



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

“Diseño y desarrollo de Material Multimedia como modelo de intervención educativa para la asignatura de Artes Visuales II en segundo grado de Telesecundaria”

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta

Eddy Salgado Cervantes

Asesora

M.D.V. Ma. Isabel Morales Islas

Pachuca de Soto, Hidalgo, Junio de 2015



“Diseño y desarrollo de Material Multimedia como modelo de intervención educativa para la asignatura de Artes Visuales II en segundo grado de Telesecundaria”

Proyecto terminal de carácter profesional que para obtener el grado de

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta

Eddy Salgado Cervantes

Asesora

M.D.V. Ma. Isabel Morales Islas

Pachuca de Soto, Hidalgo, Junio de 2015

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	6
I. DIAGNÓSTICO.....	8
II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	13
III. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	16
IV. OBJETIVOS	21
IV. 1 Objetivo general.....	21
IV. 2 Objetivos específicos.....	22
V. JUSTIFICACIÓN.....	22
VI. FUNDAMENTO TEÓRICO	25
VI. 1 Antecedentes teóricos del problema.....	25
VI. 2 Fundamento teórico sobre diseño y desarrollo de aplicaciones multimedia	31
VI. 3 Fundamento teórico sobre materiales multimedia	34
VI. 3. 1 Aspectos funcionales.....	34
VI. 3. 2 Aspectos técnicos.....	35
VI. 3. 3 Aspectos pedagógicos	36
VII. PROCEDIMIENTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PRODUCTO	36
VII. 1 Plan para la elaboración del material multimedia	36
VII. 2 Fase de análisis.....	37
VII.2.1 Aproximación al contenido del programa	38
VII.2.2 Descripción general del temario	39
VII.3 Fase de Diseño del programa.....	41
VII.3.1 Aspecto Pedagógico.....	41
VII.3.2 Aspecto Técnico	42
VIII. DISEÑO DE MATERIAL MULTIMEDIA COMO MODELO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA LA ASIGNATURA DE ARTES VISUALES II EN SEGUNDO GRADO DE TELESECUNDARIA.....	44
VIII. 1 Enfoque didáctico	44

VIII. 2 Desarrollo de ambientes de aprendizaje	45
VIII. 3 Metodología didáctica.....	46
VIII. 4 Recurso multimedia	47
VIII. 5 Forma de realización	49
VIII. 6 Contenidos del Material Multimedia (MM)	50
VIII. 6. 1 MM 1. “El lenguaje visual”. Video introductorio a la asignatura	51
VIII. 6. 2 MM 2. “Publicidad”	52
VIII. 6.3 MM 3. “Símbolos y alegorías”	54
VIII. 6.4 MM 4. “Imágenes fijas y en movimiento”	55
VIII. 6.5 MM 5. “El cuerpo humano en la imagen artística”	57
VIII. 6. 6 MM 6. “La escultura”	59
IX. ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN.....	61
IX. 1 Planeación de las secuencias de aprendizaje	62
IX. 2 Planeación didáctica de las SESIÓNes donde se utilizó el MM.....	70
X. ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN	73
X. 1 Ambientes centrados en la evaluación	73
X. 2 Evaluar para aprender	74
X. 3 Evaluación en las Artes Visuales.....	78
X. 4 Criterios de evaluación por ejes de enseñanza	79
X. 5 Evaluación de los materiales por los alumnos	81
X. 6 Evaluación de los materiales por el docente	83
XI. CONCLUSIONES.....	84
XII. REFERENCIAS	89
Anexo 1 Recursos.....	90

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas. Recuperado de Bellochi (2006).	31
Figura 2. Secuencia de imágenes. El lenguaje visual	51
Figura 3. Secuencia de imágenes. Publicidad.....	54

Figura 4. Secuencia de imágenes. Símbolos y alegorías.....	55
Figura 5. Secuencia de imágenes. Imágenes fijas y en movimiento.	57
Figura 6. Secuencia de imágenes. El cuerpo humano en la imagen artística.	59
Figura 7. Secuencia de imágenes. La escultura.....	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Aprendizajes esperados por Bloque. Artes Visuales II_Telesecundaria.....</i>	8
Tabla 2 <i>Matriz FODA.....</i>	10
Tabla 3 <i>Planeación didáctica. Bloque 1. Secuencia 1.....</i>	63
Tabla 4 <i>Planeación didáctica. Bloque 2. Secuencia 1.....</i>	64
Tabla 5 <i>Planeación didáctica. Bloque 3. Secuencia 1.....</i>	65
Tabla 6 <i>Planeación didáctica. Bloque 3. Secuencia 2.....</i>	66
Tabla 7 <i>Planeación didáctica. Bloque 4. Secuencia 1.....</i>	68
Tabla 8 <i>Planeación didáctica. Bloque 5. Secuencia 1.....</i>	69
Tabla 9 <i>Planeación didáctica de sesión-1.....</i>	70
Tabla 10 <i>Planeación didáctica de sesión-2.....</i>	71
Tabla 11 <i>Planeación didáctica de sesión-3.....</i>	72
Tabla 12 <i>Planeación didáctica de la sesión-4.....</i>	72
Tabla 13 <i>Planeación didáctica de la sesión-5.....</i>	72
Tabla 14 <i>Planeación didáctica de la sesión-6.....</i>	73
Tabla 15 <i>Matriz de evaluación de actividades realizadas en clase.....</i>	80
Tabla 16 <i>Matriz de evaluación por Ejes.....</i>	81
Tabla 17 <i>Matriz de evaluación de rasgos actitudinales.....</i>	81
Tabla 18 <i>Cuestionario para evaluar la calidad de los materiales MIM por los alumnos.....</i>	82
Tabla 19 <i>Cuestionario de evaluación de los materiales por el docente.....</i>	83

RESUMEN

La Secretaría de Educación Pública (SEP) se dio a la tarea de diseñar y editar el libro único impreso que sustenta a la asignatura de Artes Visuales I y II, en su modalidad de “Apuntes Bimodales” para alumno y maestro, pero en la institución donde se identificó el área de oportunidad no existe ningún otro material que apoye a esta asignatura. El presente proyecto se enfoca en analizar primeramente, los materiales didácticos que ofrece la asignatura “Artes Visuales II” en una escuela Telesecundaria, identificando que éstos se apoyan únicamente en el libro de texto, lo que plantea la posibilidad de innovar haciendo uso de los recursos que aportan las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para diseñar un proyecto de intervención educativa que incida en el logro de los aprendizajes esperados planteados en el programa de estudios de la asignatura. De esta manera, se establece en un segundo momento, diseñar y desarrollar seis videos (materiales multimedia), para que en un tercer momento, se apliquen de manera parcial dentro de una clase en un momento didáctico dentro de un aula.

Palabras clave

Artes Visuales, Telesecundaria, Material Multimedia.

ABSTRACT

The Ministry of Education (SEP) was given the task of designing and editing the book printed only sustains the subject of Visual Arts I and II, in their mode of “Bimodal Notes” for student and teacher, but at the institution where the area of opportunity was identified, there is no other material that supports this course. This project focuses on analyzing first, learning materials offering the course "Visual Arts II" in a *Telesecundaria* school, identifying that they rely solely on the textbook, raising the possibility to innovate using resources they bring the Information and Communications Technology (ICT) to design an educational intervention project that affects the achievement of the expected learning outlined in the syllabus of the subject. Thus, it is set in a second stage, design and develop six videos (multimedia resources), for a third time, partially applied within a class into a teachable moment in a classroom.

Keywords

Visual Arts, *Telesecundaria*, Multimedia resource.

PRESENTACIÓN

Como producto de la reflexión e interés por mejorar la enseñanza y el aprendizaje de las artes visuales en Telesecundaria, surge el presente proyecto terminal de orientación profesional dirigido a estudiantes de segundo grado de secundaria pertenecientes a un contexto social de alta marginación. El propósito del proyecto fue enriquecer la experiencia visual de los alumnos con apoyo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) mediante el uso de seis videos asociados a los aprendizajes esperados del currículo vigente. Los recursos educativos diseñados se implementaron de forma parcial obteniendo como resultados perceptibles una serie de cambios actitudinales y de sensibilización en las formas de ver y apreciar la realidad por medio de imágenes.

El presente proyecto corresponde a la LÍNEA 2: Aplicación Didáctica de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), ya que considera su incorporación en la práctica educativa para la mejora del proceso enseñanza y aprendizaje, en este caso dirigido a la modalidad presencial en Telesecundaria. El proyecto se inserta en el inciso d) Diseño y creación de material educativo digital; su alcance corresponde a la segunda opción: Propuesta de mejora con diseño, desarrollo e instrumentación del proyecto de forma parcial.

El desarrollo del proyecto comenzó a partir de la revisión de los materiales complementarios que se pueden usar en la didáctica de Telesecundaria, diseñados por la Dirección General de Materiales Educativos (DGME), en donde la limitada producción de materiales de apoyo para la asignatura de Artes Visuales, fue usada como área de oportunidad para la creación, desarrollo y diseño de material complementario que pudiera apoyar en la enseñanza de la asignatura, así como el desarrollo y la planeación de los entornos propicios para poder intervenir en la enseñanza de las Artes Visuales en modalidad presencial.

Lo anterior permitió desarrollar seis videos, con las características de programa cerrado, diseñados para intervenir en momentos específicos de una clase, tomando en cuenta el Plan de Estudios de Educación Básica y el Programa de la Asignatura, los que sentaron las bases de la plataforma teórica que sustenta el proyecto, como algunos principios de la comunicación multisensorial en relación al uso de materiales multimedia, que pueden incidir directamente en una serie de cambios actitudinales en los estudiantes y de sensibilización en las formas de ver y apreciar la realidad por medio de sus imágenes, transformando sus puntos de vista en relación directa con problemáticas de relevancia social, así como la incidencia en sus habilidades en la resolución de problemas de la vida cotidiana de manera creativa.

Los videos desarrollados atienden a los propósitos de aprendizaje determinados para la asignatura, presentando imágenes de forma controlada, dirigiendo los contenidos de aprendizajes requeridos y presentando la información suficiente que fue sintetizada al máximo, discriminando la información innecesaria que pudiera restarle relevancia a las secuencias de imágenes, que son, en sí mismas, una parte muy importante del proyecto de intervención y que tendrán la oportunidad de demostrar en el plano práctico su utilidad y trascendencia, como una herramienta en el aprendizaje significativo de los alumnos.

El contenido del proyecto se estructura en doce apartados que dan cuenta de la secuencia lógica que dio origen al proyecto, su desarrollo e implementación parcial.

I. DIAGNÓSTICO

El presente proyecto representa la respuesta a una necesidad inherente en la práctica docente en Telesecundarias, que se encuentra situada en la enseñanza de las Artes Visuales. El programa de estudios (SEP, 2006) de esta asignatura señala que:

En esta disciplina se pretende que los alumnos fortalezcan tres habilidades principales: creatividad, percepción visual y sensibilidad estética.

La percepción visual se trabaja de manera constante y con diversos fines mediante contenidos que invitan a los alumnos a reconocer las características externas del paisaje, los objetos y las personas, así como las características formales de las imágenes. Se busca el ejercicio de la observación y el reconocimiento de lo observado como consecuencia de identificar, diferenciar y comparar los diversos componentes del lenguaje visual (la forma, el color, las texturas, etc.), además de su interacción en el esquema de composición. (p. 27)

Este proyecto ha surgido como inquietud de desarrollar material didáctico en apoyo a la enseñanza de esta asignatura, buscando complementar en la práctica didáctica y pedagógica la construcción de los aprendizajes esperados¹ que se pretenden mediante la aplicación del modelo curricular establecido en el plan de estudios vigente para la educación básica. Los aprendizajes esperados en el segundo grado son los que se muestran en la Tabla 1:

Tabla 1
Aprendizajes esperados por Bloque. Artes Visuales II_Telesecundaria

Bloque	Aprendizajes esperados
I	<ul style="list-style-type: none">• Emplea recursos visuales y comunicativos de la imagen publicitaria en sus propias producciones visuales.• Interpreta imágenes publicitarias mostrando una actitud crítica frente a su forma y contenido.

¹ Expresan los conocimientos y las habilidades que los alumnos habrán desarrollado al finalizar el trabajo con los bloques, representan una guía que dirige el proceso educativo y orientan la evaluación.

II	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la capacidad de la imagen para simbolizar diferentes contenidos y la utiliza en sus propias producciones. • Interpreta el significado de las imágenes simbólicas con las que entra en contacto.
III	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los diversos medios de difusión de las imágenes fijas y en movimiento en su entorno cotidiano. • Reconoce algunas funciones y usos de dichos medios. • Identifica diversos tipos de retratos y aprecia sus cualidades visuales.
IV	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea elementos del lenguaje visual en la realización de imágenes que tengan como tema el cuerpo humano. • Identifica diversas imágenes de artistas y culturas diversas, inspiradas en el cuerpo. • Reconoce las características de esculturas que representen al cuerpo humano de tipo realista y no realista y aprecia sus cualidades plásticas.
V	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea elementos del lenguaje escultórico en la realización de creaciones que tengan como tema el cuerpo humano. • Identifica diversas obras escultóricas de artistas y culturas inspiradas en el cuerpo humano.

Para el logro de los aprendizajes esperados (Tabla 1) el Programa sugiere hacer uso de los siguientes materiales didácticos: visualización directa a través de visitas a museos, zonas arqueológicas y edificios públicos; libros de la Biblioteca de Aula y Escolar; Videos; Sitos de Internet; Imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*. Sin embargo, es necesario señalar que la escuela donde se desarrolla el proyecto se encuentra en una zona de alta marginación, que carece de la mayoría de los recursos didácticos mencionados previamente.

La ausencia de materiales de apoyo visual para la enseñanza de la asignatura, tales como los libros de la Biblioteca de Aula y Escolar, Videos específicos para la clase y la falta del portafolio “Aprender a mirar”, así como la inminente necesidad de integrarse a la sociedad de la información, remiten a la disposición y uso de tecnologías de la información y la comunicación en el trabajo dentro del aula, y siendo los materiales audiovisuales parte de estas tecnologías, ha sido una prioridad trabajar sobre el desarrollo, diseño y actualización de ellos. De esta manera han sido elaborados los materiales multimedia propicios, que pueden ser integrados a la práctica docente a través de un proyecto de intervención educativa, apegado a las formas, estrategias, instrumentación planeación, determinadas por la Secretaría de Educación Pública.

El uso y aplicación de los videos creados para la enseñanza de las Artes Visuales en segundo grado, busca incidir en el desarrollo de habilidades y competencias de los educandos, tomando en cuenta los enfoques de aprendizaje por medio de los ejes temáticos de la apreciación, contextualización y expresión, interviniendo en su desarrollo en dimensiones como la expresividad, la comprensión, y el uso de técnicas y materiales diversos, buscando que los alumnos amplíen sus conocimientos en una disciplina artística y la practiquen habitualmente mediante la apropiación de técnicas y procesos que les permitan expresarse artísticamente; interactuar con distintos códigos; reconocer la diversidad de relaciones entre los elementos estéticos y simbólicos; interpretar los significados de esos elementos y otorgarles un sentido social, así como disfrutar la experiencia de formar parte del quehacer artístico.

Una de las principales amenazas es que una parte de la totalidad de los alumnos no logren desarrollar algunas habilidades y competencias de la apreciación artística, y que logren un mayor desarrollo a nivel práctico del curso en cuanto a habilidades de representación y creación se refiere. Lo anterior en función y a partir de los modos de aprendizaje de cada uno de ellos, situación que puede ser salvada mediante estrategias de desarrollo de proyectos a nivel práctico dentro del campo de competencias y desarrollo de habilidades manuales.

A continuación se muestra la matriz FODA, que se realizó durante el ciclo escolar 2012-2013, con base en los datos que se recuperaron del Plan y Programa de estudios de la asignatura y del inventario que se tiene de la escuela donde se desarrolla el proyecto.

Tabla 2
Matriz FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
La institución permite el uso y aplicación de otras opciones de recursos didácticos.	La escuela carece de la mayoría de los recursos didácticos que señala el programa de estudios:

	<p>La institución cuenta con algunas herramientas tecnológicas como aula de medios con una computadora y un cañón proyector de imagen.</p> <p>En el aula se cuenta con una televisión, DVD y la computadora del maestro, que posibilitan la realización del proyecto.</p> <p>El programa de estudios sugiere que el docente realice las adaptaciones didácticas necesarias para lograr los aprendizajes esperados, a partir de reconocer las condiciones y características del contexto social de los alumnos.</p> <p>El proyecto que se propone está alineado a los contenidos y estándares curriculares.</p> <p>Quien elabora el proyecto tiene la especialidad en Tecnología Educativa.</p> <p>Los alumnos se muestran dispuestos e interesados sobre el tema de las Artes Visuales.</p> <p>Es posible agregar información teórica y visual de acuerdo con la estructuración y planeación determinada a la asignatura.</p>	<p>visualización directa a través de visitas a museos, zonas arqueológicas y edificios públicos; libros de la Biblioteca de Aula y Escolar; Videos; Sitos de Internet; Imágenes del portafolio <i>Aprender a Mirar</i>.</p> <p>No hay conectividad a Internet.</p> <p>La escuela está insertada en un contexto de alta marginación, carece de la infraestructura y de los recursos necesarios para trabajar la asignatura de manera óptima.</p> <p>La mayoría de los alumnos no ha tenido la oportunidad de visitar museos o sitios arqueológicos que incrementen su acervo artístico-visual.</p> <p>No existe la posibilidad de cambiar o agregar temas específicos diferentes al conjunto de contenidos curriculares ya existentes, de acuerdo a los términos legales que para ello determina la Ley General de Educación.</p> <p>Generalmente el horario de la asignatura de Artes Visuales es sustituido para trabajar temas relacionados con las prioridades básicas institucionales: Español y Matemáticas.</p>
--	---	---

OPORTUNIDADES

El proyecto brinda la oportunidad de tener a la mano el mismo material ya existente como libro pero en versión multimedia, como apoyo para la realización de una clase, pero con la característica de tener los contenidos visuales ampliados.

Uso de fortalezas para aprovechar oportunidades.

