

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**

**ESCUELA DE POSGRADO**



**Mejora del aprendizaje de los contenidos del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual, usando recursos TIC, en alumnos de pregrado de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de una universidad privada de Lima.**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN INTEGRACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

**AUTOR**

Gabriel Illimani Vallenas Rojas

**ASESORA**

María del Pilar Cecilia García Torres

Julio, 2020

## Resumen

Este documento consiste en una propuesta de innovación educativa que surge a partir de un problema principal, el limitado aprendizaje de contenidos del curso Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual, en alumnos de pregrado de una universidad privada de Lima. Para ello, se planteó como objetivo general, el mejorar el aprendizaje de los contenidos del curso de Diseño gráfico para la Comunicación Audiovisual. Adicionalmente se consideran tres objetivos específicos, el primero es contribuir en el desarrollo de un perfil del estudiante de comunicación audiovisual, que esté acorde a las demandas profesionales del mercado, el segundo es incorporar estrategias metodológicas a la malla curricular del curso, que involucren el aprendizaje con las TIC, el tercero es desarrollar capacidades en los docentes, en el empleo de estrategias metodológicas con TIC, que ayuden a mejorar el aprendizaje de los alumnos de comunicación audiovisual. Por tal razón, la propuesta se apoya en las observaciones del docente y proyectos educativos de otros investigadores, que serán las referencias para justificar la tesis. Se trabaja con herramientas tecnológicas como, el WhatsApp, el Adobe Illustrator y la Realidad Virtual, que no tienen mucha complejidad en su usabilidad.

El diseño de la propuesta contempla cinco fases, planificación, coordinación y organización, implementación, ejecución y evaluación. La primera consiste en la selección de los actores del proyecto, la segunda se centra en la gestión de los permisos con la institución, como la definición de las funciones de cada parte del equipo, la tercera busca generar los materiales y espacios virtuales de trabajo, la cuarta consiste en desarrollar las actividades de aprendizaje planificadas y la quinta nos indica los procesos de evaluación de la propuesta. Finalmente, se realizó una experiencia piloto que obtuvo como resultado la evidencia de mejora en algunos aspectos del aprendizaje.

## **Dedicatoria**

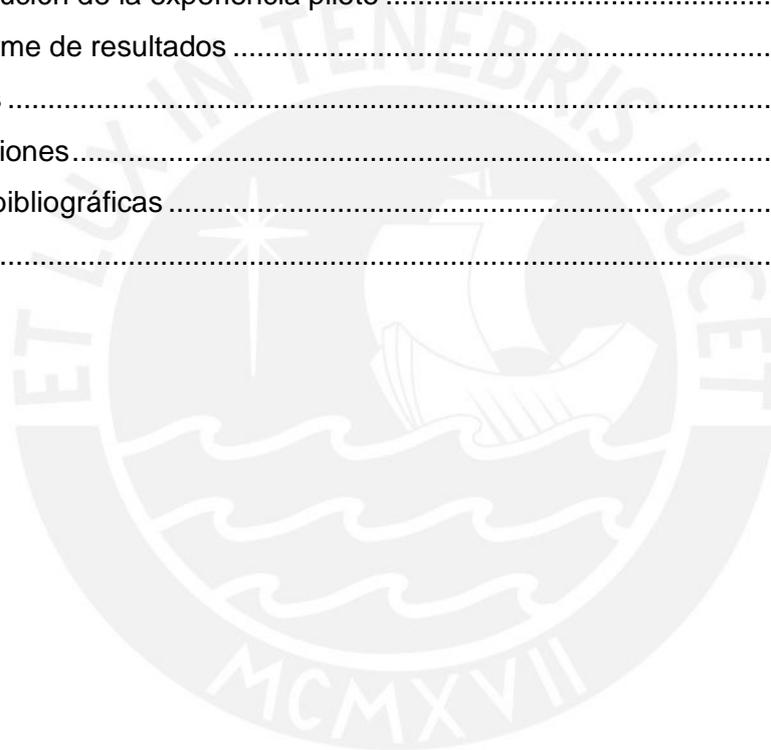
A mi amada madre, que siempre me ha alentado y motivado desde muy pequeño a tener pasión por los estudios y la investigación. A mi amado padre, quien se esforzó y trabajó muy duro por apoyarnos en nuestra educación. A mi amada hermana mayor Kantuta, que fue siempre un modelo de inspiración para todos. A mi amado hermano menor Julio César, quien desde muy pequeño cuida siempre a toda la familia, y yo no fui la excepción. A mi estimada amiga y colega la profesora Carolina Arredondo, quien facilitó el tiempo y espacio para desarrollar la propuesta de innovación. A mi estimada asesora María del Pilar, quien con su paciencia y conocimientos me ayudó en todo momento para realizar una buena propuesta de innovación. Y finalmente, y de manera muy especial a mi amada esposa Liz y mi adorado hijo Tadeo Martín, quienes en todo momento me motivan y alientan para ser una mejor persona y profesional.



# Índice

Carátula	
Resumen.....	i
Dedicatoria.....	ii
Lista de Tablas .....	v
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA PROPUESTA EDUCATIVA .....	2
1.1. Información general de la propuesta.....	2
Nombre de la institución responsable.....	2
Público que atiende.....	2
Tipo de gestión.....	2
Ámbito de intervención.....	2
Duración de la propuesta.....	2
Población objetiva directa .....	2
Población objetiva indirecta .....	2
1.2. Justificación y antecedentes de la propuesta de innovación educativa.....	3
1.3. Fundamentación teórica .....	6
El diseño gráfico.....	6
Comunicación audiovisual .....	6
La animación .....	7
La creatividad .....	7
Integración de las TIC.....	7
Aprendizaje colaborativo.....	8
Innovación en la educación superior .....	8
Pedagogía del diseño .....	8
1.4. Características del contexto .....	9
1.5. Objetivos y metas de la propuesta de innovación educativa.....	11
Objetivo general .....	11
Objetivos específicos .....	11
Metas:.....	11
1.6. Estrategias y actividades a realizar.....	13
Planificación .....	14
Coordinación y organización.....	16
Implementación.....	17
Ejecución .....	18

Evaluación.....	19
1.7. Recursos humanos.....	20
1.8. El monitoreo y evaluación .....	21
1.9. Factores de viabilidad, sostenibilidad y sustentabilidad .....	22
1.10. Plan de contingencia.....	22
1.11. Presupuesto.....	23
1.12. Cronograma.....	24
<b>CAPÍTULO II: INFORME DE LA EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA PILOTO .....</b>	<b>26</b>
2.1. Mecanismos de evaluación de la experiencia piloto .....	27
2.2. Instrumentos de recojo de datos de la experiencia piloto.....	27
2.3. Ejecución de la experiencia piloto .....	27
2.4. Informe de resultados .....	30
Conclusiones .....	40
Recomendaciones.....	41
Referencias bibliográficas .....	42
Anexos.....	45



## Lista de Tablas

Tabla 1. FODA.....	10
Tabla 2. Trayectorias de propuesta .....	15
Tabla 3. Rol de usos de recursos tecnológicos.....	13
Tabla 4. Costos del proyecto de innovación.....	23
Tabla 5. Cronograma por fases .....	24
Tabla 6. Cronograma de la experiencia piloto .....	26



## INTRODUCCIÓN

La integración de las Tecnologías de información y de comunicación en la enseñanza tanto en la educación básica como educación superior es una imperiosa necesidad. En la enseñanza universitaria ha sido positivo al haber generado mayor participación y comunicación entre estudiantes y docente. Algunos estudios en educación superior, demuestran el potencial que tienen estas herramientas en el aprendizaje. En cuanto a la educación básica, en nuestro país, el Ministerio de Educación las incluye como parte del programa curricular de la educación básica. En el perfil del egresado de secundaria se señala que debe aprovechar responsablemente las TIC para gestionar su comunicación, optimizar su aprendizaje e interactuar con la información (Ministerio de Educación, 2016).

El tema central de la propuesta es la integración de las TIC en el curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual. La línea de investigación es, aprendizaje potenciado o mejorado por la tecnología, con la sub-línea de investigación, diseños y modelos didácticos integrando las tecnologías. Lo que motivó realizar esta propuesta es el potencial que tienen las TIC para la enseñanza, además, la necesidad de mejorar el perfil del comunicador audiovisual en la universidad privada con la que trabajamos, que requiere desarrollar competencias relacionadas a la creatividad e innovación. Por tanto, al plantear esta propuesta se trata de demostrar que es posible mejorar el aprendizaje con TIC, en un curso con estas características.

Este informe consta de dos partes: En la primera parte se desarrolla el diseño de la propuesta, especificando cada elemento. En el segundo capítulo se presenta la experiencia piloto, cómo se elaboró, sus etapas y los resultados luego de haber sido ejecutado. Finalmente, se hace un análisis de los resultados obtenidos que ayudan a generar las conclusiones y recomendaciones de la propuesta.

## **CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA PROPUESTA EDUCATIVA**

### **1.1. Información general de la propuesta**

#### **Nombre de la institución responsable**

La institución responsable de la propuesta es una universidad privada de la ciudad de Lima.

#### **Público que atiende**

Jóvenes estudiantes de ambos sexos, entre 20 y 24 años, de diferentes niveles socio económicos.

#### **Tipo de gestión**

Es privada.

#### **Ámbito de intervención**

La intervención es en el curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual.

#### **Duración de la propuesta**

La propuesta está programada para desarrollarse durante un ciclo académico que dura el curso (4 meses).

#### **Población objetiva directa**

La propuesta está dirigida para los 25 alumnos del curso de diseño gráfico para la comunicación audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la universidad privada.

#### **Población objetiva indirecta**

Este proyecto puede impactar a 365 estudiantes y 37 docentes aproximadamente (Miranda, 2020), de los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la universidad privada.

## **1.2. Justificación y antecedentes de la propuesta de innovación educativa**

La naturaleza de la carrera profesional implica el desarrollo de las competencias relacionadas a la creatividad e innovación, que no son fáciles de procesar en los estudiantes, y en este caso, las TIC pueden tener un aporte significativo a este objetivo. (Arias y Revuelta, 2017).

La pertinencia de la propuesta de innovación educativa en este curso, recae en el actual impacto que tiene el diseño gráfico en la sociedad, ya que se ha vuelto una actividad muy importante que puede afectar las vidas de las personas, si es que los códigos de la comunicación visual no transmiten correctamente el mensaje (Press, 2017). Por tanto, la innovación en su enseñanza es valiosa para la sociedad, y los cambios positivos que se esperan con la propuesta son:

- La mejora del aprendizaje del diseño gráfico aplicado a la comunicación audiovisual.
- Motivación del alumno de ciencias y artes de la comunicación, para conocer más acerca del diseño gráfico.
- Contribuir en el desarrollo de un comunicador profesional competitivo en el mercado.
- La mejora de la calidad de enseñanza en la institución educativa.

En los cursos de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación, existe la necesidad de la institución por integrar las TIC para optimizar el aprendizaje en los cursos de la Facultad, como instrumentos tecnológicos que pueden complementar a las metodologías de enseñanza (Anexo 2). El perfil del egresado de la especialidad de comunicación audiovisual implica el desarrollo de varias competencias alrededor de la comprensión y manipulación del lenguaje visual para la elaboración de productos audiovisuales de calidad (FCAC, 2019). Entonces, el aprendizaje de los contenidos del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual puede ayudar de manera directa al desarrollo óptimo de este perfil del comunicador.

El ámbito en el que se lleva a cabo la propuesta de innovación, es uno donde los alumnos intentan llevar varios cursos durante el ciclo, para terminar lo más pronto posible la carrera y ponerse a trabajar. Entonces, es una situación de enseñanza – aprendizaje, donde la poca dedicación de los estudiantes, pone en riesgo el óptimo desarrollo de sus competencias, por terminar rápidamente el ciclo de estudios (Anexo 3). Además, en ciclos anteriores se observó que a los estudiantes se les dificultaba comprender ciertos temas del curso, que vienen a ser importantes para el desarrollo de su proyecto final y que en algunos casos lo presentan de forma incompleta. En base a esto se formula el siguiente problema: Limitado aprendizaje de los contenidos del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual. No obstante, la propuesta busca mejorar esta situación por medio de actividades de aprendizaje apoyado con TIC, que generen la adquisición de los conocimientos y habilidades que plantea el curso de Diseño Gráfico para la Comunicación audiovisual.

En caso de no llevarse a cabo la propuesta de innovación, se pierde la oportunidad de mejorar el aprendizaje en áreas temáticas del curso, que están vinculadas directamente al desarrollo de las competencias del comunicador audiovisual (FCAC, 2019). En este sentido se corre el riesgo de tener en el mercado a comunicadores con una incompleta formación o cuyo perfil no esté al nivel de las exigencias del mercado.

Finalmente, se tiene que la intervención es viable porque la institución cuenta con el soporte y los recursos tecnológicos necesarios; y se tiene los permisos y accesos al curso por parte de la institución. Igualmente, la profesora del curso tiene mucho interés en la aplicación de la propuesta, para mejorar el aprendizaje en sus estudiantes.

Acerca de este tema existen algunos trabajos de investigación que abordan la pedagogía en Diseño Gráfico usando TIC, que no son exactamente similares a la propuesta que se plantea, pero se acercan lo suficiente para ser un importante insumo para nuestra propuesta. Por ejemplo, Ellmers (2017), en su investigación sobre alcances para la práctica del diseño, nos ilustra como la actividad reflexiva en un proyecto de diseño puede contribuir en el aprendizaje de los aspectos

teóricos del diseño gráfico. Por tanto, las evidencias de su investigación nos ayudan a comprender el aporte positivo del pensamiento reflexivo y crítico, en el diseño gráfico, que viene ser una de las actividades principales para esta propuesta. Además, se concluye en esta investigación, que hacer conexiones teóricas sencillas con algún proyecto de diseño tendrá un efecto positivo en el tiempo, que si se hacen relaciones teóricas complejas que luego se perderán en la memoria. Al respecto Arias y Revuelta (2017), dicen que el desarrollo del pensamiento creativo no es exclusivo de los que tienen alto coeficiente intelectual, sino que cualquier persona puede generarlo; sólo hay que alentarlos de forma estratégica. La investigación de Arias y Revuelta (2017) sobre el desarrollo creativo de estudiantes, destaca de manera relevante los entornos de aprendizaje ideales para generar un aprendizaje significativo. Lo cual es un aporte importante que se considerará en la propuesta.

Hay otras investigaciones que nos aproximan al tema de la propuesta. La investigación de Lozada y Betancur (2017) refiere el uso de la gamificación en la educación superior como elemento de interacción que busca captar la atención de los estudiantes. Los resultados aún no son concluyentes porque en su muestra se pudo observar que no todas las especialidades y carreras respondieron de igual forma, pero a pesar de eso se tiene evidencia de mejora.

En la investigación de Ojo y Ntshoe (2017) sobre el trabajo colaborativo en un curso de diseño gráfico, se destaca la importancia para el desarrollo de una actitud crítica y reflexiva por medio del debate. Aunque no hacen uso de recursos TIC, tiene elementos importantes que nos señalan el tipo de ejercicios que debemos plantear para generar aprendizaje en un curso de diseño gráfico en la educación superior. Finalmente, la investigación de Salas Rueda (2017) también referida a un curso de diseño gráfico, muestra que el lenguaje audiovisual puede mejorar la enseñanza, sirviendo de apoyo y refuerzo para el aprendizaje de ciertos conceptos del diseño gráfico.

### **1.3. Fundamentación teórica**

A continuación, se hace una revisión de conceptos necesarios para comprender los temas que aborda la propuesta de innovación a partir de la situación problemática descrita.

#### **El diseño gráfico**

Según López (2012) “El diseño gráfico es un proceso creativo que combina el arte y la tecnología para comunicar ideas.” Esas ideas se transmiten por medio de un mensaje visual, que viene a ser la combinación del contenido informativo y el soporte visual de un diseño, que se entrega a un receptor para su decodificación (Munari, 2008, p. 82-85). Este tipo de comunicación es esencial actualmente, por tal razón, es necesaria una pedagogía efectiva en estos temas para el profesional de las comunicaciones. En el curso de Diseño gráfico se hace necesario estimular el desarrollo de ciertas habilidades como la comunicación audiovisual, la creatividad, el trabajo colaborativo. En la propuesta se plantea que todas ellas se pongan en juego al usar las herramientas TIC como apoyo para el aprendizaje. En este marco, debemos referirnos primero a la comunicación audiovisual

#### **Comunicación audiovisual**

Es el proceso que posee códigos propios del lenguaje visual y sonoro (Centro Universitario de Comunicación, 2019), que se integran para formar una narrativa expresiva en busca de la construcción de un mensaje (Palazón, 2001). En la actualidad los materiales de comunicación audiovisual se han convertido en recursos de comunicación muy importantes, tanto para el sector del entretenimiento como para el sector educativo, ya que el lenguaje audiovisual tiene la capacidad de transmitir información de manera sencilla, gracias a su dimensión descriptiva por medio de sus elementos visuales; y también por ser persuasiva a través de sus elementos sonoros (Soenqas, 2003). De esta manera, la comunicación audiovisual implica también la animación, que es uno de los recursos audiovisuales que se trabaja en el curso porque nos ayuda a comprender como interactúan los elementos visuales de la comunicación audiovisual.

### **La animación**

Es el arte y la técnica de dar vida a cualquier elemento visual, en una secuencia de imágenes, que se verán de forma continua gracias a la manera en que nuestro cerebro procesa las imágenes, llamada persistencia de la visión. Capacidad que consiste en la percepción de movimiento por la retención de las imágenes estáticas (Parent, 2012). La importancia de la animación radica en que tiene mucho protagonismo en la comunicación y la pedagogía, porque permite explicar temas complejos, de forma mucho más efectiva que las imágenes estáticas (Yang et al., 2018). Entonces, la animación es una herramienta muy importante en la actualidad porque le permite al comunicador ser más versátil en la construcción del mensaje, pero esto, no tiene mayor relevancia si no hay creatividad.

### **La creatividad**

La creatividad en el diseño es la capacidad de interpretar y comprender la realidad para codificarlo y simplificarlo de forma visual. De esta manera el diseñador utiliza lo que ya conoce como parte de su propuesta creativa, transformando lo que ya existía en algo nuevo (Quiroz y Rodríguez, 2017). La creatividad es algo que se desarrolla a través de la resolución de problemas, de lo cual se ocupa la pedagogía del diseño. En este contexto las TIC pueden promover la práctica de proyectos en diseño o facilitar la comprensión de ciertos temas por medio de la reflexión (Chaparro y Barbosa, 2018).

### **Integración de las TIC**

Consiste en el uso de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo se integran a la educación para potenciar el proceso de enseñanza – aprendizaje, a través de efectos motivadores y de participación, que tiene como objetivo el desarrollo de habilidades de comunicación (Hmida, 2018). Las TIC, en la actualidad dan un valor agregado a la educación porque genera una diversidad de posibilidades formativas, que ayudan a generar interés en el estudiante (Abril, 2018). Entre estas posibilidades está el aprendizaje colaborativo, ya que las TIC tienen el potencial de promover la interacción, que es un elemento básico en los procesos formativos (Flores y De Arco, 2012).

