



UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS

JOSÉ MARTÍ PÉREZ

CENTRO DE ESTUDIOS DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA CONTRIBUIR AL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO**

Tesis presentada en opción al título académico de Máster en Ciencias de la
Educación Superior

AUTOR: Lic. Carmen Nora Lobo Suescun.

San Felipe, 2015



UNIVERSIDAD DE SANCTI SPÍRITUS

JOSÉ MARTÍ PÉREZ

CENTRO DE ESTUDIOS DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR

**ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA CONTRIBUIR AL PROCESO DE
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO**

Tesis presentada en opción al título académico de Máster en Ciencias de la
Educación

AUTOR: Lic. Carmen Nora Lobo Suescun.

TUTOR Dr. C. Julio César Calderón Leyva.

San Felipe, 2015

PENSAMIENTO

El conocimiento no se da ni se transmite, sino que se construye o reconstruye.

Ningún hombre os puede revelar nada, fuera de lo que yace medio dormido en el alba de vuestro conocimiento.

El maestro que pasea a la sombra del templo entre sus discípulos, no les da parte de su sabiduría, sino más bien de su fe y de su amor.

Si realmente es sabio, no os pedirá que entréis en la mansión de su sabiduría, sino que os conducirá hasta el umbral de vuestra propia mente...

Porque la visión que tiene un hombre no facilita sus alas a ningún otro hombre.

El profeta. Khalil Gibran (1883-1931)

DEDICATORIA

A los fundamentales en mi vida, Pascual (padre) y Ana.

A Pascual (hijo) y a su mirada mirándome.

AGRADECIMIENTOS

A Eduardo Concepción, por todo su apoyo

A la Universidad Experimental de Yaracuy

Dr. Julio César Calderón Leyva

Dra. Gladys Yahaira Ortiz Dávila

Lic. Morelba Monsalve

Lic. José Robles

Dr.C. Eldis Caos, Coordinador de la Maestría de Universidad de Sancti Spíritus

Con especial agradecimiento a todos los profesores que contribuyeron noblemente a nuestra formación en esta Maestría.

A mis compañeros de Maestría, Mónica, Elizabeth , Carlos y Mirtha.

RESUMEN

El proceso de enseñanza-aprendizaje requiere de adecuaciones continuas en los contextos concretos en que se desarrolla para que fluya de manera efectiva y cumpla con los requerimientos que se establecen y en definitiva redunde en una más adecuada preparación de los estudiantes en los diferentes niveles por los que cursan a lo largo de su carrera; desde esa perspectiva se desarrolló la investigación acerca del mismo en el primer trayecto de la Unidad Curricular Historia del arte y del diseño del espacio académico de Diseño Integral Comunitario de la Universidad Nacional Experimental de Yaracuy (UNEY). En el diagnóstico realizado a la muestra seleccionada de intencional de 27 estudiantes se pudieron constatar dificultades relacionadas con el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se identifica como problema científico, el Cómo contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia del arte y del diseño y como objetivo general, proponer una estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de la misma, en los estudiantes de primer trayecto del Programa Nacional de Formación de Diseño Integral Comunitario de la UNEY. La Estrategia didáctica que se diseñó y aplicó se caracteriza por asumir fundamentarse en el paradigma histórico-cultural y las teorías Constructivista y Aprendizaje significativo. Se utilizan métodos generales del nivel teórico y los del nivel empírico que se consideran adecuados para este tipo de investigación, como el Análisis documental, la Observación Científica, la Entrevista y la Prueba Pedagógica. Las acciones elaboradas sobre la base de las carencias detectadas favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto concreto en que se realizó la investigación y responden a las necesidades actuales.

ÍNDICE	Páginas
INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO I FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y METODOLÓGICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE CON ENFASIS EN LA HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	9
1.1 El proceso de la enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior.....	9
1.2 El proceso de enseñanza y el aprendizaje del Diseño.....	17
1.3. El proceso de enseñanza – aprendizaje de Historia del arte y del diseño...19	
CAPÍTULO II DIAGNÓSTICO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN. SUS RESULTADOS	23
2.1. Diseño metodológico de la investigación.....	23
2.2. Diagnóstico del estado actual que presentan los estudiantes del primer trayecto de Diseño Integral Comunitario de la UNEY cursantes de la unidad curricular Historia del arte del diseño.....	26
CAPÍTULO III DISEÑO DE LA ESTRATEGIA PARA CONTRIBUIR AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO	36
3.1 Antecedentes de la estrategia.....	36
3.2 Sobre los tipos de estrategia, la estrategia didáctica.....	39
3.3 Fundamentos metodológicos de la estrategia.....	40
3.4 Diseño de la estrategia didáctica.....	42
3.5 Actividades propuestas.....	49
3.6 Resultados de prueba final.....	55
3.7 Validación de la estrategia por prueba pedagógica.....	59
CONCLUSIONES	64
RECOMENDACIONES	66
BIBLIOGRAFÍA	
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje y su optimización constituyen una de las tareas más complejas y necesarias que cualquier sociedad, estado o país puede asumir en la actualidad; esto se debe al lugar preponderante que ocupa la educación en el progreso de las naciones.

Existe una profunda inconformidad con los resultados que ha logrado la educación en los pueblos americanos, en el cumplimiento de los objetivos que las diferentes sociedades se han planteado, por deficiencias en la calidad de la misma, al no ser efectivo en la orientación dentro del caos generado por el exceso de información o por no prever adaptarse a los cambios y realidades socio-históricas, por esta razón actualmente en casi todos los países se producen procesos de ajuste, modificación o intento de transformaciones de sus sistemas educativos.

En tal sentido la presente investigación está encaminada en revisar premisas que señalan la enseñanza, como una práctica que va mas allá de la mera transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, porque va dirigida a individuos que interpretan esos datos, y lo transforman en guía para su comportamiento en la sociedad o en contribuciones técnicas para el mejoramiento de su entorno.

De la misma manera el de analizar como el aprendizaje, es definido como el cambio que se da, con cierta estabilidad, en una persona, con respecto a sus pautas de conducta y el que aprende algo, pasa de una situación a otra nueva, es decir, logra un cambio en su conducta. Pero, se debe tomar en consideración la motivación por el aprendizaje, ya que el individuo obtendrá conocimientos reales, al estar interesado por aprender.

La educación no avanza si los conocimientos que se presentan a los alumnos poseen contenidos que estén desfasados o que están alejados de sus habilidades, el clima social del aula comienza a ser relevante, también las funciones y las actividades son determinantes para lograr los objetivos de la enseñanza y el aprendizaje, así como la atención de cualquiera de los componentes de la educación.

Para tal sentido, es fundamental la observación y estudio de los procesos de enseñanza-aprendizaje (PEA), que durante este último siglo han tenido un enorme desarrollo, pero de igual manera, han surgido cuestionamientos que revelan la necesidad de adaptación a los diversos cambios sociales, tecnológicos, entre otros. Se destaca entonces el planteamiento John Dewey (1859-1952), donde menciona que la educación es un proceso social a través del cual la sociedad transmite sus ideales, poderes y capacidades con el fin de asegurar su propia existencia y desarrollo (Dewey, 1927), pero también se complementa con el concepto de que es un proceso de la toma de conciencia, a lo que Paulo Freire (1921-1997) llamó "concientización", que surta efectos de ruptura y transformación individual y social (Freire, 1969).

Por consiguiente el proceso de enseñanza-aprendizaje debe tomar en cuenta niveles de concreción, como lo sociológico, que recoge las demandas sociales y culturales respecto al proceso de enseñanza, también aspectos que abordan lo psicológico, que aporta información relativa a las variables personales y situacionales implicadas en el aprendizaje. Además, toma en cuenta lo pedagógico, que se encarga de señalar las estrategias adecuadas para la potenciación del proceso y lo epistemológico, que aporta la información básica para la selección de contenidos de la enseñanza dentro de cada una de las disciplinas que configuran el currículo.

En este sentido, en Venezuela en los últimos años se han llevado a cabo cambios que obedecen a actualizar el sistema educativo y por consiguiente los procesos de enseñanza y aprendizaje, adaptándolos al contexto real y con miras de ampliar las posibilidades de estudio de todos los niveles, a los diversos estratos sociales, creando programas de estudio que satisfagan la demanda, sobre todo en los estratos sociales más humildes.

A nivel universitario se diseñaron los Programas Nacionales de Educación (PNF), que entre sus múltiples propósitos está el de basarse en proyectos y problemas, estudiando los temas en el contexto de aplicación y superando de este modo la fragmentación curricular. Se implementa la vinculación directa de los

estudiantes con las comunidades y empresas en el área de desempeño profesional desde el inicio del programa.

La propuesta de los PNF, exige que los docentes y profesionales universitarios deben vincularse a los procesos de docencia e investigación que conlleven a la utilización de estrategias y herramientas pedagógicas en favor de la cualificación de la enseñanza, también que se tome en consideración las características de la época en la que la inmediatez de la información que se maneja y la información con que se trabaja, obligan al docente a orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera tal que este se adapte a dichas exigencias.

La Universidad Nacional Experimental del Yaracuy (UNEY), creó el Espacio Académico Diseño Integral y la opción de estudios para optar por la Licenciatura Diseño Integral en el año 2006; debe destacarse que el carácter experimental de esta universidad pública la obliga a ensayar formas académicas novedosas para el logro de una preparación integral del ser humano, sin descuidar la formación técnica, pero refiriéndola a un horizonte humanístico capaz de conferirle sentido.

Para el momento a que se hace referencia, en la malla curricular se incluía entre otras, la unidad curricular Historia del arte y del diseño para los estudiantes del segundo año (Curso 2007-2008), programa que daba sus primeros pasos y en el que se hacía el mayor énfasis en los aspectos clásicos y generales de la enseñanza de la historia del arte, es decir, historiografía y referencias de corte euro centrista.

Actualmente, la UNEY, es llamada a formar parte de las nuevas políticas gubernamentales que rigen a la Educación Superior venezolana, enmarcadas en la Misión Alma Mater y que como se señalaba anteriormente, se denominan Programas Nacionales de Formación, los que fueron creados mediante Resolución 2.963 de fecha 13 de mayo de 2008, y en Gaceta Oficial 38.930 del 14 de mayo del mismo año. Estos procesos de cambio para optimizar la oferta educativa consistieron en una revisión curricular y un diseño del perfil del egresado, del espacio académico Diseño Integral (pasando entonces a denominarse Programa Nacional de formación en Diseño Integral Comunitario, PNF DIC), para dar respuesta a las necesidades sociales del presente, y así

mismo con el propósito de un desarrollo futuro, sólido y objetivo; todo lo que se llevó a efecto en la UNEY en el año 2012.

El PNF en DIC, cuenta con un trayecto inicial de doce semanas, y cuatro trayectos en total, de los cuales al aprobar los dos primeros trayectos, se opta por la titulación de Técnico Superior Universitario en Programa Nacional de Formación Diseño Integral Comunitario y con la continuación y culminación de los siguientes dos trayectos, opta por la titulación como Licenciado en Programa Nacional de Formación en Diseño Integral Comunitario.

Es de importancia mencionar que la unidad curricular de Historia del arte y del diseño, se imparte en el primer trayecto o año del bloque que conforma las unidades curriculares para optar a la titulación de Técnico Superior, lo cual sugiere establecer lineamientos académicos, didácticos y pedagógicos claros que definan el perfil de dicha titulación.

La historia como una ciencia social que aporta conocimientos, forma parte de los programas educativos que permiten la comprensión de los acontecimientos que orientan el desarrollo social de los pueblos, sus implicaciones en la práctica del hombre y de las clases en diferentes momentos e instancias de la organización de la sociedad.

En el caso del estudiante de Diseño Integral Comunitario, requiere del conocimiento de los procesos históricos compuestos sobre bases estéticas y simbólicas que son consecuencia tanto de las manifestaciones y tradiciones culturales propias y autóctonas, como académicas, las cuales conforman el patrimonio mismo de la humanidad. Dichos procesos están dispuestos en las diversas categorías del arte y del diseño, y están constituidos por periodos y tendencias, desde la antigüedad hasta la actualidad.

Resulta indispensable que el estudiante aplique la investigación, el análisis y discusiones sobre los hechos, obras, influencias filosóficas, socio-políticas, industriales, tecnológicas, económicas y el aporte de representantes del arte y del diseño en el pasado, para que la comprensión de dichos procesos, sirva como referente para generar un relectura del presente y el rol profesional y humano que el diseñador integral tiene hoy.

Los estudiantes tienen dificultades para estudiar e investigar de forma holística sobre la historia del arte y del diseño; además presentan dificultades a la hora de establecer los contextos particulares que generaron la aparición de los movimientos artísticos, los estilos en el diseño, lo que incide en que no se comprendan cabalmente los contenidos que se imparten.

Se requiere, analizar de manera participativa, la teoría de la Historia del arte y del diseño, con el propósito de desarrollar en el estudiante una visión analítica y crítica, que le permita asumir una visión objetiva desde su propia realidad y entorno histórico, y entender el hecho histórico- artístico. A su vez, comprender de manera integral los hechos, obras, influencias filosóficas, socio-políticas, industriales, tecnológicas, y el aporte de representantes en el contexto del arte y el diseño, para generar la realización de proyectos creativos en las diversas áreas del diseño integral. Sin embargo:

- Los estudiantes presentan dificultades en la concepción del conocimiento de la unidad curricular Historia del arte y diseño, pues manifiestan carencias teóricas las cuales se asocian a las bases generales que sustenta la materia.
- Insuficientes habilidades para reconocer y diferenciar etapas, estilos, tendencia tanto del arte como del diseño.
- Presentan dificultades para definir los factores sociales, políticos, religiosos, que impulsaron los principales fenómenos artísticos o propios del diseño.

Las limitaciones antes descritas han permitido que se formule el siguiente problema científico:

¿Cómo contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad curricular Historia del arte y del diseño en los estudiantes de primer trayecto del Programa Nacional de Formación de Diseño Integral Comunitario de la UNEY?

Objeto: El proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior.

Campo de acción: El desarrollo de los contenidos de la asignatura Historia del arte y del diseño en la enseñanza superior.

Objetivo general: Proponer una estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de la unidad curricular Historia del arte y del diseño,

en los estudiantes de primer trayecto del Programa Nacional de Formación de Diseño Integral Comunitario de la UNEY.

En la investigación se declaran las siguientes preguntas científicas:

1. ¿Determinar cuáles son los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje con énfasis en la unidad curricular Historia del arte y del diseño?
2. ¿Cuál es el estado actual que presenta el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del primer trayecto de Diseño Integral Comunitario de la UNEY en la unidad curricular Historia del arte y del diseño?
3. ¿Qué característica debe tener una estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje desde los contenidos de la unidad curricular Historia del arte y del diseño en los estudiantes de primer trayecto del Programas Nacionales de Formación de Diseño Integral Comunitario la UNEY?
4. ¿Cómo validar la estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje desde los contenidos de la unidad curricular Historia del arte del Diseño en los estudiantes de primer trayecto de Diseño integral Comunitario de la UNEY?

En correspondencia con el objetivo general y las preguntas científicas se plantean los siguientes objetivos específicos:

1. Determinar de los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior con énfasis en la unidad curricular Historia del arte y del diseño.
2. Diagnosticar el estado actual que presentan los estudiantes del primer trayecto de Diseño Integral Comunitario de la UNEY cursantes de la unidad curricular Historia del arte y del diseño.
3. Elaborar una estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de la de curricular Historia del arte y del diseño en los estudiantes de primer trayecto del Programas Nacionales de Formación de Diseño Integral Comunitario la UNEY.

4. Validar por pre-experimento la estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad curricular Historia del arte y del diseño, del primer trayecto de Diseño Integral Comunitario de la UNEY.

Para este estudio se declara como población 175 estudiantes que integran las siete secciones cursantes de la unidad curricular Historia del arte y del diseño del primer trayecto de Diseño Integral Comunitario en la UNEY, de los cuales se toma como muestra intencional a 27.

Dicha muestra la integran 15 jóvenes del sexo femenino y 12 jóvenes del sexo masculino, con edades comprendidas entre 19 y 24 años, los que manifiestan aprendizajes estables y motivaciones hacia la carrera.

En el estudio, se asumió el método materialista dialéctico ya que permite analizar la interrelación de los procesos que ocurren en la naturaleza, la sociedad y el pensamiento.

Para la recogida e interpretación de la información se utilizarán un grupo de métodos y técnicas que se complementan para dar la profundidad requerida.

Entre los métodos del **nivel teórico** se destacan el análisis histórico – lógico, el análisis – síntesis, la inducción y la deducción y el enfoque de sistema.

Del **nivel empírico**, el análisis documental, la observación científica, la entrevista, la prueba pedagógica.

La novedad científica de la investigación está determinada por su carácter descriptivo y analítico, se ajusta al contexto educativo y se establece la investigación desde el análisis de los contenidos de la Historia del arte y del diseño en el proceso de enseñanza aprendizaje a partir fundamentalmente de la concepción pedagógica Socio-constructivista y los propuestos por el aprendizaje significativo, los cuales proponen un enfoque participativo y reflexivo, en que los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el estudiante, todo ello en función con el aprendizaje que contempla la carrera Programa Nacional de Formación en Diseño Integral Comunitario.

El aporte práctico consiste en la propuesta de estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de la unidad curricular Historia del arte y del diseño, en los estudiantes del primer trayecto o año del PNF de Diseño integral

Comunitario de la UNEY que contiene un sistema de acciones de enseñanza aprendizaje para los contenidos específicos de la misma y que toma en consideración las carencias reales detectadas en el propio contexto investigado y tiene una orientación participativa y activa de los estudiantes en su consecución.

La tesis se estructura en: introducción, tres capítulos, conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

En el capítulo I se realiza un análisis de los fundamentos teóricos que sustentan el proceso de enseñanza-aprendizaje en el desarrollo de los contenidos con énfasis en la Historia del arte y del diseño.

En el capítulo II se ofrece el diagnóstico metodológico de la investigación, mientras que en el tercero, se expone la estrategia didáctica diseñada en función de solucionar la problemática dada.

CAPITULO I

FUNDAMENTOS TEÓRICOS QUE SUSTENTAN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE CON ÉNFASIS EN LA HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO.

En el presente capítulo se hace un análisis de la evolución y desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior, orientado al objeto de investigación. Se asume una posición con respecto a los diferentes enfoques existentes, de acuerdo con las necesidades y perspectivas de la investigación, siempre considerando que este proceso se centra en que el papel fundamental lo juegan los estudiantes; se hace énfasis en el contenido como componente, sin obviar los demás elementos; conocimientos, habilidades y valores, se establece el desarrollo de estos particularizados en la unidad curricular Historia del arte y el diseño, del primer trayecto de la carrera de Diseño Integral Comunitario donde se concreta la investigación y la posición de la autora ante las diversas disyuntivas que el análisis presupone.

1.1 El proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. Sus antecedentes.

La educación ha evolucionado desde la "pedagogía de la reproducción" a la "pedagogía de la imaginación", más basada en la indagación, la búsqueda y la pregunta que con la respuesta (Beltrán Llera, 2003), de estar centrada en la enseñanza y el profesor a centrarse en el aprendizaje y el alumno, de atender sobre todo a los productos a considerar la importancia de los procesos.

Es así como las concepciones sobre la enseñanza, que han ido evolucionando de manera paralela a la evolución de las concepciones sobre el aprendizaje y con ello las condiciones óptimas para enseñar. Se puede señalar en primer lugar el modelo didáctico expositivo que refiere la clase magistral y en cuyo esquema se concibe memorizar, aplicar-rutina, comprender ya que surge desde antes de la existencia de la imprenta (s. XV) y de la difusión masiva de los libros, cuando solamente unos pocos accedían a la cultura; era la técnica de enseñanza más común. La enseñanza estaba centrada en el profesor y el aprendizaje buscaba la

memorización del saber que transmitía el maestro de manera sistemática, estructurada, didáctica.

