

Evaluación del aprendizaje lúdico de conocimientos de diseño editorial/moodle

Noé Gilberto Menchaca de Alba

Universidad de Guadalajara

noe50ster@gmail.com

Acela Villaseñor García

Universidad de Guadalajara

acelavillasenor@hotmail.es

María Eugenia Pérez Cortés

Universidad de Guadalajara

maruperezmx@gmail.com

En la carrera de Diseño para la Comunicación Gráfica como en las múltiples carreras que se ofrecen en cualquier parte del mundo, existe la necesidad de manejar conceptos en ocasiones abstractos, lo anterior es parte del conocimiento del lenguaje técnico que se utiliza en cada profesión. Es obligación tanto de los estudiantes como de los jóvenes egresados el conocerlos y manejarlos para una correcta integración a su quehacer laboral; éste es el caso de la Unidad de aprendizaje de Diseño Editorial donde nos hemos encontrado con algunas dificultades en el momento en el que desean integrarse al campo laboral, puesto que utilizan un lenguaje específico en lo que respecta a términos de diseño y contexto editorial. Si el alumno no tiene este manejo de conceptos y conocimiento previo, la comunicación, al trabajar con impresores, ilustradores y los mismos diseñadores editoriales se complica y dificulta puesto no puede llevar a cabo las tareas que se le encomiendan así como el que no se unifican criterios.

Resumen

Las etapas de evaluación del aprendizaje cuantitativo y cualitativo del logro del proceso reflexivo y analítico del conocimiento adquirido en los estudiantes de la unidad de aprendizaje de diseño editorial dentro de la carrera de diseño para la comunicación gráfica, es una herramienta para el docente que le permite conocer el progreso de estos por medio del uso del cuestionario gráfico interactivo con opciones

múltiples hospedado en el Moodle. El objetivo es hacer incluyente al alumno en el aprendizaje de los conceptos que se manejan en diseño editorial.

Como prototipo de prueba utilizamos un cuestionario gráfico interactivo con opciones múltiples, en el que el alumno visualiza la imagen que representa cada concepto y selecciona de las tres opciones la correcta. Como estrategia de aprendizaje se expone por el docente con anterioridad un power point con la teoría que sustenta el diseño editorial, en la que el alumno comprobará sus habilidades y destrezas en este conocimiento.

Abstract

The stages of quantitative and qualitative evaluation of learning achievement of analytical and reflective process of the acquired knowledge in students through interactive teaching materials in moodle editorial design. It is a tool for teaching.

The aim is to make students active and inclusive processes and results. The proposal is generalized to apply to theoretical materials design materials publishing career DLCL the CUAAD at the University of Guadalajara. As a test prototype used a graphic interactive multiple-choice quiz in which the student displays the graph represents the concept and choose from three options strategy used as the correct theory expounded by the teacher in advance by a power point where the students check their skills of this knowledge. The results are represented by statistics and graphs.

Palabras clave / key words: Evaluación del Proceso reflexivo y analítico del material didáctico interactivo, memorama de conceptos de Diseño Editorial / Evaluation of analytical and reflective process of interactive teaching materials, design concepts memorama Editorial .

Introducción

Con el apoyo de las tecnologías de información y la comunicación, tanto profesores como alumnos han incursionado en el uso de las aplicaciones disponibles en la amplia dimensión virtual que nos ofrece el

Internet desde el enfoque lúdico, dirigido a estimular y favorecer los procesos cognitivos profundos... es decir llevar las actividades de aprendizaje hasta la aplicación y la metacognición.

Sobre los materiales didácticos Cerda (1977) dice: Aquellos instrumentos tangibles que utilizan medios impresos, orales y visuales para servir de apoyo de los objetos educativos y al desarrollo de los contenidos culturales. Además de exponer y demostrar un contenido, interactuar con quien lo utiliza para apoyar el aprendizaje de nuevos conceptos, el ejercicio y desarrollo de nuevas habilidades y la comprobación de elementos.

Descripción de la actividad.

El objetivo general de la actividad es la de evaluar los conocimientos adquiridos en materia de diseño editorial de una manera lúdica y sencilla. Para esto se realizaron básicamente tres etapas:

- Una evaluación diagnóstica por medio de un cuestionario en una hoja simple.
- Una exposición por parte del profesor de los contenidos a trabajar en un archivo de Power Point.
- Un cuestionario interactivo en plataforma Moodle para la evaluación de conceptos de Diseño Editorial.
- Recolección de resultados y elaboración de estadísticas.
- Conclusiones.

Antecedentes

Antes de iniciar el proceso y presentar a los estudiantes el material, el docente a cargo de la asignatura explica los temas y términos de Diseño Editorial que se trabajarán en el cuestionario interactivo que se tiene preparado. Dicho cuestionario interactivo está hospedado en la plataforma Moodle del CUAAD y consiste en 10 preguntas con una imagen de apoyo como referencia, así como tres opciones de respuesta en donde solamente una de ellas es correcta. El trabajo del estudiante consistirá en seleccionar la respuesta que considere correcta para que el programa le pueda dar una retroalimentación.

Cabe señalar que el cuestionario completo consta de 50 conceptos básicos del Diseño Editorial, para fines de la realización de una prueba piloto se realizó una muestra con solamente 10 preguntas y con 13 estudiantes. A partir de esta experiencia se obtuvieron resultados que se muestran más adelante.

Desarrollo de contenidos sobre la temática seleccionada

Una de las herramientas que permite la adquisición de premisas y conceptos relacionada con sus imágenes, es el cuestionario con opciones múltiples interactivo.