### **Aprendizaje colaborativo**

Según Ojo y Ntshoe (2017), el aprendizaje colaborativo es un método de enseñanza que se basa en el trabajo grupal para resolver problemas o desarrollar un diseño en conjunto, planteados por el docente. Esto puede tener efectos a nivel social y emocional del estudiante, que lo motiva a formar parte del proceso de aprendizaje, a través de un intercambio de ideas, que les permite a los estudiantes interactuar y discutir activamente. Entonces el aprendizaje colaborativo como actividad transversal en toda metodología, es esencial para la innovación en la educación superior.

### **Innovación en la educación superior**

La integración de las TIC en la educación no implica que haya mejora en los procesos de aprendizaje (Sánchez, 2016), y mucho menos innovación. Los simples cambios no bastan, sino debe redefinirse los procesos educativos buscando un mejor aprendizaje, utilizando las TIC (Anexo 4). Además, la innovación va más allá de las metodologías y tecnologías educativas, ya que requiere de un compromiso de los docentes, estudiantes y de la institución, para transformar los procesos y políticas de enseñanza – aprendizaje, en una nueva estructura cultural de la organización universitaria (Cochran-Smith, 2009).

### **Pedagogía del diseño**

Las habilidades que debe desarrollar un diseñador gráfico o comunicador visual, están relacionadas a su principal actividad, la producción del mensaje visual, lo cual implica el manejo de la información de manera creativa (López, 2012). Y esta creatividad se intenta formar por medio de la pedagogía del diseño gráfico, a través de la práctica, en la realización de proyectos de diseño que buscan ser una representación de las tareas que se harán a nivel profesional. Además, el aprendizaje se da por medio de la interacción social de los estudiantes a través de grupos que deberán comprender la teoría del diseño y hacer reflexiones acerca de esta. Esto dentro de un ambiente pedagógico que no priorice el conocimiento formal y que estimule las soluciones abiertas, ya que es algo que permite la carrera por sus características relacionadas a factores culturales y artísticos (Rodríguez, 2016). Asimismo, el estudiante de comunicaciones debe

comprender como el lenguaje visual del diseñador, forma parte de la comunicación audiovisual.

Por tanto, tenemos conceptos que nos ayudan a comprender de qué trata el curso y lo que implica realizar una propuesta de innovación en un curso de comunicación.

#### **1.4. Características del contexto**

La universidad privada con la que se trabajará tiene gran reconocimiento en el medio y es considerada una de las más importantes del país. Además, tiene como unos de sus valores la excelencia académica. Su Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación ofrece cuatro especializaciones dentro de su malla curricular, ellas son: Periodismo, Publicidad, Comunicación Audiovisual y Comunicación para el Desarrollo.

El curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual, es una asignatura electiva para la especialidad de Comunicación Audiovisual; y se dicta dentro del séptimo nivel del plan de estudios de la especialidad; que tiene como requisito haber culminado los cursos de sexto nivel (FCAC, 2018). En este contexto el curso tiene como objetivo contribuir a la formación de un profesional de las comunicaciones innovador y creativo, con alta capacidad de análisis y facilidad para formalizar sus ideas (FCAC, 2019).

La población que será atendida en nuestra intervención son los alumnos del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual, que por lo general viven en zonas urbanas y no excede de 25 estudiantes en cada ciclo porque los laboratorios sólo cuentan con esa cantidad de equipos. Son jóvenes de ambos sexos, entre 20 y 24 años (Urrutia, 2019), de diferentes niveles socio económicos y manejan las redes sociales para actividades personales y académicas. En la mayoría de los casos se dedican sólo a estudiar como actividad principal. Están dentro de los llamados Millennials y Centennials, que tienen como fundamental característica el manejo de los recursos digitales (Semana, 2017).

Esta población objetivo tiene como demanda a la institución educativa que la instruye, que desarrolle en ellos habilidades y capacidades que les dé la oportunidad de competir en el mercado laboral. En consecuencia, se exige que la metodología sea pertinente y adecuada para su formación, y en el caso de nuestra propuesta será para un ciclo académico de 16 semanas de duración.

A continuación, se realizará un análisis de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la institución privada en la cual basamos nuestra propuesta.

Tabla 1. FODA

<b>ANÁLISIS FODA</b>	
<b>Fortalezas</b>	<b>Oportunidades</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación promueve el uso de Tic en sus cursos.</li> <li>• Los alumnos tienen facilidad para el uso de Tic en los cursos.</li> <li>• Se cuenta con laboratorios equipados con audio y proyectores.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se cuenta con herramientas gratuitas online que pueden ayudar a la mejora del aprendizaje de la conceptualización de las ideas.</li> </ul>
<b>Debilidades</b>	<b>Amenazas</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los equipos no se renuevan con mucha frecuencia.</li> <li>• Los softwares de diseño tardan en actualizarse.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los cambios tecnológicos van tan rápido que se pueden estar usando las herramientas obsoletas.</li> <li>• Cambios curriculares que excluyan al diseño gráfico como herramienta indispensable para la comunicación audiovisual.</li> </ul>

## 1.5. Objetivos y metas de la propuesta de innovación educativa

**Objetivo general:** Mejorar el aprendizaje de los contenidos del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual, en alumnos de pregrado de la facultad de ciencias y artes de las comunicaciones de una universidad privada de Lima.

### **Objetivos específicos:**

- Contribuir en el desarrollo de un perfil del estudiante de comunicación audiovisual, que esté acorde a las demandas profesionales del mercado.
- Incorporar estrategias metodológicas a la malla curricular del curso, que involucren el aprendizaje con las TIC.
- Desarrollar capacidades en los docentes, en el empleo de estrategias metodológicas con TIC, que ayuden a mejorar el aprendizaje de los alumnos de comunicación audiovisual.

### **Metas:**

A continuación, presentamos las metas de la propuesta educativa.

#### Metas de capacitación:

- Capacitación al equipo de implementación en el uso de las TIC, que se aplicarán en la propuesta de innovación.
- Cuatro docentes de la especialidad de comunicación audiovisual son capacitados en utilizar las herramientas TIC, como instrumentos de ayuda para mejorar el aprendizaje de los contenidos en sus cursos.

#### Metas de ocupación:

- Un personal técnico y profesional que ayude a la implementación de la propuesta.
- Un docente para el desarrollo de las clases con las TIC, que será el principal responsable en llegar a cabo la implementación.
- Un asistente de práctica, que tenga experiencia en diseño gráfico y manejo de TIC, que ayude al docente en la aplicación del proyecto.

- Un asesor tecnológico que tenga experiencia en utilización de TIC en la educación.
- Un técnico informático que de soporte en el aula en casos de averías de equipos o mal uso de ellos.
- Un traductor de chino mandarín para validar el material de trabajo de la sesión de refuerzo semántico.
- Personal de registro fotográfico y audiovisual, para tener evidencia de las sesiones aplicadas.

#### Metas de producción:

- 01 guía didáctica audiovisual, que explica el uso de Adobe Premiere y Google Fotos.
- 01 repositorio virtual para que los alumnos guarden sus trabajos. En este caso un canal de Youtube.
- 01 comunidad virtual para las comunicaciones grupales de los estudiantes. En este caso se usará Edmodo.

#### Metas de implementación:

- 04 reuniones de organización para reunir al equipo y material logístico. (4 semanas).
- 02 reuniones para presentar el plan al docente y la coordinación de Comunicación Audiovisual (2 semanas).
- 8 sesiones de clase. Dividida en 2 sesiones semanales, de una hora cada uno.
- 02 sesiones de presentación de trabajos (2 semanas).
- 01 sesión de autoevaluación (1 semana).
- 01 jornada de análisis de resultados (1 semana).

## 1.6. Estrategias y actividades a realizar

En el diseño de la propuesta se plantean diversas actividades que responden a los objetivos formulados. Como se puede apreciar en la siguiente tabla.

Tabla 2. Trayectorias de Propuesta

TRAYECTORIAS	
Objetivos	Trayectorias
1. Contribuir en el desarrollo de un perfil del estudiante de Comunicación Audiovisual, que esté acorde a las demandas profesionales del mercado.	<p>Revisar el perfil del comunicador audiovisual para conocer los objetivos que se quieren lograr con los alumnos en el curso.</p> <p>Hacer una entrevista al docente del curso y coordinador de la especialidad para hacer un diagnóstico acertado sobre el problema.</p> <p>Visitar la web de la especialidad del curso, para informarnos sobre los lineamientos y objetivos que tiene la facultad de ciencias y artes de la comunicación.</p>
2. Incorporar una estrategia metodológica a la malla curricular del curso, que involucra el aprendizaje con las TIC.	<p>Hacer una introducción de la construcción del mensaje visual a alumnos de séptimo ciclo del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual, de una universidad privada.</p> <p>Utilizar dinámica de grupos en las clases, como método que acerque al estudiante, al aprendizaje colectivo.</p> <p>Utilizar Edmodo como red social de aprendizaje (McNamara, 2015).</p>

<p>3. Desarrollar capacidades en los docentes, en el empleo de estrategias metodológicas con TIC, que ayuden a mejorar el aprendizaje de los alumnos de Comunicación Audiovisual.</p>	<p>Retroalimentación de la experiencia con los profesores del curso.</p> <p>Capacitar a los profesores de comunicación audiovisual, en el uso didáctico de las TIC que se aplicaron en la propuesta.</p>
---	--

Las actividades se han organizado por las fases de planificación, coordinación, implementación, ejecución y evaluación.

**Planificación:**

En primer lugar, se definirá los contenidos claves del curso, en los cuales se deberá introducir las TIC para mejorar el aprendizaje de los alumnos, para esto se debe determinar qué tipo de profesionales y técnicos son necesarios para el desarrollo de la propuesta. Por tal razón, se deberá definir qué recursos humanos provee la institución y a quiénes habría que contratar. En primer lugar, se necesitará un docente y un asistente de práctica para las sesiones, además de un soporte técnico para los laboratorios, que lo suministra la misma institución. En segundo lugar, se deberá determinar qué recursos tecnológicos se utilizarán y cuáles serán necesarios adquirir, si es que no son gratuitos o la institución no lo provee.

Determinar las fechas y horas de aplicación de la propuesta de acuerdo al horario del curso, que en este caso son los días lunes de 12 a 2 p.m. y jueves de 3 a 5 p.m. distribuidas en 16 semanas, de las cuales se utilizará dos horas pedagógicas por sesión, que se dividirá en 3 partes, la introducción o presentación del tema en forma de pregunta, el desarrollo del tema con la ayuda del uso de las TIC, finalmente el cierre de la clase con una pequeña evaluación. Además, se constituirá un sistema de monitoreo y evaluación que constará de entrevistas y tests de observación, para acercarnos al impacto del proyecto y generar los ajustes necesarios.

Finalmente, se desarrollará un cronograma para el desarrollo del material de clase y el de evaluación, con apoyo del docente del curso y un asesor tecnológico. En la siguiente tabla se observa el rol de las herramientas de acuerdo a la actividad planificada.

*Tabla 3. Rol de uso de recursos tecnológicos*

<b>Contenido Pedagógico</b>	<b>Recurso Tecnológico</b>	<b>Actividades</b>
<b>Composición visual</b>	Adobe Illustrator y Google Formularios	Resolución de rompecabezas con Adobe Illustrator. Creación de un examen con 10 preguntas con Google Formularios.
<b>Producción del mensaje visual</b>	Whatsapp y Google Formularios	Hacer análisis por medio de un formulario y codificar mensaje visual con los íconos del Whatsapp.
<b>Refuerzo semántico</b>	Google Traductor	Decodificar palabras modificadas en su diseño, en chino mandarín, con ayuda de Google Traductor.
<b>Conceptos de la narrativa visual</b>	Realidad Virtual con Within	Analizar un video por medio de la realidad virtual y contestar de forma grupal un cuestionario acerca de los conceptos de la narrativa visual.

<b>Animación</b>	Google Fotos y Realidad Virtual	Realizar animación por medio de fotos con ayuda de Google Fotos. Analizar una animación para conocer sus funciones en un elemento gráfico.
<b>Lenguaje sonoro</b>	Adobe Premiere	Conocer el poder emocional que transmite el lenguaje sonoro, por medio de la modificación de una pieza musical en Adobe Premiere.

#### **Coordinación y organización:**

Se deben gestionar los permisos y solicitudes de requerimientos para el uso de equipos y software en los laboratorios de la institución. Además, se define las funciones de cada uno de los actores del proyecto de innovación.

El investigador y gestor de la propuesta, debe generar las herramientas conceptuales que fundamenten cada paso que se tomará en la implementación del proyecto. Igualmente será quien hará los cambios y ajustes necesarios en la aplicación de la propuesta.

El docente o capacitador, debe supervisar los contenidos de las clases, así como dirigir cada una de éstas, con la nueva metodología de enseñanza propuesta. Asimismo, debe hacer seguimiento al progreso de los alumnos.

El asistente de práctica debe apoyar al docente, en disipar dudas y preguntas de los alumnos, durante la aplicación de los ejercicios. Asimismo, puede apoyar en la dirección de las clases prácticas, enseñando el manejo del software o hardware.

El soporte informático debe asistir en cualquier problema que suceda en el laboratorio de cómputo, por lo cual se tendrá su teléfono celular por si se da cualquier problema técnico. Ellos asistirán en los desperfectos del hardware y software del laboratorio. En el caso de las aplicaciones online se harán pruebas previas en el laboratorio para prevenir cualquier incidente.

Los 25 alumnos del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual serán los beneficiados con la propuesta de innovación. Ellos trabajarán con los materiales del curso, participarán en las encuestas y serán invitados a dar su opinión y comentarios en las entrevistas que se realicen.

La institución suministra los ambientes de estudio con sus respectivos recursos tecnológicos para implementar la propuesta de innovación. Además, puede evaluar si así lo requiere, el impacto que ha tenido las clases piloto.

#### **Implementación:**

El equipo de implementación desarrollará el material para las actividades de la propuesta de innovación, en este caso los rompecabezas con Adobe Illustrator, los ejercicios de codificación con el Whatsapp, y los formularios de evaluación y análisis para las demás actividades. Además, creará el espacio virtual con Edmodo para las sesiones de aprendizaje de los contenidos de animación, que será el espacio virtual del curso donde los grupos publicarán sus trabajos y serán comentados por todos. Para ello, se contará con el apoyo de un asesor tecnológico con experiencia en redes sociales y plataformas de aprendizaje online. Además, se elaborará un canal de Youtube donde los alumnos podrán encontrar tutoriales y ejemplos de los trabajos encomendados, para las sesiones de animación y lenguaje sonoro. Para la preparación de este material se creará una lista en Excel con los nombres, apellidos y correos de cada estudiante de la clase y se les registrará en la plataforma para generar los accesos correspondientes. En el caso de tener algún problema técnico que impida trabajar con Internet durante las sesiones, el equipo debe tener listo un material auxiliar que ayude de forma temporal y excepcional a cumplir con el desarrollo

del temario. Del mismo modo se desarrollarán las evaluaciones correspondientes a los temas que se tocan.

### **Ejecución:**

Se identifican los siguientes contenidos del curso: Composición visual, producción del mensaje visual, refuerzo semántico, conceptos de la narrativa visual, animación y lenguaje sonoro (Anexo 1).

En la clase de composición visual se trabajará con rompecabezas de afiches, con apoyo de Adobe Illustrator, para que el alumno aprenda a realizar una composición visual, basada en los elementos del diseño. Cada puzzle se hará en grupos de cuatro, con el objetivo de lograr una propuesta conjunta de la composición visual.

En la clase de producción del mensaje visual se trabajará con los emoticones del Whatsapp, que el alumno tendrá que decodificar en una frase oculta dada por el docente, y también tendrá que producir un mensaje que el resto de alumnos deberá descifrar.

En la sesión de refuerzo semántico se trabajará con Google Traductor, que ayudará al alumno a poder develar el significado de palabras en chino, que tienen un sutil refuerzo visual, que les dará una pista de su significado. Esta dinámica se realiza para aprender el valor de la forma y como esta puede intervenir en el significado de las palabras y logotipos.

Para el aprendizaje de ciertos conceptos de la narrativa visual, basados en el autor Bruce Block (Block, 2008), se le pedirá al alumno que desarrolle un examen de diez preguntas, de los temas que trata en su libro "Narrativa Visual". Al final del curso se le tomará ese mismo examen al alumno, como parte de los conocimientos básicos que debe tener un alumno de comunicación audiovisual. Además, para reforzar estos conceptos, se tendrá una sesión con realidad virtual, donde se trabajará con el material audiovisual en 360 grados, "The Batmersive" de la aplicación Within, para que el alumno identifique cómo se

aplicaron los componentes visuales de los que habla Bruce Block (2008), para la narrativa de este producto. En este caso se trabajarán con grupos de 4.

En la segunda parte del curso, se ve el tema de gráfica y movimiento, por lo que el tema importante a tratar aquí es la animación. En este caso utilizaremos Google Fotos para crear un video animado y conocer los principios de la animación. Este ejercicio se realizará en grupos de 4 y su trabajo se subirá a Edmodo para ser comentado por todos. Y como viene a ser un tema importante en la segunda parte del curso, se realizará una sesión con realidad virtual, en la cual se analizará un video 360 grados, donde haya un panel publicitario con animación, para que los alumnos identifiquen las funciones del movimiento en la gráfica, este trabajo será grupal y se recogerán sus observaciones en un Formulario de Google.

Finalmente, se tendrá una sesión para comprender cómo se integra el lenguaje sonoro con el visual; para esto se trabajará una composición visual con música y efectos de sonido; y el alumno tendrá que variar la propuesta sonora de acuerdo al mensaje descrito en su hoja de ejercicios. Esto se trabajará en equipos de 2 personas y se enseñará a hacerlo con un ejercicio dirigido. Al final de cada sesión se hará un resumen de lo aprendido y se evaluará constantemente el aprendizaje del alumno.

### **Evaluación:**

El proceso de evaluación tiene como objetivo conocer los efectos de la propuesta de innovación en el aprendizaje de los estudiantes, por tal razón, se divide en dos partes, en la primera parte, el docente recogerá información de cada sesión por medio de una guía de observación, encuestas anónimas, entrevistas y formularios, y en la segunda parte, el gestor del proyecto comparará y analizará los resultados de cada información recogida.

Por medio de las guías de observación se recogerá información acerca de los procesos de cada sesión y trabajo grupales, además, se registrará los incidentes que pueden generar ciertos obstáculos para el aprendizaje, con el fin de plantear medidas de prevención para la siguiente clase.

Las encuestas anónimas serán de dos preguntas como máximo y nos arrojarán indicadores de percepción, acerca de la aceptación de la propuesta con TIC y del aprendizaje logrado en cada sesión, con el objetivo de conocer la actitud del estudiante ante este cambio metodológico.

