

Una vez socializado el problema y los requerimientos iniciales se procede a resolver cada una de las etapas del método proyectual, expuestas al estudiante en el proceso metodológico.

Proceso metodológico

Investigación:

Los temas para investigar en esta etapa son:

- Géneros literarios: historia, estructura, obras más relevantes,
- Métodos de enseñanza de géneros literarios (ver casos, ejemplos, materiales didácticos ya hechos)
- Necesidades de aprendizaje de literatura en esta edad 11-12 años y en los contenidos del ministerio.
- Mecánicas de juegos de mesa
- Intereses y realidad de los niños de 7mo de básica 11-12 años
- Estética Minecraft y fornite. (Lógica de los juegos)
- Referencias gráficas y constructivas para el desarrollo de escenarios y personajes
- Juego de Monopolio como referente.

Proceso creativo:

Una vez identificada la problemática, y reconocido al usuario y las condicionantes de su contexto, se desarrolla los siguientes puntos:

- Listado de requerimientos: especificaciones de desempeño, listado de tareas que el diseño debe facilitar.
- Mecánica del juego, reglas del juego
- Definición del proyecto y concepto gráfico
- Estructura/ Reticula
 - Imágenes: escenarios y personajes
 - Tipografía
 - Cromática
 - Empaque
- Bocetaje a mano proceso detallado
- Bocetaje digital proceso detallado
- Modelo escala real
- Validación inicial
- Diseño final
- Producción prototipo

Validación:

La validación de las propuestas de diseño se realizó en tres etapas y con las siguientes herramientas:

- Validación inicial profesional en la educación: propuesta de diseño en modelo de estudio. Escala 1:1. Herramienta pensar en voz alta y lista de chequeo.

- Validación inicial: estudiante de séptimo de educación básica: propuesta de diseño propuesta de diseño en modelo de estudio. Escala 1:1. Herramienta lista de chequeo, ficha de observación.
- Validación final: Estudiantes y docente de 7mo de Educación básica. Herramienta lista de chequeo, ficha de observación.

Proyecto 5. Sistema gráfico de educación para el aprendizaje de los géneros literarios en niños de 7mo de Educación General Básica	
Problema que se quiere enfrentar. La comprensión de la estructura y diferencias características de los géneros literarios en los estudiantes de 7mo de educación básica no es la esperada. Comprender su contexto histórico, su uso, características y estructura es lo que se debe lograr como uno de los temas de aprendizaje en el área de literatura.	
Contexto en el que se lo enfrenta. El contexto específico en el que se trabaja el tema será el de la educación ecuatoriana, estudiantes de 7mo de Educación General Básica, con enfoque en el currículo de educación actual, área de literatura.	
Consigna (pedido): Aumentar la capacidad de los niños de 7mo de EGB para recordar el contenido y diferenciación de los géneros literarios por medio de la construcción de un sistema gráfico didáctico. El sistema gráfico debe ser completamente impreso y contextualizado en un juego de mesa con volumetrías que sea el entorno del juego (escenario) y además piezas que sirvan para jugar. El tablero debe ser de 1 metro cuadrado abierto y se pueda guardar en un contenedor rígido de 50 x 50 cm y 15 cm de altura.	
Trabajo en grupos de 4 a 5 integrantes	
Asignatura A: Elementos del Diseño Gráfico	Asignatura B: Edición de gráficos vectoriales y mapa de bits.
Objetivos de aprendizaje: Analizar la problemática y establecer mapa de problemas. Definir requisitos de diseño teóricos y del usuario. Desarrollar propuestas gráficas que respondan a los requisitos definidos. Validar la propuesta de diseño con un experto y los usuarios.	Objetivos de aprendizaje: Relacionar de forma correcta los programas de digitalización y el aprendizaje de herramientas avanzadas. Conocimiento de soportes para impresión digital Manejo de ingeniería de papel. Scanimation. 3D (movimiento de canales RGB)

>>> continúa

<p>Descripción de tareas y calendario:</p> <p>Semana 1</p> <p>Introducción del Proyecto. Investigación preliminar.</p> <p>Semana 2</p> <p>Entrega investigación preliminar 5 páginas (parafraseadas y con citas)</p> <p>Desarrollo de mapa de problemas.</p> <p>Definición de listado de requerimientos.</p> <p>Entrega y revisión de la mecánica y reglas del juego.</p> <p>Semana 3</p> <p>Entrega:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mecánica del juego, reglas del juego • Definición del proyecto y concepto gráfico <ul style="list-style-type: none"> • Estructura/ Reticula • Imágenes: escenarios y personajes • Tipografía • Cromática • Empaque • Bocetaje a mano proceso detallado • Bocetaje digital proceso detallado • Modelo escala real <p>Semana 4</p> <p>Entrega validación inicial. Y de acuerdo con la validación corregido y propuesta final de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mecánica del juego, reglas del juego • Definición del proyecto y concepto gráfico • Bocetaje a mano proceso detallado • Bocetaje digital proceso detallado • Modelo escala real • Pruebas de impresión <p>Semana 5</p> <p>Correcciones finales y armado de artes finales.</p> <p>Entrega prototipo final</p> <p>Semana 6</p> <p>Validación Final con el usuario. Entrega informe final del proyecto. Montaje exposición.</p>	<p>Descripción de tareas y calendario:</p> <p>Semana 1</p> <p>Investigación gráfica y reproducción técnica de una pieza novedosa existente que aborde la temática del proyecto.</p> <p>Revisión de competencias y refuerzo de competencias</p> <p>Semana 2</p> <p>Digitalización de espacios empleando herramientas de perspectiva y 3D más retoque fotográfica</p> <p>Semana 3 a 6</p> <p>Desarrollo a detalle de las propuestas</p>
---	---

