

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTION  
Y PRÁCTICA DOCENTE**



**TESIS DE GRADO PREVIA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
MAGISTER EN TECNOLOGÍAS PARA LA GESTIÓN Y PRÁCTICA  
DOCENTE**

**DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA PROYECTOS DE  
DISEÑO DE MARCA UTILIZANDO LA METODOLOGÍA LOCOME APLICADO  
EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE CHIMBORAZO.**

**AUTOR: MARCELA ELIZABETH CADENA FIGUEROA**

**DIRECTOR: ING. FRANCISCO RODRIGUEZ**

**QUITO, AGOSTO 2016**

**Resumen:**

El docente actual, dentro de sus actividades académicas debe desarrollar capacidades y habilidades que le permita utilizar entornos virtuales de aprendizaje, para compartir herramientas de apoyo a sus estudiantes para reforzar sus conocimientos teórico-prácticos tanto de manera autónoma como grupal.

Es así que el desarrollo de Objetos de Aprendizaje debería convertirse en una actividad cotidiana para los docentes, con mayor razón para los docentes de la carrera de Diseño Gráfico, ya que están en la posibilidad de generar objetos atractivos para los estudiantes. Por tanto, el objetivo que la investigación planteó fue: Desarrollar objetos de aprendizaje mediante el uso de la metodología Locomo para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de Diseño de Marcas en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo. Para crear dichos objetos se puede utilizar diversas metodologías, para la propuesta se utilizó la metodología Locomo, la cual nace en Cuba en el 2006 de la mano de Manuel Medina y María López, basada en estándares de calidad, y que provee los mecanismos necesarios para dotar de los niveles de calidad sistémica al producto obtenido, contemplando cuatro fases: Análisis del OA, Diseño Conceptual del OA, Construcción del OA y Evaluación Pedagógica.

Se construyeron tres objetos de aprendizaje con su respectiva evaluación, después de la aplicación de una encuesta a los estudiantes cuyas deficiencias en temas específicos originaron los objetos de aprendizaje construidos.

Finalmente se realizó la evaluación pedagógica para validar la funcionalidad de los objetos creados mediante la utilización de herramientas tecnológicas de fácil manejo y acceso, obteniendo un alto grado de aceptación tanto por parte de docentes y estudiantes ratificando la utilidad de los objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje con y sin presencia del docente.

**Abstract:**

The current teacher, inside their academic activities should develop skills and abilities that allow to use virtual learning environments, to share support tools for their students to strengthen their theoretical and practical knowledge both independently and in groups.

Thus development of Learning Objects should become a daily activity for teachers, more so for teachers of Graphic Design career, because they are able to generate attractive objects for students. Therefore, the research objective raised was: To develop learning objects by using the Locomo methodology for strengthening the teaching-learning process of Trademark Design Graphic Design career at the National University of Chimborazo.

To create these objects can be used different methodologies, for the Locomo methodology proposed, which was born in Cuba in 2006 of the hand of Manuel Medina and Maria Lopez, based on quality standards, and provides the necessary mechanisms to be used provide systemic levels of quality to the obtained product, contemplating four phases: Analysis of OA, OA Conceptual Design, Construction and Pedagogical Evaluation OA.

Constructed three learning objects with their own evaluation, after application of a survey to students whose deficiencies on specific issues originated built learning objects.

Finally the pedagogical evaluation was conducted to validate the functionality of created objects using technological tools easy to use and access, obtaining a high degree of acceptance by both teachers and students confirming the usefulness of learning objects in teaching and learning process without a teacher.

**Índice General**

Portada.....	i
Resumen:.....	ii
Abstract:.....	iii
Índice General.....	iv
Índice de tablas.....	vii
Índice de figuras.....	ix
Introducción.....	xv
1    CAPÍTULO 1: Generalidades.....	18
1.1    Tema.....	18
1.2    Planteamiento del problema.....	18
1.3    Pregunta de estudio, meta o hipótesis.....	22
1.4    Objetivos del proyecto.....	22
1.4.1    Objetivo General.....	22
1.4.2    Objetivos Específicos.....	22
1.5    Población y muestra.....	23
1.6    Justificación.....	23
2    CAPÍTULO 2: Estado del Arte. Análisis de las características y requerimientos de los objetos de aprendizaje.....	27
2.1    Objetos de aprendizaje.....	27
2.2    Características de los objetos de aprendizaje.....	27
2.3    Ventajas de los objetos de aprendizaje.....	28

2.4	Clasificación de los objetos de aprendizaje.....	29
2.5	Metodologías para realizar objetos de aprendizaje.....	30
2.5.1	Metodología Locomo: Características.....	30
2.5.2	Fases de la metodología.....	30
2.6	Herramientas para crear objetos de aprendizaje.....	32
2.7	Diagnóstico del estado actual de las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Diseño de Marca en la carrera de Diseño Gráfico de la UNACH.....	43
2.7.1	Situación actual de la carrera de Diseño Gráfico de la UNACH.....	43
2.7.2	Misión.....	46
2.7.3	Visión.....	46
2.7.4	Perfil de egreso de la carrera.....	46
2.7.5	Campo ocupacional.....	47
2.7.6	Objetivos educacionales de la carrera.....	47
2.7.7	Resultados del aprendizaje de la carrera.....	48
2.7.8	Núcleos de formación de la carrera.....	50
2.7.8.1	Datos generales.....	50
2.7.8.2	Núcleos de Formación.....	50
2.7.8.3	Malla curricular de la carrera por semestres.....	51
2.7.8.4	Planes analíticos vigentes pertinentes al Diseño de Marca.....	52
2.7.8.5	Metodologías detectadas en los Planes Analíticos.....	54
2.7.8.8	Espacios virtuales vigentes.....	66

3	CAPÍTULO 3: Aplicación de la metodología Locomo en la creación de objetos de aprendizaje .....	70
3.1	Fase 1: Análisis de los objetos de aprendizaje .....	70
3.1.1	Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes.....	70
3.1.2	Conclusión de la encuesta .....	79
3.2	Fase 2: Diseño conceptual de los objetos de aprendizaje.....	83
3.3	Fase 3: Construcción de los objetos de aprendizaje.....	86
3.3.1	Objeto de aprendizaje 1: Clasificación tipológica de la marca .....	87
3.3.2	Objeto de aprendizaje 1.1: Objeto de aprendizaje para evaluación de la clasificación tipológica de la marca.....	93
3.3.3	Objeto de aprendizaje 2: Naming - contexto marcario.....	96
3.3.4	Objeto de aprendizaje 2.1: Objeto de aprendizaje para evaluación de Naming – contexto marcario .....	110
3.3.5	Objeto de aprendizaje 3: Proceso de Graficación de Identificadores Visuales.....	114
3.3.6	Objeto de aprendizaje 3.1: Objeto de aprendizaje para evaluación de Proceso de Graficación de Identificadores visuales. ....	125
3.4	Fase 4: Evaluación pedagógica de los objetos de aprendizaje desarrollados para la enseñanza aprendizaje de diseño de marcas.....	128
3.4.1	Análisis de la Evaluación Pedagógica aplicada a Docentes.....	129
3.4.1.1	Criterio diseño .....	129
3.4.1.2	Criterio contenido.....	135
3.4.1.3	Criterio funcionalidad.....	136

3.4.1.4 Criterio usabilidad .....	140
3.4.1.5 Conclusión de la encuesta aplicada a los docentes.....	142
3.4.2 Análisis de la Evaluación Pedagógica aplicada a Estudiantes .....	143
3.4.2.1 Criterio diseño .....	143
3.4.2.2 Criterio contenido.....	147
3.4.2.3 Criterio funcionalidad.....	150
3.4.2.4 Criterio usabilidad .....	154
3.4.2.5 Conclusión de la encuesta aplicada a los estudiantes:.....	157
4      CAPÍTULO 4: Conclusiones y recomendaciones.....	158
4.1 Conclusiones.....	158
4.2 Recomendaciones.....	160
Bibliografía.....	161

**Índice de tablas**

Tabla 1. PowerPoint .....	32
Tabla 2. PresenterMedia.....	34
Tabla 3. Pow Toon studio.....	35
Tabla 4. Articulate Storyline 2 .....	37
Tabla 5. Camtasia Studio 8.....	39
Tabla 6. Socrative.....	40
Tabla 7. Exam View Test Generator .....	42
Tabla 8. Datos Generales.....	50
Tabla 9. Núcleos de Ciencias Básicas .....	51
Tabla 10. Núcleos de Ciencias correspondientes a la profesión .....	51
Tabla 11. Malla Segundo Semestre.....	51
Tabla 12. Malla Tercer Semestre .....	51
Tabla 13. Malla Cuarto Semestre .....	52
Tabla 14. Malla Quinto Semestre.....	52
Tabla 15. Malla Sexto Semestre.....	52
Tabla 16. Metodologías pedagógicas .....	55
Tabla 17. Metodologías profesionalizantes.....	56
Tabla 18. Recursos didácticos .....	56
Tabla 19. Recursos didácticos utilizados en clases .....	59
Tabla 20. Aulas virtuales del docente .....	60
Tabla 21. Definición de objeto de aprendizaje.....	61
Tabla 22. OAs desarrolladas .....	61
Tabla 23. Metodología utilizada.....	62
Tabla 24. Unidad 1 asignatura Diseño Gráfico I.....	80

Tabla 25. Unidad 3 asignatura Diseño Gráfico I.....	80
Tabla 26. Objetos de aprendizaje .....	82
Tabla 27. OA 1: Clasificación tipológica de la marca .....	83
Tabla 28. OA 1.1: Evaluación de la clasificación tipológica de la marca I .....	83
Tabla 29. OA 2: Naming – Contexto marcario .....	84
Tabla 30. OA 2.1: Evaluación para Naming – Contexto marcario .....	84
Tabla 31. OA 3: Proceso de Graficación.....	85
Tabla 32. OA 3.1: Evaluación para proceso de graficación.....	85

**Índice de figuras**

Figura 1. Proceso metodológico.....	70
Figura 2. Efectividad en el proceso metodológico.....	71
Figura 3. Técnicas.....	72
Figura 4. Eufonía.....	73
Figura 5. Isologo.....	74
Figura 6. Clasificación de la marca.....	75
Figura 7. Reconocimiento de códigos gráficos.....	76
Figura 8. Tipología del nombre o fonotipo.....	77
Figura 9. Cromática.....	78
Figura 10. Parámetros de calidad de la marca.....	79
Figura 11. Clasificación tipológica de marca.....	86
Figura 12. Presentermedia.com.....	87
Figura 13. Recursos de PresenterMedia.....	88
Figura 14. Descarga de plantilla.....	88
Figura 15. Animaciones.....	89
Figura 16. Dispositiva 1.....	90
Figura 17. Diapositiva 2.....	90
Figura 18. Diapositiva 3.....	90
Figura 19. Diapositiva 4.....	91
Figura 20. Diapositiva 5.....	91
Figura 21. Diapositiva 6.....	92
Figura 22. Diapositiva 7.....	92
Figura 23. Diapositiva 8.....	92
Figura 24. Diapositiva 9.....	93

Figura 25. Socrative .....	93
Figura 26. Creación cuenta socrative .....	94
Figura 27. Creación de cuestionario.....	94
Figura 28. Opciones cuestionario.....	95
Figura 29. PowToon.....	96
Figura 30. Creación de nuevo proyecto.....	96
Figura 31. Temas disponibles.....	97
Figura 32. Página para nuevo proyecto .....	97
Figura 33. Lámina 1 .....	98
Figura 34. Lámina 2 .....	98
Figura 35. Lámina 3 .....	99
Figura 36. Lámina 4 .....	99
Figura 37. Lámina 5 .....	99
Figura 38. Lámina 6 .....	100
Figura 39. Lámina 7 .....	100
Figura 40. Lámina 8 .....	101
Figura 41. Lámina 9 .....	101
Figura 42. Lámina 10 .....	101
Figura 43. Lámina 11 .....	102
Figura 44. Lámina 12 .....	102
Figura 45. Lámina 13 .....	102
Figura 46. Lámina 14 .....	103
Figura 47. Lámina 15 .....	103
Figura 48. Lámina 16 .....	104
Figura 49. Lámina 17 .....	104

Figura 50. Lámina 18 .....	105
Figura 51. Lámina 19 .....	105
Figura 52. Lámina 20 .....	106
Figura 53. Lámina 21 .....	106
Figura 54. Lámina 22 .....	106
Figura 55. Lámina 23 .....	107
Figura 56. Lámina 24 .....	107
Figura 57. Lámina 25 .....	107
Figura 58. Lámina 26 .....	108
Figura 59. Lámina 27 .....	108
Figura 60. Camtasia.....	109
Figura 61. Opción produce and share.....	109
Figura 62. Archivo de video.....	109
Figura 63. Archivo final .....	110
Figura 64. Exam View.....	110
Figura 65. New Test.....	111
Figura 66. Inserción de preguntas .....	111
Figura 67. Datos para pregunta opción múltiple (1) .....	111
Figura 68. Datos para pregunta verdadero o falso.....	112
Figura 69. Datos para pregunta opción múltiple (2) .....	112
Figura 70. Datos para pregunta opción múltiple (3) .....	112
Figura 71. Opción para imprimir test .....	113
Figura 72. Opción test desarrollado .....	113
Figura 73. Opción para exportar test.....	114
Figura 74. Instalación de Articulate Storyline 2.....	114

Figura 75. Nuevo proyecto .....	115
Figura 76. Interfaz Articulate Storyline 2 .....	115
Figura 77. Imagen de fondo .....	116
Figura 78. Ambiente de un aula de clases .....	116
Figura 79. Escoger imagen .....	116
Figura 80. Inserción de imagen .....	117
Figura 81. Caja de texto .....	117
Figura 82. Personajes .....	118
Figura 83. Ubicación del personaje .....	118
Figura 84. Audio .....	118
Figura 85. Animación en línea de campo .....	119
Figura 86. Contenido diapositiva (1) .....	119
Figura 87. Contenido diapositiva (2) .....	120
Figura 88. Contenido diapositiva (3) .....	120
Figura 89. Contenido diapositiva (4) .....	120
Figura 90. Contenido diapositiva (5) .....	121
Figura 91. Imagen para reforzar temática (1) .....	121
Figura 92. Imagen para reforzar temática (2) .....	121
Figura 93. Imagen para reforzar temática (3) .....	122
Figura 94. Imagen para reforzar temática (4) .....	122
Figura 95. Contenido diapositiva (6) .....	122
Figura 96. Imagen para reforzar temática (5) .....	123
Figura 97. Imagen para reforzar temática (6) .....	123
Figura 98. Imagen para reforzar temática (7) .....	123
Figura 99. Cambio posición del personaje .....	124

Figura 100. Publicación del objeto de aprendizaje.....	124
Figura 101. Inserción de diapositivas.....	125
Figura 102. Pregunta verdadero o falso.....	125
Figura 103. Pregunta de opción múltiple.....	126
Figura 104. Pregunta de completar.....	126
Figura 105. Pregunta de verdadero y falso.....	126
Figura 106. Pregunta de opción múltiple.....	127
Figura 107. Pregunta de opción múltiple.....	127
Figura 108. Publicación de la evaluación.....	127
Figura 109. Parámetros de diseño.....	129
Figura 110. Uso de la cromática.....	130
Figura 111. Uso de fuentes.....	131
Figura 112. Uso de imágenes.....	132
Figura 113. Orden del contenido.....	133
Figura 114. Contenido teórico e imágenes.....	134
Figura 115. Presentación de bibliografía.....	135
Figura 116. Organización de elementos.....	136
Figura 117. Interacción evaluador – evaluado.....	137
Figura 118. Motivación y atracción al aprendiz.....	138
Figura 119. Proceso discursivo en ausencia del docente.....	139
Figura 120. Exploración flexible y libre del aprendiz.....	140
Figura 121. Uso de herramientas.....	141
Figura 122. Requerimientos para visualización.....	142
Figura 123. Parámetros de diseño.....	143
Figura 124. Uso de la cromática.....	144

Figura 125. Uso de fuentes.....	145
Figura 126. Uso de imágenes .....	146
Figura 127. Orden del contenido.....	147
Figura 128. Contenido teórico e imágenes.....	148
Figura 129. Presentación de bibliografía.....	149
Figura 130. Organización de elementos .....	150
Figura 131. Interacción evaluador - evaluado .....	151
Figura 132. Motivación y atracción al aprendiz.....	152
Figura 133. Proceso discursivo en ausencia del docente.....	153
Figura 134. Flexibilidad y libertad para el aprendiz .....	154
Figura 135. Uso de herramienta .....	155
Figura 136. Requerimientos para visualización .....	156

## **Introducción**

La construcción de objetos de aprendizaje se ha convertido en una actividad habitual desarrollada en la actualidad por los docentes de todas las áreas, en busca de contribuir positivamente en el aprendizaje de sus estudiantes y motivarlos en la adquisición de nuevos conocimientos, permitiendo a los mismos adquirir estrategias de estudio autónomo y desarrollar competencias propias de cada asignatura o carrera.

El presente trabajo consta de cuatro capítulos distribuidos de la siguiente manera: Capítulo 1 denominado Generalidades, en el que se describe el tema de la investigación, planteamiento del problema, pregunta de investigación, objetivos y justificación.

Capítulo 2, Estado del Arte: análisis de las características y requerimientos de los objetos de aprendizaje, con la finalidad de desarrollar OA's efectivos se analizó cada uno de los parámetros que se debe cumplir durante su creación además la elección de la herramienta correcta para su desarrollo. Diagnóstico del estado actual de las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Diseño de Marca en la carrera de Diseño Gráfico de la UNACH, en este se describe los instrumentos aplicados para detectar las metodologías que los docentes aplican en la enseñanza de Diseño de Marca.

Capítulo 3. Aplicación de la metodología Locomo en la creación de objetos de aprendizaje, en el que se realiza cada una de las fases de dicha metodología como el análisis de los objetos de aprendizaje, el diseño conceptual de los OA's aplicables en el proceso de enseñanza aprendizaje de diseño de marcas, detallando los elementos que integran cada uno de los OA's, siendo estos: imágenes, audio, texto.

La descripción paso a paso la construcción de los OA's en cada una de las herramientas escogidas para su creación y finalmente la evaluación pedagógica de los objetos de aprendizaje desarrollados para la enseñanza aprendizaje de diseño de marcas, una vez

desarrollado los OA's fueron sometidos a evaluación tanto por los docentes involucrados en la investigación como los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico.

Capítulo 4. El proceso investigativo culmina con la exposición de las conclusiones y recomendaciones a las que se llega al final de la investigación, con el afán de que estos conocimientos puedan aportar a futuros investigadores que utilicen este trabajo como antecedente.

## **CAPÍTULO 1: Generalidades**

### **1.1 Tema**

Desarrollo de objetos de aprendizaje para proyectos de diseño de marca utilizando la metodología Locomo aplicado en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

### **1.2 Planteamiento del problema**

La sociedad actual es testigo de la creciente presencia de las tecnologías en la vida cotidiana. Los ordenadores, el internet, las redes sociales, están en los ambientes laborales, académicos, empresariales y sociales. El uso de las TIC`s garantiza un acceso inmediato a la información, o simplemente a espacios abiertos de ocio o entretenimiento.

Los contextos educativos en todos los niveles, pre-primario, primario, secundario y superior, han implementado laboratorios con recursos tecnológicos que constituyen la puerta hacia la información, mediante el uso de buscadores disponibles en la red. Según los últimos datos proporcionados por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), desde el año 2006 al 2010, se evidenció notablemente el desarrollo en la implementación y acceso a las telecomunicaciones y Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). “Los avances en cuanto a los servicios de telecomunicaciones y la utilización de las TIC, a nivel nacional, mejoraron, actualmente tres de cada 10 ecuatorianos utilizan Internet. El acceso a Internet ha incrementado del 7,7% en el año

2009 al 11.8% en el año 2010. Del total de ecuatorianos que poseen Internet, el 50,4% accede a través de cable, mientras que el 6,3% de los hogares tienen Internet inalámbrico. Los principales motivos para acceder a Internet son: la educación y el aprendizaje, con un 40%, la obtención de información en un 27,2% y en tercer lugar la comunicación con un 22,4%<sup>3</sup>". Hay que agregar además que, la actual administración estatal ha implementado hasta el año 2015, "781 infocentros" Espín, A. (2015), mediante los cuales, la población de las áreas rurales puede acceder a similares servicios.

Esta realidad, a decir de Sáez, J. (2010) expone la urgente "necesidad de ofertar, diseñar y desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje, que además de potenciar diversas áreas de conocimiento y valores para la formación integral de la personalidad del individuo, desarrolle las competencias respecto a uso de las TIC's que son y serán demandadas por su contexto cotidiano, académico y profesional". El docente actual requiere desarrollar competencias afines al manejo, uso y desarrollo de herramientas digitales, desde una pizarra interactiva, un blog, proyecciones interactivas, hasta complejos entornos virtuales con los cuales está en permanente contacto con sus estudiantes, cuando se encuentra fuera de los ambientes físicos institucionales.

Serrano, M. (2013) afirma que el "avance de las TIC's demanda cambios en las metodologías y estrategias educativas, para responder con ello a las necesidades de conocimiento de la sociedad y, en ese marco se han realizado diversas acciones para proporcionar recursos educativos que apoyen el quehacer diario de los docentes, uno de ellos son los denominados Objetos de Aprendizaje (OAs)", recursos que son diseñados con el propósito de difundir y socializar abiertamente para su uso y reutilización en

diversas situaciones académicas, sin que el profesor esté directamente presente; esto, a través de plataformas digitales a las cuales se accede mediante el internet.

El Comité de Estándares de Tecnologías de aprendizaje –LTSC- (2002) los define como “cualquier entidad digital o no digital que puede ser utilizada, reutilizada o referenciada durante el aprendizaje apoyado en la tecnología, en los que se incluyen: sistemas de entrenamiento basado en computadoras, ambientes de aprendizaje interactivo, sistemas inteligentes de instrucción apoyada por computadora, sistemas de aprendizaje a distancia y ambientes de aprendizaje colaborativo. Como OAs se incluyen: contenidos multimedia, contenido instruccional, software instruccional y herramientas de software”.

La institución que constituye el campo de estudio, Universidad Nacional de Chimborazo, en el año 2015 asume un nuevo modelo pedagógico dentro del cual se incluye el enfoque Conectivista desarrollado por George Siemens y Stephen Downes, quienes proponen una teoría personalizada para el estudiante en línea, apoyándose en la construcción de conexiones como actividades de aprendizaje, destacando la interactividad y conectividad. Por tanto, desarrolló un sistema informático que direcciona a todos los docentes a generar aulas virtuales para cada asignatura. Si bien los docentes han sido instruidos para utilizar dichos espacios virtuales, no todos poseen las competencias para generar recursos y objetos de aprendizaje efectivos.

La situación problemática particular que dio origen a la investigación se ubica en la carrera de Diseño Gráfico. Según el reporte del Centro de Transferencia de Tecnologías de la Universidad Nacional de Chimborazo, existen 46 aulas virtuales abiertas con

estudiantes matriculados, de las cuales solo un 40% están activas. En base a la observación de las mismas se evidenció la escasa producción y utilización de OAs. Los espacios virtuales usualmente cuentan con videos, no producidos por el propio docente, documentos en formato .pdf con lecturas afines a las asignaturas y links hacia tutoriales; un escaso porcentaje de docentes utilizan presentaciones interactivas producidas individualmente. Si bien pueden existir múltiples factores que desemboquen en esta realidad, uno de ellos es el desconocimiento de metodologías efectivas para la construcción de OAs.

La carrera de Diseño Gráfico aborda un proceso de enseñanza aprendizaje subdividido en dos áreas: Diseño de Identidad y Diseño de Información. La malla curricular vigente establece cinco niveles para Diseño, en los cuales se abordan procesos de: diseño de identificadores visuales, identidad corporativa, sistemas de señalización y señalética, packaging y gestión del Diseño. Al ser una carrera relativamente joven (13 años), el fondo bibliográfico es limitado, cuenta con 242 textos afines, de los cuales un porcentaje mínimo corresponde a bibliografía relacionada a Identidad Corporativa y Desarrollo de Marca. Con experiencias propias como docente de las asignaturas detalladas y conociendo ciertas debilidades en cuanto a recursos bibliográficos, que posteriormente se ven reflejados en vacíos de aprendizaje, la propuesta de la investigación se encamina hacia la generación de OAs en temáticas referentes al diseño de marcas, cuya utilidad aportará al proceso de enseñanza aprendizaje.

### **1.3 Pregunta de estudio, meta o hipótesis**

¿Cómo fortalecerá el proceso de enseñanza aprendizaje de Diseño de Marcas, el desarrollo de objetos de aprendizaje, utilizando la metodología Locomo?

### **1.4 Objetivos del proyecto**

#### **1.4.1 Objetivo General**

Desarrollar objetos de aprendizaje mediante el uso de la metodología Locomo para el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de Diseño de Marcas en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.

#### **1.4.2 Objetivos Específicos**

- Diagnosticar el estado actual de las metodologías en el proceso de enseñanza aprendizaje de Diseño de Marcas, en el campo de estudio determinado.
- Analizar las características y requerimientos para la construcción de objetos de aprendizaje.
- Diseñar conceptualmente los objetos de aprendizaje aplicables en el proceso de enseñanza aprendizaje de Diseño de Marcas.
- Construir los objetos de aprendizaje pertinentes para el caso de estudio.
- Evaluar pedagógicamente los objetos de aprendizaje desarrollados para conocer el nivel de usabilidad y contribución al proceso de enseñanza aprendizaje.

## **1.5 Población y muestra**

La población de la investigación será intencional, ya que para el desarrollo del mismo se requerirá de los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, dando un total de 126 estudiantes y 5 docentes de la carrera para la muestra.

## **1.6 Justificación**

La educación actual requiere de herramientas tecnológicas que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje y a su vez contribuyan a que sea significativo, logrando que los estudiantes se sientan motivados a adquirir nuevos conocimientos. Los avances tecnológicos son parte del quehacer diario, no solo de la academia sino en todos los estamentos de la sociedad actual. En dicho contexto, es necesario fortalecer las competencias profesionales ligadas al uso de recursos virtuales; más aún en el ámbito universitario, donde los docentes requieren de múltiples plataformas y metodologías que permitan construir conocimientos, cambiando el paradigma en la forma de cómo se enseña y cómo se aprende.

Es así que los nuevos paradigmas de la educación, exigen el uso de diversos escenarios extra-aúlicos, apoyándose en los recursos digitales en los que, docentes y estudiantes pueden administrar y utilizar los conocimientos, la información y la comunicación referente a un tema o asignatura de estudio. La “función del docente es fundamentalmente de carácter tutorial, e implica atender y tutorizar el ritmo, la trayectoria personal de cada individuo. Acompañar, facilitar, provocar, orientar, guiar,

reconducir el desarrollo, ayudar a que los estudiantes construyan su propio proyecto vital y desarrollen su mente científica, su mente ética y social y su mente personal. El docente es un profesional complejo con dos pilares fundamentales, pasión por el saber y pasión por ayudar a aprender” Pérez, A. (2012)

Según Bruner (1960) en Loza, C. (2014) “aprender es un redescubrir, un reinventar entendiendo que el estudiante va construyendo su estructura cognoscitiva de una manera personal, autónoma, él es el protagonista de su propio aprendizaje. En el texto del mismo autor, George Siemens manifiesta que “el sistema educativo vive un desencuentro con las necesidades de la sociedad; el sistema educativo era la casa del conocimiento y el aprendizaje, los docentes la autoridad y también quienes transmitían el saber a los nuevos aprendices”. Los docentes, generalmente se apoyaban con una pequeña biblioteca especializada en el saber que impartían; esto ha dejado de ser una verdad única.

El conocimiento mundial se duplica cada vez en menos tiempo y no reside solo en los sistemas educativos, sino en la conectividad. Los escenarios de aprendizaje ya no se limitan a las aulas, laboratorios y bibliotecas. La virtualidad abrió nuevos escenarios que los docentes obligatoriamente deben manejar para su desempeño profesional.

En la carrera de Diseño Gráfico, campo de la investigación, los escenarios virtuales que se han creado bajo la plataforma Moodle, no logran captar la atención por parte de los docentes ni de los estudiantes, debido a que las aulas poseen una interfaz que hace del aprendizaje una actividad tediosa y hasta aburrida, debido a la escasa presencia de objetos de aprendizaje.

Los objetos de aprendizaje son la mejor manera de captar la atención e interés de los estudiantes en su formación profesionalizante. Martínez (2009) manifiesta: “es aquí donde cada estudiante podrá constatar lo significativo del proceso de aprendizaje que se plantea construir”. Además, son reutilizables y pueden incorporar textos, gráficos, animaciones, audio y video, para apoyar y mejorar el aprendizaje, se puede acceder a los mismos en cualquier momento y lugar. La investigación diagnóstica evidenció un mínimo uso de este tipo de recursos, siendo casi exclusivos de los docentes graduados en áreas afines a la Informática Educativa. Los procesos de capacitación que han sido liderados por citados docentes, no han cubierto las expectativas prácticas, para que los demás docentes puedan desarrollar objetos de aprendizaje efectivos con pertinencia a su campo de estudio. Si bien por obligatoriedad legal, apertura aulas virtuales, éstas no son bien aprovechadas, en la mayoría de casos por desconocimiento y en unos cuantos otros, por falta de tiempo y por las débiles características de usabilidad de la plataforma Moodle.

En el caso particular de los docentes que están inmersos en las asignaturas afines al Diseño de Marca, se constató que, si bien cuentan con un dominio teórico-práctico, admiten una débil formación metodológica para la enseñanza, ya que no han recibido formación pedagógica, sino que basan sus procesos en las experiencias en el campo profesional. Además, dentro de su formación, si bien han recibido asignaturas afines al Diseño Web y Multimedia, no han abordado procesos donde desarrollen objetos de aprendizaje, por tanto, no hacen uso de los mismos. A este problema se suma la escasa bibliografía física existente en la biblioteca de la Facultad a la que pertenece, dado que existen solo dos textos referentes al tema en mención. Cada docente ha hecho esfuerzos por adquirir material bibliográfico físico y virtual, pero no cuentan con los canales

efectivos para su socialización. La limitación crece, cuando el sílabo que propone el docente debe obligatoriamente regirse al material bibliográfico existente en la biblioteca, como bibliografía básica.

La presente investigación contribuirá en el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje en la carrera de Diseño Gráfico, ya que permitirá diseñar y construir objetos de aprendizaje que integre desde el proceso de construcción del identificador visual hasta el proceso de comunicación de la marca o Branding. El desarrollo de la misma integrará a todos los docentes vinculados al área, lo que garantiza una construcción colectiva y global.

## **CAPÍTULO 2: Estado del Arte. Análisis de las características y requerimientos de los objetos de aprendizaje.**

### **2.1 Objetos de aprendizaje**

El término Objeto de Aprendizaje (OA) fue introducido por Wayne Hodgins en 1992. A partir de esa fecha, han sido muchos los autores que han definido el concepto; de hecho la falta de consenso en su definición ha llevado a la utilización de múltiples términos sinónimos: learning object, objetos de aprendizaje reutilizables, objeto de conocimiento reutilizable, cápsula de conocimiento... David Willey, en el año 2001 propone la siguiente definición: “cualquier recurso digital que puede ser usado como soporte para el aprendizaje”, herramientas educativas que utilizan las TIC con el fin de lograr contenidos amigables y sustanciosos para las personas que hacen uso de ellos.