Las entrevistas, se realizarán al final de cada sesión y nos permitirá recoger los comentarios y recomendaciones que pueden tener los estudiantes acerca de la propuesta educativa con TIC, y de igual manera también nos permite conocer la apreciación de los estudiantes por la nueva metodología.

Finalmente, los formularios de aprendizaje, se realizan como parte del ejercicio planteado, para poder conocer el nivel de análisis y aprendizaje obtenido en cada una de las sesiones. Esta información se recoge durante el trabajo grupal con el ejercicio y puede verificarse inmediatamente en la retroalimentación, al final de la sesión.

### **1.7. Recursos humanos**

El equipo debe estar conformado por los siguientes profesionales:

- El gestor: Es quien formuló la propuesta de innovación educativa y hará seguimiento en su implementación.
- El docente: Es quien aplicará la metodología educativa para mejorar el aprendizaje en los alumnos.
- El asistente de práctica: Es quien asistirá al docente en las actividades prácticas, que se realicen en el aula.
- El asesor pedagógico: Es quien orienta la propuesta educativa desde una metodología que integra las TIC.
- El asesor tecnológico: Es quien orienta en el correcto uso de las TIC, al gestor del proyecto y al docente.

- Soporte informático: Es quien apoya al docente en el funcionamiento correcto del hardware y software que se usan en el aula o laboratorio de clase.
- Un traductor de chino: Es quien validará si se puede intervenir la forma de ciertas palabras en chino mandarín, sin que pierdan el significado original. Esto para los ejercicios de refuerzo semántico.
- Personal de registro fotográfico y audiovisual: Es el personal que tomará evidencia de lo realizado en el aula.

### **1.8. El monitoreo y evaluación**

Durante las sesiones el docente o investigador, observará y evaluará el proceso de implementación, tomará nota de cualquier problema o incidente que se presente, para evidenciar si se están haciendo las cosas de acuerdo a lo planificado. Por tanto, después del desarrollo de la sesión el docente o investigador genera un informe acerca de la coherencia de la sesión con lo planificado, indicando si se está cumpliendo con el cronograma y las metas de la propuesta.

Se hará una evaluación basada en el análisis de los ejercicios, tareas y proyectos realizados por los estudiantes en el curso, para verificar cómo el apoyo en las TIC, impactó durante el aprendizaje. Además, se analizará la observación hecha por el docente o investigador durante las clases, apoyadas de un registro fotográfico que ayude a verificar lo dicho por este. De igual forma se realizará una encuesta anónima para conocer la percepción de los estudiantes acerca del impacto de la nueva metodología en su aprendizaje, y finalmente, se realizarán entrevistas a algunos estudiantes para conocer su percepción acerca de la nueva metodología con TIC, en el curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual.

### **1.9. Factores de viabilidad, sostenibilidad y sustentabilidad**

El contexto de la propuesta a nivel técnico es óptimo porque se cuenta con el laboratorio totalmente equipado, que posee los software y hardware necesarios para la implementación, asimismo la institución provee personal que da soporte durante las clases. También, es viable porque la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación tiene como política el uso de las TIC en sus cursos. Además, que exigen dentro del perfil de sus estudiantes el manejo de estas. En el marco jurídico no se incumple ninguna ley peruana y reglamentación de la institución con la aplicación de la propuesta educativa. A nivel sociocultural la propuesta no transgrede los valores, creencias y la identidad de los beneficiarios, por el contrario, la metodología y contenidos del curso buscan que el alumno se exprese con la máxima libertad, sin vulnerar los derechos de los demás. Y finalmente, en el aspecto económico La Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación invierte en la renovación y actualización del software y hardware de sus equipos, además de contar con un convenio estratégico con Google para tener almacenamiento infinito en su Drive.

### **1.10. Plan de contingencia**

Ante los posibles incidentes que puedan ocurrir durante la implementación de la propuesta, se tomarán acciones de prevención sobre los potenciales riesgos identificados antes y durante la aplicación del proyecto de innovación educativa.

Uno de esos riesgos es que uno de los alumnos o el salón completo no ceda el permiso en la utilización de sus datos para los ejercicios planificados, causando un problema muy importante para trabajar con ciertas herramientas tecnológicas, que ayudan a evaluar las actividades realizadas en el aula. Entonces si se presenta el caso, se desarrollarán herramientas como encuestas y focus group, que nos ayuden a verificar el logro de los objetivos de la propuesta de innovación. Otro posible problema que se puede presentar es con las herramientas tecnológicas que pueden cambiar sus políticas de uso, desaparecer del mercado o bloquearse por algún desperfecto. Por tanto, se generarán actividades alternativas con otras herramientas que ayuden a desarrollar las mismas

competencias de la sesión. Esto se definirá en el material y recursos de cada sesión de aprendizaje.

### 1.11. Presupuesto

En el presupuesto se contempla los recursos que no cubrirá la institución educativa para la implementación de la propuesta.

Tabla 4. Costos del Proyecto de Innovación\* (Soles)

Actividades según componente	Remuneraciones		Bienes		Servicios		Sub total
	Unidad	Valor	Unidad	Valor	Unidad	Valor	
<b>Componente 1: Planificación</b>							
Desarrollo de planteamiento	Asesor pedagógico	800	Alquiler de laptop.	100	Oficina con proyector e Internet por 3 día	800	1700
<b>Componente 2: Coordinación y organización</b>							
Coordinación con autoridades	Pasajes	50	Alquiler de laptop.	100	Datos celulares	100	250
Reuniones con el equipo de la propuesta	Comida y pasajes por 3 días	150	Alquiler de laptop.	100	Datos celulares	100	350
<b>Componente 3: Implementación</b>							
Crear los espacios virtuales	Asesor tecnológico	500	Celular	–	Datos de internet	100	600
Diseño de materiales	Asesor pedagógico	1000	Alquiler de laptop.	100	Datos de internet	100	1200
<b>Componente 4: Ejecución</b>							
Dictado de clases	Aspectos logísticos	400	–	–	Datos de internet	200	600

Traducciones en chino mandarín	Traductor de chino mandarín	500	-	-	-	-	500
Registro fotográfico y audiovisual	Personal de registro	400	-	-	Costos de pasajes	200	600
<b>Componente 5: Evaluación</b>							
Recojo de información	Asesor tecnológico	300	-	-	-	-	300
Análisis de la información	Aspectos logísticos	100	Alquiler de laptop.	100	Datos de internet	100	300
<b>TOTAL</b>							<b>6400</b>

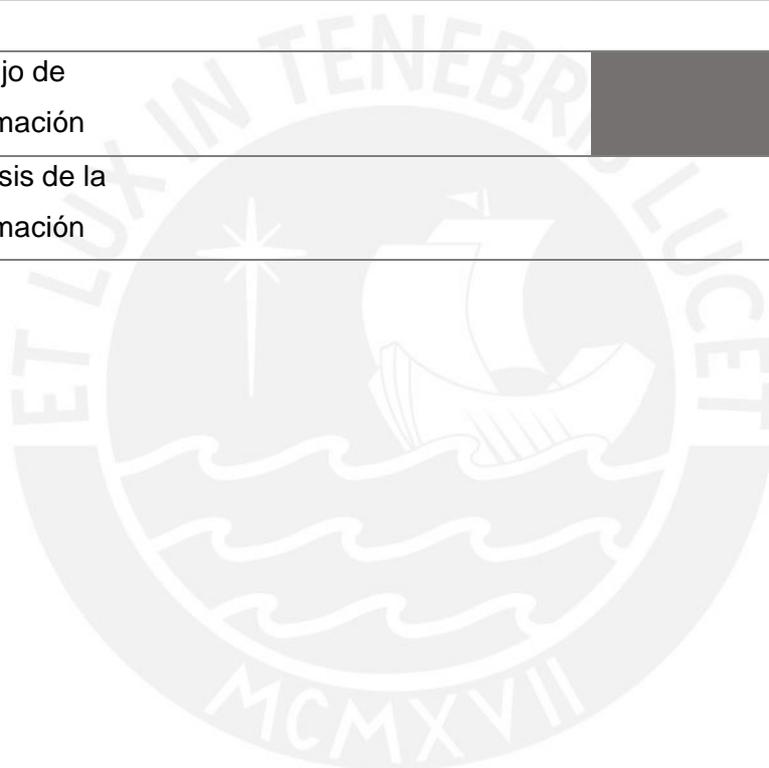
\*Costos consultados a la agencia de diseño “Luzazul Gráfica”, que trabaja con asesores en contenidos educativos y TIC, para el Ministerio de Educación.

## 1.12. Cronograma

Tabla 5. Cronograma por fases

Fases	Meses							
	Mes	Mes	Mes	Mes	Mes	Mes	Mes	Mes
	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Planificación</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de planeamiento</li> </ul>								
<b>Coordinación y organización</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>Coordinación con autoridades</li> <li>Reuniones con el equipo de la propuesta</li> </ul>								
<b>Implementación</b>								

• Crear los espacios virtuales		
• Diseño de materiales		
<b>Ejecución</b>		
• Dictado de clases		
• Traducciones en chino mandarín		
• Registro fotográfico y audiovisual		
<b>Evaluación</b>		
• Recojo de información		
• Análisis de la información		



## CAPÍTULO II: INFORME DE LA EJECUCIÓN DE LA EXPERIENCIA PILOTO

La ejecución de la experiencia piloto se basó en el plan de la propuesta de innovación y en los objetivos y necesidades de la institución educativa. De esta manera, durante la experiencia piloto se desarrollaron 3 sesiones de aprendizaje con TIC, que son los temas de: composición visual, producción del mensaje visual y conceptos de la narrativa visual, porque son los contenidos más importantes de todo el curso, y tienen que ver con el desarrollo de las competencias fundamentales para el comunicador. Los objetivos de la experiencia piloto fueron, en primer lugar, el desarrollo de un perfil del comunicador audiovisual, competitivo en el mercado, en segundo lugar, generar evidencias para introducir las TIC en la malla curricular del curso y en tercer lugar, desarrollar capacidades en los docentes acerca del uso de las TIC en sus metodologías.

Las sesiones se llevaron a cabo a través de los accesos que dio la profesora principal del curso y el consentimiento firmado de los alumnos para utilizar sus datos en esta propuesta de innovación (Anexo 5). Además, existe un gran apoyo por parte de la institución con el préstamo de equipos tecnológicos y soporte técnico. A continuación, el cronograma de la experiencia piloto.

*Tabla 6. Cronograma de la experiencia piloto*

<b>Actividades</b>	<b>Fecha</b>
<b>Sesión de composición visual.</b>	28 de octubre
<b>Sesión de producción del mensaje visual.</b>	31 de octubre
<b>Sesión de conceptos de la narrativa visual.</b>	4 de noviembre
<b>Autoevaluación</b>	Del 05 al 07 de noviembre

## **2.1. Mecanismos de evaluación de la experiencia piloto**

La experiencia piloto tiene algunos criterios de evaluación para conocer el nivel de efectividad de la propuesta, en base a los objetivos planteados. En este caso se evaluó la experiencia piloto por medio de las observaciones del docente, del desarrollo de las sesiones aplicadas, apoyadas con un registro fotográfico de las actividades, para verificar o contrastar lo observado. De igual forma se evaluó por medio del análisis, los resultados conseguidos por los grupos de estudiantes, en los ejercicios planteados, esto para conocer el impacto de la experiencia en el aprendizaje. Luego, se analizaron las entrevistas realizadas a alumnos del curso, en las dos primeras sesiones. Finalmente, se realizaron encuestas anónimas al final de dos sesiones.

## **2.2. Instrumentos de recojo de datos de la experiencia piloto**

Los instrumentos utilizados para recoger información con el objetivo de analizar el nivel de efectividad de la experiencia piloto son: Guía de observación de cada sesión, resultados de evaluaciones y ejercicios acerca de cada tema, guía de entrevista semiestructurada a alumnos voluntarios y encuestas anónimas.

## **2.3. Ejecución de la experiencia piloto**

**Sesión 1 (Anexo 13.1 - 28 de octubre):** La sesión se realizó de 12 p.m. a 1p.m. en un laboratorio con 25 computadoras. Asistieron 20 alumnos de los 25 matriculados, los cuales se conformaron en grupos de 3 y 4 integrantes, de acuerdo a como se habían formado para su proyecto final. La sesión comenzó con la presentación de la experiencia piloto y solicitándoles permiso a los estudiantes para que las sesiones sean registradas fotográficamente y grabadas en video. Luego inmediatamente el docente abrió un archivo de Google presentaciones y pasó a dar a conocer la importancia del tema de la composición visual, en las futuras labores profesionales del comunicador. Enseguida se explicó brevemente acerca de la historia y evolución del afiche en el cine, tomado como objeto para trabajar la composición visual en el curso, luego se comenzó a describir en qué consiste el ejercicio de la sesión llamado “Puzzles de afiches”, que no era otra cosa que sencillos rompecabezas de afiches de películas, en

Adobe Illustrator (Software que fue enseñado su manejo en clases de prácticas anteriores).

El ejercicio de la sesión consistía en realizar una composición visual basada en rompecabezas de afiches de películas de cine. Estos afiches de cine eran de los artistas M. Ferguson, O. Moss, B. Yan, V. Marmatakis y MonsterGallery (Anexo 8.1), que tenían que reconstruirse de manera grupal con un tiempo limitado de 10 minutos, luego tenían que elegir uno de los afiches armados, para contestar las preguntas de un formulario llamado “Análisis del afiche”. Entonces se les dio otro tiempo para que discutan las respuestas de forma grupal y puedan llenar el formulario.

Finalmente, se discutió en clase las respuestas de los alumnos y si entendieron la importancia de la composición visual por medio del ejercicio. Luego al final de la sesión se les invitó a llenar una encuesta de la experiencia, de manera anónima.

**Sesión 2 (Anexo 13.2 - 31 de octubre):** La sesión estaba programada para llevarse a cabo de 4 p.m. a 5 p.m. pero sólo se pudo realizar de 4:20 p.m. a 5 p.m., por una revisión previa en la que se encontraban los alumnos y la cual tomó mayor tiempo del estimado, esto afectó al recojo de datos durante y después de la sesión. Lamentablemente no se planificó una estrategia en el plan de la experiencia piloto, para estos casos, ya que se pensaba contar con todo el tiempo estimado. Asistieron 22 alumnos de los 25 matriculados, los cuales se conformaron en grupos de 3 y 4 integrantes, de acuerdo a como se habían formado para su proyecto final. La sesión comenzó con la presentación del tema “Producción del mensaje visual”, la cual se enmarcó en la labor del profesional de las comunicaciones, como un creador de contenidos con significado e impacto, que debe entender y comprender la codificación de signos como parte de su labor cotidiana. Entonces se les hizo recordar la teoría de signos de Charles Sanders Peirce (Pierce, 1974), como introducción al ejercicio de la clase.

El ejercicio consistía en decodificar y codificar mensajes realizados con los emoticones del Whatsapp. Se utilizó el formulario de Google como medio para

recoger sus respuestas grupales y para la última pregunta tenían que usar el Whatsapp y generar una captura de su mensaje codificada. Lamentablemente por el poco tiempo que tuvimos sólo dos grupos terminaron y enviaron su trabajo. De igual manera se hizo un resumen al final de la clase, destacando la importancia de los signos en la producción del mensaje visual, se analizó las respuestas de un grupo que envió su formulario terminado y no hubo tiempo para que llenen la encuesta, pero si se les pidió una entrevista a los alumnos que de forma voluntaria deseaban compartir sus observaciones y comentarios acerca de la sesión.

**Sesión 3 (Anexo 13.3 - 4 de noviembre):** La sesión se realizó de 1 p.m. a 2 p.m. en un laboratorio con 25 computadoras. Asistieron 23 alumnos de los 25 matriculados, los cuales se conformaron en grupos de 3 a 5 integrantes, de acuerdo a como se habían formado para su proyecto final. Esta sesión consistía en trabajar con la realidad virtual para analizar los elementos de la narrativa visual de la pieza audiovisual “The Batmersive” de la aplicación Within. Entonces la institución nos prestó los equipos de realidad virtual con las que contaba, que eran unos visores Samsung Gear VR Oculus, con sus respectivos smartphones. Se hicieron pruebas horas antes con cada equipo para ver que todo estaba funcionando correctamente, pero durante la sesión se comenzó a actualizar el software de 3 equipos, que hizo que se perdiera unos 15 minutos en la sesión. Sólo que en este caso aprendiendo de la experiencia anterior, se tuvo una estrategia de contingencia, la cual consistía en que cada alumno vea sólo un minuto del video, ya que esto era suficiente para su análisis.

Entonces se comenzó a explicar la dinámica del ejercicio con la realidad virtual, cuáles eran los pasos a seguir para poder ver el video 360° de forma grupal y luego hacer su análisis de acuerdo a las preguntas que se les hace por medio de un formulario, teniendo como base el texto introductorio del libro Narrativa Visual de Bruce Block, que se les entregó una semana anterior. También se les señaló que tienen todas las indicaciones en el documento “Instrucciones Generales Narrativa Visual”. Al terminar el trabajo grupal, se discutió acerca de los elementos de la narrativa visual que encontraron en el video y cuál fue la reflexión a la que llegaron. Finalmente, para recoger información, se les invitó a

los estudiantes a participar de una encuesta anónima y unas entrevistas, pero ya no alcanzó el tiempo para estas últimas.

## **2.4. Informe de resultados**

Durante las sesiones de la experiencia piloto se aplicaron distintas técnicas e instrumentos para recoger información.

### **2.4.1. Resultados de las guías de observación (Anexo 7):**

Se hará un análisis de cada uno de los puntos observados en las guías:

#### **2.4.1.1. Aspectos Generales**

- a. **Se comenzó a la hora planificada:** Dos de las tres sesiones realizadas no comenzaron a la hora planificada, por lo que complicó un poco recoger evidencia en la sesión “Producción del mensaje visual”, pero al mismo tiempo sirvió de aprendizaje para el docente, para la sesión “Conceptos de la narrativa visual”, donde tampoco se pudo comenzar en la hora planificada. Esto no impidió recoger evidencia de la importancia de las TIC en la metodología de aprendizaje de todas las sesiones.
- b. **Se presentaron inconvenientes para iniciar la clase:** Se presentaron inconvenientes en la sesión “Producción del mensaje visual” y “Conceptos de la narrativa visual”, pero a pesar de ello se pudo recoger evidencia de lo positivo que fue la experiencia con la metodología de aprendizaje con apoyo de las TIC.
- c. **Estaba el salón bien equipado y listo para la clase:** Si, el salón estaba equipado y listo, lo que facilitó que las dinámicas de los ejercicios grupales fluyesen.
- d. **Asistieron la mayor cantidad de estudiantes:** En las tres sesiones asistieron como mínimo el 80% de estudiantes por lo que se tuvo una muestra importante del total.