>>> continúa

Asignatura C: Dibujo técnico	Asignatura D: Fotografía aplicada al Diseño Gráfico
<p>Objetivos de aprendizaje: Aplicar de manera adecuada las técnicas de Dibujo Técnico Bidimensional.</p> <p>Representar el volumen de objetos con bloques sólidos no delimitados por líneas.</p> <p>Desarrollar la imaginación en tercera dimensión del estudiante a partir del estudio de luces y sombras aplicadas a volúmenes simples y complejos.</p> <p>Estructurar de forma bidimensional la profundidad y el contraste de objetos sólidos tridimensionales.</p>	<p>Objetivos de aprendizaje: Conceptualizar el diseño de imágenes que transmitan mensajes comunicacionales planificados.</p> <p>Identificar locaciones, ángulos, encuadres que permita obtener la imagen conceptualizada.</p> <p>Aplicar principios de composición para la captura de imágenes fotográficas que transmita el mensaje planteado</p> <p>Realizar imágenes fotográficas persuasivas, informativas y emocionales.</p>
<p>Descripción de tareas y calendario:</p> <p>Semana 1: Dibujo de observación: espacio y profundidad</p> <p>Semana 2: Dibujar el desarrollo de la gráfica del juego de leyendas en proyección cónica en uno y dos puntos de fuga.</p> <p>Semana 3 - 5: Dibujar el desarrollo de la gráfica del juego de leyendas en proyección en varias alturas del punto de observación.</p> <p>Semana 6: Incorporar la gráfica desarrollada de forma digital y presentar en láminas.</p>	<p>Descripción de tareas y calendario:</p> <p>Semana 1: Identificación de imágenes metafóricas que transmitan la narrativa visual</p> <p>Semana 2: Toma de varias fotografías para los elementos tridimensionales con fuerza visual en la imagen que sustenten la narración visual</p> <p>Semana 3: Revisión de fotografías y relacionarlas a los escenarios tridimensionales</p> <p>Semana 4 -6: Revisión y desarrollo de la propuesta de diseño</p>

Tabla 6. Proyecto 5. Juego géneros literarios



Figura 5. Sistema gráfico de educación para el aprendizaje de los géneros literarios en niños de 7mo de Educación General Básica

5.- Evaluación de los proyectos

La evaluación de los proyectos debe ser una construcción del conocimiento y un proceso continuo con una coherencia pedagógica en un clima de comunicación académica. Se establecen rúbricas claras, se acuerdan criterios y se explicitan razones que permitan transparentar el proceso y dar la importancia que tiene para los estudiantes y que se vuelva como sostiene Litwin en “el momento de recuperar los saberes y otorgar poder al estudiante en un acto que recupera el lugar de la justicia al reconocer que quien mejor sabe

cuánto sabe es el mismo que aprendió” (1998, p.29). Para el reconocimiento del aprendizaje por parte de los docentes, es importante el factor moral para el análisis de los proyectos que permita que el estudiante “asuma la responsabilidad de construir su evaluación entendiendo que esta propuesta permite superar la clásica condición... de dejarse evaluar... y construir un camino responsablemente y a favorecer la adquisición de información” (Litwin, 1998, p.29). Manteniendo siempre un mutuo respeto para lograr el conocimiento evaluativo.

La planificación de los proyectos concuerda con lo que sostienen Romano y Mazzeo (2009) que debe ser un compromiso que evidencie la evolución de los proyectos de los estudiantes y el potencial que despierta la integración de todos quienes conforman el proyecto, el estudiante y cada uno de los docentes en las asignaturas del nivel, con la determinación de etapas tanto del estudiante como de los docentes en relación con los resultados de aprendizaje.

En la materia de Elementos se realizó un acompañamiento y seguimiento del avance del proyecto en cada clase, acercamiento que permitió ajustar cada etapa, de tal forma que en la entrega se pueda tener el proyecto corregido y desarrollado en virtud de las observaciones y sugerencias realizadas en el desarrollo. La evaluación cuantitativa del Proyecto 5 tuvo una condicionante diferente pues fue un trabajo en grupo, por lo que era necesario evaluar el trabajo individual y grupal, se dividió entonces la evaluación en dos entregas. La primera entrega correspondió a 10 puntos y fue una evaluación grupal, se basó principalmente en la entrega del documento de investigación preliminar, el informe de la primera validación, el mapa de problemas, la lista de requerimientos, el documento con la mecánica y reglas del juego, la propuesta de diseño contemplada en sus elementos: definición del proyecto, concepto de diseño, estructura, tipografía, imágenes y cromática; y el prototipo final físico evaluado en los criterios de materiales, calidad, ficha técnica, fotos, y ortografía. Todos estos componentes se resumieron en la tabla 7.