### **2.2 Características de los objetos de aprendizaje**

- Autónomo desde lo pedagógico: debe depender del contexto u otros objetos o recursos externos al mismo, debe ser auto-contenido y poder utilizarse como un material educativo de manera autónoma.
- Independiente desde lo tecnológico: no debiera depender del medio (tecnológico) sobre el que va a ser utilizado.
- Formato digital: tiene capacidad de actualización y/o modificación constante; es decir, es utilizable desde Internet y accesible a muchas personas simultáneamente y desde distintos lugares.

- Propósito pedagógico: el objetivo es asegurar un proceso de aprendizaje satisfactorio. Por tanto, el OA incluye no sólo los contenidos, sino que también guía el propio proceso de aprendizaje del estudiante.
- Contenido interactivo: implica la participación activa de cada individuo (profesor-alumno/s) en el intercambio de información. Para ello es necesario que el objeto incluya actividades (ejercicios, simulaciones, cuestionarios, diagramas, gráficos, diapositivas, tablas, exámenes, experimentos, etc.) que permitan facilitar el proceso de asimilación y el seguimiento del progreso de cada alumno.
- Es reutilizable en contextos educativos distintos. Esta característica es la que determina que un objeto tenga valor, siendo uno de los principios que fundamentan el concepto de objeto de aprendizaje.

### **2.3 Ventajas de los objetos de aprendizaje**

- Personalización: Adaptación del temario y la planificación temporal a cada estudiante.
- Interoperabilidad: Acceden a los objetos independientemente de la plataforma y hardware.
- Inmediatez/ accesibilidad: Tienen acceso, en cualquier momento, a los objetos de aprendizaje que se desee.
- Reutilización: Disminuyen el tiempo invertido en el desarrollo del material didáctico
- Flexibilidad: Se integran en el proceso de aprendizaje, se adaptan al ritmo de aprendizaje del alumno.

- **Durabilidad/ Actualización:** Acceden a contenidos que se adaptan fácilmente a los cambios tecnológicos.

## 2.4 Clasificación de los objetos de aprendizaje

Los objetos de aprendizaje se clasifican en:

- 1) **Conceptuales.** Hechos, datos y conceptos (leyes, teoremas). Un concepto se adquiere cuando se “es capaz de dotar de significado a un material o a una información que se presenta”; se trata de traducir el concepto a nuestras propias palabras.
- 2) **Procedimentales.** Un procedimiento es “un conjunto de acciones ordenadas, orientadas a la consecución de una meta”, por consiguiente, hablar de procedimientos implica el aprendizaje de un “saber hacer”, con un propósito claramente definido y que se espera realizar de manera ordenada. Es algo práctico.
- 3) **Actitudinales.** Son tendencias, o disposiciones adquiridas y relativamente duraderas, a evaluar de un modo determinado un objeto, una persona, suceso o situación y actuar en consonancia en dicha evaluación. Los contenidos actitudinales se clasifican en valores, actitudes y normas.

Según el formato:

- Imagen
- Texto
- Sonido

Multimedia (Martínez, Bonet, Cáceres, Fargueta, y Garcia., sf. Los objetos de aprendizaje como recurso para la docencia universitaria: criterios para su elaboración, Valencia, España)

## **2.5 Metodologías para realizar objetos de aprendizaje**

Existen diversas metodologías para la elaboración de objetos de aprendizaje, teniendo todas como objetivo crear objetos de alta calidad sistémica, poseedores de las características necesarias para insertarlos en un contexto educativo determinado. Se toma para el desarrollo de la investigación a la metodología Locomo que destaca la educatividad palabra mencionada por los autores de la misma como la capacidad del medio educativo para generar aprendizaje en el alumno por medio de los objetos de aprendizaje.

### **2.5.1 Metodología Locomo: Características**

Desarrollada en el año 2006 por Manuel Medina y María Gertrudis López, dicha metodología basa su diseño en estándares y mecanismos que guíen la construcción de los objetos de software tomando como modelo el uso de la metodología RUP (Rational Unified Process). Utilizar RUP permite aprovechar las fortalezas necesarias para el desarrollo de proyectos de software, e incorporar aquellas condiciones adicionales que se requieren para construir OA's con altos niveles de calidad sistémica, entendiendo éstos como aspectos pedagógicos e instruccionales necesarios.

### **2.5.2 Fases de la metodología**

LOCOME contempla 4 fases dentro del ciclo iterativo del desarrollo de los objetos, e incluye en cada una de ellas: la descripción de objetivos a alcanzar, los artefactos a utilizar y los criterios de evaluación que deben ser considerados.

### **2.5.2.1 Análisis de objetos de aprendizaje**

Fase temprana del desarrollo, donde se establece la visión, pertinencia, metáforas y características detalladas del OA. Esto permite establecer los requerimientos perseguidos con el desarrollo, tanto a nivel conceptual como funcional.

### **2.5.2.2 Diseño conceptual de los objetos de aprendizaje**

Donde se establece la “forma” mediante la cual va a ser desarrollado el OA, independientemente de la plataforma de desarrollo a ser empleada. Se diseñan modelos informales de datos y de aplicación, que permiten especificar claramente las características y disposición ideal de cada uno de los sub-objetos que conformarían el OA.

### **2.5.2.3 Construcción de los objetos de aprendizaje**

Contempla la implementación del OA, y a diferencia de RUP abarca dos subfases: desarrollo de los recursos y adecuación al estándar del OA. La adecuación al estándar incluye: la generación de metadata y del SCORM CAM (SCORM Content Aggregation Model), el empaquetado y la visualización del OA.

### **2.5.2.4 Evaluación Pedagógica**


Determina si las características del enfoque educativo seleccionado se están cumpliendo satisfactoriamente.

## 2.6 Herramientas para crear objetos de aprendizaje

Las herramientas de autor son programas diseñados para la creación, publicación y gestión de objetos de aprendizaje en formato digital, facilitando al docente la creación del material educativo que necesita emplear en cada una de sus clases. Las herramientas se caracterizan por brindar al usuario una interfaz amigable, con un nivel de dificultad media ya que ofrecen recursos visuales atractivos y de calidad sin necesidad de tener conocimientos en programación.

En la investigación se emplearon las siguientes herramientas:

**Tabla 1. PowerPoint**


 <b>PowerPoint</b>		Nombre de la Herramienta: Power Point 2016
Gratuito:	De Pago: X	
Características técnicas:	Office 2016: Procesador de 86 o 64 bits a 1 gigahercio (GHz) o más rápido con conjunto de instrucciones SSE2 1 GB DE MEMORIA RAM 2 GB de espacio disponible en disco Resolución de pantalla de 1280 x 800 Para la aceleración del hardware de gráficos se requiere una tarjeta gráfica DirectX 10. Sistema operativo: Windows 10, Windows 8.1, Windows 8, Windows 7 Service Pack 1, Windows 10 Server, Windows Server 2012 R2, Windows Server 2012 o Windows Server 2008 R2 Conexión a Internet para algunas funciones.	
Características pedagógicas:	Permite realizar presentaciones de calidad utilizando las plantillas pre-establecidas o que son generadas por el usuario, las presentaciones pueden enriquecerse por medio de imágenes, fondos, texto, videos, animaciones, transiciones que atraerán e impactan positivamente a la persona al cual va dirigida la presentación.	

Usabilidad	Las presentaciones pueden ser realizadas tanto por docentes como por estudiantes, ya que Power Point es un programa fácil de usar y ser muy intuitivo. Además, las presentaciones realizadas en éste programa pueden ser reutilizadas por el usuario.
Admite	<p>Texto ✓      Imágenes ✓      Gráficos ✓</p> <p>Video ✓      Sonido ✓</p>
<p>Descripción: Es un programa desarrollado por la empresa Microsoft, este programa es compatible con sistemas operativos como Windows y Mac OS, Power Point viene integrado en el paquete ofimático denominado Microsoft Office que permite realizar presentaciones utilizando plantillas predeterminadas o creadas por el usuario, permite la integración de dispositivos o láminas digitales en las cuales se puede insertar texto, imágenes, gráficos, sonidos, video, tablas; además se puede utilizar para uso personal o como material de exposición a grupos determinados.</p>	
Ventajas:	<p>En la versión 2016, se puede compartir la presentación de PowerPoint 2016 con otras personas y trabajar conjuntamente en tiempo real. Un nuevo tipo de transición, la transformación que permite suavizar las animaciones, las transiciones y los movimientos de los objetos en las diapositivas de la presentación. El panel diseño se abrirá de forma automática con una serie de sugerencias de características visuales que se puede aplicar a las diapositivas convirtiéndose en un panel favorecedor para el usuario que carece de conocimientos en diseño.</p> <p>El campo de texto ¿Qué desea hacer?, en el que puede escribir palabras y frases relacionadas con lo siguiente que quiere hacer y obtener acceso rápido a las características que quiere usar o a las acciones que quiere realizar. También puede elegir si quiere obtener ayuda relacionada con lo que está buscando o realizar una búsqueda inteligente del término que ha escrito.</p> <p>El panel Recomendaciones, con tecnología de Bing, ofrece más que simplemente definiciones.</p> <p>Grabación de pantalla, esta opción es perfecta para las demostraciones, ya que se puede incluir grabaciones de pantalla en las presentaciones de PowerPoint con tan solo unos clics.</p>
Desventajas:	Costo elevado de descarga.
<p>Observaciones: A pesar de la elevada inversión en el paquete informático, brinda mucha ayuda a docentes y estudiantes en la creación rápida y oportuna de presentaciones de calidad.</p>	

Fuente: <https://support.office.com>

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 2. PresenterMedia**


		Nombre de la Herramienta: Presenter Media
Gratuito:	De Pago: X	
Características técnicas:	PC y Mac versiones de PowerPoint (97, 2001, 2003, 2004, 2007, 2008, 2010, 2011, 2013, 2016)	
Características pedagógicas:	Al ser usuarios de Presenter Media se tiene a disposición una amplia galería de recursos para poder utilizarlos y enriquecer enormemente la calidad de las presentaciones que se desee realizar.	
Usabilidad	La interfaz de Presenter Media es intuitiva y se puede descargar los recursos que se ajusten a las necesidades de cada usuario. Dichas descargas pueden ser utilizadas en Power Point, un programa muy conocido y amigable con los usuarios.	
Admite	Texto ✓    Imágenes ✓    Gráficos ✓  Video ✓    Sonido ✓	
<p>Descripción:      PresenterMedia.com fue lanzado oficialmente en el año 2009, dirigido por un dedicado grupo de artistas y programadores ubicados en Sioux Falls, Dakota del Sur EE.UU.</p> <p>Proporciona un valor sin igual para todo aquel que necesite crear presentaciones con un alto valor estético, han creado cientos de miles de animaciones 3D, plantillas de PowerPoint e ilustraciones, recopilación de imágenes para diferentes empresas de todo el mundo. A través de la página web ha llegado a conformar una diversa clientela que incluye alrededor de 500 compañías, oficinas en casa, educadores, estudiantes y organizaciones religiosas, quienes deben pagar una suscripción anual para poder acceder y descargar los recursos que la página web ofrece.</p>		

Ventajas:	<p>Se encuentran a disposición del suscriptor una amplia biblioteca de recursos para ser utilizados en: Educación, Banca y finanzas, Ciencia y tecnología, Infografías, Eventos, Hogar, entre otros.</p> <p>No existe un límite de descargas.</p> <p>No necesita instalación el acceso es a través del sitio web: <a href="http://www.presentermedia.com">www.presentermedia.com</a></p> <p>Las plantillas y recursos que ofrece la página son libres de derecho de autor, no hay cargos adicionales que se requieren para este uso por lo tanto se puede utilizar para realizar presentaciones educativas o empresariales, páginas web comerciales, blogs, aplicaciones móviles y software, documentos impresos, libros, y otros proyectos comerciales</p>
Desventajas:	<p>Tiene un costo elevado.</p> <p>En versiones inferiores de power point 2007 no se puede utilizar a cabalidad todos los recursos que Presenter Media ofrece.</p>
<p>Observaciones: El valor de la suscripción es ideal ya que tiene una duración de 24 meses en la que los usuarios pueden sacar provecho de las bondades de cada uno de los recursos que Presenter Media posee.</p>	

**Fuente:** [www.presentermedia.com](http://www.presentermedia.com)

**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 3. Pow Toon studio**


 <p>Nombre de la Herramienta: Pow Toon studio</p>	
Gratuito:	De Pago: X
Características técnicas:	PC y Mac (97, 2001, 2003, 2004, 2007, 2008, 2010, 2011, 2013, 2016)
Características pedagógicas:	Permite realizar presentaciones animadas en video de trabajos, proyectos o presentaciones personales de forma amena e inspiradora, permitiendo insertar en las diapositivas fotografías, imágenes, incluso permite realizar infografías.

Usabilidad	Los profesionales de la educación y los estudiantes pueden crear contenido que es visualmente atractivo, cautivador y divertido de hacer.
Admite	<p>Plantillas ✓ Animaciones ✓ Fondos ✓</p> <p>Texto ✓ Imágenes ✓ Objetos ✓</p> <p>Video ✓ Sonido ✓ Personajes ✓</p>
<p>Descripción: <a href="http://www.PowToon.com">www.PowToon.com</a> fue fundado en Julio de 2012, definido como un sitio web fácil e intuitivo para la realización de presentaciones y videos animados más minimalistas permitiendo a los usuarios crear Powtoons coloridos (nueva categoría de presentación una combinación de presentación y de dibujos animados), visualmente atractivos, sin necesidad de poseer conocimientos técnicos o de diseño obteniendo resultados de carácter profesional con la facilidad de arrastrar y soltar los recursos disponibles y que luego pueden ser exportados.</p>	
Ventajas:	<p>PowToon se caracteriza por tener dos tipos de presentaciones: Studio para realizar videos y Slides para crear presentaciones en diapositivas.</p> <p>Cuenta con plantillas editables y cada una posee recursos animados.</p> <p>La presentación finalizada puede ser subida a Vimeo, Youtube, Wistia y Sladeshare.</p> <p>Puede ser descargado en formato ppt, pdf, MP4, Offline file y compartido en Facebook, Google +, Twitter, LinkedIn y vía mail.</p>
Desventajas:	<p>Tiene un costo elevado.</p> <p>Los vídeos realizados con cuentas libres incluyen la marca de agua de PowToon.</p> <p>Los usuarios de la versión premium pueden subir las presentaciones en Sladeshare, de igual forma descargar en ppt, MP4, Offline file y utilizar todas las plantillas disponibles en la página.</p>
<p>Observaciones: Las presentaciones realizadas en Pow Toon tienen mucha riqueza visual haciéndolas realmente impresionantes por lo tanto el pagar por el acceso a ésta herramienta es una gran inversión.</p>	

Fuente: [www.PowToon.com](http://www.PowToon.com)

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 4. Articulate Storyline 2**

 Storyline 2		Nombre de la Herramienta: Articulate Storyline 2
Gratuito:	De Pago: X	
Características técnicas:	<p>Procesador de 2.0 GHz o superior (32 bits o 64 bits)          Mínimo de 2 GB de memoria          Mínimo de 500 MB espacio disponible en el disco          Resolución de pantalla de 1024 x 768 (se recomienda 1280 x 800 o superior)          Tarjeta de sonido, micrófono y cámara web para grabar un video y/o una narración          Adobe Flash Player 10.3 o versiones superiores          Windows: Internet Explorer 8 y versión superior, Microsoft Edge (última versión), Google Chrome (última versión), Firefox (última versión)          Mac: Safari 7 y versión superior, Google Chrome (última versión)</p>	
Características pedagógicas:	El docente puede realizar cualquier tipo de contenido interactivo para poder cautivar de manera eficaz al estudiante.	
Usabilidad	Se puede reutilizar el contenido ya existente y acoplar los elementos al tema desarrollado.	
Admite	<p>Plantillas ✓   Animaciones ✓   Fondos ✓</p> <p>Texto ✓   Imágenes ✓   Objetos ✓</p> <p>Video ✓   Sonido ✓   Personajes ✓</p>	
<p>Descripción: Articulate Storyline 2 es una de las herramientas de autor más utilizada en el mundo. Este software ofrece la posibilidad de desarrollar prácticamente cualquier tipo de contenido altamente interactivo, sin necesidad de que el usuario sea un experto en programación o multimedia. Storyline 2 permite mover objetos a cualquier lugar de la diapositiva con las trayectorias de desplazamiento. Utilizar más animaciones, efectos y transiciones, rápidamente. Y dirige la acción en la diapositiva con los nuevos disparadores de animación en la línea de tiempo.</p> <p>Da más control sobre cómo se ven y cómo se comportan los cursos. El nuevo editor de texto permite formatear tu texto en cualquier forma que necesites. Personaliza el</p>		


espacio entre líneas. Utiliza viñetas personalizadas. Y ajusta el espacio entre caracteres. Perfecciona tus textos con caracteres personalizados y letras que pueden cambiar su forma según su posición.

Elegir de entre un número determinado de idiomas, que incluye: inglés, chino, francés, alemán y español. Y nunca perder diapositivas gracias a la opción de recuperación automática.

Ventajas:	<p>El programa puede grabar la presentación          Se puede exportar diapositivas de Power Point          La presentación se puede publicar en la web y en articulate online: HTML5 y dispositivos móviles          SCORM 1.2          Publicar para CD: SWF Y FLV          Publicar en Word          Insertar personajes          Grabar audio directamente teniendo una calidad aceptable.          Permite crear pruebas las cuales son intuitivas como poderosas, lo que te brinda la flexibilidad necesaria para crear evaluaciones, encuestas e interacciones perfectas.</p>
Desventajas:	<p>Tiene un costo elevado.          La versión de prueba dura 30 días          Para hacer que el personaje tenga más dinamismo se lo debe editar en un software aparte.          Ofrece sólo un carácter fotográfico gratis</p>

Observaciones: El acceso a éste programa es elevado, pero es una inversión ya que el costo incluye la actualización de las 2 versiones posteriores y asistencia técnica.

**Tabla 5. Camtasia Studio 8**


	
Nombre de la Herramienta: Camtasia Studio 8	
Gratuito:	De Pago: X
Características técnicas:	<p>Dual-core procesador mínimo            2 GB RAM            GB o más 2 GB de espacio disponible en el disco duro para la instalación del programa            Display dimensiones 1024x768            Tarjeta de sonido, micrófono y altavoces            Sistema operativo: Microsoft Windows 7, Windows 8, y Windows 10            Procesador de 2.0 GHz o superior (64 bits)</p>
Características pedagógicas:	<p>Permite editar videos de calidad mediante la utilización de recursos como texto, imágenes, sonidos, videos que pueden ser importados para su edición además el captador de pantalla puede ser muy útil al momento de realizar tutoriales para reforzar aún más los conocimientos para los estudiantes.</p>
Usabilidad	<p>Se puede utilizar de manera intuitiva los recursos que ofrece programa y editar un video de forma sencilla.</p>
Admite	<p>Animaciones ✓    Texto ✓    Imágenes ✓</p> <p>Video ✓            Sonido ✓</p>
<p>Descripción: Camtasia Studio 8 es un conjunto de aplicaciones que permite la grabación y edición de vídeo para la publicación de video tutoriales web con una gran calidad y de una forma sencilla. Su utilización no requiere un gran dominio técnico ni tampoco son necesarias cualidades tecnológicas lejos de nuestro alcance. El potencial de esta herramienta radica en una gran variedad de funciones de edición de vídeo y audio que unido a su versatilidad y facilidad de manejo nos va a permitir realizar grabaciones de videotutoriales de calidad para mostrar y enseñar el uso de recursos electrónicos o servicios a los usuarios en línea de la Biblioteca. Su principal función es la de grabar todo el movimiento que se produce en la pantalla de un ordenador. Si a esto añadimos la posibilidad de modificar y editar los resultados de la grabación añadiendo archivos de sonido (narración de voz o música), imágenes, vídeos, insertar texto.</p>	

Ventajas:	<p>El programa posee herramienta para grabar la pantalla del computador.</p> <p>Permite importar archivos:</p> <p>Audio: .wav, .mp3, .m4a, .wma</p> <p>Video: .camrec, .trec, .avi, .mp4, .mpg,.mpeg .wmv,.mts, .m2ts,.mov, .swf</p> <p>Imágenes: .bmp, .png, .gif, .jpg, .jpeg</p> <p>Se puede compartir el video editado a Vimeo, Google drive y Youtube.</p>
Desventajas:	<p>Tiene un costo elevado.</p> <p>La versión de prueba dura 30 días</p> <p>El audio grabado con micrófono pierde calidad.</p>
<p>Observaciones: Es el programa ideal de edición de video para una persona que carece de conocimientos en edición de video.</p>	

Fuente: <https://support.techsmith.com/>

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 6. Socrative**


 <p>Nombre de la Herramienta: Socrative</p>	
Gratuito:	De Pago: X
Características técnicas:	<p>Se puede acceder a Socrative a través de dispositivos habilitados para Web mediante aplicación o navegador.</p> <p>Aplicaciones disponibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• iOS (Apple)</li> <li>• Android</li> <li>• Chrome</li> <li>• Windows</li> <li>• Kindle</li> </ul> <p>Sistemas operativos móviles recomendados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• iOS 5+</li> <li>• Android 4+</li> </ul> <p>Navegadores recomendados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chrome</li> <li>• Safari</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Firefox</li> </ul> <p>Navegadores compatibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet Explorer 8+</li> </ul> <p>Una conexión a Internet activa</p>
Características pedagógicas:	Es una plataforma de gran utilidad para los docentes ya que facilita la edición de evaluaciones mediante la creación de preguntas a manera de reactivos, además promueve la interactividad entre los docentes y estudiantes.
Usabilidad	Es de fácil manejo, economiza tiempo y evita la impresión del test de evaluación ya que todo el proceso puede desarrollarse en línea.
Admite	Texto ✓    Imágenes ✓
<p>Descripción: Socrative es una plataforma que evalúa a los estudiantes por medio de cuestionarios, ofrece una alternativa de uso ya sea mediante dispositivos móviles u ordenadores en el aula así los alumnos utilizan estos para solucionar las preguntas que el docente propone, es de fácil manejo y los maestros deben registrarse en <a href="http://www.socrative.com/">http://www.socrative.com/</a> e iniciar sesión introduciendo su correo electrónico y contraseña. Una vez terminado este paso, los estudiantes deben empezar la sesión introduciendo el “número de habitación virtual” proporcionado por el profesor. Luego, los estudiantes verán el siguiente aviso: “Esperando maestro para iniciar una actividad”.</p>	
Ventajas:	<p>Los tests pueden crearse y ser guardados para utilizarse con posterioridad.</p> <p>Optimización de tiempo ya que el sistema se encarga de cuantificar las respuestas y obtener una rápida visualización de resultados.</p> <p>Permite al docente crear una cuenta gratuita.</p> <p>Interacción en tiempo real</p> <p>Importar cuestionarios</p> <p>El cuestionario se lo puede editar, duplicar, borrar, descargar.</p>
Desventajas:	No se puede integrar preguntas abiertas de respuestas extensas.
<p>Observaciones: Al utilizar ésta plataforma se optimiza tiempo y recursos como papel y tinta.</p>	

Fuente: [www.socrative.com](http://www.socrative.com)

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 7. Exam View Test Generator**

		Nombre de la Herramienta: Exam View
Gratuito:	De Pago: X	
Características técnicas:	Microsoft Windows 7, 8 y 10 ( 32 o 64 bits) Intel® Pentium® procesador de doble núcleo a 2 GHz o superior 512 MB de RAM 500 MB de espacio en disco duro 1024 x 768 o mayor resolución Una conexión a Internet activa ( para acceder a la ayuda en línea y Cloud ExamView , para utilizar la función de actualización de contenido y publicar una prueba de HTML )	
Características pedagógicas:	Exam View permite a los docentes crear test a modo de reactivos, y gestionar bancos de reactivos para ser utilizados en el momento que el docente considere conveniente, de igual forma es decisión del docente la manera en que utilizará los test si en online o test impreso.	
Usabilidad	Requiere una capacitación previa para el manejo óptimo de todas las bondades del programa, sin embargo la interfaz que presenta es intuitiva y permite al usuario adaptarse y entender las acciones que se ejecutan.	
Admite	Texto ✓    Imágenes ✓	
<p>Descripción: ExamView es un software utilizado por maestros, administradores y líderes para crear, administrar y gestionar evaluaciones. Se realizan bancos de preguntas y se recoge respuestas en tiempo real para evaluar el rendimiento y evaluar la comprensión de los estudiantes, además permite crear y personalizar las pruebas en cuestión de minutos.</p>		
Ventajas:	Los tests pueden crearse y ser guardados para utilizarse con posterioridad. Optimización de tiempo ya que las evaluaciones creadas en el programa permiten ser utilizadas en otras plataformas como un aula virtual. Interacción en tiempo real. El cuestionario se lo puede editar, duplicar, borrar, descargar. El cuestionario puede imprimirse para una evaluación escrita y se puede alterar el orden de las preguntas teniendo 99 versiones	

	<p>del mismo test.</p> <p>Las preguntas pueden ser:</p> <p>Verdadero y falso</p> <p>Opción múltiple</p> <p>Respuesta corta</p> <p>Completar</p> <p>Respuesta numérica</p> <p>Emparejamiento</p> <p>El cuestionario se lo puede guardar con extensión .rtf para ser utilizado y visualizado en editores de texto.</p>
Desventajas:	<p>No se puede integrar preguntas abiertas.</p> <p>Para la excelente utilización del programa es necesario acceder a tutoría.</p> <p>La edición de los test en el programa es un tanto limitada frente a su edición en un editor de texto como Word una vez exportada con formato .rtf</p>
<p>Observaciones: Al utilizar ésta plataforma se optimiza tiempo y recursos como papel y tinta.</p>	

Fuente: <https://www.turningtechnologies.com/products/examview>

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

## **2.7 Diagnóstico del estado actual de las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Diseño de Marca en la carrera de Diseño Gráfico de la UNACH.**

### **2.7.1 Situación actual de la carrera de Diseño Gráfico de la UNACH**

El presente acápite pertenece originalmente al Currículo de la Escuela de Artes, carrera de Diseño Gráfico, vigente hasta la actualidad desde el año 2011, de autoría de Héctor Flores, director de carrera, Margarita Pomboza y Patricio Villacrés, docentes integrantes de la comisión de carrera. Cabe añadir que, debido a la necesidad de actualización curricular, la carrera actualmente está en proceso de rediseño curricular en la última fase de aprobación por parte del Consejo de Educación Superior (CES).

Los textos se transcriben puntualmente como constan en el documento anteriormente citado:

La Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Ciencias Humanas y Tecnologías, Universidad Nacional de Chimborazo, ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, fue creada mediante resolución 0212 de fecha 09-09-2002, otorga el grado académico de Licenciado(a) en Diseño Gráfico.

### **Descripción de la Carrera**

Flores, H. Pomboza, M. Villacrés P. (2011) exponen que “la licenciatura en Diseño Gráfico, integra una visión artística tecnológica actual propuesta para solucionar creativamente problemas de información y comunicación visual. El futuro del diseñador gráfico es alentador desde todas las perspectivas, tanto así que ahora son ellos quienes realizan las estrategias gráficas de difusión y promoción en los sectores comerciales y culturales de todas las ciudades del mundo.

El diseñador gráfico es un profesional que propone en sus diseños características físicas, formales y funcionales, así como los procesos para su producción. Es un autogestor de su trabajo en busca del óptimo desarrollo productivo y tecnológico a nivel regional y nacional, con la finalidad de mejorar las condiciones de competencia comercial y de actualización tecnológica.

Posee capacidad de investigación y análisis para definir el alcance de sus problemáticas y verificar la viabilidad de sus propuestas. El diseñador es un transformador de su entorno que busca mejorar la calidad de vida del ser humano, siendo consciente del impacto de sus productos en el medio ambiente. Tiene capacidad artística para dar significación y valor estético a sus productos.

Bajo este contexto, las carreras que oferta la Universidad Nacional de Chimborazo responden a programas científicamente sustentados y técnicamente elaborados, los mismos que luego de su respectivo análisis, estudio y aprobación por parte de las instancias de dirección y de decisión de la Universidad constituyen procesos previos obligatorios para ofertar a la ciudadanía que demanda este tipo de capacitación y profesionalización. La constante búsqueda de lo que es el hombre en su contexto social y personal; y el mercado de la cultura de la imagen, cuyo desarrollo y proyección estratégica influye directamente en el crecimiento económico de las sociedades contemporáneas, han determinado la demanda que existe en la ciudad de Riobamba para la creación de la carrera de Diseño Gráfico respondiendo con esta oferta, a la necesidad del conocimiento especializado de la imagen cuyo perfeccionamiento impacta en la comunicación humana y sus respectivos alcances dentro de la sociedad global”.

Además, es necesario destacar que la masificación de las nuevas tecnologías de multimedia, así como de la información y comunicación que atrae a una inquieta y creativa población estudiantil.

Esta carrera ha logrado sustentar una base teórico-práctica que les permita, a los futuros profesionales, desenvolverse, perfeccionarse y realizarse dentro de las condiciones cambiantes del mundo moderno. Además, siendo de interés social se propone incorporar adecuaciones y modificaciones que a su vez no alteren el sentido original de la formación artística; enfatiza el proceso teórico-práctico como unidad de la enseñanza y busca reubicar y actualizar al diseñador gráfico desde su capacidad productiva.

### **2.7.2 Misión**

Formamos profesionales creativos, críticos y emprendedores, fundamentados en la verdad, la ciencia y la cultura, capaces de solucionar problemas de comunicación visual en la sociedad, comprometidos con nuestra identidad, que contribuyen en la solución de los problemas de la comunidad y del país.

### **2.7.3 Visión**

Ser líderes en la formación académica de profesionales de prestigio nacional; impulsando la cultura, la diversidad y los saberes ancestrales, con una mentalidad crítica y abierta a nuevas formas de expresión gráfica y audiovisual, con creatividad, calidad y pertinencia social, en sujeción al Plan Nacional de Desarrollo y Régimen del Buen Vivir.

### **2.7.4 Perfil de egreso de la carrera**

El Licenciado en Diseño Gráfico, es un profesional de nivel superior con creatividad gráfica y audiovisual, que tiene capacidad crítica y emprendedora, juicio artístico, que utiliza los avances científico-técnicos para generar una comunicación funcional, que informe, persuada y nutra culturalmente a la sociedad.

Está capacitado para diseñar, plantear y administrar su propia empresa, con sólidos valores humanos que impulsen la identidad cultural en todos los sectores locales, provinciales y nacionales.

### **2.7.5 Campo ocupacional**

Campo empresarial, institucional, comercial, como diseñador, asesor, productor independiente y ejercicio libre de la profesión. Agencias de publicidad y marketing; Industrias de la impresión; periódicos, revistas; empresas editoriales; organismos culturales, políticos, educativos, sociales, ecológicos, nacionales e internacionales. Empresas especializadas en eventos, promociones y presentaciones; servidoras de internet; estudios de fotografía; productores de cine, audiovisuales o multimedia; organismos de difusión y capacitación cultural, y educativa; talleres gráficos, artesanales otros.

### **2.7.6 Objetivos educacionales de la carrera**

Los estudiantes de la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico deberán, después de graduarse, ser capaces de:

1. Proponer soluciones creativas a problemas de comunicación audiovisual, aplicando técnicas manuales y digitales en resultados innovadores, que informen persuadan y nutran culturalmente a la sociedad.
2. Elaborar propuestas de diseño gráfico creativas, estéticas y funcionales para reproducirlas con altos niveles de: competitividad en el medio, ética profesional, de sentido crítico, juicio artístico que aporten al desarrollo del entorno social.
3. Integrar conocimientos y destrezas comunicacionales, gráficas y de diseño, como instrumento de desarrollo de la inteligencia cognitiva, afectiva y praxiológica.