Progresivamente los libros se fueron difundiendo entre la sociedad, se crearon nuevas bibliotecas, la cultura se fue extendiendo entre las diversas capas sociales y los libros fueron haciendo acto de presencia en las aulas, entonces la clase magistral y el libro de texto como modelo didáctico instructivo, comienzan a funcionar juntos. No obstante, el profesor seguía siendo el máximo depositario de la información que debían conocer los alumnos y su memorización, siendo el libro de texto un complemento de las explicaciones magistrales del profesor y a veces sugería ejercicios a realizar para reforzar los aprendizajes.

Será a principios del siglo XX y con la progresiva "democratización del saber" iniciada el siglo anterior (enseñanza básica para todos, fácil acceso y adquisición de materiales impresos) cuando surge la idea de la Escuela activa, modelo didáctico alumno activo (Dewey, Freinet, Montessori) en la cual la enseñanza debe proporcionar entornos de aprendizaje ricos en recursos educativos (información bien estructurada, actividades adecuadas y significativas) en los que los estudiantes puedan desarrollar proyectos y actividades que les permitan descubrir el conocimiento, aplicarlo en situaciones prácticas y desarrollar todas sus capacidades (experimentación, descubrimiento, creatividad, iniciativa).

La enseñanza se centra en la actividad del alumno, que a menudo debe ampliar y reestructurar sus conocimientos para poder hacer frente a las problemáticas que se le presentan. Esta concepción coexistió con el modelo memorístico anterior basado en la clase magistral del profesor y el estudio del libro de texto, complementado todo ello con la realización de ejercicios de aplicación generalmente rutinarios y repetitivos.

A finales del siglo XX los grandes avances tecnológicos y el triunfo de la globalización económica y cultural configuran una nueva sociedad, la "sociedad de la información" y con ella la denominada Enseñanza abierta y colaborativa como modelo didáctico colaborativo, en este marco, con el acceso cada vez más generalizado de los ciudadanos a los "mass media" e Internet, proveedores de todo tipo de información, y se puede acceder a versátiles instrumentos para

realizar todo tipo de procesos con la información (los ordenadores), y se va abriendo paso un nuevo curriculum básico para los ciudadanos y un nuevo paradigma de la enseñanza.

Es importante destacar que aunque viene de los principios básicos de la Escuela activa, cambian los roles del profesor, que reduce al mínimo su papel como transmisor de información y se convierte en un mediador de los aprendizajes de los estudiantes, presenta y contextualiza los temas, enfatiza en los aspectos más importantes o de difícil comprensión, destaca sus aplicaciones, motiva a los alumnos hacia su estudio.

Los estudiantes pueden acceder fácilmente por su cuenta a cualquier clase de información. Tebar (2003) precisa rasgos del profesor que lo define como un experto que domina los contenidos, planifica (pero es flexible), además establece metas: perseverancia, hábitos de estudio, autoestima, metacognición; siendo su principal objetivo construir habilidades para lograr su plena autonomía, y regular los aprendizajes, favorecer y evaluar los progresos; su tarea principal es organizar el contexto en el que se ha de desarrollar el sujeto. El autor anteriormente señalado plantea otros aspectos esenciales de una buena docencia como la individualización, el tratamiento de la diversidad (estilos cognitivos, ritmo personal de aprendizaje, conocimientos previos), y se suele realizar mediante adecuaciones metodológicas de los objetivos y contenidos, de las secuencias instructivas y el ritmo de trabajo, de la metodología y los recursos.

También aborda las adecuaciones organizativas: organización de los espacios, distribución del alumnado, agrupamientos, distribución de las tareas, fomenta el logro de aprendizajes significativos, transferibles, fomenta la búsqueda de la novedad: curiosidad intelectual, originalidad, el pensamiento convergente, potencia el sentimiento de capacidad: autoimagen, interés por alcanzar nuevas metas, enseña qué hacer, cómo, cuándo y por qué, ayuda a controlar la impulsividad.

Se comparte las experiencias de aprendizaje con los alumnos: discusión reflexiva, fomento de la empatía del grupo. Atiende las diferencias individuales. Desarrolla además en los alumnos actitudes positivas como los valores.

En la actualidad se destacan algunas conceptualizaciones sobre la escuela como es la Escuela comprensiva, la Escuela inclusiva o Escuela para todos, la Escuela intercultural, cuyos objetivos se centran la formación global de las personas, no solamente la formación académica, sin discriminar, en función de sus diferencias individuales, aunque se diversifica según sus necesidades. Se promueve la colaboración.

Las referidas escuelas tienen en común la búsqueda de la comprensión de los diversos grupos humanos y la autocrítica de las propias formas culturales con el fin de afianzar la identidad cultural propia con el reconocimiento de esta diversidad social, y afirman el derecho a ser diferente para dar una respuesta educativa adecuada a esta diversidad, todo lo que ha significado, pasos ascendentes en la evolución de las concepciones acerca del proceso del PEA.

Por otra parte, en este último siglo diversas teorías sobre las concepciones de los procesos de aprendizaje han intentado explicar cómo se aprende; son teorías descriptivas que presentan planteamientos muy diversos, pero en todas ellas aún se pueden encontrar algunas perspectivas clarificadoras de estos procesos tan complejos.

Se destaca en primer lugar la planteada desde la perspectiva conductista, formulada por B.F. Skinner hacia mediados del siglo XX y que arranca de Wundt y Watson, pasando por los estudios psicológicos de Pavlov sobre condicionamiento y de los trabajos de Thorndike sobre el refuerzo; intenta explicar el aprendizaje a partir de unas leyes y mecanismos comunes para todos los individuos.

Otra se ha definido como Condicionamiento operante que explica la formación de reflejos condicionados mediante mecanismos de estímulo-respuesta-refuerzo. Aprendizaje = conexiones entre estímulos y respuestas.

- Ensayo y error con refuerzos y repetición: las acciones que obtienen un refuerzo positivo tienden a ser repetidas.
- Asociacionismo: los conocimientos se elaboran estableciendo asociaciones entre los estímulos que se captan. Memorización mecánica.
- Enseñanza programada. Resulta especialmente eficaz cuando los contenidos están muy estructurados y secuenciados y se precisa un aprendizaje memorístico.

Su eficacia es menor para la comprensión de procesos complejos y la resolución de problemas no convencionales. Los primeros ejemplos están en las máquinas de enseñar de Skinner y los sistemas ramificados de Crowder. (Graells, 1999)

La teoría del procesamiento de la información, influida por los estudios cibernéticos de los años cincuenta y sesenta, presenta una explicación sobre los procesos internos que se producen durante el aprendizaje.

Sus planteamientos básicos, en líneas generales, son ampliamente aceptados. Considera las siguientes fases principales: captación y filtro de la información a partir de las percepciones obtenidas al interactuar con el medio, almacenamiento momentáneo en los registros sensoriales y entrada en la memoria a corto plazo, organización y almacenamiento definitivo en la memoria a largo plazo, donde el conocimiento se organiza en forma de redes. Desde aquí la información podrá ser recuperada cuando sea necesario.

La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad. Experimentación directa y aplicación práctica de los conocimientos y su transferencia a diversas situaciones.

- Aprendizaje por penetración comprensiva. El alumno experimentando descubre y comprende lo que es relevante, las estructuras.
- Práctica de la inducción: de lo concreto a lo abstracto, de los hechos a las teorías.
- Utilización de estrategias heurísticas, pensamiento divergente.
- Currículum en espiral: revisión y ampliación periódica de los conocimientos adquiridos.

De entre los anteriores es el aprendizaje significativo (D. Ausubel, J. Novak) uno de los que genera más interés para el presente estudio, ya que postula que el aprendizaje debe ser significativo, no memorístico, y para ello los nuevos conocimientos deben relacionarse con los saberes previos que posea el aprendiz. Frente al aprendizaje por descubrimiento de Bruner, defiende el aprendizaje por recepción donde el profesor estructura los contenidos y las actividades a realizar para que los conocimientos sean significativos para los estudiantes.

Considera como condiciones para el aprendizaje, la Significabilidad lógica se puede relacionar con conocimientos previos y la Significabilidad psicológica adecuación al desarrollo del alumno, actitud activa y motivación.

Toma en cuenta la relación de los nuevos conocimientos con los saberes previos. Y la utilización de organizadores que faciliten la activación de los conocimientos previos relacionados con los aprendizajes que se quieren realizar, también toma en cuenta la diferenciación-reconciliación integradora que genera una memorización comprensiva y lo más destacado es la funcionalidad de los aprendizajes, que tengan interés y se vean útiles.

Otro enfoque que aparece en la década de los sesenta es Psicología cognitivista. El cognitivismo (Merrill, D. y Gagné, 1990) basado en las teorías del procesamiento de la información y recogiendo también algunas ideas conductistas (refuerzo, análisis de tareas) y del aprendizaje significativo, y pretende dar una explicación más detallada de los procesos de aprendizaje.

En éste se distingue el aprendizaje como un proceso activo en la que el cerebro es un procesador paralelo, capaz de tratar con múltiples estímulos y donde el aprendizaje tiene lugar con una combinación de fisiología y emociones; de ahí que el desafío estimula el aprendizaje, mientras que el miedo lo retrae.

El estudiante representará en su mente simbólicamente el conocimiento, que se considera (igual que los conductistas) como una realidad que existe externamente al estudiante y que éste debe adquirir. El aprendizaje consiste en la adquisición y representación exacta del conocimiento externo.

La enseñanza debe facilitar la transmisión y recepción por el alumno de este conocimiento estructurado. Posteriormente cuando se haga una pregunta al estudiante se activarán las fases: recuerdo, generalización o aplicación (si es el caso) y ejecución (al dar la respuesta, que si es acertada dará lugar a un refuerzo)

- Condiciones internas que intervienen en el proceso: motivación, captación y comprensión, adquisición, retención.

- Condiciones externas: son las circunstancias que rodean los actos didácticos y que el profesor procurará que favorezcan al máximo los aprendizajes.

J. Piaget aporta con su teoría del Constructivismo, sus estudios sobre epistemología genética, en los que determina las principales fases en el desarrollo cognitivo de los niños, elaboró un modelo explicativo del desarrollo de la inteligencia y del aprendizaje en general a partir de la consideración de la adaptación de los individuos al medio.

Considera tres estadios de desarrollo cognitivo universales: sensorio motor, estadio de las operaciones concretas y estadio de las operaciones formales. En todos ellos la actividad es un factor importante para el desarrollo de la inteligencia.

- Construcción del propio conocimiento mediante la interacción constante con el medio. Lo que se puede aprender depende de la propia capacidad cognitiva, de los conocimientos previos y de las interacciones con el medio.

Se considera la reconstrucción de los esquemas de conocimiento cuando el desarrollo y el aprendizaje se producen a partir de la secuencia, que supone una adaptación y la construcción de nuevos esquemas de conocimiento. Aprender no significa ni reemplazar un punto de vista, ni simplemente acumular nuevo conocimiento sobre el viejo, sino más bien transformar el conocimiento.

Esta transformación, a su vez, ocurre a través del pensamiento activo y original del aprendiz. Así pues, la educación constructivista implica la experimentación y la resolución de problemas y considera que los errores no son antitéticos del aprendizaje sino más bien la base del mismo.

El constructivismo considera que el aprendizaje es una interpretación personal del mundo (el conocimiento no es independiente del alumno), de manera que da sentido a las experiencias que construye cada estudiante. Este conocimiento se consensua con otros, con la sociedad.

Esta concepción, basado en muchas de las ideas de Vigotski (1979), se destaca de los planteamientos descritos hasta ahora por ser fundamento de la presente investigación, Socio-constructivismo que considera el aprendizaje como un proceso personal de construcción de nuevos conocimientos a partir de los saberes previos (actividad instrumental), pero inseparable de la situación en la que se produce.

Es fundamental señalar que la experiencia personal y el conocimiento base del estudiante y se sitúa en un contexto social donde él construye su propio conocimiento a través de la interacción con otras personas (a menudo con la orientación del docente) definiéndolo ya no como un sujeto aislado sino en constante vinculación con su entorno social. Enfatiza en los siguientes aspectos: Importancia de la interacción social y de compartir y debatir con otros los aprendizajes.

Aprender es una experiencia social donde el contexto es muy importante y el lenguaje juega un papel básico como herramienta mediadora, no solo entre profesores y alumnos, sino también entre estudiantes, que así aprenden a explicar, argumentar. Aprender significa "aprender con otros", recoger también sus puntos de vista. La socialización se va realizando con "otros" (iguales o expertos).

- Incidencia en la zona de desarrollo próximo, en la que la interacción con los especialistas y con los iguales puede ofrecer un "andamiaje" donde el aprendiz puede apoyarse.

Actualmente el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje situado, que destaca que todo aprendizaje tiene lugar en un contexto en el que los participantes negocian los significados, recogen estos planteamientos.

El aula debe ser un campo de interacción de ideas, representaciones y valores. La interpretación es personal, de manera que no hay una realidad compartida de conocimientos. Por ello, los alumnos individualmente obtienen diferentes interpretaciones de los mismos materiales, cada uno construye (reconstruye) su conocimiento según sus esquemas, sus saberes y experiencias previas su contexto.

Según Trigwell y Prosser (2000), los profesores que conciben el aprendizaje como información, conciben la enseñanza como transmisión de la información y enfocan su docencia en base a estrategias centradas en el profesor. Por el contrario, los que conciben el aprendizaje como el desarrollo y cambio en las concepciones de los estudiantes, conciben la enseñanza como la ayuda a los estudiantes a desarrollar y cambiar sus concepciones, y enfocan su docencia en base a estrategias centradas en el estudiante. (Carrascal, 2011)

Como parte de las perspectivas estudiadas se encuentra el Aprendizaje colaborativo que como tal se basa en la labor que realizan los estudiantes para aportar información, orientar su proceso de aprendizaje y dar forma a los contenidos que adquieren. Trabajan en grupo para construir conocimiento compartido en un "proceso" organizado y supervisado por el profesor (guía, plantea cuestiones estimulantes, pero no da las respuestas directamente).

Muy cerca a éste último, el Aprendizaje cooperativo que pone más el acento en el producto que se obtiene en el proceso de aprendizaje que se realiza en grupo y donde la planificación y dirección del profesor tiene un papel más importante. Ambos aprendizajes se distinguen del aprendizaje tradicional por estar centrados en el alumno y no en el profesor, porque existe una motivación intrínseca, se centran en la construcción del conocimiento por los alumnos, no la transmisión y reproducción del mismo

Por tal razón la responsabilidad del aprendizaje recae sobre todo en el estudiante (no hay un fuerte autoritarismo y gran control del proceso y de los resultados), por consiguiente hay una mayor motivación, se desarrolla el razonamiento de orden superior, metacognición, se desarrollan más capacidades del tipo: investigación, trabajo en grupo, resolución de problemas, presentaciones públicas, habilidades sociales, prevención y mediación de conflictos interacción social.

Por último el Aprendizaje distribuido consiste en un conjunto de actividades educativas (Individualizadas y en pequeño grupo), con un soporte de las Tecnologías de la Informática y las Comunicaciones (TIC), que permite la interacción desde diversos puestos de trabajo, hogares, y otros espacios sociales; se basa en una síntesis de las pedagogías expositivas y constructivistas (aprendizaje colaborativo, orientación de trabajos de investigación, tutorías).

1.2 El proceso de enseñanza-aprendizaje del Diseño.

El diseño ha estado presente en la historia de la humanidad desde sus inicios, porque surge de cada uno de los elementos construidos por el hombre para mejorar sus condiciones de vida. Por lo que ha sido una constante en dicha

existencia, que ha marcado su desarrollo y los procesos sociales de manera significativa; de ahí su importancia y reconocimiento actual, como una disciplina.

En sus inicios como disciplina, estuvo vinculada con las artes y oficios de los movientes surgidos en la Revolución Industrial, algunos emblemáticos como el liderado por William Morris denominado Art And Craft, entre muchos otros, en los que se buscaba la funcionalidad pero también la calidad estética.

Será en Alemania cuando por primera vez se inicien los estudios superiores en diseño, con la Bauhaus: la escuela de artesanía, diseño, arte y arquitectura fundada en 1919 por Walter Gropius. Ya entonces, la escuela estableció los fundamentos académicos sobre los cuales se basaría en gran medida una de las tendencias más predominantes de la nueva Arquitectura Moderna, incorporando una nueva estética que abarcaría todos los ámbitos de la vida cotidiana. Sus estamentos siguen vigentes, solo adaptados a los contextos de cada país, y a las exigencias contemporáneas.

En Venezuela, el Instituto de Diseño (IDD) es la primera escuela de diseño del país y la tercera de Suramérica. Fue creada en 1964 como una entidad mixta, para la que se asociaron la empresa privada a través del grupo económico de Hans Neumann y el Estado representado por el Instituto Nacional de Capacitación Educativa (INCE).

El objetivo original del IDD era formar diseñadores industriales, pero la dinámica productiva del país lo dirigió hacia el diseño gráfico. Desde su constitución se manifestó que el INCE debía asumir totalmente sus riendas, tal como ocurrió a mediados de la década del setenta del siglo XX, pero con desastrosas consecuencias, hasta que la Fundación Neumann retomó su administración; funcionó hasta 1995. ProDiseño se funda en Caracas, Venezuela (1990), como relevo a los logros intelectuales y técnicos que había alcanzado el otrora Instituto de Diseño de la Fundación Neumann.

Sin embargo, es en la Universidad de los Andes, donde se inician los estudios superiores en diseño en 1995, como licenciatura, en un principio con la Unidad de Artes Visuales y Diseño, que desarrollo por años una malla curricular para egresar a Diseñadores gráficos.

La Universidad Nacional Experimental del Yaracuy (UNEY) creó la licenciatura en Diseño Integral, que forma un perfil profesional con conocimientos de diversas disciplinas del diseño; es este uno de los proyectos más innovadores en la actualidad, él que se convierte en el 2012 en la Licenciatura de Diseño Integral Comunitario.

Vemos así, que el diseño es una opción de estudio joven en el mundo, y que está enmarcada en la Revolución industrial, y que en Venezuela se ha consolidado como licenciatura,

1.3 El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Historia del arte y del diseño en los estudiantes del primer trayecto del Programa Nacionales de Formación de Diseño Integral Comunitario. (PNF DIC)

La asignatura Historia arte y del diseño pretende alejarse de la visión de la Historia como una simple transferencia de información de hechos únicos e irrepetibles, fija, terminada, pasiva y lineal, en aras de una historia en constante revisión (sin que esta visión represente un revisionismo petrificado) de los acontecimientos de una determinada situación histórica.

La finalidad e intencionalidad que orienta la asignatura es la contextualización y comprensión de las diferentes líneas de pensamiento y su interrelación con los factores actuantes en la problemática del arte y el diseño (economía, industria, tecnología, arte, entre otras) así como también la estimulación de una actitud analítica, crítica y reflexiva, problematizando el campo del conocimiento del Arte y del Diseño como una situación a construir autónoma y críticamente.

Las diferentes épocas y períodos de la historia del arte y del diseño, demuestran que están íntimamente vinculados con su tiempo, con la problemática política, social, económica, técnica, creativa, ética y cognoscitiva de la sociedad.

En efecto, el advenimiento de la máquina, el surgimiento de nuevos materiales, y tecnologías conllevan un acelerado ritmo hacia la industrialización en detrimento de otros campos de lo humano. Es decir, la industrialización con su ritmo cada vez más acelerado, e imposible de detener ni suspender crea un abismo entre la vida material de la población y sus necesidades sensitivas como espirituales, situación

que involucra una serie de implicaciones socio-económicas, puesto que irrumpe en el ámbito de la cultura europea como un elemento nuevo que produce una serie de transformaciones profundas.