ÁREA	EVALUACIÓN				
Investigación Preliminar 1 PUNTO	No entrega	Se presenta la investigación en el aula virtual. Los datos no son relevantes y no existe un análisis pertinente. No se presenta la información de acuerdo con la norma APA.	Se presenta la investigación en el aula virtual. Los datos son relevantes, pero no existe un análisis pertinente. Se presenta la información con errores de acuerdo con la norma APA.	Se presenta la investigación en el aula virtual. Los datos son relevantes pero el análisis no tiene la calidad adecuada. Se presenta la información de acuerdo con la norma APA.	Se presenta la investigación en el aula virtual. Los datos son pertinentes y el análisis es el adecuado. Se presenta la información de acuerdo con la norma APA.
	0	0,25	0,5	0,75	1

>>> continúa

Primera Validación 2PUNTOS	No entrega informe.	Presenta el informe incompleto de validación inicial con la docente y niño/a, y NO se anexa el video.	Presenta el informe incompleto de validación inicial con la docente y niño/a, y se anexa el video. El informe presenta un análisis y recomendaciones de mediana calidad. Sube al aula virtual la entrega tarde.	Presenta el informe incompleto de validación inicial con la docente y niño/a, y se anexa el video. El informe presenta un análisis y recomendaciones de mediana calidad. Sube al aula virtual la entrega a tiempo.	Presenta el informe completo de validación inicial con la docente y niño/a, y se anexa el video. El informe es minucioso y presenta un análisis y recomendaciones de calidad. Sube al aula virtual la entrega a tiempo.
	0	0,25	0,5	1	2
Mapa de problemas 0,5 PUNTOS	No entrega	Sintetiza y jerarquiza pocos de los aspectos relacionados con el problema. No realizó la entrega virtual, solo la entrega final sin revisión previa.	Sintetiza y jerarquiza algunos de los aspectos relacionados con el problema. Realizó la entrega virtual tarde y no corrigió para la entrega final.	Sintetiza y jerarquiza varios de los aspectos relacionados con el problema. Realizó la entrega virtual y la corrigió para la entrega final.	Sintetiza y jerarquiza todos los aspectos relacionados con el problema. Realizó la entrega virtual y la corrigió para la entrega final.
	0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
Lista de requerimientos 0,5 PUNTOS	No entrega	No define y no redacta con claridad los requerimientos a ser alcanzados con el proyecto. Realizó la entrega para revisión, pero no corrigió para la entrega final.	No define y no redacta con claridad todos los requerimientos a ser alcanzados con el proyecto. Realizó la entrega para revisión tarde, y la corrección para la entrega final sigue con equivocaciones.	Defino y redacta con claridad la mayoría de los requerimientos a ser alcanzados con el proyecto. Realizó la entrega para revisión y la corrigió para la entrega final.	Defino y redacta con claridad todos los requerimientos a ser alcanzados con el proyecto. Realizó la entrega para revisión y la corrigió para la entrega final.
	0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos

>>> continúa

Mecánica y Reglas del Juego 1 PUNTO	No entrega	Entrego incompleto la mecánica y reglas del juego, me faltan muchos detalles y justificación de los siguientes ítems, o no se han desarrollado hasta cuatro de ellos: -Nombre del juego - Objetivo del juego - Contenido - Edad -Número de jugadores -Instrucciones según la casilla -Instrucciones de las tarjetas de las piezas adicionales -Reglas del juego	Entrego incompleto la mecánica y reglas del juego, me faltan la mitad de los detalles y justificación de los siguientes ítems, o no se han desarrollado hasta dos de ellos: -Nombre del juego - Objetivo del juego - Contenido - Edad -Número de jugadores -Instrucciones según la casilla -Instrucciones de las tarjetas de las piezas adicionales -Reglas del juego	Entrego incompleto la mecánica y reglas del juego, me faltan pocos detalles y justificación de los siguientes ítems: -Nombre del juego - Objetivo del juego - Contenido - Edad -Número de jugadores -Instrucciones según la casilla -Instrucciones de las tarjetas de las piezas adicionales -Reglas del juego	Entrego completo la mecánica y reglas del juego, con el detalle y justificación de los siguientes ítems: -Nombre del juego - Objetivo del juego -Contenido -Edad -Número de jugadores -Instrucciones según la casilla -Instrucciones de las tarjetas de las piezas adicionales -Reglas del juego
	0 puntos	0.25 puntos	0.50 puntos	0.75 puntos	1 punto
Propuesta Definición del Proyecto 1 PUNTO	No entrega	Entrego incompleto para revisión y firma, faltando tres elementos de los definidos, o las explicaciones: 1.- Definición del Proyecto y concepto de diseño 2.- Estructura / Reticula 3.- Tipografía 4.- Imágenes 5.- Cromática NO Corrige para la entrega final.	Entrego incompleto para revisión y firma, faltando dos elementos de los definidos, o las explicaciones: 1.- Definición del Proyecto y concepto de diseño 2.- Estructura / Reticula 3.- Tipografía 4.- Imágenes 5.- Cromática Corrige para la entrega final, pero siguen faltando la explicación completa y las justificaciones, no tiene citas.	Entrego incompleto para revisión y firma, faltando un elemento de los definidos: 1.- Definición del Proyecto y concepto de diseño 2.- Estructura / Reticula 3.- Tipografía 4.- Imágenes 5.- Cromática. Corrige para la entrega final, todo explicado y justificado, incluso con citas.	Entrego completo para revisión y firma: 1.- Definición del Proyecto y concepto de diseño 2.- Estructura / Reticula 3.- Tipografía 4.- Imágenes 5.- Cromática. Corrige para la entrega final, todo explicado y justificado, incluso con citas.
	0 puntos	0.25 puntos	0.50 puntos	0.75 puntos	1 punto