4. Contribuir al conocimiento y enriquecimiento de los valores ancestrales, sobre las bases de la investigación y valoración del Diseño Andino.
5. Emprender y gestionar empresas sustentables relacionadas al diseño gráfico con sólidos valores que impulsen la identidad cultural, la productividad, en todos los sectores de la región central y del país.

### **2.7.7 Resultados del aprendizaje de la carrera**

**OBJETIVO N° 1:** Proponer soluciones creativas a problemas de comunicación audiovisual, aplicando técnicas manuales y digitales en resultados innovadores, que informen, persuadan y nutran culturalmente a la sociedad.

#### **Resultados del aprendizaje:**

- Utiliza tecnologías de diseño asistidas por computador, como herramientas para digitalizar sus propuestas.
- Utiliza técnicas pictóricas y de grabado, como herramientas para elaborar sus propuestas de comunicación audiovisual.
- Diseña y ejecuta proyectos de producción impresa y audiovisual de interés social, dirigidos a lograr cambios cualitativos en el desempeño laboral y en el comportamiento personal y social.
- Difunde un mismo sistema gráfico en diferentes medios: impresos, tv, web, cine y otros.

**OBJETIVO N° 2:** Elaborar propuestas de diseño gráfico creativas, estéticas y funcionales para reproducirlas con altos niveles de: competitividad en el medio, ética

profesional, de sentido crítico, juicio artístico que aporten al desarrollo del entorno social.

**Resultados del aprendizaje:**

- Conoce la metodología para la elaboración de productos gráficos, de manera efectiva en relación a las necesidades temporales y espaciales.
- Genera productos que compitan con otros similares a nivel local, nacional, mundial.
- Concibe productos gráficos que apoyen proyectos de desarrollo social.

**OBJETIVO N° 3:**

Integrar conocimientos y destrezas comunicacionales, gráficas y de diseño, como instrumento de desarrollo de la inteligencia cognitiva, afectiva y praxiológica.

**Resultados del aprendizaje:**

- Logra que los productos de diseño sean eficientes tanto en su proceso comunicativo, en su sintaxis y en su semántica.
- Integra en cada uno de los diseños: los conocimientos teóricos, el sentimiento y la ética del creador.
- Conoce y propone fotografías en su condición de “lenguaje”; su producción
- fotográfica y familiarización con el manejo de las técnicas fotográficas digitales.

**OBJETIVO N° 4:** Contribuir al conocimiento y enriquecimiento de los valores ancestrales, sobre las bases de la investigación y valoración del Diseño Andino.

**Resultados del aprendizaje:**

- Considera al Diseño Andino como fuente de inspiración para el proceso creativo.
- Rescata y difunde los saberes ancestrales con propuestas gráficas informativas.

**OBJETIVO N° 5:** Empezar y gestionar empresas sustentables relacionadas al diseño gráfico con sólidos valores que impulsen la identidad cultural, la productividad, en todos los sectores de la región central y del país.

**Resultados del aprendizaje:**

- Planifica, supervisa y ejecuta proyectos afines al diseño gráfico referidos al libre ejercicio profesional
- Lidera equipos inter y multidisciplinarios con una visión empresarial.
- Establece estrategias de marketing.

**2.7.8 Núcleos de formación de la carrera**

**2.7.8.1 Datos generales**

**Tabla 8. Datos Generales**

<b>NOMBRE DE LA CARRERA:</b>	<b>DISEÑO GRÁFICO</b>
Título Profesional que Otorga	Licenciado en Diseño Gráfico
Nº de semestres de estudio:	8
Nº de créditos de la carrera:	210
Nº de créditos de Idiomas:	24
Nº de créditos de Trabajo de Graduación:	24
Nº Total de Créditos	254

**Fuente:** Currículo de la Escuela de Artes

**2.7.8.2 Núcleos de Formación**

Se detalla asignaturas relacionadas a marca:

**Tabla 9. Núcleos de Ciencias Básicas**

<b>NÚCLEO DE CIENCIAS BÁSICAS CÓDIGO: CB</b>	<b>SEMESTRE</b>	<b>CR</b>
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	2	4
TEORIA DEL DISEÑO	3	2

Fuente: Currículo de la Escuela de Artes

**Tabla 10. Núcleos de Ciencias correspondientes a la profesión**

<b>NÚCLEO DE CIENCIAS CORRESPONDIENTES A LA PROFESIÓN CÓDIGO: CP</b>	<b>SEMESTRE</b>	<b>CR</b>
DISEÑO GRAFICO I	2	4
DISEÑO GRAFICO II	3	6
DISEÑO GRAFICO III	4	6
DISEÑO GRAFICO IV	5	6
DISEÑO GRAFICO V	6	6

Fuente: Currículo de la Escuela de Artes

### 2.7.8.3 Malla curricular de la carrera por semestres

**Tabla 11. Malla Segundo Semestre**

<b>SEGUNDO SEMESTRE</b>			
<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS SEMANA</b>	<b>HORAS SEMESTRALES</b>	<b>CRÉDITOS</b>
DISEÑO GRÁFICO I	4	80	4
FUNDAMENTOS DEL DISEÑO	4	80	4

Fuente: Currículo de la Escuela de Artes

**Tabla 12. Malla Tercer Semestre**

<b>TERCER SEMESTRE</b>			
<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS SEMANA</b>	<b>HORAS SEMESTRALES</b>	<b>CRÉDITOS</b>
DISEÑO GRÁFICO II	6	120	6
TEORÍA DEL DISEÑO	2	40	2

Fuente: Currículo de la Escuela de Artes

**Tabla 13. Malla Cuarto Semestre**

<b>CUARTO SEMESTRE</b>			
<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS SEMANA</b>	<b>HORAS SEMESTRALES</b>	<b>CRÉDITOS</b>
DISEÑO GRÁFICO III	6	120	6

Fuente: Currículo de la Escuela de Artes

**Tabla 14. Malla Quinto Semestre**

<b>QUINTO SEMESTRE</b>			
<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS SEMANA</b>	<b>HORAS SEMESTRALES</b>	<b>CRÉDITOS</b>
DISEÑO GRÁFICO IV	6	120	6

Fuente: Currículo de la Escuela de Artes

**Tabla 15. Malla Sexto Semestre**

<b>SEXTO SEMESTRE</b>			
<b>ASIGNATURA</b>	<b>HORAS SEMANA</b>	<b>HORAS SEMESTRALES</b>	<b>CRÉDITOS</b>
DISEÑO GRÁFICO V	6	120	6

Fuente: Currículo de la Escuela de Artes

#### **2.7.8.4 Planes analíticos vigentes pertinentes al Diseño de Marca.**

Realiza cada docente responsable de la asignatura, al planificar el SILABO el docente inicia con una reflexión de capacidades y limitaciones de los estudiantes, sus experiencias, intereses y necesidades, la temática a tratar y su estructura lógica (seleccionar, secuenciar y jerarquizar), los recursos, cuál es el propósito del tema y cómo se lo va a abordar.

La planificación del silabo o programa se desarrolla en cada materia para lo cual se tiene lineamientos básicos institucionales, orientados a la consecución de los objetivos del curso, los contenidos, los resultados o logros del aprendizaje a ser desarrollados, los que permitirán realizar la convalidación entre materias y los mecanismos utilizados para

evaluarlos. Además, se especifica la bibliografía de base, y la bibliografía complementaria. En el sílabo se hace constar número de créditos teóricos y prácticos; y su equivalencia en periodo de clase.

Cada materia de la carrera cuenta con su respectivo Sílabo que especifica claramente los contenidos, resultados o logros de aprendizaje a ser desarrollados, mecanismos utilizados para la evaluación y bibliografía básica y complementaria, siendo periódicamente revisados y actualizados. (Currículo de la Escuela de Artes, 2012). (Ver Anexo 1).

El sílabo constituye la herramienta de planificación curricular primordial de cada docente. Particularmente la estructura utilizada en la UNACH refleja ordenadamente una descripción propia de cada asignatura, la organización temática clasificada en unidades de estudio, donde, en cada una se establece los resultados de aprendizaje, la línea de temas y subtemas, las competencias que el educando adquiere al concluir la unidad y las evidencias del proceso. Se define la metodología aplicada en el proceso de enseñanza aprendizaje, los recursos tecnológicos y bibliográficos, además de los acuerdos y compromisos a cumplir.

En conclusión, en el sílabo se reflejan todos los saberes que el docente proyecta que adquieran sus educandos, en los que no solo se incluyen saberes teóricos y prácticos sino además saberes axiológicos, saberes procedimentales y saberes asociados al emprendimiento.

### **2.7.8.5 Metodologías detectadas en los Planes Analíticos**

Para poder determinar las metodologías empleadas por los docentes que tienen a su cargo asignaturas relacionadas con la enseñanza de marca, se realizó la observación de los sílabos de las asignaturas: Diseño Gráfico I, II, III, IV, V, Fundamentos del Diseño y Teoría del Diseño, dando un total de siete sílabos. Obteniendo los siguientes resultados:

#### **2.7.8.5.1 Análisis de la observación del sílabo**

##### **1. ¿Define el objetivo de la materia?**

Los sílabos observados definen claramente los objetivos que la asignatura pretende alcanzar en cada una de las unidades que lo conforman.

##### **2. ¿Los temas y subtemas son desarrollados y van acorde con el objetivo de la materia?**

Se observa clara y detalladamente los temas y subtemas de los sílabos analizados y tienen relación con los objetivos que cada docente plantea, por tanto, el estudiante no tendrá problemas a lo largo del semestre ya que puede realizar investigaciones previas a la clase según los temas y subtemas dispuestos en el sílabo.

##### **3. ¿Declara los resultados de aprendizaje y van acorde al objetivo de la materia y a los contenidos?**

Todos los sílabos observados establecen resultados de aprendizaje que el estudiante reflejará al final del semestre, además van acorde al objetivo de cada una de las materias que intervienen en la investigación y a los contenidos de las mismas.

#### 4. ¿Establece metodologías dentro del silabo? ¿De qué tipo son?

Los docentes de las asignaturas de estudio integren metodologías dentro de sus sílabos siendo su guía en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Sin embargo, la mayoría de docentes utiliza metodologías pedagógicas siendo mínima la utilización de metodologías profesionalizantes, es importante indicar que para el desarrollo de proyecto de marcas deberían dar mayor apertura a éste tipo de metodologías.

#### 5. ¿Cuáles son las metodologías pedagógicas más utilizadas por el docente?

**Tabla 16. Metodologías pedagógicas**

<b>Códigos</b>	<b>Patrones de respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>1</b>	Exposición Magistral	4	100%
<b>2</b>	Trabajo Colaborativo	3	75%
<b>3</b>	Aprendizaje basado en problemas	2	50%
<b>4</b>	Aprendizaje orientado a proyectos	2	50%

**Fuente: Sílabos Diseño Gráfico**

**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Es evidente que las clases impartidas por los docentes poseen un alto contenido teórico debido a que el proceso constructivo de identificadoras visuales constituye varios elementos que deben estar claramente comprendidos por los estudiantes, por tanto, es importante que los objetos de aprendizaje que se desarrollen sepan sintetizar los contenidos involucrados en dicho proceso.

#### 6. ¿Cuáles son las metodologías profesionalizantes utilizadas por el docente? ¿Son pertinentes con el contenido?

**Tabla 17. Metodologías profesionalizantes**

<b>Códigos</b>	<b>Patrones de respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Etnografía	1	25%

**Fuente:** Sílabos Diseño Gráfico

**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

Existe ausencia de metodologías profesionalizantes que ayudarían al correcto desarrollo de proyectos de creación de marca, tan sólo apareciendo en los sílabos analizados la Etnografía en la asignatura de Diseño Gráfico I, la metodología expuesta no cubre pertinentemente todo el proceso, sino parte del mismo. Por lo tanto, los docentes evidencian poco conocimiento y dominio de metodologías profesionalizantes pertinentes para la construcción de identificadoras visuales.

## 7. ¿Qué recursos didácticos se contemplan en el sílabo?

**Tabla 18. Recursos didácticos**

<b>Códigos</b>	<b>Patrones de respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
1	Computador	4	100%
2	Pizarra	3	75%
3	Diapositivas	3	75%
4	Aula virtual	3	75%
5	Documentos, hojas de trabajo	3	75%
6	Casos de estudio	2	50%

**Fuente:** Sílabos Diseño Gráfico

**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

En los sílabos observados se establece como recurso didáctico más utilizado el computador, diapositivas aula virtual por lo tanto es evidente la elevada utilización de recursos didácticos y tecnología por parte de los docentes lo que refuerza la intencionalidad del proyecto planteado.

**8. ¿Declara el uso de aulas virtuales en el sílabo y expone recursos didácticos extra aúlicos?**

Una pieza clave de la educación actual es el trabajo autónomo del estudiante para lo cual los docentes se apoyan en las aulas virtuales para poder dar cumplimiento del mismo y fortalecer la capacidad investigativa de los estudiantes. Es importante conocer que la mayor parte de los docentes utilizan aulas virtuales, las mismas que necesitan de objetos de aprendizaje adecuados para la correcta comprensión de cada asignatura que imparten.

**Conclusión de la observación realiza:**

Una vez realizada la observación de los sílabos correspondientes a las asignaturas impartidas por los docentes se determina que estructuralmente los sílabos están bien realizados, pero es evidente que el punto débil dentro de los mismo es la ausencia de metodologías profesionalizantes que ayudarían mucho más a consolidar los conocimientos acerca del proceso de graficación de identificadores visuales.

### **2.7.8.6 Análisis de la entrevista docente**

Se realizó una entrevista a los cuatro docentes de las asignaturas relacionadas a marca para validar la aplicación de las metodologías en el proceso de enseñanza aprendizaje en las asignaturas que imparten.

#### **Entrevistada 1:**

Margarita del Rocío Pomboza Floril  
Licenciada en Diseño Gráfico  
Master Universitario en Ingeniería del Diseño  
Doctora en Diseño, Fabricación y Gestión de Proyectos Industriales  
Experiencia como docente universitario de 5 años en asignaturas de: Diseño Gráfico IV, V, Publicidad y Marketing.

#### **Entrevistada 2:**

Mariela Verónica Samaniego López  
Licenciada en Diseño Gráfico  
Magister en Comunicación e Imagen Institucional  
Experiencia como docente universitario de 2 años en asignaturas de: Fundamentos del Diseño, Historia del Diseño, Ergonomía. Maquetaría

#### **Entrevistado 3:**

Jorge Enrique Ibarra Loza  
Licenciado en Diseño Gráfico  
Master en Docencia Universitaria  
Experiencia laboral como gerente-propietario de Quimera Producción Gráfica.  
Realiza consultorías desde el año 2010, en las áreas de Imagen Corporativa, Señalización y Promoción-Difusión.  
Experiencia como docente universitario de 5 años en asignaturas de: Teoría del Diseño, Diseño Gráfico II, III, Publicidad.

#### **Entrevistado 4:**

José Rafael Salguero Rosero  
Licenciado en Diseño Gráfico  
Magíster en Diseño y Gestión de Marca

Experiencia laboral en la asesoría y gestión de marcas en el ámbito local, rubro restaurantes.

Experiencia como docente universitario de 5 años en asignaturas de: Diseño Gráfico I (Marca e Identidad Corporativa) Tipografía y Proyectos de Investigación.

### **Banco de preguntas realizadas**

#### **1. ¿Cuán importante considera usted el uso de tecnologías para la gestión y práctica docente?**

Los docentes entrevistados consideran importante el uso de tecnologías para la gestión y práctica docente. Por esta razón se ve reflejada la importancia de incorporar tecnologías en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

#### **2. ¿Qué recursos didácticos utiliza en sus clases?**

**Tabla 19. Recursos didácticos utilizados en clases**

<b>Códigos</b>	<b>Patrones de respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>1</b>	Presentación de diapositivas	4	100%
<b>2</b>	Computador	4	100%
<b>3</b>	Proyector	4	100%
<b>4</b>	Textos de lectura	3	75%
<b>5</b>	Pizarra	2	50%

**Fuente:** Entrevista a docentes

**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

Todos los docentes entrevistados utilizan un computador como recurso didáctico para proyectar el contenido teórico por medio de diapositivas evidenciando así la utilización de recursos didácticos tecnológicos, convirtiéndose en un dato importante que justifica el desarrollo del trabajo de investigación.

### 3. ¿Cuántas aulas virtuales activas posee? (Citar las asignaturas).

**Tabla 20. Aulas virtuales del docente**

<b>Patrones de respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>0</b>	1	25%
<b>1</b>	0	0%
<b>2</b>	1	25%
<b>3</b>	1	25%
<b>4</b>	1	25%

**Fuente:** Entrevista a docentes

**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

Cada docente posee aulas virtuales como apoyo para cada una de las asignaturas impartidas. La mayor parte de docentes entrevistados, poseen entre dos y cuatro aulas virtuales activas, dando lugar a la de creación de objetos de aprendizaje para las mismas.

### 4. ¿Cuál es su grado de dominio de las herramientas o instrumentos presentes en el aula virtual?

Se presentan opiniones divididas ya que existe el mismo porcentaje de dominio alto y bajo de las herramientas del aula virtual. El dato arrojado hace notorio, la necesidad de generar procesos de capacitación en el tema.

### 5. ¿Con qué frecuencia utiliza herramientas tecnológicas (software interactivo, multimedia, correo electrónico); para facilitar el aprendizaje de sus estudiantes?

Los docentes utilizan semanalmente herramientas tecnológicas por consiguiente existe una alta frecuencia de utilización de las herramientas tecnológicas para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje.

**6. ¿Cómo calificaría usted a los entornos virtuales de la UNACH? ¿Considera poseer limitantes en el uso de los mismos?**

El mayor porcentaje de los docentes consideran poco amigable a los entornos virtuales, presentando insatisfacción el momento de utilizarlos, considerando poseer limitaciones en su utilización. Dicho resultado evidencia la importancia de desarrollar objetos de aprendizaje que promuevan un mejor y mayor uso de los entornos virtuales.

**7. ¿Cómo define usted un Objeto de Aprendizaje (OAs)?**

**Tabla 21. Definición de objeto de aprendizaje**

<b>Códigos</b>	<b>Patrones de respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>1</b>	Recurso didáctico	3	75%
<b>2</b>	El tema de clase	1	25%

**Fuente:** Entrevista a docentes  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

Los docentes conocen la definición de objeto de aprendizaje.

**8. ¿Qué tipos de OAs desarrolla usted para la enseñanza de su materia?**

**Tabla 22. OAs desarrolladas**

<b>Códigos</b>	<b>Patrones de respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>1</b>	Test	1	25%
<b>2</b>	Diapositivas	3	75%

**Fuente:** Entrevista a docentes  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

El mayor porcentaje de docentes se apoyan en el desarrollo de objetos de aprendizaje y utilización de recursos tecnológicos en su proceso de enseñanza – aprendizaje.

## 9. ¿Qué metodologías utiliza en la materia que imparte?

**Tabla 23. Metodología utilizada**

<b>Códigos</b>	<b>Patrones de respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>1</b>	Exposición Magistral	4	100%
<b>2</b>	Estudio de casos	3	75%
<b>3</b>	Aprendizaje orientado a proyectos	2	50%

**Fuente:** Entrevista a docentes

**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

El mayor porcentaje de docentes se apoya en la clase magistral para el proceso de enseñanza – aprendizaje, además los mismos utilizan con frecuencia el estudio de caso. Sin embargo, no hay presencia de metodologías profesionalizantes para la enseñanza de diseño de identificadoras visuales.

### **2.7.8.7 Análisis de la observación del aula virtual**

Se realizó la observación de las aulas virtuales institucionales manejadas por los docentes en las asignaturas que intervienen en la investigación.

#### **ACCESIBILIDAD**

##### **a) La Información del menú se despliega de forma inmediata.**

En todas las aulas virtuales observados la información del menú se despliega de forma rápida, en consecuencia, no presentan problemas ya que cuentan con los requerimientos técnicos necesarios.

##### **b) Inclusividad**

En la educación actual el docente debe procurar integrar objetos de aprendizaje que pueden ser manejados por todo tipo de personas. En las aulas virtuales observadas la inclusividad es media.

##### **c) Seguridad**

Cada docente y estudiante posee un nombre de usuario y clave de acceso que garantiza la seguridad dentro de este espacio virtual. Por tanto, la seguridad de las aulas virtuales observados es alta.

## **USABILIDAD**

### **a) Capacidad de almacenamiento**

Uno de los puntos débiles de las aulas virtuales es su mínima capacidad de almacenamiento 2MB lo que se convierte en un problema para una carrera de Diseño.

### **b) Frecuencia de utilización**

En las aulas virtuales observadas la frecuencia de utilización es media, dicha situación deriva de problemas como dificultad de los docentes en el manejo del aula virtual.

### **c) Interfaz**

Las aulas virtuales observadas presentan una interfaz interactiva. En cada aula los docentes han colocado documentos que les permite interactuar con su grupo de estudiantes

## **INTERACTIVIDAD**

### **a) Tipos de objetos de aprendizaje**

Todas las aulas virtuales observadas cuentan con objetos de aprendizaje siendo estos didácticos, informativos y evaluativos permitiendo a los interactuar con su grupo de estudiantes proporcionándoles herramientas que permitan fortalecer sus conocimientos.

**b) Tipos de archivos**

Las aulas virtuales observadas cuentan con archivos de diferente clase: Texto, multimedia e imágenes. Aunque es importante indicar que los archivos de texto son los más utilizados por los docentes.

**c) Hipervinculación**

Las aulas virtuales observadas poseen una hipervinculación medianamente adecuada, ante esto los docentes evidencian el uso de recursos que están alojados fuera de la base de datos central, lo que incide en un factor de riesgo, dado que la información en la web es altamente volátil.

**d) Recursos**

Se evidencia que los docentes poseen o utilizan medios alternativos para mantener una comunicación fluida con los estudiantes (perfiles de Facebook, whatsapp) entre otros, por tanto, dentro de las aulas virtuales no se cuenta con herramientas de estas características. También se evidenció limitaciones, ya que por el nivel socio económico de los estudiantes, no todos cuentan con telefonía inteligente.

## **2.7.8.8 Espacios virtuales vigentes**

### **2.7.8.8.1 Análisis de la entrevista aplicada al funcionario de UTECA**

Para poder conocer la información necesaria acerca de los espacios virtuales vigentes en la Universidad Nacional de Chimborazo se realizó una entrevista al Ingeniero Javier Haro Mendoza funcionario de la Unidad Técnica de Control Académico, a quien se le realizó las siguientes preguntas:

#### **1. ¿Cuáles son los entornos virtuales que posee la Universidad Nacional de Chimborazo?**

Actualmente dos: [virtual.unach.edu.ec](http://virtual.unach.edu.ec), [blearning.unach.edu.ec](http://blearning.unach.edu.ec)

#### **2. ¿Qué especificaciones técnicas fueron necesarias para la creación de dichos entornos?**

Servidor Virtualizado Centos 7 64 bits

CPU: 8VCPU

Memoria RAM: 16 Gb

Disco: 500 Gb

#### **3. De estos entornos ¿cuáles son pedagógicos o se utilizan dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?**

Vigente: [blearning.unach.edu.ec](http://blearning.unach.edu.ec)

Períodos académicos anteriores: [virtual.unach.edu.ec](http://virtual.unach.edu.ec)

**4. ¿En qué plataforma están construidas las aulas virtuales de la Universidad Nacional de Chimborazo?**

virtual.unach.edu.ec      Moodle 2.3.2 + , Sistema operativo Centos 6.4

blearning.unach.edu.ec      Moodle 2.8.2 + , Sistema operativo Centos 7

**5. ¿Cuáles son los requerimientos técnicos de uso de las aulas virtuales?**

Navegador de internet (Firefox, Internet Explorer, Safari, Google Chrome)

**6. ¿Cuáles son las vías de acceso a las aulas virtuales?**

Desde la red interna y desde la externa (internet)

**7. ¿Qué tipo de recursos soportan las aulas virtuales de la Universidad Nacional de Chimborazo?**

Tarea, libro, chat, base de datos, carpeta, foro, glosario, paquete de contenidos, etiqueta, lección, página, cuestionario, url, taller.

**8. ¿Qué recursos son desarrollados para el manejo docente?**

Tarea, libro, chat, foro, lección, videoconferencia.

**9. ¿Qué recursos son desarrollados para el manejo de estudiantes?**

Tarea, libro, chat, foro, lección, videoconferencia.

**10. ¿Qué tipo de formatos soporta el aula virtual?**

- Formato de actividad única
- Formato social

- Formato de temas
- Formato semanal

**11. ¿Cuántos docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo poseen un aula virtual?**

532 en el periodo Octubre 2015 – Febrero 2016

**12. ¿Cuántos docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo poseen un aula virtual activa?**

397 en el periodo Octubre 2015 – Febrero 2016

**13. ¿Cuántos docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo poseen un aula virtual?**

20 en el periodo Octubre 2015 – Febrero 2016

**14. ¿Cuántos docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo poseen un aula virtual activa?**

13 en el periodo Octubre 2015 – Febrero 2016

**15. ¿Cuáles son los principales problemas de uso de las aulas virtuales por parte de los docentes?**

Matriculación de estudiantes

Creación de cuestionarios y pruebas

Olvido de contraseñas

**16. ¿Existen problemas en el uso de las aulas virtuales por parte de los estudiantes?**

Olvido de contraseñas

**17. ¿Qué aspectos de las aulas virtuales se podrían mejorar?**

La interface de usuario

La accesibilidad en dispositivos móviles

Automatización de matriculación y creación de cursos.

## **CAPÍTULO 3: Aplicación de la metodología Locomo en la creación de objetos de aprendizaje.**

### **3.1 Fase 1: Análisis de objetos de aprendizaje**

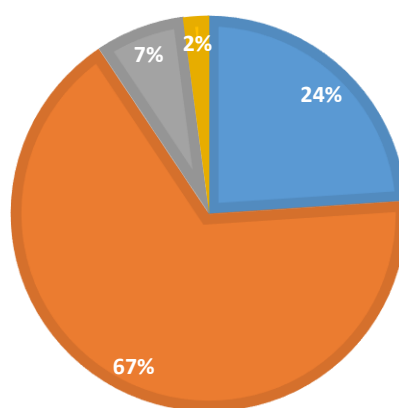
En ésta etapa se aplicó una encuesta sobre Diseño de Marca a los estudiantes de segundo a octavo semestre de la carrera de Diseño Gráfico de la UNACH, para determinar las temáticas específicas que servirán para la construcción de los objetos de aprendizaje.

#### **3.1.1 Análisis e interpretación de la encuesta aplicada a estudiantes.**

##### **1. ¿Conoce usted el proceso metodológico para construcción de un identificador visual?**

**Figura 1. Proceso metodológico para construcción de un identificador visual**

■ Alto ■ Medio ■ Regular ■ Insuficiente



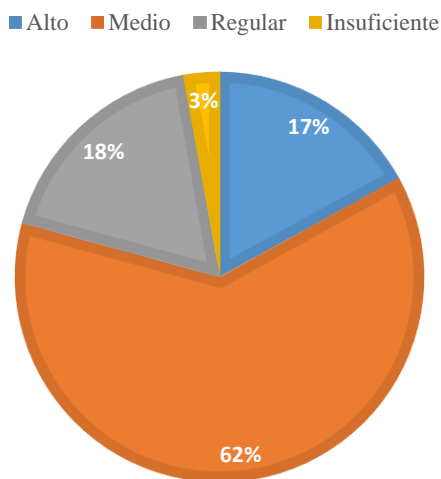
**Fuente: Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje  
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

**Análisis:** El 67% de estudiantes encuestados consideran poseer un conocimiento medio del proceso de construcción de un identificador visual. El 24% de los encuestados poseen un conocimiento alto, el 7% posee un conocimiento regular y el 2% no conoce el proceso metodológico de construcción de identificadores visuales.

**Interpretación:** Se obtiene como resultado el conocimiento medio del proceso metodológico para construcción de un identificador visual, pone en evidencia la necesidad de la investigación propuesta.

## 2. ¿Desarrolla efectivamente el proceso metodológico para construcción de un identificador visual?

**Figura 2. Efectividad en el proceso metodológico para construcción de un identificador visual**



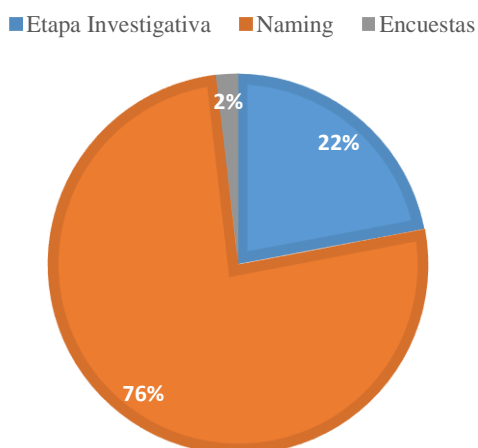
**Fuente:** Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 62% de los encuestados desarrollan medianamente el proceso de construcción de un identificador visual, el 18 % de los encuestados regularmente desarrolla el proceso, el 17% altamente, e insuficientemente el 3%.

**Interpretación:** Los encuestados consideran desarrollar medianamente el proceso metodológico para construcción de un identificador visual, por consiguiente, se fundamenta la necesidad de desarrollar objetos de aprendizaje de ésta temática.

### 3. Las técnicas como analogías, lluvia de ideas, combinación de palabras se utilizan para:

**Figura 3. Técnicas**



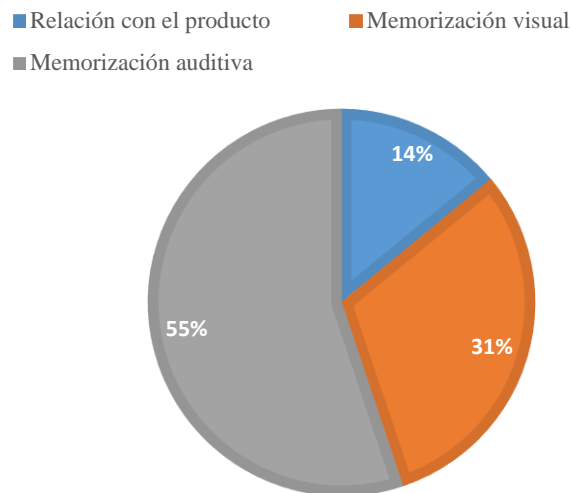
**Fuente:** Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 76% de los encuestados conocen que las técnicas indicadas en la pregunta corresponden al naming, el 22% considera que corresponden a la etapa investigativa, y el 2% a las encuestas.

**Interpretación:** Los encuestados conocen que las técnicas indicadas en la pregunta corresponden al naming, por tanto, no tienen problemas en la construcción del naming.

#### 4. Se utiliza la Eufonía para la valoración del nombre ¿En qué consiste la misma?

**Figura 4. Eufonía**

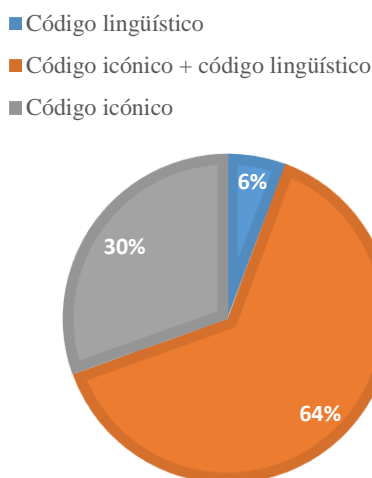


**Fuente:** Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 55% de los encuestados relaciona a la Eufonía con la memorización auditiva, el 31% con la memorización visual y el 14% lo relacionan con el producto.