Es indiscutible que reflexionar sobre el arte y el diseño en los días actuales implica necesariamente abordar las discutidas relaciones entre si y que además, mantiene con la ciencia, y reconocer los condicionamientos recíprocos permite captar el espíritu de una época, tendencias culturales y gustos estéticos como otra forma de expresión humana. Es por tanto que la importancia de su estudio radica en apreciar lo ilimitado en cuanto a la capacidad creadora del hombre y en rescatar el rol indiscutible del diseño en la formación de la cultura actual. Si se comprende el pasado, con una posición amplia y valorativa, se estará mejor capacitado para continuar su legado cultural.

Tradicionalmente la enseñanza de las asignaturas de carácter histórico ha sido considerada como un conjunto de saberes que el alumno debe adquirir, memorizar y reproducir. Esa percepción se ha ido modificando mediante los planteamientos ministeriales, establecidos en los objetivos de los Programas Nacionales de Formación.

Estos últimos se enmarcan en el amplio proceso de reforma experimentado por la educación de país, están definidos en Gaceta N° 39839, en la cual se establecen los lineamientos de evaluación del desempeño estudiantil en los Programas Nacionales de Formación, en el marco de la Misión Sucre y Alma Mater, aplicado en las instituciones universitarias venezolanas que gestionan el PNF, autorizados por el Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria.

En éstos lineamientos manifiestan, claramente, la necesidad de que el proceso de enseñanza-aprendizaje general se transforme, por lo que está implícita la Historia, debe producirse a partir de un trabajo activo de parte del alumno, el cual ya no sólo se verá enfrentado a la tarea de adquirir conocimientos factuales acerca del pasado nacional e internacional, sino que este tipo de conocimientos (hechos y conceptos), debe ser complementado y potenciado con otras dos categorías de conocimientos: procedimentales y actitudinales.

Por lo tanto, las características del programa de Historia del arte y el diseño PNF DIC, en su programa sinóptico, enfatiza que la importancia de su estudio está en dar una mirada a la historia del hombre mismo y su ingenio; cómo él ha representado a su época y ha dado solución a problemas y necesidades de adaptación en el mundo y viceversa.

El estudiante requiere del conocimiento de los procesos históricos compuestos sobre bases estéticas y simbólicas que son consecuencia, tanto de las manifestaciones y tradiciones culturales, como académicas, las que en definitiva conforman el patrimonio mismo de la humanidad. Dichos procesos han sido dispuestos en las diversas categorías del arte y el diseño, y constituidos por periodos y tendencias, desde la antigüedad hasta los días actuales.

Resulta indispensable la investigación, análisis y discusión de los hechos, obras, influencias filosóficas, socio-políticas, industriales, tecnológicas, económicas y el aporte de representantes del arte y el diseño del pasado, para que la comprensión de dichos procesos, sirvan como referentes para generar un relectura del presente y el rol profesional y humano que el diseñador integral tiene hoy.

Es así como en el programa se contempla el desarrollo de aptitudes, conocimiento, habilidades, destrezas, saberes que esté en consonancia con el perfil del egresado:

- Estudia e investiga de forma holística sobre la Historia del arte y el diseño con la finalidad de conocer la teoría general de los procesos, categorías, tendencias (entre otros) que lo conforman.
- Analiza de manera participativa, la teoría de la historia del arte y del diseño, con el propósito de desarrollar en el estudiante una visión analítica y crítica, que a su vez le permita adoptar una posición en su propio plano histórico.
- Comprender de manera integral los hechos, obras, influencias filosóficas, socio-políticas, industriales, tecnológicas, y el aporte de representantes en el contexto del arte y el diseño, para generar la realización de proyectos creativos en las diversas áreas del diseño integral.

Se hace una caracterización de las Experiencias de Formación, tales como:

1. Las clases son de carácter teórico con explicación de los contenidos y objetivos. Con aplicación de dinámicas participativas en las que los estudiantes tomen un rol activo en el cuanto a la investigación, análisis y discusión de los temas.
2. Se complementará con el asesoramiento personalizado del profesor.
3. Se asignarán trabajos, proyecciones lecturas, y realización de proyectos que permitan al estudiante dar continuidad y que contribuyan a la investigación de contenidos y objetivos planteados.
4. Se establecerán análisis de los conceptos, proceso, que puedan ser conocidas, evaluadas y discutidas por el colectivo, con la finalidad de enriquecer los objetivos propuestos.
5. Se establecerán horas de atención al estudiante, para la asesoría y recuperativos, entre otros, generando alternativas de consultas y demás actividades que complementen la unidad curricular.
6. La tendencia pedagógica que se aplica en esta unidad curricular esta inclinada a los principios de la teoría del aprendizaje sociocultural, en la que cada sujeto esta visto de manera protagónica, activa y participativa, que está formando una visión crítica sobre los contenidos suministrados en la unidad curricular.

Se señalan además como Evidencias de saberes productivos a Evaluación Cualitativa y Cuantitativa:

- 1.- Heteroevaluación: La evaluación integral y flexible, estará estructurada en base a los contenidos y objetivos previstos en tres lapsos del régimen anual. Tomando en cuenta la evaluación continua, ajustada a la planificación a desarrollarse en clase. Dicha evaluación se desglosara en: responsabilidad, participación, análisis pertinentes, dominio de temas y contenidos, sentido crítico. Evaluaciones: exámenes escritos, exámenes orales, exposiciones individuales y grupales, exhibiciones de trabajos, papeles de trabajo: ensayos, resúmenes, mapas conceptuales. La correspondiente asesoría y corrección de proyectos e investigaciones asignadas con anticipación.
- 2.- Autoevaluación y Coevaluación: de manera participativa, crítica, consensuada con la discusión y evaluación del grupo o colectivo.

CAPITULO II

DIAGNOSTICO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN. SUS RESULTADOS.

Una de las tareas principales para lograr el objetivo general propuesto es precisamente el diagnóstico del estado real que presenta el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer trayecto de Diseño Integral de la UNEY en dicha unidad curricular con énfasis en los contenidos. El objetivo del presente trabajo es exponer los resultados del referido diagnóstico, para el logro del cual se emplearon los métodos del nivel empírico recomendados tales como la Observación científica, el Análisis documental, la Entrevista, la Prueba diagnóstica y de validación. Los resultados de la aplicación de los métodos anteriormente señalados a una muestra intencional.

2.1. Diseño metodológico en la investigación

Para este estudio se declara como unidad de análisis a los 27 estudiantes de Diseño Integral Comunitario en la UNEY. El grupo lo integran 15 jóvenes del sexo femenino y 12 jóvenes del sexo masculino, con edades comprendidas entre 19 y 24 años, los que manifiestan aprendizajes estables y motivaciones hacia la carrera. Se establecen como muestra intencional formar parte de un grupo del curso introductorio de ingreso al espacio académico PNF Diseño Integral Comunitario, a los que se seleccionó por la regularidad de sus asistencias y participación, así como por poseer habilidades técnicas notables para el diseño. En el estudio, se asumió el método materialista dialéctico con una complementariedad en los métodos cualitativos y métodos cuantitativos que permite penetrar el objeto de estudio. Se complementan los métodos y técnicas de investigación en correspondencia con el diseño de investigación.

Para la recogida e interpretación de la información se utilizarán un grupo de métodos y técnicas que se complementan para dar la profundidad requerida.

Entre los métodos del **nivel teórico** se destacan el análisis histórico – lógico, el análisis – síntesis, la inducción y la deducción y el enfoque de sistema.

Analítico-sintético: permitió, a partir de la unidad dialéctica de este método, dividir en partes el problema de investigación, de modo que pudiera ser fundamentado y solucionado por la ciencia.

Inductivo y deductivo: este fue empleado para penetrar en el estudio del fenómeno y lograr un mejor desarrollo del aprendizaje de los contenidos de la unidad curricular, la interpretación del estado actual y perspectiva de la interpretación para diseñar un plan que haga posible las alternativas de solución para el logro de los objetivos propuestos.

Histórico y lógico: posibilita profundizar en la evolución y desarrollo de la enseñanza-aprendizaje partiendo de bases filosóficas, sociológicas, pedagógicas y didácticas que la han sustentado en diferentes épocas.

Enfoque de sistema: proporcionó una orientación general para estudiar el PEA de la Historia del arte y del diseño integrando todos los elementos que intervienen en ella, así como la proyección de las actividades para lograr el objetivo propuesto.

El **análisis documental:** con la revisión de los documentos rectores emitidos por los entes gubernamentales y ministeriales, así como los lineamientos de la universidad que encausan los programas de la unidad curricular, para determinar la relación que existe entre los contenidos de la asignatura y las exigencias que plantea la Educación Superior.

La **observación científica:** obtenida a través de la experiencia y contacto con los grupos que ingresan en el espacio académico Diseño Integral Comunitario para determinar las habilidades, aptitudes, valores, entre otros, que presentan los estudiantes en la unidad curricular Historia del arte y del diseño.

La **entrevista:** se toman en cuenta las percepciones de la coordinación del espacio académico y docentes de unidad curricular historia del arte y diseño por su amplia experiencia con el objeto de estudio, pueden proporcionar un valioso aporte al estudio presentado.

La **Prueba pedagógica:** este diseño se aplica con un pre-test a un grupo de sujetos, después el tratamiento con la estrategia y finalmente el post-test como validación por pre-experimento, a través de la cual se podrá determinar los

cambios obtenidos desde que ingresa con conocimientos previos que poseen los estudiantes y los resultados obtenidos luego de haber aplicado la estrategia propuesta.

Se entiende por prueba pedagógica a la constatación inicial que se utilizó para la realización del diagnóstico del estado actual de los estudiantes y la de constatación final después de aplicada la estrategia, ambas con el mismo objetivo identificar si los contenidos del programa de la Historia del arte y el diseño, siendo asimilados en consonancia con las exigencias del perfil profesional y el desarrollo tanto teórico como las potencialidades creativas de los estudiantes.

En tal sentido resultado es la valoración del cambio ocurrido por la aplicación de la estrategia-didáctica, desde el pre-test hasta el post-test. Aquí el investigador puede obtener una medida del cambio, pero no puede comprobar hipótesis alternativas.

Pre- experimento: se llevó a cabo para validar de manera experimental los cambios que pueden producirse en los indicadores de diagnóstico inicial del grupo objeto de estudio, de forma cualitativa y cuantitativa, se aplicó una propuesta conformada siete (7) actividades que permitieron comparar el diagnóstico inicial con el final. Este se desarrolló en tres etapas:

- Etapa inicial: Se aplicarán métodos e instrumentos para obtener el diagnóstico del estado actual de los estudiantes cursantes del primer trayecto de la unidad curricular Historia del arte y del diseño.
- Etapa de ejecución: Se aplicará la estrategia didáctica.
- Etapa de control: Se aplicarán los instrumentos para establecer las comparaciones y verificar si fue efectiva la estrategia didáctica.

Variables: Independiente: aplicación del conjunto de actividades que fortalecen los contenidos de la unidad curricular. Dependiente: contribución al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer trayecto Diseño Integral Comunitario con énfasis en los contenidos de Historia del arte.

Del **nivel matemático:** se utiliza la técnica del Análisis porcentual: se utilizó para tabular los porcentos de la información obtenida de manera cuantitativa, en la etapa inicial y final de la investigación.

Estadística descriptiva: se utiliza para procesar los resultados de los instrumentos y técnicas aplicados. Así mismo para organizar, clasificar e interpretar los indicadores cuantitativos y cualitativos obtenidos en la investigación empírica, que se presentará en forma de tablas y análisis porcentual.

Operacionalización de la variable

Objetivo General: Proponer una estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) de la unidad curricular Historia del arte y del diseño, en los estudiantes de primer trayecto del Programa Nacional de Formación de Diseño Integral Comunitario de la UNEY.

Dimensión	Indicadores	Escala valorativa
ACTIVIDADES DIDÁCTICAS Para los contenidos de la unidad curricular historia del arte y diseño: Aspectos teóricos - Aspectos prácticos	Actitud Conocimiento Necesidad Análisis Valoración Interés	Alto Regular Bajo

2.2 Determinación del estado actual que presentan los estudiantes del primer trayecto de Diseño Integral Comunitario de la UNEY cursantes de la unidad curricular Historia del arte y del diseño.

Se llevó a cabo un análisis documental (Anexo nº 1), para así constatar las exigencias acerca del proceso y utilizar esta información como referente para, después de realizar el diagnóstico a la muestra, mediante la estrategia propuesta, producir las transformaciones deseadas. Se parte de un contexto en transformación, propiciado por el establecimiento de los Programas Nacionales de Formación; se evidencia la acertada decisión de reestructuración y mejoramiento de la malla curricular, así como los programas que lo conforman, ya que en el caso de la unidad curricular Historia del arte y del diseño se enriqueció el

contenido adaptándolo a las exigencias del perfil profesional actual, pero no cuenta con el diseño de estrategias didácticas que permitan un óptimo rendimiento en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Surge la imperiosa necesidad de transferir y adaptar el programa de Historia del arte y del diseño a su correspondiente planificación anual, y es aquí donde cada uno de los documentos como el Misión Alma Mater, del PNF, el programa de la unidad curricular, apunta incorporar elementos que poseen características en el ámbito legal y pedagógico que a su vez respondan a las demandas de los procesos de enseñanza y aprendizaje de los PNF, como lo son la participación activa y comprometida de los estudiantes, a la crítica consensuada y al desarrollo actitudes, conocimiento, habilidades, destrezas, saberes.

Según gaceta 39.839 del 10/01/2010 se subraya que la evaluación en el marco de la Misión Alma Mater se concibe como un proceso multidimensional de valoración de los componentes y prácticas educativas con el objetivo de fomentar la reflexión crítica, la acción transformadora y la corresponsabilidad de todos los actores.

Que además analice y pueda ser capaz de criticar, debatir, diferenciar, relacionar, comparar, identificar, relatar, de manera participativa, la teoría de la historia del arte y del diseño, con el propósito de desarrollar en el estudiante una visión analítica y crítica, que le permita asumir una visión objetiva desde su propia realidad y entorno histórico, y entender el hecho histórico- artístico.

Por lo tanto comprenda, desarrollando la habilidad de asociar, reconocer, identificar, resumir, interpretar, ejemplificar, distinguir, diferenciar, discutir, describir de manera integral los hechos, obras, influencias filosóficas, socio-políticas, industriales, tecnológicas, y el aporte de representantes en el contexto del arte y el diseño, para generar la realización de proyectos creativos en las diversas áreas del diseño integral.

Como parte fundamental del estudio para diseñar y proponer la estrategia didáctica para perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la unidad curricular Historia del arte y del diseño del primer trayecto de Diseño Integral Comunitario UNEY, se presenta a continuación la descripción los resultados del instrumento elaborado y ejecutado como guía de Observación

científica (Anexo nº 2), de la cual cabe destacar que fue llevada a cabo en los cursos introductorios que realiza la UNEY como parte de los protocolos de ingreso anual, aprovechando las posibilidades que ofrece esta fase del curso. De los resultados obtenidos:

En primer lugar se pudo apreciar que el nivel de interés (Indicador: Actitud) por la unidad curricular es bajo, ya que se consideran a los contenidos de la Historia del arte y del diseño no aportan elementos significativos para el perfil del profesional en diseño.

En lo que respecta al Análisis y desenvolvimiento en la evaluación de contenidos en los que se establecen reconocer características de los movimientos y estilos o relaciones entre el arte y el diseño con los factores social políticos, religiosos, económicos entre otros, es notorio que los estudiantes no ejercitan el análisis, sino que recurren a la memorización de datos y repiten lo que escuchan del profesor sin que profundicen en los temas tratados.

También se observa uso positivo de habilidades en la elaboración de trabajos para estos mismos temas, pero que impliquen la manipulación de imágenes, su respectiva construcción a través de ilustraciones, y cualquier tipo de actividad evaluada que requiera de sus habilidades en diseño. Ello refuerza la apreciación referida en el párrafo anterior.

Otro de los aspectos observados es el trabajo y desenvolvimiento de los estudiantes al conformar grupos de estudio, su rendimiento y manejo del conocimiento de los contenidos, en este caso, mejora en relación con los momentos en que trabaja individualmente, por lo que se atribuye a que es esta una experiencia integradora que aporta sinergia al proceso en el que se asimilan los contenidos.

Es importante mencionar que el perfil del estudiante de Diseño Integral Comunitario DIC, se inclina a las habilidades prácticas y visuales, y que posee poco interés por las asignaturas teóricas, por lo cual se observó que es receptivo a las actividades cuyo contenido teórico puede ser aplicado para desarrollar dichas habilidades prácticas y proyectos creativos.

Se constata que el Estado ha previsto dentro sus programas para la educación superior normativas y metodologías que amplían las posibilidades de desarrollo de los estudiantes, contenida en la participación activa y comprometida, a la crítica consensuada y al desarrollo actitudes, conocimiento, habilidades, destrezas, saberes. Y que la UNEY emprendió, a través de la creación del PNF en Diseño Integral, una puesta en práctica dichos cambios en los programas y todo lo concerniente a dichos lineamientos.

Se comprobó, que particularmente en la unidad curricular Historia del arte y del diseño, a pesar de obtenerse en el presente estudio que los estudiantes presenta un nivel bajo (Indicador de conocimiento) del aprendizaje de los contenidos de dicha unidad curricular, por lo que se evidencia la necesidad la incorporación de una estrategia que active otros mecanismos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad curricular para que se cumplan las exigencias que se orientan al estudiante a comprender, investigar, relacionar, analizar y valorar toda suerte de elementos históricos que complementen su formación como futuro diseñador.

Con la aplicación de la Entrevista, (Anexo nº 3) se logró contar con la información que aportan los docentes y directivos que trabajan en el contexto en el que se investiga, los que poseen una valiosa experiencia docente y dominan criterios valorativos que pueden ser muy útiles para conocer las particularidades que tipifican el proceso de enseñanza aprendizaje en el primer trayecto de la carrera. Se logró en un ambiente de colaboración y compromiso, obtener la información a partir de las preguntas formuladas.

La totalidad de los entrevistados manifestaron que al estudio de la unidad curricular Historia del arte y del diseño es de máxima prioridad si se quieren obtener un egresado verdaderamente integral, sin embargo reconocen que la formación que alcanzan por los estudiantes actualmente no es la óptima si se desea llegar a los niveles de exigencia del perfil profesional actual.

En relación con que sí los contenidos que reciben los estudiantes de la carrera en relación con la Historia del arte y del diseño los prepara actualmente para su futuro desempeño, la mayoría de los profesores y directivos entrevistados consideran

que aunque se han dado significativos pasos al respecto, sobre todo a partir del establecimiento de los PNF, deben adecuarse algunos aspectos, deben además instrumentarse los cambios que se requieren, pues los planes solamente dan las orientaciones generales acerca de los procesos, no el cómo llevarlos a cabo. Deben también introducirse dentro de lo posible modificaciones, que tomen más en consideración los intereses que manifiestan los propios estudiantes.

Se considera también mayoritariamente que las principales fortalezas de los estudiantes radican en sus capacidades visuales y técnicas, y sus debilidades en el poco interés por los contenidos teóricos. Es consensuado que los aprendizajes que el estudiante debe tener ante el objeto de estudio van más allá de la simple memorización de datos históricos, y que este debe estar más enfocado en el análisis y en la comprensión de las causas y los aportes de dichos acontecimientos, y que los pueda utilizar como referentes para su propio desarrollo creativo.