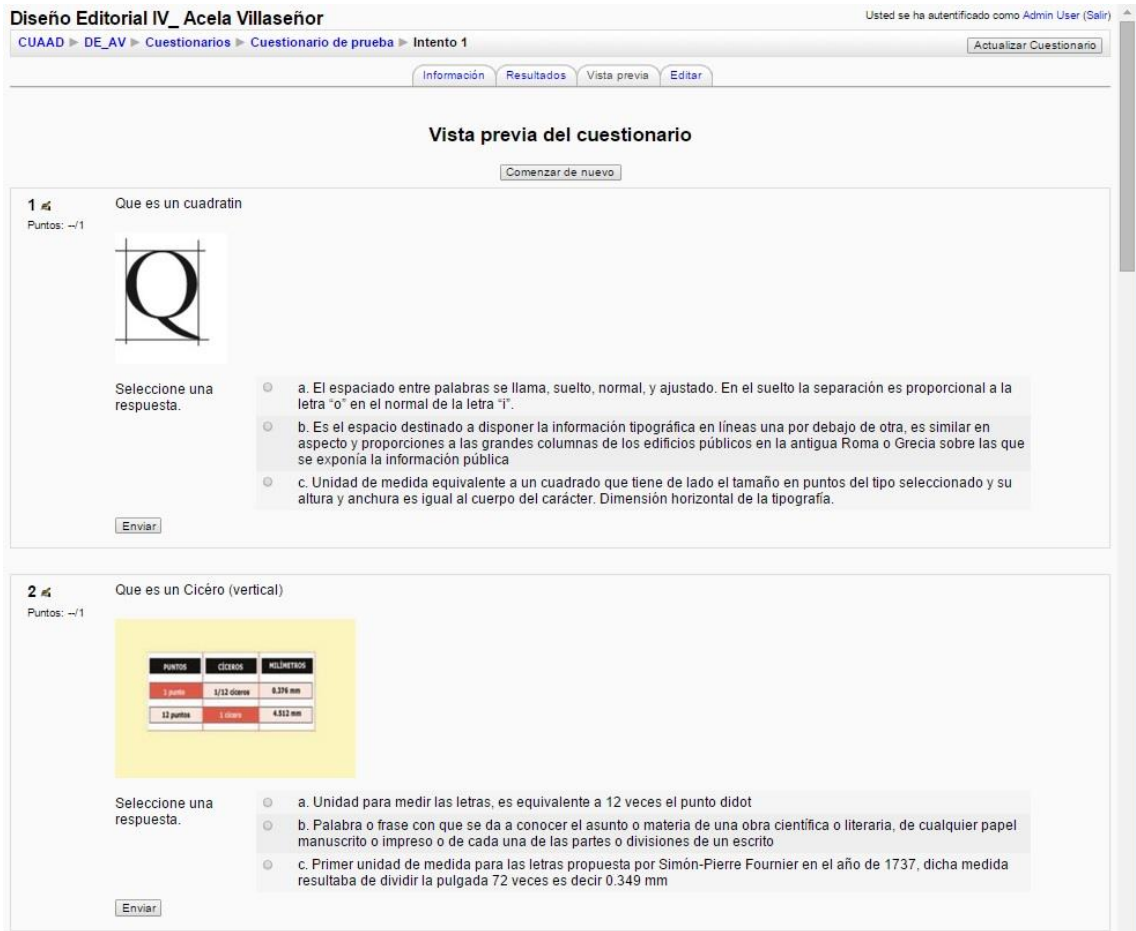


Fig.1: Imagen de pantalla de las dos primeras preguntas del Cuestionario con opciones múltiples interactivo hospedado en la plataforma Moodle del CUAAD.

La figura 1 muestra un ejemplo de cómo el estudiante puede observar la imagen, leer una pregunta y seleccionar la respuesta correcta de las tres que le son proporcionadas en cada pregunta.

El objetivo general es que el alumno desarrolle un aprendizaje por medio de asociación visual-lectora y que se dé la oportunidad de cometer los errores necesarios para obtener un acierto. Utilizando la

estrategia de aprendizaje por error, éste es un agente ayudador del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque sea difícil de admitir los errores son y serán necesarios. Nunziati señala: "si no hubiera errores que superar, no habría posibilidades de aprender" (Nunziati, 1990, citado en Sanmartí, 2000),

“Hoy día prevalece una didáctica operatoria o constructivista donde el estudiante ocupa el lugar privilegiado en la enseñanza-aprendizaje; el error es ponderado porque se considera que el equivocarse es una oportunidad para el aprendizaje significativo.”

Se busca que por medio de la actividad de resolver el cuestionario gráfico interactivo, se familiarizarse y maneje los conceptos, como parte de la formación en la carrera de Diseño para la Comunicación Gráfica, precisamente, por tanto, hemos cuestionado ¿Es esta propuesta la que el estudiante necesita para llegar a lograr sus aprendizajes significativos?¿Será el resolver el cuestionario gráfico interactivo una actividad o herramienta de aprendizaje?

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Con la herramientas de evaluación como la que se plantea en este documento, existe la posibilidad que incluso los estudiantes se organicen y utilicen otros medios de apoyo para la solución conjunta del material, por ejemplo es posible que se reúnan en grupo (WhatsApp) y resuelvan el cuestionario socialmente y comparen resultados aún si se encuentran en lugares geográficamente distantes. En lugar de ser una práctica no grata, los docentes participantes en este proyecto están de acuerdo en ella pues la comparación de resultados y el trabajo conjunto propicia la repetición y el aprendizaje psicosocial.

Según Lev Vigotsky “**Zona Proximal de Desarrollo (ZPD):**

El ZPD es el momento del aprendizaje que es posible en unos estudiantes dadas las condiciones educativas apropiadas. Es con mucho una prueba de las disposiciones del estudiante o de su nivel intelectual en cierta área y de hecho, se puede ver como una alternativa a la concepción de inteligencia como la puntuación del CI obtenida en una prueba. En la ZPD, maestro y alumno (adulto y niño, tutor y pupilo,

modelo y observador, experto y novato) trabajan juntos en las tareas que el estudiante no podría realizar solo, dada la dificultad del nivel.”

https://www.academia.edu/5292808/MODELO_DE_APRENDIZAJE_SOCIOCULTURAL_DE_LEV_VYGOTSKY

