

EL DISEÑO GRÁFICO Y LA PROGRAMACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Autores: Ing. Luis Amílcar Olvera Vera MSc¹, Eco. María del Carmen Aguilera MSc², MSc. Mirey Magdalena Cruz Ordoñez³.

Correos Electrónico: luis.olverav@ug.edu.ec , Luis_alber67@hotmail.com, Mcarmen375@hotmail.com , maria.aguilerap@ug.edu.ec, Mireyco@hotmail.com

Institución: Universidad Estatal de Guayaquil

INTRODUCCIÓN

En la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, se ha observado un problemática que se revela al momento de desarrollar actividades y aplicaciones donde se involucra el diseño gráfico y la programación, ya que muchos estudiantes optan por inclinarse en el ámbito de la comunicación visual dejando de lado la lógica y el desarrollo de aplicaciones que ayuden de cualquier manera en el razonamiento y perfeccionamiento en la toma de decisiones.

Cuando los estudiantes optan por el desarrollo de aplicaciones se encuentran con el reto de poder mostrar un resultado que sea de beneficio para quien lo desarrolla y quien será el usuario final, ya que si se elabora una aplicación esta será de apoyo en la actividad para la cual se haya realizada.

DESARROLLO

El diseño gráfico como herramienta didáctica es la encargada de transmitir una idea para Concebir, Organizar, Proyectar y realizar comunicaciones visuales que le permita transmitir un mensaje a grupos sociales mostrando objetivos claros y determinados.

No obstante la herramienta Didáctica permite comunicar visualmente ideas, hechos, valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

Todo lo expuesto permite hacer una valoración del crecimiento veloz y masivo en el intercambio de información, la demanda de diseñadores gráficos es

mayor que nunca, particularmente a causa del desarrollo de nuevas tecnologías y de la necesidad de prestar atención a los factores humanos que escapan a la competencia de los ingenieros que las desarrollan.

Algunas clasificaciones difundidas del diseño gráfico son: el diseño gráfico publicitario, el diseño editorial, el diseño de identidad corporativa, el diseño web, el diseño de envase, el diseño tipográfico, la cartelería, la señalética y el llamado diseño multimedia, entre otros.

En el Diseño web y diseño multimedia se pueden vincular de manera directa el diseño gráfico y la programación no solo se hace uso de sonidos, imágenes y textos animados de manera dinámica, sino también está la implementación de la interactividad donde el usuario final a través de cuestionarios de preguntas y respuestas pueda ser evaluado e interactúe con la aplicación que ha sido desarrollada.

En correspondencia a nuestro objeto de estudio se valora la programación como otra herramienta didáctica que permite dinamizar el proceso de enseñanza ya que utiliza la abstracción para crear modelos basados en el entorno del mundo real. Una aplicación orientada a objetos usa una colección de objetos que se comunican mediante mensajes para solicitar servicios. El objetivo de la programación orientada a objetos es tratar de aumentar la flexibilidad y facilidad de mantenimiento de los programas. Dado que los programas creados utilizando un lenguaje orientado a objetos son modulares, pueden ser más fáciles de desarrollar y más simples de entender después del desarrollo.

GENERALIDADES SOBRE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

MÉTODO: Desde el punto de vista etimológico, la palabra método indica el "camino para llegar a un fin".

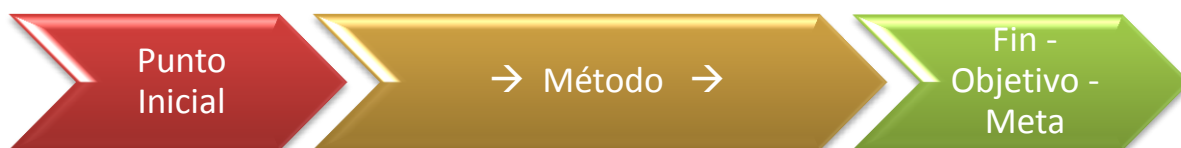
Utilizar un método es trabajar de manera ordenada y calculada para alcanzar objetivos previsto.

Definición: Es la organización racional y practica donde se alinean las técnicas de enseñanza en dirección del aprendizaje del estudiante hacia los resultados deseados.

Por lo tanto, el método esta contrapuesto a la suerte y al azar sin perjudicar la calidad de la enseñanza.

El método es propiamente el camino que se sigue en el campo de la investigación, señala una vía y asimilación de la verdad. El método utiliza los procedimientos como medio práctico para lograr un fin determinado.

Gráficamente, la concepción del método puede expresarse del siguiente modo:



El método no es uno solo. Hay tantos métodos como fines se proponga el hombre alcanzar dentro del área de sus actividades. Por eso no se puede hablar de método, sino de métodos.

Así los estadistas tienen un método para gobernar, los médicos para combatir las dolencias; los sacerdotes, para la dirección espiritual; los científicos para investigar en su especialidad; los educadores, para la formación integral de la personalidad del educando; el agricultor, para hacer producir mejor la tierra, el vendedor para comercializar mejor sus productos, etc.

TIPOS DE MÉTODOS.