#### 2.4.1.2. Proceso de enseñanza – aprendizaje

- a. **Se desarrolló la clase de acuerdo a lo planificado:** En sólo la primera sesión “Composición visual”, luego en las otras sesiones se tuvo que improvisar el trabajar con poco tiempo, por los problemas que se presentaron.
- b. **Hubo preguntas de los estudiantes, respondidas en clase:** Si hubo preguntas que fueron respondidas por el docente al final de cada sesión.
- c. **Se trabajó la motivación para el aprendizaje, en el aula:** Al iniciar la clase se trabajó la motivación en las tres sesiones, relacionando el contenido de aprendizaje con sus futuras funciones como comunicadores.
- d. **Se generó debate y discusión con el ejercicio central:** Se generó debate y discusión en las 3 sesiones, por lo que se cree que los ejercicios estuvieron bien planteados, para generar este efecto importante para el aprendizaje.
- e. **Los grupos trabajaron de forma participativa:** Los grupos interactuaban de forma participativa en la resolución de los problemas planteados por los ejercicios en todas las sesiones.
- f. **Retroalimentación al final de la sesión:** En todas las sesiones hubo retroalimentación, que llevó al docente a verificar cierto nivel de aprendizaje obtenido, por medio de la reflexión que compartieron los grupos.

#### 2.4.1.3. Evaluación

- a. **Existió proceso de evaluación en la comprensión del tema:** Cada ejercicio planteado exigía llenar un formulario donde se podía ver si existió aprendizaje del tema por parte de los estudiantes. De esta forma comprobamos el aprendizaje obtenido.
- b. **Se realizó encuesta para conocer la percepción de la experiencia:** En dos de las tres sesiones se logró realizar la encuesta. En la sesión de “Producción del mensaje visual”

no se pudo recoger ese tipo de información, pero se tienen entrevistas que llenan ese vacío informativo.

- c. **Se realizó entrevistas a los estudiantes para conocer el impacto de la experiencia:** En las dos primeras sesiones si se pudo realizar las entrevistas, pero en la tercera “Conceptos de la narrativa visual” no se pudo por motivos de tiempo, ya que los alumnos tenían otras clases, pero pese a ello nos podemos apoyar de las encuestas.

#### **2.4.1.4. Observación**

En algunas sesiones se pudieron presentar dificultades para recoger algún tipo de información de la experiencia piloto, pero pese a ello siempre se pudo rescatar evidencia del aprendizaje obtenido en las sesiones, por medio de la retroalimentación o los formularios de sus ejercicios. De igual manera, también se pudo rescatar la percepción de los estudiantes con respecto a la efectividad de la metodología de aprendizaje con TIC.

#### **2.4.2. Resultados de los ejercicios planteados:**

**2.4.2.1. Sesión “Composición visual” (Anexo 8):** Se realizó el ejercicio de los puzzles de afiches de cine, donde los grupos de estudiantes tuvieron que estructurar el afiche de forma intuitiva, luego seleccionar uno de los afiches armados para su análisis en un formulario de Google. Podemos encontrar que cada grupo logró comprender la función del lenguaje visual como constructor de un mensaje (ver anexo 5), que en este caso fue conocer de qué trata la película, a través de la composición de su afiche.

**2.4.2.2. Sesión “Producción del mensaje visual” (Anexo 9):** En el ejercicio producción del mensaje visual con ayuda de los emoticones del Whatsapp se pudo observar que los grupos que terminaron el ejercicio, pudieron al inicio decodificar un mensaje

hecho de puros íconos y luego aprendieron a codificar el suyo propio, logrando dominar el lenguaje visual para producir un mensaje, algo fundamental en las comunicaciones.

**2.4.2.3. Sesión “Conceptos de la narrativa visual” (Anexo 10):** En esta sesión los grupos analizaron por medio de la realidad virtual el material “The Batmersive”, que esta alojada en la plataforma Within. Este análisis implicaba no sólo saber de qué trata la animación, sino también comprender cómo interactúan los componentes visuales de Bruce Block en esta producción. De esta manera teórica y práctica llegan a conocer la función de los conceptos de la narrativa visual.

En conclusión, en cada uno de los ejercicios planteados, los estudiantes hicieron un análisis a profundidad, respondiendo de forma asertiva y con criterio cada una de las preguntas hechas en los formularios. Logrando comprobar lo que dice López (Citado en Quiroz y Rodríguez, 2017, p. 7), acerca del desarrollo del proceso creativo, y es que la creatividad se logra por medio de retos y problemas que desafían el intelecto.

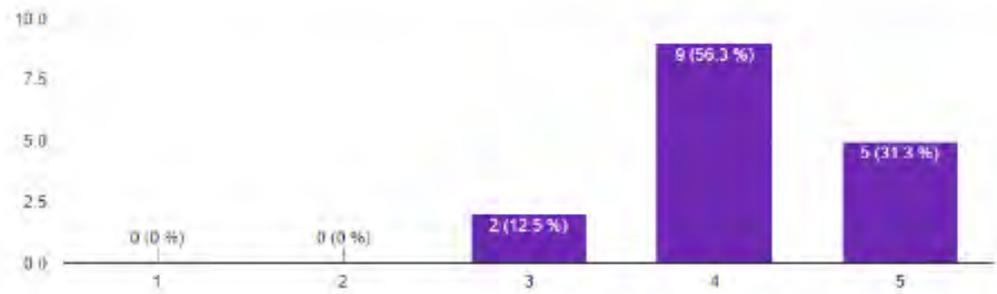
#### **2.4.3. Resultados de las encuestas anónimas (Anexo 11):**

Se recogieron 26 encuestas en total durante dos de las sesiones; y a pesar de ser un número reducido, se pudo destacar que valoraron positivamente la metodología de aprendizaje con TIC, dándole puntajes altos en la primera pregunta. Identificando una buena aceptación de la metodología por parte de los estudiantes.

Pregunta 1: ¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase? Donde 1 es Mala y 5 es Buena.

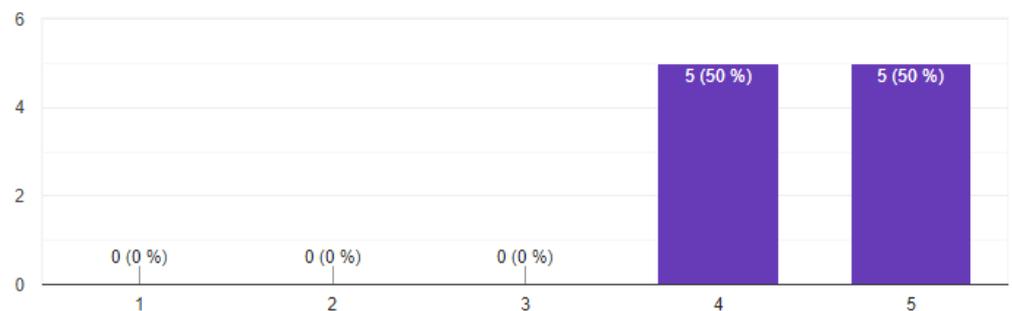
¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

16 respuestas



¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

10 respuestas

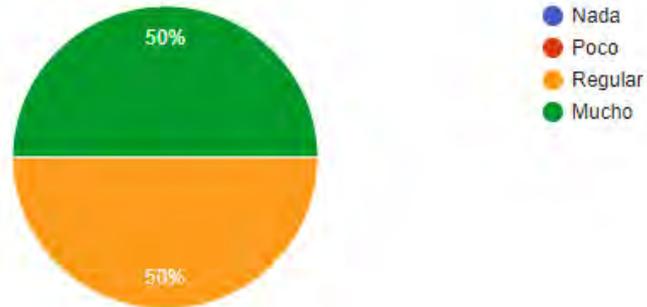


Luego tenemos que la segunda pregunta nos arroja que la mayor parte de estudiantes que realizaron la encuesta, percibieron una mejora en el aprendizaje del contenido desarrollado en las sesiones de la experiencia piloto. Corroborando lo que hemos observado por medio del formulario de análisis de los ejercicios planteados y por medio de la guía de observación en las sesiones.

Pregunta 2: ¿Mejóro el aprendizaje con esta nueva metodología?  
Tenemos la opción múltiple: Nada, poco, regular y mucho.

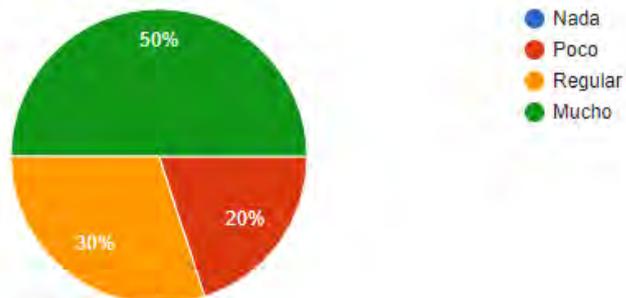
¿Mejóro el aprendizaje con esta nueva metodologia?

16 respuestas



¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodologia?

10 respuestas



En las respuestas a la tercera pregunta de la encuesta se puede observar aceptación por la nueva metodología.

Pregunta 3: Observaciones de los estudiantes en la encuesta

- Nos gustó que sea más participativo y que nos desafíe en cuanto a tiempo y destreza. Es más dinámico que solo tener a una persona al frente dictando una clase.
- Aprender a partir de la práctica hace que los conocimientos se fijen mejor.

- Es buena la metodología, pero muy corta. Podríamos diseñar escuetamente un cartel exclusivamente para la clase y de esa forma mejorar las habilidades del alumno.
- Me ayuda en mi aprendizaje porque me facilita el trabajo, el hecho de que ya están elaboradas las piezas gráficas (y me ahorra la tarea de partir desde cero) y con eso ya puedo hacer uso de mi propio análisis para saber dónde podrían ir y por qué deberían ir en ese lugar. Por ello, es una manera práctica y dinámica de ejercitar nuestro criterio de análisis y de repasar los elementos de la composición. Por otro lado, sirve como fuente de referencias para futuras composiciones propias.
- Buen ejercicio, el docente podría interferir durante el proceso de creación, mayor cantidad de ejercicios de este tipo.
- Muy poco tiempo para realizar un análisis más profundo.

#### **2.4.4. Resultados de las entrevistas (Anexo 12):**

Se realizó una breve entrevista a 6 estudiantes del curso, inmediatamente después de cada sesión (en la primera y segunda clase) a los que se hicieron dos preguntas sencillas. ¿Cómo valoras la experiencia de la sesión? y ¿Qué recomendarías para mejorarla?

En las entrevistas nos encontramos buenos comentarios, de la mayoría de alumnos, acerca de la metodología de aprendizaje usando TIC. A continuación, los comentarios de los estudiantes de la sesión de composición visual:

**Estudiante 1** dijo *“Definitivamente esta dinámica me pareció bastante enriquecedora porque los alumnos teníamos la oportunidad, en primer lugar, de trabajar con otras personas y varias mentes ayudan a pensar mejor, en segundo lugar, me pareció chévere que no haya sólo una persona delante del salón explicándonos de qué trataban los afiches y*

*cómo estaban estos compuestos sino nosotros mismos éramos quienes pensaban cómo funcionaba cada elemento del afiche...”.*

**Estudiante 2** dijo *“Esta experiencia me ha gustado muchísimo, creo que es una manera de forzarnos a nosotros a pensar creativamente en soluciones, en el caso de temas de composición, de colores, de la dimensión, pensar muchísimo en el tema de cómo distribuir tus elementos, además que es en grupo, nos permite compartir nuestras ideas, tanto positivas o negativas sobre una crítica constructiva al otro...”.*

**Estudiante 3** dijo *“Esta modalidad de aproximarse a la cuestión de la composición, fue super interesante, fue muy interactiva, logramos como ponernos en equipo para proponer cosas nuevas y luego para poder compararla con la composición original o que tanto nuestra composición también tenía sentido, fe bastante interesante...”.*

A continuación, los comentarios de los estudiantes de la sesión de producción del mensaje visual:

**Estudiante 4** dijo *“Bueno con respecto al ejercicio, me ha parecido interesante, aunque un poco corto el tiempo...”.*

**Estudiante 5** dijo *“Yo creo que en comparación al ejercicio anterior este estaba un poco más complicado, pero creo que ha tenido el mismo impacto que ha tenido el anterior. Cuando hacemos ejercicios prácticos tendemos, por lo menos en mi opinión personal, a aprender mucho más, porque ya es que tenemos la herramienta y la estamos utilizando, en específico con los emojis para la producción visual...yo creo que este ejercicio nos ha ayudado bastante, a tratar de con imágenes solamente, expresar un mensaje...”.*

**Estudiante 6** dijo *“En primer lugar me gustó bastante el poder trabajar con mi grupo...si entiendo el tema de los signos, símbolos y los*

*índices, y utilizarlo con una cosa cotidiana como son los emoticones de Whatsapp, me pareció chévere...”.*

Vemos que ellos encuentran que esta propuesta les ayuda a comprender mejor los temas tratados, generando un espacio de aprendizaje colaborativo por medio de los ejercicios. En el caso de la segunda pregunta, algunos estudiantes piden tener más sesiones de trabajo con esta modalidad. Y uno de los casos dio una observación importante acerca de la falta de usabilidad de los emoticones del WhatsApp, por lo que le pareció difícil y complejo el ejercicio.

Las recomendaciones de los estudiantes de la sesión de composición visual, fueron:

**Estudiante 2** dijo *“Siento que esos ejercicios deberían ser más constantes porque sólo un ejercicio por ciclo me parece bastante corto, o podrían ser tareas en casa o que el profesor se acerque un poquito más y poder dialogar y sacar un trabajo mejor”.*

**Estudiante 3** dijo *“También concuerdo en que sería buena idea hacer esta clase de actividades como que más constantemente y fácil complementarlas con un ejercicio chiquito en el que por ejemplo nos den elementos x y nos digan que podemos hacer una composición libre o armar un rompecabezas, pero libre”.*

Las recomendaciones de los estudiantes de la sesión de producción del mensaje visual, fueron:

**Estudiante 4** dijo *“Yo no manejo mucho los signos de los emoticones, entonces me ha parecido un poco complicado entender de qué se trata cada ícono y descifrar...”.*

**Estudiante 5** dijo *“Creo que si tuviéramos más tiempo sería genial, porque sería como toda una clase únicamente de esto, sería fantástico”.*

*porque tendríamos más tiempo para hacer más ejercicios para nosotros mismos poder crear nuestras propias frases y todo...”.*

Entonces por medio de las entrevistas recogemos más percepciones de aprendizaje significativo y aceptación de las TIC en la enseñanza, ya se ven como un soporte de ayuda para el aprendizaje de los contenidos del curso.

#### **2.4.5. Comparación de resultados:**

Si comparamos los resultados de las guías de observación y el de los ejercicios planteados, podemos encontrar evidencias de la efectividad de esta propuesta, ya que en las retroalimentaciones de las sesiones se pudo observar una mejora en la comprensión de estos temas y esto se encuentra como evidencia en las respuestas dadas por los alumnos en sus formularios de los ejercicios. Además, encontramos que esto coincide con la percepción positiva de los estudiantes, recogida en las encuestas y en las entrevistas. Por tanto, el análisis de la información recogida por parte de los instrumentos es coherente con una efectividad relativa de la propuesta aplicada en la experiencia piloto, por lo cual nos encontramos con una serie de evidencias que demuestran lo positivo que es la inclusión de las TIC, en el aprendizaje del diseño y las comunicaciones.

## Conclusiones

Los estudiantes del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual que manifestaban limitado aprendizaje de los contenidos, después de la experiencia piloto, demuestran aprendizaje a través de las respuestas que dieron en los ejercicios planteados durante la experiencia piloto. Entonces, las actividades didácticas con TIC, utilizadas en la experiencia piloto, ayudan a mejorar el aprendizaje de los contenidos del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual.

Existe una valoración positiva acerca del trabajo colaborativo en las entrevistas, porque los estudiantes perciben que les ha ayudado alcanzar un mejor análisis y a comunicarse mejor con su grupo. Entonces, podemos decir que el trabajo colaborativo con TIC de la experiencia piloto, promueve un mejor desarrollo del perfil del comunicador a través del intercambio de opinión, que ayuda a desarrollar el pensamiento crítico y ciertas habilidades interpersonales (Zapalska y Brozik, 2013).

Las actividades didácticas con TIC, utilizadas en la experiencia piloto, tuvieron aceptación y agrado por parte de los estudiantes, manifestado en las encuestas y entrevistas. Entonces, se puede afirmar que el estudiante tiene mayor motivación para aprender los contenidos del curso, teniendo en cuenta que el uso de las TIC en la educación puede generar cierto grado de motivación en el estudiante (Abril, 2018).

La experiencia piloto a pesar de haber sido breve en tres sesiones, nos deja ver que los beneficiarios no sólo son los estudiantes, sino también los docentes, porque gracias a trabajar con diversas herramientas TIC desde una perspectiva pedagógica, le permite al profesor adquirir ciertas habilidades y competencias en el diseño de estrategias y cursos con soporte en las TIC (Chaparro y Barbosa, 2018). Asimismo, el trabajo docente por medio de Google Formularios, durante la experiencia piloto, ayuda desarrollar ciertas capacidades en monitoreo y evaluación, que puede aplicarse en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los cursos de comunicación audiovisual.

## Recomendaciones

En relación a la ejecución de la propuesta se recomienda tener un plan de contingencia para casos de reducción del tiempo de desarrollo de clase por cualquier circunstancia que se presente durante la sesión de aprendizaje.

En relación al diseño de la propuesta se sugiere que se incluya una inducción en el manejo de la herramienta TIC que se utilizará en la sesión de aprendizaje y no asumir que todos los estudiantes lo manejan en su vida cotidiana.

En relación al diseño de la propuesta se recomienda a los investigadores que les interese el tema de la enseñanza en comunicación audiovisual, verificar el aprendizaje creativo por medio de las herramientas TIC. Por ejemplo, dejar tareas individuales en plataformas MOOC, para observar el progreso de cada alumno.

En relación al diseño de la propuesta se invita a los investigadores que les interese este tema, realizar una investigación empírica, donde se pueda comparar dos grupos de estudiantes, en la cual uno de los grupos trabaje con la propuesta de innovación y el otro no. Para poder observar los niveles de aprendizaje obtenidos y así verificar si existe una mejora significativa con el diseño didáctico propuesto.

Una recomendación que nace de la experiencia piloto, en relación a la ejecución de la propuesta, es tener todo el proceso de la sesión estructurada en una presentación, que sirva como guía al docente y al alumno, para seguir un orden durante el proceso de aprendizaje.

Finalmente, en relación al diseño de la propuesta recomendamos que se sigan haciendo propuestas de innovación en el uso pedagógico de las TIC, en la educación superior, y sobre todo en los procesos creativos de comunicación.