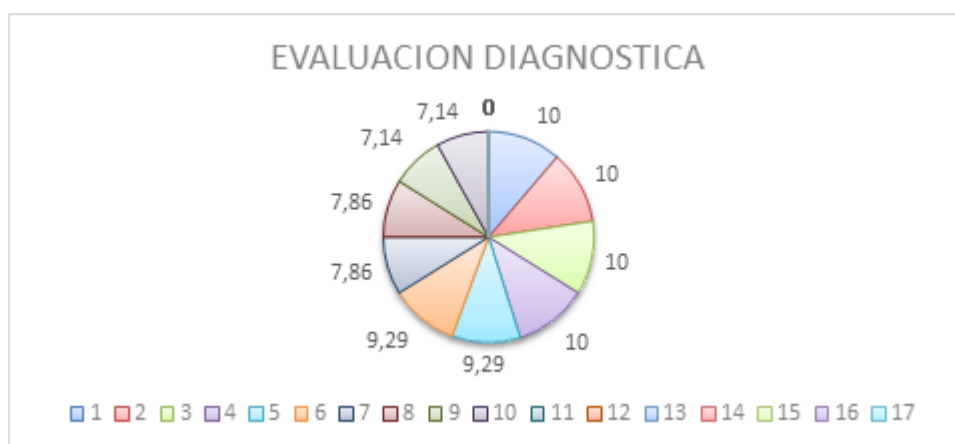
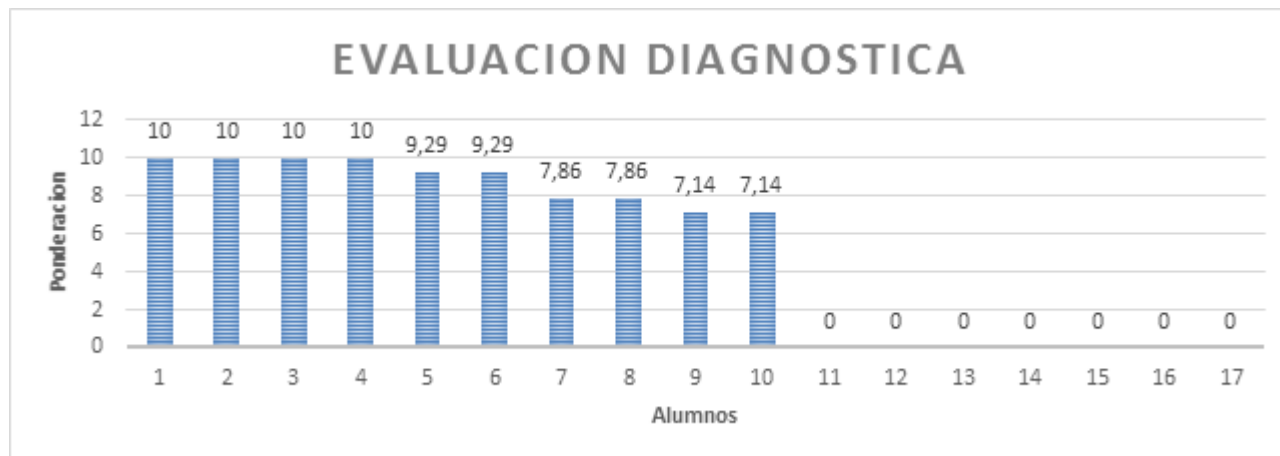
Hernández (s.d.) Para este autor, la evaluación desde este enfoque se concibe como un proceso a través del cual se diferencian los logros en términos de aprendizaje y los estándares mínimos aceptables de desempeño, considerando las condiciones en que éste se realiza.

En la lectura de McDonald, R., Boud, D., Francis, J., se menciona que la evaluación es quizás el proceso más vital de la formación profesional. Un sistema de evaluación de alta calidad permite orientar de manera correcta los diferentes aspectos de un curso, brinda a los estudiantes una retroalimentación apropiada, asegura que los buenos estudiantes sean reconocidos por haber aprendido lo suficiente, y sirve de base para certificaciones reconocidas por todos.

Proceso de la actividad paralela a la evaluación

EVALUACION DIAGNOSTICA:

“Recuperación” el alumno recupera la experiencias de aprendizaje que ha realizado en los anteriores semestres en la carrera de Diseño en la Comunicación Gráfica y los evidenciará en el cuestionario de conocimientos previos de diseño editorial, utilizando la heteroevaluación se conocerá el nivel de experiencia o de aproximación que tiene los alumnos relacionada con el tema que se va a presentar, consultar ejemplo contestado por una alumna del cuestionario de “Evaluación diagnóstica de conocimientos previos”, que se encuentra en Sección de Anexos.



En este caso se presenta la evaluación que se le realizó a un grupo de 17 alumnos quienes:

- 4/17 o sea 23.53% saco 10/10
- 2/17 o sea 11.76% saco 9,29/10
- 2/17 o sea 11.76% saco 7,86/10
- 2/17 o sea 11.76% saco 7,14/10
- 7/17 o sea 41.19% saco 0/10

Una vez obtenido los resultados de dicho instrumento de evaluación y conociendo el nivel que tiene cada estudiante, así como el nivel del grupo en conjunto, el docente puede planificar las actividades de aprendizaje adecuadas y las estrategias de evaluación que va a aplicar.

En este caso se observa que 4 alumnos tienen bastante conocimiento del tema que vamos a abordar o estudiar, 6 tiene una buena idea del lenguaje y de los conceptos de Diseño editorial y 7 no conocen nada

de este tema por lo que la estrategia educativa buscaría generar 3 equipos con 4 integrantes, de los cuales estarían repartidos los 4 estudiantes, así como los que tienen buena idea y los que no tienen conocimiento a fin de promover el aprendizaje psicosocial, así como la coevaluación en una construcción cooperativa.

Avolio de Cols e Iacolutti (2006), los propósitos de la evaluación están orientados a proporcionar información sobre los saberes previos y capacidades de un estudiante (o aspirante), proporcionar información sobre el proceso de enseñanza aprendizaje para introducir mejoras o ajustes y por último, aquella que se orienta a comprobar los logros del aprendizaje.

Para aprender nuevas cosas hay que estar en condiciones de hacerlo, se debe disponer de las capacidades cognitivas necesarias para ello (atención, proceso...) y de los conocimientos previos imprescindibles para construir sobre ellos los nuevos aprendizajes.

EVALUACIÓN FORMATIVA:

Comprensión: Por medio del método activo el docente y proporciona los conocimientos previos del tema términos de diseño editorial y el alumno observa las definiciones expuestas en un power point.