Muchos son los métodos activos que los pedagogos plantean para el logro del aprendizaje significativo. En este trabajo según la propuesta del Ministerio de Educación. Desarrollaremos solo cuatro: el heurístico, el de discusión y debate, el de descubrimiento y el lúdico.

EL MÉTODO HEURÍSTICO.

La heurística tal como la conocieron los sofistas, es el arte de sostener una discusión. De modo muy genérico y vago se califica así, a una actividad científica que busca la aproximación estructural para aprender relaciones.

El método heurístico conduce al alumno a descubrir por sí mismo, el contenido conceptual que se pretende enseñar. Para esto el profesor debe valerse de una

serie de preguntas entrelazadas y graduadas en pos del descubrimiento de la verdad. Por esta razón se le considera como una actividad mental y didáctica, donde la única preparación del tema no se reduce a un plan preestablecido, sino que, al estudio constante; a la curiosidad inagotable, por el permanente proceso de creación tal como dice Hernández Ruiz: en una palabra la preparación de sí mismo y no de las lecciones.

El método heurístico puede relacionarse individual y grupalmente siguiendo estas fases:

- a. Comprensión del problema.
- b. Concebir un plan.
- c. Ejecución del plan.
- d. Visión retrospectiva.

Objetivo:

- Lograr que un grupo discuta ordenadamente un tema con la máxima participación de sus miembros.

Características:

- Informal y ágil. Permite gran participación de los miembros del grupo.
- La intervención del moderador es fundamental

Organización:

- El moderador prepara el material e información cuya distribución debe realizarse con anticipación
- Prepara también preguntas con las que estimulará el debate.

Desarrollo:

- El moderador encuadra el tema.
- Formula primera pregunta e invita al grupo a participar.

EL MÉTODO DE DISCUSIÓN Y DEBATE.

Según CALIXTO SUAREZ, las técnicas de descubrimiento, reemplazan a los antiguos métodos didácticos como la inducción, deducción y otros semejantes encaminados a generar habilidades y destrezas intelectuales en los educandos, como la capacidad de pensar, de sumar, de producir, crear, participar inteligentemente en el proceso social, cultural, político, científico y tecnológico, y transferir las experiencias educativas a las diversas situaciones que debe resolver a diario.

Este método desarrollado por DAVID AUSUBEL, consiste en que el profesor debe inducir a que los estudiantes logren su aprendizaje a través del descubrimiento de los conocimientos. Es decir, el docente no debe dar los conocimientos elaborados, sino orientar a que los estudiantes descubran progresivamente a través de experimentos, investigaciones, ensayos, error, reflexión, discernimiento.

CONCLUSIONES

Cuando el estudiante de la carrera de Diseño gráfico transita por el proceso de enseñanza- aprendizaje y valora esta herramienta didáctica expuestas anteriormente para a entender la lógica y conocer códigos de Lenguaje de Programación que sirven de ayuda para la elaboración de actividades y aplicaciones pueden dominar un entorno en el que, se convierten de diseñadores (comunicadores visuales) a desarrolladores ya sea en la estructura o plataforma en la que se desenvuelvan.

BIBLIOGRAFÍAS

<http://www.marmota-d.com/programacion-orientada-objetos>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). Metodología de la investigación. *México: Editorial Mc Graw Hill*.

ANARELLA, Luciana. Diseño editorial, edición Cátedra Tipografía

UNNE Argentina 2004, p.1

ANARELLA, Luciana. Diseño editorial, edición Cátedra Tipografía UNNE Argentina 2004, p.2

BEDOY, Víctor. Principios de la Educación Ambiental, editorial ANUIES, México 2010, p. 2

BRUZO, Mariano.
Enciclopedia de pedagogía práctica 2001, p. 202

BRUZO, Mariano. Enciclopedia de pedagogía práctica 2001, p. 179

CABALCETA, Iván. Centro Nacional de la Didáctica. Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (CENADI), 2007, p. 3

CHENG, Karen. Imagen de la Didáctica. Editorial Gustavo Gili. Barcelona España, 2006, p. 46

CHENG, Karen. Imagen de la Didáctica. Editorial Gustavo Gili. Barcelona España, 2006, p. 49

GUASCH, Gemma y ASUNCIÓN, Josep. El color en el lenguaje pictórico edición 2004, p. 10

HARRIS, Ambrose. Fundamentos del diseño gráfico edición 2009, p. 38

MANJARREZ, Juan. Diseño editorial, Universidad de Londres, bloque avanzado (p.72)

MARTÍNEZ Wendy y otros, Derecho penal del medio ambiente, Escuela Nacional de la Judicatura. Edición, República Dominicana, 2002, p. 47

MENCHEN, Francisco. Descubrir la creatividad, editorial Menchén Bellón Barcelona España, 2001, p. 38

MENCHEN, Francisco. Descubrir la creatividad editorial Menchén Bellón Barcelona España, 2001, p. 46

MONREAL, Alonso ¿Qué es la Creatividad?editorial Biblioteca Nueva España, 2000, p. 6

Océano Uno Diccionario Enciclopédico Ilustrado, 2002