Las herramientas tecnológicas con las que cuenta la institución, a pesar de ser mínimas, permiten trabajar los contenidos de Artes visuales con apoyo de las TIC, mediante un recurso portable.

Existe el apoyo de la dirección para desarrollar proyectos que benefician la formación de los

Disminuir debilidades aprovechando oportunidades.

A pesar de la carencia de recursos, se pueden aprovechar al máximo los existentes, haciendo un uso eficiente del tiempo y del equipo tecnológico disponible, diseñando estrategias didácticas apropiadas.

Se puede sustituir el uso de Internet por archivos portables

estudiantes.

para desarrollar las clases.

Otra especialidad del docente que desarrolla el proyecto es en Artes Visuales, lo que facilita el diseño de adaptaciones didácticas y estar apegado al Plan de estudios.

Se pueden sustituir los recursos didácticos de apoyo de la SEP (que no tiene la institución) por materiales didácticos de elaboración propia.

El número de alumnos es reducido, lo que favorece trabajar con el equipo computacional disponible.

Se pueden sustituir las visitas a museos y sitios arqueológicos por videos de elaboración propia.

El proyecto representa una innovación al impartir la asignatura apoyándose de material multimedia.

Existe la posibilidad de ampliar los temas de la asignatura por medio de la presentación de la información en multimedia

AMENAZAS	<i>Fortalezas para evitar amenazas.</i>	<i>Minimizar debilidades y evitar amenazas.</i>
Cambios en el plan y programa de estudios.	Se habrá de reforzar el proyecto en su parte teórica que evite ambigüedad para el logro del producto buscado.	Es posible plantear que una forma de innovar en los contenidos curriculares sea agregando conceptos a manera de subtemas en función de los temas existentes, como apartados complementarios de información totalmente nueva, sin que se modifique la estructura curricular original.
Cambios en las orientaciones didácticas.		
Cambio de escuela y por lo tanto que el proyecto no se pueda implementar en su totalidad.	Se debe adecuar la clase mediante la planeación didáctica para integrar a los alumnos en una constante de igualdad que les permita un desarrollo particular a sus formas de aprendizaje, evitando la homogenización del grupo en los procesos de desarrollo y comprensión de los temas a abordar.	
Fallas en el equipo tecnológico existente.		
Falta de disposición de los alumnos y de apoyo de la institución para el desarrollo del proyecto.		
Que la totalidad de los alumnos no logren desarrollar algunas habilidades y competencias propias de la apreciación, y que se desarrollen mayormente en el nivel práctico del curso todo en función y a partir de los modos de aprendizaje de cada uno de ellos.		
La homogenización del grupo en los procesos de desarrollo y comprensión de los temas a abordar.		

II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La configuración de los propósitos para la asignatura de Artes es que los alumnos profundicen en el conocimiento de un lenguaje artístico y lo practiquen habitualmente, a fin de integrar los conocimientos, las habilidades y las actitudes relacionados con el pensamiento artístico. Para alcanzar esta meta, el estudiante habrá de conocer las técnicas y los procesos que le permitan expresarse artísticamente, disfrutar de la experiencia de formar parte del quehacer artístico, desarrollar un juicio crítico para el aprecio de las producciones artísticas y la comprensión de que el universo artístico está vinculado profundamente con la vida social y cultural de nuestro país.

Asimismo, de acuerdo con García (2011) el propósito de las Artes Visuales en Telesecundaria está orientado a fortalecer en los estudiantes tres habilidades principales: la creatividad, la percepción visual y la sensibilidad estética.

Sin embargo, en la escuela telesecundaria donde se identificó el área de oportunidad, no se están logrando los propósitos anteriores, debido a varios factores, entre los que destacan los siguientes:

- La escuela se encuentra insertada en un contexto de alta marginación por lo que existen limitados recursos visuales en el entorno y los hogares para apoyar el trabajo de Artes Visuales.
- La escuela no cuenta con la mayoría de los recursos didácticos que sugiere el programa de estudios para abordar los contenidos: videos, libros de la Biblioteca de Aula y Escolar, sitios de Internet (no hay conectividad) e imágenes del portafolio *Aprender a Mirar*, por lo que se dificulta el tratamiento de la asignatura, ya que con los únicos recursos con los que se cuenta en el aula es una PC, una TV, los libros de texto del alumno y los recursos que el docente consigue para trabajar en clase.

Es decir, en la asignatura Artes Visuales II se presenta el problema de la insuficiencia de recursos didácticos para lograr los objetivos programáticos. Asimismo, se observa como un área de oportunidad, el hecho de que es la única asignatura del contenido curricular que no cuenta con material como apoyo didáctico, por lo que esta particularidad, se convierte en una necesidad que es posible cubrir mediante el diseño del material pertinente que cumpla con las características que prevalecen en la Dirección General de Materiales Educativos (DGMIE, 2012). Los temas que se abordan en Artes Visuales II son: imágenes publicitarias, función comunicativa del símbolo visual, medios de difusión de imágenes fijas y en movimiento, lenguaje visual inspirado en el cuerpo humano. Estos temas serán recuperados para el diseño de las secuencias y de los materiales didácticos que servirán de apoyo para el logro de los aprendizajes esperados.

Quizá sea este, el momento preciso para preguntarse del por qué la DGMIE no ha desarrollado materiales multimedia para esta asignatura, que bajo este carácter ha sido incluida dentro del área de Artes, y que implica la enseñanza de teatro, danza o música, y cuyos criterios para su implementación varían de acuerdo a las necesidades y modos de aprendizaje del grupo determinado, lo que significa que podrían haber grupos no afines a algún tipo de disciplina artística como las artes visuales, aunque de cualquier manera, la enseñanza de las artes, cumple, principalmente con promover la expresión de emociones y sentimientos en los alumnos, a través de su participación en actividades artísticas, para fortalecer la identidad propia y el aprecio por la diversidad de expresiones estéticas (García, 2011).

Posiblemente esta postura y enfoques determinados al área de artes en la enseñanza secundaria sean los que no han permitido el desarrollo de otros materiales de apoyo, además de que la asignatura en si misma mantiene el carácter del tipo de aprendizajes que no son la prioridad dentro del campo de formación en la educación básica, ya que se manejan como complementarios y de

apoyo a la formación del individuo dentro de los campos de desarrollo personal y para la convivencia (SEP, 2011).

Sin embargo, la necesidad de integrarse a la sociedad de la información, remite a la disposición y uso de tecnologías de la información y la comunicación, los materiales audiovisuales forman parte de estas tecnologías y es prioridad continuar con el diseño y actualización de ellos.

Desde otro punto de vista, la existencia de la asignatura y la falta de materiales de apoyo y multimedia, justifica la realización de éstos, ya que representan un medio para acercar a los alumnos insertados en contextos de marginación social a la cultura visual y artística predominante que se señala en el programa de estudios, el cual plantea que la educación artística ayuda a establecer vínculos formativos con Ciencias, Geografía e Historia, buscando que los alumnos amplíen sus conocimientos en una disciplina artística y la practiquen habitualmente mediante la apropiación de técnicas y procesos que les permitan expresarse artísticamente; interactuar con distintos códigos; reconocer la diversidad de relaciones entre los elementos estéticos y simbólicos; interpretar los significados de esos elementos y otorgarles un sentido social, así como disfrutar la experiencia de formar parte del quehacer artístico (García, 2011).

Al descubrir la vinculación de las artes con temas de relevancia y sentido social se adquiere conciencia del contexto de una sociedad que cambia y se transforma y requiere que todos sus integrantes actúen con responsabilidad ante el medio natural y social, la vida y la salud, y la diversidad social, cultural y lingüística. De esta manera se pueden abordar temas de relevancia social que forman parte de más de un espacio curricular y contribuyan a la formación crítica, responsable y participativa de los estudiantes en la sociedad.

Una mayor sensibilización y desarrollo en el área de artes visuales podría trascender los temas de relevancia social históricos, tratados y propuestos en esta

área, por medio del reconocimiento, observación y análisis de la imagen artística a través de la historia, idea, que de alguna manera ya se encuentra planteada dentro del enfoque de la enseñanza de esta asignatura (ILCE, 2008), pero que sigue el sentido que transita del conocimiento histórico hacia la imagen artística en el tiempo, como apoyo a la comprensión de la temporalidad y diferenciación de los distintos periodos históricos. Para el área de artes visuales, el tránsito iría en sentido inverso, ya que comienza por el conocimiento y descubrimiento de la imagen artística, y su vinculación y anclaje en otras asignaturas académicas de mayor relevancia como el caso de la historia.

Con base en lo anterior, el planteamiento del problema queda expresado de la siguiente manera:

¿Qué materiales multimedia se deben diseñar y desarrollar como apoyo didáctico a la asignatura de Artes visuales para alumnos de segundo grado de Telesecundaria, que puedan ser aplicados al plan de estudios vigente como modelo de intervención didáctica en una clase?

III. ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Para lograr una mejor comprensión del problema, es necesario hacer un recorrido histórico que muestre el desarrollo de los procesos por los cuales atraviesa la escuela telesecundaria mostrando desde sus aspectos más generales hasta los específicos al área estudiada, determinando la problemática propia al objeto de estudio dentro de su contexto actual como resultado de un proceso y transformación que ha ido configurándose y aclarándose a través del tiempo.

Tres factores posibilitaron el nacimiento de la escuela secundaria por televisión en México a finales de los años sesentas: la educación rural, la necesidad de expansión de la educación secundaria y el uso de medios

electrónicos para dicho objetivo (Jimenez Hidalgo, 2010). El uso y aplicación de la televisión en la educación parte de la experiencia de su utilización en otros países y el modelo fue tomado de las tele-aulas italianas que funcionaban a principios de los años sesentas brindando educación secundaria, y es en 1965 cuando comienza a funcionar el programa de alfabetización y educación secundaria por televisión enfocado a zonas rurales. El proyecto se enfocaba a cubrir la carencia de escuelas y profesores en gran parte de las zonas rurales en el país, para lo cual se pretendía usar recursos audiovisuales y crear programas de radio y televisión para este propósito.

Los logros de esta iniciativa demostraron las posibilidades del uso de la televisión como medio pedagógico para lograr salvar los problemas educativos del país. De esta manera en 1967, la escuela telesecundaria crea sus objetivos concretos entre los cuales se encuentra el poner a prueba nuevas técnicas audiovisuales para la escuela secundaria y proporcionar sugerencias didácticas a los profesores de las escuelas secundarias para utilizar las emisiones televisadas de telesecundaria como auxiliares de la enseñanza, sin embargo, es hasta 1968 en el que se formaliza el sistema que no fue considerado como un sistema de educación abierta, sino como una modalidad del sistema escolarizado con los mismos planes y programas de estudio de la enseñanza secundaria directa (Jiménez, et al., p. 22).

A través de algunos años de implementación del programa pudo determinarse que los costos económicos del nuevo sistema eran menores que los de la enseñanza directa y la eficiencia terminal era muy similar a la de la enseñanza tradicional. Para 1972, la transformación integral de la educación mexicana abarcaría el espacio pedagógico con nuevos planes y programas de estudio ciertamente innovadores, así como la transformación y reorganización de la Secretaría de Educación Pública (SEP). Es aquí en donde en teoría, se integra la orientación sexual, el desarrollo integral de la personalidad del educando y la obligatoriedad de la educación secundaria. De esta manera, la reforma a la

educación secundaria asumía que en la secundaria continuaría la labor de la primaria para asegurar la integración de la personalidad e interiorizar en la conciencia del adolescente los valores culturales propios del mexicano, articulándose como el nivel medio superior al crear hábitos de investigación, teniendo una misión orientadora y ofrecer una formación general de acceso al trabajo; también debía desarrollar la capacidad crítica y creadora y fortalecer las actitudes de solidaridad y justicia social, inculcar el amor y el respeto al patrimonio material y espiritual para usarlo de forma justa y racional, y lograr una formación humanística, científica, técnica y artística, así como una sólida formación moral, sentimiento de responsabilidad y consideración de los derechos de los demás (Jiménez, et al., p. 49).

El modelo no logró trascender en sus modificaciones y tampoco pudo adaptarse al plan que ya seguía telesecundarias, el diseño curricular no se empató con la enseñanza de las escuelas normales, así que otra vez fue reformulado en 1978, en donde se trató de dar una dimensión nueva a la enseñanza media por televisión, que sin embargo acarreó una crisis que iba desde el carácter administrativo hasta la falta de maestros capacitados para la realización del trabajo como coordinadores de aula. Fue así como surge la Dirección General de Materiales Didácticos y Culturales, con el fin de reformar el esquema de elaboración de las lecciones televisadas, basándose en un enfoque de la tecnología para afrontar y resolver los problemas educativos y donde se establecieron los diferentes roles en la configuración de la enseñanza, que implicaba un grupo de especialistas para elaborar los programas y textos de apoyo con base a los programas, guionistas para lecciones televisivas, productores profesionales de televisión educativa y presentadores de las lecciones en televisión. Otra de las medidas para enfrentar las grandes carencias de este sistema fue integrar módulos semestrales de educación tecnológica, con el fin de estrechar la vinculación de las escuelas a las comunidades rurales, agregándole a esto tres módulos en el área artística para rescatar y revalorar aspectos

relacionados con su cultura, en la promoción de actividades productivas o en la incorporación de elementos de su folclore.

Otra notable modificación fue la introducción de guías de estudio para los alumnos, adaptando los contenidos y dosificándolos de acuerdo al calendario escolar, además de incluir por primera vez ilustraciones para estos textos con la intención de hacerlos más atractivos a los jóvenes, siendo este el punto de partida para la creación de los nuevos materiales televisivos.

Fue hasta 1980 en que se pudo mejorar notablemente la presentación de la tele-clase integrándose los nuevos enfoques del plan nacional de educación que priorizaba la cultura nacional y el desarrollo de las culturas étnicas populares y regionales y la adecuada vinculación con el sistema educativo. La integración de varias acciones como el otorgamiento de presupuestos a tecnologías para la educación logró avances significativos en esta década, creciendo en matrícula, sin embargo, el modelo pedagógico de telesecundaria no había cambiado considerablemente desde su origen y siguió su transformación intentando responder a las necesidades de cada área y grado.

La reforma pedagógica viene de la mano con el Plan Nacional de Modernización Educativa que trajo innovaciones tecnológicas en algunas escuelas y comenzaron los programas de inducción y actualización para profesores, así como la reorganización del sistema educativo, la reformulación de los contenidos y materiales educativos, y la revaloración social de la función magisterial en 1992.

Una de las innovaciones más importantes para la educación audiovisual fue la introducción de la red satelital cuya implementación implicó la instalación de antenas y re- transmisoras. Lo más innovador para esta época fue el cambio del modelo pedagógico de telesecundaria que no había sido movido en 20 años, definiéndose este nuevo modelo como un “proceso, participativo, democrático y formativo entre alumnos, maestros, grupos, escuelas, familias y comunidades, con

el apoyo de información de calidad, transmitida por televisión y publicada en materiales impresos” (Jiménez, et al., p. 79). En el nuevo modelo se proponía que el estudiante fuera un participante más activo, siendo la telesecundaria la que brindaría las herramientas teóricas, técnicas y metodológicas para la formación académica del educando, los maestros acentuarían su papel como guías del aprendizaje, agentes motivadores y promotores de actividades comunitarias; también se reestructuraron los libros para los alumnos y la guía didáctica para el maestro.

Para 1999 la reforma a la educación básica apuntaba hacia la enseñanza del español y las matemáticas. Se introduce la materia de Formación cívica y ética, incorporándose también, nuevos dispositivos electrónicos con fines educativos. Se incorpora también la Red Escolar de Televisión Educativa (Edusat) y el programa de Red Escolar, consolidándose la telesecundaria. La Red Edusat, como un novedoso sistema digital de televisión permitió por primera vez que las tecnologías de la comunicación e información adquirieran una singular trascendencia pedagógica.

El programa nacional de educación proyectado para el 2001-2006, plantea una organización curricular, pedagógica y organizativa que incluye el fortalecimiento del modelo de telesecundaria. Un diagnóstico aplicado para esa época (2003) arrojaba el bajo rendimiento escolar de alumnos de secundaria y en especial de telesecundaria, que estaba directamente relacionado con los materiales y recursos con los que se contaba, ya que los libros de Conceptos Básicos, no cubrían las necesidades de apoyo de los estudiantes, así como la ausencia de bibliotecas escolares e infraestructura y medios tecnológicos.

La renovación del modelo educativo dada en 2004 define el modelo pedagógico renovado para telesecundaria, integrando las actividades didácticas con la elaboración de nuevos materiales impresos y la inclusión de recursos tecnológicos adicionales como el DVD, software educativo y una nueva orientación

didáctica de acuerdo a los objetivos de la reforma de secundarias y de acuerdo a las características y expectativas de los adolescentes de la actualidad. Este modelo buscaba también la flexibilidad del maestro para organizar la sesión de clase sin que dependa estrictamente de las propuestas de trabajo presentadas en los materiales, con implicaciones en cambios de la organización en el aula y una multiplicidad de alternativas para presentar diferentes situaciones de aprendizaje y recursos didácticos para acercarse a los contenidos. Estas modificaciones abren posibilidades para mejorar el aprovechamiento, induciendo la reflexión y la discusión, motivando la búsqueda, organización, generación y socialización de la información (Jiménez, et al., p. 109). También se implementaron diversos tipos de programas televisivos, los programas integradores, los videos de consulta y programas de extensión académica y para maestros.

Al poner atención a la información histórica planteada con anterioridad es posible descubrir que la inclusión de las nuevas tecnologías de comunicación e información en la educación es bastante reciente, que el desarrollo tecnológico al servicio de la educación no ha sido una necesidad tan profunda en el desarrollo histórico del país. También se puede observar que la preocupación primaria sigue siendo el dominio del idioma español como principal reto a vencer en relación a la lectura y escritura, principalmente, y que la asignatura de Artes recién existe como tal.

IV. OBJETIVOS

IV.1 Objetivo general

Diseñar y desarrollar material multimedia como apoyo didáctico a la clase de Artes Visuales II en segundo grado de Telesecundaria, para el logro de los aprendizajes esperados planteados en el programa de estudios y dinamizar a la clase, mediante la aplicación de las TIC.

IV.2 Objetivos específicos

Determinar el tipo y características de los materiales que se integrarán al paquete didáctico así como el software para su desarrollo.