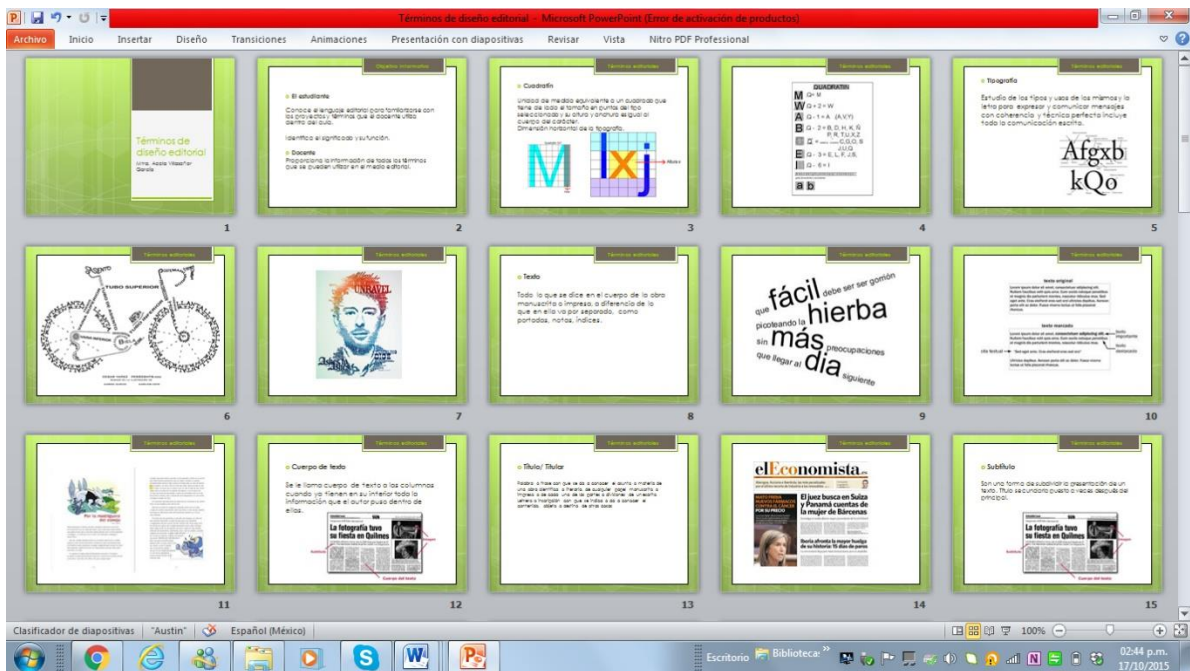
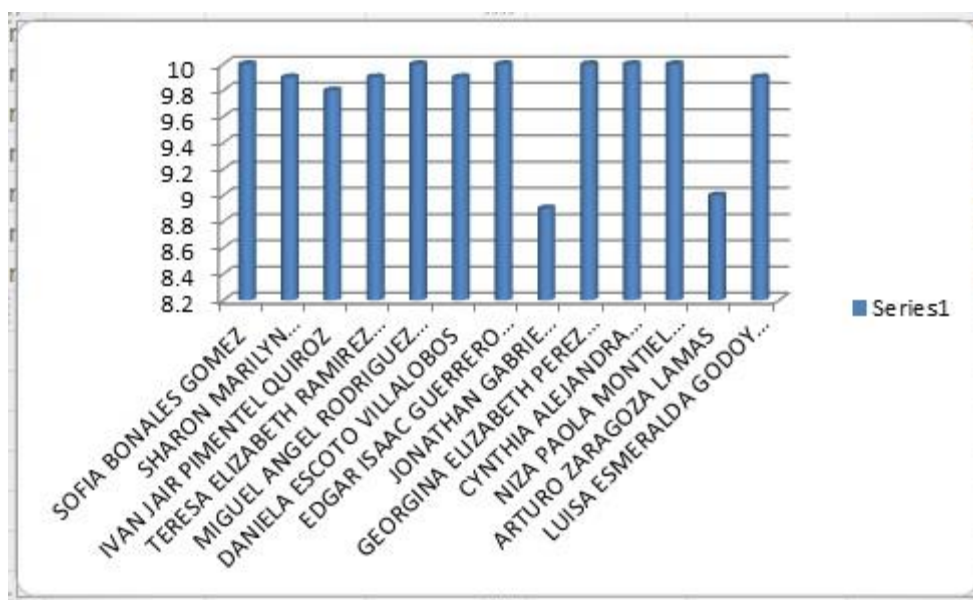


Fig.2: Imagen de pantalla de las imágenes del Power Point que se utiliza por parte del profesor para exponer los temas de Diseño Editorial.

sin embargo en el caso que presentamos en este documento, se observó que los muchachos lo resolvieron por sí solos, es decir, por cuestiones de tiempo no fue posible exponer la información contenida en el power point, por lo que tuvieron que organizarse e investigar grupalmente un proceso de interacción sociales “

En el curso de la vida, el ser humano necesita ir aprendiendo a dirigir la interacción social hacia metas, imaginar e implementar estrategias para solucionar situaciones interpersonales, desarrollando competencia social. La competencia social se refiere a un nivel general de eficiencia en el área relacional, mientras que las habilidades sociales representan destrezas específicas para enfrentar con éxito situaciones interaccionales (Arón y Milicic, 1993).

Una vez que recibió la información el estudiante deberá responder cuestionario gráfico interactivo con opciones múltiples hospedado en el Moodle, de términos e imágenes. Los resultados de las respuestas e intervenciones del alumno son representados por estadísticas, gráficas, tiempos, números de intentos, etc. en los que contestaron cada uno de los estudiantes. Como lo muestra la siguiente imagen.



Así como permitirle autoevaluarse en el esfuerzo o las repeticiones de resolver el cuestionario gráfico interactivo con opciones múltiples y el mismo alumno analizará su progreso, como apoyo se le facilitará las rúbricas de trabajo de equipo, desempeño y presentación con las que serán evaluados finalmente.

ASPECTOS QUE SE EVALÚAN EN ESTE PROCESO DE APRENDIZAJE

Ver rubrica de evaluación de Actitudes y habilidades en Anexos.

Análisis:

Por otro lado el docente estará listo a intervenir y auxiliar a su alumno dicha etapa cognitiva y realizará un ejercicio de metacognición, cuestionando las decisiones de la respuesta donde debe argumentar por qué decide esa opción y cuáles son sus ventajas respecto a las otras, además comparar, clasificar, inducir, analizar errores, apoyar, abstraer y analizar valores, es en donde deberá realizar una cantidad de intentos hasta lograr la respuesta acertada.

En esta etapa aplicaremos la coevaluación entre pares organizando actividades de aprendizaje en grupos o equipos exponiendo entre ellos el que más conceptos domine e identifique.

Utilización significativa del Conocimiento: Subraya que el motor del aprendizaje es siempre la actividad del sujeto, condicionada por dos tipos de mediadores: “herramientas” y “símbolos”, ya sea autónomamente en la “zona de desarrollo real”, o ayudado por la mediación en la “zona de desarrollo potencial”.

Las “herramientas” (herramientas técnicas) son las expectativas y conocimientos previos del alumno que transforman los estímulos informativos que le llegan del contexto. Los “símbolos” (herramientas psicológicas) son el conjunto de signos que utiliza el mismo sujeto para hacer propios dichos estímulos. Modifican no los estímulos en sí mismo, sino las estructuras de conocimiento cuando aquellos estímulos se interiorizan y se convierten en propios. Las “herramientas” están externamente orientadas y su función es orientar la actividad del sujeto hacia los objetos, busca dominar la naturaleza; los “símbolos” están internamente orientados y son un medio de la actividad interna que apunta al dominio de uno mismo.