**Interpretación:** Los encuestados relacionan a la Eufonía con la memorización auditiva, de tal modo no presentan problemas significativos en la valoración del nombre.

#### 5. Un Isologo ¿qué códigos gráficos posee?

**Figura 5. Isologo**

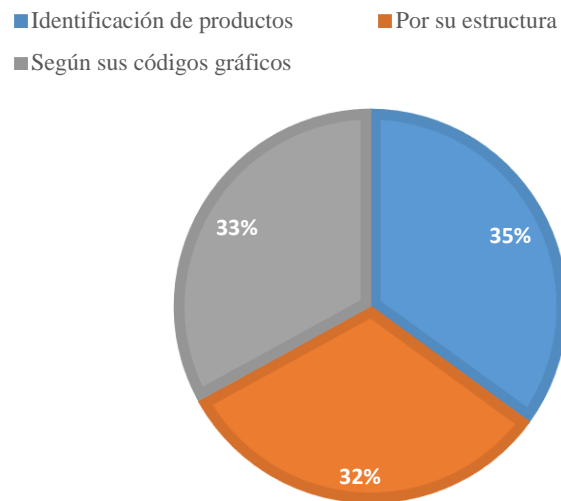
**Fuente: Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje  
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

**Análisis:** El 64% de los encuestados conoce los códigos gráficos de un isologo, el 30% considera que el isologo está conformado por código icónico y el 6% que está conformado por solo código lingüístico.

**Interpretación:** El mayor porcentaje de estudiantes conocen los códigos gráficos que posee un isologo.

**6. Un logotipo con aditamento y un logo – símbolo ¿A qué clasificación de marca pertenece?**

**Figura 6. Clasificación de la marca**



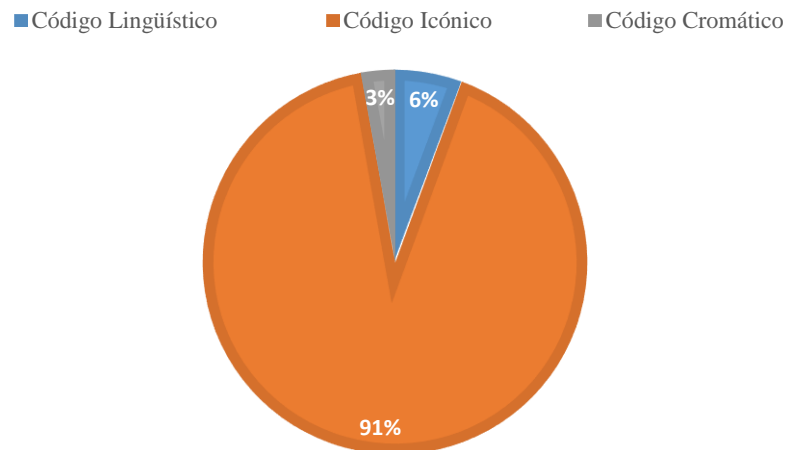
**Fuente: Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje**  
**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

**Análisis:** El 35% de los encuestados considera que la clasificación correcta es identificación de productos, el 33% considera que es según sus códigos gráficos y el 32% por su estructura.

**Interpretación:** Los estudiantes presentan problemas en la tipología de marca por lo tanto es un tema que se tomará en cuenta en la construcción de los objetos de aprendizaje.

**7. Objetos reales, simbólicos, representativos, global-colectivo ¿A qué código gráfico hace referencia?**

**Figura 7. Reconocimiento de códigos gráficos**



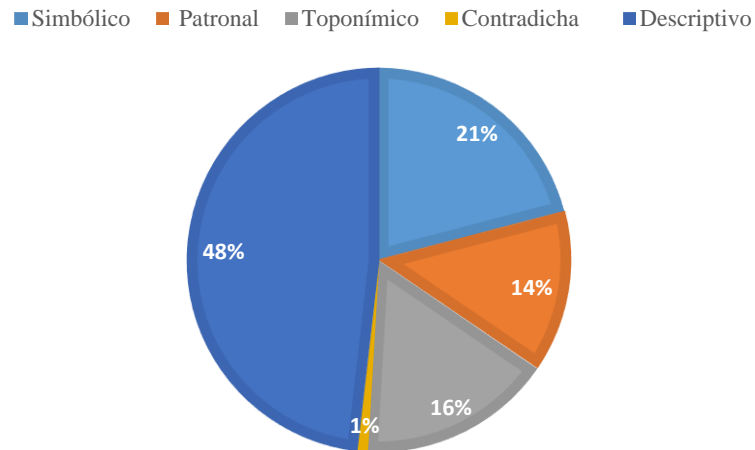
**Fuente:** Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 91% de los encuestados conocen los niveles del símbolo, el 6% considera que corresponden al código lingüístico y el 3% al código icónico.

**Interpretación:** Los estudiantes conocen los niveles del símbolo relacionándolo con el código icónico.

**8. El nombre o fonotipo es la identificación o denominación verbal de un identificador visual. Identifica su tipología:**

**Figura 8. Tipología del nombre o fonotipo**

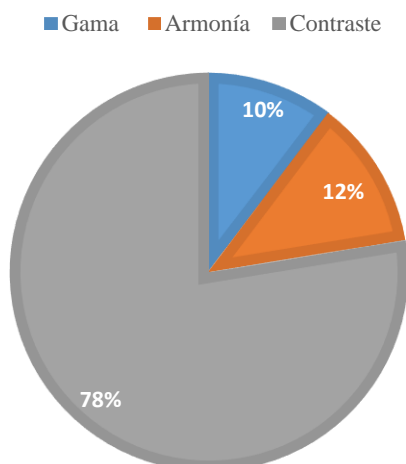


**Fuente:** Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** Las respuestas correctas obtienen los más altos porcentajes: el 48%, 21% y 16%, mientras que el 14% y el 1% son distractores que se asemejan a las palabras que conforman la tipología de elementos constructivos del identificador visual.

**Interpretación:** Los estudiantes no tienen problemas relevantes en el tema de estructura del identificador visual.

**9. Cuando se utiliza solamente dos tonos cromáticos en un identificador visual, ¿A qué tipo de combinación hace referencia?**

**Figura 9. Cromática**

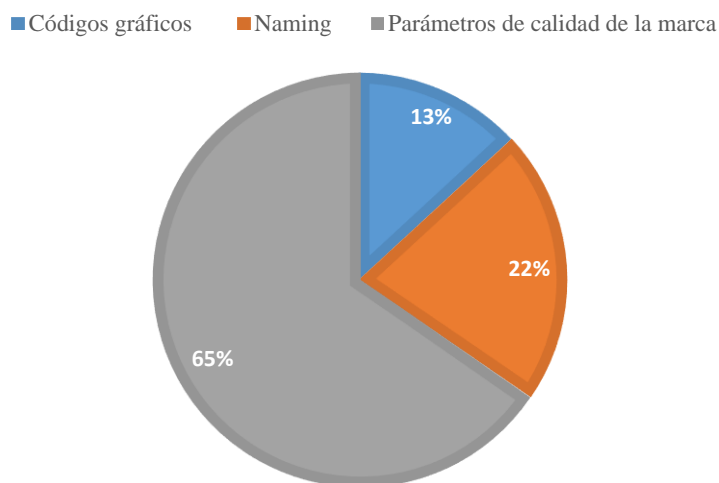
**Fuente:** Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 78% de los encuestados identifica el tipo de combinación cromática es decir el contraste, el 12% considera que se trata de una armonía y el 10% gama.

**Interpretación:** Los estudiantes no tienen problemas en diferenciar códigos cromáticos ya que la mayoría de encuestados acertó la respuesta al responder que la combinación planteada es un contraste.

**10. La singularidad, pregnancia y valor acumulado hace referencia a:**

**Figura 10. Parámetros de calidad de la marca**



**Fuente: Temáticas específicas sobre Diseño de Marca para la construcción de los objetos de aprendizaje**  
**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

**Análisis:** El 65% de los encuestados identifica que el enunciado corresponde a parámetros de la marca, mientras que el 22% considera hace referencia al naming y el 13% a los códigos gráficos.

**Interpretación:** La mayoría de los encuestados identifica que el enunciado corresponde a parámetros de la marca, por tanto, los estudiantes no tienen problemas en reconocer los parámetros de calidad de la marca.

### 3.1.2 Conclusión de la encuesta

Con base en los resultados obtenidos de la encuesta se puede concluir la necesidad de crear objetos de aprendizaje para fortalecer la enseñanza aprendizaje de la clasificación tipológica de marca y el proceso metodológico para construcción de un identificador visual. Dichas temáticas son abordadas en la asignatura Diseño Gráfico I la cual se imparte en segundo semestre, como se puede detallar a continuación:

Tabla 24. Unidad 1 asignatura Diseño Gráfico I

<b>UNIDAD N°</b>		<b>1</b>	
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		CULTURA MARCARIA	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ALCANZAR:</b>		Clasifica tipológicamente las marcas	
<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>		
<b>TEMAS Y SUBTEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES DE DOCENCIA</b>	<b>ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>
<b>Clasificación tipológica de la marca.</b>	Desarrollo de Clases Teóricas	Estudio de caso de marcas: una local, una nacional y una internacional.	Lista de Cotejo sobre las tipologías de marca
	Talleres		
	Estudios de Casos		

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Tabla 25. Unidad 3 asignatura Diseño Gráfico I

<b>UNIDAD N°</b>		<b>3</b>	
<b>NOMBRE DE LA UNIDAD:</b>		GRAFICACIÓN DE LA MARCA	
<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD:</b>			
- Crear el nombre del identificador visual			
- Grafica marcas tipográficas.			
- Desarrolla de Manual de Identidad Corporativa para la empresa, producto o servicio.			
<b>CONTENIDOS</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD</b>		
<b>TEMAS Y SUBTEMAS</b>	<b>ACTIVIDADES DE DOCENCIA</b>	<b>ACTIVIDADES PRÁCTICAS DE APLICACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN</b>	<b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO</b>
3.1 Naming – Contexto marcario	Estudio de Casos	Validación de Nombre	Desarrollo del Manual de Identidad

3.2 Proceso de Graficación: Logotipo puro Logotipo sobre fondo Logotipo con Aditamento Logotipo con Símbolo Logo – Símbolo Solo Símbolo	Desarrollo del Proyecto	Validación Iconografía	de Corporativa
3.3 Análisis semiótico para determinar valores icónicos. - Proceso Cromático. - Aplicaciones de la marca ganadora.		Propuestas Cromáticas	
		Aplicaciones de Marca	

**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Por tanto, los objetos de aprendizaje que se desarrollarán son los siguientes:

Tabla 26. Objetos de aprendizaje

<b>NOMBRE DEL OA</b>	<b>SEMESTRE AL QUE VA DIRIGIDO</b>	<b>CARACTERÍSTICAS DEL OA</b>	<b>OBJETIVO DE APRENDIZAJE</b>	<b>ESPECIFICACIONES FUNCIONALES</b>	<b>GLOSARIO DE TÉRMINOS</b>
<b>1. Clasificación tipológica de la marca</b>	Segundo	Oa desarrollado en Power Point 2016 – Presenter Media	Clasificar tipológicamente las marcas.	Power Point 2016	Marca
				Ejecutable	Tipología
				Fonotipo	
				Logotipo	
				Grafismo	
	Imagotipo				
	Isologo				
	Conexión a internet	Símbolo			
<b>2. Naming – Contexto marcario</b>	Segundo	Oa desarrollado en PowToon	Crear el nombre del identificador visual	Reproductor de Windows Media	Naming
		Oa para evaluación desarrollado en Exam View		Exam View	
				Exportar (.rtf) Rich Text Form	
<b>3. Proceso de Graficación</b>	Segundo	Oa desarrollado en Articulate Storyline 2	Graficar marcas tipográficas	Articulate Storyline 2	Código Lingüístico
				Swf&FLV player	Cromático
					Icónico
		Oa para evaluación desarrollado en Articulate Storyline 2		Articulate Storyline 2	

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

### 3.2 Fase 2: Diseño conceptual de los objetos de aprendizaje

En ésta etapa se establece la forma mediante el cual se va a desarrollar el Objeto de Aprendizaje, a partir de las temáticas obtenidas de las encuestas aplicadas en la etapa de análisis.

A continuación, se muestra el detalle de diseño de cada uno de los OA's

**Tabla 27. OA 1: Clasificación tipológica de la marca**

Tema	Sub-temas	Texto		Imagen					Sonido		
		Si	No	Gráfica	Tipo de archivo	Animación	Video	Tipo de archivo	Narración	Fondo	Tipo de archivo
Clasificación tipológica de la marca	Elementos de la Marca	X		X	.png	X			X		MP3
	Tipología de Marca	X		X	.png	X			X		MP3

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 28. OA 1.1: Evaluación de la clasificación tipológica de la marca**

Tema	Sub-temas	Texto		Imagen	
		Si	No	Gráfica	Tipo de archivo
Clasificación tipológica de la marca	Elementos de la Marca	X		X	.png
	Tipología de Marca	X		X	.png

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 29. OA 2: Naming – Contexto marcario**

Tema	Sub-temas	Texto		Imagen					Sonido		
		Si	No	Gráfica	Tipo archivo	de Animación	Video	Tipo de archivo	Narración	Fondo	Tipo de archivo
Naming – Contexto marcario	Proceso de búsqueda del nombre	X		X	.jpg	X			X	X	MP3
	Etapa de Investigación	X		X	.jpg	X			X	X	MP3
	Etapa de Creación del Nombre	X		X	.jpg	X			X	X	MP3
	Etapa de Encuestas	X		X	.gif	X			X	X	MP3
	Etapa de Tabulación	X		X	.jpg	X			X	X	MP3

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 30. OA 2.1: Evaluación para Naming – Contexto marcario**

Tema	Sub-temas	Texto	
		Sí	No
Clasificación tipológica de la marca	Elementos de la Marca	X	
	Tipología de Marca	X	

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 31. OA 3: Proceso de Graficación**

Tema	Sub-temas	Texto		Imagen					Sonido		
		Si	No	Gráfica	Tipo de archivo	Animación	Video	Tipo de archivo	Narración	Fondo	Tipo de archivo
Proceso de Graficación de Identificadores Visuales	Código Lingüístico	X		X	.jpg	X			X		MP3
	Código Cromático	X		X	.jpg	X			X		MP3
	Código Icónico	X		X	.jpg	X			X		MP3

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Tabla 32. OA 3.1: Evaluación para proceso de graficación**

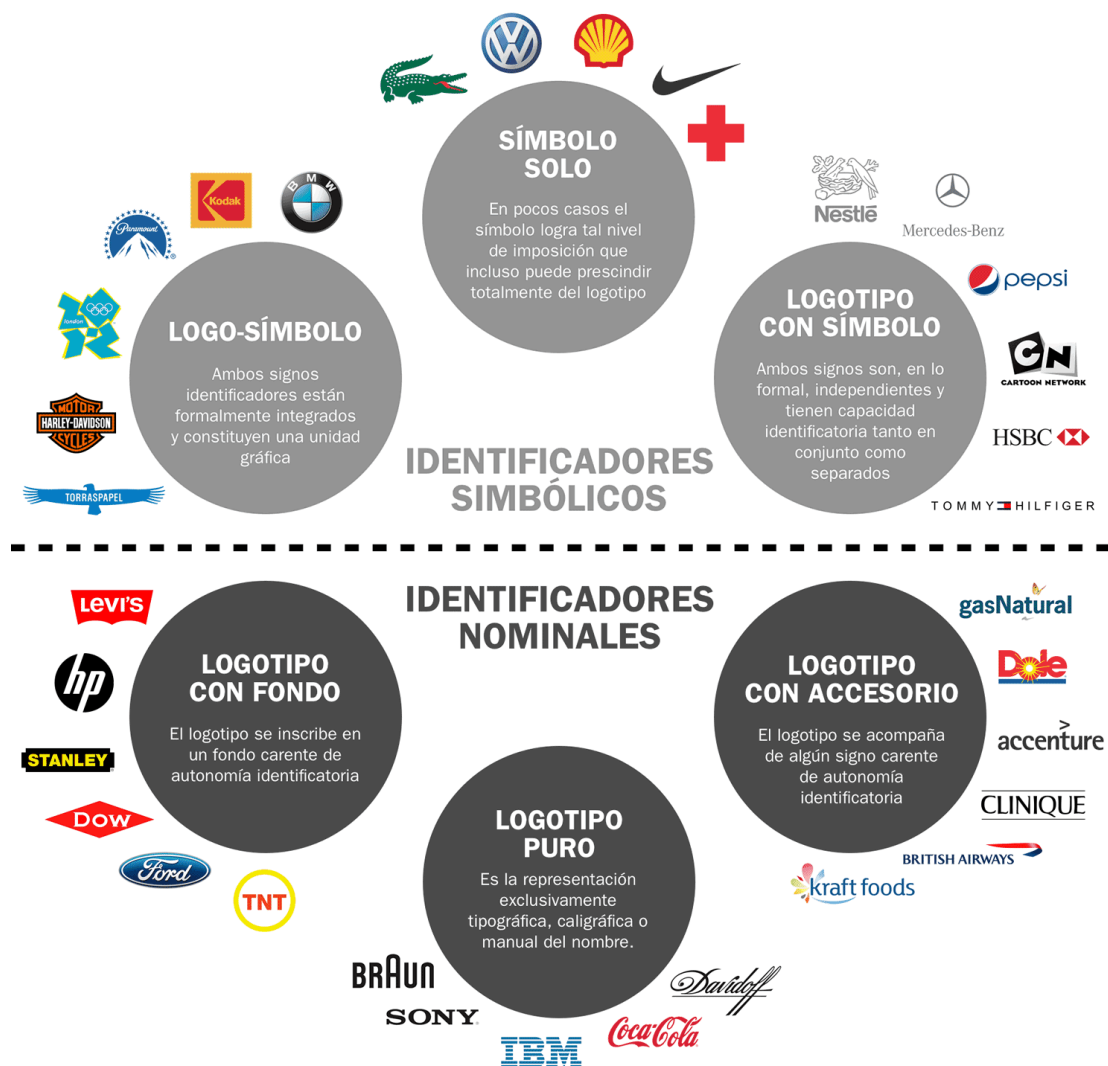
Tema	Sub-temas	Texto	
		Sí	No
<b>Clasificación tipológica de la marca</b>	Elementos de la Marca	<b>X</b>	
	<b>Tipología de Marca</b>	X	

Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

### 3.3 Fase 3: Construcción de los objetos de aprendizaje

Para la generación del primer objeto de aprendizaje denominado Clasificación Tipológica de Marca se toma como referencia los autores citados en el sílabo, por el docente de Diseño Gráfico I, Norberto Chaves y Raúl Bellucia.

Figura 11. Clasificación Tipológica de Marca



Fuente: Chaves, N. y Bellucia R. (2011) *Pensamiento Tipológico*.  
<https://foroalfa.org/articulos/pensamiento-tipologico>

### 3.3.1 Objeto de aprendizaje 1: Clasificación tipológica de la marca

El primer objeto de aprendizaje a desarrollar corresponde a la clasificación tipológica de la marca, para el cual se utilizará Power Point 2016, no se utilizará los temas propios de éste programa, en su lugar se utiliza una plantilla descargada de Presenter Media.com éste es un gestor de recursos ideales para presentaciones de calidad, para poder acceder a los recursos se debe pagar una suscripción.

En primer lugar, se debe ingresar a la página <http://www.presentermedia.com> e iniciar sesión en la cuenta personal previamente obtenida, encontraremos la siguiente interfaz:

**Figura 12. Presentermedia.com**



**Fuente:** <http://www.presentermedia.com>  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

Una vez que ingresamos a nuestra cuenta se puede acceder a los recursos que esta página proporciona, siendo éstos plantillas, animaciones, clipart y videos.

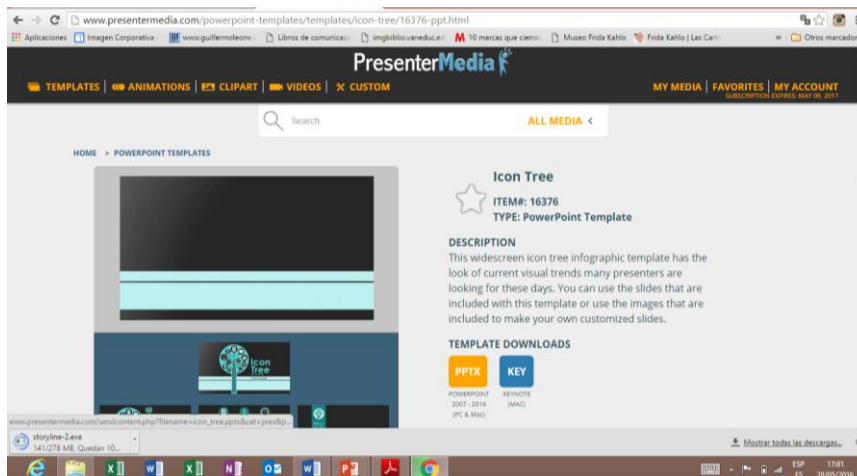
**Figura 13. Recursos de PresenterMedia**



Fuente: <http://www.presentermedia.com>  
 Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Entre la diversa gama de diseños disponibles escogemos la plantilla deseada y la descargamos en formato pptx (power point) para poder acceder a la misma y editarla.

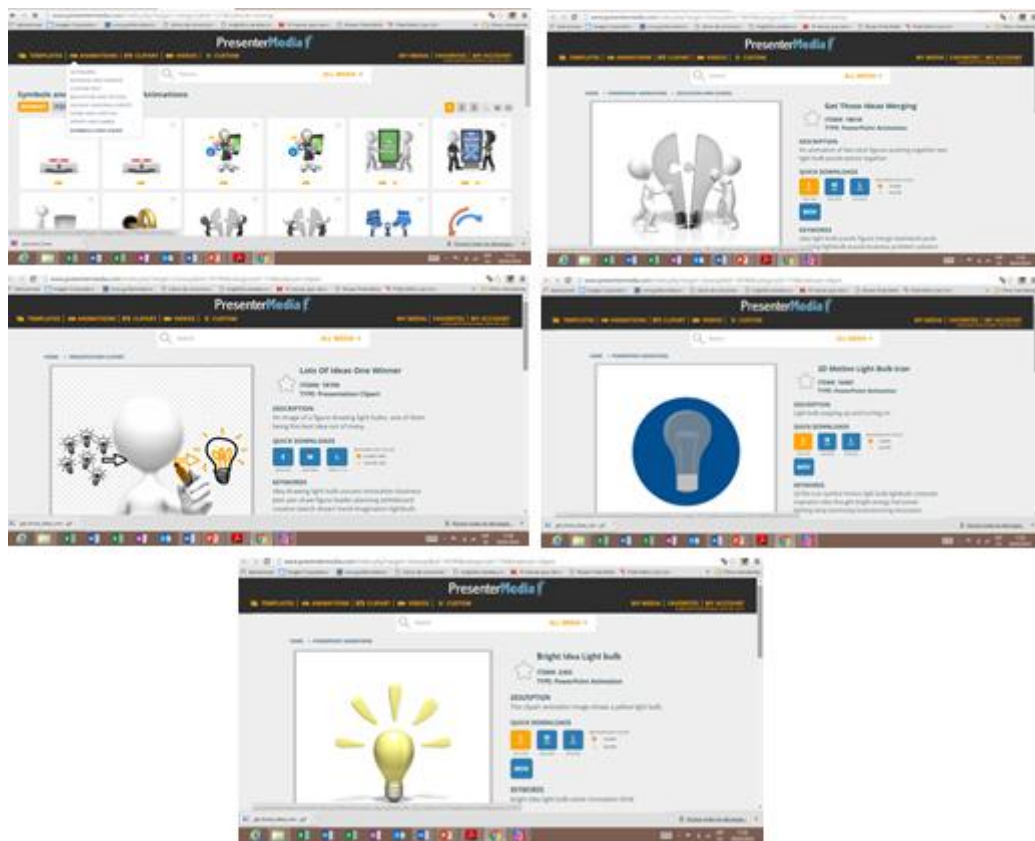
**Figura 14. Descarga de plantilla**



Fuente: <http://www.presentermedia.com>  
 Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Además, se puede descargar recursos como animaciones para insertarlas en la presentación a desarrollar.

**Figura 15. Animaciones**



**Fuente:** <http://www.presentermedia.com>  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

Después de haber descargado todos los recursos necesarios se debe abrir la plantilla de power point para ir añadiéndola información destinada a cada una de las diapositivas como se presenta a continuación:

Diapositiva 1: Se inserta el título, animaciones y textos adicionales.

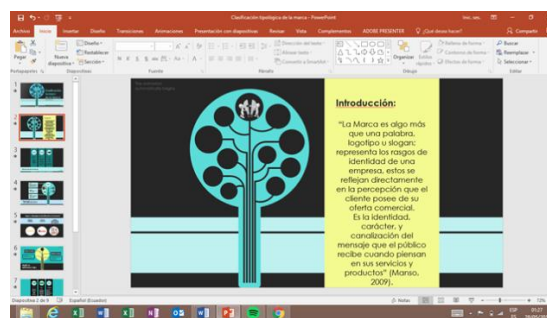
**Figura 16. Dispositiva 1**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Diapositiva 2: Se inserta animaciones y concepto de Marca.

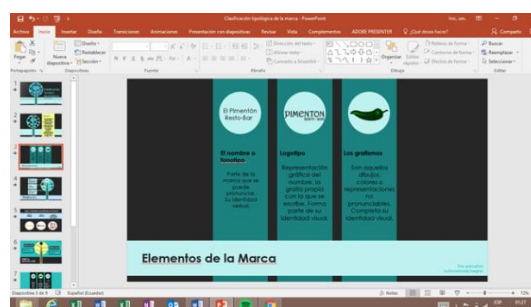
**Figura 17. Diapositiva 2**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Diapositiva 3: Se inserta título, imágenes y los conceptos de fonotipo, logotipo y grafismos.

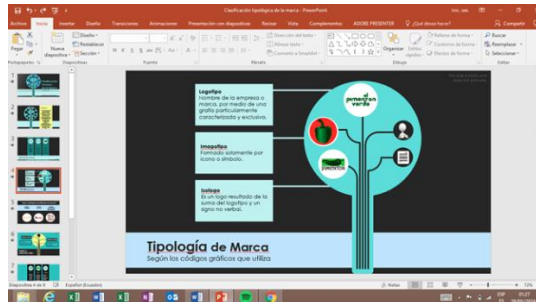
**Figura 18. Diapositiva 3**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Diapositiva 4: Se inserta título, imágenes y los conceptos de logotipo, imagotipo e isologo.

**Figura 19. Diapositiva 4**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Diapositiva 5: Se inserta título, subtítulo e imágenes correspondiente a marca paraguas, marca producto y marca identificador de productos.

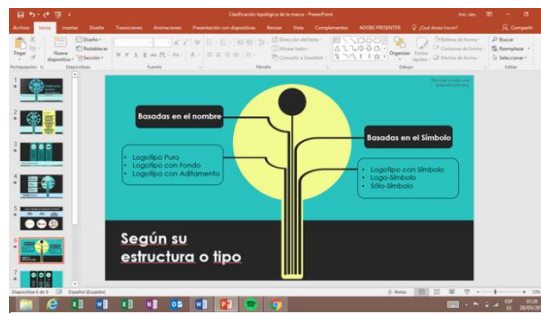
**Figura 20. Diapositiva 5**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Diapositiva 6: Se inserta título, subtítulo e imágenes correspondiente a marca paraguas, marca producto y marca identificador de productos.

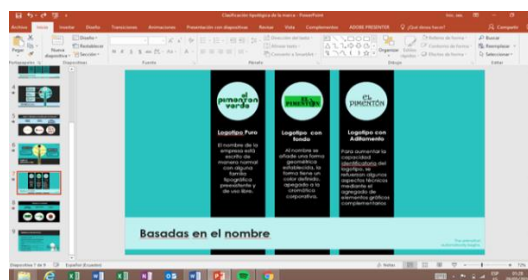
**Figura 21. Diapositiva 6**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Diapositiva 7: Se inserta título, imágenes y definiciones de logotipo puro, logotipo con fondo y logotipo con aditamento.

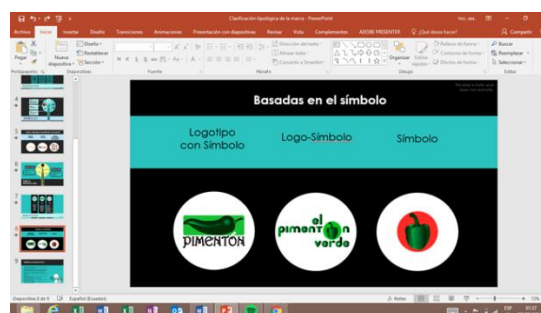
**Figura 22. Diapositiva 7**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Diapositiva 8: Se inserta título, subtítulo e imágenes correspondiente a logotipo con símbolo, logo-símbolo y símbolo.

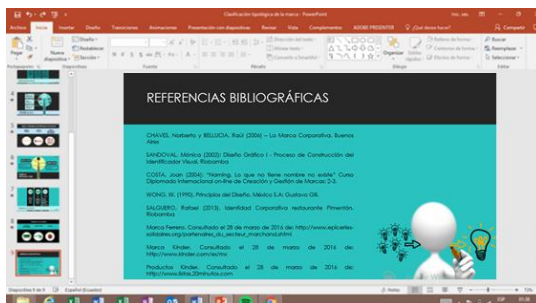
**Figura 23. Diapositiva 8**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Diapositiva 9: Se inserta la bibliografía utilizada para la creación del objeto de aprendizaje.

**Figura 24. Diapositiva 9**

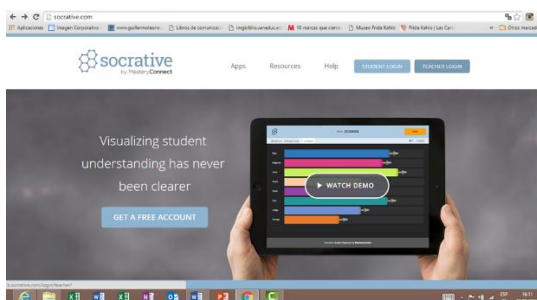


**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

### 3.3.2 Objeto de aprendizaje 1.1: Objeto de aprendizaje para evaluación de la clasificación tipológica de la marca

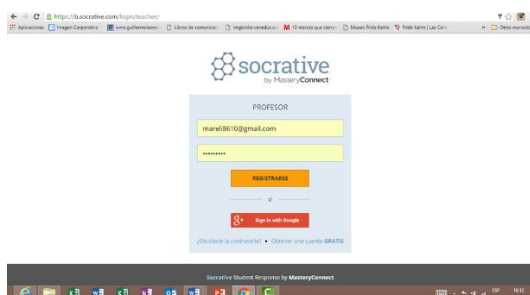
El O.A. para evaluación se lo desarrolla en <http://socrative.com/>, para el cual hay que crear una cuenta de usuario ya sea como profesor o estudiante. En éste caso sería como profesor.

**Figura 25. Socrative**



**Fuente: <http://socrative.com/>**

La cuenta puede ser de la página web de Socrative o se puede ingresar con la cuenta de Google +.