Adecuar y desarrollar planeaciones de clase que integren el material multimedia en las secuencias didácticas orientadas al logro de los aprendizajes esperados.

Implementar y evaluar parcialmente las secuencias didácticas donde se utilicen los recursos didácticos para identificar su contribución en el logro de los aprendizajes esperados.

V. JUSTIFICACIÓN

Es importante diversificar los modos de dosificar la información a los alumnos de Telesecundaria y mostrarla usando otras formas diferentes de presentarla. La SEP se dio a la tarea de diseñar y editar el libro único impreso que sustenta a la asignatura de Artes Visuales I y II, en su modalidad de Apuntes Bimodales para alumno y maestro, pero en la institución donde se identificó el área de oportunidad no existe ningún otro material que apoye a esta asignatura. De esta manera, la creación de material alterno como apoyo didáctico a la asignatura se convierte en un recurso potencialmente importante, y cuyo uso y aplicación son permisibles dentro de los planes y programas establecidos por el sistema educativo dentro del margen de: Uso y aplicación de otros materiales didácticos de apoyo a la enseñanza y que pueden ser utilizados a juicio del docente.

El recurso a crear está enfocado a los alumnos que cursen la asignatura de Artes visuales II de la modalidad de Telesecundaria y que regularmente son

alumnos de 2º grado. Sin embargo, es posible usarlo con alumnos de primero o tercero de manera indistinta, ya que la relación que existe con el curso de Artes Visuales I, no incluye ninguna vinculación o reconocimiento de conceptos básicos que los mantenga en dependencia directa ni condicionada para tomar un curso o el otro bajo ningún orden específico. De manera concreta, se pretenden elaborar seis videos vinculados curricularmente a los aprendizajes esperados señalados en el programa de estudios.

Los videos elaborados servirán como Recurso Informático para apoyo didáctico a la asignatura de Artes Visuales II, que no cuenta con materiales de apoyo. Los temas que se desarrollarán en los videos son:

- El cuerpo humano en la imagen
- El lenguaje visual
- Imágenes fijas y en movimiento
- La escultura
- Publicidad
- Símbolos y alegorías

La presentación de los videos reforzará y apoyará los aprendizajes de la secuencia correspondiente, dándole a la sesión específica mayor dinamismo, vinculando de manera transversal los conocimientos teóricos de la historia del arte y su relación directa con la historia de las imágenes.

Apoyar este tipo de aprendizajes colaborará atendiendo al campo de formación: Desarrollo personal y para la convivencia, determinado en los estándares curriculares del Plan de estudios 2011, que en el caso de la educación artística (Artes para secundaria), ayuda a establecer vínculos formativos con Ciencias Naturales, Geografía e Historia. Aquí, se busca que los alumnos amplíen sus conocimientos en una disciplina artística y la practiquen habitualmente mediante la apropiación de técnicas y procesos que les permitan expresarse

artísticamente; interactuar con distintos códigos; reconocer la diversidad de relaciones entre los elementos estéticos y simbólicos; interpretar los significados de esos elementos y otorgarles un sentido social, así como disfrutar la experiencia de formar parte del quehacer artístico.

Los temas de relevancia social se derivan de los retos de una sociedad que cambia constantemente y requiere que todos sus integrantes actúen con responsabilidad ante el medio natural y social, la vida y la salud, y la diversidad social, cultural y lingüística. De esta manera se pueden abordar temas de relevancia social que forman parte de más de un espacio curricular y contribuyen a la formación crítica, responsable y participativa de los estudiantes en la sociedad.

El otorgamiento de sentido a temas de relevancia social favorece aprendizajes relacionados con valores y actitudes, sin dejar de lado conocimientos y habilidades, estos pueden referirse a la atención a la diversidad, la equidad de género, la educación para la salud, la educación sexual, la educación ambiental para la sustentabilidad, la educación financiera, la educación del consumidor, la prevención de la violencia escolar *–bullying–*, la educación para la paz y los derechos humanos, la educación vial, y la educación en valores y ciudadanía.

Al apoyar el desarrollo de las competencias para la convivencia, el alumno puede lograr empatía, para relacionarse armónicamente con otros y la naturaleza; ser asertivo; trabajar de manera colaborativa; tomar acuerdos y negociar con otros; crecer con los demás; reconocer y valorar la diversidad social, cultural y lingüística.

VI. FUNDAMENTO TEÓRICO

VI.1 Antecedentes teóricos del problema

A pesar de que existía una intención para una “formación humanística, científica, técnica y artística” planteada desde 1972, y quizá esa formación se tornó en humanista, técnica y algo científica, no parecen existir rasgos claros de especial importancia hacia la formación artística como disciplina curricular dentro de la enseñanza en la educación secundaria y mucho menos pensar en la de telesecundaria, que incluso fue denominada como “actividades artísticas” durante mucho tiempo, y no es hasta la reforma curricular del Plan 2006, cuando se le comienza a denominar como asignatura.

Es preciso señalar que los principales problemas históricos en la configuración y reestructuración de los programas de educación básica en México se han enfocado a resolver principalmente problemas de alfabetización, permanencia, deserción, integración e inclusión de la diversidad de grupos culturales, integración de los diversos contextos a los centros escolares y una innumerable lista de enfoques sociales.

Es con la incorporación y reforma del plan 2006 cuando la educación artística parece adquirir cierta relevancia, ya que es una formación que destaca la necesidad de fortalecer las competencias para la vida, que no sólo incluyen aspectos cognitivos sino los relacionados con lo afectivo, lo social, la naturaleza y la vida democrática.

El plan y los programas de estudio 2006 fueron formulados para responder a los requerimientos formativos de los jóvenes de las escuelas secundarias, para dotarlos de conocimientos y habilidades que les permitan desenvolverse y participar activamente en la construcción de una sociedad democrática. Aquí se plantean los rasgos deseables que deberán tener los estudiantes al término de la

educación básica y donde se busca que el alumno aprecie y participe en diversas manifestaciones artísticas. También integra conocimientos y saberes de las culturas como medio para conocer las ideas y los sentimientos de otros, así como para manifestar los propios (SEP, 2006):

Uno de los propósitos de la asignatura de Artes consiste en buscar que las personas sean sensibles a los sutiles matices y a las relaciones de forma y significado de distintas obras. Por ello, cuanto más amplia y de mayor calidad sea la información y la formación estética que reciben los alumnos, se mostrarán más susceptibles a acercarse y a disfrutar del arte, por lo que se procurará exponerlos a considerables y muy diversas experiencias artísticas con el fin de que puedan afinar sus sentidos y obtener elementos conceptuales para interpretar tanto la forma como el contexto de las producciones artísticas; al mismo tiempo, asumirán actitudes propicias a la tolerancia, comprenderán integralmente las obras de arte de otras culturas y, por lo tanto, podrán valorar mejor las formas de ser propias y ajenas, con lo que, en general, se amplían las posibilidades creativas y las actitudes de reconocimiento y valoración de la diversidad cultural. (p.12)

De acuerdo con el programa de Artes (García, 2011), para las Artes Visuales se pretende:

- Ofrecer a los estudiantes diversas experiencias con las artes visuales que les permitan comprender el vínculo de las imágenes con el mundo social, así como facilitar la comprensión de las diferentes formas en que las culturas han representado la realidad.
- Fortalecer en los estudiantes tres habilidades principales: la creatividad, la percepción visual y la sensibilidad estética.
- Propiciar que los adolescentes asuman diferentes actitudes respecto a su propio aprendizaje y al papel que las imágenes juegan en su vida, por ejemplo: la curiosidad, el disfrute de las posibilidades expresivas que ofrecen las técnicas plásticas, la imaginación para generar puntos de vista

propios, la solidaridad en el trabajo colectivo, el respeto a la diversidad cultural y el compromiso con el propio aprendizaje.

Estos propósitos representan el principio de una integración didáctica y pedagógica lo bastante lograda como para comenzar a percibir otro tipo de actitudes en relación a la educación artística, ya que las demandas planteadas por las sociedades actuales a los individuos abren la posibilidad de un replanteamiento de la educación dentro del aula, un cambio en el que las artes tienen varias ventajas que ofrecer (SEP, Miradas al arte desde la educación, 2003).

La reforma curricular para la educación artística en México transita lentamente y aún no se ha dado de una forma tal que pueda prevalecer bajo sus intereses propios e íntegros como disciplina del conocimiento, aunque a partir del 2003 se le ha estado otorgando un papel de mayor relevancia como objeto de conocimiento, enfoque que mueve a la reflexión, y que sugiere que se debe ampliar el debate sobre la educación artística en los centros escolares.

Esta situación lleva a serios cuestionamientos cuando se observa a la plástica como disciplina escolar, ya que en la escuela se organiza bajo una programación y en metodologías que faciliten la transmisión de este conocimiento fundamentándose en necesidades pedagógicas que bien podrían estar bastante distanciadas de las características al arte, ya que la necesidad o interés de creación o contacto con las obras surge de una necesidad personal. En la escuela los criterios se instituyen por mandato y bajo intereses homologados a todos los miembros del grupo, situación que mueve a los docentes a forzar la motivación para interesar a los alumnos en diferentes propuestas de trabajo (SEP, Miradas al arte, et al., p.73).

Estas demandas como disciplina escolar generan tensiones con las características disciplinares propias a la actividad artística de las artes visuales, predominando las necesidades pedagógicas de la escuela en función de

necesidades y momentos específicos que no son precisamente los contenidos propios a la creación artística.

La homogenización de las condiciones de trabajo que imponen los modos de organización y las necesidades escolares quedan por encima de los tiempos y modos específicos que cada alumno tiene de acuerdo a sus características personales.

Los señalamientos anteriores llevan a pensar que la práctica de las artes visuales como disciplina escolar ya sea para producción o apreciación atiende a necesidades propias de los parámetros establecidos curricularmente y que transita en este sentido, lo que significa que demuestra su necesidad en función de los programas y no del arte mismo, mientras, bien podría pensarse en una dirección contraria como actividad que se realiza bajo funcionalidades que responden a necesidades artísticas que logran cumplir las expectativas del marco de referencia curricular y que establecen sus criterios mediante la posibilidad de igualdad y no de homogenización de los criterios a aplicar con los estudiantes.

Es preciso mencionar en este momento que el Programa Sectorial de Educación 2007-2012, plantea una serie de objetivos cuya implicación trasciende en la transformación integral de la educación básica refiriendo al hecho de impulsar el desarrollo y utilización de tecnologías de la información y la comunicación en el sistema educativo para apoyar el aprendizaje de los estudiantes, ampliar sus competencias para la vida y favorecer su inserción en la sociedad del conocimiento, así como el uso didáctico de las tecnologías de la información y la comunicación, para que México participe con éxito en la sociedad del conocimiento (SEP, 2007).

Estas bases apoyan la estructura del Plan de estudios 2011, que para la asignatura de Artes Visuales plantea los ejes de enseñanza en la disciplina que son: la apreciación, integrada por contenidos que favorecen el desarrollo de la

percepción de los alumnos; la expresión: conformada por contenidos dirigidos a la realización de proyectos visuales bidimensionales y tridimensionales que ofrecen elementos para interpretar varios tipos de imágenes, incentivando su sentido crítico; la contextualización: que aborda el cambiante papel que ha tenido la imagen en distintas épocas y lugares.

La asignatura tiene como propósito enseñar a ver a los alumnos, de manera que mediante su propia experiencia aprendan a observar y comunicarse por medio de las imágenes. En el programa, los contenidos se enfocan en las imágenes, que tienen un peso fundamental en la vida de los alumnos, por eso los aprendizajes esperados se orientan al acercamiento del alumno hacia manifestaciones visuales (fotografía, escultura, pintura, gráfica, video y multimedia). Las imágenes que toman de su entorno les sirven para modelar universos propios donde conviven múltiples mensajes, formas y estilos (SEP, Programas de Estudio 2011, Guía para el maestro, Artes, 2011).

En el proceso educativo, para fomentar la apreciación de las artes visuales se maneja la experimentación de conceptos, procesos y técnicas, promoviendo la progresiva construcción de un lenguaje personal en dichas producciones. El programa no contempla como meta de aprendizaje el dominio de los conceptos y las técnicas de las artes visuales, sino la posibilidad de generar un acercamiento reflexivo al vasto mundo de comunicación visual, estructurado a partir de diferentes tipos de imágenes.

El planteamiento del diagnóstico se sitúa en el eje de enseñanza de la apreciación mediante el análisis de los contenidos que favorecen el desarrollo de la percepción de los alumnos, que es apoyado mediante la presentación de imágenes diversas regularmente, y que puede hacerse por medio de materiales multimedia que en todas las asignaturas son de uso común, no así en artes visuales, asignatura en la cual no se ha desarrollado aun ningún material de apoyo de este tipo. La creación de material que cubra esta necesidad, brinda la

oportunidad de intervenir e innovar curricularmente al impartir la asignatura, apegándose al plan de estudios, cumpliendo con los contenidos curriculares y los estándares curriculares, como un recurso multimedia, que usa la comunicación multisensorial en el proceso didáctico, y que apoyará directamente a la asignatura, sirviendo también como recurso de apoyo a la clase. El uso y aplicación de este material es permitido por la institución educativa y la SEP, además, al estar apegado al Plan de estudios es posible ampliar los contenidos visuales y la información visual referente a la historia del arte mexicano.

Aunque no existen grandes posibilidades de cambiar o agregar temas específicos diferentes al conjunto de los temas ya existentes, de acuerdo a los términos legales que para ello determina la Ley General de Educación, sin embargo es posible agregar información específica teórica y contenido visual, de acuerdo con la estructuración y planeación determinada al diseño de la asignatura, ampliando los temas por medio de la presentación de la información en algún formato multimedia.

Es posible plantear que una forma de innovar en los contenidos curriculares sería agregando conceptos visuales a manera de subtemas en función de los temas existentes, como apartados complementarios de información totalmente nueva, sin que se modifique la estructura curricular original. La integración de secuencias de imágenes no propuestas en el material impreso dispuestas de forma dinámica en la presentación representa, además de información complementaria, una estrategia para mantener fija la atención de los alumnos en los contenidos presentados, mediante un enfoque dirigido al eje de enseñanza de la apreciación.

VI.2 Fundamento teórico sobre diseño y desarrollo de aplicaciones multimedia

Como parte del fundamento teórico se ha tomado en cuenta el modelo de diseño y desarrollo de aplicaciones multimedia educativas de Bellochi (2006).

El proceso que se sigue para desarrollar el software educativo, consta de varias fases o etapas, interdependientes:

- 1) Análisis
- 2) Diseño del Programa
- 3) Desarrollo del Programa
- 4) Experimentación y Validación del Programa
- 5) Realización de la Versión definitiva del programa
- 6) Elaboración del material complementario

Las etapas del proceso quedan dispuestas como se puede observar en el esquema siguiente.

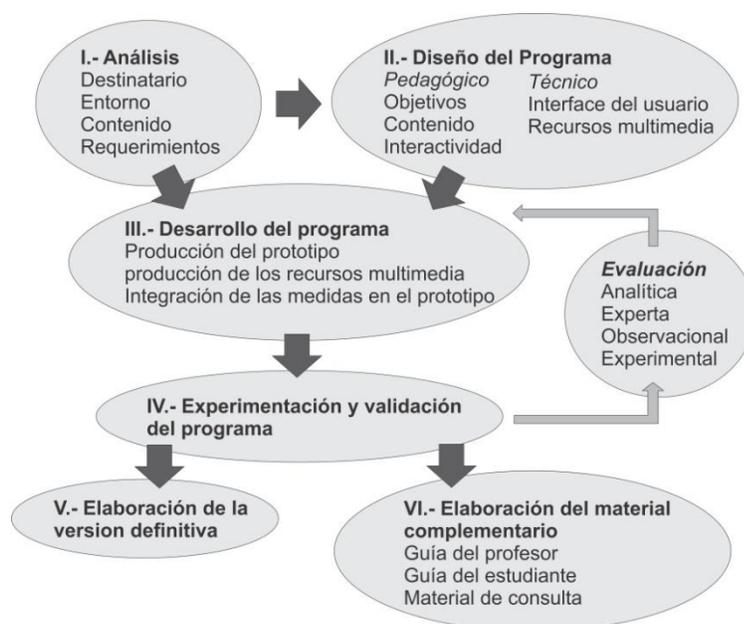


Figura 1. Desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas. Recuperado de Bellochi (2006).

De manera sintética las fases del modelo se presentan como sigue:

Fase 1. Análisis. Se recaba información sobre características de los usuarios, metodología, hardware, analizándose aspectos tales como:

- Características de los usuarios: edad, nivel sociocultural, conocimientos previos sobre el tema, conocimientos que tienen sobre las herramientas informáticas y en concreto sobre la EAO, motivación de los usuarios para la utilización del programa informático.
- Características del entorno de aprendizaje: condiciones espacio-temporales en las que el programa se va a utilizar por parte de los usuarios (el entorno físico, la modalidad temporal para el aprendizaje y de trabajo, entre otros).
- Análisis del contenido: Aproximación al contenido del programa, tema a tratar, contenidos, y una descripción global del temario.
- Requerimientos técnicos: requerimientos o características que debe cumplir el hardware y el software para que el programa pueda ser utilizado.

Fase 2. Diseño del programa. Diseño pedagógico del curso y diseño técnico, planteando la viabilidad de las propuestas pedagógicas y el lenguaje o sistema de autor conveniente a utilizar.

El diseño pedagógico del curso llevará a establecer:

- Las líneas pedagógicas del curso, el modelo de aprendizaje en que se va a basar la aplicación, la finalidad y objetivo general de la misma.
- Diseño de contenidos con objetivos específicos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) y las unidades didácticas adecuadas para la consecución de estos objetivos. Para cada una de estas unidades didácticas se establecerá: el contenido temático, las actividades, la evaluación, las fuentes documentales y los recursos multimedia que se van a utilizar.

- Interactividad del programa: mapa de navegación, vínculos.
- Diseño técnico:
 - Los elementos multimedia
 - El Interface del usuario.

