

EJEMPLO 1

Rama del conocimiento: **Ingeniería y Ciencias Físico-Matemáticas.**

Programa Académico de Técnico en Diseño Gráfico Digital

U.A. Lenguaje Visual

La unidad de aprendizaje de **Lenguaje Visual** pertenece al área de formación profesional del Bachillerato Tecnológico Bivalente del Nivel Medio Superior del Instituto Politécnico Nacional, se ubica en el tercer nivel del Plan de Estudios del Programa Académico de Técnico en Diseño Gráfico Digital y se imparte en la modalidad escolarizada y no escolarizada, de manera obligatoria en la rama del conocimiento de Ingeniería y Ciencias Físico-Matemáticas.

Esta unidad de aprendizaje contribuye a la interpretación y elaboración de imágenes para resolver problemas de comunicación visual, utilizando la sintaxis de la imagen, para emitir mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de códigos, técnicas y herramientas apropiadas, con una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales, enfocado a proyectos que resuelvan problemas de carácter social y cultural.

La unidad de aprendizaje “Lenguaje visual”, proporcionará los conocimientos fundamentales para el estudio y análisis de la imagen, así como el desarrollo de las habilidades y capacidades necesarias para el manejo de la gramática y sintaxis visual. Aplicará conceptos, métodos y técnicas de lenguaje y comunicación; para la creación y diseño de imágenes que den solución a problemas prácticos de comunicación visual.

El enfoque de este programa de estudios está dirigido al desarrollo de habilidades cognitivas y socioemocionales inherentes en la creación de imágenes de comunicación visual, para lo cual, las experiencias de aprendizaje se diseñan considerando el contexto real de la producción y lectura de imágenes de diseño y comunicación visual en el entorno social del México contemporáneo, ligado a la satisfacción de necesidades sociales, estéticas, y de mercado. En estos temas de aprendizaje se incluyen aquellos de contenidos relativos a la forma, al lenguaje y a la naturaleza de la imagen, los cuales serán aprovechados a lo largo del bachillerato tecnológico mediante el uso eficiente de las TICs relacionadas a los temas y de programas digitales de representación visual, que en total permitirán un aprendizaje integral de la carrera tecnológica en Diseño gráfico digital.

En atención a la interdisciplinariedad de este programa de estudios, se abordarán problemas de la imagen vistos desde el lenguaje, la forma, la sintaxis, la estética y la configuración de sentido. Se recurrirá a estudios de casos como referentes de modelos prácticos con el fin de cruzar información buscando con ello la participación y reflexión del alumno, como también economizar la información por jerarquías. Al final el alumno obtendrá un panorama de problemas, conocimientos y conceptos establecidos en la práctica del diseño. Servirán los mapas de ideas, la sinopsis, las comparaciones y la realización de propuestas propias a partir del empleo de metodologías como Design Thinking y del Aprendizaje Basado en Proyectos.

Los docentes tendrán la función de generar una comunicación eficiente, moderar el trabajo colaborativo, calificar las participaciones, registrar y evaluar avances, por consecuencia ser los facilitadores del aprendizaje tanto presenciales como en línea. Por lo anterior es necesario **un profesor titular y dos profesores adjuntos**, debido a que el desarrollo de habilidades y destrezas se deben de supervisar de manera directa en el proceso de aprendizaje. También supervisará e implementará las diferentes herramientas tecnológicas para facilitar el desarrollo del curso.

La función del docente, en primer lugar, es la de actualizarse a sí mismo respecto a un diseño de programa y estrategias que le permitirán acercarse al alumno desde un aspecto humanístico y profesional. Éste gestionará y guiará el aprendizaje a partir de generar escenarios y entornos reales, anticipar la información, estructurar a la misma y, finalmente, verificar que el estudiante se apropie de estas experiencias.

Ante estas funciones, el docente contará con dos figuras de apoyo, quienes serán los adjuntos, cuyo papel estará determinado desde una planeación en la que formarán parte, así como aportarán estrategias y quienes se integrarán para cumplir con los objetivos trazados a fin de lograr los propósitos establecidos en el programa de Lenguaje visual. Asimismo, docente titular y adjuntos, participarán junto al alumno en las diferentes evaluaciones, las cuales están consideradas desde el proceso mismo de planeación, pero que podrán alinearse al desarrollo del curso, permitiendo un ejercicio claro y académico.

El alumno se convierte en un elemento principal en el proceso del aprendizaje, será él quien participe, actualice y cuestione los contenidos, estrategias y planeaciones respecto a la unidad de aprendizaje de Lenguaje visual, considerando su compromiso con el rol de este proceso. También se encargará de hacer aportaciones al programa para su mejora, sugerirá herramientas alternativas no consideradas en las planeaciones, tomando en cuenta su probable cercanía a la información, tecnología, investigación y relaciones interpersonales con otros

alumnos. También es importante su papel respecto a la congruencia y claridad respecto a los diferentes momentos de evaluación, así como su aportación respecto al ejercicio docente.

El estudiante emplea diversas herramientas tecnológicas de información y comunicación para investigar, analizar e interpretar conocimientos y conceptos básicos de composición visual, participa en plataformas de recursos electrónicos, así como plataformas educativas, dispositivos de comunicación o herramientas para la interacción como: foros temáticos, blogs, wikis y redes sociales, entre otros. Emplea software de última tendencia tecnológica para la realización de sus evidencias.

La evaluación comprenderá en tres momentos: diagnóstica, formativa y sumativa. En el primer momento se realizará un diagnóstico de conocimientos previos para que el docente efectúe los ajustes didácticos pertinentes y el estudiante en caso de necesitarlo pueda nivelar sus conocimientos en otras unidades de aprendizaje que establezcan conexiones significativas con la propuesta de aprendizaje. El segundo momento hace referencia a la evaluación formativa, que se desarrolla a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una serie de actividades que estimulen el aprendizaje activo y significativo del estudiante, haciendo énfasis en la realimentación oportuna. En el tercer momento se realizarán diversos tipos de evaluación, como la autoevaluación y coevaluación, que ayuden a dar seguimiento al desarrollo de saberes y habilidades que propicien la acreditación del aprendizaje con fines de promoción para el siguiente nivel.