**Figura 26. Creación cuenta socrative**

Fuente: <http://socrative.com/>

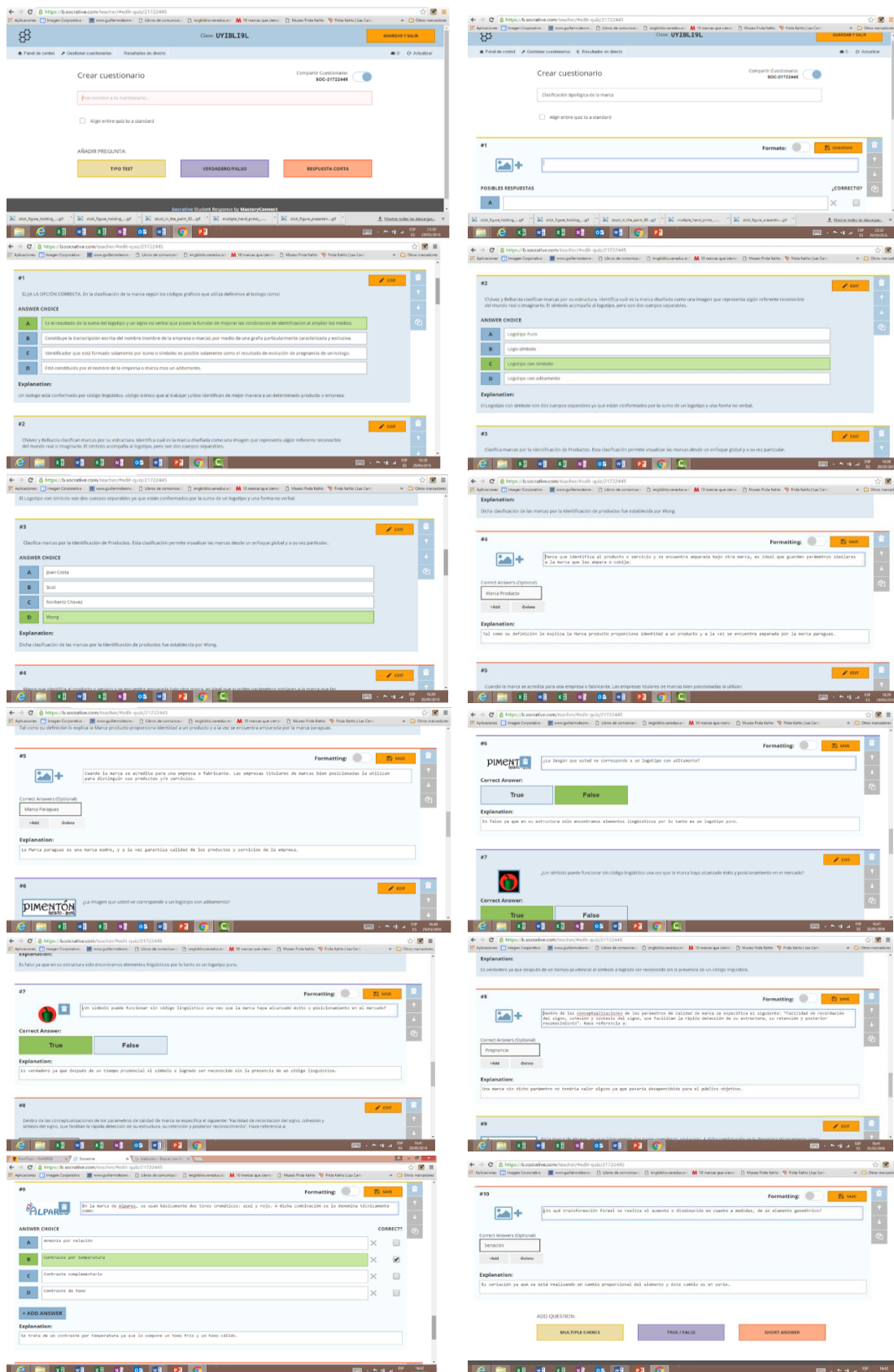
Después de haber ingresado, se debe dar click en crear cuestionario.

**Figura 27. Creación de cuestionario**

Fuente: <http://socrative.com/>

Al dar clic en crear cuestionario tenemos diversas opciones de preguntas entre ellas:  
Tipo Test, Verdadero y Falso y respuesta corta.

Figura 28. Opciones cuestionario

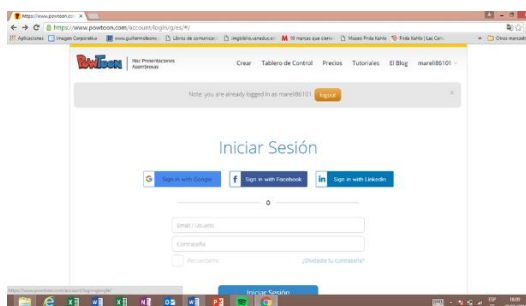


Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

### 3.3.3 Objeto de aprendizaje 2: Naming – Contexto marcario

El objeto de aprendizaje correspondiente a Naming-Contexto Marcario, se desarrolló en PowToon, permite utilizar plantillas prediseñadas y recursos idóneos como imágenes, formas, animaciones que enriquecen la calidad de las presentaciones, todos éstos ocupan un lugar en la línea de tiempo de cada diapositiva. Por lo tanto, se debe ingresar a la página <https://www.powtoon.com> e iniciar sesión con la cuenta personal de Google, Facebook o LinkedIn o suscribirse en la página de Powtoon.

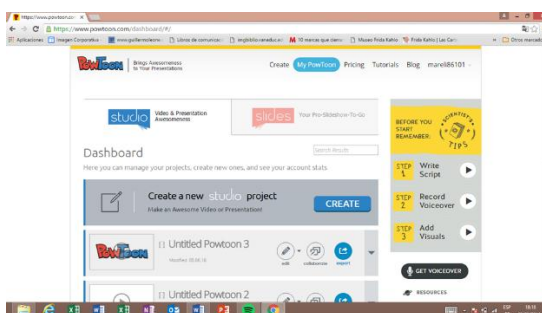
**Figura 29. PowToon**



Fuente: <https://www.powtoon.com>

Una vez iniciado sesión se debe crear un nuevo proyecto.

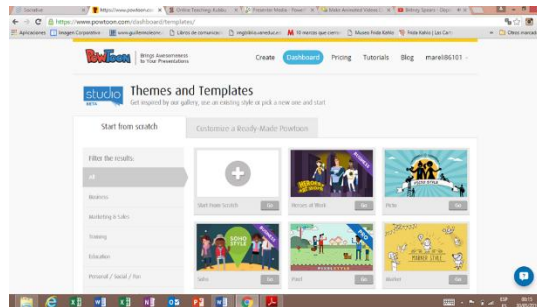
**Figura 30. Creación de nuevo proyecto**



Fuente: <https://www.powtoon.com>

Aparecerá en la pantalla los temas disponibles para poder crear presentaciones y escogemos uno acorde al tema que se va a desarrollar.

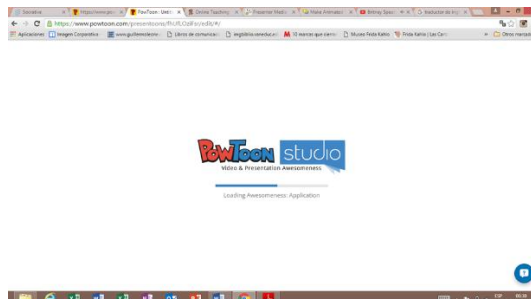
**Figura 31. Temas disponibles**



Fuente: <https://www.powtoon.com>

Se debe esperar unos minutos que el tema escogido se cargue.

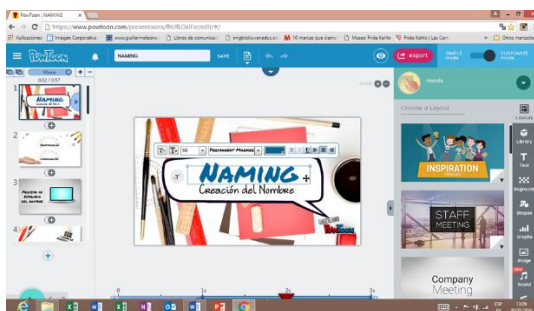
**Figura 32. Página para nuevo proyecto**



Fuente: <https://www.powtoon.com>

Lámina1: Una vez cargado el tema se empieza a editar la página principal y se agrega el título del objeto de aprendizaje.

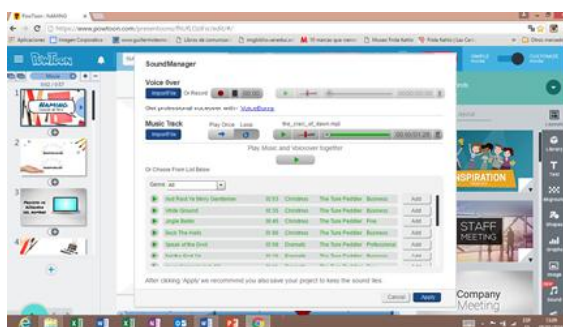
**Figura 33. Lámina 1**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 2: Se inserta un audio predeterminado para que sea el sonido de fondo de la presentación.

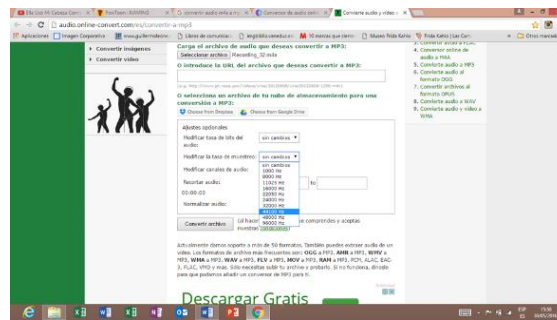
**Figura 34. Lámina 2**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 3: se agrega un audio explicativo que narra el tema tratado en el OA, dicho audio se puede grabar directamente en Powtoon o aparte en éste objeto de aprendizaje todos los audios fueron grabados en el computador y convertidos a MP3 en la página <http://audio.online-convert.com/es/convertir-a-mp3> con una tasa de muestreo de 44100 Hz.

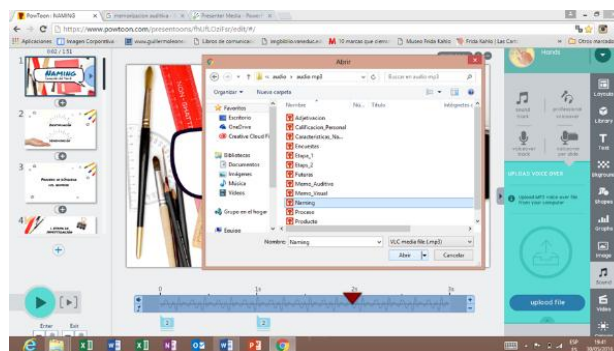
**Figura 35. Lámina 3**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 4: una vez convertido los audios se inserta los mismos en cada una de las láminas que requiere de audio.

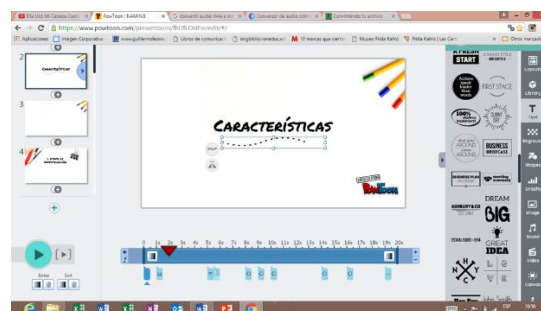
**Figura 36. Lámina 4**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 5: Se inserta texto y formas en primera instancia.

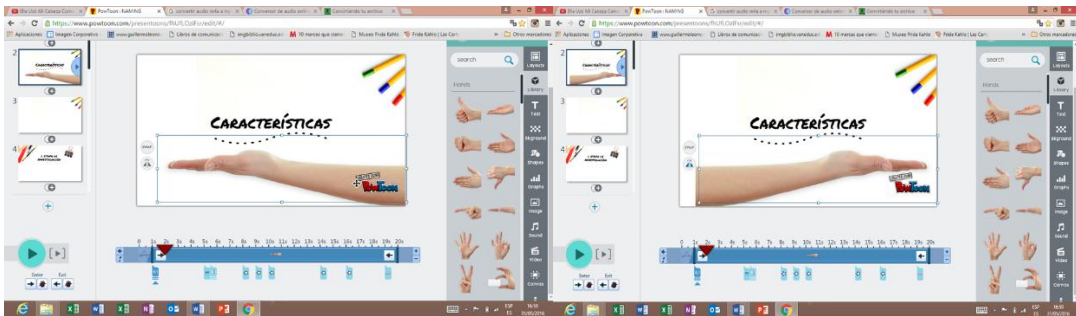
**Figura 37. Lámina 5**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 6: Se inserta animaciones y formas en éste caso se ingresa a la librería Hands (manos) y se escoge la más adecuada.

**Figura 38. Lámina 6**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 7: Más adelante en la línea de tiempo se inserta textos y animaciones que dan realce a los mismos.

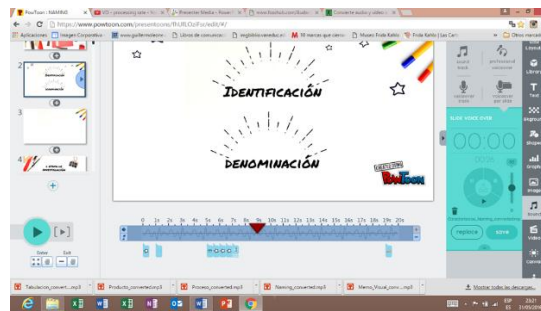
**Figura 39. Lámina 7**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 8: Se inserta audio explicativo.

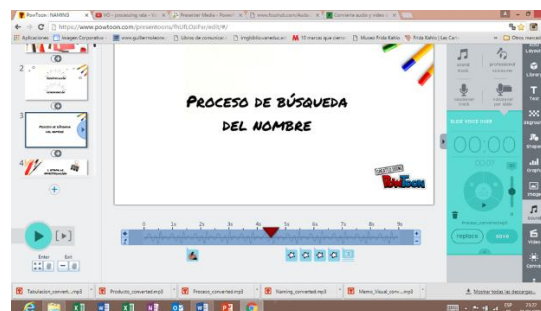
**Figura 40. Lámina 8**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 9: Se inserta los textos, animaciones y audio explicativo.

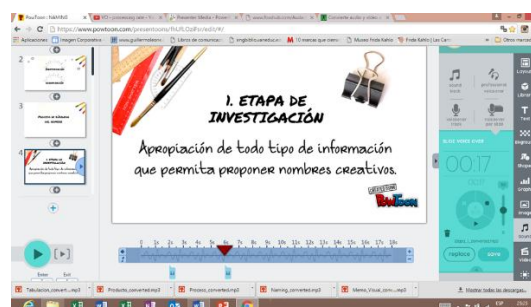
**Figura 41. Lámina 9**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 10: Se inserta los textos, animaciones y audio explicativo.

**Figura 42. Lámina 10**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 11: Se inserta texto, formas, animaciones y audio explicativo.

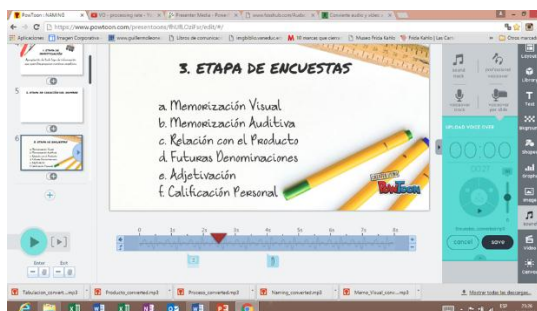
**Figura 43. Lámina 11**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 12: Se inserta texto, animaciones y audio explicativo.

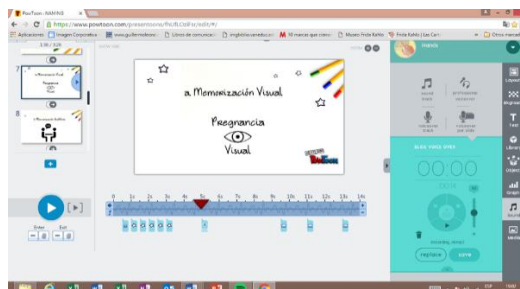
**Figura 44. Lámina 12**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 13: Se inserta texto, animaciones y audio explicativo.

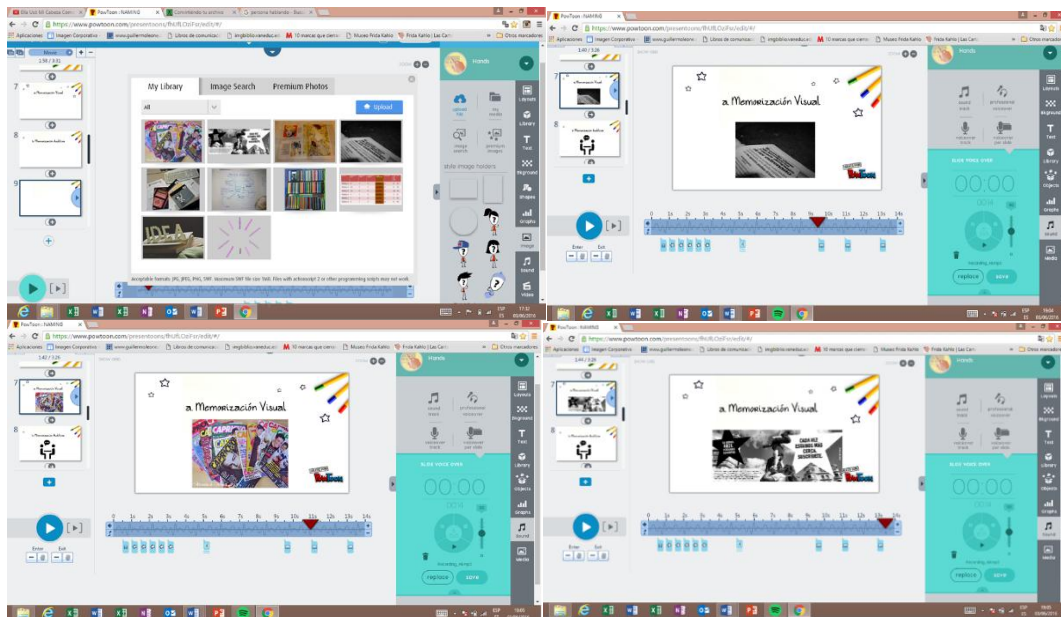
**Figura 45. Lámina 13**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 14: Se insertan imágenes relacionadas con memorización auditiva.

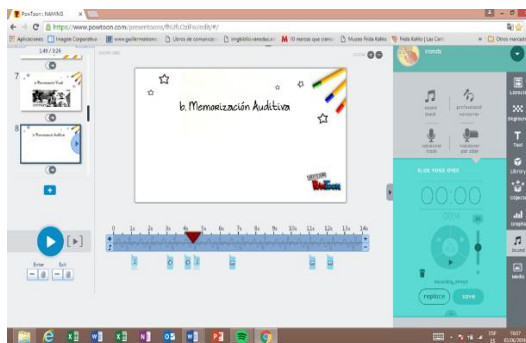
**Figura 46. Lámina 14**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 15: Se inserta texto, animaciones y audio explicativo.

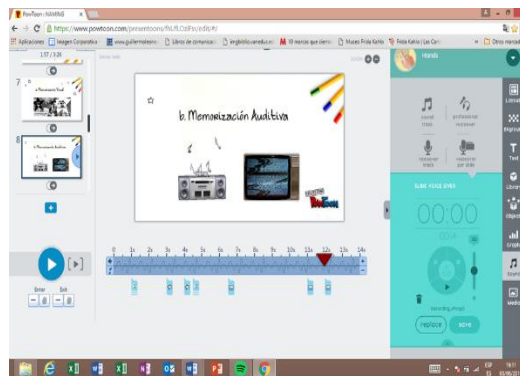
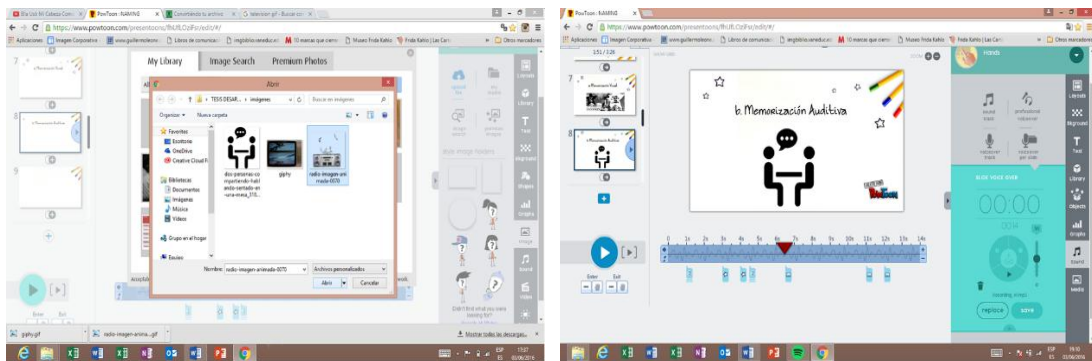
**Figura 47. Lámina 15**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 16: Se insertan imágenes relacionadas con memorización auditiva.

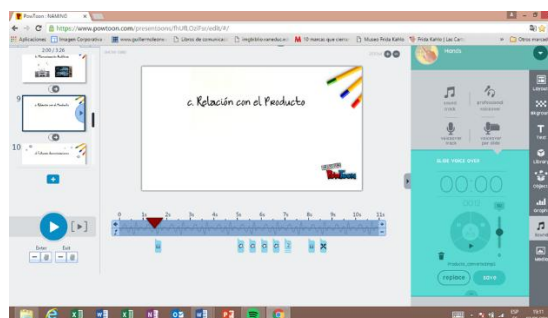
**Figura 48. Lámina 16**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 17: Se inserta texto, animaciones y audio explicativo.

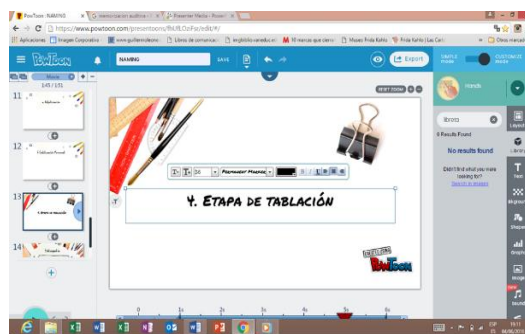
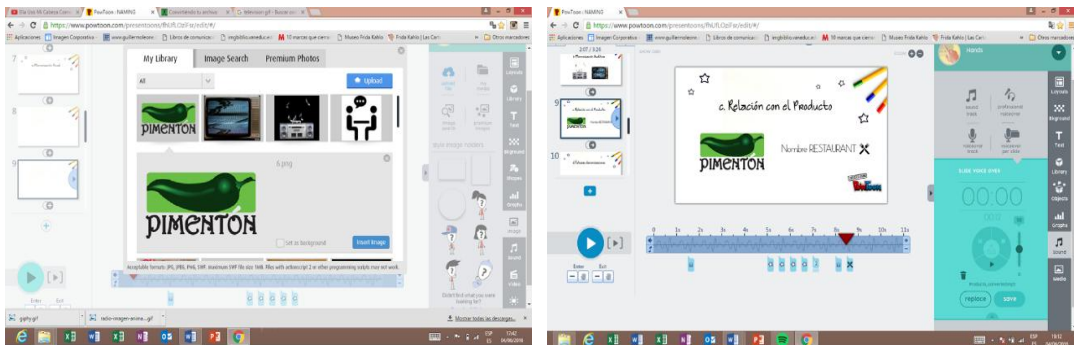
**Figura 49. Lámina 17**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Lámina 18: Se insertan imágenes relacionadas con el tema.

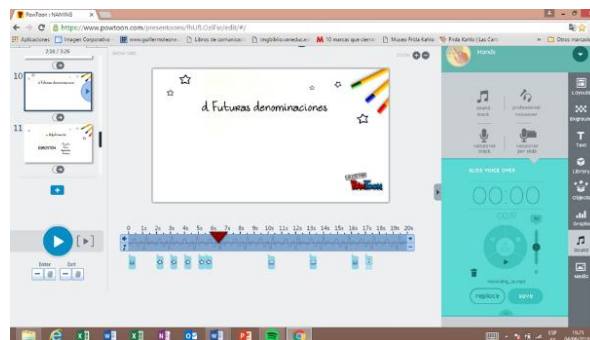
**Figura 50. Lámina 18**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 19: Se inserta texto, animaciones y audio explicativo.

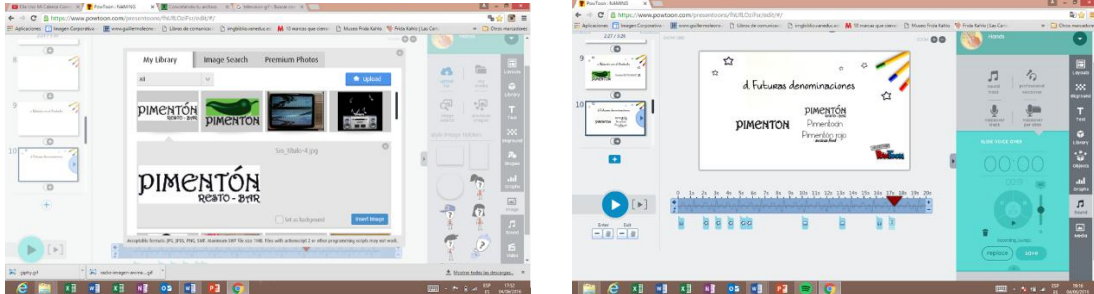
**Figura 51. Lámina 19**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 20: Se inserta imagen relacionada con el tema.

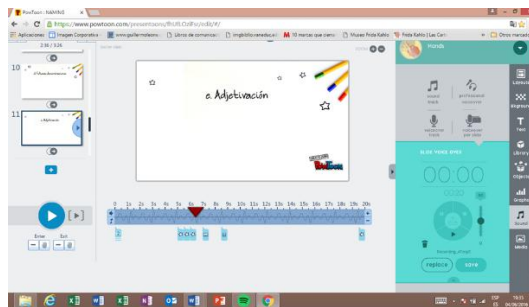
**Figura 52. Lámina 20**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 21: Se inserta texto, animaciones y audio explicativo.

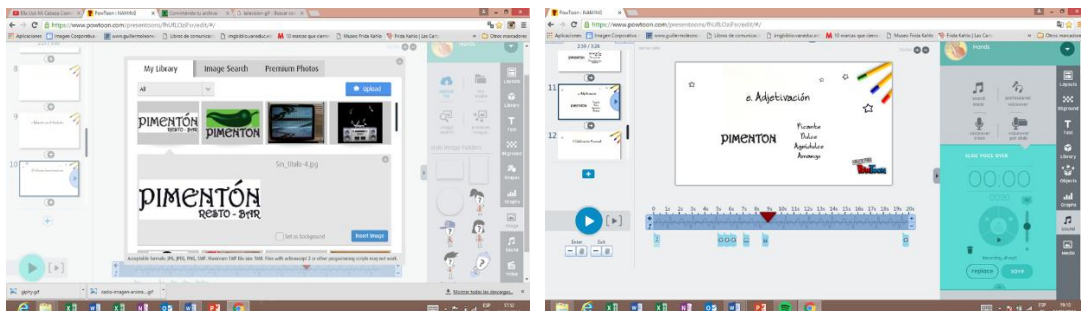
**Figura 53. Lámina 21**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 22: Se inserta imagen relacionada con el tema.

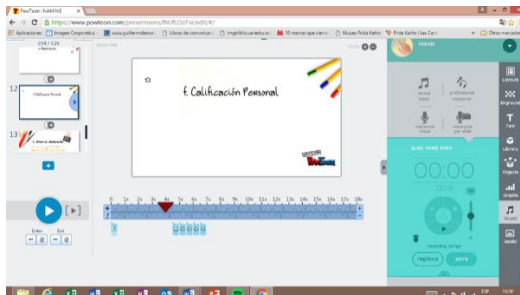
**Figura 54. Lámina 22**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 23: Se inserta texto, animaciones y audio explicativo.

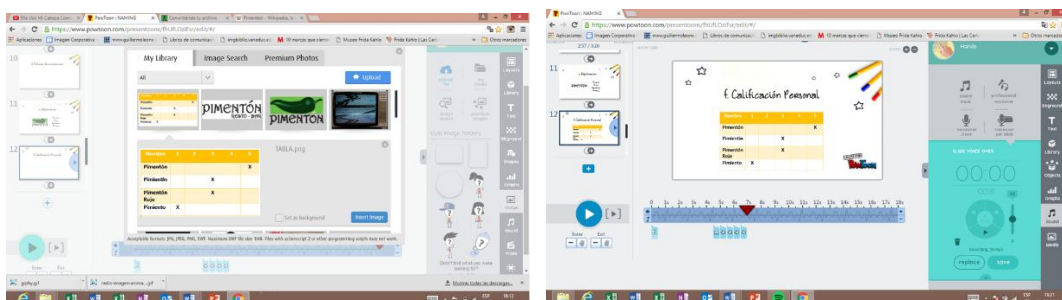
**Figura 55. Lámina 23**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 24: Se inserta imagen relacionada con el tema.

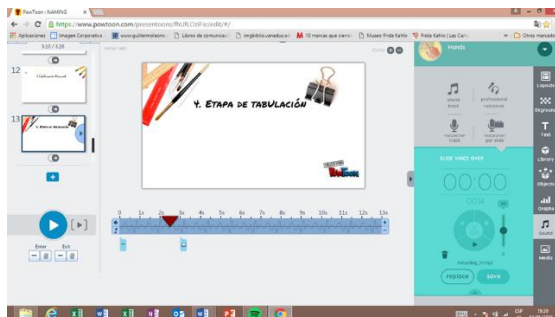
**Figura 56. Lámina 24**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 25: Se inserta texto, animaciones y audio explicativo.

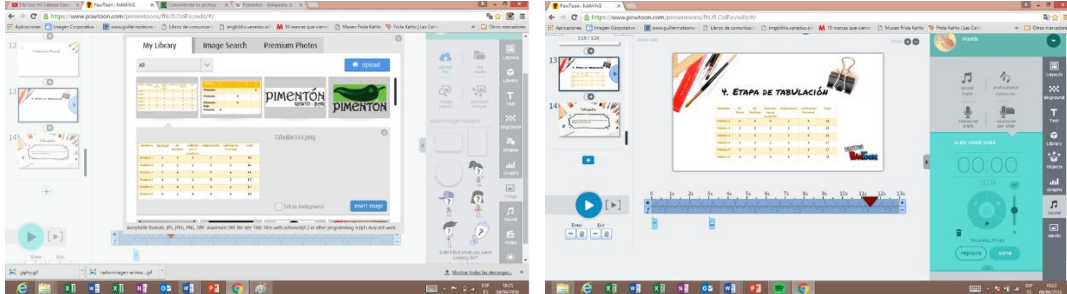
**Figura 57. Lámina 25**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 26: Se inserta imagen relacionada con el tema.

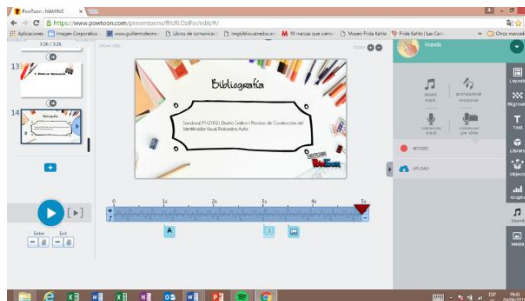
**Figura 58. Lámina 26**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Lámina 27: Se inserta texto y animaciones.