Fase 3. Desarrollo del programa. Realización de una versión inicial del programa. Para ello, se pueden seguir los siguientes pasos:

- Desarrollo del prototipo. El formato del prototipo deberá ajustarse al formato final que se desee realizar de la aplicación.
- Elaboración de los recursos multimedia, con características ajustadas a los requisitos pedagógicos e instructivos, usando software y hardware específico para la creación de los multimedia.
- Integración de los recursos multimedia en la versión inicial del programa.

Fase 4. Experimentación y validación del programa. Evaluación formativa de los diferentes aspectos del prototipo, analizando su calidad, adecuación y funcionamiento.

Los problemas encontrados permitirán depurar y mejorar el prototipo. Esta actividad se realizará de forma circular hasta que el prototipo haya superado el control de calidad técnico, pedagógico y formativo.

Fase 5. Realización de la versión definitiva del programa. Esta se produce cuando se ha tomado la decisión por parte de los desarrolladores de la aplicación, de que cumple los requisitos de calidad. Se producirá de este modo el máster que permitirá realizar las copias o duplicaciones del programa.

Fase 6. Elaboración del material complementario. Elaboración del material complementario como la como la guía del profesor y del alumno, manual de consulta que contendrá información técnica y de uso del programa.

VI.3 Fundamento teórico sobre materiales multimedia

Ha sido necesario tomar en cuenta las aportaciones teóricas sobre materiales que presenta José Sánchez Rodríguez (2003), y cuyos planteamientos demuestran que las aplicaciones multimedia son programas ejecutables, preparados para una función específica que utilizan de manera conjunta y coordinando simultáneamente diversos medios como imágenes, sonido y texto, y el momento oportuno para que un profesor las diseñe es, precisamente cuando lo considere necesario, y aunque no es usual que suceda esto se debe acudir a ello ante la imperiosa necesidad de la utilización de recursos alternos como apoyo a la clase (Rodríguez, 2003).

Los criterios de calidad que se deben seguir hacen referencia a:

VI.3.1 Aspectos funcionales

- Eficacia didáctica.- El material diseñado debe ser eficaz, logrando los objetivos para los que fue diseñado, para ello debe ser puesto en práctica y observar sus posibles deficiencias.
- Relevancia.- los contenidos deben ser próximos a la realidad de los destinatarios dotándolos de relevancia.
- Facilidad de uso.- los materiales creados deben ser “transparentes” para los alumnos, de forma tal que puedan utilizarlos sin requerir de manuales o tutoriales para su manejo y moverse a su antojo, ni de que inviertan tiempos considerables en aprender su funcionamiento.

- Facilidad de instalación.- el material debe contener todo lo necesario para que el alumno pueda trabajar con el de manera inmediata, siendo su proceso de instalación fácil y rápido (si es que se requiere).
- Versatilidad didáctica.- el material realizado debe poder utilizarse en el mayor número de contextos posible y que presente la posibilidad de opciones útiles como la permisibilidad de ser impreso.
- Carácter multilingüe.- que el material atienda a la diversidad lingüística o que al menos se considere la posibilidad de su posible traducción a otros idiomas.
- Funcionalidad de la documentación.- es preciso de dotar al material de una guía de uso donde se consideren las características de instalación y desinstalación, manejo del programa, guía didáctica, todo esto con la intención de su universalidad de uso.

VI.3.2 Aspectos técnicos

- Calidad del entorno visual.- donde pueda demostrarse un diseño atractivo con una interfaz intuitiva y estética, dándole la pertinente relevancia a su contenido.
- Calidad y cantidad de los elementos multimedia.- que los elementos contenidos sean de calidad y que logren ayudar a la interacción con el material y la comprensión de sus contenidos.
- Calidad y estructura de los contenidos.- se deben cuidar aspectos básicos de redacción, ortografía y sintaxis, así como la objetividad de los datos.
- Estructura y navegación por las actividades.- su estructura debe ser clara para que el usuario logre saber cómo enlazar las partes de los contenidos de las posibles aplicaciones.
- Interacción.- el programa debe valorar las respuestas de los usuarios y responder adecuadamente a sus acciones.

- Ejecución fiable y visualización adecuada.- se debe asegurar la universalidad de su navegación con distintos navegadores y para diferentes tipos de usuarios.
- Originalidad y uso de tecnología avanzada.- aprovechar las potencialidades que le otorga la informática en cuanto a su aplicación tecnológica como recurso útil, provechoso y con un sentido.

VI.3.3 Aspectos pedagógicos

- Capacidad de motivación.-el material desarrollado debe ser atractivo, dinámico y motivador de aprendizajes.
- Adecuación a los destinatarios.- se deben tener en cuenta los intereses, capacidades y características de los destinatarios.
- Potencialidad de los recursos didácticos.- se hace conveniente que el material pueda proporcionar varias actividades para tratar el mismo contenido.
- Carácter completo.- puede llegar a ser necesario ofrecer a los alumnos aprendizajes previos para poder utilizar la aplicación.
- Autorización y evaluación.- el material puede aportar información sobre el progreso de los aprendizajes de los alumnos, e incluso reforzarlos.

VII. PROCEDIMIENTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PRODUCTO

VII.1 Plan para la elaboración del material multimedia

Para lograr desarrollar el producto deseado, es necesario atender a una variedad de aspectos metodológicos que son necesarios para su desarrollo y diseño. El primer aspecto hace referencia a la metodología aplicada a la parte teórica del proyecto, para el desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas de

Consuelo Bellochi (2006). Se atiende a la metodología de la especialista para conformar y dar seguimiento a la estructura y desarrollo de las acciones tomando en cuenta las fases que plantea, dentro de las cuales se encuentra:

1. Análisis
2. Diseño del Programa
3. Desarrollo del Programa
4. Experimentación y Validación del Programa
5. Realización de la Versión definitiva del programa
6. Elaboración del material complementario

De acuerdo con Consuelo Bellochi(2006) el proceso para desarrollar el software educativo en aplicaciones multimedia interactivas implica saber sobre algunas características y condiciones específicas como el análisis del contexto, la aproximación al contenido del programa, la descripción general del temario y el esbozo del diseño del programa, que se anotan a continuación:

VII.2 Fase de análisis

El proyecto está enfocado a alumnos de segundo de telesecundaria de entre 12 y 13 años de una comunidad rural con grado de marginación alto, susceptibles de cursar la asignatura de artes visuales, que reconocen mayoritariamente en su práctica un enfoque bajo el eje de enseñanza de la expresión. Los alumnos reconocen el uso de tecnología aplicada a la didáctica en el aula de manera cotidiana, en su modalidad de video integrador, como clase televisada por la red Edusat o en el uso de videos multimedia complementarios como material de apoyo. Las habilidades digitales determinadas al uso de programas computacionales en su forma básica, se encuentran determinadas al uso del aula de medios durante 2 horas semanales sin conectividad a internet. La motivación de los alumnos cuando se usa la computadora es alta en la mayoría de los grupos,

quienes no muestran mayor reticencia y les representa un reto que les despierta intereses diversos.

El aula donde se trabaja con el grupo habitualmente mantiene las características básicas del diseño establecido por la normatividad de la SEP, aunque no cuenta con tecnología avanzada como computadora, pizarrón electrónico o cañón proyector. Las herramientas básicas del aula son la televisión, DVD y la computadora del maestro. Esta última es usada para la transmisión de videos integradores que a veces se conecta a la televisión.

La asignatura de Artes está dispuesta en un horario de clase los días martes de 12:20 a 14:00, lo que suma 6 horas mensuales. Las SESIONES están implementadas y fijas al horario anterior que realiza una emisión televisada de las 12:41 a las 12:55. La clase se determina en tres momentos: primero a partir de exploraciones teóricas ajustadas al Plan de Estudios mediante una planeación didáctica; enseguida con la clase televisada como video integrador; después, la ampliación e integración grupal dirigida; y al cierre con aplicaciones prácticas en la realización de proyectos específicos a los propósitos de la asignatura.

VII.2.1 Aproximación al contenido del programa

El contenido temático a abordar corresponde a la asignatura de artes en su modalidad de Artes Visuales que se imparte en los horarios y bajo las características anteriormente anotadas. Se pretende integrar el video multimedia en el primer momento de la clase mencionado anteriormente.

El material multimedia consiste en el diseño de un video con las características de programa cerrado (Bellochi Orti, Clasificación de Aplicaciones multimedia interactivas, s/f), compuesto por un programa informático, que trabaja sobre un determinado contenido, sin posibilidad de modificarlo y/o adaptarlo a las características de las personas con las que trabaja. Mantiene una estructura

secuencial que no puede ser modificada por el usuario y puede ser usado en cualquier equipo sin limitaciones de software específico para su aplicación.

VII.2.2 Descripción general del temario

Bloque 1. Las imágenes publicitarias.

Secuencia 1. Los elementos visuales y comunicativos de la imagen publicitaria.

Secuencia 2. Forma y contenido de la imagen visual.

- 1.- La función de la imagen publicitaria.
- 2.- El significado y la interpretación del estereotipo en la imagen publicitaria.
- 3.- Los colores y el significado que tienen en la publicidad de acuerdo con la sensación que causa en el consumidor.
- 4.- Las características y diferencias entre la imagen artística y publicitaria.

Bloque 2. Imágenes y Símbolos.

Secuencia 1. El símbolo y la iconografía

Secuencia 2. Imágenes mitológicas, sagradas y mágicas

Secuencia 3. Identificación de alegorías.

- 1.- La funcionalidad de los símbolos para la comunidad.
- 2.- La simbología del escudo nacional.
- 3.- El uso de los símbolos en la historia.
- 4.- El uso del símbolo en la mitología prehispánica.
- 5.- La importancia que ha tenido el uso de alegorías para el arte.

Bloque 3. Medios de difusión de las imágenes.

Secuencia 1. Medios de difusión de las imágenes fijas y en movimiento

Secuencia 2. Medios de difusión de las imágenes.

- 1.- Los medios que difunden las imágenes según sus particularidades como fijas o en movimiento.
- 2.- Imágenes fijas y en movimiento.
- 3.- La importancia del periódico y su diseño.
- 4.- Explicación y experimentación del *storyboard*.
- 5.- Historia e importancia de los museos y las galerías como espacios para difundir las imágenes artísticas.

Bloque 4. El cuerpo humano en la imagen.

Secuencia 1. Representaciones y recursos que se emplean para adornar, decorar y modificar el cuerpo.

Secuencia 2. El cuerpo humano en la imagen artística.

- 1.- El cuerpo como causa para la inspiración artística.
- 2.- Adornos en el cuerpo humano (tatuajes, perforaciones, vestimenta, joyería).
- 3.- El uso de la deformación de la forma para la creación.
- 4.- La importancia de saber representar el cuerpo humano para la ilustración de moda.
- 5.-El uso del cuerpo humano en las campañas sociales.

Bloque 5. El cuerpo humano en la escultura.

Secuencia 1. Grados de representación en la escultura

Secuencia 2. La escultura en el arte y la vida cotidiana.

Secuencia 3. La escultura en las comunidades.

- 1.- Las características y técnicas de la escultura.
- 2.- Historia y transformaciones de la escultura y la arquitectura.
- 3.- Presencia del cuerpo en la escultura y la arquitectura.
- 4.- El uso del cuerpo humano en manifestaciones contemporáneas.

VII.3 Fase de Diseño del programa

VII.3.1 Aspecto Pedagógico

VII.3.1.1 Modelo de aprendizaje

El modelo de aprendizaje a utilizar se basa en el aprendizaje constructivista y en el desarrollo por competencias para el logro de los objetivos y propósitos determinados al Plan de Estudios 2011. Los contenidos se encuentran dispuestos por Bloque-secuencia-sesión. El estudio de las artes visuales en telesecundaria sigue una serie de propósitos en donde se pretende que los alumnos:

- Valoren la imagen como portadora de informaciones visuales sobre el mundo, al identificar y manejar los elementos básicos del lenguaje visual, lo que permitirá fomentar una actitud crítica y decodificar diferentes mensajes.
- Aprecien las cualidades visuales del entorno en la realización de proyectos creativos individuales y colectivos que giran alrededor de esos ambientes, para comprender la forma y el contenido de distintos medios bidimensionales y tridimensionales, e interpretarlos desde un punto de vista personal y estético.
- Utilicen distintas técnicas y materiales de producción visual para experimentar las posibilidades expresivas de la abstracción.
- Comprendan algunas manifestaciones del arte moderno y contemporáneo, y lo apliquen en imágenes diversas.

VII.3.1.2 Propósitos de la asignatura de Artes Visuales

Estos propósitos se encuentran dispuestos en tres ejes de enseñanza de la disciplina que son: a) la apreciación, integrada por contenidos que favorecen el desarrollo de la percepción de los alumnos; b) la expresión: conformada por

contenidos dirigidos a la realización de proyectos visuales bidimensionales y tridimensionales que ofrecen elementos para interpretar varios tipos de imágenes, incentivando su sentido crítico; c) la contextualización: que aborda el cambiante papel que ha tenido la imagen en distintas épocas y lugares.

VII.3.1. 3 Organización de los aprendizajes

La organización de los aprendizajes queda dispuesta de la siguiente manera:

Bloque 1. Las imágenes y algunos de sus usos sociales, plantea un acercamiento crítico a las imágenes presentes en la vida de los alumnos y su función social.

Bloque 2. Imágenes y símbolos, explora el poder de las representaciones visuales para significar ideas. También hay una introducción al conocimiento del símbolo y su representación en las artes visuales.

Bloque 3. Técnicas de las artes visuales, pretende que los alumnos conozcan el papel que han tenido los avances técnicos en las imágenes.

Bloque 4 y 5. El cuerpo humano en las artes visuales y las vanguardias en las artes visuales, permiten conocer ideas entorno a la corporeidad por medio de las representaciones bidimensionales y tridimensionales del cuerpo retratado, desnudo o transfigurado, que los alumnos podrán analizar mediante significados culturales, simbólicos y psicológicos.

VII.3.2 Aspecto Técnico

VII.3.2.1 Diseño técnico

El video será diseñado usando las aplicaciones y herramientas del programa *MovieMaker* y en caso de ser necesario se utilizará *Camtasia Studio* como apoyo

o alternativa en el diseño del material, tomando en cuenta siempre que el formato final sea WMV. Los contenidos del video son secuencias de imágenes fijas y en movimiento, apoyadas por audio de voz en algunos casos, y en otros por información escrita, que relatan información específica al tema tratado y propuesto en el material en estrecha relación con los contenidos temáticos de la secuencia de aprendizaje o bloque. Se utilizará un fondo musical con la intención de dinamizar la presentación, que nunca será mayor a los 3 minutos de duración.

La pretensión inicial de usar imágenes totalmente inéditas, creadas y desarrolladas específicamente para el diseño del material se ha dejado a un lado, dadas las limitantes directamente relacionadas a la universalidad de éstas, aquí se deja en claro la subvención a los derechos de autor, al tratarse de imágenes publicitarias o artísticas que tienen que ser usadas en la creación y diseño del material y que es imprescindible tomar de algunos bancos de imágenes de Google, o de bibliografías diversas, que sin embargo, serán editadas bajo necesarias y estrictas especificaciones técnicas y éticas, y con la única finalidad de usos y aplicaciones educativo-didácticas, no siendo necesario citar las fuentes de su origen ni sus autores a menos de que el caso específico lo requiera, en función del autor de la obra y no del realizador de la imagen de esta, así como de acuerdo y con una relación directa a la información propuesta dentro de los contenidos temáticos de los aprendizajes.

El itinerario que el usuario debe seguir al analizar el material está determinado a la reproducción del video que puede ser automático al insertarse el CD en el reproductor, o a la sencilla selección manual del archivo de video que abrirá de manera predeterminada en cualquiera de los reproductores que la computadora tenga instalados. El usuario solo debe reproducir el video quedando sin opciones de manipular el material o los contenidos del mismo.

El interface del usuario permite la maximización del medio a pantalla completa o su proyección macro mediante un retroproyector dentro el aula de clase o en el espacio propio del aula de medios.

El diseño del material audiovisual propuesto como modelo de intervención guarda una estrecha relación con los contenidos temáticos específicos al desarrollo de los aprendizajes dirigidos mediante el diseño de bloque-secuencia-sesión, y se encuentra apegado siempre a los propósitos específicos y concretos a cada uno de estos.

Es necesario aclarar que en el objetivo de este proyecto no se busca incidir en las habilidades, capacidades y actitudes de los alumnos relacionadas con habilidades digitales, ni con el manejo, utilización o aplicación de programas informáticos, sino, específicamente en sus aprendizajes, utilizando el material como un medio tecnológico de las TIC, aplicado como herramienta para apoyar el logro de aprendizajes significativos, entendido y diseñado como modelo de intervención educativa, atendiendo de manera circunstancial al contenido visual que un recurso multimedia puede aportar aplicado en los aprendizajes dentro de un aula propia a la educación básica presencial.

Finalmente, los recursos utilizados para el desarrollo de los videos se presentan en el Anexo 1.

VIII. DISEÑO DE MATERIAL MULTIMEDIA COMO MODELO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA LA ASIGNATURA DE ARTES VISUALES II EN SEGUNDO GRADO DE TELESECUNDARIA

VIII.1 Enfoque didáctico

La metodología aplicada a la planeación de las secuencias de aprendizaje corresponde a la planteada para la modalidad de telesecundaria del programa de

formación continua (SEP, 2012), en donde se atienden a los principios del proceso enseñanza y aprendizaje y su diseño instruccional, considerando aquí las secuencias de aprendizaje y la vinculación con la comunidad. También se considera el contexto de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), los estándares curriculares y las aportaciones teóricas de autores del ámbito de las competencias como Philippe Perrenoud.

Las planeaciones corresponden a una planeación de Bloque-secuencia-sesión, que es el formato requerido en Telesecundaria, donde se tiene que explicitar qué se va a analizar (enseñar) en una secuencia de aprendizaje. Los videos están calculados para intervenir solo en una sesión (por ejemplo sesión 2). Se plantea inicio, desarrollo, cierre como la forma de presentar un tema que tiene una serie de aprendizajes esperados que fungen como guías para el aprendizaje y que a su vez contribuyen al desarrollo de competencias, aunque es posible poder intervenir en cualquier momento. Asimismo, se plantea un segundo formato de planeación (resumido) que es el que corresponde a solo una sesión (la sesión en la que se interviene), que incluye sus actividades donde el video va a ser proyectado.