Los criterios valorativos de los entrevistados acerca del estado de la formación de las habilidades prácticas y conocimientos teóricos que alcanzan en general los estudiantes en la unidad curricular Historia del arte y del diseño en la UNEY se orientan de manera casi unánime a que estos adquieren en general durante su formación, más habilidades prácticas si se compara con los conocimientos teóricos, sobre todo porque enfocan más su interés hacia las primeras y sitúan a los segundos en un plano de menor prioridad, por lo que se requiere equilibrar más ambos aspectos.

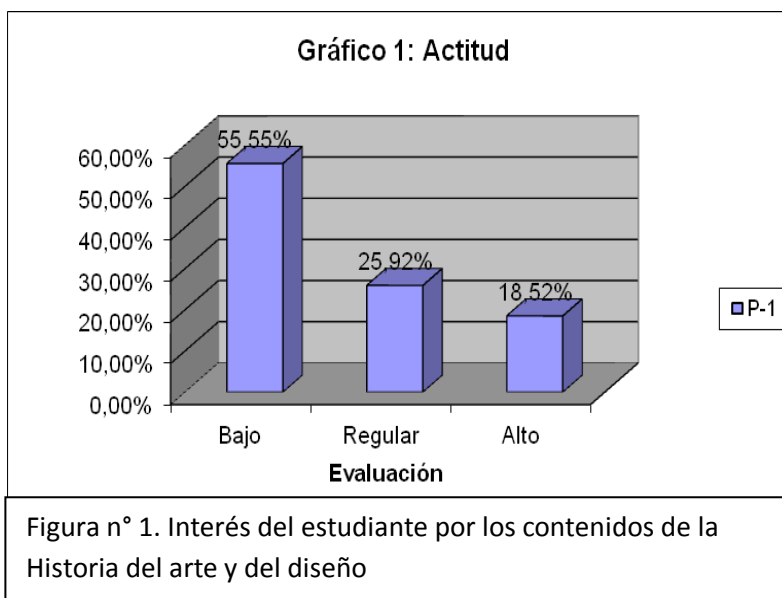
Los aspectos más significativos que se señalan por los entrevistados se centran en la necesidad de adecuar los métodos de evaluación empleados, así como integrar elementos teóricos que fortalezcan los contenidos, que favorezcan el análisis crítico y la concreción de los conocimientos, asumiendo que se deben considerar las exigencias actuales para que contribuyan a transformar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como parte fundamental del diagnóstico, en la unidad curricular Historia del arte y del diseño se desarrolló la prueba pedagógica inicial, que forma parte del pretest a la muestra de estudiantes seleccionada. La prueba realizada enfocada hacia los

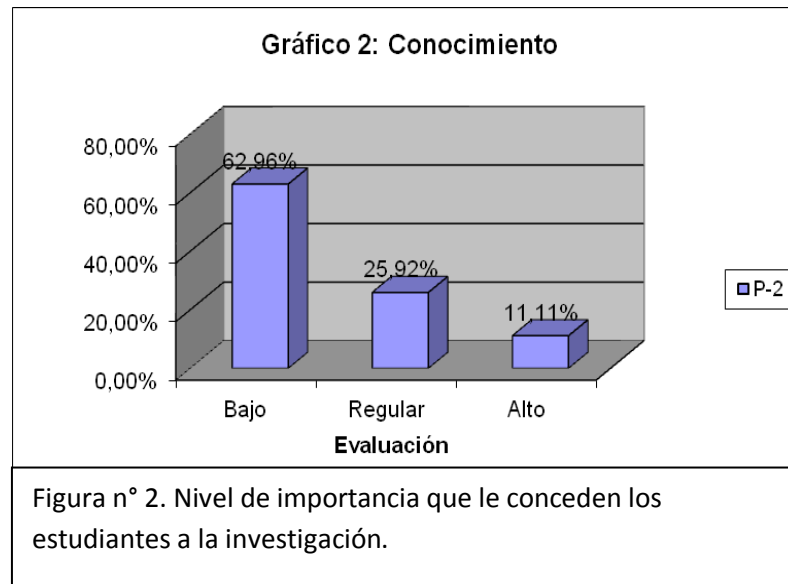
contenidos de la unidad curricular Historia del arte y del diseño en la fase inicial tiene como objetivo determinar las habilidades, conocimientos y aptitudes en la unidad curricular, de la cual se solicitó la colaboración para seleccionar y marcar la opción que considerara adecuada.

Como resultado de la prueba diagnóstica inicial (Anexo nº 4), realizada a la muestra intencional se destaca a continuación los resultados más significativos para los fines de esta investigación:

Pregunta 1: Un total de 15 estudiantes que seleccionaron valor bajo como respuesta, que corresponde al 55,55 % de la muestra, lo cual se interpreta que las clases de la Historia del arte y del diseño les producen cansancio y falta de interés. Mientras que 7 estudiantes 25,92 % considera un interés regular por la unidad curricular, y por último seleccionó tener 5 estudiantes que representa un valor alto, resultado de 18,52 %.



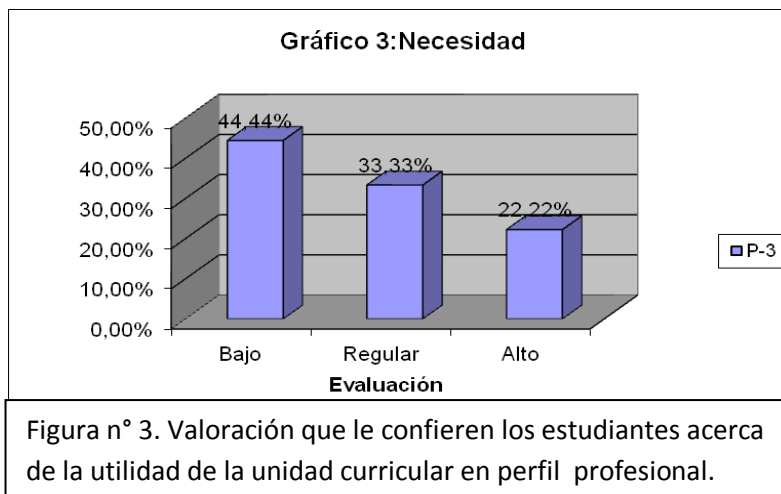
Pregunta 2: Al referirnos a la investigación y entrega de trabajos escritos, se destaca que 17 estudiantes responden como opción el valor bajo, denotando una inclinación por expresar su desacuerdo de investigar traducido en un 62,96%, un grupo de 7 estudiantes lo consideraron como valor regular, representando un 25,92%, por último solo 3 estudiante respondieron seleccionando como valor alto representando un 11,11%.



Es preocupante como estas respuestas revela la falta de interés por la investigación de contenidos que amplían lo visto en clase, y por otro lado, lo que hace que estas tareas independientes, no contribuyen por si solas al aprendizaje, lo que amerita complementar con dinámicas, debates, y otras actividades que reafirmen los contenidos investigados.

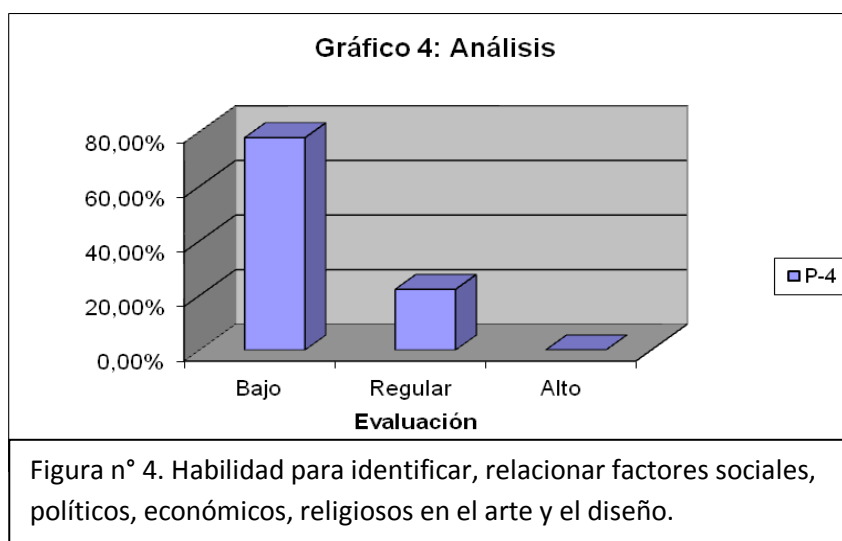
Pregunta 3: En cuanto a qué nivel de pertinencia le confiere a los estudios de la Historia del arte y del diseño en la carrera de Diseño Integral Comunitario, 12 estudiantes manifiestan un 44,44% bajo, mientras 9 estudiantes que representa que un 33,33% consideran su pertinencia como regular, por otra parte 6 estudiantes que representa un 22,22% manifiesta un alto nivel de pertinencia.

La descripción del resultado obtenido, considera que los estudiantes poseen la información parcial o general de lo que les ofrece el programa de Diseño Integral Comunitario, sin embargo se considera como una información valiosa que permite saber que un número importante de estudiantes expresó que la pertinencia de dicha unidad curricular es baja y un número menor de estudiantes piensa que si son pertinentes dichos estudios.



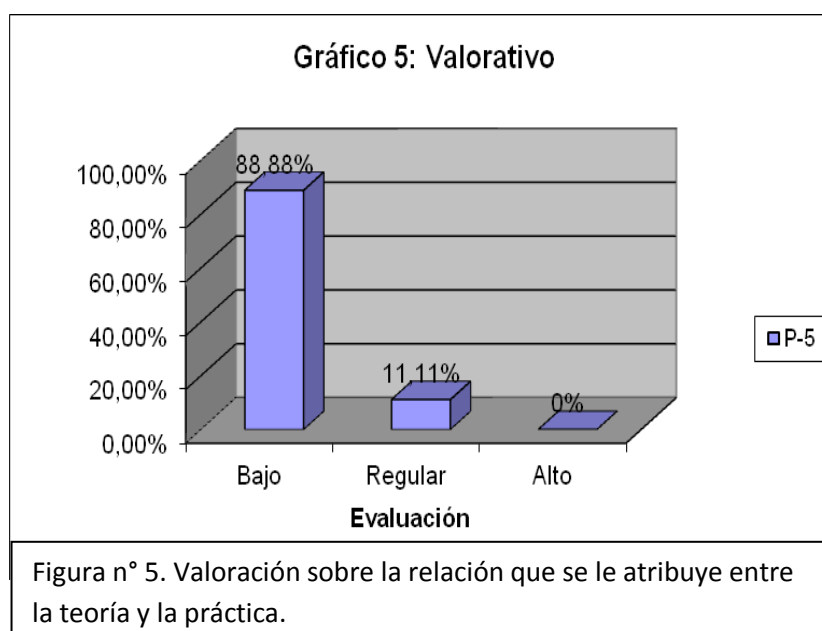
Un porcentaje importante responde como valor bajo porque consideran que no es relevante o pertinente la unidad curricular para sus estudios en Diseño Integral Comunitario, y son en menor porcentaje los que si considera que son pertinentes dichos conocimientos.

Pregunta 4: En el caso de responder el nivel en cual el estudiante identifica los factores sociales, religiosos, políticos, que inciden en Historia del arte y del diseño, 21 estudiantes manifiestan bajo nivel, lo que representa un 77,77 %, por otra parte 6 estudiantes que representan un 22,22 % como regular. Nadie valoró como alto este elemento.



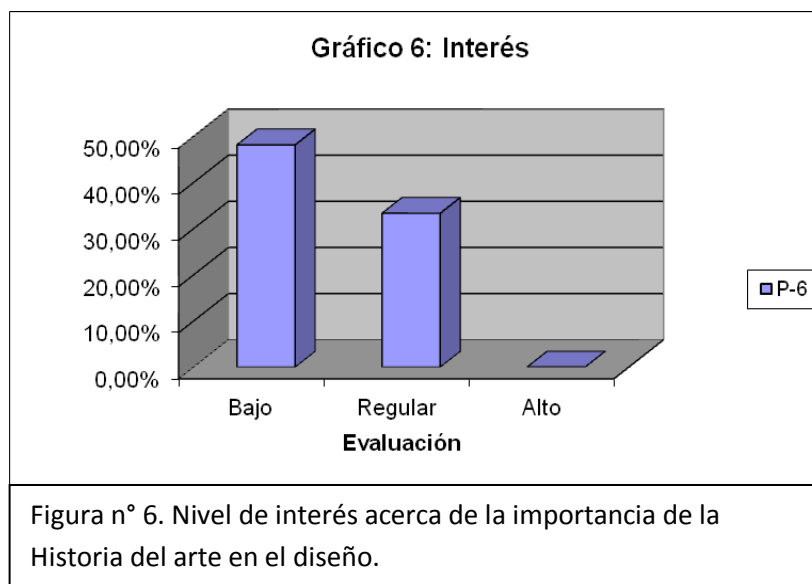
Uno de los problemas más destacados se constata en que los estudiantes poseen un bajo nivel para identificar elementos del contexto histórico, que hacen posible la comprensión más integral del estudio de la Historia en general, y la Historia del arte y del diseño no son la excepción. En esta muestra ningún estudiante manifestó tener alto nivel para identificar factores sociales, religiosos, políticos, que inciden o son factores para la Historia del arte del diseño.

Pregunta 5: En cuanto a la valoración que los estudiantes le atribuyen al vínculo de los aspectos teórico (entendidos como los contenidos de Historia del arte y del diseño) relacionados con práctico 24 estudiantes manifiestan bajo nivel, lo que representa como resultado de un 88,88%, por otra parte un 3 estudiantes, que representan un 11,11 % como regular, y ningún estudiante respondió en un valor alto.



Una mayoritaria cantidad de estudiantes consideran bajo la relación que tiene la teoría, (entendidos como los contenidos de Historia del arte y del diseño), con los procesos prácticos que desarrollan en la carrera, al punto que ninguno percibe relación alguna. El estudiante no concibe la realización de proyectos novedosos basados en el pasado, ni la posibilidad de realizar proyectos de diseño generados por bases de la Historia del mismo.

Pregunta 6: En la cual se determina en qué nivel los estudiantes consideran de interés al estudio de contenidos historia del arte y su influencia en el diseño 13 estudiantes, que representan el 48,15% como un valor bajo, siendo 9 de los estudiantes los que eligen responder con valor regular, representando el 33.33%, y 5 de los estudiantes consideran alto, representando el 18,51%.



Es destacado que una cantidad mayoritaria de estudiantes consideran bajo la influencia que el arte tiene sobre el diseño, y ninguno de los participantes de la muestra considera dicha influencia.

El diagnóstico realizado en el que se aplicaron los diferentes instrumentos para establecer el estado inicial del PEA en el contexto de la unidad curricular Historia del arte y el diseño del primer trayecto del espacio académico DIC de la UNEY permitió identificar insuficiencias en los aspectos básicos del proceso, lo que sugiere la necesidad de introducir cambios para alcanzar los resultados que estén en consonancia con lo que establecen los PNF y el propio perfil del egresado y la sociedad venezolana en la actualidad.

CAPÍTULO III

DISEÑO DE ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA CONTRIBUIR EN LOS PROCESOS DE LA ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LA HISTORIA DEL ARTE Y DEL DISEÑO

Parte del trabajo del docente es reconocer y dar solución a tanto la efectividad de su labor como las dificultades que se le presentan a la hora de ver los resultados obtenidos en el proceso de la enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes, de esta manera activar estrategias que le sirvan para alcanzar las metas propuestas en este sentido. Por esta razón en este estudio se establece una propuesta que contribuya con los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Historia del arte y del diseño de los estudiantes del primer trayecto de Diseño Integral Comunitario.

3.1 Antecedentes de la estrategia didáctica.

La referencia primaria de la estrategia se reconoce en la ciencia militar y se puede tomar del mundo helénico, que se caracterizó por las observaciones y escritos de Jenofontes y de Tucídides. En Roma se encontraban, Polibio, Plutarco y Tito Livio, que además de aportar al pensamiento político, también relataron sus experiencias estratégicas.

Un análisis etimológico del vocablo permite conocer que proviene de la voz griega *stratégos* (general) y que, aunque en su surgimiento sirvió para designar el arte de dirigir las operaciones militares, luego, por extensión, se utilizó para nombrar la “habilidad, destreza, pericia para dirigir un asunto”.

Este término aparece en las Ciencias Pedagógicas, aproximadamente en la década de los años 60 del siglo XX, coincidiendo con el comienzo del desarrollo de investigaciones dirigidas a describir indicadores relacionados con la calidad de la educación.

En el contexto concreto de la Pedagogía, la estrategia establece la dirección de las acciones encaminadas a resolver los problemas detectados en un determinado segmento de la actividad humana. De modo que las raíces inmediatas de este movimiento de investigación, aunque tardaron en germinar, hay que buscarlas en Binet, Baldwin, Piaget, Dewey y otros.

Varios autores coinciden en afirmar que las estrategias están al servicio de los procesos, de los que difieren por su carácter operativo, funcional y abierto, frente al carácter encubierto de éstos. Además, las mismas se distinguen claramente de las tácticas o técnicas de estudio, que son actividades específicas, más ligadas a la materia y siempre orientadas al servicio de una o varias estrategias. (Bernad., 1987), (Román., 1991), (Pérez y Beltrán., 1991), (Genovard y Gotzens., 1990).

Las estrategias de enseñanza se consolidan en la educación superior en una serie actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y a los contenidos u objeto de estudio.

También estrategia refiere el uso de medios y metodologías en unos marcos organizativos concretos y proveen a los estudiantes sistemas adecuados de información, motivación y orientación. Las actividades deben propiciar la comprensión de los conceptos, su clasificación y relación, la reflexión, el ejercicio de formas de razonamiento, la transferencia de conocimientos.

A continuación, algunas definiciones de estrategias de enseñanza:

“Son procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos” (Mayer, 1984; Shuell, 1988; West, Farmer y Wolf, 1991).

“La estrategia es un conjunto de actividades mentales cumplidas por el sujeto, en una situación particular de aprendizaje, para facilitar la adquisición de conocimientos” (Beltrán Llera, J. 1995; citado por Gallegos, J., 2001).

“Son pensamientos y conductas que un alumno inicia durante su aprendizaje que tienen una influencia decisiva sobre los procesos cognitivos internos relacionados con la codificación...” (Wenstein y Mayer, 1986; citado por Gallegos, J., 2001).

“Es una operación mental. Son como las grandes herramientas del pensamiento puestas en marcha por el estudiante cuando tiene que comprender un texto, adquirir conocimientos o resolver problemas” (Gallegos, J., 2001).

Partiendo de estas definiciones, se podría decir que las estrategias de enseñanza son el medio o recursos para la ayuda pedagógica, las herramientas, procedimientos, pensamientos, conjunto de actividades mentales y operación mental que se utiliza para lograr aprendizajes.

Plantear una estrategia didáctica basada en uno de los aspectos de un proceso, presupone tomar en consideración en particular este aspecto del mismo sin dejar de tener en cuenta a los demás que lo conforman, por cuanto no puede obviarse su carácter sistémico, este principio ha de estar presente en la concepción de cada una de las actividades específicas que se diseñen para la transformación de una realidad dada.

El verdadero carácter de las estrategias es el papel mediador entre los procesos y las técnicas, que se ponen en marcha para desarrollar un determinado proceso de aprendizaje, para lo cual utiliza técnicas específicas de estudio.

Por ello, el propósito de toda estrategia es vencer dificultades con una optimización de tiempo y recursos, las mismas son siempre conscientes, intencionadas y dirigidas a la solución de problemas de la práctica.

En consecuencia, un rasgo importante de cualquier estrategia es que son generalmente deliberadas, planificadas, conscientemente comprometidas en actividades; destacándose así su carácter intencional y propositivo, e implica por lo tanto, un plan de acción.