## Referencias bibliográficas

- Abril Lancheros, M. S. (2018). Motivación Del Aprendizaje en Línea. *Revista Panorama*, 12(22), 43–56.  
doi-org.ezproxybib.pucp.edu.pe/10.15765/pnrm.v12i22.1137
- Arias, J. y Revuelta, F. (2017). Estrategias cognitivas y su rol en el desarrollo creativo de estudiantes con NEE, (Necesidades Educativas Especiales), no asociadas a la discapacidad, de la carrera de diseño gráfico - FACSO - Universidad de Guayaquil, ciclo semestral 2016 - 2017, 11–30.
- Block, B. (2008). *The visual story: creating the visual structure of film, TV and digital media*. Segunda edición. Oxford: Focal.
- Centro Universitario de Comunicación. (2019). ¿QUÉ ES LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL? Recuperado de: <https://cuc.edu.mx/2019/06/10/que-es-la-comunicacion-audiovisual/>
- Chaparro, R. y Barbosa, J. (2018). Incidencia del Aprendizaje Basado en Proyectos, implementado con Tecnologías de Información y Comunicación, en la motivación académica. *Logos Ciencia & Tecnología*, 10(4), 167–180. doi.org/10.22335/rict.v10i4.647
- Cochran-Smith (2009). Re-culturing teacher education: inquiry evidence, and action. *Journal of Teacher Education*, 60(5), 458-468.
- Ellmers, G. (2017). Connecting learning from the graphic design project with thinking about approaches to design practice. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 16(1), 69–82. doi.org/10.1386/adch.16.1.69\_1
- FCAC. (2018). Perfil del estudiante. Recuperado de: <http://files.pucp.edu.pe/facultad/comunicaciones/2019/08/10003815/cursos-electivos-2019-2-sumillas-para-el-proceso-de-matricula-modificacion-09ago2019.pdf>
- FCAC. (2019). Perfil del Estudiante. Recuperado de: <http://facultad.pucp.edu.pe/comunicaciones/carreras/comunicacion-audiovisual/perfil-del-estudiante/>
- Flores, Ò. y De Arco, I. (2012). La influencia de las TIC en la interacción docente y discente en los procesos formativos universitarios. *RUSC Universities and Knowledge Society Journal*, 9(2), 213–228.  
doi.org/10.7238/rusc.v9i2.1243
- Hmida, M. F. (2018). Pedagogy enhancement with ICT integration: consolidation with e-learning platforms and portals. *Proceedings of 2018 JCCO Joint International Conference on ICT in Education and Training, International Conference on Computing in Arabic, and International Conference on Geocomputing, JCCO: TICET-ICCA-GECO 2018*, 1–4.  
doi.org/10.1109/ICCA-TICET.2018.8726219

- López, A. M. (2012). *Diseño Gráfico: Fundamentos y técnicas* (Anaya Mult; S. A. Grupo Anaya, Ed.). Madrid.
- Lozada, C. y Betancur, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97–124. <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- McNamara, P. (2015). The influence of MOOCs to enhance graphic design education. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 14(1), 57–69. [doi.org/10.1386/adch.14.1.57\\_1](https://doi.org/10.1386/adch.14.1.57_1)
- Ministerio de Educación. (2016). Retos para la Educación Básica y Perfil de egreso. *Currículo Nacional de La Educación Básica*, pp. 13–19. Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Miranda, R. (2020). Correo del asistente de la secretaria academica de la FCAC -PUCP. Lima.
- Munari, B. (2008). *Diseño y comunicación visual* (Editorial). Barcelona.
- Ojo, O. A. y Ntshoe, I. M. (2017). Efficacy of Collaborative in Improving Learning. *South African Journal of Higher Education*, 31(3), 172–192. Recuperado de: <http://www.journals.ac.za/index.php/sajhe/article/viewFile/844/1515>
- Palazón, A. (2001). *Lenguaje Audiovisual* (pp. 10–12). pp. 10–12. Madrid: Joaquín Turina.
- Parent, R. (2012). *Computer Animation* (Third Edit; S. Elliot, ed.). Recuperado de: [https://books.google.com.pe/books?id=ZNZ3XIGeMkgC&printsec=copyright&hl=es&source=gbs\\_pub\\_info\\_r#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pe/books?id=ZNZ3XIGeMkgC&printsec=copyright&hl=es&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false)
- Pierce, C. (1974). *La ciencia de la semiótica* (Nueva Visión). Buenos Aires.
- PQS. (2019). Inversión publicitaria en 2019: marcas emergentes competirán por espacio en el mercado. Recuperado de: <https://www.pqs.pe/economia/inversion-publicitaria-2019-marcas-emergentes>
- Press, R. (2017). *Abstract: The Art of Design T1:E6 Paula Scher - Diseño Gráfico*. Estados Unidos: Netflix.
- Quiroz, M. y Rodríguez, M. (2017). Reflexiones en torno a la creatividad al servicio de la persona visto desde la experiencia de la carrera de Diseño. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 67–72.
- Rodríguez, R. (2016). La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño . Revisión bibliográfica. *Iconofacto*, 12(19).

- Salas Rueda, R. A. (2017). Impacto de un sistema autómata audiovisual en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Diseño Gráfico. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 15(1), 57. doi.org/10.4995/redu.2017.5957
- Sánchez, J. (2016). *Tecnologías digitales en la docencia universitaria* [Diapositiva de Power Point]. Curso “Claves para la innovación en la docencia universitaria”. Coursera.org. Recuperado de: <https://www.coursera.org/learn/innovacion-docencia-universitaria/supplement/sFIQP/tecnologias-digitales-en-la-docencia-universitaria>
- Semana. (2017). Millennials y centennials, las generaciones que cambiarán el mundo. Recuperado de: <https://www.semana.com/educacion/articulo/millennials-y-centennials-caracteristicas-de-los-millennials-y-los-centennials/527174>
- Soengas, X. (2003). *El tratamiento informativo del lenguaje audiovisual* (El Laberín). Madrid.
- Urrutia, A. (2019). Los “nuevos” universitarios. Recuperado de: <https://elperuano.pe/noticia-los-nuevos-universitarios-75264.aspx>
- Warner Brothers. (2019). *Batman: The Batmersive VR Experience*. Recuperado de: <https://www.with.in/watch/the-batmersive-experience>
- Yang, C., Jen, C., Chang, C., Yeh, T., Yang, C., Jen, C., ... Yeh, T. (2018). Comparison of Animation and Static-picture based Instruction: Effects on Performance and Cognitive Load for Learning Genetics. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(4), 1–11.
- Zapalska, A. y Brozik, D. (2013). Collaborative Learning: The Exercise On Entrepreneurship. *Leadership & Organizational Management Journal.*, 2013(2), 18–32.

## Anexos

**Anexo 1:** Entrevista a la profesora del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicaciones de la universidad privada.

Archivo de audio:

<https://drive.google.com/file/d/1zGVWnnddxUTLPVHB4tg9I8MvL0BKjso/view?usp=sharing>

La profesora del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual) nos da a conocer la importancia de los contenidos a desarrollar en esta propuesta de innovación educativa.

**Gabriel Vallenias:** ¿El curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual se puede dividir en los siguientes contenidos: Composición visual, producción del mensaje visual, refuerzo semántico, conceptos de la narrativa visual, animación y lenguaje sonoro?.

**Profesora:** Bueno yo creo que estos puntos que estas mencionando, abarcan en sí todo lo que tendría que ver con el proceso de aprendizaje de lo que es el diseño gráfico dentro de la comunicación audiovisual. Desde la composición hasta componentes que pueden ser el audio y el sonido. Y todo esto es lo que conforma este gran universo audiovisual, que tiene que ver con la percepción y conceptos que traducimos desde el diseño gráfico, que luego será aplicado al lenguaje propio de lo audiovisual. Donde hay movimiento hay un tiempo y donde hay audio hay sonido.

**Gabriel Vallenias:** ¿Y atendiendo estos contenidos se podrá mejorar las competencias que se busca desarrollar en los estudiantes del curso?.

**Profesora:** Me parece que si,...las personas dentro del amplio campo de la comunicación audiovisual no todos se van a dedicar al diseño, pero si

van a tener que conocer el lenguaje audiovisual. Y conocer el lenguaje involucra conocer la composición visual, la producción del mensaje visual, el refuerzo de significados, el concepto de la narrativa visual, la animación y lo que es la sonoridad. Es importante porque es con lo que van a trabajar.

**Gabriel Vallenás:** Muchas gracias profesora.



**Anexo 2:** Entrevista a la coordinadora de la especialidad de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Comunicaciones de la universidad privada.

Archivo de audio:

<https://drive.google.com/file/d/1ndbZPXLAWzUKBmQwutkvyl37InL1X5jY/view?usp=sharing>

La coordinadora de la especialidad de Comunicación Audiovisual nos da a conocer cuál es el interés de la coordinación para aplicar las TIC en la enseñanza de los cursos de la especialidad.

**Gabriel Vallenias:** ¿Por qué sería importante introducir las TIC en la metodología de los cursos que se desarrollan en la especialidad?

**Coordinadora:** En líneas generales, la pedagogía, la educación tiene que echar mano de las diferentes herramientas para poder llegar a las competencias que el alumno, la alumna deben desarrollar. En ese sentido, las TIC pueden ser esas herramientas para que el alumno llegue a cumplir esas competencias. Hay varias y diferentes tipos de herramientas y estrategias dentro de la pedagogía para ser utilizadas en un curso o una clase. Y las TIC en la última década ha venido cogiendo mayor fuerza. Debería ser una de las cuales se pueda ser uso en clase. Por ejemplo, en mi clase de Registro de Imagen y Audio, donde tengo veinte alumnos, hago uso de diferentes herramientas. Desde por ejemplo redes sociales, tenemos un grupo de Facebook formado por los propios alumnos que nos sirve para complementar lo visto en el aula. Hoy día hemos hablado sobre un tema en específico, balance de blancos. Puede ser que un estudiante encuentre un ejemplo de lo que esté mirando en Netflix o algún canal vía streaming, lo comparte en el Facebook y los compañeros pueden mirar y hacer comentarios de eso. Y es una forma de continuar la clase fuera del espacio del aula e ir reforzando los conceptos, ideas o conceptos vistos en la clase... Creo que las TIC también podrían ayudar a desarrollar una competencia que la tiene la misma universidad que es el aprendizaje autónomo. Para que los chicos más allá de lo que uno como profesor pueda proveer, ellos mismos puedan tener las herramientas para buscar

su propia información que sea verídica, útil y que tenga relevancia. Ahora en internet hay tanta información, pero los chicos tienen que aprender a filtrarla. Entonces creo que las TIC también pueden ayudar en ese sentido.

**Gabriel Vallenás:** Entonces es de interés para la especialidad introducir estas herramientas para complementar la enseñanza...

**Coordinadora:** Si, uno tiene que hacer diferentes dinámicas, modalidades dentro del curso, para que los estudiantes con esos diferentes estímulos, reaccionen y pueda realmente aprender. Sabemos que el aprendizaje se da cuando algo disruptivo viene en la mente y cerebro del estudiante, es en ese momento en el que el estudiante va a poder aprender el concepto. Entonces siempre hay que buscar la metodología o estrategia didáctica adecuada para que eso ocurra. Si solamente estamos haciendo una sola modalidad de enseñanza, creo que hay menos posibilidades que ocurra el aprendizaje en el estudiante.

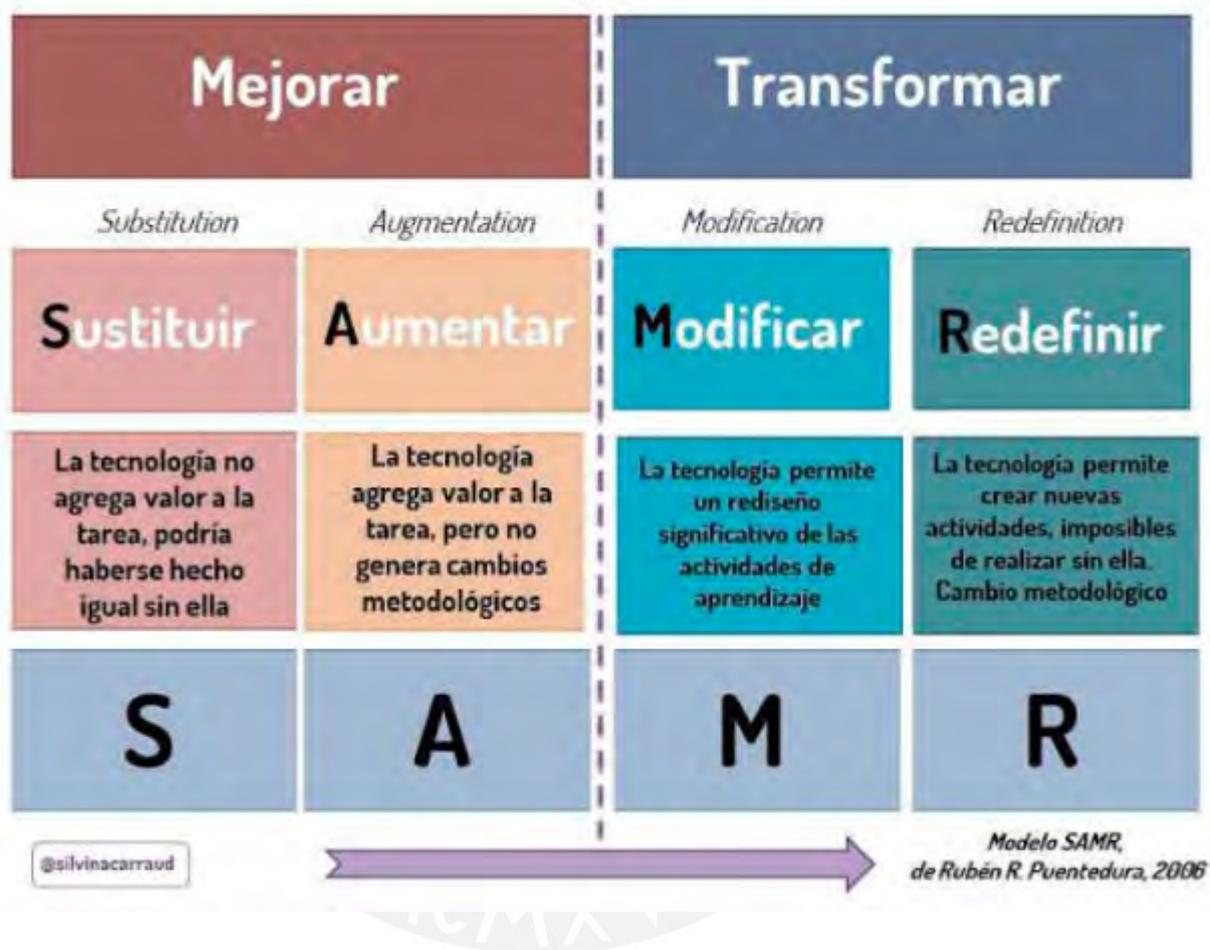


### Anexo 3: Árbol de problemas.



**Anexo 4:** Modelo SAMR de Rubén Puentedura. Extraído de la presentación digital (PPT), Tecnologías digitales en la docencia universitaria, del curso “Claves para la innovación en la docencia universitaria” de Coursera.org.

## Tecnologías digitales: diferentes usos



## **Anexo 5: Documentos de autorización para utilización de datos**

### **5.1. Modelo de documento**

#### Autorización para utilización de datos

Yo....., con DNI:....., en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la universidad xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx, exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la universidad xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx.

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

---

Firma del Estudiante

---

Firma del Investigador

## 5.2. Documentos firmados (Datos desenfocados)

### Autorización para utilización de datos

Yo, \_\_\_\_\_, con DNI: \_\_\_\_\_, en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de \_\_\_\_\_ exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de \_\_\_\_\_

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

\_\_\_\_\_  
Firma del Estudiante

\_\_\_\_\_  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo... [redacted] con DNI: [redacted], en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted], exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted].

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

  
Firma del Estudiante

  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo....., con DNI:....., en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la....., exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la.....

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

  
Firma del Estudiante

  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo, **[REDACTED]**, con DNI: **[REDACTED]**, en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la **[REDACTED]**, exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la **[REDACTED]**.

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

\_\_\_\_\_  
Firma del Estudiante



\_\_\_\_\_  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo....., con DNI:....., en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la ..... exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la .....

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

---

Firma del Estudiante

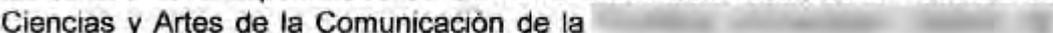


---

Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo, , con DNI: , en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la , exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la 

Leído y conforme.

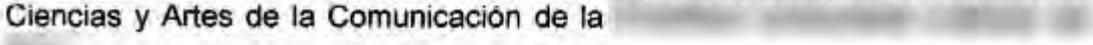
Lima, 7 de noviembre del 2019

  
Firma del Estudiante

  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo , con DNI: , en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la  exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la 

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

  
Firma del Estudiante

  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo... [redacted], con DNI: [redacted], en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted], exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted].

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

\_\_\_\_\_  
Firma del Estudiante

  
\_\_\_\_\_  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo... [redacted] ..., con DNI: [redacted] ..., en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted] exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted]

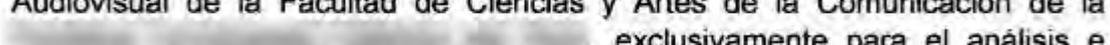
Leído y conforme.

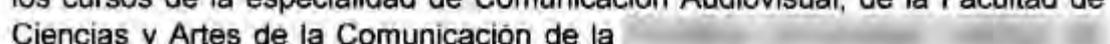
Lima, 7 de noviembre del 2019

  
Firma del Estudiante

  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo,  con DNI: , en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la , exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la 

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

  
Firma del Estudiante

  
Firma del Investigador



## Autorización para utilización de datos

Yo... .., con DNI: ....., en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la ..... exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la .....

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

  
Firma del Estudiante

  
Firma del Investigador



## Autorización para utilización de datos

Yo [redacted] ..... con DNI: [redacted] ....., en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted] exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted]

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019



Firma del Estudiante



Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo, \_\_\_\_\_, con DNI:.. \_\_\_\_\_, en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la \_\_\_\_\_ exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la \_\_\_\_\_

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

\_\_\_\_\_  
Firma del Estudiante

  
\_\_\_\_\_  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo... .., con DNI: .., en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la .. exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la ..

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

\_\_\_\_\_  
Firma del Estudiante



\_\_\_\_\_  
Firma del Investigador



## Autorización para utilización de datos

Yo... [redacted] ..... con DNI: [redacted] , en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted] exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted]

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019



Firma del Estudiante



Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo... [Redacted], con DNI: [Redacted], en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [Redacted], exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [Redacted].

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

  
Firma del Estudiante

  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo.... [redacted] ....., con DNI:.... [redacted] ..., en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted] exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted]

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

\_\_\_\_\_  
Firma del Estudiante



\_\_\_\_\_  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo... [redacted], con DNI: [redacted], en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted] exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted]

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

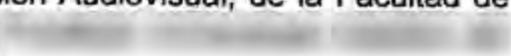
  
\_\_\_\_\_  
Firma del Estudiante

  
\_\_\_\_\_  
Firma del Investigador



## Autorización para utilización de datos

Yo...  <sup>CE</sup> con DNI:.... , en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la  exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedi de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la 

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

  
Firma del Estudiante

  
Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo, [redacted], con DNI: [redacted], en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted] exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la [redacted]

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019



Firma del Estudiante



Firma del Investigador

## Autorización para utilización de datos

Yo... .., con DNI:....., en calidad de estudiante, doy autorización y consentimiento para el uso de mis datos e información, que se cedieron de manera voluntaria y gratuita, durante las sesiones de aprendizaje del curso de Diseño Gráfico para la Comunicación Audiovisual de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la ..... exclusivamente para el análisis e investigación que tendrán como objetivo, el optimizar el aprendizaje con apoyo de las tecnologías de la información y comunicación, en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual.