Prototipo: Materiales 1,5 PUNTOS	No entrega	Todos los materiales empleados no son los idóneos, el terminado del prototipo no respeta estándares mínimos de presentación definidos en la cátedra y necesarios para el proyecto.	Muchos materiales empleados no son los idóneos, el terminado del producto debe mejorarse y el prototipo soporta esfuerzos mínimos. El prototipo no tiene el formato, o no se pliega apropiadamente, y su empaque requiere atención en su acabado y estructura.	Alguno de los materiales empleados no es el idóneo para su función y usuario, el terminado del producto podría mejorarse y el prototipo soporta esfuerzos típicos. El prototipo tiene el formato solicitado, tiene problemas pequeños en el plegado de las volumetrías, y pequeños problemas en el plegado del tablero para ingresar en el empaque rígido de 50 x 50 cm y 15 cm de altura.	Los materiales empleados son los idóneos para su función y usuario, el terminado del producto refleja profesionalismo y el prototipo soporta esfuerzos atípicos. El prototipo tiene el formato solicitado, volumetrías y se pliega dentro del empaque rígido de 50 x 50 cm y 15 cm de altura.
	0	0,25	0,5	1	1,5
Prototipo: Calidad 1,5 PUNTOS	No entrega	Los prototipos físicos no son presentados con calidad. No presenta el proyecto completo 40%. No cumple con los parámetros, la entrega es de mala calidad.	Los prototipos físicos son presentados, pero existen errores considerables de calidad: corte, pegado, formato, resolución, legibilidad, leibilidad. Presenta algunas piezas del proyecto 60% y cumple con algunos de los parámetros, falta calidad en la entrega.	La mayoría de los prototipos físicos son presentados sin errores de calidad: corte, pegado, formato, resolución, legibilidad, leibilidad. Presenta la mayoría 80% de las piezas del proyecto y cumple con la mayoría de los parámetros de calidad para la entrega.	Todos los prototipos físicos son presentados sin errores de calidad: corte, pegado, formato, resolución, legibilidad, leibilidad. Todas las piezas 100% están completas: tablero con volumetrías, 10 piezas de personajes, tarjetas de actividades con al menos 10 en efecto 3D, empaque rígido. Cumple ampliamente con todos los parámetros de calidad en la entrega.
	0	0,25	0,5	1	1,5

Prototipo: Ficha técnica y fotos 1 PUNTO	No entrega	Presenta en físico y digital la ficha técnica con la falta de hasta cuatro de los siguientes datos: Datos de la Universidad, Carrera, Materia y Nivel, Autor, Nombre del Proyecto, Breve descripción del proyecto, Formato (tamaño), Número de piezas o número de páginas, Materiales y Acabados. La ficha NO tiene el diseño del proyecto. Presenta 8 fotografías de baja calidad del prototipo.	Presenta en físico y digital la ficha técnica con la falta de hasta tres de los siguientes datos: Datos de la Universidad, Carrera, Materia y Nivel, Autor, Nombre del Proyecto, Breve descripción del proyecto, Formato (tamaño), Número de piezas o número de páginas, Materiales y Acabados. La ficha NO tiene el diseño del proyecto. Presenta 8 fotografías de media calidad del prototipo.	Presenta en físico y digital la ficha técnica con la falta de uno de los siguientes datos: Datos de la Universidad, Carrera, Materia y Nivel, Autor, Nombre del Proyecto, Breve descripción del proyecto, Formato (tamaño), Número de piezas o número de páginas, Materiales y Acabados. La ficha tiene el diseño del proyecto. Presenta 8 fotografías de alta calidad del prototipo.	Presenta en físico y digital la ficha técnica con los datos: Datos de la Universidad, Carrera, Materia y Nivel, Autor, Nombre del Proyecto, Breve descripción del proyecto, Formato (tamaño), Número de piezas o número de páginas, Materiales y Acabados. La ficha tiene el diseño del proyecto. Presenta 10 fotografías de alta calidad del prototipo.
	0	0,25	0,5	0,75	1
Prototipo: Ortografía y Gramática		Hay más de 5 errores de ortografía, puntuación o gramática.	Hay 4-5 errores de ortografía, puntuación o gramática.	Hay 1-3 errores de ortografía, puntuación o gramática.	No hay errores de ortografía, puntuación o gramática.
PUNTOS MENOS A LA NOTA FINAL		-1,5	-1	-0,5	0
					NOTA FINAL:

Tabla 7. Rúbrica de la primera entrega (10 puntos) Evaluación Grupal.