Como se ha expuesto hasta ahora, diversos autores coinciden al señalar que las estrategias son instrumentos de la actividad cognoscitiva, que permiten al sujeto determinada forma de actuar sobre el mundo, de transformar los objetos y situaciones. El plan general de la estrategia debe reflejar un proceso de organización coherente unificado e integrado, direccional, transformador y sistémico.

Al respecto, se agrega la definición de la Dra. C Juana M. Remedios plantea la estrategia didáctica como: “EL sistema de acciones de enseñanza-aprendizaje que está asociado a estas categorías, como proceso y producto, definida como secuencia integrada, más o menos extensa y complejas de acciones y procedimientos seleccionados y organizados, que atendiendo a todos los componentes del proceso permiten alcanzar los fines educativos propuestos” (Remedios, J, 1999).

Por otra parte, una completa y ajustada definición y caracterización se encuentra en De Armas quien considera a las estrategias como aporte de la

investigación, ya que las mismas tienen como propósito esencial la proyección del proceso de transformación del objeto de estudio, desde un estado real hasta un estado deseado y las define como: “la manera de planificar y dirigir las acciones para alcanzar determinados objetivos”. (De Armas, 2011: 32)

3.2 Sobre los tipos de estrategia, la estrategia didáctica.

Dentro de las tipologías de estrategia que existen: Pedagógica, Didáctica, Educativa y Metodológica, la autora asume en la presente investigación la Estrategia Didáctica, debido al contexto sobre el cual se pretende incidir y la especificidad del objeto de transformación.

Para el momento definir estrategia de enseñanza implica realizar manipulaciones o modificaciones en el contenido o estructura de los materiales del aprendizaje o por extensión dentro de un curso o una clase, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión de los estudiantes. Son planeadas por el agente de enseñanza (docente, diseñador de materiales o software educativo) y deben utilizarse en forma inteligente creativa.

Se establecen ciertos matices en los conceptos de estrategia de aprendizaje procedimientos y habilidades que el estudiante posee y emplea en forma flexible para aprender y recordar la información, afectando a los procesos de adquisición, almacenamiento y utilización de información.

Por consiguiente, declara como estrategia didáctica aquel conjunto de acciones que dentro del proceso formativo van a posibilitar la integración de los componentes: académico, laboral e investigativo, en vínculo: realidad-conocimiento, individuo - sociedad, que harán posible la solución de problemas de diseño adaptados a la actualidad, como elemento clave en la cohesión, movilización, participación de procesos de transformación.

La Estrategia Didáctica presentada en esta investigación, como aporte de significación práctica, se organizó de la siguiente manera:

- Introducción. Se establece el contexto y ubicación de la problemática a resolver. Ideas y puntos de partida que fundamentan la estrategia.

- Diagnóstico- Indica el estado real del objeto y evidencia el problema en torno al cual gira y se desarrolla la estrategia.
- Planteamiento del objetivo general. Encaminado a lograr el desarrollo de la comunicación asertiva, implicativa y transformadora de los estudiantes en la comunidad.
- Planeación estratégica- Se definen metas u objetivos a corto y mediano plazo, que permiten la transformación del objeto desde su estado real hasta el estado deseado. Planificación por etapas de las acciones, recursos, medios y métodos que corresponden a estos objetivos.
- Instrumentación- Explicar cómo se aplicará, bajo qué condiciones, durante qué tiempo, responsables, participantes.
- Evaluación- Permite definir los logros y obstáculos que se han ido venciendo, la valoración de la aproximación lograda al estado deseado.

3.3 Fundamentación metodológica de la estrategia.

La estrategia didáctica elaborada se propone el objetivo de contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto los contenidos de la unidad curricular Historia del Arte y el diseño, que se imparte en el primer trayecto de la carrera Diseño Integral Comunitario en la UNEY. Se toman en consideración los resultados del diagnóstico del estado actual del mismo en este contexto.

Para tal fin se asume que cuando se enseña y aprende más allá de los contenidos explícitos de los programas educativos, puede constituir uno de los ejes sobre los que giran experiencias ya conocidas, de lo cual tienen puntos de coincidencia, Vigotski, Paulo Freire y C. Freinet, que exponen que el aprendizaje es un proceso activo de construcción social de conocimientos.

Por todo lo anterior, también se hace la asunción de que para contribuir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la unidad curricular Historia del arte y el diseño, para estudiantes del diseño requiere activar mecanismos participativos, de interrelación grupal y de eficacia pedagógica, que a través de la comunicación, intercambio de ideas y análisis en conjunto, se logre un conocimiento holístico que

transciende a la experiencia teórica. Así mismo, facilitar dentro de la programación un espacio para la recreación y creación de proyectos creativos que se apoyen los contenidos de la unidad curricular para generar soluciones que se adapten a las necesidades y contextos sociales actuales.

El diseño de la propuesta de la estrategia didáctica, se fundamenta en el paradigma Histórico-Cultural, representado por las ideas de L. S. Vigotski, llamado Socio-Constructivismo por sus planteamientos teóricos en occidente, en el cual se enseña al individuo a resolver los problemas más frecuentes de su vida, apoyados en la cultura acumulada por la sociedad y en la previsión de lo que puede ocurrir en lo sucesivo.

Al retomar los postulados de la teoría del Constructivismo (Histórico- Cultural), sitúa al hombre en contacto con su medio para transformarlo y transformarse, en este caso el estudiante, que se sustenta en la investigación, el análisis, discusión grupal de los contenidos de la Historia del arte y del diseño, aunado a los saberes previos de su propio contexto social y de diversas técnicas del diseño, así de las herramientas necesarias para el desarrollo de proyectos que visualicen y estén en función de solucionar determinadas necesidad de diseño en escenarios y momentos concretos, que además en la experiencia descubra su capacidades y cómo desarrollarlas.

Desde el Constructivismo (Histórico-Cultural), la labor de revisión de los factores que contribuyeron al origen de las manifestaciones del Arte y del diseño en la historia, sus representantes, obras, y aportes, se crea un contacto teórico para que el estudiante proyecte su propia intervención e interactúe con dichos elementos, elaborando así su propia visión del mundo.

Es de gran importancia considerar los postulados de Vigotski, referido a la determinación de la zona de desarrollo próximo, (ZDP), lo que permite conocer el desarrollo real y potencial del alumno y establecer los niveles de ayuda que requiere para promover el crecimiento personal, así como explica el papel de las relaciones sociales en este desarrollo y el proceso de apropiación de la experiencia histórico social de la humanidad.

La estrategia didáctica se concibe desde la concepción curricular, teniendo en cuenta los componentes didácticos personales (profesor – alumno), que expone al profesor como guía del proceso y los estudiantes como constructores de su propio conocimiento, así como los no personales dados por objetivos, contenidos, métodos, medios y evaluación.

La estrategia acciona el interés y la motivación, toman elementos del Aprendizaje significativo, para el trabajo de un conjunto de destrezas y habilidades que posibiliten llevar a la práctica la estructura y diseño de los contenidos de la asignatura, que contribuyen al el desarrollo del perfil profesional, pero al mismo tiempo forma al individuo en su propio ser.

En consecuencia, se proyecta sobre la base de los retos de la contemporaneidad, la formación de profesionales, que al mismo tiempo de una sólida instrucción y educación, desarrollen competencias que le permiten convertirse en verdaderos comunicadores, creadores y transformadores, el hombre como sujeto y no como objeto de dicho proceso.

A través de la propuesta se toma en cuenta, el papel activo, consciente y participativo del estudiante, el aprendizaje significativo, reflexivo y constructivo, el respeto mutuo, la confiabilidad, la responsabilidad y el papel que desempeñan los sujetos participantes en este proceso propiciando un contexto interactivo, donde la comunicación, la motivación, la interrelación entre lo individual y lo colectivo.

El desarrollo de esta estrategia sigue un plan didáctico, coherente, adecuado y controlado de acuerdo con las exigencias del proceso docente-educativo y toma como tarea de primer orden el principio básico de vinculación de la teoría con la práctica, así como su influencia para la transformación del medio social.

3.4 Diseño de la estrategia didáctica.

Al diseñar la propuesta se establecen relaciones entre el objetivo, el proceso desarrollado y los resultados que se desean obtener, los cuales reflejaran el nivel y el alcance de las transformaciones que se deben lograr mediante la implementación de la estrategia didáctica, la misma exige delimitar problemas, programas, recursos, disponer de planes alternativos, crear estructuras

organizativas, crear actitudes de personal lo suficientemente flexibles para adaptarse al cambio.

Para su diseño se concibieron las etapas de diagnóstico, planeación, instrumentación, evaluación y valoración de los resultados, para su puesta en práctica. La misma responde a las exigencias de la carrera.

Desde el punto de vista pedagógico, se asume la interacción dialéctica de la instrucción, la educación y el desarrollo, como tríada dialéctica, esencial para preparar al hombre para la vida, así como también se sustenta en el nivel de carácter laboral e investigativo y académico; lo laboral se identifica con la vida, y lo académico es una modelación, una aproximación a la vida, de forma que pueda visualizar la problemática del contexto que le rodea o donde se desea insertar, además de que posibilite el cumplimiento de los objetivos que proponen aplicar en la realidad lo aprendido.

Desde el plano sociológico y filosófico, la propuesta concibe a la sociedad a partir de su estadio de desarrollo, prepara al estudiante para crear a partir de referentes históricos, trabajos en diseño que llevan a la práctica conceptos adaptados a la actualidad.

La proyección del estudiante en su labor participativa y transformadora considera modos de actuación asertiva que presenten: Procedimientos cognitivos, valorativos, acompañados de procedimientos prácticos que funcionen como medio de interacción sujeto-sujeto y combine lo teórico-práctico.

La actuación transformadora, que al igual que la anterior requiere de procedimientos cognitivos, valorativos y prácticos. Aquí estos procedimientos adquieren un nuevo sentido, en función de transformar la realidad en el contexto de la labor profesional.

La actuación adaptativa, condicionada por la influencia del medio en el cual actúa el profesional. En este sentido, se puede incluir un conjunto de procedimientos orientados a la formación de hábitos profesionales, los cuales permitirán la estabilidad en la actuación cotidiana.

La actuación meta cognitiva de autovaloración, autocontrol y autoevaluación, los que adquieren una significación especial para la regulación de la actuación crítica e independiente.

La estrategia didáctica que propone contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de la Historia del arte y del diseño, contiene acciones caracterizadas por una dimensión Prospectiva de manera que los estudiantes de la carrera de Diseño Integral Comunitario use los contenidos que aprende, para lo que requiere manejar conceptos diversos y se enfrente a diversas interpretaciones de la realidad.

Esta estrategia consta de orientaciones metodológicas generales, tales como, la seleccionar los instrumentos a aplicar, el tener en cuenta el diagnóstico de los estudiantes inicial, planificar los materiales y recurso necesarios, entre otros.

La propuesta de actividades debe caracterizarse por propiciar un clima favorable, donde estudiantes y profesor interactúen y se establezca un intercambio de ideas y competencias. También debe considerarse la organización del tiempo para la realización de las actividades, de forma tal que el estudiante pueda trabajar independientemente.

Es de gran importancia la correcta orientación de los contenidos que se pueden trabajar para lograr desarrollar, desde la unidad curricular, propuestas de diseño. Así mismo, la reparación del profesor y los estudiantes y la utilización de diferentes formas organizativas de la actividad docente.

Cada tarea asignada al estudiante, le permite transitar del nivel reproductivo al de aplicación y al de creación por lo que se debe tomar en cuenta la concertación del convenio con los estudiantes.

Para organizar el proceder de los docentes se ofrece la siguiente propuesta como proceder metodológico el realizar un diagnóstico inicial de los conocimientos previos de los estudiantes.

Orientar tareas al estudiante a la puesta en práctica de los contenidos. Tener presente la participación y activación de estudiante en la concepción del proceso de enseñanza aprendizaje y a partir del diagnóstico hacer un análisis detallado del programa de la unidad curricular de manera que pueda aprovechar las

potencialidades de éste, para potenciar actividades participativas y lograr la proyección de los contenidos en propuestas de diseño, a partir de los objetivos, habilidades y sistemas de conocimientos que se persiguen con su aplicación, en correspondencia además con las necesidades y motivaciones de los alumnos.

El docente debe garantizar una correcta orientación para la acción que permita la implicación de los estudiantes desde lo afectivo – volitivo y lo cognitivo instrumental.

En el momento de la ejecución, tener presente, que los estudiantes conozcan antes de comenzar la actividad, qué es lo que van hacer, cómo y con qué cuentan para hacerlo.

En el momento del control propiciar diferentes formas de evaluación: autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Tener presente al respecto que también, se controla y evalúa en la orientación y ejecución de la tarea. Situación que posibilita la retroalimentación y perfeccionamiento de la metodología empleada.

Crear las condiciones objetivas y subjetivas que favorezcan la realización de las actividades. El docente debe garantizar con anterioridad las condiciones materiales para la realización de la actividad que posibilite el éxito de la misma:

Crear un clima psicológico favorable que compulse a la participación de los estudiantes con la preparación de los mismos con anterioridad, de forma que se sientan seguros y confiados en la tarea orientada, es decir, que estén dirigidas a la regulación del comportamiento, así como del desarrollo de las tareas asignadas.

La propuesta de Estrategia Didáctica, contiene un grupo de acciones que se desarrollaron aplicando diversas técnicas de trabajo en grupo, para que los estudiantes se apropien del conocimiento, que les permita aplicarlo en trabajos adaptados a proyectos de diseño, para ello se necesitó del apoyo de las asignaturas como fotografía, teoría, dibujo a mano alzada, fundamentos del diseño, computación, entre otras.

Se requiere de la investigación y revisión de los contenidos propios de la unidad curricular Historia del arte y del diseño, donde la discusión, la reflexión y el debate en cada una de las actividades son primordiales.

En su conjunto, la dinámica de las actividades que contiene:

- Considerar el objetivo general de la estrategia
- Las actividades deben caracterizarse por el empleo de técnicas y métodos activos y por un clima dinámico, afectuoso y de confianza que motive al estudiante y que le permitan ser protagonistas del proceso.
- Coordinar previamente en cada actividad: la asistencia, el tiempo, recursos y la autorización para su ejecución.
- Seleccionar el lugar de acuerdo con las características de la actividad a desarrollar.
- Propiciar para cada actividad formas de organización estudiantes, conformando grupos o equipos de trabajo, que tomen en cuenta el nivel de desarrollo de los estudiantes con desigual calidad en el aprendizaje, lo que permite garantizar los niveles de ayuda necesarios, dentro del grupo.
- Planificar y discutir determinados procedimientos con los estudiantes, los que son aprobados por el colectivo, posibilitando además del buen desarrollo de la actividad, el respeto, la cortesía, el espíritu crítico y autocrítico.
- Seleccionar el tiempo en que se ejecutan las actividades entre los profesores y estudiantes.
- Considerar un adecuado tratamiento de los resultados de cada actividad, generando la exhibición, y discusión en colectivo, para que sean punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes.
- Se conciben actividades de aula y de trabajos independientes.

De los procedimientos en la enseñanza de la Historia se desprenden del método del historiador, que consiste en recoger información sobre el tema objeto de estudio, formular hipótesis explicativas, analizar y clasificar las fuentes históricas, criticar las fuentes, identificar las causas y consecuencias y formular explicaciones de los hechos estudiados.

Los procedimientos constituyen un contenido en sí mismo y también una vía de acceso a los demás contenidos curriculares. Se trata de un contenido específico, que como tal, se ha de desglosar, secuenciar, programar, enseñar y evaluar. Este

contenido también es conocido como “Habilidades”, no obstante, como se verá a continuación, cuando se habla de “Procedimientos”, se hace referencia a un concepto mucho más amplio que las habilidades, las cuales podrían confundirse con simples actividades manuales, tales como hacer un comic, construir una línea de tiempo, hacer un cartel de propaganda, un diario mural, etc.

Para los fines de este trabajo, se entiende como estrategias didáctica se construye a partir del aprendizaje de diversas técnicas caracterizadas por un sistema observable de actividades ordenadas y orientadas a uno o diversos objetivos de conocimiento de naturaleza histórica. En la práctica, la estrategia se traduce en un sistema de actividades organizadas, que pueden ser especificadas a partir de una técnica de trabajo. Desde el punto de vista didáctico cada técnica debe constituir un sistema ordenado de actividades para conseguir un objetivo determinado.

Consideraciones sobre las actividades que conforman la estrategia didáctica propuesta:

El **Mapa conceptual**, donde los alumnos destaquen aquellos aspectos centrales que definen el hecho histórico a estudiar, más que los resúmenes, que muchas veces son copias manuscritas de los libros de texto. El centro del mapa conceptual es el tema a analizar. Cada idea que se considera importante y que influye en el proceso histórico estudiado es destacada por medio de una línea que parte del centro del mapa o tema a analizar. Sobre esta línea o a lo largo de ella se recomienda detallar de manera breve y resumida los datos y aspectos considerados.

Con esta representación gráfica y sintética del tema, se tiene el conjunto de conceptos, hechos y personajes que intervienen y su interacción, destacando las relaciones de causalidad que están interviniendo y determinando los momentos históricos o conceptos estudiados.

Juego del conocimiento: Los sistemas educativos, que entienden que por su origen, naturaleza y contenido, el juego tiene un carácter social que surge y se desarrolla bajo la influencia, intencionada o no, del docente consideran que se puede contribuir de manera significativa a elevar su potencial educativo, mediante la utilización de procedimientos muy peculiares de dirección pedagógica.

Estos que asumen la teoría del juego como actividad válida fundamental, significa tener en cuenta su influencia en las diferentes esferas del desarrollo psíquico; utilizar el juego como recurso didáctico y como actividad de desarrollo significa también valorar su medio de enseñanza y aprendizaje. Y como parte del sentido constructivista, en su enfoque pedagógico, enfatiza el rol de todo tipo de interacciones para el logro del proceso de aprendizaje, no desde el descubrimiento, sino desde la construcción, proyectando al estudiante como artífice de su propio conocimiento, a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información. (Albarrán y González, 2009)

La línea del tiempo: Para la enseñanza de los aspectos cronológicos, son de beneficio los ejercicios de ordenamiento temporal de los hechos históricos. Una estrategia empleada al respecto es la utilización de líneas en las que se organicen los sucesos, que permitan comprender qué estaba ocurriendo en un determinado momento, mientras se visualizan otros sucesos simultáneos en conjunto. Con ello se facilita la reconstrucción mental del tiempo histórico.

El trabajo colaborativo: Cohesionan al grupo, incrementan la solidaridad, la tolerancia, el respeto, la capacidad argumentativa, la apertura a nuevas ideas, procedimientos, y formas de entender la realidad, multiplican las alternativas y rutas para abordar, estudiar y resolver problemas.

Estrategia de extrapolación y transferencia: Propician que los aprendizajes pasen del discurso a la práctica, relacionados con otros campos de acción o conocimiento hasta convertirse en un bien de uso que mejore la calidad de su aprendizaje, los estudiantes reconocen el conocimiento como algo integrado y no fragmentado. Para realizarla se puede partir de un tema del contenido de la Historia y proponer desarrollar proyectos en los que intervengan el uso de conocimiento en otras materias de la carrera como fotografía, fundamentos del diseño, teorías del color, dibujo, computación.

Estrategia de búsqueda, organización de información y selección de información: Preparan a los estudiantes para localizar, sistematizar y organizar la información y el conocimiento a su alcance, por ello resultan adecuados para sugerir, por ejemplo, investigaciones a mediano plazo sobre corrientes, autores,

tipos de textos, periodos históricos. Promueven la comprensión y uso de metodologías para generación y aplicación del conocimiento, desarrollan la objetividad y racionalidad, así como las capacidades para comprender, explicar, predecir y promover la transformación de la realidad.