VIII.2 Desarrollo de ambientes de aprendizaje

Los documentos normativos mencionados en el apartado anterior, le otorgan al docente de Telesecundaria los elementos suficientes y necesarios para crear ambientes de aprendizaje y promover el desarrollo de las competencias de sus estudiantes con los medios y materiales educativos que considere idóneos.

Debido a que la asignatura implica el uso y análisis de imágenes, los ambientes de aprendizaje propiciados por el docente apuntan hacia la observación de materiales visuales y a la integración de estos en la clase, de esta manera los ambientes de aprendizaje serán los espacios presenciales en donde se desarrolle la comunicación y las interacciones que posibiliten el aprendizaje (SEP, 2011). Éstos estarán basados en el aprendizaje de los alumnos quienes construirán sus

propios significados a partir de sus sistemas de creencias, conocimientos y prácticas culturales propias (Brandsford, Brown, & Rodney, 2007).

En la construcción de los ambientes de aprendizaje destacan los siguientes aspectos:

- La claridad respecto del aprendizaje que se espera logre el estudiante.
- El reconocimiento de los elementos del contexto: la historia del lugar, las prácticas y costumbres, las tradiciones, el carácter rural, semi-rural o urbano del lugar, el clima, la flora y la fauna.
- La relevancia de los materiales educativos impresos, audiovisuales y digitales.
- Las interacciones entre los estudiantes y el maestro.

VIII.3 Metodología didáctica

De acuerdo con Manuel Esteban (2000), el enfoque objetivista del aprendizaje establece que los conocimientos pueden ser transferidos por los profesores o transmitidos a través de la tecnología y adquiridos por los alumnos, bajo un necesario análisis, representación y reordenación de los contenidos y de los ejercicios para transmitirlos de manera adecuada, fiable y organizada a los aprendices. Aunque por otra parte, el enfoque constructivista establece, en apariencia contradictoria, que el conocimiento es elaborado individual y socialmente por los aprendices, fundado en las propias experiencias y representaciones del mundo y sobre la base de los conocimientos declarativos ya conocidos. Estas premisas permiten al modelo de entornos de aprendizaje constructivista (EAC) diseñar entornos que comprometan a los alumnos en la elaboración de conocimiento, partiendo de un problema, pregunta o proyecto como núcleo del entorno para el que se ofrecen al aprendiz varios sistemas de interpretación y de apoyo intelectual derivado de su alrededor (Esteban, 2000). El alumno ha de resolver el problema o finalizar el proyecto o hallar la respuesta a las preguntas formuladas. Los elementos constitutivos del modelo son:

- a) las fuentes de información y analogías complementarias relacionadas;
- b) las herramientas cognitivas;
- c) las herramientas de conversación/colaboración; y
- d) los sistemas de apoyo social/contextual.

Esta base constructivista es un punto de referencia importante para focalizar las estrategias requeridas en la conformación de una metodología didáctica propia para el trabajo pedagógico en educación básica, y concuerdan ampliamente con el diseño curricular del modelo pedagógico renovado para telesecundarias que determina:

- Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje
- Planificar para potenciar el aprendizaje
- Generar ambientes de aprendizaje
- Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje
- Poner énfasis en el desarrollo de competencias, el logro de los Estándares Curriculares y los aprendizajes esperados
- Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje
- Evaluar para aprender
- Favorecer la inclusión para atender a la diversidad
- Incorporar temas de relevancia social

VIII.4 Recurso multimedia

El recurso multimedia responde a los contenidos programáticos del plan de estudios de tal modo que las secuencias de imágenes contenidas en este tomen en cuenta al menos 2 ejes temáticos del bloque, que sostengan a cada secuencia de aprendizaje y se ajusten a los requisitos pedagógicos e instructivos.

Especificaciones técnicas

Para que el recurso lograra cumplir con las especificaciones técnicas requeridas para un material de su tipo se requirió la operatividad del programa *Windows MovieMaker*, que es un programa para crear, editar y compartir montajes con vídeo, imágenes y sonido, y destaca por su sencillez de uso. *MovieMaker* sirve para edición doméstica de videos aunque también se puede utilizar para crear pequeñas películas usando como fotogramas fotografías en formato digital. Incluso se pueden incluir fragmentos de sonido o una narración indicando lo que se va viendo. Luego la película creada se guarda con formato WMV y se puede enviar por correo electrónico, publicarla en páginas Web o copiarlas en un CD o DVD para reproducirla en cámara o verla en un televisor.

Funciones de *Windows MovieMaker*

- Transiciones
- Efectos de vídeo incluyendo acuarela, acelerar, vídeo antiguo
- Previsualización en tiempo real de efectos y transiciones
- Creador de créditos y textos integrado.

Windows MovieMaker también puede capturar vídeo e incorporarlo directamente al programa y da una interesante opción para equilibrar el sonido al gusto, especificando la relevancia de los sonidos.

El recurso multimedia terminado y presentado en un CD en un formato WMV permite su uso de manera general en cualquier equipo con las características de Microsoft Windows básicas y que tenga instalado por defecto el reproductor de *Windows Media*, también será posible reproducirlo por medio de un DVD cuando se carezca de la existencia de una PC en el entorno escolar.

Para realizar los videos se cuenta con un equipo con las siguientes características:

Computadora PC con procesador AMD FX™-4100 *QuadCore*, 3.6 GHz, RAM 4GB, Windows 7.

Scanner a 3600 DPI.

ImpresoraLasser 2400 dpi color.

Internet Infinitum.

Procesador de textos *MicrosoftOffice Word 2010, Power Point 2010.*

Programa para diseño de multimedia *Moviemaker, Camtasia Studio, Corel DRAW X6.*

VIII.5 Forma de realización

- Se desarrolló un guión base tomando los conceptos básicos del bloque propuesto, y cuando sea necesario grabar la voz de un relator que explicita la información precisa propia para el tema.
- Se eligieron conceptos clave que integren la información visual presentada con frases concretas concienzudamente pensadas y dirigidas a los aprendizajes del tema abordado, cuando no sea necesario integrar el relato verbal de una voz que dirija la información y que tenga que presentarse en frases escritas para su lectura por los espectadores.
- Se buscó el material adecuado y propicio para la construcción de secuencias de imágenes concatenadas por medio de transiciones que presentaran de manera dinámica los contenidos temáticos abordados, y tomando en cuenta las imágenes propuestas en la guía de estudio; sin embargo, estas pudieron ser escogidas de forma arbitraria o aleatoria indistintamente, bajo la condición de que cumplieran con los requisitos planteados para la presentación de la información específica al curso, dejando como referentes principales siempre a las que estaban planteadas originalmente en el diseño del curso.
- La edición de las imágenes fijas fue realizado en Corel Draw X6 con una resolución media de 1200 Dpi, y se acudió a bancos de imágenes en repositorios públicos como Google cuando fue necesario.

- La edición de las secuencias de imágenes y la concatenación de imagen en movimiento (video) fueron editadas en el programa *MovieMaker*, así como los textos de integración de conceptos y los audios correspondientes que tuvieron que ser integrados.
- Se buscó la oportunidad de integrar imágenes creadas y desarrolladas por el autor así como la producción de videos que pudieran integrar características de la realidad y del entorno inmediato y que funcionaran como detonadores del conocimiento.
- Se seleccionó la música de fondo propicia para el tema, con la intención de que descontextualizara cualquier intención motivadora de sentimientos afines o ligados a las imágenes propuestas y que repercutiera en los resultados de la apreciación, evitando así, la inducción a sentimientos o pensamientos dirigidos y manipulados que pudieran ser resultado de la apreciación del material mismo.

VIII.6 Contenidos del Material Multimedia (MM)

Para realizar el material multimedia fue necesario revisar el plan de estudios de la asignatura con detenimiento para evaluar y calcular cuáles eran los momentos propicios en los que la intervención podía ser dada y otorgarle al material razones trascendentes para poder apoyar aprendizajes significativos.

A continuación se describe la temática de los videos integradores en correspondencia a los temas específicos por cada Bloque. El momento didáctico de intervención fue claramente explicitado dentro de la planeación didáctica y en relación directa con los ejes de enseñanza: apreciación, contextualización y expresión.

VIII.6.1 MM 1. “El lenguaje visual”. Video introductorio a la asignatura

Bloque 1. Las imágenes publicitarias

Propósitos del curso: Acercamiento teórico y práctico a las artes visuales que se encuentran con frecuencia en tu vida cotidiana, familiarizándote con aspectos específicos de las imágenes que se encuentran en tu entorno.

Contenido del MM: Secuencias de imágenes artísticas y no artísticas que demuestran comparativos entre lo que puede ser una imagen artística y una imagen producto de la cultura cotidiana o del mercado. El fondo musical es free-jazz que genera un estado de incertidumbre ante lo posible ya que no es de uso comercial.

Guión: Imagen visual.

- Las imágenes comunican ideas, conceptos, emociones, sensaciones, y todo aquello que no se puede expresar a través de las palabras.
- La apreciación depende de la experiencia personal en donde cada uno encuentra un significado particular de la imagen que es observada.
- Las artes visuales utilizan imágenes como medio de comunicación personal y social.
- Las imágenes como una herramienta del lenguaje visual.



Secuencia de imágenes (ampliar)

Figura2. Secuencia de imágenes. El lenguaje visual

Fondo musical: “Panamericana”, Paquito de Rivera - Calle 54 Latin jazz.

VIII.6.2 MM 2. “Publicidad”

Bloque 1. Las imágenes publicitarias.

Propósito del bloque: Los alumnos identificarán los elementos visuales y comunicativos que componen la imagen publicitaria y los diferentes tipos de publicidad.

Contenido del MM: El material integra un video en tiempo real que transiciona con secuencias de imágenes publicitarias fijas, con una duración total de 2:39 minutos. En el transcurso de la presentación de las imágenes, la voz de un relator explicita contenidos concretos referentes a la publicidad. La música de fondo dinamiza por su forma electrónica propia para algunos anuncios publicitarios.

Guión: La imagen ha sido uno de los recursos del lenguaje que mas cambios ha tenido porque las necesidades de las culturas se han ido transformando por diversos factores, algunos de ellos como consecuencia de la importancia de la iglesia en la sociedad o la expansión de la globalización a inicios de la Revolución Industrial.

La imagen ha estado presente en todos los momentos de la historia como una herramienta comunicativa que sirve para crear, promover y difundir, convirtiéndose en un recurso indispensable en la convivencia del hombre.

En la publicidad, la imagen ha sido necesaria para persuadir, por medio de la representación de deseos, necesidades y situaciones en que el consumidor se siente o le interesa verse reflejado; esto con el objetivo de que compre la idea o producto que se le presenta.

Para ello, el publicista busca que la comunicación sea creativa y logre provocar a alguien querer hacer algo. Es decir, que la imagen del anuncio debe

causar afecto y gusto en el consumidor, para que este quiera ser parte de la idea que le venden.

La imagen publicitaria se desarrolla en los *mass media* o *medios de comunicación masiva*, porque son vistos por todo tipo de público.

Los medios de comunicación masiva dan posibilidad a la imagen de llegar a miles de personas, teniendo un grado de difusión en medios como la televisión, radio, revistas, periódicos, carteleras, correo, internet y *CD-rooms*, entre otros.

Este tipo de comunicación a través de las imágenes se basa en cuatro criterios clave para considerarla publicidad y son los siguientes:

- Activa el comercio
- Se presenta al público a través de los medios de comunicación masiva.
- La información debe persuadir.
- Busca ser vista por el consumidor.

Como hemos visto, la publicidad tiene como objetivo promover productos y servicios al brindar información con una sola finalidad: inducir al comprador a querer adquirir algo. Para que esto se logre, la publicidad tiene funciones muy específicas:

- Informativa
- De persuasión.
- Económica.
- De seguridad y de rol.
- Estética.

Secuencia de imágenes



Figura3. Secuencia de imágenes. Publicidad.

Fondo musical: “*Unforgivable*”, Armin Van Buuren.

Voz relatora: Eddy Salgado.

VIII.6.3 MM 3. “Símbolos y alegorías”

Bloque 2. Imágenes y Símbolos.

Propósito. Los alumnos reconocerán la capacidad de la imagen para simbolizar diferentes contenidos utilizándola en sus propias producciones.

Contenido del MM: El material integra símbolos diversos de lectura universal concatenados en una secuencia acompañada de una voz que relata la información específica al tema. La secuencia de gráficos se fusiona con una serie de cortos de video filmados en tiempo real acelerando la velocidad de la imagen con los acercamientos del zoom y dinamizando con el fondo musical. Las transiciones de las secuencias van incorporando alegorías y símbolos con mayor grado de complejidad, facilitando su lectura al final del video, cuya duración es de 2:35 minutos.

Guión: El símbolo visual es algo que puede percibirse con el sentido de la vista, que representa o sustituye algo mostrando ciertas características que, por convención social o cultural, se asocian con lo que representa.

Una imagen puede representar algo imitando su aspecto físico.

- Los símbolos son portadores de información.

Otra característica del símbolo es que solo es comprendido por los que han aprendido a reconocerlo, porque es propio de su cultura.

La imagen es la apariencia de algo o la representación del aspecto físico de una cosa, y tiene la capacidad de comunicar de modo no verbal. La imagen puede funcionar de modo informativo, estético, expresivo y simbólico, y una misma imagen puede funcionar en más de un modo.

El símbolo debe ser simple para ser comprendido. Puede describir algunos rasgos físicos característicos de lo que representa, pero no está compuesto solo de detalles que lo describen. Además, los elementos visuales de la imagen están determinados por su significado simbólico y no por su parecido con la realidad.

Secuencia de imágenes



Figura4. Secuencia de imágenes. Símbolos y alegorías.

Fondo musical: “Marcha del suplicio”, Sinfonía Fantástica, Héctor Berlioz.

Voz relatora: Eddy Salgado.

VIII.6.4 MM 4. “Imágenes fijas y en movimiento”

Bloque 3. Medios de difusión de las imágenes

Propósito del bloque. Analiza las características, funciones y procesos de producción de imágenes fijas y en movimiento, involucrados en algunos medios de difusión de las imágenes

Contenido del MM: El material comienza con un video que muestra imágenes de televisión; el fragmento de una caricatura y enseguida un comercial. Luego se enlaza con un video de un noticiero de internet, mezclándose enseguida con la filmación de otro video, esta vez de *youtube*, en donde se puede apreciar claramente, el contraste entre imágenes fijas y en movimiento que se muestra en la pantalla de una computadora. Esta concatenación transiciona con otra secuencia de imágenes fijas que van mostrando desde fotografías de periódicos y revistas, pasando por caricaturas, gráficos e ilustraciones, hasta imágenes del pop Art, portadas de discos, comics, una pequeña muestra de las primeras secuencias cinéticas, y hasta algunas muestras de instalación y videoarte.

Guión: La televisión nos transmite mensajes de la belleza; los podemos palpar en la publicidad o en los programas de entretenimiento y espectáculos que nos muestran una idea estereotipada de lo que es.

Las imágenes han permitido y transformado las ideas de entender el mundo; no solo nos informan, también nos entretienen.

En la actualidad existen diferentes medios que nos permiten informarnos; todos son muy ricos y atractivos porque nos dan la información que requerimos y con la perspectiva que deseamos; algunos de ellos son:

- Revistas
- Prensa
- Televisión
- Internet
- Radio

Las imágenes de los medios de comunicación masiva siempre son creadas con la finalidad de llegar al público que desean; por eso vemos a diario millones de imágenes, pero solo algunas las sentimos cercanas porque son similares a nuestro contexto o a nuestras preocupaciones o intereses.

La ilustración permite comunicar ideas con mayor amplitud al espectador, permite la libertad, y ayuda a que las ideas fluyan por medio del trazo y del acomodo de las formas, textura y efectos.

La imagen nos ha ayudado a representar una parte de la realidad; es consecuencia de la experiencia a la que nos enfrentamos, lo que se ve influenciada por nuestro contexto social y cultural, buscando siempre plasmar referentes que nos permitan identificarnos, es decir, elementos que nos sean cercanos.

Secuencia de imágenes



Figura 5. Secuencia de imágenes. Imágenes fijas y en movimiento.

Fondo musical: “*Saturdaynight*”, Armin Van Buuren& Herman Brood

Voz relatora: Eddy Salgado.

VIII.6.5 MM 5. “El cuerpo humano en la imagen artística”

Bloque 4. El cuerpo humano en la imagen.

Propósito del bloque. Reconoce el valor estético y cultural de diferentes representaciones del cuerpo humano en las artes visuales de México y de otros países.

Contenido del MM: El contenido de este video representa un recorrido a vuelo de pájaro por el arte universal, incluyendo al mexicano, mostrando imágenes variadas de pinturas famosas de todas las épocas, dentro de una secuencia de imagen única que va tomando velocidad justo después de la mitad de la presentación. Se aborda el principio de la estética, relatada de una forma muy sencilla. La secuencia concreta con fotografías de diversas culturas que muestran el cuerpo decorado.

Guión: La estética es una rama de la filosofía que se enfoca al estudio de la belleza en su aspecto formal; es decir, lo que se ve a simple vista y la experiencia que causa por sus componentes en el ser humano. Siempre está presente en las manifestaciones artísticas porque estudia las disonancias, lo deforme, la belleza, la fealdad, y hacemos uso de ella al emitir juicios.

La estética siempre está presente en las representaciones del cuerpo humano porque por sí mismo es bello, y esto radica en las proporciones, tamaños, texturas, colores y cualidades que presenta.

En el arte, el cuerpo humano ha sido uno de los temas principales debido a su belleza, perfección y exactitud. Ante el los artistas han sentido la necesidad de transmitir lo que les provoca, siendo también un motivo constante entre sus composiciones; está presente en toda la diversidad de estilos artísticos, culturas y medios.

Por lo general las representaciones de la figura humana tienen un carácter simbólico, es decir, que están cargados de un doble significado. Por tanto, las partes del cuerpo que son modificadas plasman cualidades, valores o ideas.

Muchas veces son representaciones de deidades, es decir, dioses o diosas que regían distintos elementos de la naturaleza o ciclos naturales.

Desde la modernidad, las formas de representación se han diversificado y, con ellas, las maneras de representar al cuerpo humano.