La segunda entrega correspondió a 10 puntos y fue evaluación individual, se evaluó el proceso creativo, la validación, el montaje de la exposición final y una autoevaluación y coevaluación. Estas grandes áreas se desglosaron en la entrega del proceso de bocetaje, el proceso de digitalización, el arte final en archivo de illustrator, el concepto de diseño y los aspectos formales de la propuesta. Además, en la validación se tomaron en cuenta los parámetros de evaluación, las técnicas e instrumentos utilizados que en este caso puntual fueron lista de chequeo y fichas de observación, las evidencias: fichas llenas, fotos y videos;

y los resultados de la validación contenidos en las conclusiones y recomendaciones del proyecto. El criterio de montaje se incluyó como parte de una exposición final de semestre, en la que se incluía todos los proyectos desarrollados. Tabla 8.

ÁREA		EVALUACIÓN				
PROCESO CREATIVO 3PUNTOS	Proceso bocetos a mano	No entrega	Presenta un proceso de bocetos a mano, que evidencia pobremente su trabajo en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de bocetos a mano, que evidencia medianamente su trabajo en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de bocetos a mano, que evidencia la mayoría de su trabajo detallado y puntual en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de bocetos a mano, que evidencia todo su trabajo detallado y puntual en cada imagen desarrollada.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
	Proceso digitalización bocetos	No entrega	Presenta un proceso de digitalización de bocetos, que evidencia pobremente su trabajo en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de digitalización de bocetos, que evidencia medianamente su trabajo en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de digitalización de bocetos, que evidencia la mayoría de su trabajo detallado y puntual en cada imagen desarrollada.	Presenta un proceso de digitalización de bocetos, que evidencia todo su trabajo detallado y puntual en cada imagen desarrollada.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
	Archivo de Illustrator	No entrega	Adjunta el archivo de Illustrator incompleto por lo que la verificación de la propuesta de diseño es escasa.	Adjunta el archivo de Illustrator incompleto por lo que la verificación de la propuesta de diseño es medianamente incompleta.	Adjunta el archivo de Illustrator incompleto por lo que la verificación de la propuesta de diseño es poco incompleta.	Adjunta el archivo de Illustrator completo para la verificación de la propuesta de diseño.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos

>>> continúa

Concepto	No entrega, no tiene concepto de diseño.	Los elementos empleados no favorecen la transmisión del concepto y, por tanto, debe replantearse. La propuesta no está integrada visualmente.	Los elementos empleados favorecen la transmisión del concepto, sin embargo, es evidente la necesidad de corregir aspectos fundamental es de diseño. Algunas partes están integradas visualmente, otras no.	Los elementos empleados favorecen la transmisión del concepto. La mayoría de la propuesta está integrada visualmente. Es necesario hacer correcciones mínimas.	Los elementos empleados favorecen la transmisión del concepto. Además, existen elementos que permiten integrar visualmente la propuesta entre sí. No es necesario hacer correcciones.
	0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
Aspectos formales	No entrega	Presenta dificultades en establecer criterios de orden, y jerarquía de contenidos, con débil nivel de calidad en la presentación. No guía al usuario.	Logra mínimos criterios de orden, débil jerarquía de contenidos y calidad en nivel de presentación mínimo. El proyecto guía al usuario con grandes dificultades.	Presenta un control del orden, y de la jerarquía de contenidos, con nivel aceptable de calidad en la presentación. El proyecto guía al usuario con mínimas dificultades.	Controla y propone interesantes criterios de orden, jerarquía de contenidos y calidad en la presentación. El proyecto guía al usuario con claridad.
	0 puntos	0.25 puntos	0.50 puntos	0.75 puntos	1 punto