Asimismo, el investigador a cargo, Gabriel Vallenás Rojas, con DNI. 41814750, se compromete a no hacer pública mi información, ni comercializar mis datos, que cedí de buena fe con el único objetivo de que sirva para el análisis e investigación de una propuesta educativa que busque mejorar el aprendizaje en los cursos de la especialidad de Comunicación Audiovisual, de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la .....

Leído y conforme.

Lima, 7 de noviembre del 2019

\_\_\_\_\_  
Firma del Estudiante



\_\_\_\_\_  
Firma del Investigador

## Anexo 6: Sesiones de la experiencia piloto.

### Composición visual

**Objetivo:** Conocer el aporte de la composición en el mensaje visual, por medio de rompecabezas de afiches, con Adobe Illustrator.

**Descripción:** En la sesión de composición visual se trabajará con rompecabezas de afiches, con Adobe Illustrator, para que el alumno aprenda a realizar una composición visual, basada en los elementos del diseño. Cada puzzle tendrá distinto nivel de dificultad, por lo que para el último ejercicio se formarán grupos de 3, para armar una propuesta conjunta del afiche.

### Aprendizajes Esperados

Competencia	Capacidades	Indicadores de Desempeño
Realiza una composición visual, basada en los elementos del diseño.	Entiende la importancia de cada elemento visual para comunicar un mensaje.	Reflexiona sobre la importancia de cada elemento visual en la comunicación.
	Organiza elementos visuales en una composición de afiche.	Realiza una composición visual coherente al mensaje que se busca transmitir.
	Gestiona herramientas digitales para armar rompecabezas.	Arma rompecabezas con Adobe Illustrator.

### Producción del mensaje visual

**Objetivo:** Construir el mensaje visual con ayuda de los emoticones del whatsapp.

**Descripción:** Para la clase de producción del mensaje visual se trabajará con los emoticones del Whatsapp, que el alumno tendrá que decodificar para interpretar una frase oculta, así también el alumno tendrá la obligación de producir un mensaje que el resto de alumnos buscarán descifrar. Para esta dinámica se formarán grupos de 4.

#### Aprendizajes Esperados

Competencia	Capacidades	Indicadores de Desempeño
Codifica y Decodifica un mensaje visual.	Comprende el lenguaje visual de los emoticones.	Entiende el mensaje que comunica un conjunto de emoticones.
	Entiende el contenido semántico de los emoticones.	Selecciona los mejores emoticones para producir un mensaje visual.
	Estructura un mensaje visual.	Organiza los emoticones de Whatsapp para producir un mensaje visual.

### Conceptos de la narrativa visual

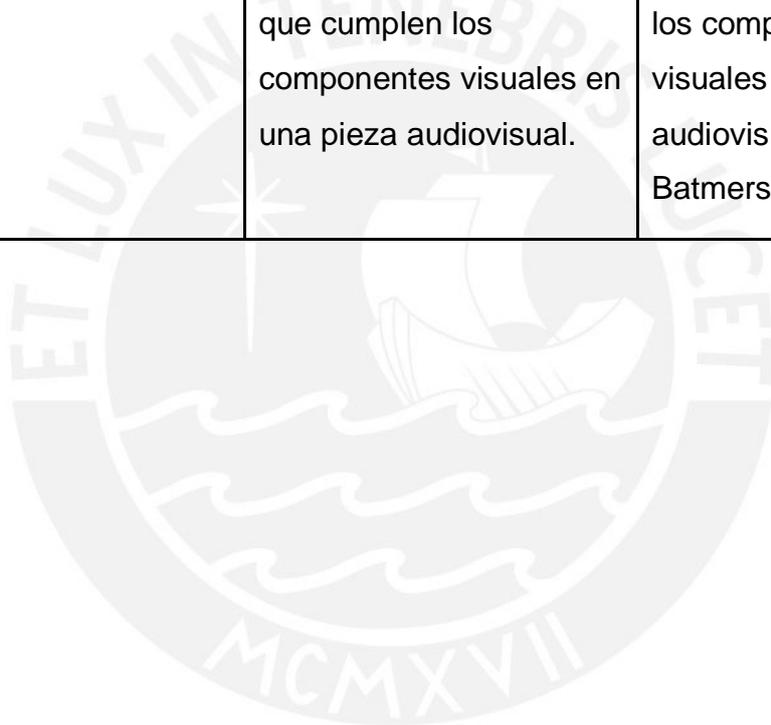
**Objetivo:** Entender la función de los componentes visuales de Bruce Block por medio de la Realidad Virtual, a través de la aplicación Within.

**Descripción:** Para la sesión de conceptos de la narrativa visual los alumnos analizarán los elementos de la narrativa visual según Bruce Block, por medio del material audiovisual de 360° "The Batmersive" de la aplicación Within. Este se realizará en grupos de 4.

#### Aprendizajes Esperados

Competencia	Capacidades	Indicadores de Desempeño
-------------	-------------	--------------------------

Entiende cómo se aplica la teoría de los componentes visuales de Bruce Block en una pieza audiovisual.	Gestiona información del entorno virtual.	Analiza, organiza y sistematiza la diversa información disponible en los entornos virtuales.
	Identifica los componentes visuales en una pieza audiovisual.	Analiza los componentes visuales presentes en la pieza audiovisual "The Batmersive".
	Comprende las funciones que cumplen los componentes visuales en una pieza audiovisual.	Señala las funciones de los componentes visuales en la pieza audiovisual "The Batmersive".



**Anexo 7:** Guías de Observación.

7.1. Guía de la sesión “Composición Visual”.

<b>Guía de observación “Composición visual”</b>	
<b>Docente</b>	Gabriel Vallenias Rojas
<b>Curso</b>	Diseño gráfico para la comunicación audiovisual
<b>Fecha</b>	28 de octubre
<b>Asistencia</b>	20 estudiantes

<b>Aspectos Generales</b>	Si	No
Se comenzó a la hora planificada.	x	
Se presentaron inconvenientes para iniciar la clase.		x
Estaba el salón bien equipado y listo para la clase.	x	
Asistieron la mayor cantidad de estudiantes.	x	
<b>Proceso de enseñanza - aprendizaje</b>		
Se desarrolló la clase de acuerdo a lo planificado.	x	
Hubo preguntas de los estudiantes, respondidas en clase.	x	
Se trabajó la motivación para el aprendizaje, en el aula.	x	
Se generó debate y discusión con el ejercicio central.	x	
Los grupos trabajaron de forma participativa.	x	
Hubo retroalimentación al final de la sesión.	x	
<b>Evaluación</b>		
Existió proceso de evaluación en la comprensión del tema.	x	
Se realizó encuesta para conocer la percepción de la experiencia.	x	
Se realizó entrevistas a los estudiantes para conocer el impacto de la experiencia.	x	

<b>Observaciones</b>
La sesión se llevó a cabo sin ningún inconveniente y problema, todos los grupos participaron de forma activa en el ejercicio de los puzzles de afiches de cine, con Adobe Illustrator. Finalmente, en la retroalimentación se pudo observar aprendizaje acerca de cómo la composición transmite el discurso de las películas por medio de la organización de las imágenes, en esta parte todos los grupos intervinieron y compartieron parte de su análisis, donde además dedujeron la trama de la película sin conocerla, sólo basándose en la composición.

7.2. Guía de la sesión “Producción del mensaje visual”.

<b>Guía de observación “Producción del mensaje visual”</b>	
<b>Docente</b>	Gabriel Vallenias Rojas
<b>Curso</b>	Diseño gráfico para la comunicación audiovisual
<b>Fecha</b>	31 de octubre
<b>Asistencia</b>	22 estudiantes

<b>Aspectos Generales</b>	Si	No
Se comenzó a la hora planificada.		x
Se presentaron inconvenientes para iniciar la clase.	x	
Estaba el salón bien equipado y listo para la clase.	x	
Asistieron la mayor cantidad de estudiantes.	x	
<b>Proceso de enseñanza - aprendizaje</b>		
Se desarrolló la clase de acuerdo a lo planificado.		x
Hubo preguntas de los estudiantes, respondidas en clase.	x	
Se trabajó la motivación para el aprendizaje, en el aula.	x	
Se generó debate y discusión con el ejercicio central.	x	
Los grupos trabajaron de forma participativa.	x	

Hubo retroalimentación al final de la sesión.	x	
<b>Evaluación</b>		
Existió proceso de evaluación en la comprensión del tema.	x	
Se realizó encuesta para conocer la percepción de la experiencia.		x
Se realizó entrevistas a los estudiantes para conocer el impacto de la experiencia.	x	
<b>Observaciones</b>		
<p>La sesión se llevó a cabo con tardanza por lo cual, a pesar de haberse realizado un proceso de análisis y evaluación del ejercicio planteado, los grupos no pudieron terminar su trabajo, por lo cual se tiene un proceso de aprendizaje incompleto. Se trató de subsanar en la retroalimentación haciendo que la clase entera discuta sobre los criterios que utilizaron para resolver su ejercicio de decodificación y codificación con los emoticones del Whatsapp, demostrando de forma colectiva cierto aprendizaje en el tema y comprendiendo la importancia del tema para su desarrollo profesional. Lamentablemente no hubo tiempo para contestar la encuesta.</p>		

### 7.3. Guía de la sesión “Conceptos de la Narrativa Visual”.

<b>Guía de observación “Conceptos de la Narrativa Visual”</b>	
<b>Docente</b>	Gabriel Vallenas Rojas
<b>Curso</b>	Diseño gráfico para la comunicación audiovisual
<b>Fecha</b>	4 de noviembre
<b>Asistencia</b>	23 estudiantes

<b>Aspectos Generales</b>	Si	No
Se comenzó a la hora planificada.		x
Se presentaron inconvenientes para iniciar la clase.	x	
Estaba el salón bien equipado y listo para la clase.	x	
Asistieron la mayor cantidad de estudiantes.	x	

<b>Proceso de enseñanza - aprendizaje</b>		
Se desarrolló la clase de acuerdo a lo planificado.		x
Hubo preguntas de los estudiantes, respondidas en clase.	x	
Se trabajó la motivación para el aprendizaje, en el aula.	x	
Se generó debate y discusión con el ejercicio central.	x	
Los grupos trabajaron de forma participativa.	x	
Hubo retroalimentación al final de la sesión.	x	
<b>Evaluación</b>		
Existió proceso de evaluación en la comprensión del tema.	x	
Se realizó encuesta para conocer la percepción de la experiencia.	x	
Se realizó entrevistas a los estudiantes para conocer el impacto de la experiencia.		x
<b>Observaciones</b>		
<p>La sesión se llevó a cabo con inconvenientes de software, que generaron retraso de 15 minutos, lo cual exigió ciertos cambios en la dinámica grupal, así como el acortar la retroalimentación en los aspectos más importantes para poder cumplir con los tiempos. Lamentablemente, esto ocasionó que no se puedan realizar entrevistas porque los alumnos tenían otras clases. De igual forma se pudo realizar la encuesta y se tiene evidencia de aprendizaje por medio del formulario del ejercicio trabajado.</p>		

## Anexo 8: Ejercicio “Análisis del Afiche” (Realizado el 28/10/19)

### 8.1. Formulario (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

# Análisis del Afiche

Descripción del formulario

---

Integrantes del Grupo (Nombres, Apellidos y Códigos)

Texto de respuesta larga

---

¿Cuál es su afiche seleccionado?

The Crow

Dirty Harry

Taxi Driver

The Lobster

Jaws

---

Según Bruce Block, toda imagen contiene una historia. ¿Cuál es la historia que cuenta su cartel de cine seleccionado?

Texto de respuesta larga

---

¿Cómo la interacción de los elementos visuales de su afiche seleccionado, ayudan a contar la historia?

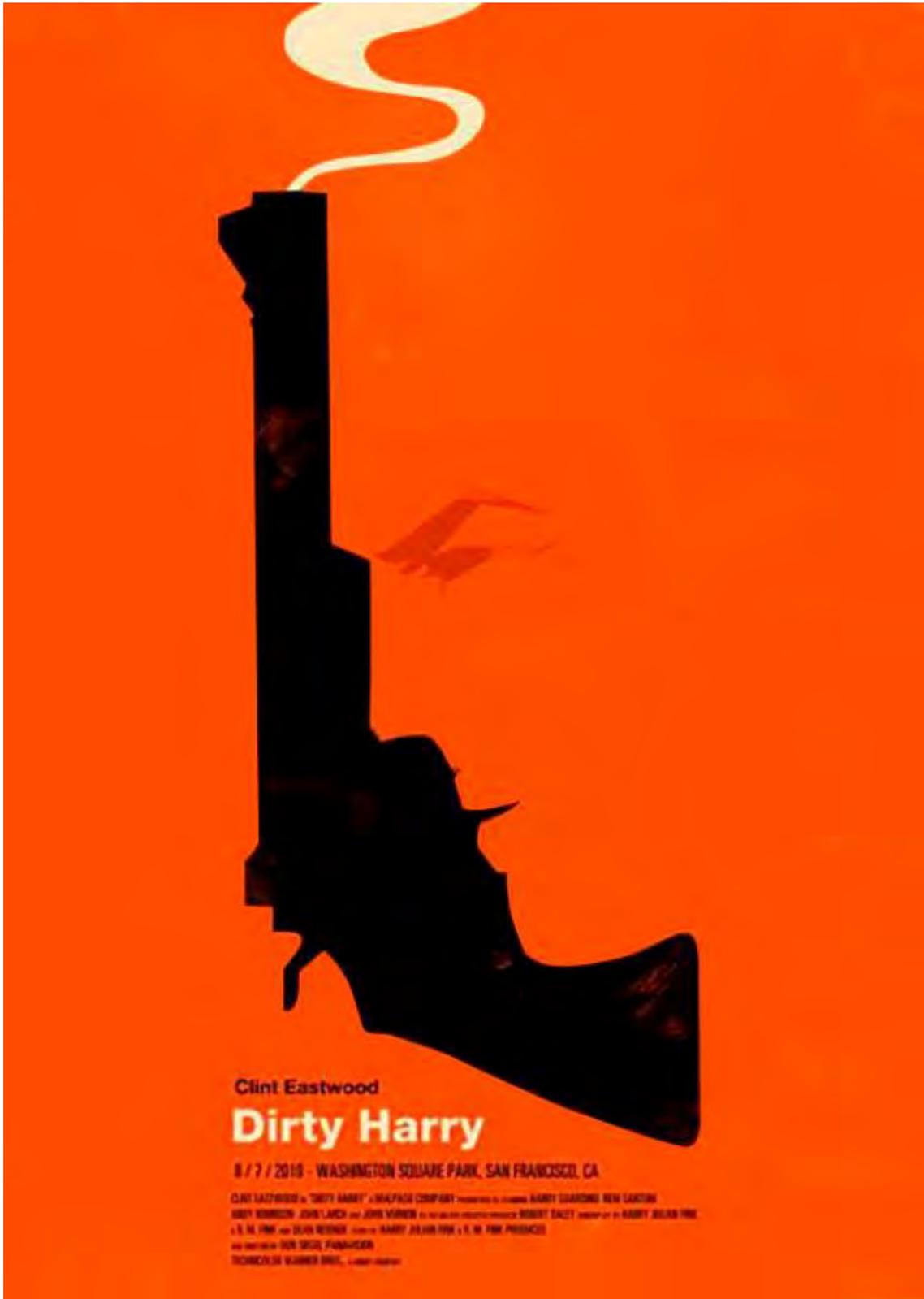
Texto de respuesta larga

8.2. Afiches seleccionados para el ejercicio:

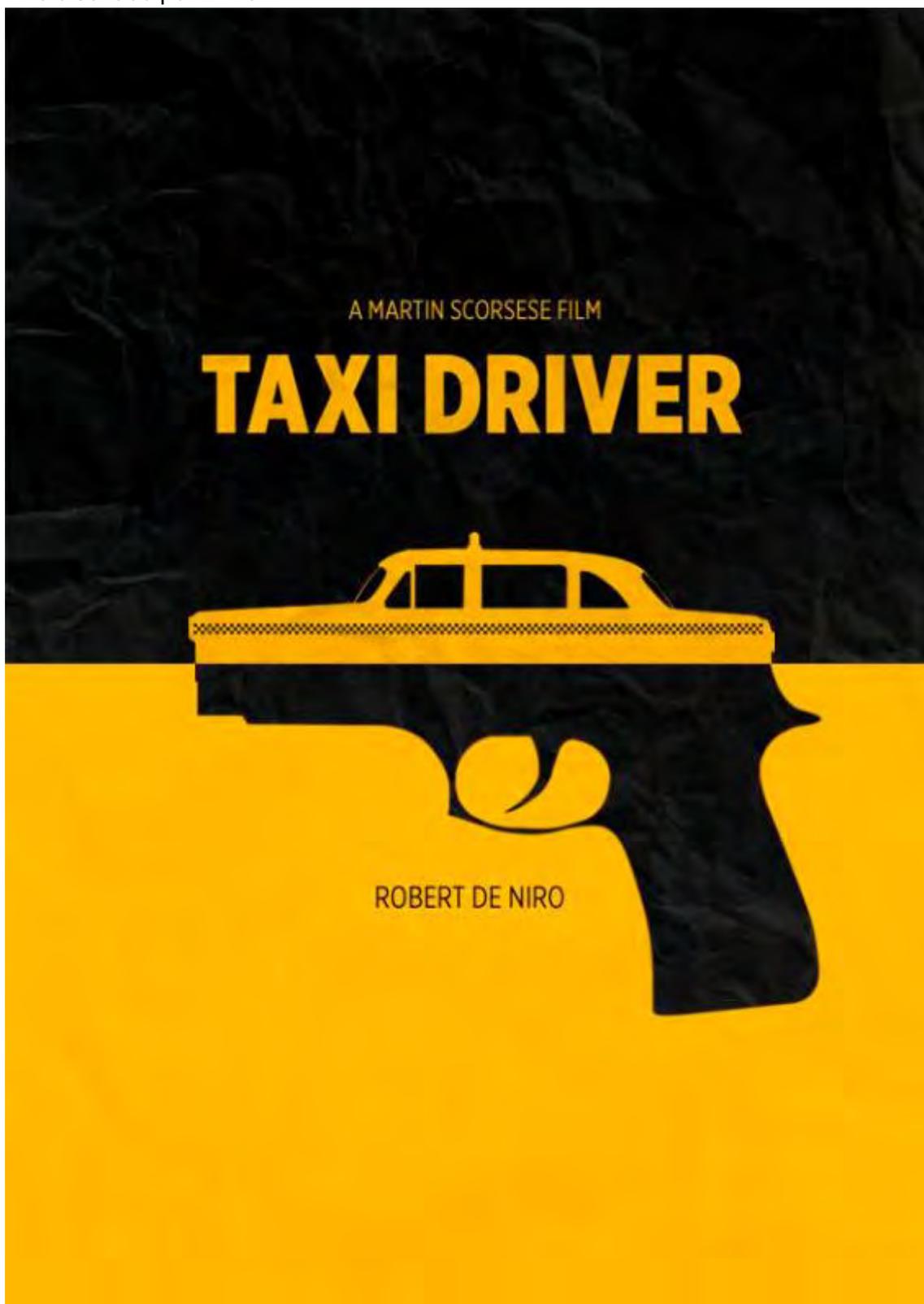
Arte diseñado por M. Ferguson.