El ornamento es el recurso que tiene como objetivo embellecer a alguna persona, cosa o sonido. Muchos ornamentos son simplemente decorativos, pero otros tienen un sentido social o ritual.

Fondo musical: “*Babe I’m gonna leave you*”, Led Zeppelin

Voz relatora: Eddy Salgado.

Secuencia de imágenes



Figura6. Secuencia de imágenes. El cuerpo humano en la imagen artística.

VIII.6.6 MM 6. “La escultura”

Bloque 5. El cuerpo humano en la escultura

Propósitos del bloque.

- Expresar ideas, sentimientos y experiencias en torno de sí y de los demás, por medio de creaciones escultóricas que representan el cuerpo humano.
- Reconocer el valor estético y cultural de diferentes representaciones del cuerpo humano en la escultura de México y otros países.

Contenido del MM: El material contiene una secuencia de imágenes con rápidas transiciones que abren la puerta al mundo de la escultura antigua, transitando por una amplia gama de ejemplos de diferentes culturas. La velocidad a la que se

muestran permite observar más de 50 imágenes dispuestas en la presentación, que en su último tercio domina el espacio escultórico contemporáneo.

Guión: La escultura.

Desde las esculturas más antiguas creadas por el hombre prehistórico, la figura humana ha sido el tema predilecto del arte, y dicha predilección ha sido todavía más marcada en la escultura que en las demás manifestaciones de las artes visuales.

En diferentes tiempos y culturas los artistas han esculpido y modelado al ser humano de diversas formas y posiciones, dependiendo de su intención comunicativa.

La escultura ha tenido diferentes formas en las que ha sido representada, desde técnicas, formatos y espacios. En la actualidad existen varios artistas que realizan sus propuestas escultóricas para exhibirlas en espacios de la vida cotidiana, como parque, plazas o avenidas, permitiendo que el que las vea reflexione acerca de lo que ve.

Fondo musical: *“Pulk/Pull revolving doors”*, Radiohead

Voz relatora: Eddy Salgado.

Secuencia de imágenes



Figura7. Secuencia de imágenes. La escultura.

IX. ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN

Para llevar a cabo la implementación del proyecto se atendió directamente al objetivo que determinaba analizar el material creado dentro de una sesión de aprendizaje en un aula convencional, sin embargo, tuvo que habilitarse el entorno de aprendizaje dentro del aula de medios, ya que cuenta con cañón proyector de imagen.

El desarrollo del MM no habría sido posible sin tomar en cuenta la metodología de Telesecundaria para la elaboración de la planeación didáctica, de esta manera, la función de cada video y la manera en que se plantea para el logro de los aprendizajes esperados, queda explicitada en las respectivas planeaciones, planteadas para cada secuencia de aprendizaje en donde sucede la intervención, así como los momentos precisos en los que se realizó con el material MM.

La metodología de Telesecundaria toma en cuenta los siguientes aspectos para la planeación didáctica:

- Reconocer que los estudiantes aprenden a lo largo de la vida y se involucran en su proceso de aprendizaje.
- Seleccionar estrategias didácticas que propicien la movilización de saberes, y de evaluación del aprendizaje, congruentes con los aprendizajes esperados.
- Reconocer que los referentes para su diseño son los aprendizajes esperados.
- Generar ambientes de aprendizaje colaborativo que favorezcan experiencias significativas.
- Considerar evidencias de desempeño que brinden información al docente para la toma de decisiones y continuar impulsando el aprendizaje de los estudiantes.

Tomando en cuenta que el proyecto de intervención se integra como material complementario a una serie de materiales posibles como apoyo a la clase, se calcularon las intervenciones por secuencia de aprendizaje, para que sucedieran sólo en dos momentos didácticos, que fueron: en el inicio, y en el desarrollo de la secuencia de aprendizaje, aspecto que quedó establecido en las correspondientes planeaciones didácticas:

- En el inicio como introducción, planteamiento y presentación de conocimientos previos.
- En el desarrollo como detonador de los aprendizajes.

IX. 1 Planeación de las secuencias de aprendizaje

Las planeaciones que se presentan a continuación corresponden a una planeación de tipo Bloque-Secuencia-Sesión, que sigue el formato y requerimientos solicitados por las autoridades educativas de la modalidad de Telesecundaria. Generalmente un bloque abarca dos meses de trabajo, la duración de una secuencia puede variar de una a tres semanas, y las SESIONES corresponden a 50 minutos. En las planeaciones se deben explicitar qué se va a analizar (enseñar) en una secuencia de aprendizaje. Los videos están calculados para intervenir sólo en una sesión (por ejemplo sesión 2). La planeación de la Secuencia plantea tres momentos: actividades de inicio, desarrollo y cierre, asimismo, en cada secuencia se plantean aprendizajes esperados. Sin embargo, cabe señalar que la planeación es flexible, para adaptarse a los intereses y necesidades de los alumnos, por lo que es posible poder intervenir en cualquier momento.

Tabla 3
Planeación didáctica. Bloque 1. Secuencia 1

ESCUELA TELESECUNDARIA 143 C.C.T. 13DTV0196B SAN CRISTÓBAL, METZTITLÁN, HGO.
PLANEACIÓN DE UNA SECUENCIA DE APRENDIZAJE No: 1
ESTV: 143 ZONA 19 SECTOR: 09 GRADO: **SEGUNDO** FECHA:

ASIGNATURA Artes Visuales		BLOQUE 1		SECUENCIA 1	
		Las imágenes publicitarias			
TÍTULO	Los elementos visuales y comunicativos de la imagen publicitaria				
APRENDIZAJES ESPERADOS	(Conceptuales, procedimentales y actitudinales) Al finalizar la secuencia, los alumnos emplearán recursos visuales y comunicativos de la imagen publicitaria en sus propias producciones.				
COMPETENCIA					
VERBO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO CONCEPTUAL	FINALIDAD CONTEXTUAL	CONDICIÓN DE REFERENCIA		
Analiza	Recursos de comunicación visual	De la imagen publicitaria	Así como algunos de sus efectos en el entorno social.		
TRANSVERSALIDAD Conexión con Español. Bloque 1, Secuencia 2. Cartel referente a derechos y obligaciones. Vinculación con temas de Historia I					
ACTIVIDADES DE LA SECUENCIA					
INICIO	<p>Video introductorio MM El lenguaje visual2_2.wmv</p> <p>SESIÓN 1. Imagen publicitaria Reconocerán la importancia, funciones de la imagen publicitaria y su uso en los medios de comunicación. ¿Identificas esta imagen? ¿Encuentras parecidas en tu entorno?</p>				
DESARROLLO	<p>SESIÓN 2. El arte y la publicidad Identificarán las similitudes y diferencias entre imagen publicitaria e imagen artística Menciona las diferencias entre las imágenes</p> <p>SESIÓN 3. Estereotipos en la imagen publicitaria Diseñarán una imagen mediante los estereotipos plasmados en revistas</p> <p>SESIÓN 4. El marketing Identificarán el marketing como una herramienta que interviene en la realización de una imagen publicitaria. ¿Conoces el significado de marketing en español? ¿Qué relación crees que tenga la imagen con la comercialización de un producto?</p> <p>SESIÓN 5. Colores en la publicidad Reconocerán la importancia del uso del color en la publicidad.</p> <p>SESIÓN 6. El cartel publicitario Realizaras un cartel publicitario donde utilices de modo adecuado el texto y la imagen publicitaria.</p> <p>SESIÓN 7. La creatividad en la publicidad Identificaras algunos estilos creativos para la elaboración de una imagen publicitaria ¿A quién va dirigida la publicidad que ves a diario?</p>				
CIERRE	<p>Consulta de materiales alternos</p> <p>Para saber mas Biblioteca escolar. Observa y revisa publicidad en diferentes medios electrónicos Consulta las siguientes paginas en difusión de publicidad: www.circulocreativo.com.mx www.canneslions.com Consulta las siguientes paginas especializadas en imagen artística: centrodelaimagen.conaculta.gob.mx www.conaculta.gob</p>				

	www.muca.unam.mx www.munal.com.mx www.culturaspopularesindigenas.gob.mx www.bellasartes.gob.mx
MATERIALES Y RECURSOS	Libro de texto Video multimedia MIM “el lenguaje visual”, “publicidad” Materiales de creación: Lápiz, goma, hojas de papel, lápices de colores, acuarelas, revistas, tijeras, cartulina, pegamento
EVALUACIÓN	Desarrollo en clase. Actividades. Interacción con los materiales de aprendizaje.
Desarrollo de proyectos	Portafolio de evidencias Proyectos

Tabla 4
Planeación didáctica. Bloque 2. Secuencia 1

ESCUELA TELESECUNDARIA 143 C.C.T.13DTV0196B SAN CRISTÓBAL, METZTITLÁN, HGO.
PLANEACIÓN DE UNA SECUENCIA DE APRENDIZAJE No: 2
ESTV: 143 ZONA 19 SECTOR: 09 GRADO: **SEGUNDO** FECHA:

ASIGNATURA Artes Visuales		BLOQUE 2 Imágenes y símbolos		SECUENCIA 1
TÍTULO		El símbolo y la iconografía		
APRENDIZAJES ESPERADOS		(Conceptuales, procedimentales y actitudinales) Al finalizar la secuencia, los alumnos reconocerán la capacidad de la imagen para simbolizar diferentes contenidos utilizándola en sus propias producciones.		
COMPETENCIA				
VERBO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO CONCEPTUAL	FINALIDAD CONTEXTUAL	CONDICIÓN DE REFERENCIA	
Analiza	La función comunicativa del símbolo visual	Por medio de la interpretación de imágenes sagradas, mitológicas y alegóricas	Pertencientes a diferentes culturas del presente y del pasado	
TRANSVERSALIDAD Vinculación con temas de Historia I				
ACTIVIDADES DE LA SECUENCIA				
INICIO				
Video introductorio MM simbolos y alegorias 2.wmv	SESIÓN 16. Los símbolos en las imágenes. Realizaran un ejercicio de presentación de palabras mediante el uso de los símbolos en la sociedad actual. ¿Sabes que es un símbolo?			
DESARROLLO				
SESIÓN 17. Símbolos en el entorno. Diseñaran un sistema de símbolos para comunicarse en el entorno. SESIÓN 18. Símbolos en la comunidad. Crearán símbolos para el uso funcional en la comunidad. SESIÓN 19. Simbología del escudo nacional. Identificaran la simbología utilizada en el escudo nacional. SESIÓN 20. Simbología en las imágenes. Identificaran la importancia del símbolo para la lectura de una imagen.				
CIERRE				
Proyecto	SESIÓN 21. El símbolo y la composición. Diseñaran una imagen destacando el símbolo por medio de la composición.			

Para saber mas

Observa las imágenes de los murales prehispánicos. Identifica los símbolos que contienen y su significado.
 Revisa el uso de los símbolos en la calle.

Consulta de materiales alternos

Consulta las siguientes paginas especializadas en imagen artística:
 centrodelaimagen.conaculta.gob.mx
 www.conaculta.gob
 www.muca.unam.mx
 www.munal.com.mx
 www.culturaspopularesindigenas.gob.mx
 www.bellasartes.gob.mx

MATERIALES Y RECURSOS

Libro de texto
 Video multimedia “símbolos y alegorías”
 Materiales de creación:
 Lápiz, goma, hojas de papel, lápices de colores, acuarelas, revistas, tijeras, cartulina, pegamento

EVALUACIÓN

Desarrollo de proyectos

Desarrollo en clase. Actividades. Interacción con los materiales de aprendizaje.
 Portafolio de evidencias
 Proyectos
 Autoevaluación

Tabla 5
Planeación didáctica. Bloque 3. Secuencia 1

ESCUELA TELESECUNDARIA 143C.C.T.13DTV0196B SAN CRISTÓBAL, METZTITLÁN, HGO.
 PLANEACIÓN DE UNA SECUENCIA DE APRENDIZAJE No: 3
 ESTV: 143 ZONA 19 SECTOR: 09 GRADO: **SEGUNDO** FECHA:

ASIGNATURA Artes Visuales		BLOQUE 3 Medios de difusión de las imágenes		SECUENCIA 1
TÍTULO		Medio de difusión de las imágenes fijas y en movimiento		
APRENDIZAJES ESPERADOS		(Conceptuales, procedimentales y actitudinales) Al finalizar la secuencia, los alumnos identificarán los diversos medios de difusión de las imágenes fijas y en movimiento en su entorno cotidiano.		
COMPETENCIA				
VERBO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO CONCEPTUAL	FINALIDAD CONTEXTUAL	CONDICIÓN DE REFERENCIA	
Analiza	Las características, funciones y procesos de producción involucrados	De imágenes fijas y en movimiento	En algunos medios de difusión de las imágenes	
TRANSVERSALIDAD Vinculación con temas de Historia I				
ACTIVIDADES DE LA SECUENCIA				
INICIO	SESIÓN 32. Medios que difunden imágenes e ideologías. Identificarán el papel de los medios de comunicación masiva en la sociedad.			
Video introductorio MM	SESIÓN 33. Imágenes en los medios. Clasificarán las imágenes que se utilizan en los medios de comunicación masiva.			
imagenes fijas y en movimiento2_2.wmv	SESIÓN34. El comic. Diseñaran un comic donde el tema sea la comunidad.			
DESARROLLO				

SESIÓN 35. Los detalles del entorno en la imagen.
Examinaran el uso de las imágenes como recurso para descubrir ciertos detalles del entorno.
SESIÓN 36. Las imágenes para el consumidor.
Reflexionaran sobre el contenido de una revista.
SESIÓN 37. La ilustración y su diseño.
Realizaran el diseño de una ilustración.
SESIÓN 38. El pop Art.
Reconocerán el uso del diseño en el pop Art.
SESIÓN 39. Arte contemporáneo en los medios masivos.
Identificaran la influencia del arte contemporáneo en los medios de comunicación de las imágenes.

CIERRE

Proyecto

SESIÓN 40. El estencil y las ideas.
Identificaran el uso del estencil para difundir imágenes del entorno.
Creación de un estencil.

Consulta de materiales alternos

Para saber mas

Consulta libros en las bibliotecas públicas y escolares.
Observa libros, revistas, comics.
Consulta las paginas especializadas en imagen artistica.

Consulta los siguientes libros del rincón para que diseñes tus personajes mitológicos; los puedes encontrar en la biblioteca escolar:

-Finaly, Cowan (2007), *dibujar y pintar personajes de fantasía*, México, SEP-Editora y distribuidora Azteca (Libros del Rincón).
-Hart, Christopher (2005), *Manga manía*, México, SEP-Editora y distribuidora Azteca (Libros del Rincón).

MATERIALES Y RECURSOS

Libro de texto
Video multimedia MIM "imágenes fijas y en movimiento"

Materiales de creación:

Lápiz, goma, hojas de papel, lápices de colores, acuarelas, revistas, tijeras, cartulina, pegamento, periódico, tinta china.

EVALUACIÓN

Desarrollo de proyectos

Desarrollo en clase. Actividades. Interacción con los materiales de aprendizaje.
Portafolio de evidencias
Proyectos
Autoevaluación

Tabla 6
Planeación didáctica. Bloque 3. Secuencia 2

ESCUELA TELESECUNDARIA 143 C.C.T.13DTV0196B SAN CRISTÓBAL, METZTILÁN, HGO.
PLANEACIÓN DE UNA SECUENCIA DE APRENDIZAJE No: 4
ESTV: 143 ZONA 19 SECTOR: 09 GRADO: **SEGUNDO** FECHA:

ASIGNATURA Artes Visuales	BLOQUE 3 Medios de difusión de las imágenes	SECUENCIA 2
TÍTULO	Medio de difusión de las imágenes	
APRENDIZAJES ESPERADOS	(Conceptuales, procedimentales y actitudinales) Al finalizar la secuencia, los alumnos identificarán algunas funciones y usos de los medios de difusión de las imágenes.	
COMPETENCIA		

VERBO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO CONCEPTUAL	FINALIDAD CONTEXTUAL	CONDICIÓN DE REFERENCIA
Analiza	Las características, funciones y procesos de producción	De imágenes fijas y en movimiento	Involucrados en algunos medios de difusión de las imágenes

TRANSVERSALIDAD Vinculación con temas de Historia I

ACTIVIDADES DE LA SECUENCIA

INICIO

SESIÓN 41. La historia de la prensa.
Reconocerán la relevancia histórica del periódico en la sociedad.
SESIÓN 42. El diseño del periódico.

DESARROLLO

Video introductorio
MM

[imágenes fijas y en movimiento2_2.wmv](#)

Diseñaran la página principal de un periódico.
SESIÓN 43. La imagen fija y en movimiento.
Identificarán la importancia de la imagen fija y en movimiento.
SESIÓN 44. *Storyboard*.

Diseñarán el *storyboard* de una cápsula televisiva.
SESIÓN 45. El video y el video arte.

Reconocerán las características del video y el video arte.

CIERRE

Proyecto

SESIÓN 46. Antecedentes de los museos.
Identificarán algunos orígenes de los museos.
SESIÓN 47. Un día con sabor a arte.
Reflexionaran acerca de la experiencia de visitar un museo o espacio cultural.

Para saber mas

Desarrollo de proyectos

Visita a un museo

Consulta de materiales alternos

Consulta libros en las bibliotecas públicas y escolares.
Observa comics e historietas.
Investiga sobre el arte urbano
Consulta paginas especializadas en imagen artística.

Consulta los siguientes libros en una biblioteca:

-Acha Juan, expresión y apreciación artísticas. Artes plásticas. México, Trillas, 2007.
-Prette, Maria Carla, *Comprender el arte*, Madrid, Susaeta, 2008.

MATERIALES Y RECURSOS

Libro de texto
Video multimedia MM "imágenes fijas y en movimiento"

Materiales de creación:

Lápiz, goma, hojas de papel, lápices de colores, acuarelas, revistas, tijeras, cartulina, pegamento, periódico, tinta china.