>>> continúa

VALIDACIÓN FINAL 2 PUNTOS	Parámetros de Evaluación Técnicas e Instrumentos: Listas de chequeo y fichas de observación	No entrega	Los parámetros no fueron definidos con claridad y no son evaluables, no permite contrastar los requerimientos con el resultado final. Las técnicas e instrumentos no permiten evaluar objetivamente el proyecto.	Algunos de los parámetros fueron definidos con claridad y son evaluables, no permite contrastar los requerimientos con el resultado final. Las técnicas e instrumentos contienen algunas preguntas y actividades coherentes, pero no permite evaluar objetivamente el proyecto.	La mayoría de los parámetros fueron definidos con claridad y son evaluables, permiten contrastar los requerimientos con el resultado final. La mayoría de las técnicas e instrumentos son coherentes y apropiadas para evaluar objetivamente el proyecto.	Todos los parámetros fueron definidos con claridad y son evaluables, permiten contrastar los requerimientos con el resultado final. Las técnicas e instrumentos son coherentes y apropiados para evaluar objetivamente el proyecto.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
		Evidencias (fichas llenas, videos, fotos)	No entrega	Presenta el informe incompleto de validación final con la docente y niño/a, y no se anexa el archivo de audio. No existen evidencias del proceso de validación.	Presenta el informe incompleto de validación final con la docente y niño/a, y se anexa el archivo de audio. Sube al aula virtual la entrega a tiempo. Las evidencias se han levantado con falta de rigurosidad. Son insuficientes para demostrar la veracidad de los resultados.	Presenta el informe completo de validación final con la docente y niño/a, y se anexa el archivo de audio. Sube al aula virtual la entrega a tiempo. La mayoría de las evidencias se han levantado con rigurosidad. Son en su mayoría válidas para demostrar la veracidad de los resultados. Sin embargo, pudieron ser más completas.
0 puntos	0.25 puntos		0.50 puntos	0.75 puntos	1 punto	

>>> continúa

	Resultados (Conclusiones y recomendaciones)	No entrega	El prototipo no resuelve una necesidad concreta, no cumple especificaciones de diseño, no es funcional y operativo. Los requisitos no se cumplen, el usuario está insatisfecho. El proyecto requiere replantearse.	El prototipo resuelve medianamente una necesidad concreta, cumple con el 50 % de especificaciones de diseño, no alcanza a ser totalmente funcional y operativo. No cumple satisfactoriamente con los requisitos, el usuario está poco satisfecho. Requiere correcciones profundas.	El prototipo resuelve casi en su totalidad una necesidad concreta, cumple con la mayoría de las especificaciones de diseño, es mayormente funcional y operativo. Cumple la mayoría de los requisitos, el usuario está bastante satisfecho. Requiere correcciones mínimas.	El prototipo resuelve una necesidad concreta, cumple con las especificaciones de diseño, es funcional y operativo. Cumplió con todos los requisitos, el usuario está totalmente satisfecho. Excedió las expectativas. No requiere correcciones.
		0 puntos	0.20 puntos	0.30 puntos	0.40 puntos	0.50 puntos
MONTAJE	2 PUNTOS	No entrega	Arma un montaje de mala calidad con sus compañeros. No presenta de lo solicitado al menos 3 o más objetos. Presenta las hojas de la bitácora sin carpeta con escasos documentos del proceso de diseño.	Arma un montaje de baja calidad y fuera de tiempo con sus compañeros. Presenta medianamente faltando dos objetos de lo solicitado: su lámina final, sus 2 bitácoras y los 5 proyectos del nivel. Presenta las hojas de la bitácora sin carpeta con la mitad de los documentos del proceso de diseño.	Arma un montaje de mediana calidad y a tiempo con sus compañeros. Presenta la mayoría faltando solo uno de lo solicitado: sus 2 bitácoras y los 5 proyectos del nivel. Si presenta su lámina final. Presenta la carpeta de la bitácora con la mayoría de los documentos del proceso de diseño.	Arma un montaje de calidad y a tiempo con sus compañeros. Presenta su lámina final, sus 2 bitácoras y los 5 proyectos del nivel. Presenta la carpeta de la bitácora con todos los documentos del proceso de diseño.
		0 puntos	0,5	1 punto	1,5 puntos	2 puntos
AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN		Este puntaje va definido según el promedio de notas recibidas por los miembros de su grupo y su autoevaluación.				
3 PUNTOS						
NOTA /10 PUNTOS:						

Tabla 8. Rúbrica de la entrega final (10 puntos) Evaluación Individual

La autoevaluación y coevaluación, fue un puntaje incluido para permitirle al estudiante primeramente ser autocrítico frente a su propio aporte y desarrollo del trabajo en grupo, así mismo el poder valorar el trabajo y aporte de sus compañeros de grupo. Beltrano, De Lisi y Del Pardo en su artículo Lo lúdico en el diseño, del libro enseñar, proyectar, investigar. Exponen sobre la importancia de planificación para lograr una investigación – acción que logre mejoras progresivas en la práctica educativa a través de experiencia del aula. Proponen cuatro etapas que forman parte de la formación profesional en una clase, siendo la última, la evaluación de los proyectos. Una de las etapas más complejas es la evaluación individual de los estudiantes dentro de un grupo de trabajo, “es muy difícil evaluar el compromiso, la actitud y el aprendizaje de cada integrante. Implementamos una evaluación por cada alumno, donde deben evaluarse a si mismos” (Beltrano, De Lisi y Del Pardo, 2009, p.46). Este sistema fue utilizado al momento de evaluar a los equipos de trabajo de los estudiantes utilizando la rúbrica que se muestra en la tabla 9.