3. 5 Conjunto de actividades propuestas.

La propuesta consta de 7 actividades, que representan una organización de los contenidos propuestos para la realización de dinámicas y proyectos creativos que contribuyan a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de Historia del arte y del diseño.

ACTIVIDAD No 1

TITULO: Mapa Conceptual

OBJETIVO: Analizar la importancia y pertinencia de la Historia del arte y del diseño para la formación del profesional integral.

RECURSOS: Pizarra, marcadores acrílicos, tarjetas de cartulina, conceptos impresos, marcadores de pizarra, guión del mapa conceptual. Guión previo con los contenidos a desarrollar.

DESCRIPCIÓN: Se realiza clase, en la que profesor dibuja un rectángulo central en el pizarrón, con diversos rectángulos de colores que partirán vacíos conectados por líneas. Los mismos serán rellenos con las denominaciones correspondientes a diversos conceptos que figuran como un todo para definir y establecer la importancia de la Historia del arte y del diseño para la formación del profesional en diseño. Para generar la intervención se dará lectura y explicación de los estudiantes a los que previamente se les proporcionó un conjunto de tarjetas enumeradas contentiva cada una, de un concepto que será colocado en la pizarra dentro de los recuadros. Se trabaja una dinámica de lecturas en voz alta, el análisis por los estudiantes, de dichas lecturas y complementado por explicaciones del profesor.

EVALUACIÓN:

Se evalúan las intervenciones y el desarrollo de conceptos sobre el tema.

Como tarea independiente se solicitará la elaboración en grupo de un mapa mental con el tema desarrollado en clase.

ACTIVIDAD 2

TITULO: JUEGO DE CONOCIMIENTO (Anexo n° 5)

OBJETIVO: analiza las culturas de la antigüedad desde la construcción, proyectando al estudiante como artífice de su propio conocimiento, a partir de su propia forma de ser, pensar e interpretar la información.

RECURSOS: Materiales diversos, imágenes de las obras estudiadas, un dispositivo para tablero y pega.

DESCRIPCIÓN:

Se realizara clase magistral, para dar a conocer las principales características de los temas. Se organizaran grupos de trabajo de máximo 4 estudiantes para desarrollar:

1.-Elaborar un cuestionario para ser usado en Juego de Conocimiento que cuente con la información de manera concreta o sintética sobre los siguientes tópicos:

-El contenido de las preguntas estará basado en lo visto en clase y lo señalado en esta guía. Deberán ser preguntas sencillas, concretas y breves, de selección simple, con un máximo de 3 opciones a elegir, dentro de las cuales se presentará la respuesta correcta. Este cuestionario debe ser presentado escrito en computadora, y debe abarcar todo el tema (30 preguntas mínimo).

Elaboración individual o equipo de 2 integrantes. Para la preparación del juego debe seleccionar: TEMAS 1: Imperios de La Antigüedad: Mesopotamia, Egipto, China, India, Grecia O TEMAS 2: Arte Clásico: Roma, Paleocristiano, Románico, Bizantino, Gótico.

2.-Elaborar dispositivo sencillo para Juego de Conocimiento. Ejemplo: tablero de forma y diseño libre, ruleta y otros. Puede contar con tarjetas o fichas técnicas donde estén números, códigos de color, símbolos, imágenes que indique el tema y las preguntas. (Opcional: dados, conos, otros).

EVALUACIÓN:

El cuestionario presentado y corregido. El dispositivo diseñado para el juego tiene un valor por equipo. (Información y arte final). Cada equipo jugará con su dispositivo, pero en la actividad serán aleatorios quiénes realicen las preguntas al equipo. Todo el equipo podrá jugar, cinco (5) turnos cada participante, cuyo valor por pregunta al responder correctamente. Heteroevaluación y coevaluación.

ACTIVIDAD 3

TÍTULO: REVISTA DE ARTE Y DISEÑO (Anexo n° 6)

OBJETIVO: Investigar sobre temas históricos, realizar búsquedas, organización y selección de información para luego proponer un diseño gráfico.

RECURSOS: Multimedia, lista de bibliografía sugerida.

DESCRIPCIÓN: en la clase el profesor desarrolla el tema de la Revolución y el fin de la Era agraria, las transformaciones sociales, económica, con el fin de establecer referentes para la investigación. Y se le asigne la siguiente tarea independiente:

INSTRUCCIONES PARA EL ESTUDIANTES

(Leer toda esta asignación antes de comenzar)

- 1.- Ver y analizar 3 videos documentales facilitados (El diseño en la Revolución: obras y sus representantes) consultas bibliográficas y electrónicas.
- 2.- Desarrollar un Artículo Crítico de cada uno de estos Temas, que exponga un (1) aspecto o tema de interés en relación a: Aportes de período, los principales factores sociales, económicos, políticos que se destacan (relacionados al arte), entre otros.
- 3.-Características: a.- Trabajo individual, b.-Desarrollar de cada tema y de esté un (1) aspecto. c.- Los cuatro (4) artículos deberá contener: Nombre, apellidos y sección. Título del artículo. Artículo o Ensayo. Desarrollo o análisis del aspecto seleccionado. No se aceptarán copias textuales de artículos ya existentes (cuidar redacción y ortografía). Bibliografía consultada y citada.
- d.- Escrito en una cuartilla completa, programa Word, Time New Roman, tamaño de letra punto 12.

4.- Seleccionar uno (1) artículo o ensayo realizado:

a.- Elaborar en formato DIGITAL, un (1) diseño creativo para página de *Revista de arte y diseño*. Con diagramación, imágenes y tipografía acorde con el tema. Bien identificado con datos señalados anteriormente (en 3.- c) Formato: hoja carta. Tipografía libre, tamaño de letra libre, color libre.

b.- Elaborar en formato DIGITAL, una (1) propuesta de Portada para dicha revista: enfatizando como titular el artículo o ensayo realizado, y siguiendo las mismas características de la página trabajada. Agregar: Nombre de revista, N° o fecha, Artículos contenidos, entre otras.

ENTREGAR VIA E-MAIL: ColectivoDi@gmail.com

EVALUACIÓN: Hetero-evaluación y co-evaluación

ACTIVIDAD 4

TITULO: ALBUM O CATÁLOGO DE LAS VANGUARDIAS

OBJETIVO: Analizar la historia de las vanguardias, principales artistas y obras, reconocer su aporte al arte contemporánea sobre las bases de un trabajo colaborativo.

RECURSOS: materiales diversos, cartulinas, pega, imágenes.

DESCRIPCIÓN: Se realiza sesiones de clase en las cuales el profesor da las referencias de todos los temas como los movimientos, sus factores históricos y aportes. Además de los artistas y sus principales.

Pautas De Trabajo: Trabajo individual o parejas, para la confección de un desplegable innovador, que posea los temas indicados. Impresionismo, Expresionismo, Fauvismo, Cubismo. Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo. Y por el arte contemporáneo: Pop Art, Op Art, Minimalismo, High Tech, Postmodernismo, Memphis, Deconstructivismo.

1.-Portada: Titulo del trabajo, una imagen principal de movimiento Vanguardista que le corresponde a cada equipo

2.-Contenido: investigar y traer: Definición, año de cada uno de los movimientos estudiados. 2 imágenes mínimo de cada Vanguardia y del arte Contemporáneo.

Cada grupo de imágenes será titulado con el movimiento vanguardista

correspondiente. Cada imagen deberá ser identificada con Autor, Título, Año. (Técnica). El orden de colocación de los movimientos Vanguardistas debe ser cronológico.

3.-Contra portada: (última página). Identificación de estudiante(s), Apellido y Nombre. C.I. Sección. Fecha

EVALUACIÓN; Defensa y exhibición, hetero-evaluación y co-evaluación llevadas a cabo en aula.

ACTIVIDAD 5

TÍTULO: EMPAQUES (Anexo n°7)

OBJETIVO: Investigar sobre temas históricos llevados a la práctica a través de la realización de un contenedor o empaque que posee imagen de movimientos artísticos que sea funcional y que cubra una necesidad real.

RECURSOS: Materiales diversos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: Clases magistrales con discusión y planificación sobre los temas históricos. Elaboración de un empaque para un producto existente o imaginario. Basándose en una imagen(es) de algún estilo artístico del tema de las Art Nouveau, Modernismo, Sesesion Stilj. Su presentación va acompañada de elementos que promocionen el producto y enfatizen visualmente el concepto. Su defensa se centrará en la correcta identificación de la obra, autor y movimiento artístico, así como la razón por la que Ud. Seleccionó dicha obra para la elaboración del empaque.

Condiciones para la entrega de trabajos: Presentación con diseño. (Uso de formatos plegables como polípticos, uso de colores e imágenes relacionados los temas, debidamente identificadas con nombre, sección y fecha). Los textos deben ser manuscritos a lapicero. Serán recibidos solo en la fecha acordada.

ACTIVIDAD 6

TÍTULO: LIBRO DE ENTRETENIMIENTOS HISTÓRICOS

OBJETIVO: Analizar críticamente la transición social, cultural y artística de Venezuela. Demarcar las características que le conforman.

RECURSOS: Libros, revistas, diccionarios, diversas reproducciones, marcadores, pega, hojas de papel bond carta, cartulina y papeles de diversos colores.

DESCRIPCIÓN: Clase magistral en la que se realice una contextualización y caracterización de los temas: Venezuela Prehispánica, Colonial y Republicana. Venezuela en las Bellas Artes, Arte Moderno y Contemporáneo. Arte Popular.

a. Realizar listado de términos para cada clase y para cada tema: Enumerarlos y asignarles investigaciones individuales para defensa de dichos términos. Estudio e identificación de obras, investigación su definición y entregar tríptico. b. Facilitar lista de imágenes (ilustraciones o copias de imágenes). Elaborar diseño de “sopa histórica” (contornos que representen estructura o elementos que al juntarse correctamente puedan ser identificadas términos o palabras que denominen un estilo artístico perteneciente al tema estudiado).

Realizar crucigramas con imágenes: cadáver exquisito enumerado que arme diversas imágenes del tema.

EVALUACIÓN; Defensa y exhibición, hetero-evaluación y co-evaluación llevadas a cabo en aula.

ACTIVIDAD 7

TÍTULO: INVESTIGACIÓN DE CAMPO

OBJETIVO: Investigación de campo, donde se establezcan las características de la antigüedad que se mantienen vigentes en la cultura china actual a través de sus creencias. En esta actividad se puede consolidar el desarrollo significativo del aprendizaje.

RECURSOS: Bibliografía sugerida, Cámara fotográfica, papel, lápiz, cartulinas de color, entre otros. (Variable por cada trabajo).

DESCRIPCIÓN: Desarrolle un ensayo sobre la relación entre creencias, filosofía, religión (Budismo, Taoísmo, Confucionismo, yin – yang, I Ching, entre otros) con el arte de la Antigua China. 2.- Trabajo de campo: investigación sobre ALTAR

CHINO. Visitar un local comercial cuya gerencia o de propiedad sea de personas de dicha nacionalidad, que cuente con un altar votivo, para así investigar: nombre del Dios (es), elementos que complementan el altar. Sus significados. Región de procedencia. INDISPENSABLE: Foto del altar del lugar donde se realizó la investigación.

EVALUACIÓN; Defensa y exhibición, hetero-evaluación y co-evaluación llevadas a cabo en aula.

ACTIVIDAD 8

TITULO: ARTE VIVIENTE

OBJETIVO: analizar los elementos históricos y estéticos que conforman los estilos desde el neoclásico al realismo

RECURSOS: Bibliografía sugerida, Cámara fotográfica, papel, lápiz, cartulinas de color, telas, objetos, maquillaje, entre otros. (Variable por cada trabajo).

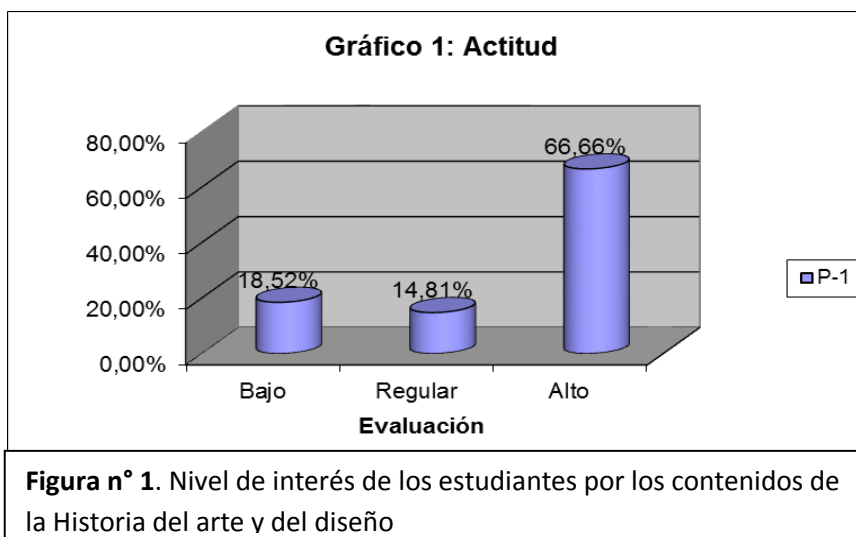
DESCRIPCIÓN: selección de una obra de arte correspondiente a uno de los estilos artísticos estudiados, para realizar una representación detallada de dicha obra. Hacer una toma fotográfica de la representación y realizar una montura sobre un soporte firme. Tamaño sugerido carta.

EVALUACIÓN: Defensa y exhibición, hetero-evaluación y co-evaluación llevadas a cabo en aula.

3.6 Resultados de la prueba final:

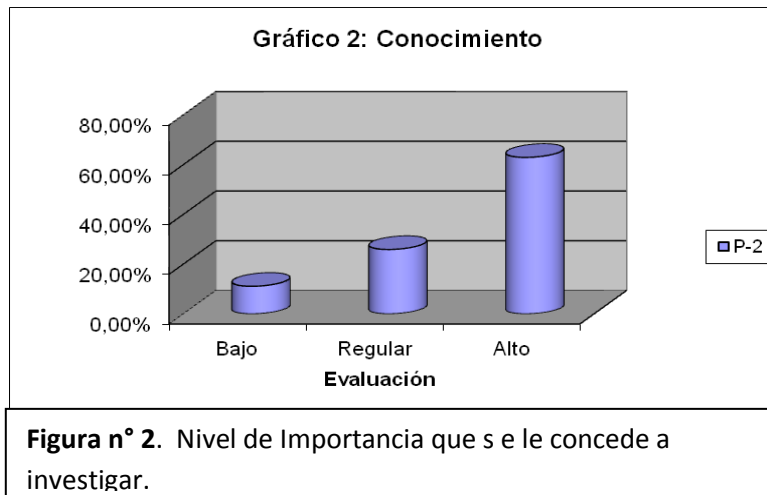
Prueba pedagógica final (Anexo nº 4) fue aplicada al termino de las actividades propuestas, y se les explicó a los estudiantes, que entre los objetivos que persigue la misma es que ellos expresen objetivamente su concepción sobre la unidad curricular, lo cual se traduce en un resultado cualitativo y cuantitativo de los cambios, producto de la aplicación de las actividades organizadas en función de una estrategia didáctica que permita contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del primer trayecto del PNF de Diseño Integral Comunitario. A continuación la descripción de los resultados obtenidos:

Pregunta 1: Se le pregunta al estudiante si presta interés y concentración por los contenidos de la Historia del arte y del diseño, se destaca que 5 estudiantes responden como opción el valor bajo, lo que representa un 18,52%, otros 4 estudiantes responden valoran regular que representa un 14,81%, un grupo de 18 estudiantes lo consideraron como valor alto, representando un 66.66%.



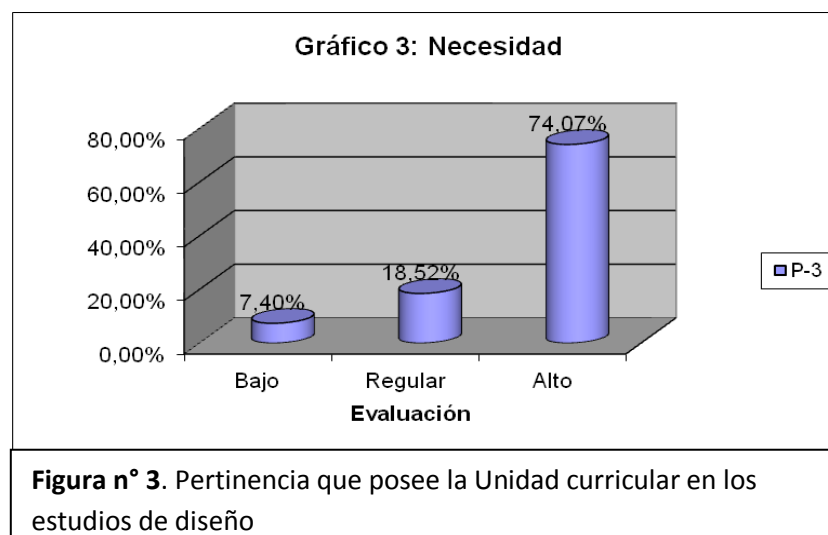
Este resultado es significativo ya que se denota un cambio en el interés o actitud que los estudiantes poseen por los contenidos teóricos que ofrece la unidad curricular Historia del arte y del diseño.

Pregunta 2: Al preguntar si el estudiante considera que en clases tiene habilidad para asimilar contenidos teórico- históricos a través de la investigación se destaca que solo 3 estudiantes responden como opción valor bajo, significando que un 11,11%, por su parte 7 estudiantes lo consideraron como valor regular, representando un 25,92%, y 17 estudiantes respondieron seleccionando como valor alto representando un 62,96%.



Se interpreta en la **Figura n° 2**, que una mayor cantidad de estudiantes consideró que si asimila y comprende los contenidos teóricos de la Historia del arte y del diseño, lo que se asocia con un mayor alcance de conocimientos de la unidad curricular a través de la investigación, la cual es pilar fundamental del saber.

Pregunta 3: Al preguntar qué nivel de pertinencia le confiere a los estudios de la Historia del arte y del diseño en la carrera de Diseño Integral Comunitario, solo 2 estudiantes responden como opción valor bajo, significando que un 7,40%, por su parte 5 estudiantes lo consideraron como valor regular, representando un 18,52%, mientras que 20 estudiantes respondieron seleccionando como valor alto representando un 74,07%



Es de gran importancia revisar la percepción de los estudiantes sobre nivel de pertinencia que le confiere a los estudios de la Historia del arte y del diseño en la carrera de Diseño Integral Comunitario. En la **Figura n°3** se constata que un importante número de ellos considera que sus contenidos generan un aporte en su formación del perfil profesional.

Pregunta 4: En cuanto al nivel en el que los estudiantes identifican los factores sociales, religiosos, políticos, que inciden en Historia del arte y del diseño, se obtuvo que 5 estudiantes consideraron como opción valor bajo, significando un 18,52%, de igual manera 5 estudiantes consideraron como valor regular, representando un 18,52%, mientras que 17 estudiantes respondieron en la selección como valor alto, equivalente a un 62,96%.