Asociación: El alumno debe realizar una asociación entre la imagen y el concepto o por cognición se les propone una analogía para que sea más sencillo el proceso intelectual. Y en lo que se refiere al proceso

activo de aprendizaje el estudiante relaciona y recordará la imagen correcta de cada par de cartas por asociar la teoría con la práctica y lo que en ese momento se le presenta en la carta ya no es necesario recordar la teoría puesto que ya está en su mente y sólo está reforzando el conocimiento aprendido.

Análisis del error: Autoevaluación: Al dar un clic en la tarjeta equivocada el alumno identificará que no es la respuesta correcta. Interpretando intelectualmente también debe hacer un análisis en caso de que no se comprenda el gráfico que representa el concepto editorial.

Sistema de Metacognición. Especificación de Metas, Monitoreo del proceso, de la claridad, de la precisión. Después de haber logrado las metas, el estudiante debe de estar consciente del proceso, la claridad y la precisión de aprendizaje, hecho que le permite Reflexionar y llevarlo a la meta cognición o evaluación de la importancia, la eficacia, las emociones y la Motivación, el docente y el estudiante deberá tener claro los objetivos del material. Además sus alcances y metas son claros un aprendizaje diferente de la teoría a una forma diferente de conocer información y procesarla.

Toma de decisiones: La selección de las respuestas es un ejercicio de tomando decisiones la diferencia radica en el número de acierto se convierte en una motivación para llegar hasta la meta final.

.Experiencia: en todos los procesos se enfrenta a este punto porque el seguimiento y decisiones pueden presentar diferentes experiencias y cada vez que lo juegue también produce experiencias diversas.

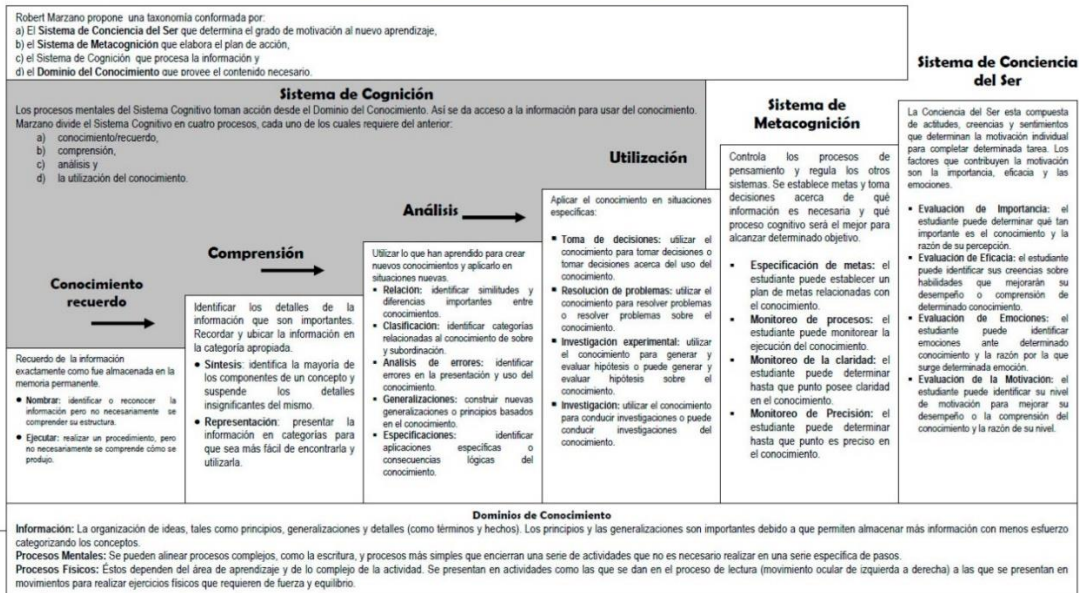
Investigación: Habilidad para investigar la forma de encontrar e indagar el significado de los términos que le presentan en el campo.

[1] Noé Gilberto Menchaca de Alba. **Director** del Centro de Investigación Interdisciplinarias para la Tecnologías Información y de Comunicación CIITIC-4. Encargado del Cuerpo Académico Diseño, Sociedad y Tic's noe_50@hotmail.com y noe50ester@gmail.com

[2] Acela Villaseñor García. Docente Titular "A" Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, Departamento de Proyectos de Comunicación Miembro del Cuerpo Académico Diseño, Sociedad y Tic's acelavillaseñor@hotmail.es

[3] María Eugenia Pérez Cortés. Docente Titular "A" Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, Departamento de Proyectos de Comunicación Miembro del Cuerpo Académico Diseño, Sociedad y Tic's maruperezmx@hotmail.com

TAXONOMÍA DE MARZANO¹



¹ Marzano, R. J. (2001). *Designing a new taxonomy of educational objectives*. Experts in Assessment Series, Gaisky, T. R., & Marzano, R. J. (Eds.). Thousand Oaks, CA: Corwin

Imagen 3: De acuerdo a la taxonomía de Marzano y Kedall

EVALUACION DE CIERRE.

Se organizan equipos de trabajo, como se comentó anteriormente. Se presentarán ejemplos de aplicación relacionado con los 50 conceptos y cada equipo analizará dicho ejemplo y nombrará un representante, el cual pasará al frente a exponer ante el grupo sus conclusiones.










La evaluación se efectuará de acuerdo a las rubricas presentadas en los anexos y que se han compartido con los alumnos y discutido y analizado con anticipación en común acuerdo.

En el cuestionario gráfico interactivo con opciones múltiples relacionan la imagen gráfica con el concepto manejado en diseño editorial con lo que se da a conocer los contenidos curriculares.

En una etapa presencial los estudiantes trabajan con términos de diseño editorial, Se selecciona un líder de equipo y se distribuyen a los términos a estos, se define un diseño de ejemplo y se lleva el proceso intelectual de interpretación textual e identificación de elementos estudiados.

El día de la entrega se evalúa el trabajo en equipo de los alumnos el cual se presenta en plenaria según las rúbricas.

Algunas características mencionadas por Ma. Luisa Martín (1997) en el libro "Planeación, Administración y Evaluación de la Educación" sobre el nuevo papel de este proceso son:

	Debe permitir autocorregir la acción educativa en forma continua.
	Debe realizarse a lo largo de todo el proceso educativo (no sólo al final).
	Ha de incluir la totalidad de elementos que configuran el sistema escolar así como la pluralidad de los agentes que intervienen en él.
	Debe regular y orientar los proceso de enseñanza y aprendizaje de una manera formativa y continua .
	Habrà de estar inmersa en un marco de valores plurales .
	Su carácter ha de ser integrador y coherente , acentuando los objetivos académicos, actitudes y valores.
	Habrà de orientarse a las capacidades, conductas y rendimientos observables .
	Debe recoger datos que especifiquen el avance del alumno (conceptual, procedimental y actitudinal) y demás aspectos que interaccionan en él: actuación del profesor, metodología, recursos, actividades, relaciones, etc.
	Debe dejar espacio para la "co-evaluación".