CRITERIOS	1	2	3	4
Contribución Participación	Nunca ofrece ideas para realizar el trabajo, ni propone sugerencias para su mejora. En ocasiones dificulta las propuestas de otros para alcanzar los objetivos del grupo.	Algunas veces ofrece ideas para realizar el trabajo. Pero nunca propone sugerencias para su mejora, Acepta las propuestas de otros para alcanzar los objetivos del grupo.	Ofrece ideas para realizar el trabajo, aunque pocas veces propone sugerencias para su mejora. Se esfuerza para alcanzar los objetivos del grupo.	Siempre ofrece ideas para realizar el trabajo y propone sugerencias para su mejora. Se esfuerza para alcanzar los objetivos del grupo.
Actitud	Muy pocas veces escucha y comparte las ideas de sus compañeros. No ayuda a mantener la unión en el grupo.	A veces escucha las ideas de sus compañeros, y acepta integrarlas. No le preocupa la unión en el grupo.	Suele escuchar y compartir las ideas de sus compañeros, pero no ofrece cómo integrarlas. Colabora en mantener la unión en el grupo.	Siempre escucha y comparte las ideas de sus compañeros e intenta integrarlas. Busca cómo mantener la unión en el grupo.
Responsabilidad	Nunca entrega su trabajo a tiempo y el grupo debe modificar sus fechas o plazos.	Muchas veces se retrasa en la entrega de su trabajo, y el grupo debe modificar sus fechas o plazos.	En ocasiones se retrasa en la entrega de su trabajo, aunque el grupo no tiene que modificar sus fechas o plazos.	Siempre entrega su trabajo a tiempo y el grupo no tiene que modificar sus fechas o plazos.
Asistencia y puntualidad	Asistió como máximo al 60% de las reuniones y siempre llegó tarde.	Asistió de un 61% a 74% de las reuniones y no siempre fue puntual.	Asistió de un 75% a 90% de las reuniones y siempre fue puntual.	Asistió siempre a las reuniones del grupo y fue puntual.
Resolución conflictos	Es situaciones de desacuerdo o conflicto, no escucha otras opiniones o acepta sugerencias. No propone alternativas y le cuesta aceptar el consenso o la solución.	En situaciones de desacuerdo o conflicto, pocas veces escucha otras opiniones o acepta sugerencias. No propone alternativas para el consenso, pero los acepta.	En situaciones de desacuerdo o conflicto, casi siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias. A veces propone alternativas para el consenso o solución.	En situaciones de desacuerdo o conflicto, siempre escucha otras opiniones y acepta sugerencias. Siempre propone alternativas para el consenso o la solución.

Tabla 9. Rúbrica para evaluar el proceso del trabajo en grupo
Fuente: <http://www.webquestcreator2.com/majwq/ver/vere/44174>

Conclusiones.

La enseñanza del diseño fundamentada en la resolución de problemas por medio de la definición de proyectos cortos y largos permite que los estudiantes aprendan a trabajar con varios proyectos al mismo tiempo y con diferentes niveles de dificultad que desafía a los docentes en la preparación de los casos y a los estudiantes, realizar una propuesta creativa y pertinente. La preparación de los casos debe ser minuciosamente estudiada y fundamentada, de tal forma que se establezcan con claridad las variables del problema a enfrentar, un contexto real y accesible, un usuario definido, y la serie de condicionantes que deberían ser tomados en cuenta para su resolución, así mismo deben definirse las etapas del proceso proyectual y cada uno de sus pasos, logrando que la experiencia le dé al estudiante la posibilidad de enfrentarse con naturalidad a la resolución de proyectos de diseño.

La enseñanza del diseño articulada entre los distintos docentes del nivel es un esfuerzo necesario para garantizar el cumplimiento de los objetivos, pues se integran las planificaciones de tal forma que el escenario de aprendizaje es claro para el estudiante, el seguimiento y acompañamiento de cada docente aporta al mejoramiento de los resultados que se pueden obtener en las propuestas del proyecto de diseño. Dicha integración elimina la posibilidad de duplicar esfuerzos, o de generar malentendidos o confusión en la ruta a seguir, también la optimización de recursos económicos y un manejo de tiempo adecuado para cumplir con la culminación de los proyectos.

Cada proyecto y sus ejercicios desarrollan una experiencia de aprendizaje en el estudiante y establecen procedimientos que sirven tanto para el siguiente proyecto como para el que se está realizando en paralelo. Es decir, en cada proyecto y asignatura se van trabajando también las competencias para abordar en la posteridad mayores complejidades, por lo que los contenidos teóricos y herramientas impartidas sirven en la construcción de un conocimiento mayor, que quiere ser significativo para el estudiante a través de su aplicación y uso directo en la resolución del proyecto de diseño.

El acercamiento a problemas reales quiere lograr la motivación y entrenamiento del pensamiento creativo como un recurso para comprender, sensibilizarse y dar respuesta a un dilema. Pensamiento creativo basado en el entendimiento empático del contexto y el usuario, que le lleve a potencializar su originalidad, flexibilidad, iniciativa, riesgo y que a su vez le permita al estudiante ser capaz de afrontar los obstáculos y problemas académicos, personales y de la sociedad a la que pertenece.