EVALUACIÓN

Desarrollo de proyectos

Desarrollo en clase. Actividades. Interacción con los materiales de aprendizaje.
Portafolio de evidencias
Proyectos
Autoevaluación

Tabla 7
Planeación didáctica. Bloque 4. Secuencia 1

ESCUELA TELESECUNDARIA 143 C.C.T.13DTV0196B SAN CRISTÓBAL, METZTITLÁN, HGO.
PLANEACIÓN DE UNA SECUENCIA DE APRENDIZAJE No: 5
ESTV: 143 ZONA 19 SECTOR: 09 GRADO: **SEGUNDO** FECHA:

ASIGNATURA Artes Visuales		BLOQUE 4		SECUENCIA 1	
El cuerpo humano en la imagen					
TÍTULO	Representaciones y recursos que se emplean para adornar, decorar o modificar el cuerpo.				
APRENDIZAJES ESPERADOS	(Conceptuales, procedimentales y actitudinales) Al finalizar la secuencia, los alumnos emplearan y reconocerán el uso de los elementos del lenguaje visual en la elaboración de imágenes que tengan como tema el cuerpo humano.				
COMPETENCIA					
VERBO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO CONCEPTUAL	FINALIDAD CONTEXTUAL	CONDICIÓN DE REFERENCIA		
Reconoce	El valor estético y cultural	de diferentes representaciones del cuerpo humano	En las artes visuales de México y de otros países		
TRANSVERSALIDAD Vinculación con temas de Historia I					
ACTIVIDADES DE LA SECUENCIA					
INICIO	SESIÓN 48. El cuerpo, inspiración artística. Identificarán los cambios que ha sufrido la estética del cuerpo a través del tiempo, mediante un collage.				
DESARROLLO	SESIÓN 49. Adornos en el cuerpo. Identificarán la importancia de los ornamentos en la vestimenta y en la joyería de diversas culturas.				
Video introductorio MM	SESIÓN 50. La expresión en el maquillaje. Identificarán los tipos de maquillaje, así como los usos que se le otorgan.				
El cuerpo humano en la imagen 2.wmv	SESIÓN 51. Maquillemos a un personaje mitológico. Diseñaran el maquillaje de un personaje mitológico, con la finalidad de ver el uso del color y las líneas mediante su aplicación.				
	SESIÓN 52. El cuerpo humano en la representación artística. Documentaran, mediante un dibujo, los cambios que ha sufrido la representación del cuerpo humano.				
	SESIÓN 53. La deformación como herramienta creativa. Identificarán el uso que se ha dado a la deformación en la imagen artística.				
CIERRE	Para saber más				
Proyecto	Investiga que tipos de vestidos, peinados y ornamentos corporales son propios de tu región. ¿Qué atuendos especiales se usan para distintas ceremonias? Revisa los diferentes trajes típicos y sus significados.				
Consulta de materiales alternos	Revisar imágenes en internet				
MATERIALES Y RECURSOS	Libro de texto Video multimedia MM “el cuerpo humano en la imagen artística” Materiales de creación: Lápiz, goma, hojas de papel, lápices de colores, acuarelas, tijeras, cartulina, pegamento, tinta china.				
EVALUACIÓN	Desarrollo en clase. Actividades. Interacción con los materiales de aprendizaje.				
Desarrollo de proyectos	Portafolio de evidencias Proyectos Autoevaluación				

Tabla 8
Planeación didáctica. Bloque 5. Secuencia 1

ESCUELA TELESECUNDARIA 143 C.C.T.13DTV0196B SAN CRISTÓBAL, METZITLÁN, HGO.
PLANEACIÓN DE UNA SECUENCIA DE APRENDIZAJE No: 6
ESTV: 143 ZONA 19 SECTOR: 09 GRADO: **SEGUNDO** FECHA:

ASIGNATURA Artes Visuales		BLOQUE 5		SECUENCIA 1	
		El cuerpo humano en la escultura			
TÍTULO	Grados de representación en al escultura				
APRENDIZAJES ESPERADOS	(Conceptuales, procedimentales y actitudinales) Al finalizar la secuencia, los alumnos reconocerán las características de esculturas que representan el cuerpo humano de tipo realista y no realista, y apreciarán sus cualidades plásticas.				
COMPETENCIA					
VERBO DE DESEMPEÑO	CONTENIDO CONCEPTUAL	FINALIDAD CONTEXTUAL	CONDICIÓN DE REFERENCIA		
Reconoce	El valor estético y cultural	de diferentes representaciones del cuerpo humano	En la escultura de México y otros países		
TRANSVERSALIDAD Vinculación con temas de Historia I					
ACTIVIDADES DE LA SECUENCIA					
INICIO	SESIÓN 64. Características de la escultura. Identificarán los diferentes tipos de escultura y las cualidades que los caracterizan.				
DESARROLLO	SESIÓN 65. La escultura en el tiempo. Identificarán el uso que se ha dado en la escultura en diversas culturas a través del tiempo.				
Video introductorio MM La escultura 2.wmv	SESIÓN 66. Técnicas de la escultura. Identificarán las principales técnicas utilizadas en la escultura.				
	SESIÓN 67. La arquitectura, parte de la escultura I Identificarán los diversos estilos de la arquitectura.				
	SESIÓN 68. La arquitectura, parte de la escultura II. Identificarán la importancia de la arquitectura para el conocimiento de una cultura.				
CIERRE	Elaboración de modelos				
Proyecto					
Consulta de materiales alternos	Para saber mas Consulta libros, revistas, fotos familiares, periódicos o lo que tengas a la mano donde se muestre el uso de la escultura. Visita a zona arqueológica. Consulta la revista Artes de México, no. 11, 2007, número monográfico dedicado a las máscaras de carnaval.				
MATERIALES Y RECURSOS	Libro de texto Video multimedia MM "la escultura" Materiales de creación: Lápiz, goma, hojas de papel, lápices de colores, acuarelas, tijeras, cartulina, pegamento, tinta china. Plastilina.				
EVALUACIÓN	Desarrollo en clase. Actividades. Interacción con los materiales de aprendizaje. Portafolio de evidencias Proyectos Autoevaluación				
Desarrollo de proyectos					

IX. 2 Planeación didáctica de las sesiones donde se utilizó el MM

Para lograr una mejor comprensión sobre cómo se planteó el uso del MM, se elaboró un segundo formato de planeación (breve) que es el que corresponde solamente a una sesión (la sesión en la que se interviene), y que incluye entre sus actividades, el video que es proyectado.

Actividad: Reproducción del MM.

Se analizó el Material Multimedia con la intención de favorecer los aprendizajes significativos y darle un mayor dinamismo a la clase, siendo estos:

Momentos didácticos:

- Inicio de la secuencia de aprendizaje.
- Desarrollo de la secuencia de aprendizaje.

Recursos materiales y tecnológicos: las condiciones específicas que se buscaron para realizar la reproducción de los materiales fueron dadas en el aula de medios de la escuela, para lo cual se requirió la operatividad de una computadora PC convencional Pentium III, sin ningunas características especiales o específicas, que se encuentra habilitada como monitor de la red del aula, y que tiene la capacidad de reproducir cualquier material en formato WMV.

Tabla 9

Planeación didáctica de sesión-1

PLANEACIÓN DIDÁCTICA No. 1 DE LA SESIÓN

Bloque 1	Sesión	Momento:	Actividad:	Duración:
Secuencia 1	1	Inicio de la sesión.	Reproducción del MM Introdutorio. El lenguaje visual2 2.wmv	3 minutos
	Sesión 3	Desarrollo	Reproducción del integrador. publicidad2 2.wmv	3 minutos

Propósito de la sesión: Reconocerás la importancia, funciones de la imagen publicitaria y su uso en los medios de comunicación.

Actividades de cierre: Materiales de creación.

Análisis de una revista que contenga publicidad.

Cuestionario

¿De qué manera se informa lo que vende?

¿Es claro lo que vende?

¿Por qué?

¿Cómo crees que persuade al consumidor?

¿Consideras que este anuncio cumple su función de venta?

¿Cómo lo modificarías?

¿Para quién crees que está dirigida esta publicidad?

¿Qué idea o situación nos vende?

¿Cuál es el papel del producto en la escena?

¿Cómo es la imagen?

¿Qué contiene?

¿Cómo se nos presenta?

¿Cómo harías para cumplir la función estética?

Tabla 10

Planeación didáctica de sesión-2

PLANEACIÓN DIDÁCTICA No. 2 DE LA SESIÓN

Bloque 2	Sesión	Momento:	Actividad:	Duración:
Secuencia 1	16	Inicio de la sesión.	Reproducción del MM. simbolos y alegorias 2.wmv	3 minutos

Propósito de la sesión: Realizarán un ejercicio de presentación de palabras mediante el uso de los símbolos en la sociedad actual.

Actividades de cierre: Materiales de creación.

Dibuja un símbolo.

Tabla 11

Planeación didáctica de sesión-3

PLANEACIÓN DIDÁCTICA No. 3 DE LA SESIÓN

Bloque 3	Sesión	Momento:	Actividad:	Duración:
Secuencia 1	33	Inicio de la sesión.	Reproducción del MM. imagenes fijas y en movimiento2_2.wmv	3 minutos

Propósito de la sesión: clasificarán las imágenes que se utilizan en los medios de comunicación masiva.

Actividades de cierre: Materiales de creación.

Revistas, periódico.

Cuadro comparativo.

En equipo hagan el análisis de las imágenes que se nos presentan mediante la clasificación de ellas.

Clasificación de imágenes de acuerdo a especificaciones del libro de texto.

Tabla 12

Planeación didáctica de la sesión-4

PLANEACIÓN DIDÁCTICA No. 4 DE LA SESIÓN

Bloque 3	Sesión	Momento:	Actividad:	Duración:
Secuencia 2	43	Desarrollo de la sesión.	Reproducción del MM. imágenes fijas y en movimiento2_2.wmv	3 minutos

Propósito de la sesión: identificarán la importancia de la imagen fija y en movimiento.

Actividades de cierre: Materiales de creación.

Cartulina, lápiz, goma, regla, lápices de colores, tinta china, pluma, pinceles.

Storyboard

Observa una película o capsula televisiva y realiza el *storyboard* de ella.

Después elabora el *storyboard* dibujando esas escenas.

Tabla 13

Planeación didáctica de la sesión-5

PLANEACIÓN DIDÁCTICA No. 5 DE LA SESIÓN

Bloque 4	Sesión	Momento:	Actividad:	Duración:
Secuencia 1	49	Desarrollo de la sesión.	Reproducción del MM El cuerpo humano en la imagen_2.wmv	3 minutos

Propósito de la sesión: identificaran la importancia de los ornamentos en la vestimenta y en la joyería de diversas culturas.

Actividades de cierre: Materiales de creación.

Hojas blancas, lápiz, goma, regla, lápices de colores, tinta china, pluma, pinceles, acuarelas.

Diseño.

Tomando en cuenta la importancia del adorno en el cuerpo, diseña –por medio del dibujo– la vestimenta típica de tu región; haz una propuesta para la modificación de ésta.

Tabla 14

Planeación didáctica de la sesión-6

PLANEACIÓN DIDÁCTICA No. 6 DE LA SESIÓN

Bloque 5	Sesión	Momento:	Actividad:	Duración:
Secuencia 1	65	Desarrollo de la sesión.	Reproducción del MM. La escultura 2.wmv	3 minutos

Propósito de la sesión: identificaran el uso que se le ha dado a la escultura en diversas culturas a través del tiempo.

Actividades de cierre: Recopilación.

Recopilación.

Haz una recopilación de imágenes de esculturas donde ubiques el uso de cada una de las manifestaciones escultóricas ya mencionadas. Toma en cuenta quienes las realizaban, en que época, cuáles eran sus temas y cuales sus materiales.

X. ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

X. 1 Ambientes centrados en la evaluación

Además de estar centrados en quien aprende y en el conocimiento, los ambientes de aprendizaje diseñados eficientemente también deben centrarse en la evaluación. Los principios básicos de la evaluación son aquellos que

proporcionan oportunidades de retroalimentación y de revisión, y aseguran que lo evaluado sea congruente con las metas de aprendizaje.

Es importante distinguir entre dos usos fundamentales de la evaluación:

El primero, la evaluación formativa involucra el uso de la evaluación (frecuentemente administrada en el contexto del salón) como fuente de retroalimentación para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. El segundo, evaluación aditiva, mide lo que los estudiantes han aprendido al final de un grupo de actividades de aprendizaje. Entre los ejemplos de evaluaciones formativas se incluyen los comentarios de los maestros sobre el avance del trabajo, como escritos o preparaciones para las presentaciones (Brandsford, Brown, & Rodney, 2007).

Ejemplos de evaluaciones aditivas incluyen exámenes hechos por los maestros al final de una secuencia o bloque de estudio y los exámenes estatales y nacionales que los estudiantes deben presentar al final de un año escolar.

X. 2 Evaluar para aprender

El docente es el encargado de la evaluación de los aprendizajes de los alumnos y quien realiza el seguimiento, crea oportunidades de aprendizaje y hace modificaciones en su práctica para que éstos logren los aprendizajes establecidos en el Plan y los programas de estudio.

La evaluación de los aprendizajes es el proceso que permite obtener evidencias, elaborar juicios y brindar retroalimentación sobre los logros de aprendizaje de los alumnos a lo largo de su formación; por tanto, es parte constitutiva de la enseñanza y del aprendizaje.

Los juicios sobre los aprendizajes logrados durante el proceso de evaluación buscan que estudiantes, docentes, madres y padres de familia o tutores,

autoridades escolares y educativas, en sus distintos niveles, tomen decisiones que permitan mejorar el desempeño de los estudiantes. Por tanto, en la Educación Básica el enfoque formativo deberá prevalecer en todas las acciones de evaluación que se realicen.

Desde este enfoque se sugiere obtener evidencias y brindar retroalimentación a los alumnos a lo largo de su formación, ya que la que reciban sobre su aprendizaje, les permitirá participar en el mejoramiento de su desempeño y ampliar sus posibilidades de aprender.

Para que cumpla sus propósitos, requiere comprender cómo potenciar los logros y cómo enfrentar las dificultades. Por ello, el docente habrá de explicitar a los estudiantes formas en que pueden superar sus dificultades. En este sentido, una calificación o una descripción sin propuestas de mejora resultan insuficientes e inapropiadas para mejorar su desempeño (SEP, Plan de Estudios, 2011).

Para que el enfoque formativo de la evaluación sea parte del proceso de aprendizaje, el docente debe compartir con los alumnos y sus madres, padres de familia o tutores lo que se espera que aprendan, así como los criterios de evaluación. Esto brinda una comprensión y apropiación compartida sobre la meta de aprendizaje, los instrumentos que se utilizarán para conocer su logro, y posibilita que todos valoren los resultados de las evaluaciones y las conviertan en insumos para el aprendizaje; en consecuencia, es necesario que los esfuerzos se concentren en cómo apoyar y mejorar el desempeño de los alumnos y la práctica docente.

Para la educación primaria y secundaria, en cada bloque se establecen los aprendizajes esperados para las asignaturas, lo que significa que los docentes contarán con referentes de evaluación que les permitirán dar seguimiento y apoyo cercano a los logros de aprendizaje de sus estudiantes.

Durante un ciclo escolar, el docente realiza o promueve distintos tipos de evaluación, tanto por el momento en que se realizan, como por quienes intervienen en ella.

En primer término están las evaluaciones diagnósticas, que ayudan a conocer los saberes previos de los estudiantes; las formativas, que se realizan durante los procesos de aprendizaje y son para valorar los avances, y las sumativas, cuyo fin es tomar decisiones relacionadas con la acreditación.

En segundo término se encuentra la autoevaluación y la coevaluación entre los estudiantes. La primera busca que conozcan y valoren sus procesos de aprendizaje y sus actuaciones, y cuenten con bases para mejorar su desempeño; mientras que la coevaluación es un proceso que les permite aprender a valorar los procesos y actuaciones de sus compañeros, con la responsabilidad que esto conlleva, además de que representa una oportunidad para compartir estrategias de aprendizaje y aprender juntos. Tanto en la autoevaluación como en la coevaluación es necesario brindar a los alumnos criterios sobre lo que deben aplicar durante el proceso, con el fin de que éste se convierta en una experiencia formativa y no sólo sea la emisión de juicios sin fundamento

La heteroevaluación, dirigida y aplicada por el docente, contribuye al mejoramiento de los aprendizajes de los estudiantes mediante la creación de oportunidades de aprendizaje y la mejora de la práctica docente.

De esta manera, desde el enfoque formativo de la evaluación, independientemente de cuándo se lleve a cabo –al inicio, durante o al final del proceso–, de su finalidad –acreditativa o no acreditativa–, o de quiénes intervengan en ella –docente, alumno o grupo de estudiantes–, toda evaluación debe conducir al mejoramiento del aprendizaje y a un mejor desempeño del docente.

Cuando los resultados no sean los esperados, el sistema educativo creará oportunidades de aprendizaje diseñando estrategias diferenciadas, tutorías u otros apoyos educativos que se adecuen a las necesidades de los estudiantes.

Para ello, es necesario identificar las estrategias y los instrumentos adecuados para el nivel de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. Algunos instrumentos que deben usarse para la obtención de evidencias son:

- Rúbrica o matriz de verificación.
- Listas de cotejo o control.
- Registro anecdótico o anecdotario.
- Observación directa.
- Producciones escritas y gráficas.
- Proyectos colectivos de búsqueda de información, identificación de problemáticas y formulación de alternativas de solución.
- Esquemas y mapas conceptuales.
- Registros y cuadros de actitudes observadas en los estudiantes en actividades colectivas.
- Portafolios y carpetas de los trabajos.
- Pruebas escritas u orales.

En la asignatura de Artes Visuales, es preciso observar la evaluación desde los ejes temáticos y transitar por esa vía, adecuando las observaciones directas desde el desarrollo de la clase a los parámetros formativos constructivistas, y que estos incidan en el desarrollo de habilidades en el caso de la expresión, por ejemplo, que exige el desarrollo de proyectos de desarrollo y evidencias contundentes que demuestren que los procesos de aprendizaje se están dando mediante el desarrollo de habilidades.

De esta manera se establecieron una serie de criterios para evaluar los aprendizajes apuntando preferentemente al tipo de evaluación formativa de

acuerdo a las actividades determinadas para cada sesión y secuencia de aprendizaje, que ya han quedado explicitadas en las planeaciones didácticas propuestas para ello, y donde se posibilita que la apreciación y contextualización como ejes temáticos se muevan en función del desarrollo de proyectos de expresión.