Este nuevo enfoque convierte a la evaluación en un principio de reflexión para la mejora de la práctica docente, para la del centro educativo y para el progreso del estudiante. Se elimina por fin, la versión de "juicio final" para el alumnado.

Comentarios Finales

La diversificación de este tipo de cuestionario se puede aplicar en cualquier conocimiento teórico o temático relacionada con los temas que imparte el docente. Se tomó el caso de diseño editorial por la aplicación presencial en anteriores semestres.

Resumen de resultados

La respuesta de los alumnos en un proceso presencial y apoyado por la tecnología, es variada entre las que se fortalece la idea de un aprendizaje diferente y significativo de un conductual a un aprendizaje constructivista.

Cuando el docente cambió la forma en que se presentan los cuestionarios interactivos para un aprendizaje específico los alumnos logran transformar lo tedioso de la teoría en algo divertido, por lo que su cerebro modifica su actitud y tienen apertura a un aprendizaje significativo porque tienen una experiencia diferente, única y vivida desde un paradigma del aprendizaje, diferente al tradicional.

Conclusión

Los resultados demuestran la que la evaluación puede ser una práctica de aprendizaje significativo apoyada en los avances tecnológicos que sabemos que los alumnos dominan, manejan y se encuentran al día. Es indispensable que el docente y el alumnos tengan un mismo lenguaje en favor a un aprendizaje significativo, cognitivo, constructivista y reflexivo por medio de representaciones gráficas interpretativas logremos transformar el método para aprender teoría porque en esencia no cambia solo se modifica su didáctica en el proceso del aprendizaje en el que el alumno se desenvuelve a diario. La ausencia del factor interactivo y constructivista provoca que actualmente la teoría sea un aprendizaje difícil y tedioso porque no ofrece otras alternativas. Fue quizás inesperado el haber encontrado que al realizar un cambio en el proceso aplicando la creatividad intelectual para solucionar un problema impulsado a diversas actividades por parte del alumno: investigación sobre el tema, investigación sobre su posible analogía, proceso cognitivo aplicado a la práctica, intercambio de ideas entre los 15 estudiantes.

El docente observará ¿Cómo aprenden sus alumnos? ¿Cómo transmitir sus conocimientos con una didáctica certera? ¿El alumno construye un aprendizaje teórico y visual en base a sus conocimientos cognitivos? Retroalimentación de aprendizajes significativos. Aprende teoría jugando, compitiendo y cambiando un paradigma de enseñanza-aprendizaje.

Bibliografía

Ana María Gómez Flores (2010) *Expresión y Comunicación*. Andalucía España: Innovación y Cualificación.

Barton, J., Collins A. (1993). *Portfolios in Teacher Education*, *Journal of Teacher Education*, Vol. 44, no 3.

Jiménez, B. et.al. (1999). *Evaluación de programas, centros y profesores*. Didáctica y organización escolar. Madrid: Síntesis.

José de la Mora Medina (1999) *Explicación y análisis*. Taller de comunicación I. Colegio de ciencias y Humanidades UNAM México DF

María Acaso Lopez-Bosh (2009) *El Lenguaje Visual*. Barcelona España: Ediciones Paidós Ibérica.

Jonassen D., Peck, K., Wilson, B. (1999). *Learning with technology*. E.U.A: Prentice Hall.

Juan Carlos Asinsten *Producción de contenidos para educación virtual*. Guía del docente contenidista. <https://www.youtube.com/watch?v=NUsoVIDFqZg&list=RDywf8EYbmCI&index=2&noredirect=1>

Lewin L y B. Shoemaker (1998). *Great performances " creating classroom - based Assessment task " USA: Association for supervision and currículo development*.

López B. e E. Hinojosa (2000). *Evaluación del aprendizaje*. Alternativas y nuevos desarrollos. ITESM-ILCE. México: Trillas.

Lyons Nona (1999). *El uso de portafolios*. España: Amorrortu editores.

Martín, M. L. (1997). *Planeación, administración y evaluación de la educación*. Trillas. México

Pérez M. (1996) . *Evaluación de contenidos de procedimiento*. Materiales e instrumentos prácticos. Madrid: CEPE.

Ramo Z y A. Casanova (1998). *Teoría y práctica de la evaluación en la educación secundaria*. Madrid: Escuela Española.

Sancho G. (1995). *Aproximación a nuevos enfoques, estudios y perspectivas de evaluación"*. en F.J, Chacón. . *Enfoques sobre la evaluación de los aprendizajes de educación a distancia*. México: CECAD.

Rolheiser C, B. Bower y L. Stevahn (2000). *The portfolio Organizer*. Association for supervision and curriculum development. Extraído el 4 de febrero 2000. Disponible en: <http://www.ascd.org/readingroom/books/rolheiser00book.html>

Santos M. (1996) . Evaluación Educativa. Argentina: Magisterio del Río de la Plata.

ANEXO

Evaluación diagnóstica de conocimientos previos de la carrera de diseño para la comunicación gráfica