La experiencia desarrollada en el segundo nivel de la Carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador nos permitió evaluar la propuesta de rediseño curricular y su fundamentación teórica, pues solo en la práctica es posible medir los aciertos y desaciertos de una idea. Los resultados fueron satisfactorios y se ve que el aprendizaje fue significativo. También se corrigió los problemas que se detectaron especialmente en la planificación de los proyectos y el nivel de dificultad. Se establecieron formatos para plantear los proyectos y se modificaron los horarios de clases para que coincidan las asignaturas.

Bibliografía.

- Beltrano, L., De Lisi, L. y Del Pardo, G. (2009) Lo lúdico en el diseño. En Fiorino, M. *En Enseñar, proyectar, investigar, experiencia y refecciones de la carrera de formación docente*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones DAFU y Nobuko.
- Betancourt, J. (1999). *Creatividad en la educación: educar para transformar*. Centro de Estudios e Investigaciones de Creatividad Aplicada Guadalajara, México.
- Ben, C. (2018). *Intenciones para una didáctica proyectual. Caso: asignatura Proyecto y Forma en la FAU-UNT*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 67. Buenos Aires. Argentina. Universidad de Palermo.
- Fernández, J. (1968). *Creatividad e inteligencia*. Perspectivas Pedagógicas.
- Frascara, J. (2018). *Enseñando Diseño*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones Infinito.
- Guilford, G. (1977). *La actualidad de lo bello: Fenomenología del juego*.
- Litwin, E. (1998). *La evaluación: campo de controversias y paradojas o un nuevo lugar para la buena enseñanza*. Buenos Aires. Argentina. Paidós.
- Romano, A. (2009). Reflexiones sobre los métodos para fijar creencias y su aporte al proceso proyectual. En Fiorino, M. *En Enseñar, proyectar, investigar, experiencia y refecciones de la carrera de formación docente*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones DAFU y Nobuko.
- Romano, A. y Mazzeo, C. (2009). La evaluación en las disciplinas proyectuales. En Fiorino, M. *En Enseñar, proyectar, investigar, experiencia y refecciones de la carrera de formación docente*. Buenos Aires. Argentina. Ediciones DAFU y Nobuko.
- Romano, A. (2015). *Conocimiento y práctica proyectual*.
- Samaja, J. (2003). *Los caminos del conocimiento*.
- Torrance, E. (1966). *Test of creative thinking*. Princeton. Personel Press.
- Ynoub, R. (2014). *Cuestión de método, aportes para una metodología crítica*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Cengage Learning Argentina

Abstract: As part of the implementation of the redesign of the graphic design curriculum at the Pontifical Catholic University of Ecuador, the second level is initially sought to apply the project method as a teaching axis through the development of five short projects. In each project, the subjects of the level that are: Elements of Design, Editing of Vector Graphics and Bitmap, Technical Drawing and Photography applied to Graphic Design come together. At this level the axis of theoretical reflection is the Elements of Graphic Design that according to Samara (2008) are: The shape, color, typography, image and composition. Each subject also includes theoretical concepts and practical exercises that contribute to the resolution of the projects. This article describes the general organization of the curriculum and the organization of the level and the process of creation and definition of projects. In addition, the role of each of the subjects in a collaborative work is proposed, then the step to the micro curricular program, the definition of evaluation

rubrics, finally the presentation of the results of the projects fulfilling the stages of: investigating the problem with the user, develop the design proposal and check compliance with the design requirements.

Keywords: Graphic Design - teaching - design project - project method.

Resumo: Como parte da implementação do redesenho do currículo de design gráfico da Pontifícia Universidade Católica do Equador, buscouse, no segundo nível, aplicar inicialmente o método do projeto como um eixo de ensino por meio do desenvolvimento de 5 projetos curtos. Em cada projeto também convergem os assuntos do nível que são: Elementos de Design, Edição de Gráficos Vetoriais e Bitmap, Desenho Técnico e Fotografia aplicados ao Design Gráfico. Nesse nível, o eixo de reflexão teórica são os Elementos de Design Gráfico que, segundo Samara (2008), são: Forma, cor, tipografia, imagem e composição. Também estão incluídos em cada disciplina conceitos teóricos e exercícios práticos que contribuem para a resolução dos projetos.

Este artigo descreve a organização geral do currículo e do plano de estudos de nível e o processo de criação e definição de projetos. Além disso, propõe-se o papel de cada um dos sujeitos em um trabalho colaborativo, depois a etapa para o programa microcurricular, a definição de rubricas de avaliação e, finalmente, a apresentação dos resultados dos projetos que cumprem as etapas de: investi-gar o problema com usuário, desenvolva a proposta de design e verifique a conformidade com os requisitos de design.

Palavras chave: Design gráfico - ensino - projeto de design - método de projeto

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