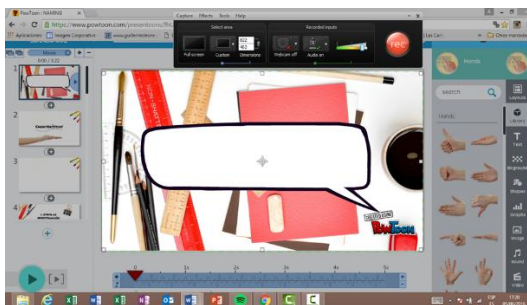
**Figura 59. Lámina 27**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Una vez concluido el desarrollo del objeto de aprendizaje se lo puede compartir en youtube, vimeo, etc. En éste caso consideré oportuno la utilización del captador de pantalla de Camtasia.

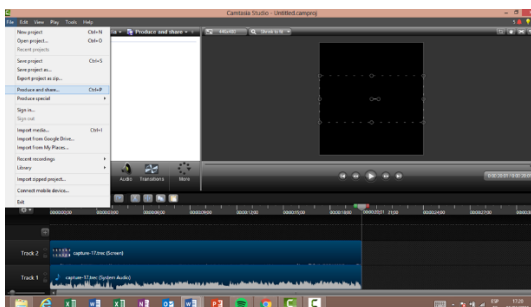
**Figura 60. Camtasia**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

La captura es guardada y editada en Camtasia, cuando el objeto de aprendizaje esté editado totalmente nos dirigimos a File (Archivo) y escogemos la opción Produce and share (Producir y compartir).

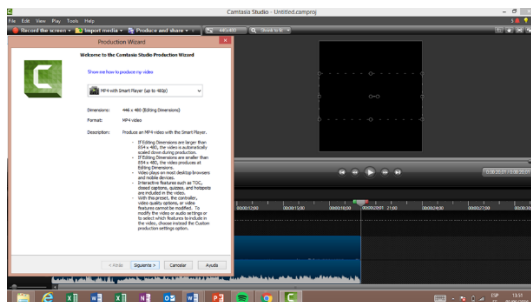
**Figura 61. Opción produce and share**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Aparecerá una ventana indicándonos escoger el tipo de archivo en el que se guardará el video mp4., y damos clic en siguiente.

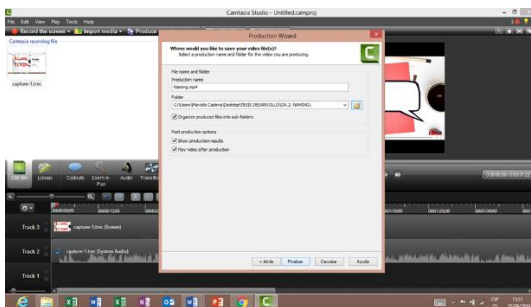
**Figura 62. Archivo de video**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Aparece una ventana indicándonos colocar el nombre del archivo y su ubicación en nuestro computador y damos clic en finalizar y obtendremos el video del objeto de aprendizaje.

**Figura 63. Archivo final**

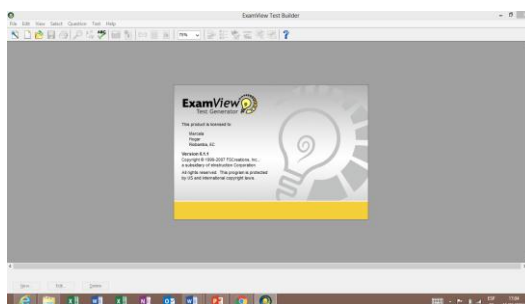


Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

### 3.3.4 Objeto de aprendizaje 2.1: Objeto de aprendizaje para evaluación de Naming

El O.A para evaluación se lo desarrolla en Exam View, el mismo que debe estar instalado previamente en el computador. Accedemos al programa encontraremos la siguiente interfaz:

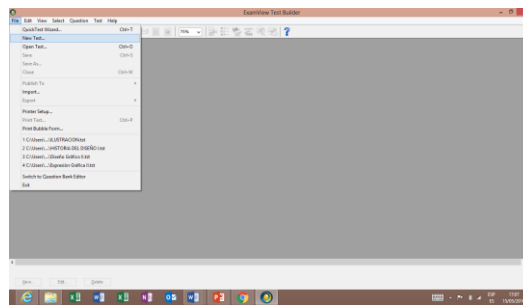
**Figura 64. Exam View**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Nos dirigimos al menú File (Archivo) y escogemos New Test (Test nuevo).

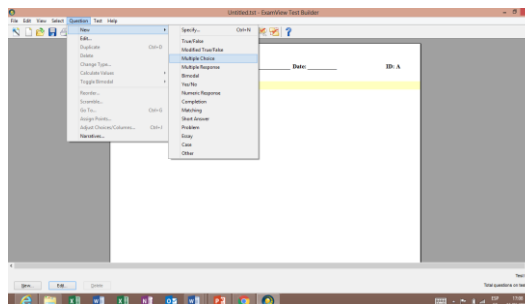
**Figura 65. New Test**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Se crea un Test nuevo y empezamos a insertar las preguntas del mismo, para lo cual nos dirigimos a Question (Pregunta), New (Nuevo). Podemos ver que Exam View nos proporciona trece alternativas de preguntas, pero se escogerá True/False (Verdadero/Falso) y Multiple Choice.

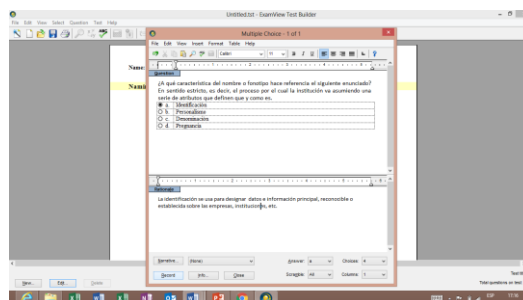
**Figura 66. Inserción de preguntas**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Se procede a ingresar los datos necesarios para la pregunta de opción múltiple.

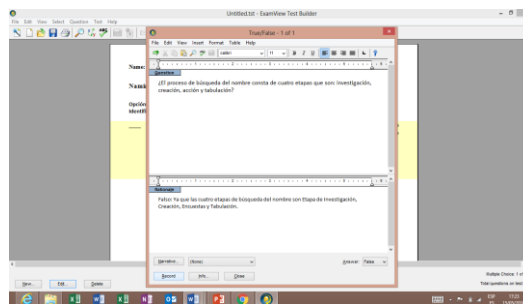
**Figura 67. Datos para pregunta opción múltiple (1)**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Ingresar los datos necesarios para la pregunta de verdadero y falso.

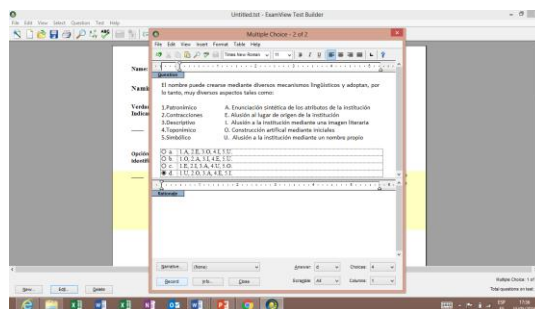
**Figura 68. Datos para pregunta verdadero o falso**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Ingresar los datos necesarios para la pregunta de opción múltiple.

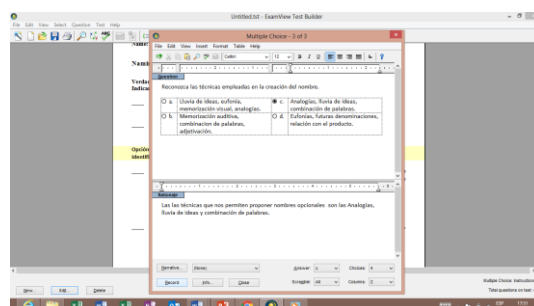
**Figura 69. Datos para pregunta opción múltiple (2)**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Ingresar los datos necesarios para la pregunta de opción múltiple.

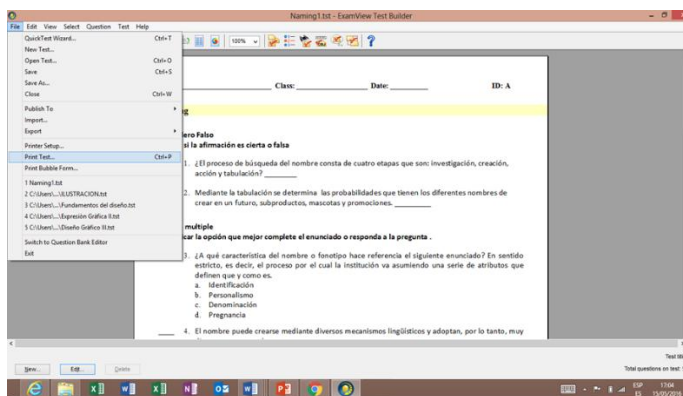
**Figura 70. Datos para pregunta opción múltiple (3)**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Una vez terminado el ingreso de las preguntas en el test, podemos imprimirlo dirigiéndonos a File (Archivo), Print Test (Imprimir Test).

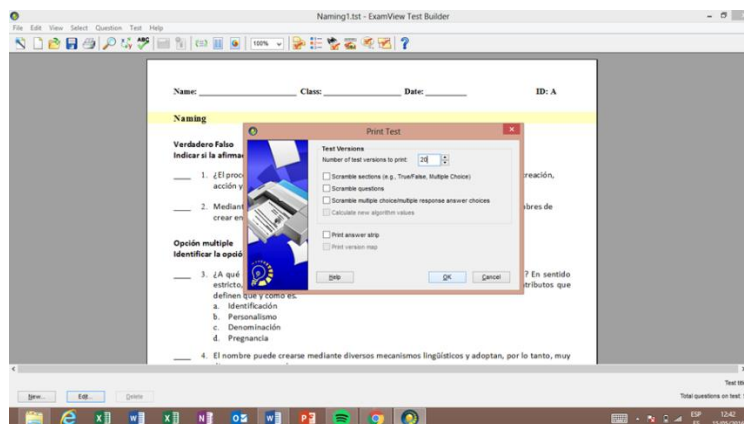
**Figura 71. Opción para imprimir test**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Se visualizará la siguiente ventana donde podemos escoger el número de versiones del Test desarrollado, en dicho casillero se puede insertar hasta 99 tipos de versiones del test.

**Figura 72. Opción test desarrollado**

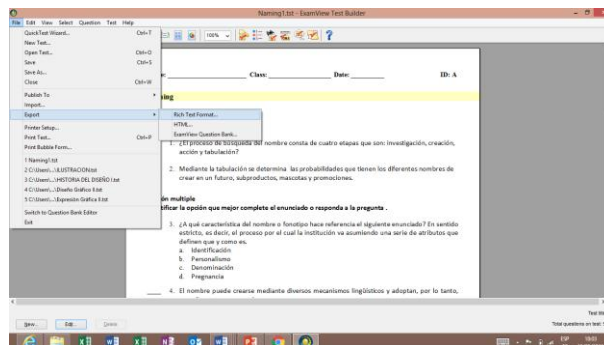


**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Si no deseamos imprimir el Test podemos exportarlo, dirigiéndonos a File (Archivo), Export (exportar) y elegir el formato Rich Text Format para poder visualizarlo sin

ningún inconveniente en cualquier lector de texto como por ejemplo Word y desde ahí poder personalizar el test de acuerdo a las necesidades del docente.

**Figura 73. Opción para exportar test**

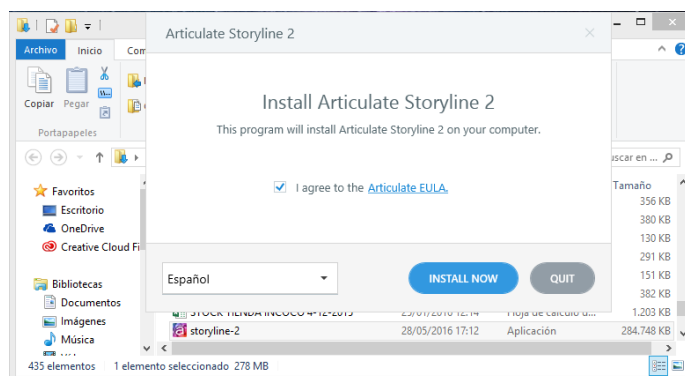


Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

### 3.3.5 Objeto de aprendizaje 3. Proceso de Graficación de Identificadores Visuales

El objeto de aprendizaje correspondiente a Proceso de Graficación de Identificadores Visuales, se desarrolló en Articulate Storyline 2, que ha revolucionado el aprendizaje electrónico permite utilizar plantillas prediseñadas y todo tipo de recursos que los usuarios deseamos incorporar para mejorar la calidad de las presentaciones desarrolladas. Por lo tanto, se debe instalar Articulate Storyline 2 en el computador donde se vaya a desarrollar el objeto de aprendizaje.

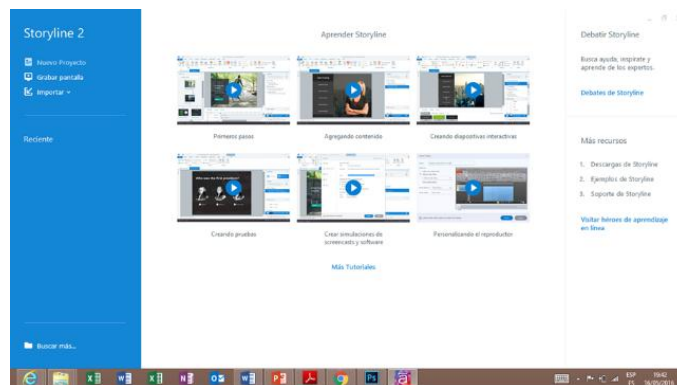
**Figura 74. Instalación de Articulate Storyline 2**



Fuente: Articulate Storyline 2

Una vez instalado el programa creamos un nuevo proyecto.

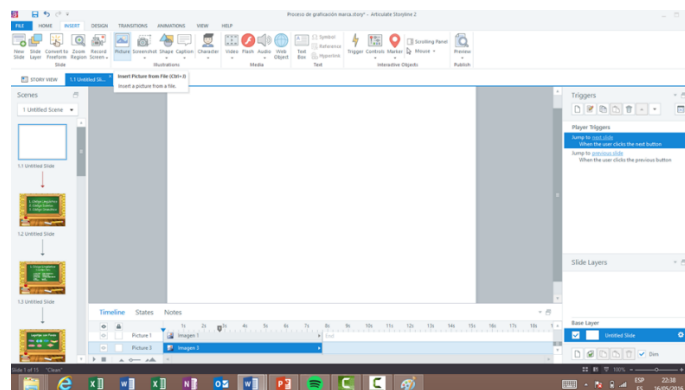
**Figura 75. Nuevo proyecto**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

La interfaz que se mostrará es amigable y parecida a Power Point. De ésta manera el desarrollo del objeto de aprendizaje se convierte en una actividad intuitiva, dado que el software no demanda mayor conocimiento particular sobre el mismo.

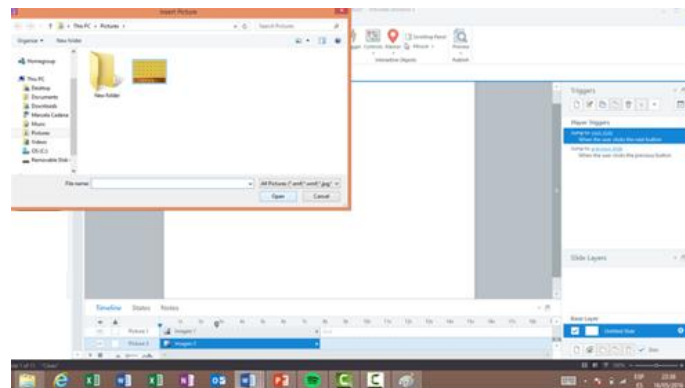
**Figura 76. Interfaz Articulate Storyline 2**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Para éste objeto de aprendizaje se inserta una imagen de fondo.

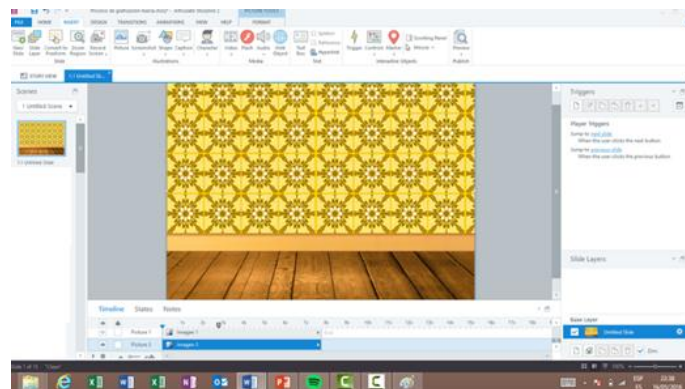
**Figura 77. Imagen de fondo**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

La imagen insertada ayudará a crear el ambiente de un aula de clases.

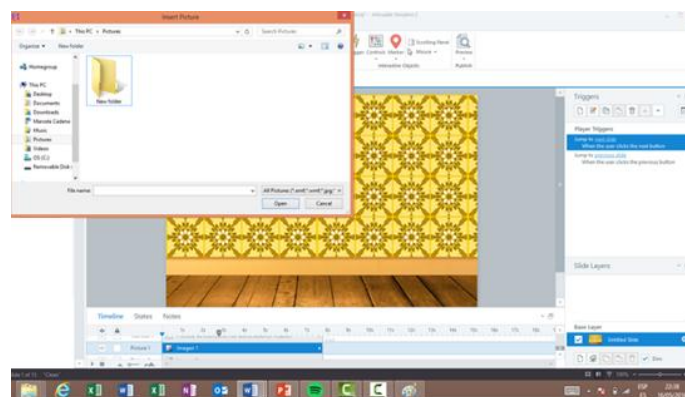
**Figura 78. Ambiente de un aula de clases**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

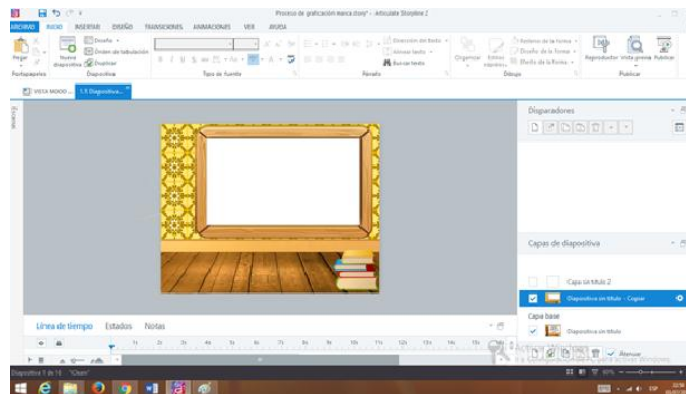
Se inserta una imagen que corresponde a una pizarra.

**Figura 79. Escoger imagen**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

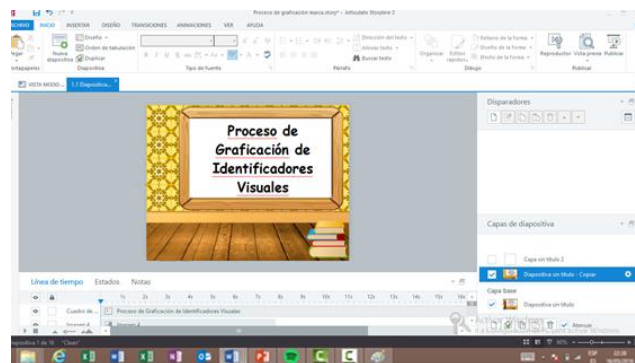
**Figura 80. Inserción de imagen**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Se inserta una caja de texto para agregar el título del objeto de aprendizaje.

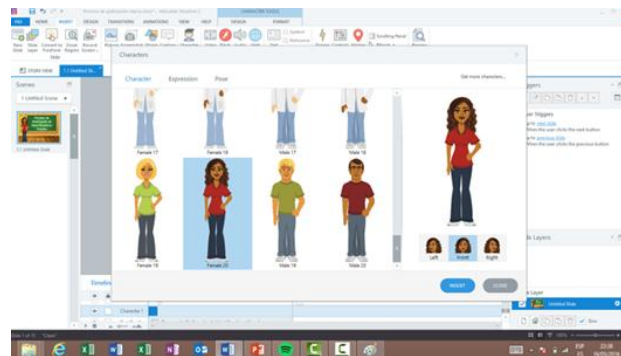
**Figura 81. Caja de texto**



**Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa**

Articulate permite insertar personajes, éste mediante animación simple y adición de audio dirá el tema y subtemas del objeto de aprendizaje, en ésta galería además de escoger el personaje se puede escoger la posición del mismo ya sea de frente, a la izquierda o derecha.

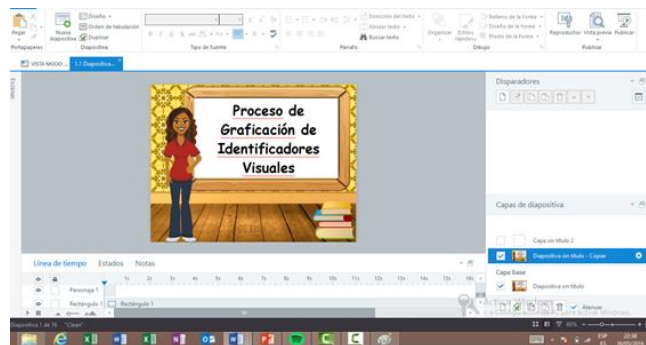
**Figura 82. Personajes**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

El personaje ocupará la parte izquierda de la diapositiva junto a la pizarra.

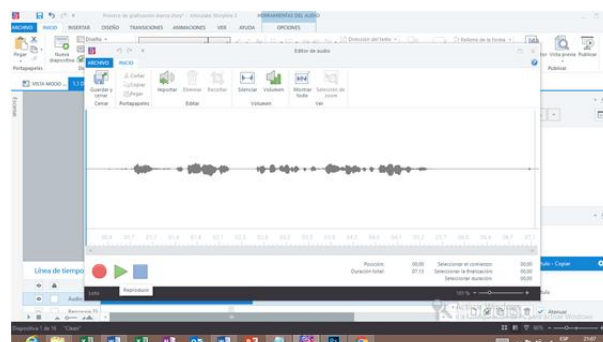
**Figura 83. Ubicación del personaje**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

En las diapositivas se puede grabar el audio directamente teniendo una buena calidad del mismo.

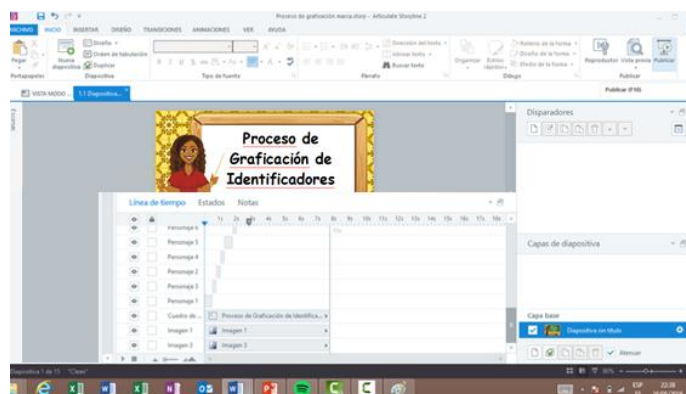
**Figura 84. Audio**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Una vez insertado el personaje y el audio se lo va animar en la línea de tiempo, para crear la simulación de movimiento facial sólo debemos ir duplicando la capa del personaje e ir cambiando su expresión facial para simular que el personaje está hablando. Se debe cuidar que la duración del audio y la animación del personaje empaten.

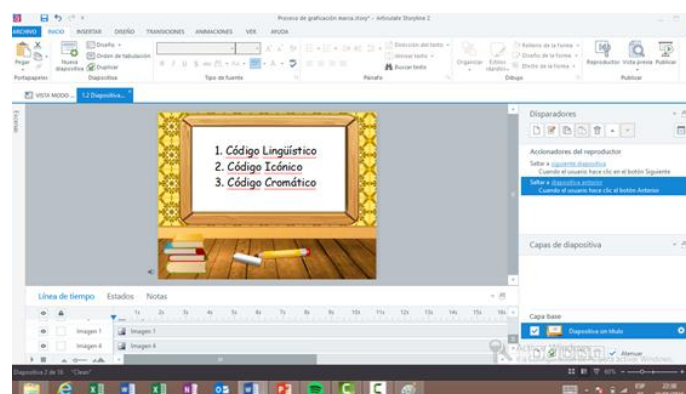
**Figura 85. Animación en línea de campo**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

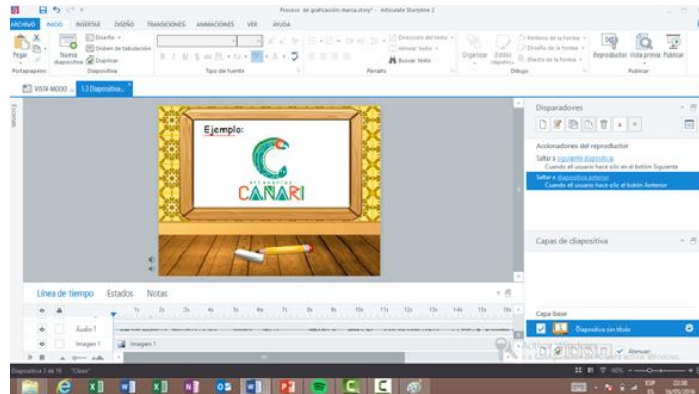
Las diapositivas tendrán el mismo fondo, el elemento que varía es el contenido.

**Figura 86. Contenido diapositiva (1)**



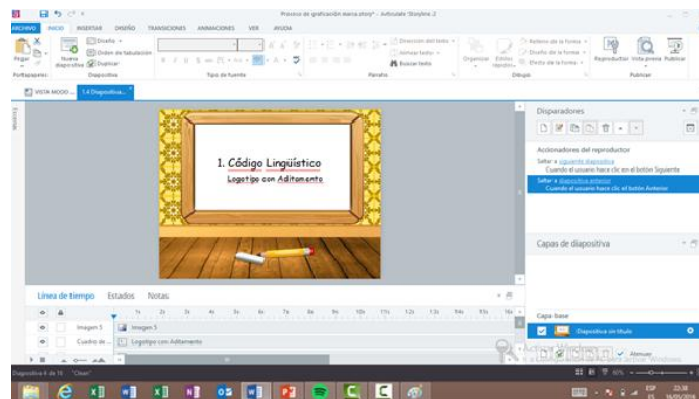
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 87. Contenido diapositiva (2)**



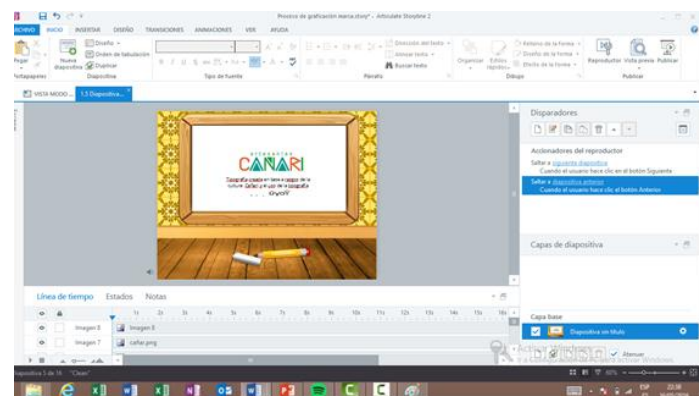
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 88. Contenido diapositiva (3)**



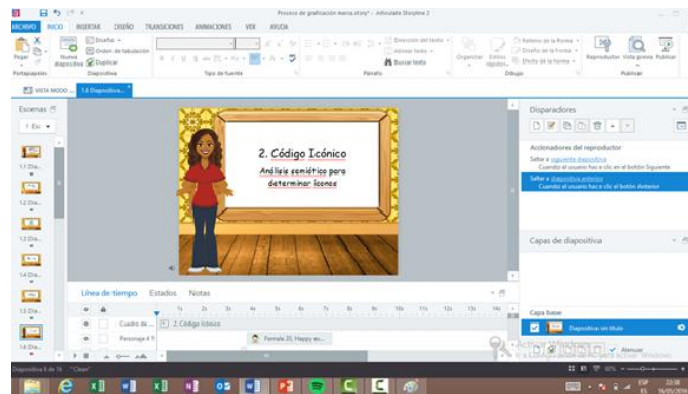
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 89. Contenido diapositiva (4)**



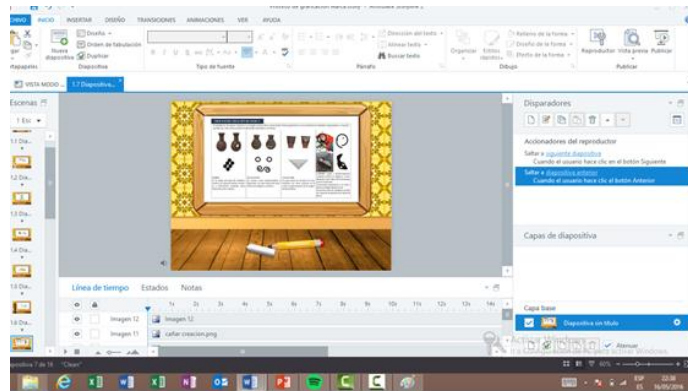
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 90. Contenido diapositiva (5)**



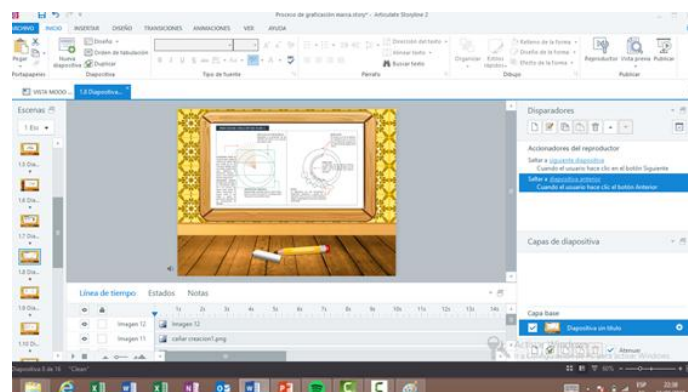
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 91. Imagen para reforzar temática (1)**



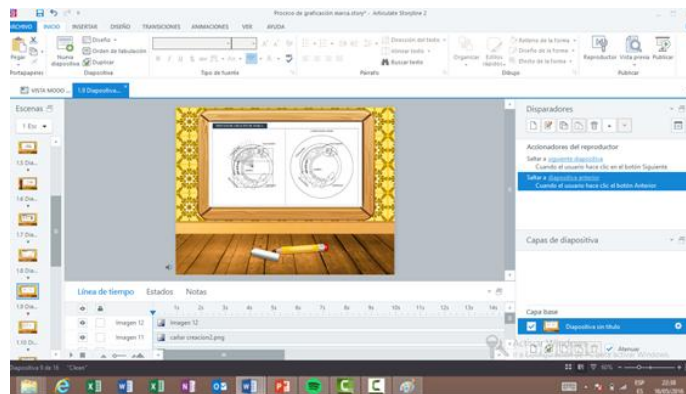
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 92. Imagen para reforzar temática (2)**