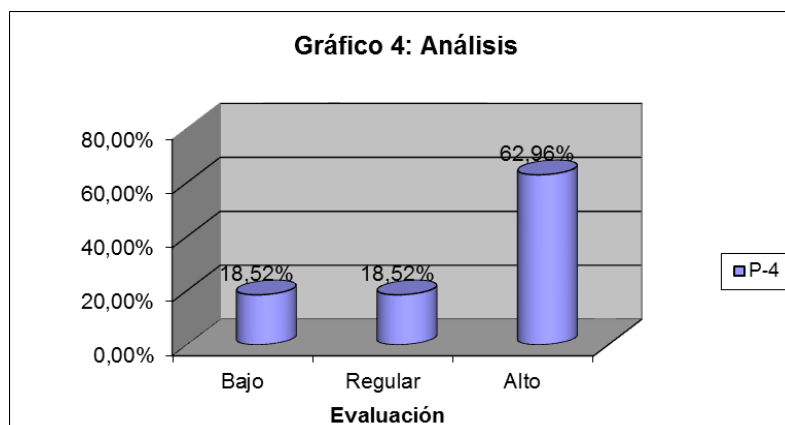


Figura n° 4. Alcance para identificar, relacionar factores sociales, políticos, económicos, religiosos en el arte y el diseño

El conocimiento de los acontecimientos históricos exige que se les dé una mirada a los contextos y factores que les dan sentido. Los estudiantes expresan que si mejoraron significativamente en la identificación de dichos factores. Figura n°4

Pregunta 5: Al preguntar cómo valoran los estudiantes los vínculos entre aspectos teórico-históricos en relación con trabajos prácticos se destaca que solo 1 estudiante responde como opción valor bajo, significando que un 3,70%, 4 estudiantes lo consideraron como valor regular, representando un 14,81%, y 22 estudiantes respondieron seleccionando como valor alto representando un 81,48%.

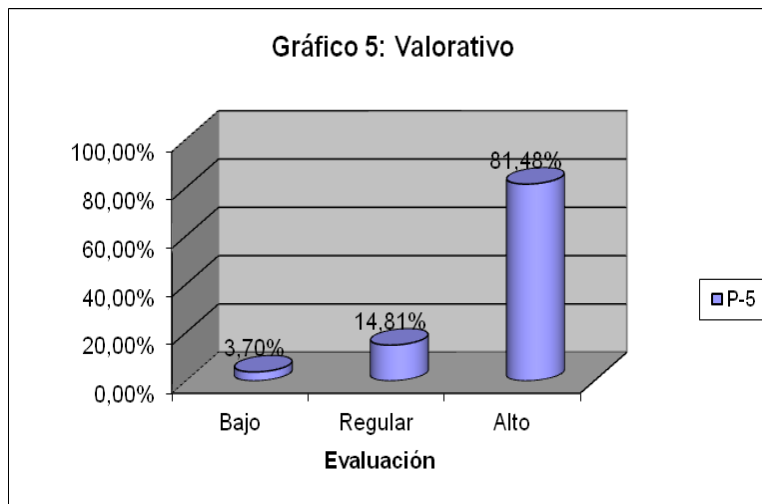


Figura n° 5. Valoración de vínculos entre aspectos teórico-históricos en relación con trabajos prácticos

Los resultados obtenidos en las actividades con respecto a llevar a la práctica los temas del contenido de la unidad curricular, contribuyeron a dar alternativas de investigación y desarrollo de proyectos creativos, en los cuales los estudiantes lograron apropiarse de los contenidos para presentar propuestas que contribuyen a la comprensión de los mismos. Esto se evidencia en la Figura n° 5, en la que se aprecia el alto valor atribuido a esa relación llevada a la práctica.

Pregunta 6: Cuando se le pregunta a los estudiantes qué importancia le confiere al estudio de contenidos Historia del arte y su influencia en el diseño, 2 de los estudiantes seleccionan el valor bajo, lo cual representa un 7,40%, a su mismo 3 estudiantes responden como valor regular, lo que significa un 11,11%, y 22 de ellos consideran en un valor alto, lo que se traduce en un 81,48%,

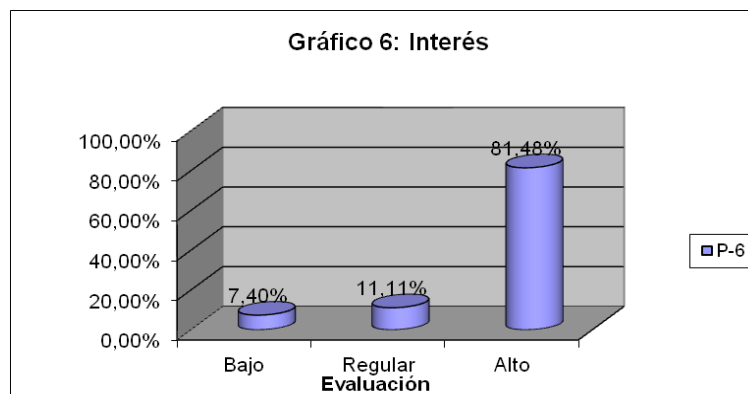


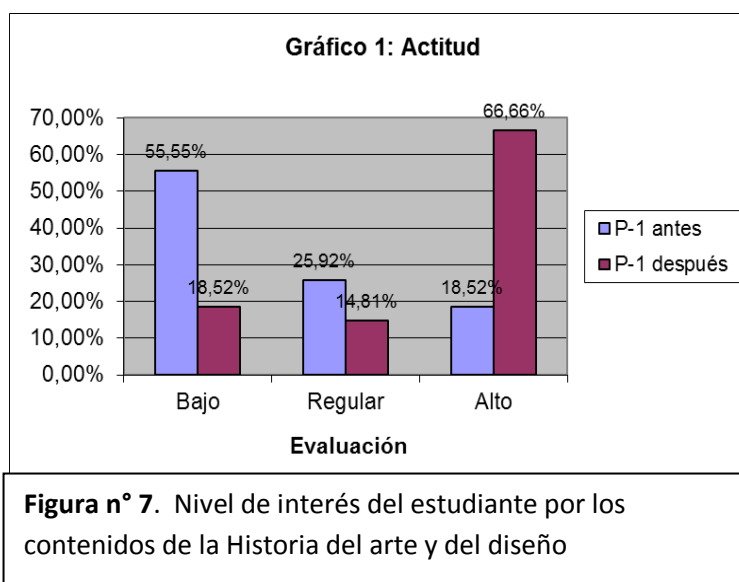
Figura n° 6. Importancia que se le confiere al estudio de contenidos Historia del arte y su influencia en el diseño

Dentro de los contenidos del programa se presenta una estrecha relación entre los acontecimientos de la Historia del arte y del diseño, que traduce un esfuerzo para enriquecer los conocimientos que el diseñador actual debe poseer para sus proyectos creativos, es por esto que se considera significativo que una cantidad importante de estudiantes perciven y reconocen dicha relación entre los hechos histórico en el arte con relación al diseño, y con esto la importante influencia que el arte tiene sobre los mismo, como se puede ver en la Figura n°6.

3.7 Validación de la estrategia didáctica por prueba pedagógica

A continuación se presentan los gráficos que establecen las comparaciones entre los resultados de las prueba pedagógicas realizadas antes y después de la puesta en práctica de Actividades que se diseñan como Estrategia didáctica para contribuir en los procesos de aprendizaje-enseñanza de la Historia del arte y del diseño.

Pregunta n° 1: Sobre el campo de la actitud, el interés y la concentración, por los contenidos teóricos-históricos, en la prueba inicial se observó una tendencia por la respuesta que expresa bajo interés, y sin embargo la prueba final, muestra un incremento significativo de esa opinión descende del 55.55% al 18%, luego de aplicadas las actividades.



Pregunta n° 2: La interrogante sobre la medida en que considera el estudiante que en clases tiene habilidad para asimilar contenidos teórico- históricos a través de la investigación, es notable las actividades prácticas en función de los contenidos teóricos tienen efectos favorables, ya que se revierten los resultados y se traduce en que los contenidos llegan a ser más comprendidos, por tanto se acerca al estado el conocimiento deseado. Figura n° 8

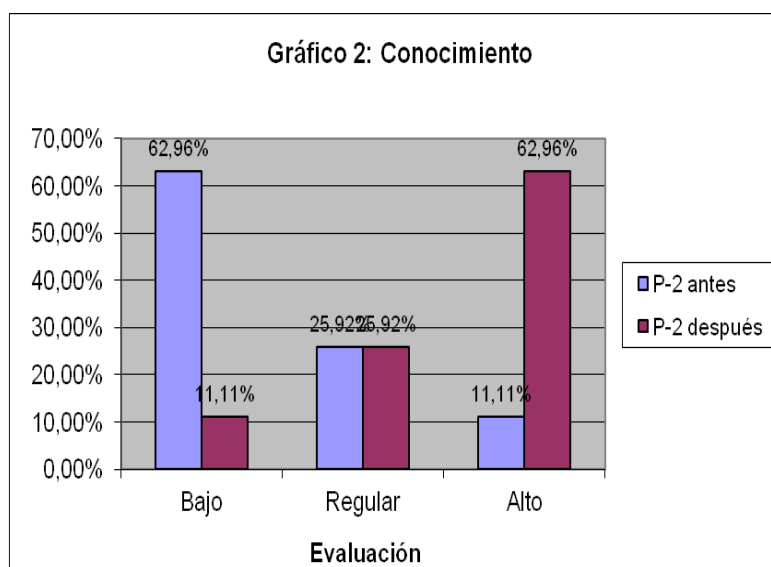
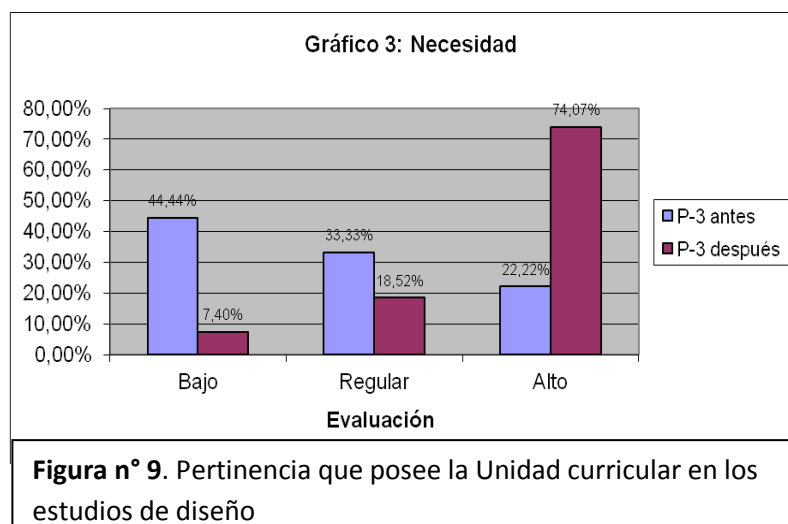
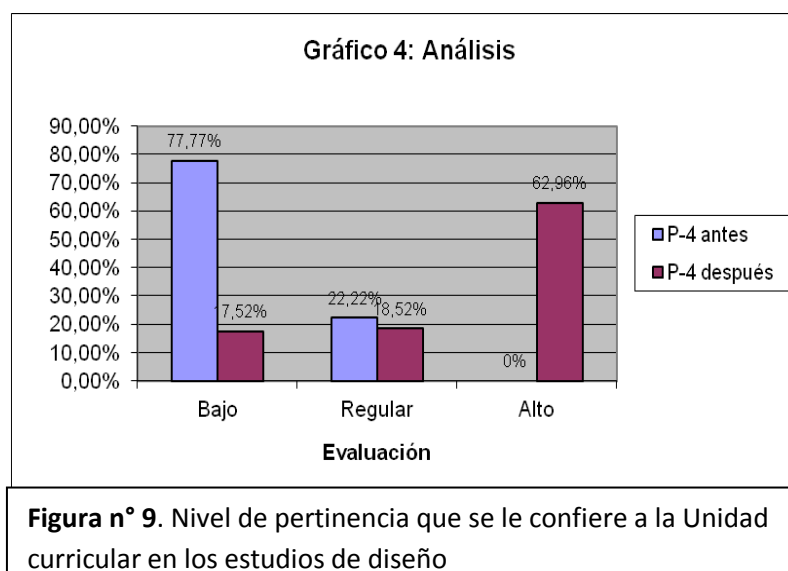


Figura n° 8. Importancia que se confiere a investigar.

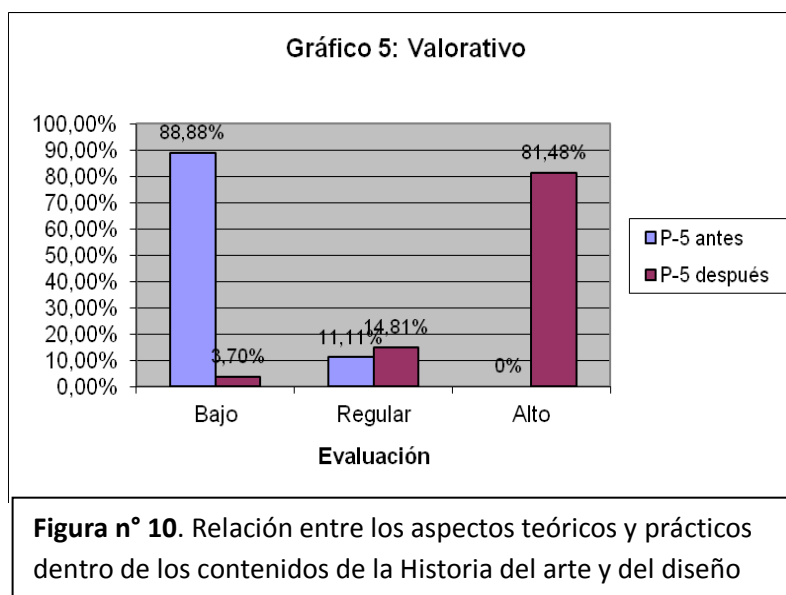
En la **Pregunta n° 3** se ve despejada la preocupación la carrera sobre el nivel de pertinencia le confiere a los estudios de la Historia del arte y del diseño en la carrera de Diseño Integral Comunitario, sobre todo al tratarse de estudiante del primer trayecto que comienzan a reconocer los factores de integralidad y pertinencia presentes en el diseño. Una vez empleadas actividades como la de la elaboración de un empaque, que permite al estudiante realizar una reinterpretación de imagen para un producto comercial, se establecen conexiones entre el manejo de contenidos histórico, marcas y consumo entre otros, como factores referenciales en la actualidad, permitiendo visualizar la relación y pertinencia que tienen los estudios de esta unidad curricular en la carrera. Figura n°9



En la **Pregunta n° 4** en el cual se representan los cambios obtenidos desde la prueba inicial donde responden como bajo su nivel de identificar factores sociales religiosos, políticos que inciden en el hecho histórico. Y se compara con resultados destacados a través de la investigación, realización de ensayo y diseño de página para revista que permiten procesar de manera teórica-práctica los factores que intervienen en la historia del arte y del diseño, generando un cambio que considera que el estudiante si puede identificar esos factores de tanta importancia para la comprensión de la historia.



En la **Pregunta n° 5**, de cómo valora Ud. el vínculo de los aspectos teóricos relacionados con práctico, para que en sus respuestas iniciales se muestre una mayoría a creer que es bajo dicho vínculo, sin embargo el investigar de forma teórico-práctico sobre el tema del arte de la antigua China y ver que perviven elementos filosóficos y religiosos que hacen que su arte se pueda visualizar en la actualidad, hicieron posible un cambio de percepción y en la prueba final se ubicó como alto el nivel de relación que puede existir entre los contenidos teóricos y prácticos. Figura n° 10



Para concluir con la **Pregunta n° 6**, se puede ver representado el nivel de importancia que los estudiantes le dan a los de contenidos Historia del arte y así su influencia en el diseño, lo cual traduce un interés bajo en los resultados de la prueba inicial, y un cambio muy significativo que muestra un nivel de mayor interés expresado en la prueba fina. Figura n° 11

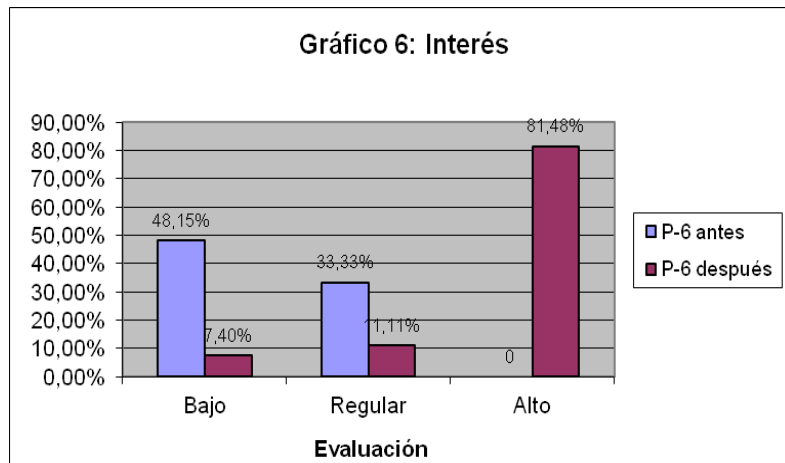


Figura n° 11 Importancia de los contenidos de la Historia del arte v del diseño v su influencia en el diseño

A todo lo anterior expuesto se agrega la motivación y colaboración de los estudiantes ante las las actividades desarrolladas y las pruebas, así como las atenciones prestadas ante las solicitudes para este estudio.

CONCLUSIONES

Después de concluida la investigación para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Primer Trayecto de la Unidad Curricular Historia del arte y el diseño del Espacio Académico Diseño Integral Comunitario de la UNEY se arriba a las siguientes

1. El Proceso de enseñanza aprendizaje en la educación superior con énfasis en los contenidos se sustenta en los fundamentos didácticos en el cual el estudiante tiene un rol protagónico sustentado en el enfoque histórico cultural en el que la educación conduce al desarrollo.
2. El diagnóstico hizo posible que se corroborara que existen documentos que norman el proceso de enseñanza aprendizaje en el contexto investigado, sin embargo se constatan insuficiencias en lo relacionado con los contenidos de la Unidad Curricular Historia del arte y el diseño del Espacio Académico Diseño Integral Comunitario de la Universidad Nacional Experimental de Yaracuy, fundamentalmente en lo relacionado con los componentes de la Unidad Curricular, el balance entre los contenidos prácticos y teóricos, las habilidades y actitudes de los estudiantes hacia los mismos, así como la comprensión acerca del vínculo de estos en relación con las realidad social y los aspectos históricos que los condicionan.
3. En función de solucionar las insuficiencias constatadas se aplicó una estrategia didáctica basada en los contenidos de la Unidad Curricular Historia del arte y el diseño para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Primer Trayecto del Espacio Académico Diseño Integral Comunitario de la Universidad Nacional Experimental de Yaracuy que se caracteriza por tener un objetivo preciso, sustentado en la realidad del contexto, por su flexibilidad, así como por basarse en el trabajo colaborativo, la consideración del contexto social e histórico, compuesta de acciones que tiene un carácter sistémico orientadas a la solución gradual de los problemas detectados y que facilitan la retroalimentación del docente.

La estrategia didáctica para contribuir al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Primer Trayecto de la Unidad Curricular Historia del arte y el diseño del Espacio Académico Diseño Integral Comunitario de la UNEY se considera adecuada y pertinente, pues se pudo constatar que se solucionaron las insuficiencias detectadas después de su aplicación, por lo que se corroboró en la práctica que se logró una positiva transformación del proceso en el contexto investigado desde una realidad inicial insatisfactoria a una deseada.

RECOMENDACIONES

Se propone extender la investigación en las demás asignaturas que conforman el Primer trayecto de la carrera Diseño Integral Comunitario en la Universidad Nacional Experimental de Yaracuy en función de establecer posteriormente comparaciones que permitan tener una idea precisa acerca del proceso global para tomar decisiones que redunden en cambios que contribuyan a la formación más integral de los egresados.