Arte diseñado por O. Moss.



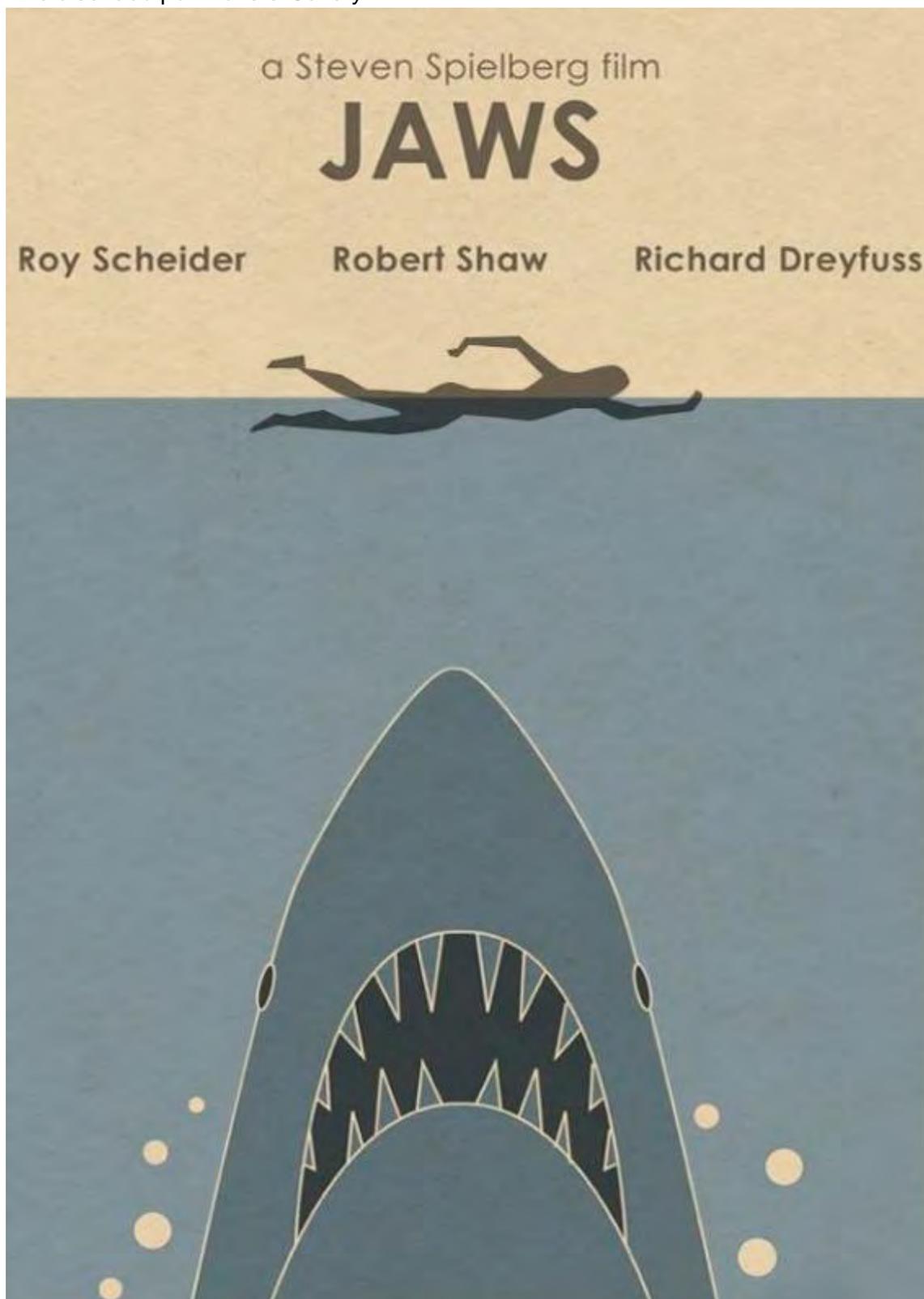
Arte diseñado por B. Yan.



Arte diseñado por V. Marmatakis.



Arte diseñado por MonsterGallery.



### 8.3. Ejercicios

Grupo 1 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

No se pueden editar las respuestas

## Análisis del Afiche

Integrantes del Grupo (Nombres, Apellidos y Códigos)

¿Cuál es su afiche seleccionado?

The Crow

Dirty Harry

Taxi Driver

The Lobster

Jaws

Según Bruce Block, toda imagen contiene una historia. ¿Cuál es la historia que cuenta su cartel de cine seleccionado?

Narra la historia de una persona que oculta, bajo la fachada del taxi, un propósito violento

¿Cómo la interacción de los elementos visuales de su afiche seleccionado, ayudan a contar la historia?

Hay una unión entre el chasis del taxi con la parte superior de una pistola. Se asemeja a la figura de un iceberg, donde lo amarillo representa el fondo del mar, lo que no se ve y lo negro es la superficie a la vista de todos. De esta manera, se infiere que lo que oculta es el arma y lo que deja ver es su trabajo como taxista.

Enviado el 28/10/19 12:52

Grupo 2 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

No se pueden editar las respuestas

## Análisis del Afiche

Integrantes del Grupo (Nombres, Apellidos y Códigos)

¿Cuál es su afiche seleccionado?

The Crow

Dirty Harry

Taxi Driver

The Lobster

Jaws

Según Bruce Block, toda imagen contiene una historia. ¿Cuál es la historia que cuenta su cartel de cine seleccionado?

Una historia de crimen, violencia, de constante conflicto.

¿Cómo la interacción de los elementos visuales de su afiche seleccionado, ayudan a contar la historia?

El hecho de que el arma se convierta en el rostro del personaje indica una relación cercana entre el personaje y la pistola. El color del afiche anticipa los ejes centrales de la película. El humo es un elemento distintivo al estar en un tono contrastante, y evoca la idea de acción constante.

Enviado el 28/10/19 12:59

Grupo 3 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

No se pueden editar las respuestas

## Análisis del Afiche

Integrantes del Grupo (Nombres, Apellidos y Códigos)

¿Cuál es su afiche seleccionado?

The Crow

Dirty Harry

Taxi Driver

The Lobster

Jaws

Según Bruce Block, toda imagen contiene una historia. ¿Cuál es la historia que cuenta su cartel de cine seleccionado?

Un taxista justiciero

¿Cómo la interacción de los elementos visuales de su afiche seleccionado, ayudan a contar la historia?

contraste de colores: dos universos, dos lados de su oficio. El negro es la muerte y la oscuridad, y el amarillo es su faceta de taxista en NY.

elementos simbólicos: el auto que representa su vida cotidiana; y el arma, su afán justiciero.

proporción desigual de los dos elementos: el auto es como la punta del iceberg y el arma es más grande porque esta faceta lo consume paulatinamente.

Enviado el 28/10/19 13:00

Grupo 4 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

No se pueden editar las respuestas

## Análisis del Afiche

Integrantes del Grupo (Nombres, Apellidos y Códigos)

¿Cuál es su afiche seleccionado?

The Crow

Dirty Harry

Taxi Driver

The Lobster

Jaws

Según Bruce Block, toda imagen contiene una historia. ¿Cuál es la historia que cuenta su cartel de cine seleccionado?

Cuenta la historia de un pistolero del oeste. La película cuenta con escenas de acción y violencia. Además, el nombre de la película brinda información sobre el personaje y los negocios turbios en los que puede estar envuelto.

¿Cómo la interacción de los elementos visuales de su afiche seleccionado, ayudan a contar la historia?

Los elementos de la pistola y la cara se mimetizan dando a entender que el objeto forma parte del personaje. Es decir, el hombre es el agente y la pistola el objeto que es usado para realizar muchas acciones dramáticas en toda la narrativa.

Enviado el 28/10/19 12:01

Grupo 5 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

No se pueden editar las respuestas

## Análisis del Afiche

Integrantes del Grupo (Nombres, Apellidos y Códigos)

¿Cuál es su afiche seleccionado?

The Crow

Dirty Harry

Taxi Driver

The Lobster

Jaws

Según Bruce Block, toda imagen contiene una historia. ¿Cuál es la historia que cuenta su cartel de cine seleccionado?

El cartel nos cuenta la historia de una persona solitaria que al parecer tiene características de un cuervo, un ave traicionera, peligrosa, misteriosa, muy relacionada al peligro y la oscuridad; esta persona busca forzar un amor no correspondido, guiado por la pasión y obsesión.

¿Cómo la interacción de los elementos visuales de su afiche seleccionado, ayudan a contar la historia?

Partiendo de la superposición del cuervo y la persona, la pata del ave está fusionada con el ojo de la persona haciéndolos uno. El hecho de que sea una silueta completamente negra ayuda con el aire misterioso del personaje. La tipografía nos remite a una era antigua manchada por la sangre de la pasión por el color rojo.

Enviado el 28/10/19 13:01

Grupo 6 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

No se pueden editar las respuestas

## Análisis del Afiche

Integrantes del Grupo (Nombres, Apellidos y Códigos)

¿Cuál es su afiche seleccionado?

The Crow

Dirty Harry

Taxi Driver

The Lobster

Jaws

Según Bruce Block, toda imagen contiene una historia. ¿Cuál es la historia que cuenta su cartel de cine seleccionado?

La historia de un hombre que ha perdido a la mujer que ama y tiene que superar su recuerdo

¿Cómo la interacción de los elementos visuales de su afiche seleccionado, ayudan a contar la historia?

Los colores monocromáticos representan la oposición entre los personajes, el color oscuro es el hombre y el claro es la mujer, que solo se ve su silueta. La dimensión de los personajes concuerda con la tendencia de las películas de género de drama de colocar dos personas (o la pareja principal) juntas y en contacto. Los pocos elementos en la composición dan la impresión de ser minimalistas, lo que denota que la historia gira en torno a ellos.

Enviado el 28/10/19 13:01

## Anexo 9. Ejercicio “Producción del mensaje visual” (Realizado el 31/10/19)

### 9.1. Formulario (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 2

# Producción del Mensaje Visual

Ejercicios con los íconos del Whatsapp

Nombres, apellidos y códigos del grupo

Texto de respuesta larga

Encuentren la mejor relación que exista entre las frases célebres y los mensajes codificados con íconos del Whatsapp

### Frases codificadas con íconos

íconos 1



íconos 2



íconos 3

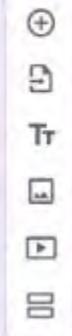


---

### Frases Célebres

Frase 1

*“No digas lo que piensas, pero piensa lo que dices”*  
Gabriela Mistral



**Frase 2**  
**"Es mejor ser rey de tu silencio que esclavo de tus palabras"**  
William Shakespeare

**Frase 3**  
**"Lo más importante de la comunicación es escuchar lo que no se dice"**  
Peter Drucker

	Frase 1	Frase 2	Frase 3
Íconos 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Íconos 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Íconos 3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Decodifiquen la siguiente frase célebre de Christopher Morley, que fue construida con los iconos del Whatsapp.



Texto de respuesta larga

Codifiquen la siguiente frase de Albert Camus con los iconos del Whatsapp: "Todas las desgracias de los hombres provienen de no hablar claro"; y suban la captura de pantalla con su frase codificada.

[Añadir archivo](#)

## 9.2. Ejercicios

Grupo 1 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 2

No se pueden editar las respuestas

# Producción del Mensaje Visual

Ejercicios con los íconos del Whatsapp

Nombres, apellidos y códigos del grupo

Encuentren la mejor relación que exista entre las frases célebres y los mensajes codificados con íconos del Whatsapp

### Frases codificadas con íconos

íconos 1



íconos 2



íconos 3



---

### Frases Célebres

Frases 1

*"No digas lo que piensas, pero piensa lo que dices"*  
Gabriela Mistral

**Frase 2**  
"Es mejor ser rey de tu silencio que esclavo de tus palabras"

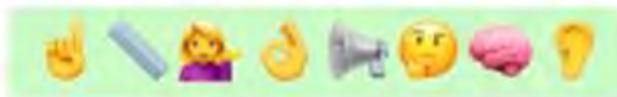
William Shakespeare

**Frase 3**  
"Lo más importante de la comunicación es escuchar lo que no se dice"

Peter Drucker

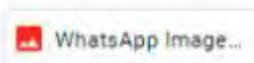
	Frase 1	Frase 2	Frase 3
Íconos 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Íconos 2	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Íconos 3	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Decodifiquen la siguiente frase célebre de Christopher Morley, que fue construida con los iconos del Whatsapp.



Sólo hay una regla para ser un buen orador — aprender a escuchar.

Codifiquen la siguiente frase de Albert Camus con los iconos del Whatsapp: "Todas las desgracias de los hombres provienen de no hablar claro"; y suban la captura de pantalla con su frase codificada.



Enviado el 31/10/19 16:31



Grupo 2 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 2

No se pueden editar las respuestas

## Producción del Mensaje Visual

Ejercicios con los íconos del Whatsapp

Nombres, apellidos y códigos del grupo

Encuentren la mejor relación que exista entre las frases célebres y los mensajes codificados con iconos del Whatsapp

### Frases codificadas con íconos

íconos 1



íconos 2



íconos 3



---

### Frases Célebres

Frases 1

**"No digas lo que piensas, pero piensa lo que dices"**  
Gabriela Mistral

**Frase 2**  
**"Es mejor ser rey de tu silencio que esclavo de tus palabras"**

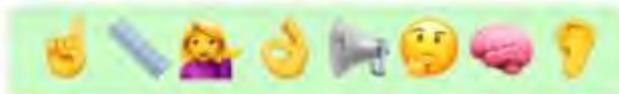
William Shakespeare

**Frase 3**  
**"Lo más importante de la comunicación es escuchar lo que no se dice"**

Peter Drucker

	Frase 1	Frase 2	Frase 3
Íconos 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Íconos 2	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Íconos 3	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Decodifiquen la siguiente frase célebre de Christopher Morley, que fue construida con los iconos del Whatsapp.

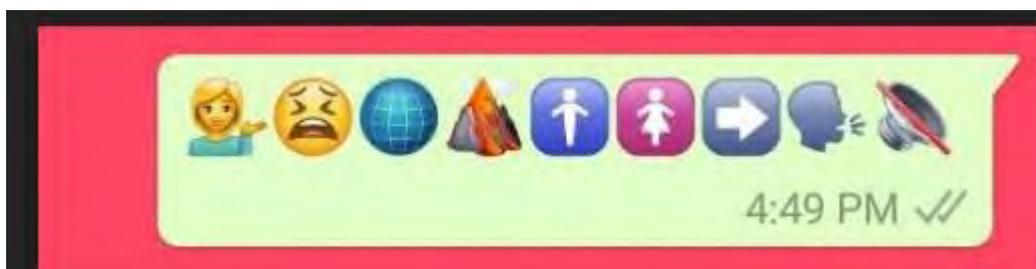


solo hay una regla para ser un buen orador, aprender a escuchar

Codifiquen la siguiente frase de Albert Camus con los iconos del Whatsapp: "Todas las desgracias de los hombres provienen de no hablar claro"; y suban la captura de pantalla con su frase codificada.

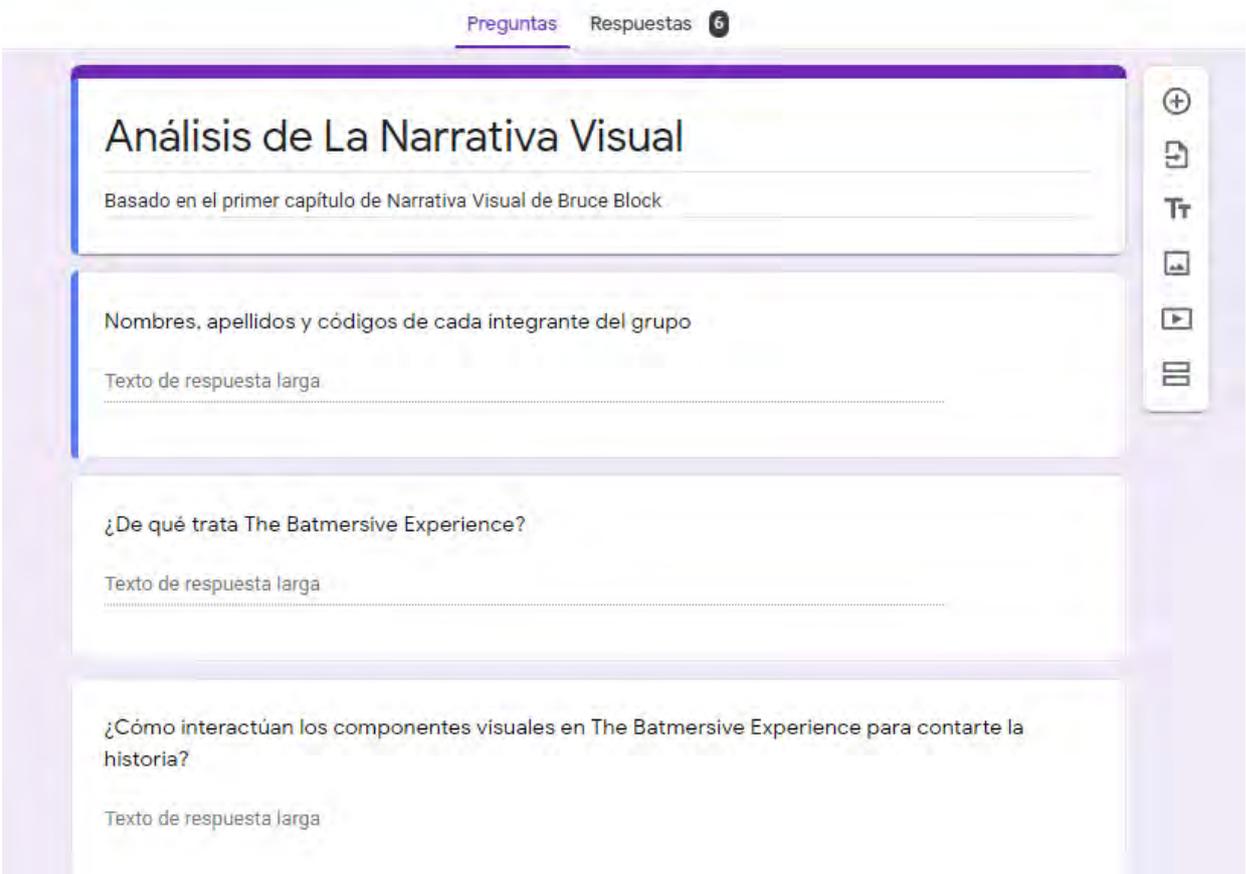
20191031\_1651...