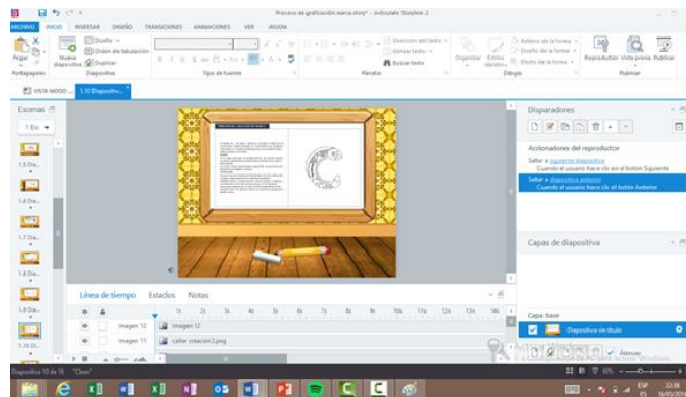
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 93. Imagen para reforzar la temática (3)**



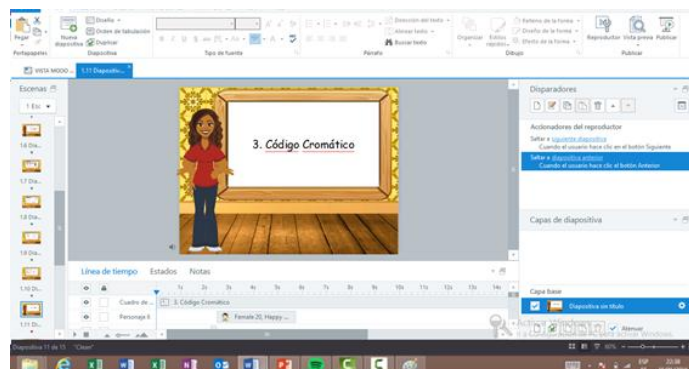
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 94. Imagen para reforzar la temática (4)**



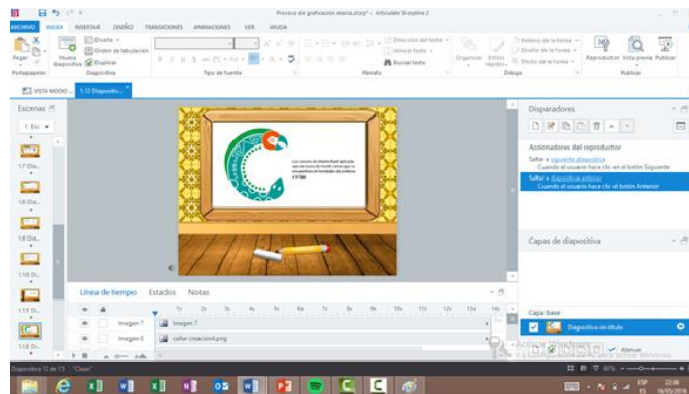
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 95. Contenido diapositiva (6)**



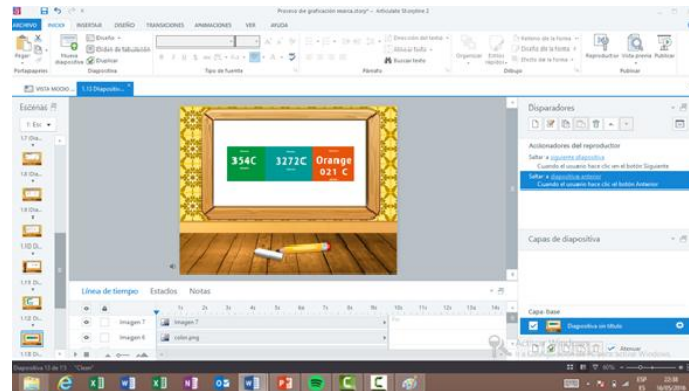
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 96. Imagen para reforzar la temática (5)**



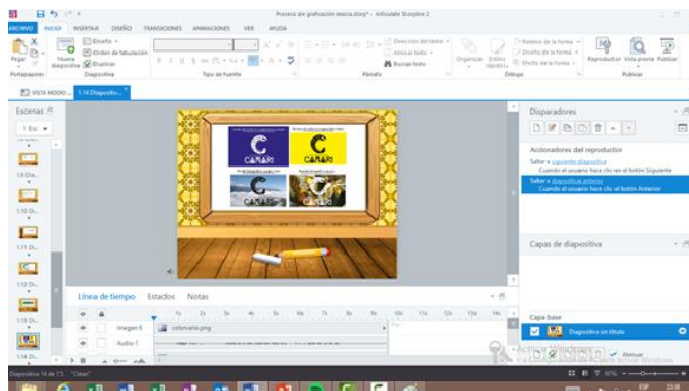
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 97. Imagen para reforzar la temática (6)**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

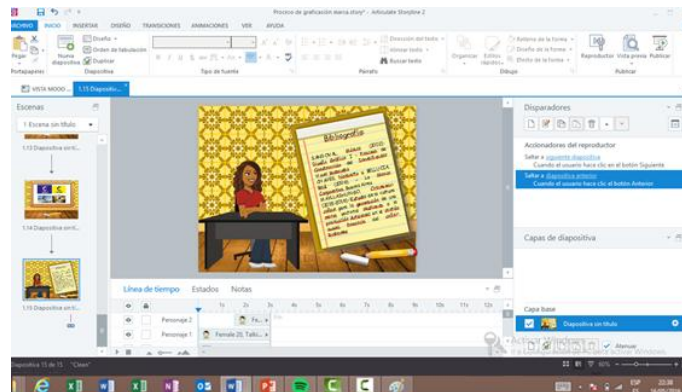
**Figura 98. Imagen para reforzar la temática (7)**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

En la diapositiva 15 se inserta al personaje sentado en un escritorio y una imagen correspondiente a una hoja en la que se agrega información correspondiente a la bibliografía empleada en la construcción de éste objeto.

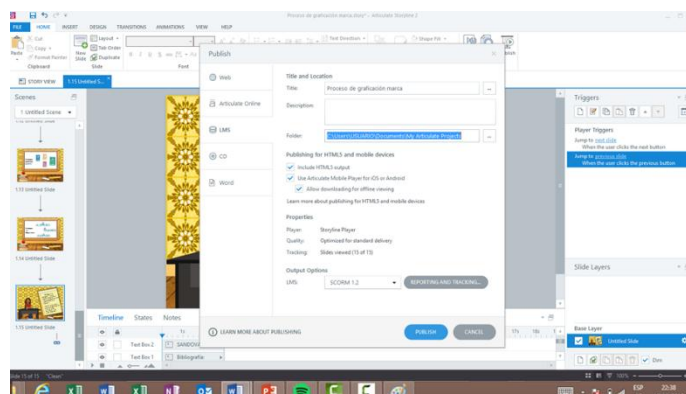
**Figura 99. Cambio posición del personaje**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Una vez listo el objeto de aprendizaje se publica el mismo para ser utilizado de manera independiente al programa en el que fue realizado.

**Figura 100. Publicación del objeto de aprendizaje**

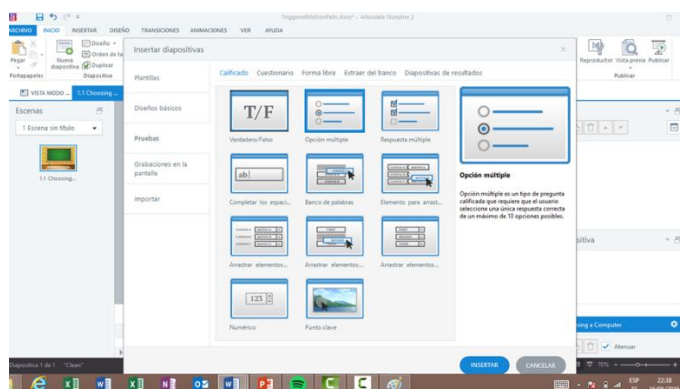


Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

### 3.3.6 Objeto de aprendizaje 3.1: Objeto de aprendizaje para evaluación de Proceso de Graficación de Identificadores visuales.

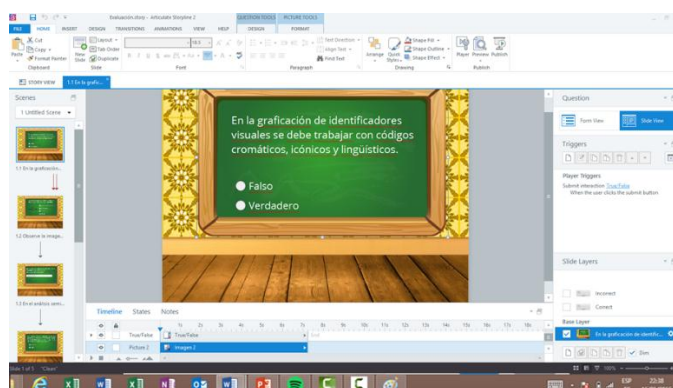
El O.A para evaluación se lo desarrolla en Articulate Storyline 2. Una vez en el programa accedemos a la opción Insertar diapositivas y se desplegará una ventana flotante y en ésta escogemos pruebas, aparecen once tipos de pregunta como verdadero y falso, opción múltiple, respuesta múltiple, completar los espacios, banco de palabras entre otras.

**Figura 101. Inserción de diapositivas**



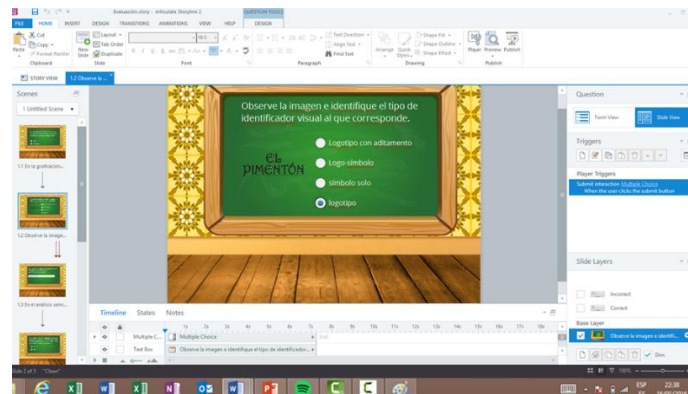
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 302. Pregunta verdadero o falso**



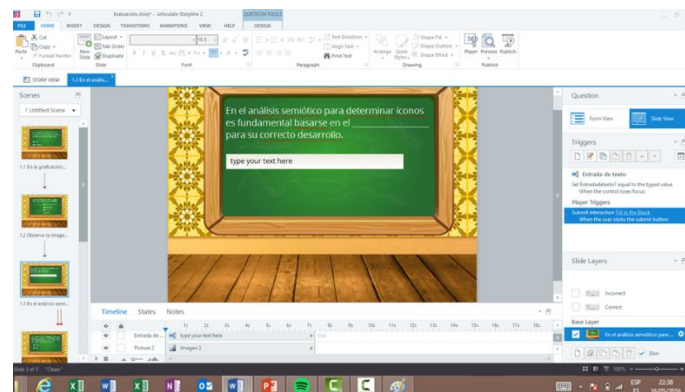
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 103. Pregunta de opción múltiple**



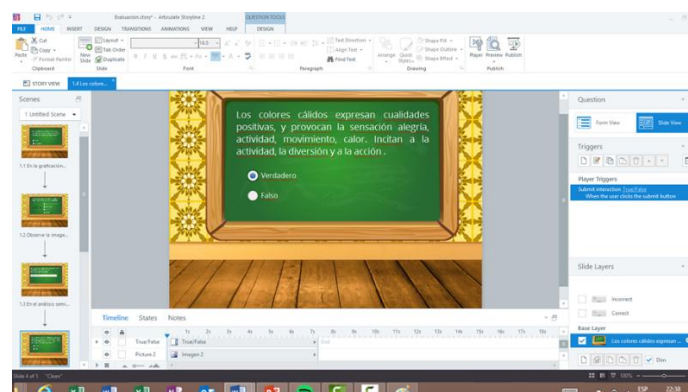
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 104. Pregunta de completar**



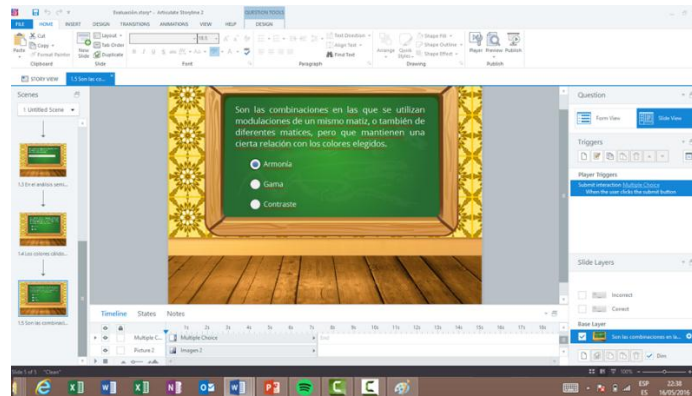
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 105. Pregunta de verdadero y falso**



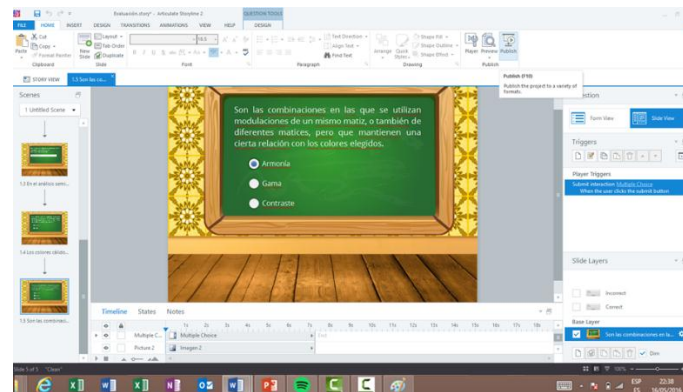
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Figura 106. Pregunta de opción múltiple**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

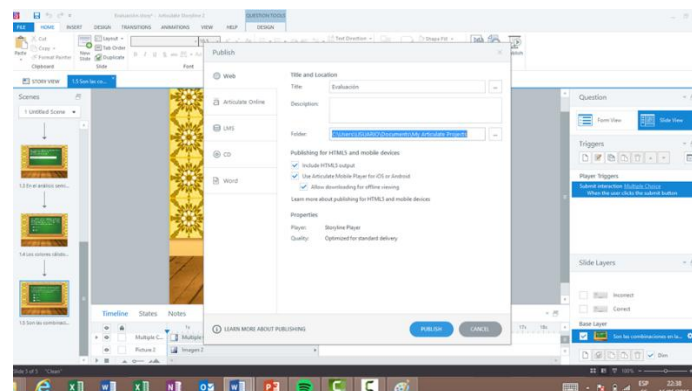
**Figura 107. Pregunta de opción múltiple**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

Una vez lista la evaluación se publica la misma para ser utilizado de manera independiente al programa en el que fue realizado.

**Figura 108. Publicación de la evaluación**



Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

### **3.4 Fase 4: Evaluación pedagógica de los objetos de aprendizaje desarrollados para la enseñanza aprendizaje de diseño de marcas.**

Después de haber desarrollado los Objetos de Aprendizaje: OA 1. Clasificación tipológica de la marca, OA 2. Naming – Contexto marcario, OA 3. Proceso de Graficación se proyecta los mismos al grupo de docentes que imparten las asignaturas de Teoría del Diseño, Fundamentos del Diseño y Diseño Gráfico I, II, III, IV, V; y a los estudiantes de segundo y cuarto semestre y se aplica la encuesta de Evaluación Pedagógica en las que se incluyen preguntas ligadas a las características propias que deben cumplir los objetos de aprendizaje, obteniendo los siguientes resultados.

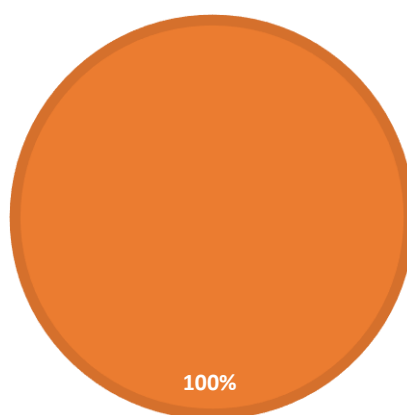
### 3.4.1 Análisis de la Evaluación Pedagógica aplicada a Docentes

#### 3.4.1.1 Criterio diseño

##### 1. Los objetos de aprendizaje cumplen parámetros adecuados de composición.

**Figura 109. Parámetros de diseño**

■ Excelente ■ Muy Buena ■ Buena ■ Regular



**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

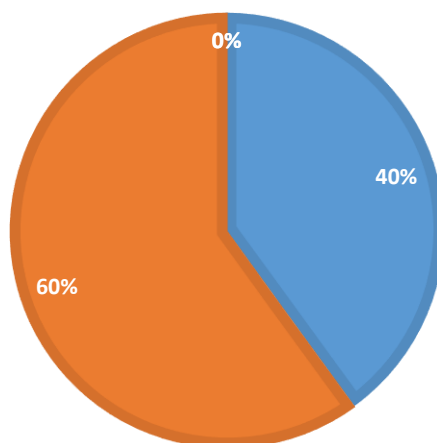
**Análisis:** El 100% de los encuestados consideran muy bueno los parámetros de composición en los objetos de aprendizaje desarrollados.

**Interpretación:** Los objetos de aprendizaje cumplen con parámetros adecuados de composición.

**2. El uso de los colores dentro del Objeto de Aprendizaje contribuye a la comprensión de los contenidos.**

**Figura 110. Uso de la cromática**

■ Excelente ■ Muy Buena ■ Buena ■ Regular



**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

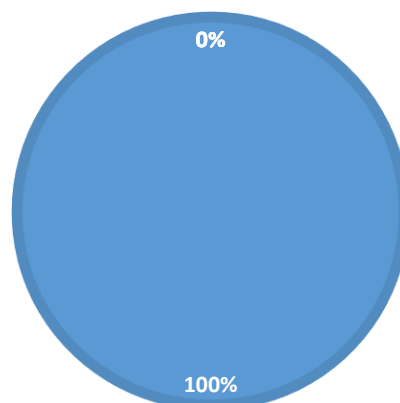
**Análisis:** El 60 % de los encuestados consideran que es muy buena la cromática empleada en los objetos de aprendizaje. Y un 40% califica como excelente el uso de la cromática.

**Interpretación:** La cromática aplicada en los objetos de aprendizaje desarrollados es adecuada.

### 3. Las fuentes utilizadas dentro del Objeto de Aprendizaje cumplen el criterio de legibilidad.

**Figura 111. Uso de fuentes**

■ Excelente ■ Muy Buena ■ Buena ■ Regular



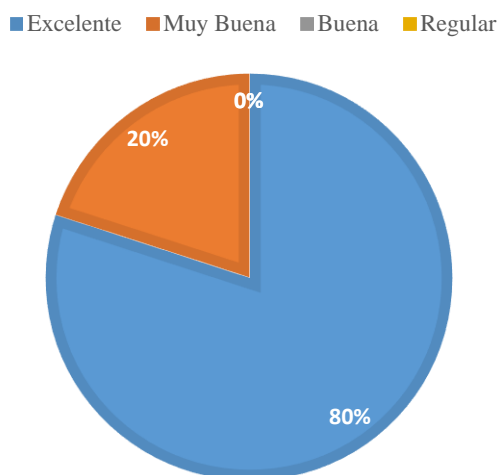
**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 100% de los encuestados consideran que las fuentes utilizadas en los objetos de aprendizaje son excelentes.

**Interpretación:** Las fuentes utilizadas en los objetos de aprendizaje son adecuadas.

#### 4. Las imágenes empleadas contribuyen a la comprensión de los contenidos.

**Figura 42. Uso de imágenes**



**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

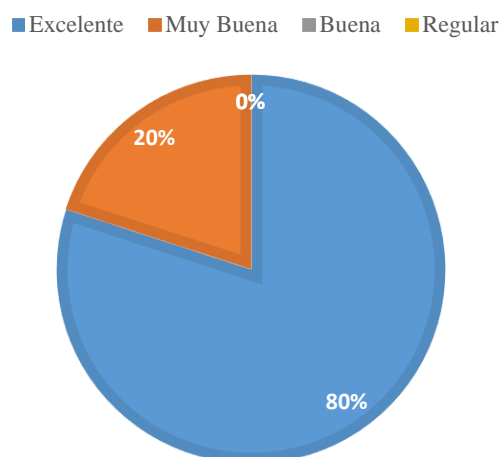
**Análisis:** El 80% de los encuestados considera excelente las imágenes empleadas para la comprensión de contenidos de los objetos de Aprendizaje. Un 20% considera que son muy buenos.

**Interpretación:** Las imágenes empleadas en los objetos de aprendizaje contribuyen para la correcta comprensión de los contenidos.

### 3.4.1.2 Criterio contenido

#### 1. Los contenidos de los objetos de aprendizaje se presentan de forma ordenada y sistemática.

**Figura 113. Orden del contenido**



**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

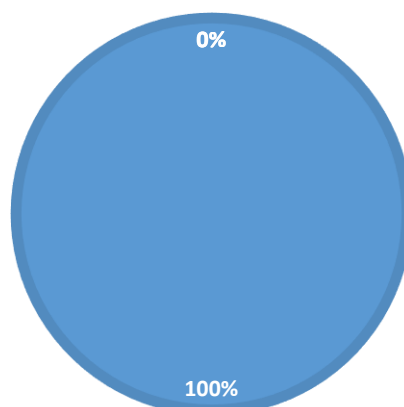
**Análisis:** El 80% de los encuestados considera que es excelente el orden de los contenidos de los objetos de aprendizaje. Y el 20% considera muy bueno el orden empleado en los OA's.

**Interpretación:** En los objetos de aprendizaje desarrollados existe un orden en la presentación de los contenidos.

## 2. El contenido teórico e imágenes se complementan.

**Figura 114. Contenido teórico e imágenes**

■ Excelente ■ Muy Buena ■ Buena ■ Regular



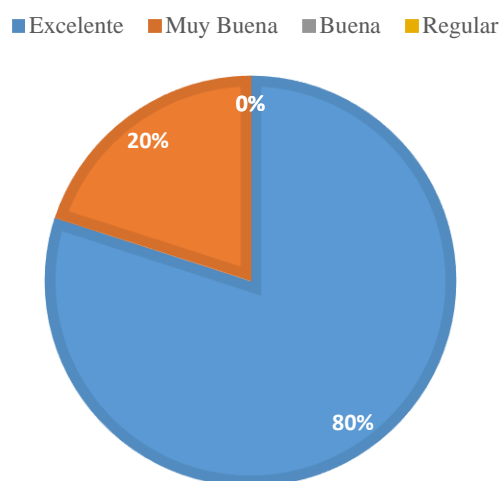
**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 100% de los encuestados consideran excelente la integración de la teoría y las imágenes.

**Interpretación:** La teoría y las imágenes empleadas en los objetos de aprendizaje se complementan.

### 3. Se presenta la bibliografía empleada.

**Figura 115. Presentación de bibliografía**



**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

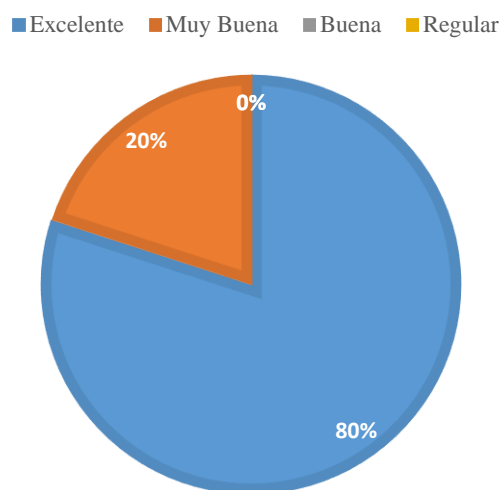
**Análisis:** El 80% de los encuestados consideran excelente a la bibliografía empleada. Mientras que un 20% la considera muy buena.

**Interpretación:** En los objetos de aprendizaje desarrollados se presenta la bibliografía del contenido teórico empleado.

### 3.4.1.3 Criterio funcionalidad

#### 1. La organización de elementos en el Objeto de Aprendizaje es intuitiva.

**Figura 116. Organización de elementos**



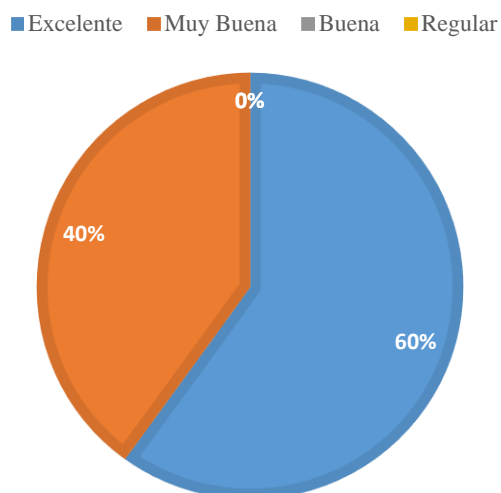
Fuente: Evaluación pedagógica a docentes.  
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 80% de los encuestados consideran excelente a la presentación de los elementos convirtiendo a los objetos de aprendizaje en intuitivos, mientras que el 20% considera muy bueno.

**Interpretación:** Los objetos de aprendizaje desarrollados son intuitivos.

**2. En el Objeto de Aprendizaje para evaluación cumple con parámetros de interacción entre el evaluador y el evaluado.**

**Figura 117. Interacción evaluador – evaluado**



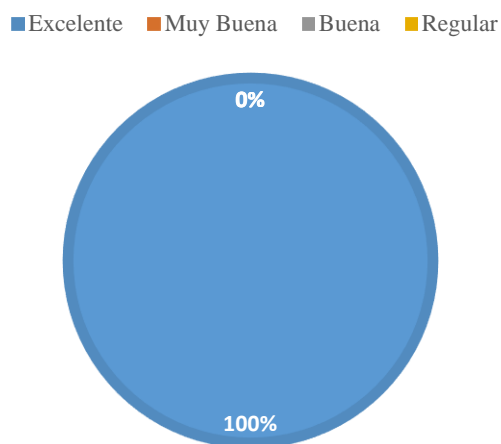
**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 60% de los encuestados considera excelente la interacción entre el evaluador y el evaluado en los objetos de aprendizaje para evaluación. Mientras que un 40% considera que la interacción es muy buena.

**Interpretación:** Existe interacción entre el evaluador y el evaluado en los objetos de aprendizaje para evaluación.

**3. El Objeto de Aprendizaje motiva y atrae al aprendiz para que se incorpore a una situación de aprendizaje activo.**

**Figura 118. Motivación y atracción al aprendiz**



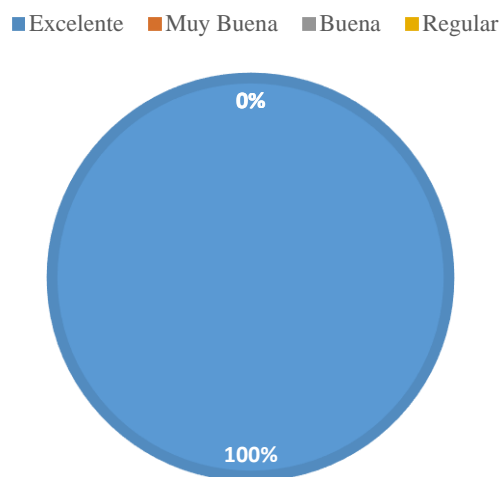
**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 100% de los encuestados considera excelente a los objetos de aprendizaje desarrollados ya que motivan y atraen al estudiante al aprendizaje activo.

**Interpretación:** Los objetos de aprendizaje desarrollados motivan y atraen al estudiante al aprendizaje activo.

#### 4. Los Objetos de Aprendizaje aportan al proceso discursivo y expositivo en ausencia del docente.

**Figura 119. Proceso discursivo en ausencia del docente**



**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

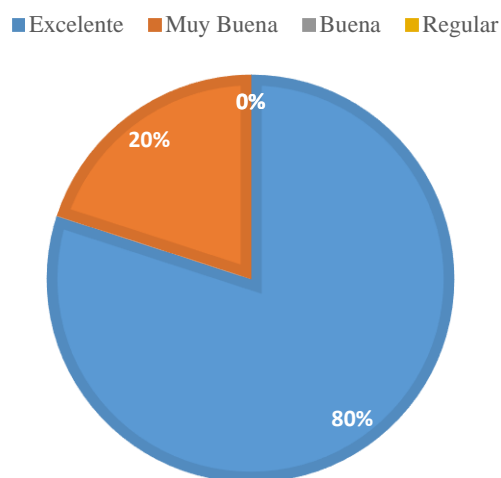
**Análisis:** El 100% de los encuestados consideran excelentes a los objetos de aprendizaje ya que aporta al proceso discursivo y expositivo en ausencia del docente.

**Interpretación:** Los objetos de aprendizaje desarrollados pueden ser utilizados por los estudiantes en ausencia del docente.

### 3.4.1.4 Criterio usabilidad

#### 1. El Objeto de Aprendizaje le permite al aprendiz explorar de manera flexible y libre.

**Figura 120. Exploración flexible y libre del aprendiz**



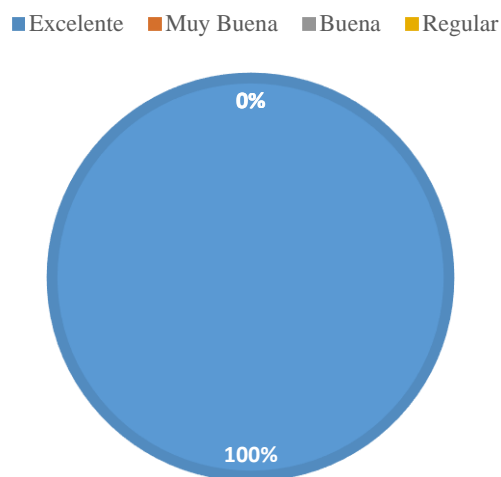
**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 80% de los encuestados considera excelente al objeto de aprendizaje ya que permite a los estudiantes explorarlo de manera flexible y libre, mientras que un 20% considera a ésta situación como muy buena.

**Interpretación:** Los objetos de aprendizaje desarrollados permiten a los estudiantes explorarlos de manera flexible y libre.

**2. El Objeto de Aprendizaje fue desarrollado utilizando herramientas de amplia distribución, el cual puede ser adaptado y/o modificado.**

**Figura 121. Uso de herramientas**



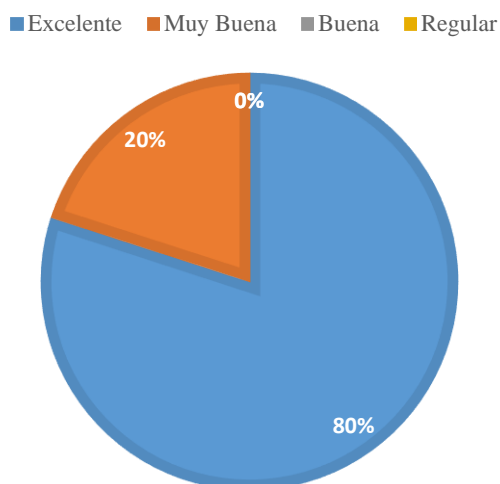
**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 100% de los encuestados consideran excelentes a los objetos de aprendizaje ya que fueron desarrollados con herramientas de amplia distribución y pueden ser adaptados y/o modificados.