BIBLIOGRAFÍA

- ALBARRÁN, S. y González(2009). El juego como estrategia para la enseñanza de la historia en la II etapa de la educación básica. Trabajo especial de grado para optar por título de Licenciada en Educación Integral. Universidad de los Andes. Venezuela
- ALONSO, J. (2001). Motivación y estrategias de aprendizaje. Principios para su mejora en alumnos universitarios". En García-Valcarcel, A. Didáctica Editorial
- AUSUBEL, D. et al. (1976) Psicología cognitiva. Un punto de vista cognoscitivo.
- AUSUBEL, D., NOVAK, J., HANESIAN, H. (1976) Psicología cognitiva. Un punto de vista cognoscitivo. México: Trillas.
- BARRON, A. (1991). Aprendizaje por descubrimiento. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- BELTRAN LLERA, J. (2003). "De la Pedagogía de la Memoria a la Pedagogía de la Imaginación". En FUNDACIÓN ENCUENTRO; BELTRAN LLERA, J.A. (2003). La novedad Pedagógica de Internet. Madrid: Educared.
- BELTRAN, J. Et al. (1987). Psicología de la Educación. Madrid: Eudema.
- BENEDITO ANTOLÍ, V. (1983). Sistematización del proceso didáctico. Barcelona: CEU
- BENEDITO ANTOLÍ, V. (1987). Introducción a la Didáctica. Fundamentación
- BENEDITO ANTOLÍ, V. (1988). "La investigación didáctica". Enciclopedia Práctica de la Pedagogía, p. 9-32" Barcelona: Planeta.
- BENEDITO, V. et al. (1977). Evaluación aplicada a la enseñanza. Barcelona:
- BERNSTEIN, B. (1983)."Clases y pedagogías visibles e invisibles". En Gimeno

- BISQUERRA, R. (1989). Métodos de investigación educativa. Barcelona: Ceac.
- BLOOM, B.S. (1979). Taxonomía de los objetivos educativos. Alcoy: Marfil
- BLOOM, B.S. Et al. (1975). Evaluación del Aprendizaje. Buenos Aires: Troquel.
- BRUNER, J. (1972). Hacia una teoría de la instrucción. México: UTHEA
- BRUNER, J. (1978). El proceso mental del aprendizaje. Madrid: Narcea.
- BRUNER, J. (1985). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza.
- BUNGE, M. (1969). La investigación científica. Barcelona: Ariel.
- CARRASCAL, Socorro (2011). Alineamiento constructivo e interactivo. Fondo editorial Córdoba. Colombia
- CHÁVEZ H. (2012). Programa de la Patria 2013-2019. Disponible en:
<http://blog.chavez.org.ve/tema/noticia/programa-patria.2013-2019>
- CHOMSKY, N. (1986). El lenguaje y el entendimiento. Barcelona: Seix barral.
- CARRASCAL, S. (2011). Alineamientos constructivos e interactivos. Fondo Editorial. Córdoba. Colombia
- COLAS, P. (1985). Los métodos de enseñanza,. Su influencia en el rendimiento escolar. Valencia: Promolibro.
- COLL, C. (1990). Aprendizaje escolar y construcción del conocimiento. Barcelona: Paidós.
- CONTRERAS, J. (1990). Enseñanza curriculum y profesorado. Madrid: Akal
- COUSINET, R. (1967). La escuela Nueva. Barcelona: Luis Miracle.
- CUBE, F.V. (1981). La Ciencia de la Educación. Barcelona: CEAC.
- DAVIS, R.; ALEXANDER, L.; YELON, S. (1983). Diseño de sistemas de aprendizaje. Un enfoque de mejoramiento de la instrucción. México: Trillas.
- DE ARMAS RAMÍREZ, N. (2011). Resultados científicos en la investigación educativa. Editorial Pueblo y Educación. Cuba
- DE LA ORDEN, A. (Coord.) (1970). Investigación Educativa. Madrid: Anaya

- DE LA TORRE, S. (1982). Educar en la creatividad. Madrid: Narcea.
- DE LA TORRE, S. (1993). Didáctica y Currículo. Bases y componentes del proceso formativo. Madrid: Dykinson
- DE LANDSHEERE, G. (1977). Objetivos de la Educación. Barcelona: Oikos-tau.
- DEL POZO, A (1978). Introducción a la Didáctica. Burgos: Hijos de Santiago
- DELACÔTE, G. (1997). Enseñar y aprender con nuevos métodos. La revolución cultural de la era electrónica. Barcelona: Gedisa.
- DEWEY, J. (1957). Las escuelas de mañana. Buenos Aires: Losada
- DEWEY, J. (1927). Los fines, las materias y los métodos de educación. Madrid: ediciones de la lectura.
- DEWEY, J. (1960). Democracia y Educación. Buenos Aires: Losada.
- DÍAZ, E.; HELER, M. (1985). El conocimiento científico. Buenos Aires: Eudeba. docentes del Siglo XXI" Madrid: La Muralla
- DIRECCIÓN GENERAL DE CURRÍCULO Y PROGRAMAS NACIONALES DE FORMACIÓN. (2012). Lineamientos para el desarrollo curricular de los Programas Nacionales de Formación. Caracas, Venezuela
- DOTRENS, R. (1959). La enseñanza individualizada. Buenos Aires: Losada
- DUPONT, P. (1984). La dinámica de la clase. Madrid: Narcea.
- EL ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA DE PIAGET
- www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf
- ESCUDERO MUÑOZ, J.M. (1980) Modelos didácticos. Planificación sistemática y autogestión educativa. Barcelona: Oikos-tau
- ESCUDERO MUÑOZ, J.M. (1984). La renovación pedagógica: algunos modelos
- ESCUDERO MUÑOZ, J.M. (1986). "Innovación e Investigación Educativa". Revista de Innovación e Investigación Educativa,
- ESCUDERO, J.M. (1981). Modelos didácticos. Barcelona: Oikos Tau.

- FERNÁNDEZ HUERTA, J. (1974). Didáctica (1973) Madrid: UNED
- FERRÁNDEZ, A. (1983). La enseñanza individualizada. Barcelona: CEAC.
- FERRÁNDEZ, A. (1984). "La didáctica contemporánea". En SANVICENS, A. (Ed.): Introducción a la Pedagogía. P. 127-153" Barcelona: Barcanova.
- FERRIERE, A. (1982). La escuela activa. Barcelona: Herder
- FLANDERS, N.A. (1977). Análisis de la interacción didáctica. Madrid: Anaya.
- FOUCAULT, M. (1974). Las palabras y las cosas. Madrid: Siglo XXI
- FOUREZ, G. (1994). La construcción del conocimiento científico. Madrid: Narcea.
- GACETA OFICIAL DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA. MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA (2008). Creación de los Programas Nacionales de Formación (PNF) en el marco de la Misión Sucre y la Misión Alma Mater. Gaceta Oficial No.38.930. Disponible en: <http://www.tsj.gov.ve/gaceta/gacetaoficial.asp>
- GACETA OFICIAL DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA. EL MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA (2009). Creación del Programa Nacional de Formación del Técnico (a) Superior Universitario en Diseño Integral Comunitario en el marco de la Misión Sucre. Gaceta Oficial No. 39.302. Disponible en: <http://www.tsj.gov.ve/gaceta/gacetaoficial.asp>
- GACETA OFICIAL DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA. MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN UNIVERSITARIA (2010). Autorización para la universidad nacional Experimental de Yaracuy para que administre y gestione el Programa Nacional de Formación de Diseño Integral Comunitario a nivel de Técnico Superior y para la Licenciatura en Diseño Integral Comunitario. Gaceta oficial no. 39.487.
Disponible en: <http://www.tsj.gov.ve/gaceta/gacetaoficial.asp>

- GAGNÉ, R. (1975). Principios básicos del aprendizaje para la instrucción. Mexico: Diana
- GAGNÉ, R.M. (1971). Las condiciones del aprendizaje. Madrid: Aguilar
- GARCÍA-VALCÁRCEL, A. (2001). Didáctica Universitaria. Madrid: La Muralla.
- GARDNER, H. (1993). Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Buenos Aires: Paidós
- GIMENO SACRISTAN, J. (1969). Didáctica II Madrid: UNED
- GIMENO SACRISTAN, J. (1992). Comprender y transformar la enseñanza. Madrid: Morata.
- GIMENO, J., PÉREZ, A. (1989). La enseñanza: su teoría y su práctica. Madrid: Akal.
- GIMENO, J., PÉREZ, A. (1992). Comprender y transformar la enseñanza. Madrid: Morata.
- GÓMEZ DACAL, G. (1992). Centros educativos eficientes. Barcelona: PPU
- GONZÁLEZ, A.P.; JIMÉNEZ, B. (1990). "Bases de las estrategias metodológicas". En MEDINA, A; SEVILLANO, Mª L. (coords.). Didáctica - Adaptación, pp. 288-298" Madrid: UNED
- GRAELLS, P. (1999). Multimedia Educativo: Clasificación, Funciones, Ventajas, Diseño De Actividades. UAB. España
- JIMÉNEZ, B.; GONZÁLEZ SOTO, A.; FERRERES, V. (1989). Modelos didácticos para la innovación educativa. Barcelona: PPU
- JOYCE, B., WEIL, M. (1985). Modelos de enseñanza. Madrid: Anaya.
- KLEIN, S.B. (1994). Aprendizaje, principios y aplicaciones. Madrid: Mc Graw-Hill
- LANDSHEERE, V. & G. (1977). Objetivos de la educación. Barcelona: Oikos-tau
- LURIA, A. (1980). Los procesos cognitivos. Un análisis socio-histórico. Barcelona:

- MATTOS, L.A., de (1963). Compendio de Didáctica General. Buenos Aires: Kapelusz.
- MENCHEN, F.; DADAMIA, O; MARTÍNEZ, J. (1984). La creatividad en educación.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria. Misión Alma Mater. Disponible en: <http://.mppeu.gob.ve/uploads/misionalmamater>
- NÉRICI, I (1966). Hacia una Didáctica general Dinámica Buenos Aires: Kapelusz.
- NISBET, J.; SHUCKSMITH, J. (1987). Estrategias de aprendizaje. Madrid: Editorial Santillana.
- NOVAK, J. (1982). Teoría y Práctica de la Educación. Madrid: Alianza.
- NOVAK, J.D., GOWIN, D.B. (1988) Aprendiendo a aprender. Barcelona: Martínez
- PACIOS, A. (1989). Introducción a la Didáctica. Madrid: Cincel-Kapelusz
- PÉREZ GÓMEZ, Ángel (1978). Epistemología y Educación. Salamanca: Ed. Sígueme
- PÉREZ MADRIGAL, Marilín. (s/f). Estrategia didáctica que potenci al comunicación asertiva en los estudiantes de comunicación social para la implicación en la transformación social comunitaria. Tesis para obtención al título académico de Master en Educación Superior. Cuba
- PÉREZ ULLOA, I. (1998). Didáctica de la Educación Plástica Buenos Aires: El Ateneo
- PESTALOZZI, J.E. (1982). Cartas sobre la educación infantil. Barcelona: Humanitas.
- PIAGET, J. (1969). Psicología del niño. Madrid: Morata.
- PIAGET, J. (1970). Tendencias de la investigación en las Ciencias Sociales. Madrid:
- PIAGET, J. (1972). Psicología y Pedagogía. Barcelona: Ariel.
- PIAGET, J. (1978). La equilibración de las estructuras cognitivas. Madrid: Siglo XXI

- PIAGET, J. (1987). Introducción a la epistemología genética. México: Paidós.
- PIAGET, J. (1990). El nacimiento de la inteligencia del niño. Barcelona: Crítica.
- PONT, E (1990). Proyecto docente de Didáctica. Barcelona: UAB
- POPPER, K.R. (1985). La lógica de la investigación científica. Madrid: Tecnos.
- POZO PARDO, A. (1978). La Didáctica hoy. Burgos: Hijos de Santiago Rodríguez.
- POZO, J.I. (1989). Teorías cognitivas del aprendizaje. Madrid: Morata.
- REICHARDT, Ch.S; COOK, Th.d. (Coord.) (1986). Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa. Madrid: Morata
- Título: Estrategia didáctica dirigida al perfeccionamiento del aprendizaje
- de la Geografía en la secundaria básica
- REMEDIOS GONZÁLEZ, J. (1999) Resumen de la tesis para optar por el grado científico de doctor en ciencias pedagógicas. Instituto Superior Pedagógico "Félix Varela". Villa Clara
- RODRÍGUEZ-DIÉGUEZ, J.L. (1980) Didáctica General. Madrid: Cincel.
- ROSALES, C. (1988). Didáctica. Núcleos fundamentales. Madrid: Narcea.
- ROTGER AMENGUAL, B. (1975). El proceso programador en la escuela. Madrid:
- ROUSSEAU, E. (s.a.) Emilio o sobre la educación. Madrid: Librería Bergua.
- RUSSELL, B. (1969). La perspectiva científica. Barcelona: Ariel
- SHULMAN, L.S. (1990). "Paradigmas y programas de investigación en el estudio de la enseñanza: una perspectiva contemporánea". En M.C. Wittrock (Ed.). La investigación de la enseñanza I." Barcelona: Paidós.
- STÖCKER, K. (1973). Principios de Didáctica moderna. Buenos Aires: Kapelusz
- SWENSON, L.C. (1991). Teorías del aprendizaje. Barcelona: Paidós.

- TÉBAR BELMONTE, Lorenzo (2003). El perfil del profesor mediador. Madrid: Santillana
- TEJADA, J. (1989). Proyecto docente de Didáctica, Investigación e Innovación.
- TEJADA, José. (1995). "El papel del profesor en la innovación educativa: algunas
- TITONE, R. (1970). Metodología Didáctica. Madrid: Rialp.
- UNED (1993). Tecnología Educativa. Materiales audiográficos. Madrid: UNED
- VIGOTSKY, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.
- VIGOTSKY, L. (1982). El proceso de los desarrollos psicológicos superiores.
- VIGOTSKY, L. (1993). Obras escogidas. Madrid: Aprendizaje/Visor.
- VIGOTSKY, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.
- Visióny práctica. Barcelona: Paidós – MEC
- VIVES, L. (1923). Tratado de la enseñanza. Madrid: La lectura.
- VON CUBE, F. (1981). La ciencia de la educación. Barcelona: CEAC.
- WITTRICK, M.C. (1989). La investigación en la enseñanza Barcelona: Paidós.
- ZABALA, A. (1995). La práctica educativa. Cómo enseñar. Barcelona: Graó.
- ZABALZA, M.A. (1988). Diseño y desarrollo curricular. (1987) Madrid: Narcea.
- ZABALZA, M.A. (1990). "Fundamentación de la Didáctica y del conocimiento didáctico".
- ZUBIRI, X. (1986). Sobre el hombre. Madrid: Alianza
- (edit.). La enseñanza: su teoría y su práctica." Madrid: Akal.

ANEXOS

Anexo n° 1

Guía de Análisis Documental:

Objetivo: Determinar las exigencias para el proceso de enseñanza aprendizaje desde el nivel macro, hasta el contexto específico investigado.

Principales documentos que se analizan:

Lineamientos de la enseñanza-aprendizaje en la Educación Superior en Venezuela.

Lineamientos de la enseñanza-aprendizaje en la UNEY.

Programa de la unidad Curricular Historia del arte y del Diseño.

Guía del análisis:

Se analizan todo lo que aparece en los documentos, relacionado con el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje con énfasis en los contenidos, considerando las características y fines de los mismos en cada uno de ellos en específico, tales como:

- Importancia que se le concede al proceso.
- Características que se le confieren al proceso.
- Relación de aspectos teóricos y prácticos en los contenidos.
- Habilidades a desarrollar por los estudiantes para los contenidos específicos de la unidad curricular.
- Relación de los contenidos con la realidad social.
- Papel que se le confiere a los estudiantes en el proceso.
- Actualidad y pertinencia de los contenidos orientados.

Anexo n°2

Guía de Observación Científica

Objetivo: Constatar la situación del proceso de enseñanza aprendizaje en el grupo de estudiantes de la unidad curricular Historia del arte y del diseño de del primer trayecto del espacio curricular Diseño Integral Comunitario de la UNEY.

Fecha: _____

Hora: _____

Lugar: _____

Participantes: _____

COMPORTAMIENTO	SI	NO	OBSERVACIÓN
1.- Nivel de interés por la unidad curricular			
2.-Habilidades que se manifiestan en el manejo de los contenidos teóricos			
3.- Habilidades que se manifiestan en el manejo de los contenidos prácticos			
4.- Valoración de la integralidad existente entre la unidad curricular y el perfil			
5.-Nivel de interés por los contextos que influyen en los contenidos de la unidad curricular			

Anexo n° 3. Guía de Entrevista.

Objetivo: Percepciones de la coordinación del espacio académico y docentes de unidad curricular Historia del arte y diseño por su amplia experiencia con el objeto de estudio, pueden proporcionar un valioso aporte al estudio presentado

Entrevistados: Docentes y coordinadores

Tópicos:

- Los contenidos que reciben los estudiantes de la unidad curricular Historia del arte y del diseño los prepara actualmente para su futuro desempeño?
- Cuáles son las fortalezas de los estudiantes en cuanto a habilidades y capacidades?
- Cuáles son las debilidades recurrentes los estudiantes por los contenidos teóricos?
- Criterios valorativos de los entrevistados acerca del estado de la formación de las habilidades prácticas y conocimientos teóricos?

Anexo n° 4

Prueba Diagnóstica Inicial y final:

La unidad curricular Historia del arte y del diseño ha desarrollado una serie de actividades en clase, con la finalidad de ejercitar una estrategia didáctica que contribuya a los procesos de enseñanza y aprendizaje de sus contenidos. A continuación se presentan un breve test que tiene como objetivo evaluar el estado actual que presentan los estudiantes en la actualidad. Agradecemos su colaboración al seleccionar y marcar la opción que considere adecuada.

EXPLORACIÓN DE FACTORES	BAJO	REG	ALTO
1. Considera Ud. que en clases presta interés y concentración por los contenidos teóricos-históricos:			
2. En qué medida considera Ud. que en clases tiene habilidad para asimilar contenidos teórico- históricos a través de la investigación.			
3.- Qué nivel de pertinencia le confiere a los estudios de la Historia del arte y del diseño en la carrera de Diseño Integral Comunitario.			
4. En qué nivel identifica los factores sociales, religiosos, políticos, que inciden en Historia del arte y del diseño.			
5. Cómo valora Ud. el vinculo de los aspectos teórico relacionados con práctico			
6. Qué importancia le da Ud. al estudio de contenidos Historia del arte y su influencia en el diseño.			

DESCRIPCIÓN DE LA VALORACIÓN: ALTO REGULAR BAJO

Anexo n° 5

Juego de conocimiento, sobre Imperios de la Antigüedad Nombre los integrantes: María Triana y Luis Hurtado. Primer trayecto de Diseño Integral Comunitario. UNEY

Caja del juego de conocimiento



Tablero de juego



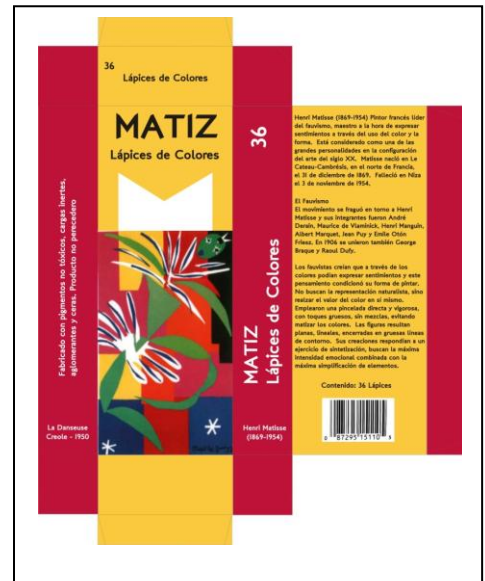
Anexo nº 6 Revista de arte y diseño



Anexo nº 7 Empaque



Revisión documental y selección de imágenes para temas



Anexo nº 8 Arte viviente