Enviado el 31/10/19 16:53



**Anexo 10.** Ejercicio “Análisis de la narrativa visual” (Realizado el 04/11/19)

10.1. Formulario (Captura de pantalla de Google Formularios):



The image shows a screenshot of a Google Forms survey. At the top, there are two tabs: 'Preguntas' (Questions) and 'Respuestas' (Responses) with a counter of 6. The main title of the form is 'Análisis de La Narrativa Visual'. Below the title, it states 'Basado en el primer capítulo de Narrativa Visual de Bruce Block'. The form contains three questions, each with a 'Texto de respuesta larga' (Long answer text) field. The questions are: 1. 'Nombres, apellidos y códigos de cada integrante del grupo', 2. '¿De qué trata The Batmersive Experience?', and 3. '¿Cómo interactúan los componentes visuales en The Batmersive Experience para contarte la historia?'. On the right side of the form, there is a vertical toolbar with icons for adding, deleting, and editing questions, as well as a settings icon.



## 10.2. Ejercicios

Grupo 1 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

1 de 6 >

No se pueden editar las respuestas

### Análisis de La Narrativa Visual

Basado en el primer capítulo de Narrativa Visual de Bruce Block

Nombres, apellidos y códigos de cada integrante del grupo

¿De qué trata The Batmersive Experience?

Muestra el día a día del personaje de batman en el universo de lego.

¿Cómo interactúan los componentes visuales en The Batmersive Experience para contarte la historia?

Combina iluminación, movimiento, perspectiva, sonido y el personaje principal interactua directamente con el espectador, realiza preguntas y trata de interactuar físicamente.  
Tiene colores neones y tonos brillantes, hay un ritmo constante en la acción, las lineas generan un camino, o punto de fuga, que indica el lugar al que mirar y a su vez genera movimiento, se ve e involucra al espectador en la acción, hace sentir como que uno esta en el vagón junto a batman y este esta avanzando.

Enviado el 4/11/19 13:53

Grupo 2 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

< 2 de 6 >  

No se pueden editar las respuestas

## Análisis de La Narrativa Visual

Basado en el primer capítulo de Narrativa Visual de Bruce Block

Nombres, apellidos y códigos de cada integrante del grupo

Nombre y Apellido: \_\_\_\_\_  
Código: \_\_\_\_\_  
Nombre y Apellido: \_\_\_\_\_  
Código: \_\_\_\_\_

¿De qué trata The Batmersive Experience?

Es un viaje a través del mundo de Batman y su baticueva, y nos aventuramos junto a él en un viaje en el batimóvil en ciudad Gótica.

¿Cómo interactúan los componentes visuales en The Batmersive Experience para contarte la historia?

Los colores encendidos ayudan a dirigir tu mirada y adentrarte en este universo. Así también, el movimiento es fluido lo que permite una mejor experiencia para el usuario. El ritmo es marcado por los objetos en movimiento. Por último, se evidencian reforzados los tres tipos de espacios mencionados por Bruce Block.

Enviado el 4/11/19 13:59

Grupo 3 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

No se pueden editar las respuestas

## Análisis de La Narrativa Visual

Basado en el primer capítulo de Narrativa Visual de Bruce Block:

Nombres, apellidos y códigos de cada integrante del grupo

---

¿De qué trata The Batmersive Experience?

Es un sistema de realidad visual que te permite entrar a la cueva de Batman y experimentar las situaciones que se dan en el simulador

---

¿Cómo interactúan los componentes visuales en The Batmersive Experience para contarte la historia?

El espacio se da en 360° de manera que la experiencia de la persona es más real y la línea entre el mundo real y el mundo en pantalla es confusa. El participante es consciente de que está viendo el simulador a través de una pantalla pero al tener una envolvente de alguna manera pierde esa consciencia y se inserta en el mundo en pantalla. Esta realidad que nos permite experimentar el simulador se justifica también con el movimiento de los objetos que rodean al participante. El ritmo planteado en la realidad virtual le ofrece al participante momentos diversos para que este pueda explorar sus alrededores sin verse apresurado por los personajes del mundo en pantalla. El color ayuda a generar una experiencia envolvente que rememora el universo Lego. Además, los diferentes términos en la imagen ayudan a que el ojo humano pueda concentrarse en diversos elementos que ayudan a que el participante se sienta parte de esa realidad. La progresión visual existente permite la adaptación del participante frente a esta nueva realidad: comienza con elementos sencillos que ayudan a que el personaje vaya familiarizándose con el espacio y no se sienta perdido. Esto contribuye a que el participante vaya construyendo una especie de camino dentro de la realidad en pantalla, a pesar de que este camino ya está preestablecido por el simulador. Los componentes identificados se complementan entre sí permitiendo que el espacio donde el participante se encuentra sea visualmente atractivo, interesante y envolvente. Esto suma a la posibilidad de crear una nueva forma de contar una narrativa en la que los espectadores se sienten dentro de la historia.

Enviado el 4/11/19 14:00

Grupo 4 (Captura de pantalla de Google Formularios):

< 4 de 6 >  

No se pueden editar las respuestas

## Análisis de La Narrativa Visual

Basado en el primer capítulo de Narrativa Visual de Bruce Block

Nombres, apellidos y códigos de cada integrante del grupo

XXXXXXXXXX-XXXX-XXXX  
XXXXXXXXXX-XXXX-XXXX  
XXXXXXXXXX-XXXX-XXXX

¿De qué trata The Batmersive Experience?

Nos encontramos en un carro en el que Batman nos enseña ciudad Gótica en versión lego.

¿Cómo interactúan los componentes visuales en The Batmersive Experience para contarte la historia?

Se encuentra presente el principio de contraste y afinidad, por ejemplo en la escena de la ciudad con los edificios, precisamente los colores (rojo, verde, azul, naranja), forma, tamaño, las líneas, tono y el ritmo (lento y acelerado).

Enviado el 4/11/19 14:00

Grupo 5 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

< 5 de 6 >

Print Trash

No se pueden editar las respuestas

## Análisis de La Narrativa Visual

Basado en el primer capítulo de Narrativa Visual de Bruce Block

Nombres, apellidos y códigos de cada integrante del grupo

¿De qué trata The Batmersive Experience?

Trata del personaje Batman en diferentes escenarios en ciudad Gótica: en su Batimovil, en la entrada de su Batcueva y en una fiesta en su mansión.

¿Cómo interactúan los componentes visuales en The Batmersive Experience para contarte la historia?

Respecto al sonido, la voz de Batman funciona como guía para el recorrido de los espacios en donde Batman se desenvuelve. Respecto al espacio, el espectador es quien decide que elementos tiene prioridad en su elección, se desarrollan en espacios interiores y exteriores. Respecto al color, el azul siempre esta presente en todos los escenarios, también se aprecian colores como el ocre, amarillo y el ladrillo. Sobre el tono, los escenarios mantienen un brillo constante y también sombras.

Enviado el 4/11/19 14:05

Grupo 6 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 6

No se pueden editar las respuestas

## Análisis de La Narrativa Visual

Basado en el primer capítulo de Narrativa Visual de Bruce Block

Nombres, apellidos y códigos de cada Integrante del grupo

¿De qué trata The Batmersive Experience?

Un recorrido por el mundo de Batman, junto con sus amigos y enemigos en versión Lego

¿Cómo interactúan los componentes visuales en The Batmersive Experience para contarte la historia?

"The Batmersive experience" nos presenta una historia con la cual el espectador puede interactuar gracias a que los elementos pueden ser vistos como si se tratasen de objetos físicos. Estas sensaciones son creadas gracias a los elementos visuales que Bruce Block comenta en su texto.

Al inicio se nos presenta un espacio amplio cuyos colores son más oscuros; luego se nos transporta a un mundo con colores más cálidos y vivos. El contraste de tonos nos permite entender estos cambios de locación de mejor manera.

Respecto al movimiento, comenzamos dentro de una plataforma que se mueve lentamente; posteriormente las imágenes van avanzando de manera mucho más rápida para reforzar la idea de que ahora estamos dentro de una nave espacial.

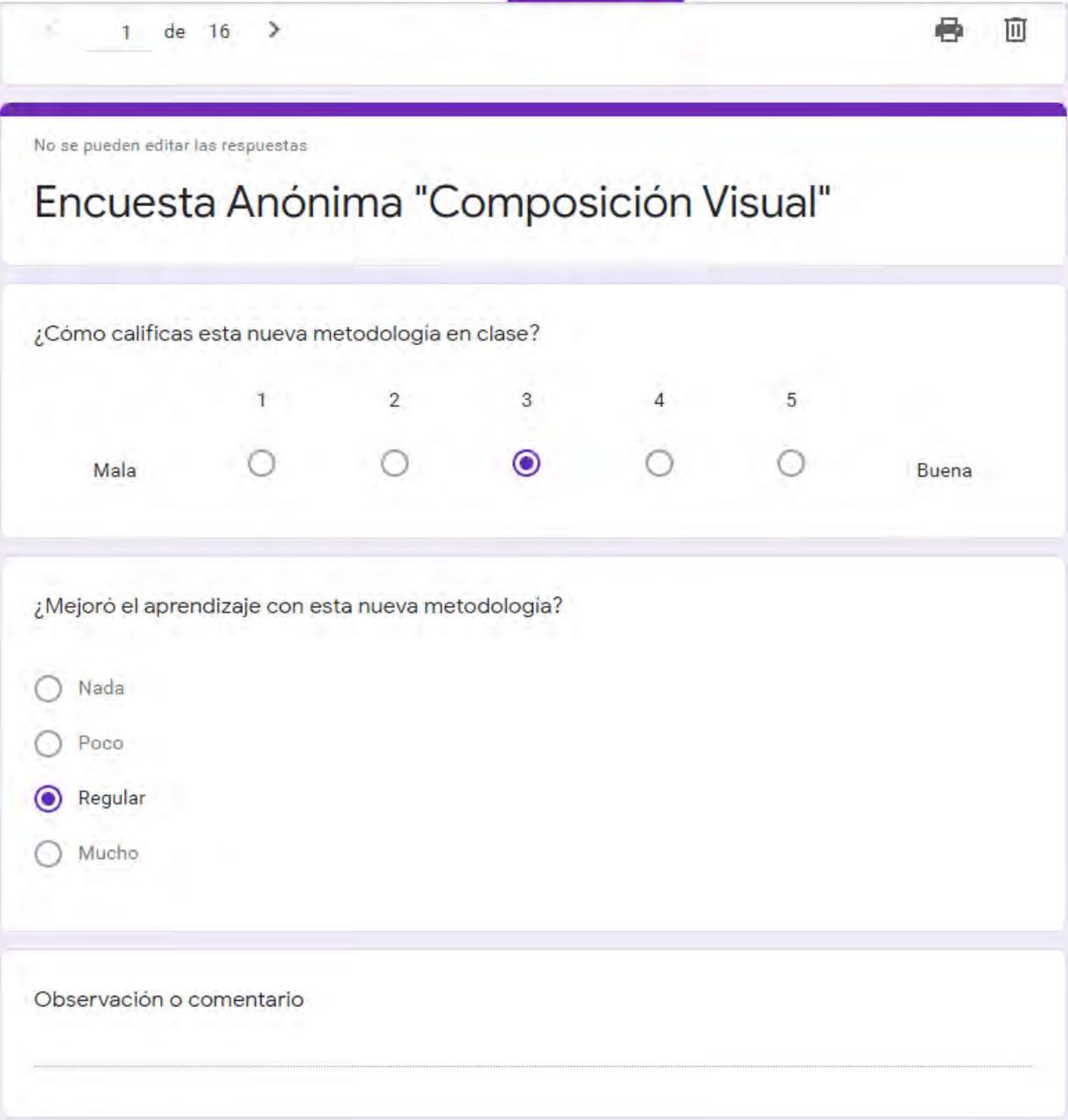
En el caso de este material audiovisual, los espectadores son quienes determinan el "movimiento de cámara", pues nosotros elegimos qué es lo que queremos observar de este espacio a través de los visores.

Enviado el 4/11/19 14:03

## Anexo 11: Resultados de las encuestas anónimas

### 11.1. Encuesta "Composición visual" (Realizado el 28/10/19)

Encuesta 1 (Captura de pantalla de Google Formularios):



Preguntas Respuestas 16

1 de 16

No se pueden editar las respuestas

### Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

1  2  3  4  5

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada  Poco  Regular  Mucho

Observación o comentario

Encuesta 2 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 16

< 2 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas.

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

	1	2	3	4	5	
Mala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

- Nada
- Poco
- Regular
- Mucho

Observación o comentario

---

Encuesta 3 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 16

< 3 de 16 >

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Observación o comentario

Nos gustó que sea más participativo y que nos desafíe en cuanto a tiempo y destreza. Es más dinámico que solo tener a una persona al frente dictando una clase.

Encuesta 4 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 16

< 4 de 16 >

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Observación o comentario

---

Encuesta 5 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 16

< 5 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

1  2  3  4  5

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada  
 Poco  
 Regular  
 Mucho

Observación o comentario

---

Encuesta 6 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 16

< 6 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

1  2  3  4  5

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Observación o comentario

Aprender a partir de la práctica hace que los conocimientos se fijen mejor

Encuesta 7 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 16

< 7 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

1 2 3 4 5

Mala      Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Observación o comentario

---

Encuesta 8 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 16

< 8 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Observación o comentario

---

Encuesta 9 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **16**

< 9 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

	1	2	3	4	5	
Mala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

- Nada
- Poco
- Regular
- Mucho

Observación o comentario

---

Encuesta 10 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **16**

< 10 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

	1	2	3	4	5	
Mala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

- Nada
- Poco
- Regular
- Mucho

Observación o comentario

---

Encuesta 11 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **16**

< 11 de 16 >  

---

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

---

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

	1	2	3	4	5	
Mala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buena

---

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

- Nada
- Poco
- Regular
- Mucho

---

Observación o comentario

---

Encuesta 12 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 16

< 12 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Observación o comentario

Es buena la metodología, pero muy corta. Podríamos diseñar escuetamente un cartel exclusivamente para la clase y de esa forma mejorar las habilidades del alumno.

Encuesta 13 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **16**

< 13 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

	1	2	3	4	5	
Mala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

- Nada
- Poco
- Regular
- Mucho

Observación o comentario

Ninguna

Encuesta 14 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **16**

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

	1	2	3	4	5	
Mala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Buena

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

- Nada
- Poco
- Regular
- Mucho

Observación o comentario

Me ayuda en mi aprendizaje porque me facilita el trabajo el hecho de que ya están elaboradas las piezas gráficas (y me ahorra la tarea de partir desde cero) y con eso ya puedo hacer uso de mi propio análisis para saber dónde podrían ir y por qué deberían ir en ese lugar. Por ello, es una manera práctica y dinámica de ejercitar nuestro criterio de análisis y de repasar los elementos de la composición. Por otro lado, sirve como fuente de referencias para futuras composiciones propias.

Encuesta 15 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **16**

< 15 de 16 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

1  2  3  4  5

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada  
 Poco  
 Regular  
 Mucho

Observación o comentario

Buen ejercicio, el docente podría interferir durante el proceso de creación, mayor cantidad de ejercicios de este tipo

Encuesta 16 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **16**

< 16 de 16 >

Print Trash

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima "Composición Visual"

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

1  2  3  4  5

¿Mejoró el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada  Poco  Regular  Mucho

Observación o comentario

Muy poco tiempo para realizar un análisis más profundo

11.2. Encuesta “Narrativa visual” (Realizado el 04/11/19)

Encuesta 1 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 10

Resumen Pregunta Individual

< 1 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

1 2 3 4 5

Mala      Buena

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Enviado: 4/11/19 13:47

Encuesta 2 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 10

Resumen Pregunta Individual

< 2 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

1  2  3  4  5

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Enviado: 4/11/19 13:54

Encuesta 3 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **10**

Resumen Pregunta Individual

< 3 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

1 2 3 4 5

Mala      Buena

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Enviado: 4/11/19 13:55

Encuesta 4 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **10**

Resumen Pregunta Individual

< 4 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Enviado: 4/11/19 14:00

Encuesta 5 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **10**

Resumen Pregunta Individual

< 5 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

1  2  3  4  5

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Enviado: 4/11/19 14:00

Encuesta 6 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **10**

Resumen Pregunta Individual

< 6 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Enviado: 4/11/19 14:00

Encuesta 7 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas 10

Resumen Pregunta Individual

< 7 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Enviado: 4/11/19 14:01

Encuesta 8 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **10**

Resumen Pregunta Individual

< 8 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

	1	2	3	4	5	
Mala	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	Buena

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

- Nada
- Poco
- Regular
- Mucho

Enviado: 4/11/19 14:01

Encuesta 9 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **10**

Resumen Pregunta Individual

< 9 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Enviado: 4/11/19 14:01

Encuesta 10 (Captura de pantalla de Google Formularios):

Preguntas Respuestas **10**

Resumen Pregunta Individual

< 10 de 10 >  

No se pueden editar las respuestas

## Encuesta Anónima Clase de Narrativa Visual

Es anónima

¿Cómo calificas esta nueva metodología en clase?

Mala 1 2 3 4 5 Buena

¿Mejoro el aprendizaje con esta nueva metodología?

Nada

Poco

Regular

Mucho

Enviado: 4/11/19 14:02

## Anexo 12: Entrevistas

<https://drive.google.com/file/d/1wYgm7icITwn3bvXZKi1Etnj3dsaLSm-9/view?usp=sharing>

## Anexo 13: Fotos de las sesiones (Tomadas por la comunicadora profesional María Alejandra Díaz Corcuera)

### 13.1. Sesión composición visual (28/10/19)



Figura 1. El docente explica el ejercicio.



Figura 2. Los estudiantes se forman en grupos y comienzan a trabajar en el ejercicio.



Figura 3. Los estudiantes armando su rompecabezas del afiche "JAWS".



Figura 4. El docente comienza una sesión de retroalimentación.

### 13.2. Sesión producción del mensaje visual (31/10/19)



Figura 5. El docente desarrolla los conceptos básicos de la construcción del mensaje visual.



Figura 6. Estudiantes resolviendo el formulario del ejercicio.



Figura 7. Estudiantes resolviendo la última pregunta del ejercicio.



Figura 8. Retroalimentación del ejercicio.

### 13.3. Sesión conceptos de la narrativa visual (04/11/19)



Figura 9. El docente explicando los conceptos de la narrativa visual y el ejercicio.



Figura 10. Grupo comenzando a trabajar con los visores de realidad virtual.



Figura 11. Estudiante preguntando acerca de los elementos visuales que tienen que analizar en el video.



Figura 12. Estudiantes resolviendo el formulario de análisis.