1. Qué es una marca
R= Es un identificador comercial que hace a una empresa o producto distinguible de la demás competencia.
2. Explica el tipo de jerarquías (dominante, subdominante y subordinado)
R= Dominante es el elemento en la publicidad que atrae la atención del usuario y que generalmente está en primer plano, el elemento subdominante es el que complementa la información del dominante y el subordinado es el elemento que menos llama la atención.
3. Si contextualizamos dentro de la psicología el color como lo puedes definir, cuales son sus diferentes aplicaciones como un instrumento comunicacional.
R= Se podría definir como un sentimiento y sus diferentes aplicaciones son el reafirmar la intención de lo que se quiere comunicar haciendo que el usuario se sienta identificado con el mensaje.
4. Que es la percepción
R= Es cuando el usuario entiende el concepto o mensaje que se está transmitiendo a través de la publicidad.
5. Que es un cartel
R= Es una papel que contiene un mensaje publicitario impreso, ya sea escrita o con imágenes, y se coloca normalmente en lugares con mayor tránsito de gente.
6. Cual es la clasificación de carteles
R= Cartel publicitario, pancarta, cartel cinematográfico
7. Que es un envase
R= Es un contenedor distintivo de un producto específico
8. Que es un empaque
R= Es la envoltura que contiene el envase con el producto
9. Que diferencia hay entre empaque y embalaje
R= El empaque es contenedor del envase mientras que el embalaje es el contenedor del conjunto de empaques.
10. Escribe los elementos de organización visual (simetría-asimetría)
R= Ley de agrupamiento, ley de pregnanz, ley de cierre, fondo y figura, contraste, proximidad, semejanza, continuidad.
11. Que programas para diseño utilizas y dominas
R= Utilizo Illustrator CS5, photoshop CS5 e InDesing CS5 pero aún no los domino muy bien.
12. Que revistas conoces
R= De diseño no conozco
13. Que libro estás leyendo en este año
R= Relatos cómicos de Edgar Allan Poe y una novela de un libro de reader's digest
14. Cual es el tipo de metodología que utilizamos para elaborar un diseño
R= De investigación, así conozco los detalles del problema gráfico para poder solucionarlo de la mejor manera.

Anexo 2 Rúbrica de evaluación de conocimiento previos

Diagnóstico conocimientos

■ Tareas 10%

Habilidad	Niveles de desempeño		
solución de problemática	Soluciones responder a un cuestionario de conocimientos de sus anteriores semestres en diversas materias.		
	<input type="checkbox"/>	aprendizaje 5%	Contesto correctamente todas las preguntas.
	<input type="checkbox"/>	aprendizaje 2.5%	contesto de forma intermedia las preguntas.
	<input type="checkbox"/>	aprendizaje 2%	no entrega contesto todas las preguntas
	<input type="checkbox"/>	Visual	Identifica los conocimientos con apoyos didácticos visuales tales como presentaciones de power point, videos, esquemas, mapas conceptuales.
	<input type="checkbox"/>	Kinésico	Necesita ver y analizar el objeto que se va a diseñar. Muestras de ejemplos de alumnos de otros semestres.
	<input type="checkbox"/>	Auditivo	Escucha las indicaciones de las actividades que se deben realizar y ejecutar la metodología.
	<input type="checkbox"/>	Oral	El alumno explica las actividades a desarrollar para identificar argumentos, nivel de discurso, retórica y estrategias de persuasión.

RÚBRICA PARA EVALUAR EL PROCESO DE TRABAJO EN EQUIPO¹

Integrantes del equipo _____

Curso _____ grupo _____ semestre _____ fecha _____

CRITERIOS	Novato 1 pto	En desarrollo 2pts	Avanzado 3pts.	Experto 4 pts.	Pun- tuación
Responsabilidad compartida	Dependencia exclusiva en una o dos personas que se hicieron responsables del trabajo realizado.	La responsabilidad de la tarea se compartió entre la mitad de los integrantes, los demás se comprometieron parcialmente.	La responsabilidad de la tarea fue compartida por la mayoría de los integrantes del equipo.	La responsabilidad de la tarea fue siempre compartida por todos los integrantes del equipo.	
Calidad de la interacción entre los integrantes del equipo	Poca interacción, conversaciones breves y a veces fuera del tema. Algunos estudiantes se mostraron distraídos o desinteresados, mientras que otros acapararon la toma de decisiones sin tomar en cuenta a todos los integrantes.	Escucha atenta a las opiniones de los integrantes, pero falta de habilidades para entablar un diálogo y tomar decisiones razonadas.	Escucha atenta y discusiones animadas, centradas en la tarea, entre la mayoría de los integrantes. Toma de decisiones razonada entre la mayoría.	Excelentes habilidades para escuchar y compartir ideas y opiniones de todos los integrantes. Toma de decisiones razonada y compartida por todos.	
Cumplimiento de las tareas encargadas	Frecuentes retrasos y falta de entrega de actividades y tareas importantes para el proyecto. Necesidad de	Cumplimiento parcial y con algunos retrasos en las actividades y tareas que se asignaron a cada uno de los integrantes del	Cumplimiento puntual de casi todas las actividades y tareas que se asignaron a cada uno de los integrantes del	Cumplimiento puntual de todas las actividades y tareas que se asignaron a cada uno de los integrantes del equipo.	

¹ Diaz Barriga, F., Hernández, G. y Ramírez, M. (2007). *Aprender a aprender*. México: Ángeles Editores.

	recordatorios y continuas llamadas de atención de parte del profesor o de otros integrantes.	equipo. Para la entrega de los productos encomendados se requirió de recordatorios y llamadas de atención	equipo. Entrega de los productos encomendados con pocos recordatorios y llamadas de atención	Entrega de los productos encomendados sin necesidad de recordatorios ni llamadas de atención	
Participación en el trabajo	Sólo uno o dos integrantes participaron con entusiasmo aportando información e ideas pertinentes al trabajo y desempeñando su rol con eficiencia y responsabilidad. Los demás no participaron ni aportaron información o ideas al proyecto de trabajo.	La mitad de los integrantes participaron con entusiasmo aportando información e ideas pertinentes al trabajo y desempeñando su rol con eficiencia y responsabilidad. Los demás aportaron poca información que no fue apropiada y no se responsabilizaron de su rol	La mayoría de los integrantes participaron con entusiasmo aportando información e ideas pertinentes al trabajo y desempeñando su rol con eficiencia y responsabilidad	Todos los integrantes participaron con entusiasmo aportando información e ideas pertinentes al trabajo y desempeñando su rol con eficiencia y responsabilidad	

Comentarios adicionales acerca de la manera en que se realizó el trabajo en equipo:

Rúbrica para la evaluación de presentaciones orales

Dimensiones	Excepcional (4)	Admirable (3)	Aceptable (2)	Amateur (1)	Pts.
Contenido	Abundancia de material claramente relacionado con la tesis que se expone; los puntos principales están claramente desarrollados y toda la evidencia da sustento a la tesis; empleo variado de materiales, fuentes.	Información suficiente que se relaciona con la tesis expuesta; muchos puntos están bien desarrollados, pero hay un balance irregular entre ellos y poca variación.	Hay una gran cantidad de información que no está claramente conectada con la tesis principal que se expone.	La tesis o argumentación principal que se expone no está clara. Se incluye información que no da soporte de ninguna manera a dicha tesis.	
Coherencia y Organización	La tesis se desarrolla y especifica claramente; los ejemplos específicos son apropiados y permiten desarrollar la tesis; las conclusiones son claras; muestra control del contenido; la presentación es fluida; se hacen transiciones apropiadas; es sucinta pero no fragmentada; está bien organizada.	La mayor parte de la información se presenta en una secuencia lógica; generalmente bien organizada, pero necesita mejorar las transiciones entre las ideas expuestas y entre los medios empleados.	Los conceptos y las ideas se encuentran estrechamente conectados; carece de transiciones claras; el flujo de la información y la organización aparecen fragmentados.	La presentación es fragmentada e incoherente; no es fluida; el desarrollo de la tesis central es vago; no aparece un orden lógico de presentación.	
Creatividad	Presentación de material muy original; aprovecha lo inesperado para lograr un avance superior; captura la atención de la audiencia.	Hay algo de originalidad en la presentación; variedad y combinación apropiadas de materiales y medios.	Poca o ninguna variedad; el material se presenta con poca originalidad o interpretación propia.	La presentación es repetitiva con poca o ninguna variación; empleo insuficiente de medios y materiales.	
Material	Empleo balanceado de materiales y multimedia; se usan apropiadamente para desarrollar la tesis central expuesta; el empleo de medios es	El empleo de multimedia no es muy variado y no está bien conectado con la tesis.	Empleo desigual de multimedia y materiales; carece de una transición suave de un medio a otro; el empleo de	Empleo pobre o ausente de multimedia o uso no efectivo de ésta; desequilibrio en el empleo de materiales—	

	variado y apropiado.		multimedia no está claramente vinculado con la tesis.	demasiado de alguno, no suficiente de otro.	
Habilidades Expositivas	Articulación pausada, clara; volumen apropiado; ritmo constante; buena postura; contacto visual; entusiasmo; seguridad.	Articulación clara pero no pulida.	Se habla entre dientes, farfullando; poco contacto visual; ritmo irregular; poca o ninguna expresividad.	Voz inaudible o muy alta; no hay contacto visual; el ritmo de la presentación es muy lento o muy rápido; el expositor (es) parece poco involucrado y es monótono.	
Respuesta de la Audiencia	Involucra a la audiencia en la presentación; se exponen los puntos principales de manera creativa; mantiene todo el tiempo la atención de la audiencia.	Presenta los hechos con algunos giros interesantes; mantiene la atención de la audiencia la mayor parte del tiempo.	Algunos hechos están relacionados, pero se sale del tópico y la audiencia se pierde; en su mayoría, se presentan hechos con poca o ninguna imaginación.	Presentación incoherente; la audiencia pierde el interés u podría no entender el punto central de la presentación.	
Duración de la Presentación	+/- dos minutos del tiempo asignado.	+/- cuatro minutos del tiempo asignado.	+/- seis minutos del tiempo asignado.	Demasiado extensa o demasiado breve; diez o más minutos por arriba o por abajo del tiempo asignado.	

Copyright 2002 by Pearson Education, Inc. publishing as Pearson Prentice Hall. All rights reserved. Traducción y adaptación de Frida Díaz Barriga en *Enseñanza situada. Vínculo entre la escuela y la vida*. México: McGraw Hill, 2006.

Rúbrica de evaluación de Actitudes y habilidades.

Concepto	Excelente	Muy Bien	Bien	Suficiente
Análisis: -El alumno reflexionará, analizará, concluirá el proceso de aprendizaje -Dominado el manejo de los 50 Conceptos relacionado con cada una de las imágenes -Domina y llevará a la práctica.	100%	90%	75%	60%
Utilización significativa del Conocimiento:	100%	90%	75%	60%

-Identifica las herramientas técnicas expectativas y conocimientos previos del alumno que transforman los estímulos informativos. - Identifica Los “símbolos” (herramientas psicológicas) que utiliza el mismo sujeto para hacer propios dichos estímulos.				
Asociación: -Realiza una asociación entre la imagen y el concepto o por cognición se les propone una analogía para que sea más sencillo el proceso intelectual.	100%	90%	75%	60%
Análisis del error: Identificará que no es la respuesta correcta. Interpretando y analizando cada caso relacione el concepto con el gráfico que representa.	100%	90%	75%	60%
Sistema de Metacognición. EVIDENCIA DE: -Monitoreo del proceso. -Claridad -Congruencia -Precisión al logrado las metas. -Consciente del proceso. -Claridad y la precisión de aprendizaje, -Reflexionar y llevarlo a la meta cognición Autoevaluación de: importancia, la eficacia, Las emociones la Motivación. los objetivos Manejo de la teoría.	100%	90%	75%	60%
Toma de decisiones: Habilidad para la toma de decisiones.	100%	90%	75%	60%
Experiencia Evidencia de experiencias de calidad que compartirá con sus compañeros de equipo.	100%	90%	75%	60%
Investigación: Habilidad para investigar la forma de encontrar e indagar el significado de los términos que le presentan en el campo	100%	90%	75%	60%

Comprensión del momento histórico, Transferencia de la información y Habilidad para elaborar un mensaje en forma visual.

Escala de valoración para tiras cómicas	
Nombre _____	Fecha _____

Comprensión:

- _____ Identifica ideas principales.
- _____ Identifica detalles relevantes.
- _____ La secuencia es correcta.
- _____ Hace una interpretación adecuada del momento y circunstancias.
- _____ Hace adecuadas inferencias.
- _____ Demuestra comprender el significado global del suceso.

Transferencia:

- _____ Elabora conexiones con otros sucesos o eventos.
- _____ Observa relaciones de temporalidad en las relaciones establecidas. Las conexiones corresponden realmente con las circunstancias históricas a las que hace referencia el trabajo.

Habilidad para elaborar un mensaje en forma visual.

- _____ El trabajo representa realmente un ejemplar de tiras cómicas.
- _____ Presenta la idea de forma atractivamente visual.
- _____ Nivel de ortografía.
- _____ Nivel de redacción.
- _____ Lenguaje empleado.

Escala:

- 6 excepcional
- 5 excelente
- 4 eficiente
- 3 limitada
- 2 insuficiente
- 1 totalmente inadmisible

(Adaptada de Lewin y Shoemaker, 1998)

Esta escala, al igual que todas las que aparecen en el presente módulo, puede sufrir modificaciones con el propósito de adaptarse a sus circunstancias

CIEE Evaluación

► Mtro. Noé Gilberto Menchaca de Alba
Director del CIITIC-4

e-mail: noe_50@hotmail.com



► Mtra. María Eugenia Pérez Cortés

e-mail: maruperezmx@hotmail.com



► Mtra. Acela Villaseñor García

e-mail: acelavillasenor@hotmail.es



Centro universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, Universidad de Guadalajara, México.