X. 3 Evaluación en las Artes Visuales

La evaluación del proceso de trabajo con las artes visuales nos permite saber de qué manera los alumnos se han apropiado de los conceptos, las habilidades y las actitudes que se pretenden desarrollar en esta asignatura. Son tres las dimensiones de este proceso:

- 1.- La expresividad del alumno, entendida como la manifestación personal de sentimientos, ideas y emociones.
- 2.- La comprensión y aplicación de los conceptos específicos de la disciplina que se presentan en el programa, y
- 3.- El uso de técnicas, medios y materiales.

De esta manera se evalúan tanto los procesos de trabajo en que intervienen los alumnos como sus producciones. En cuanto a los primeros, se puede observar cómo asimilan e interpretan los conocimientos; mientras que los productos ponen en evidencia la integración de lo aprendido (SEP, 2006).

Por ello es deseable la evaluación en situaciones cotidianas del aula y en condiciones reales de trabajo, no mediante pruebas, exámenes escritos u otros instrumentos ajenos a la naturaleza del arte, que además no están relacionados con los propósitos que se persiguen en las artes visuales, pero que sin embargo son de utilidad al realizar evaluaciones sumativas en los ejes de apreciación y contextualización.

En las artes visuales se pueden usar diversos instrumentos para identificar lo aprendido como:

- La carpeta: útil para recabar las producciones parciales y finales.
- La bitácora: como instrumento que permite registrar las experiencias e informaciones surgidas a lo largo del curso respecto al trabajo con los contenidos.
- La coevaluación: que permite reconocer las distintas maneras de enfrentarse y responder a una misma situación, al poder tener la oportunidad de comentar el trabajo del otro pudiendo emitir juicios de valor utilizando los conocimientos aprendidos.
- La autoevaluación: como reflexión personal sobre el propio proceso de aprendizaje.

X. 4 Criterios de evaluación por ejes de enseñanza

En secundaria se busca que los alumnos amplíen sus conocimientos en una disciplina artística y la practiquen habitualmente mediante la apropiación de técnicas y procesos que les permitan expresarse artísticamente; interactuar con distintos códigos; reconocer la diversidad de relaciones entre los elementos estéticos y simbólicos; interpretar los significados de esos elementos y otorgarles un sentido social, así como disfrutar la experiencia de formar parte del quehacer artístico.

Siendo los ejes temáticos los que a continuación se mencionan:

- Apreciación, integrada por contenidos que favorecen el desarrollo de la percepción de los alumnos.
- Expresión: conformada por contenidos dirigidos a la realización de proyectos visuales bidimensionales y tridimensionales que ofrecen

elementos para interpretar varios tipos de imágenes, incentivando su sentido crítico.

- Contextualización: Que aborda el cambiante papel que ha tenido la imagen en distintas épocas y lugares.

Y dada la metodología que es pertinente para realizar la evaluación en los entornos de aprendizaje de Telesecundaria, la evaluación para una secuencia de aprendizaje queda dispuesta de la siguiente manera:

Tabla 15

Matriz de evaluación de actividades realizadas en clase

Instrumentos		Insuficiente	Básico	Bueno	Excelente
Portafolio de evidencias 20%	Actividades realizadas en clase Trabajos concretados Factura				
Proyectos 50%	Cumple con los propósitos de la sesión Dominio de materiales Contenido Desarrollo creativo (resuelve, medianamente, no resuelve) Originalidad original, medianamente original, poco original Destrezas aplicadas (muy hábil, medianamente hábil, poco hábil) Uso de materiales (todos, algunos, ninguno) Factura (buen acabado, medianamente acabado, poco acabado)				
Autoevaluación 30%	Numero de respuestas correctas (todas, algunas, ninguna) Demuestra dominio de contenidos (mucho, poco, nada)				

Tabla 16
Matriz de evaluación por Ejes

Ejes	Instrumentos	Tipo de evaluación
Apreciación	Cuestionarios	Formativa
	Producciones escritas y gráficas	
Expresión	Proyectos	Formativa
	Desarrollo de habilidades	
Contextualización	Observación directa	Formativa
	Producciones escritas y graficas	

Siendo el material MM un elemento de integración de los aprendizajes establecido bajo un diseño de intervención educativa, se propuso evaluar rasgos actitudinales mediante una matriz de evaluación que acude a la observación directa en relación al comportamiento de los alumnos frente a los diferentes materiales visuales que se le presentan.

Tabla 17
Matriz de evaluación de rasgos actitudinales

Ejes	Observación directa		
Apreciación	Reticente, distraído ante los materiales	SI	NO
	Amplía descripciones		
Expresión	Libertad de expresión	SI	NO
	Habilidades de expresión		
Contextualización	Relaciona los temas de manera transversal	SI	NO
	Atiende a principios de multiculturalidad		

X. 5 Evaluación de los materiales por los alumnos

Para lograr obtener los puntos de vista de los alumnos, concretar y objetivizar la evaluación que permitiera saber, comprender y analizar la calidad de los materiales creados, ha sido propuesto el siguiente cuestionario, en cuyas preguntas se integran rasgos sobre la percepción, asimilación e interés por el contenido de los materiales.

Tabla 18

Cuestionario para evaluar la calidad de los materiales MM por los alumnos

Cuestionario para evaluar la calidad de los materiales MM por los alumnos

Que el alumno diga	SI	NO
--------------------	----	----

Comprendió la finalidad del material

¿Reconoce las imágenes?

Comprende el mensaje del material propuesto

El material le ayudó a comprender el propósito de la clase / secuencia

Le pareció fácil de comprender

Le pareció interesante

Le gustó la música

Los sonidos de la música y voz se oyen bien

Entiende lo que la voz relatora dice

La voz relatora decía palabras que no comprende

¿Cuáles?

Piensa que ver el material sirve para ayudar en su aprendizaje?

El material dura mucho tiempo.

Le gustó el material

¿Por qué?

¿De qué se trata?

Describe con sus propias palabras que es lo que vio en el video

¿Le gustaría ver otros materiales de este tipo?

X. 6 Evaluación de los materiales por el docente

El siguiente cuestionario permite saber al docente, partiendo de los rasgos de apreciación de los contenidos de los materiales, sobre posibles cambios o modificaciones en el desarrollo de competencias de los alumnos, apuntando hacia características procedimentales, actitudinales y conceptuales.

Tabla 19

Cuestionario de evaluación de los materiales por el docente.

Observación directa del docente	
Después de ver el MM en la clase:	SI NO
El alumno se muestra más interesado que de costumbre por los contenidos de la clase. ¿Cuáles?	
Resolvió con mayor facilidad las problemáticas planteadas para la clase. ¿Cuáles?	
Aumentó su interés por los contenidos de la asignatura. ¿Cuáles?	
Se desenvuelve con mayor habilidad cuando usa los de materiales de creación ¿Cuáles?	
Se observan cambios en su capacidad para resolver los proyectos que implican el uso de sus habilidades. ¿Cuáles?	
Muestra interés por observar otro tipo de imágenes de asignaturas distintas. ¿Cuáles?	
Logra vincular temas de interés de otras áreas del conocimiento o asignaturas. ¿Cuáles?	
Utiliza sus habilidades para resolver trabajos de otras asignaturas. ¿Cuáles?	
Relaciona imágenes de su contexto. ¿Cuáles?	
Se muestra interesado por algunas áreas artísticas como la pintura, fotografía, escultura, arquitectura.	

¿Cuáles?

Se muestra creativo al realizar sus trabajos, tareas o actividades en la clase o en otras asignaturas.

¿Cuáles?

Muestra desinterés por la asignatura y sus contenidos.

¿Cuáles?

Muestra interés por otras áreas artísticas

¿Cuáles?

Aporta ideas creativas al desarrollo de la clase o asignatura de Artes

¿Cuáles?

Aporta ideas creativas al desarrollo de la clase o asignatura (otra asignatura)

¿Cuáles?

XI. CONCLUSIONES

El desarrollo del proyecto comenzó a partir de la revisión de los materiales complementarios que se pueden usar en la didáctica de Telesecundarias y que han sido diseñados por la Dirección General de Materiales Educativos. Estos materiales se encuentran en su mayoría en los planteles escolares de forma impresa o como recursos electrónicos en CD. También es posible acceder a ellos ingresando al portal de Telesecundaria, creado para ello, pero se requiere de conexión a internet para poder lograr su utilización, ya que el sitio no permite descargas. Esta singularidad, aunada con la necesidad de la inminente portabilidad que se requiere para el uso de materiales en formatos electrónicos, se vio ligada a la total ausencia de la existencia de material de apoyo para la asignatura de Artes Visuales, pudiéndose observar esta carencia como área de oportunidad para la creación, desarrollo y diseño de material complementario que pudiera usarse en la enseñanza de la asignatura.

La revisión de un contexto histórico por demás contrastante dentro de un campo de educación básica presencial, que funciona con aplicaciones de Educación a Distancia, dado el sistema que prevalece en Telesecundarias, la falta de operatividad para el uso de los materiales bajo la estricta necesidad de conectividad a internet en el aula, que en el caso del marco rural en el que se encuentra situado el contexto educativo abordado en la presente investigación, y la inexistencia del material propicio para apoyar a la clase, puntualizaron la necesidad de la creación, diseño y desarrollo de material multimedia, así como el desarrollo y la planeación de los entornos propicios para poder intervenir en forma contundente en la enseñanza de las Artes Visuales, en el curso de Artes visuales II, que se imparte regularmente a alumnos de segundo grado, pudiendo generarse también una diversidad de estrategias para poder propiciar los ambientes de aprendizaje precisos y lograr incidir en los aprendizajes significativos de los alumnos.

Las consideraciones anteriores permitieron las oportunidades suficientes para sustentar, mediante un abanico de consideraciones teóricas, las bases que sostuvieran teórica y metodológicamente el desarrollo de seis videos que fueron determinados como Material Multimedia (MM), y que fueron diseñados para intervenir en momentos controlados y específicos de una clase, en donde se pudieron calcular los momentos didácticos dentro de su correspondiente secuencia de aprendizaje, que pudieran otorgarle mayor relevancia a su visualización. Aquí se tomaron en cuenta varias consideraciones curriculares como el Plan de Estudios de Educación Básica: sus propósitos, aprendizajes esperados, estándares curriculares, desarrollo de competencias, planeación de secuencias de aprendizaje; el modelo renovado de Telesecundarias y los Planes y Programas para la Asignatura de Artes Visuales; estos últimos en estrecha vinculación con el libro de Apuntes Bimodales para alumno y maestro de Artes Visuales II, que representó la base curricular principal en el desarrollo del proyecto.

Otra parte medular en el desarrollo de los materiales creados fue la inclusión de diferentes enfoques de investigación, que pudieron amalgamarse sentando las bases de la plataforma teórica que sustenta el proyecto, y que fueron realizados por destacados investigadores y teóricos en el diseño y desarrollo de materiales multimedia, enfoques constructivistas educativos, entornos de aprendizaje, así como de investigadores con enfoques pertinentes para la didáctica de las Artes Visuales.

El diagnóstico realizado, previo al desarrollo de este proyecto, apuntaba hacia áreas fuertemente establecidas como áreas de oportunidad, siendo éstas las formas en que se podían aplicar los principios de comunicación multisensorial, al tener la oportunidad de trabajar con materiales multimedia. Otra área sería la que le daría al material su cualidad de innovador en el desarrollo de una clase y la permisibilidad de intervenir con él en situaciones didácticas propiciadas bajo una planeación específica, tomando en cuenta las formas establecidas por el sistema educativo. A pesar de estas grandes áreas de oportunidades y fortalezas que alentaban el desarrollo del proyecto desde sus inicios, las amenazas fueron y algunas seguirán siendo, las que se encuentran ligadas al contexto de alta marginación y que tienen una relación directa con los convencionalismos culturales propios de estas áreas, en donde la heterogeneidad de los grupos acumula puntos en contra de los parámetros de mediación de los aprendizajes, cuando se intenta lograr la paridad y democratización de los aprendizajes, sin embargo y a pesar de lo anterior, es demostrable una serie de cambios actitudinales y de sensibilización en las formas de ver y apreciar la realidad por medio de sus imágenes; esto se puede constatar al revisar las formas de vinculación que los alumnos han logrado aplicar de los aprendizajes adquiridos en el área de Artes, con otras asignaturas, así como la transformación de sus puntos de vista al observar las problemáticas de relevancia social de otras áreas del conocimiento o asignatura como la historia de México. Otro aspecto relevante que demuestra cambios actitudinales en los estudiantes es el aumento de sus habilidades en la resolución de problemas de la vida cotidiana de manera creativa,

así como las habilidades desarrolladas en el manejo de materiales de creación dentro de la disciplina y su consiguiente normalización dentro de su vida cotidiana.

Otro aspecto relevante y que puede mencionarse como muy importante se sitúa en el diseño de los materiales multimedia, cuya facilidad de manejo y manipulación debía ser universal y que debían atender de manera casi estricta a los propósitos de aprendizaje determinados para la asignatura, hecho por el cual tuvieron que cuidarse y analizarse las maneras de presentar las imágenes, calcularse los tiempos específicos para cada una de ellas y las formas de concatenar las secuencias de imágenes que debían ser tan contundentes como fuera posible y cuidando siempre de no sesgar o darle ambigüedad a la información concreta calculada para dirigir los aprendizajes requeridos. Así, se acudió a bancos especializados de imágenes en internet, que no fueron suficientes en el logro de las pretensiones ambicionadas ya que existía la imperiosa necesidad de contextualizar las imágenes a algunas realidades cercanas, así como de integrar imagen cinética en movimiento para darle mayor dinamismo a las presentaciones, o elevar la calidad y definición de ellas. De esta manera se tuvieron que obtener y desarrollar una buena cantidad de ellas acudiendo a otros medios, esto logró que el diseño de los materiales se convirtiera en todo un reto de disposiciones, ajustes, cálculos, delimitación de prioridades, discriminación de la información y, desde luego, un amplio proceso de síntesis que debía ser demostrado didácticamente y de acuerdo a principios pedagógicos, en menos de 3 minutos y que debía operar con la mayor facilidad posible con tan solo un *click*.

La evaluación se determinó como una práctica inserta dentro de las evaluaciones pertinentes para el curso, sin embargo, la presentación de los materiales a los alumnos y su análisis, fueron planteados dentro de parámetros que permiten evaluar la consistencia de los materiales y que aportan información relevante sobre la trascendencia y significancia de sus aprendizajes, esto con la intención de mantener presente la expectativa de modificar en futuros momentos

las condiciones de los materiales de acuerdo a principios formativos que den la pauta para su reconsideración y re diseño.

XII. REFERENCIAS

- Belloch, C. (s.f). *Clasificación de Aplicaciones multimedia interactivas*. Valencia, España: Unidad de Tecnología Educativa. Recuperado de <http://www.uv.es/bellohc/pdf/pwtic3.pdf>
- Belloch, C. (s.f). *Desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas*. Valencia, España: Unidad de Tecnología Educativa. Recuperado de <http://www.uv.es/bellohc/pwedu6.htm>
- Dirección General de Materiales e Informática Educativa. (2012). *Objetivos*. México, D.F.: Autor.
- Esteban, M. (2000). *El diseño de entornos de aprendizaje constructivista*. Madrid: Santillana.
- García, A. (2011). *Artes Visuales II, Apuntes* (Primera ed.). México, D.F.: Dirección General de materiales educativos.
- ILCE. (2008). *Historia I, Libro para el maestro* (Vol. I). México, D.F.: SEP.
- Brandsford, J., Brown, A. y Rodney, R. (2007). *La creación de ambientes de aprendizaje en la escuela*. México, D.F.: SEP.
- Jiménez, J. (2010). *La telesecundaria en México, un breve recorrido histórico por sus datos y relatos*. México, D.F.:SEP.
- Sánchez Rodríguez, J. (2003). Producción de aplicaciones multimedia por docentes. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (21) 85-98. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36802109>
- Secretaría de Educación Pública. (2003). *Miradas al arte desde la educación*). México, D. F.: Autor.
- Secretaría de Educación Pública. (2006). *Didáctica de la enseñanza y aprendizaje de la disciplina de Artes Visuales*. México: Autor.
- Secretaría de Educación Pública. (2006). *Secundaria. Plan de estudios*. México, D.F.: Autor.
- Secretaría de Educación Pública. (2007). *Programa Sectorial de Educación 2007-2012*. México, D.F.: Autor.
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Plan de estudios*. México, D.F.: Autor. Recuperado de <http://www.curriculobasica.sep.gob.mx/>
- Secretaría de Educación Pública. (2011). *Programas de Estudio 2011, Guía para el maestro, Artes*. México, D.F.: Autor.

Anexo 1 Recursos

Recursos Humanos. En el proceso de la realización del proyecto participan e intervienen principalmente dos actores, por un lado el autor como alumno de la MTE, como diseñador de materiales; y por otra parte, la tutoría y asesoría de la MTE.

Recursos Financieros: Para la realización del proyecto no fue necesario adquirir libros, software o hardware, sin embargo fue necesaria la capacitación en la creación y desarrollo de materiales s dentro del campo de creación, desarrollo, edición y diseño de videos educativos. La capacitación anteriormente mencionada se integra dentro de los recursos financieros generados en el transcurso de la MTE.

No se contemplaron recursos extras en el desarrollo de estas actividades que estuviesen determinados a los que se generaron en el curso de la MTE dentro del periodo de tiempo específico a su concreción.

Recursos informáticos:

Los recursos informáticos utilizados:

Computadora PC con procesador AMD FX™-4100 *QuadCore*, 3.6 GHz, RAM 4GB, Windows 7.

Scanner a 3600 DPI.

ImpresoraLasser 2400 dpi color.

Internet Infinitum

Procesador de textos *MicrosoftOffice Word 2010* y *PowerPoint 2010*.

Programa para diseño de multimedia *MovieMaker* y de diseño gráfico *Corel Draw X6*.

Recursos como Patentes: Pago de las licencias por actualización de programas de diseño.

Recursos Muebles e inmuebles: El equipo necesario y los inmuebles utilizados para la realización del proyecto son propiedad el autor y los disponibles en la escuela: aulas de medios, computadora y cañón proyector.