**Interpretación:** Los objetos de aprendizaje desarrollados permiten ser adaptados y/o modificados.

### 3. El Objeto de Aprendizaje no requiere de algún software de pago en particular para poder ser visualizado.

**Figura 122. Requerimientos para visualización**



**Fuente:** Evaluación pedagógica a docentes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 80% de los encuestados considera excelente al objeto de aprendizaje ya que no necesitan un software de pago para poder ser visualizado, mientras que un 20% considera a ésta situación como muy buena.

**Interpretación:** Los objetos de aprendizaje desarrollados no necesitan un software de pago para poder ser visualizado.

#### 3.4.1.5 Conclusión de la encuesta aplicada a los docentes

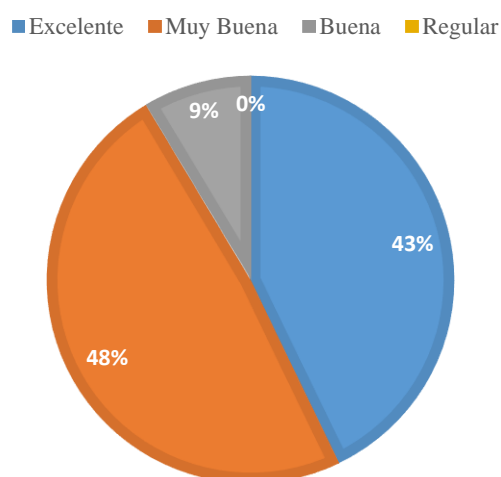
En base a los resultados obtenidos de la encuesta se puede concluir que los objetos de aprendizaje desarrollados poseen las características principales que identifican a los OA's y contribuirán en el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la clasificación tipológica de marca y el proceso metodológico para construcción de un identificador visual.

### 3.4.2 Análisis de la Evaluación Pedagógica aplicada a Estudiantes

#### 3.4.2.1 Criterio diseño

##### 1. Los objetos de aprendizaje cumplen parámetros adecuados de composición.

**Figura 123. Parámetros de diseño**



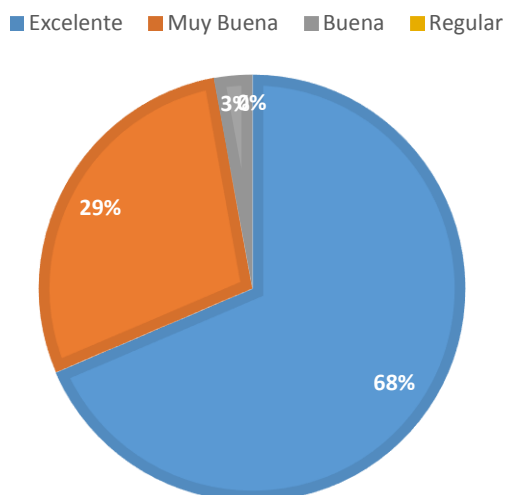
**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 48% de los encuestados consideran muy bueno los parámetros de composición en los objetos de aprendizaje desarrollados, mientras que el 43% los considera excelentes y el 9% buenos.

**Interpretación:** Para los estudiantes los objetos de aprendizaje desarrollados cumplen con parámetros adecuados de composición.

2. El uso de los colores dentro del Objeto de Aprendizaje contribuye a la comprensión de los contenidos.

**Figura 124. Uso de la cromática**



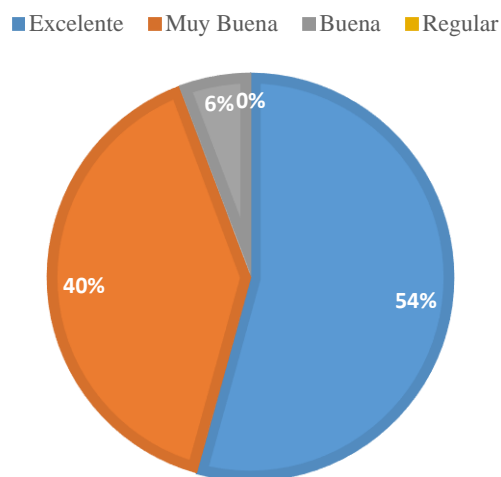
**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 68 % de los encuestados consideran que es excelente la cromática empleada en los objetos de aprendizaje. Mientras que el 29% califica como muy buena y un 3% como buena el uso de la cromática.

**Interpretación:** Para los estudiantes la cromática aplicada en los objetos de aprendizaje desarrollados es adecuada.

### 3. Las fuentes utilizadas dentro del Objeto de Aprendizaje cumplen el criterio de legibilidad.

**Figura 125. Uso de fuentes**



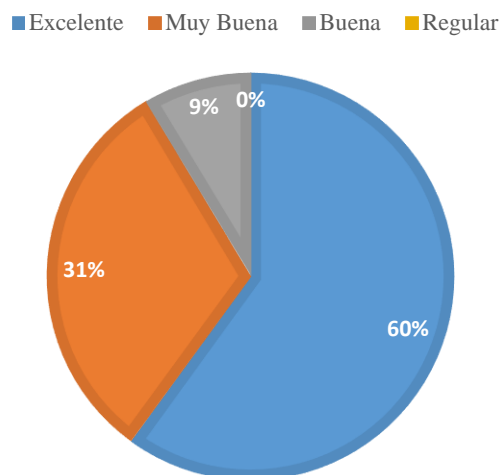
**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 54% de los encuestados consideran excelentes a las fuentes utilizadas en los objetos de aprendizaje, el 40% de los encuestados considera que son muy buenos y el 6% que son buenos.

**Interpretación:** Para los estudiantes las fuentes utilizadas en los objetos de aprendizaje son adecuadas.

#### 4. Las imágenes empleadas contribuyen a la comprensión de los contenidos.

**Figura 126. Uso de imágenes**



**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

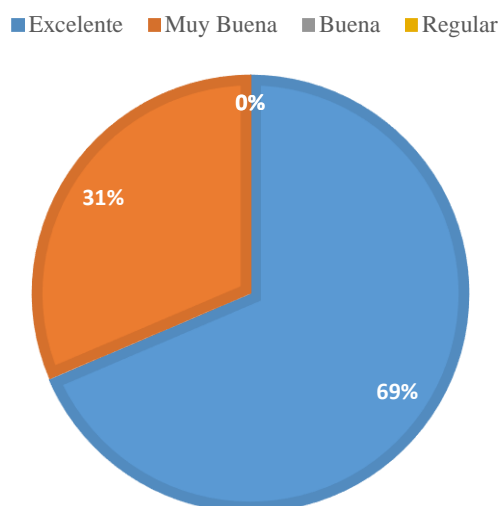
**Análisis:** El 60% de los encuestados considera excelente las imágenes empleadas para la comprensión de contenidos de los objetos de Aprendizaje. Un 31% considera que son muy buenos y un 9% que son buenos.

**Interpretación:** Para los estudiantes las imágenes empleadas en los objetos de aprendizaje contribuyen para la correcta comprensión de los contenidos.

### 3.4.2.2 Criterio contenido

#### 1. Los contenidos de los objetos de aprendizaje se presentan de forma ordenada y sistemática.

**Figura 127. Orden del contenido**



**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

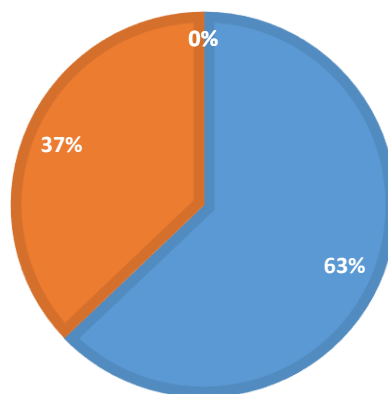
**Análisis:** El 69% de los encuestados considera que es excelente el orden de los contenidos de los objetos de aprendizaje. Mientras que el 31% considera muy bueno el orden empleado en los OA's.

**Interpretación:** Para los estudiantes los objetos de aprendizaje desarrollados poseen un orden en la presentación de los contenidos.

## 2. El contenido teórico e imágenes se complementan.

**Figura 128. Contenido teórico e imágenes**

■ Excelente ■ Muy Buena ■ Buena ■ Regular



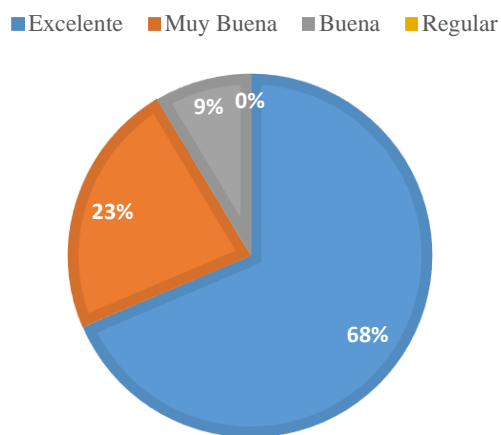
**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 63% de los encuestados consideran excelente la integración de la teoría y las imágenes, mientras que un 37% considera muy bueno.

**Interpretación:** Para los estudiantes la teoría y las imágenes empleadas en los objetos de aprendizaje se complementan.

### 3. Se presenta la bibliografía empleada.

**Figura 129. Presentación de bibliografía**



**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 68% de los encuestados consideran excelente a la bibliografía empleada. Mientras que un 23% la considera muy buena y un 9% buena.

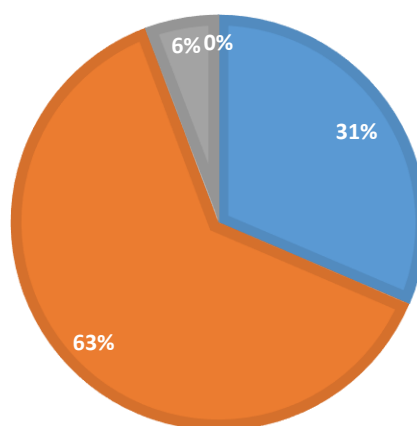
**Interpretación:** Para los estudiantes los objetos de aprendizaje desarrollados presentan la bibliografía del contenido teórico empleado.

### 3.4.2.3 Criterio funcionalidad

#### 1. La organización de elementos en el Objeto de Aprendizaje es intuitiva.

**Figura 130. Organización de elementos**

■ Excelente ■ Muy Buena ■ Buena ■ Regular



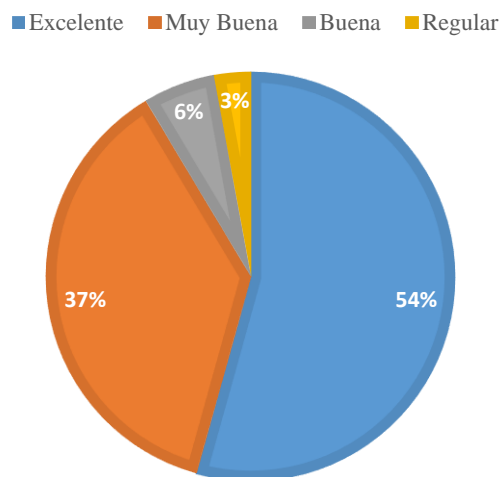
**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 63% de los encuestados consideran muy buena la presentación de los elementos convirtiendo a los objetos de aprendizaje en intuitivos, mientras que el 31% considera excelente

**Interpretación:** Los objetos de aprendizaje desarrollados son intuitivos.

**2. En el Objeto de Aprendizaje para evaluación cumple con parámetros de interacción entre el evaluador y el evaluado.**

**Figura 131. Interacción evaluador - evaluado**



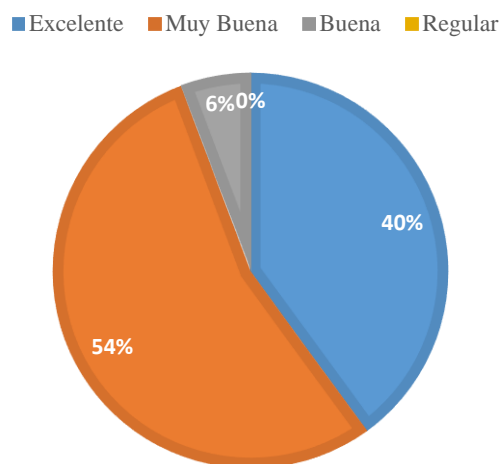
**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 54% de los encuestados considera excelente la interacción entre el evaluador y el evaluado en los objetos de aprendizaje para evaluación. Mientras que un 37% considera que la interacción es muy buena, un 6% buena y finalmente un 3% regular.

**Interpretación:** Los estudiantes en su mayoría consideran que existe interacción entre el evaluador y el evaluado en los objetos de aprendizaje para evaluación.

**3. El Objeto de Aprendizaje motiva y atrae al aprendiz para que se incorpore a una situación de aprendizaje activo.**

**Figura 132. Motivación y atracción al aprendiz**



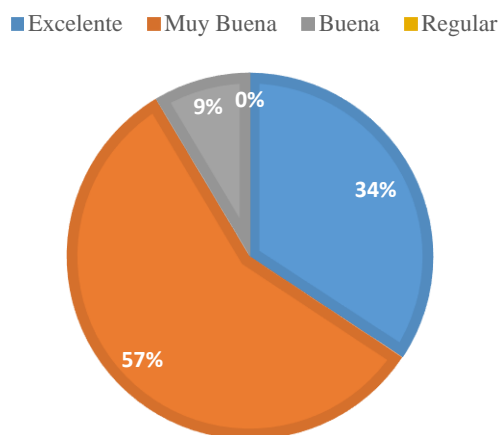
**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 54% de los encuestados considera que los objetos de aprendizaje desarrollados son muy buenos ya que motivan y atraen al estudiante al aprendizaje activo, el 40% considera que son excelentes y un 6% que son buenos.

**Interpretación:** Para los estudiantes los objetos de aprendizaje desarrollados motivan y atraen al estudiante al aprendizaje activo.

#### 4. Los Objetos de Aprendizaje aportan al proceso discursivo y expositivo en ausencia del docente.

Figura 133. Proceso discursivo en ausencia del docente



Fuente: Evaluación pedagógica a estudiantes.  
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

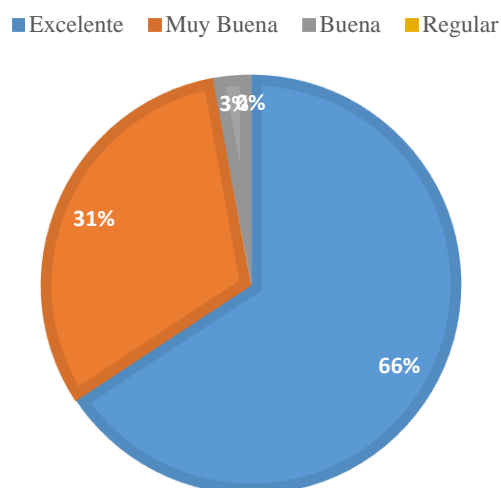
**Análisis:** El 54% de los encuestados consideran muy buenos a los objetos de aprendizaje ya que aporta al proceso discursivo y expositivo en ausencia del docente, el 34% considera que son excelentes y un 9% que son buenos.

**Interpretación:** Los estudiantes consideran que pueden utilizar los objetos de aprendizaje en ausencia del docente.

### 3.4.2.4 Criterio usabilidad

#### 1. El Objeto de Aprendizaje le permite al aprendiz explorar de manera flexible y libre.

**Figura 134. Flexibilidad y libertad para el aprendiz**



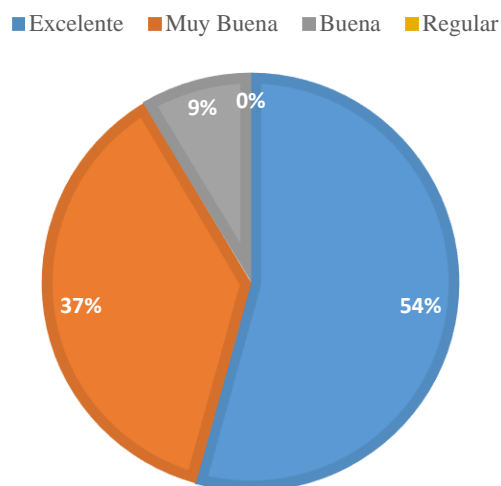
Fuente: Evaluación pedagógica a estudiantes.  
Elaborado por: Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 66% de los encuestados considera excelente al objeto de aprendizaje ya que permite a los estudiantes explorarlo de manera flexible y libre, mientras que un 31% considera a ésta situación como muy buena y un 3% como bueno.

**Interpretación:** Los objetos de aprendizaje desarrollados permiten a los estudiantes explorarlos de manera flexible y libre.

**2. El Objeto de Aprendizaje fue desarrollado utilizando herramientas de amplia distribución, el cual puede ser adaptado y/o modificado.**

**Figura 135. Uso de herramienta**



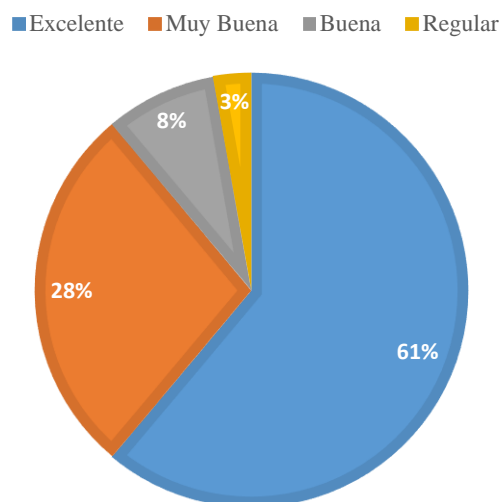
**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 54% de los encuestados consideran excelentes a los objetos de aprendizaje ya que fueron desarrollados con herramientas de amplia distribución y pueden ser adaptados y/o modificados, el 37% los considera muy buenos y un 9% los considera buenos.

**Interpretación:** Los estudiantes consideran que los objetos de aprendizaje desarrollados pueden ser adaptados y/o modificados.

### 3. El Objeto de Aprendizaje no requiere de algún software de pago en particular para poder ser visualizado.

**Figura 136. Requerimientos para visualización**



**Fuente:** Evaluación pedagógica a estudiantes.  
**Elaborado por:** Marcela Cadena Figueroa

**Análisis:** El 61% de los encuestados considera excelente al objeto de aprendizaje ya que no necesitan un software de pago para poder ser visualizado, mientras que un 28% considera a ésta situación como muy buena, un 8% buena y un 3% regular.

**Interpretación:** Los estudiantes consideran objetos de aprendizaje desarrollados no necesitan un software de pago para poder ser visualizado.

#### **3.4.2.5 Conclusión de la encuesta aplicada a los estudiantes**

En base a los resultados obtenidos de la encuesta se puede concluir que los estudiantes al observar los objetos de aprendizaje desarrollados consideran que los mismos contribuirán en el fortalecimiento del proceso de enseñanza aprendizaje de la clasificación tipológica de marca y el proceso metodológico para construcción de un identificador visual.

## **CAPÍTULO 4: Conclusiones y recomendaciones**

### **4.1 Conclusiones**

Tras diagnosticar las metodologías empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje de Diseño de Marcas, se evidenció la deficiente integración de metodologías profesionalizantes que contribuirían a la correcta asimilación del mencionado proceso.

Es fundamental conocer las herramientas disponibles para la elaboración de objetos de aprendizaje así mismo considerar las características y requerimientos que demandan las mismas para su utilización que estarán sujetas al tema a tratar.

Antes de realizar los objetos de aprendizaje es indispensable determinar todos los recursos e información necesaria en el desarrollo de los OA's .

El emplear las técnicas necesarias a los actores del proceso de enseñanza aprendizaje para la obtención de información oportuna para la construcción de OA's que abordan temas importantes, permitió garantizar la pertinencia de las aplicaciones creadas.

La evaluación pedagógica se convierte en un medidor de utilidad para el docente ya que le permite conocer las fortalezas y debilidades en la construcción y utilidad de los objetos de aprendizaje que desarrolla.

Se considera funcional a la metodología Locomo, para la construcción de objetos de aprendizaje, ya que mediante el desarrollo de cada una de sus etapas se puede garantizar la funcionalidad y pertinencia de los OA's obtenidos.

La investigación evidenció falencias en la planificación curricular expuesta a través del sílabo vigente considerado por el docente de la asignatura Diseño Gráfico I. En la parte teórica existe una hegemonía bibliográfica, por lo cual no existe un contraste de fuentes que enriquecería el conocimiento teórico. En la parte metodológica, se evidenció ausencia de una metodología que dirija el proceso desde la fase inicial hasta la fase evaluativa, también se evidencia la necesidad de aplicar una metodología para el proceso de graficación de los identificadores visuales, dado que, según los resultados que arroja la investigación, el proceso se cumple de forma empírica, lo que disminuiría la calidad de los resultados. Es necesario sugerir al docente se incluya una metodología proyectual para la generación de marcas, así también se establezca protocolos sistémicos o rúbricas de evaluación que garanticen la calidad en el proceso creativo de los componentes de la marca (iconografía, tipografía y cromática).

*\*NOTA: Una vez concluido el trabajo investigativo se socializó los resultados obtenidos con el docente de Diseño Gráfico I, quien confirmó las conclusiones, a su vez, compartió el documento sobre la metodología proyectual utilizada en el último periodo lectivo, siendo esta una actualización de la del autor Bruno Munari. (Ver Anexo)*

## 4.2 Recomendaciones

Los docentes de la carrera de Diseño Gráfico deben incluir metodologías profesionalizantes dentro de sus sílabos para que puedan contribuir a una mejor formación de los estudiantes.

La información que maneja la carrera de Diseño Gráfico es netamente visual por consiguiente se recomienda que las aulas virtuales destinadas a la carrera, permita subir objetos de aprendizaje mayor a los 2 MB, de igual forma la institución debe capacitar a los docentes en el manejo de las plataformas pedagógicas para que así los mismos se sientan motivados a utilizar las plataformas y explorar al máximo las bondades que las mismas ofrecen.

Los docentes dentro de sus actividades académicas deberían destinar tiempo en preparar objetos de aprendizaje adecuados como apoyo de su actividad docente, ya que de ésta manera los estudiantes se sentirán más motivados e incluidos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante involucrar a los estudiantes en la evaluación, ya que no solo el docente debe desarrollar el rol de evaluador sino también ser evaluado, para poder mejorar su metodología y el material didáctico que utiliza para transmitir los conocimientos.

## Bibliografía

- Álvarez, D. (s.f.). *El marketing semiótico como base para el diagnóstico en procesos de diseño de sistemas de comunicación gráfica integrada*. (1-9) Puebla, México.
- Anholt, S. (2010). *Definitions of Place Branding: Working towards a resolution*, *Place Branding and Public Diplomacy*, 6(1), 1-10.
- Aproa, *Banco de Objetos*. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: <http://www.aproa.cl/>.
- Ávalos, Carlos. (2010) *La Marca: identidad y estrategia*. Editorial la Crujía. Buenos Aires, Argentina.
- Boivin, M., Rosato, A., Arribas, V. (2004). *Constructores de Otriedad: Una introducción a la Antropología Social y Cultural*. (3ra ed.) Buenos Aires, Argentina: Antropofagia.
- Barbera, Elena.(n.d.). *El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior*. Consultado el 02 de Junio de 2015 de: <http://www.uoc.edu/rusc>
- Borrero, María., Cruz, Edgar., Mayorga, Sandra., Ramírez, Karen. *Una metodología para el diseño de Objetos de Aprendizaje. La experiencia de la Dirección de Nuevas Tecnologías y Educación Virtual, Dintev, de la Universidad del Valle, 2009*. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: [http://portales.puj.edu.co/javevirtual/portal/Documentos/Publicaciones/Publicacion\\_2009.pdf](http://portales.puj.edu.co/javevirtual/portal/Documentos/Publicaciones/Publicacion_2009.pdf).

Campbell, (1987) en Huber, L. (2002). *Consumo, Cultura e Identidad en un mundo Globalizado*. Lima, Perú.

Callejas, M., Hernández, E., Pinzón, J. *Objetos de aprendizaje, un estado del arte*. Vol.7 No. 1, 2011. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3819711.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3819711.pdf)

Capsule. (2012). *Claves de diseño: Logos 01*. Editorial Gustavo Gili, S.L.

Castillo, Jairo. *Tres escenarios para entender el concepto de objetos de aprendizaje*, Revista TEXTOS de la CiberSociedad, próxima publicación, 2008. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: [http:// www.cibersociedad.net/textos](http://www.cibersociedad.net/textos).

Chaves, N. (2011). *La marca país en América Latina: bases teóricas y técnicas del diseño de marca país y auditoría gráfica de veinte emblemas de países latinoamericanos*. 6-26. Buenos Aires, Argentina. La Crujía Ediciones

Chaves, N. (2003). *La marca corporativa*. Buenos Aires, Argentina . Paidós Ibérica.

Eco, U. (s.f.). *Como se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*.

Fernández, A. (1996). *El formador en el espacio educativo de las redes*. Consultado el 02 de Junio de 2015 de: <http://www.raco.cat/index.php/educar/article/viewFile/42297/94908>

Fuentes, S. (2007). *Sistema de gestión comunicacional para la construcción de una marca ciudad o marca país. Ponencia presentada en el marco del Congreso Internacional de Comunicación Organizacional*, CIESPAL.1-19. Quito, Ecuador.

Galán, J. (2000). *El Discurso de las Imágenes: Análisis educomunicacional de las fotografías en los diarios*. Quito, Ecuador. Editorial Abya Yala.

García, C. en Huber, L. (2002). *Consumo, Cultura e Identidad en un mundo Globalizado*. Lima, Perú.

Gross, M. (2011). *Modelos de Negocio: Los 9 elementos del Business Model Canvas de Alex Osterwalder*. Consultado el 02 de Junio de 2015 de: <http://manuelgross.bligoo.com/20110924-modelos-de-negocio-los-9-elementos-del-business-model-canvas-de-alex-osterwalder>.

Hernández, S. (n.d.). *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de Aprendizaje*. Consultado el 06 de Agosto de 2015, de: <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>

Hernández, Y., Sprock, A., Ponce, J.(2013). *Estado del Arte de las Metodologías para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje*. Consultado el 06 de agosto de 2015, de: <http://www.laclo.org/papers/index.php/laclo/article/view/83/77>

Hernández, Y y Silva, A. (2011a). *Una Metodología Tecnopedagógica para la Construcción Ágil de Objetos de Aprendizaje Web de Calidad*. Actas del II Congreso en línea en Conocimiento Libre y Educación CLED 2011. 7 al 14 de octubre. Consultado el 06 de Agosto de 2015, de:[http://ia700703.us.archive.org/10/items/PonenciasCled2011/Eje8\\_Metodologia\\_Tecnopedagogica\\_construccion\\_OA.pdf](http://ia700703.us.archive.org/10/items/PonenciasCled2011/Eje8_Metodologia_Tecnopedagogica_construccion_OA.pdf).

J de San Eugenio, J., Fernández, J., Nogué, J. & Jiménez, M. (2013): *Características y funciones para marcas de lugar a partir de un método Delphi*, en Revista Latina de Comunicación Social, (68), 656-675. doi: 10.4185/RLCS-2013-995.

López, M. (2002). *La semiótica mete la cuchara: De cómo la Semiótica salió del aula y entró al salón del directorio*. Revista Razón y Palabra, (28), 1-13. Santiago, Chile. Recuperado de:  
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n28/mlopez.html>.

Moreno,S., Vélez, D., Calva, H. *Aspectos metodológicos considerados en el desarrollo de objetos de aprendizaje*. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de:  
<http://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tlahuelilpan/n1/e1.html>

Muñiz, N., Cervantes, M. (2010). *Marketing de Ciudades y Place Branding*, Pecvnia Monográfico, 123-149. León, España.

Olins, Wally (2009). *El libro de las marcas*. Océano Ambar. Barcelona, España.

Oropeza, María. (n.d.). *Herramientas tecnológicas en la educación superior*.

Consultado el 02 de Junio de 2015 de: <http://yenitseoropeza.blogspot.com>

Plan Ceibal Uruguay. *Manual para el diseño y desarrollo de objetos de aprendizaje*.

2009. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de:

<http://www.ceibal.edu.uy/UserFiles/P0001/ODEA/ORIGINAL/Exelearning.elp/>

[GUIAObjetosCeibal09.pdf](#)

Ramírez, G (2009). *Metodología para el Desarrollo y Producción de Objetos de*

*Aprendizaje*. Actas del IX Congreso Nacional de Investigación Educativa.

Consejo Mexicano de Investigación Educativa. 5 al 7 de noviembre. Mérida,

Yucatán, México. Consultado el 06 de Agosto de 2015, de:

<http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v09/ponencias/at07/>

[PRE1178980118.pdf](#).

Roig, F. (2011). *La estrategia creativa –relaciones entre concepto e idea*. Buenos Aires.

Ediciones Infinito.

Sandoval, M. (2002). *Diseño Gráfico I: Proceso de Construcción del Identificador*

*Visual*. Riobamba: Autor.

Sangrá, A. y Guardia, L. (2004). “*Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia*

*un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje on-line*”.

Actas del I Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño y Evaluación de Contenidos

Educativos Reutilizables, Universidad de Alcalá. Consultado el 06 de agosto de 2015, de: [http://spdece.uah.es/papers/Guardia\\_Final.pdf](http://spdece.uah.es/papers/Guardia_Final.pdf)

Semprini, A. (1995). *El marketing de la marca: Una aproximación semiótica*. Barcelona, España. Paidós.

Trindade, E. & Da Silva, J. (2009). *Antropología, comunicación e imágenes: alternativas para pensar la publicidad y el consumo en la contemporaneidad*. Pensar la Publicidad, (1), 203-218.

Universidad de Antioquia. *¿Cómo se elabora un objeto de aprendizaje?*, 2009. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/men/oac2.html>.

Universidad de Antioquia. *Banco de objetos para el aprendizaje*. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/sitio/mod/forum/view.php?id=20>.

Universidad Nacional de Chimborazo. *Currículo de la Escuela de Artes*, 2012. Riobamba

Universidad Nacional de Córdoba. *Curso de capacitación continua Objetos de Aprendizaje ¿Promesas o posibilidades reales?* Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: <http://www.ocw.unc.edu.ar/proed/objetos-de-aprendizaje-y-educacion-bfpromesas-o/actividades-y-materiales/modulo-3>

Universidad Politécnica de Valencia. *Los objetos de aprendizaje como recurso para la docencia universitaria: criterios para su elaboración*. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: [http://www.aqu.cat/doc/doc\\_22391979\\_1.pdf](http://www.aqu.cat/doc/doc_22391979_1.pdf)

Universidad Politécnica de Valencia. *Los objetos de aprendizaje como recurso de calidad para la docencia: criterios de validación de objetos en la Universidad Politécnica de Valencia*. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: <http://ceur-ws.org/Vol-318/Naharro.pdf>

Univirtual. *Objetos de Aprendizaje: prácticas y perspectivas educativas*, 2009. Universidad Javeriana de Cali. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: [http://portales.puj.edu.co/javevirtual/portal/Documentos/Publicaciones/Publicacion\\_2009.pdf](http://portales.puj.edu.co/javevirtual/portal/Documentos/Publicaciones/Publicacion_2009.pdf).

Valverde, M. (2004). *Un vistazo hacia la Antropología del Consumo*. Cuadernos de Antropología, (14), 107-114. Costa Rica.

Webquest. *Objetos virtuales de aprendizaje*, 2010. Consultado el 06 de Agosto de 2015 de: <http://www.webquest.es/wq/objetos-virtuales-de-aprendizaje>.

Wheeler, Alina. (2013). *Diseño de Marcas*. Anaya Multimedia. Estados Unidos.

Zavala, S. (2012). *Guía a la Redacción en el estilo APA*, (6), 1-14. Universidad Metropolitana. Cupey.

**Anexos**