

Para citar o enlazar este recurso, use: <http://hdl.handle.net/11191/7177>



PAQUETE DIDÁCTICO

UEA DISEÑO Y COMUNICACIÓN VII CULTURA DE LA IMAGEN

DRA. MA. ITZEL SAINZ GONZÁLEZ

NOVIEMBRE 2020

LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

CONTENIDO

Introducción	3
Desarrollo	4
Enfoque didáctico	4
Esquema fundamental	5
Diagrama rizomático del ecosistema de aprendizaje híbrido	6
Responsabilidades compartidas (roles de participación)}	7
Variados recursos de interacción	8
Documentación de actividades y materiales	10
Actividades diversas	11
Unidades temáticas	12
Evaluación	13
Cronograma	13
Actividades detalladas	15
Integración de equipos	16
Subasta de temas y roles de participación	17
Organización del trabajo	22
Identidades culturales personales a través de la imagen	25
Redacción y maquetación de ensayos	27
Exposición oral de los temas	30
Actividades lúdicas	32
Discusión de temas	33
Antología	34
Anexo de ensayos	37
Infografía	40
Estructura del aula virtual	41
Apartado general	41
Espacio semanal	44
Espacio para actividades y entregas	44
Palabras finales	46
Bibliografía básica para la UEA	48
Fuentes consultadas para este paquete didáctico	48
Carta temática	49
Programa de estudios oficial	49
Anexo 1	52

INTRODUCCIÓN

Este paquete didáctico se enfoca en el desarrollo de la unidad de enseñanza aprendizaje Diseño y Comunicación VII - Cultura de la Imagen. Constituye el último curso de la línea de Diseño y Comunicación, al estar dentro del noveno trimestre del plan de estudios de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG). Aunque es esperable que ya cuenten con conocimientos y competencias avanzados, la experiencia educativa que se plantea busca que, a la par de los temas específicos de la UEA, se desarrollen competencias que los jóvenes requerirán en su vida profesional, una vez egresados de la licenciatura, enriqueciendo así el currículo con actividades y responsabilidades individuales, en equipo y colaborativas entre todo el grupo. De tal modo, se planteó una estructura compleja y ambiciosa que aprovechara actividades presenciales y a distancia, a través de distintas plataformas y espacios virtuales.

El diseño didáctico del curso se planeó para el trimestre 19-I¹, que fue interrumpido tres meses y hubo de prolongarse mucho más allá de las 12 semanas calendario originalmente planteadas debido a la larga huelga que estalló en la institución en febrero de 2019, más una segunda interrupción por contingencia atmosférica cuando apenas se habían retomado las actividades. Los temas, por tanto, se reprogramaron varias veces, con consecuencias lógicas en el ambiente y el cansancio de los alumnos. Sin embargo, se cumplieron todos los objetivos planteados.

Una vez terminado el periodo escolar referido, se hizo una evaluación de la experiencia educativa, para la que se tomó en cuenta la respuesta, las dificultades y las opiniones recibidas de los estudiantes al término del mismo. En este paquete didáctico se toman en cuenta las reflexiones surgidas a partir de eso, en una búsqueda por generar un aprendizaje comprometido y activo, a partir de un ambiente rico y acorde al potencial de los alumnos.

El documento consta de varias secciones útiles y necesarias para replicar el curso: el enfoque didáctico que subyace a la experiencia de enseñanza-aprendizaje, su estructura, la dinámica grupal, los espacios de interacción, instrucciones básicas y las actividades a desarrollar. Se enriquece con las fuentes de consulta seleccionadas y la carta temática oficial.

¹ Para quienes no están familiarizados con la estructura curricular de la Universidad Autónoma Metropolitana, cada año escolar se divide en tres periodos trimestrales: invierno, primavera y otoño (verano como periodo vacacional). Los nombres con que se identifican los trimestres muestran el año, en este caso, 2019, y el trimestre asociado (I, por invierno).

DESARROLLO

Enfoque didáctico

La realidad profesional para los jóvenes hoy en día parte de que, a la par de conocimientos, desarrollen actitudes y competencias que les permitan integrarse a un ambiente de trabajo complejo y permeado por las tecnologías de la información y la comunicación. Este paquete didáctico toma en cuenta esa realidad, por lo cual considera esas tres vertientes para integrar *un ecosistema de aprendizaje híbrido*.

García-Holgado & García-Peñalvo (2017) parten de un ecosistema natural para derivar el concepto de aquel que se propone a partir de la tecnología. Ellos identifican tres elementos que encuentran equivalencias en el medio digital:

Ecosistema natural	Ecosistema tecnológico
Los organismos o factores bióticos	El software y las personas
Las relaciones entre los organismos	Los flujos de información
El medio físico o los factores abióticos	Los elementos que permiten el funcionamiento (hardware, conexión de red, etc.).

Tabla 1. Equivalencias entre los elementos que constituyen un ecosistema natural y un ecosistema tecnológico. Fuente: elaboración propia a partir de García-Holgado & García-Peñalvo (2017).

Para que este planteamiento funcione en un ambiente educativo, se requiere tomar en cuenta el enfoque conectivista del aprendizaje, que parte de la premisa de que "...el conocimiento se distribuye a través de una red de conexiones, y por lo tanto, el aprendizaje consiste en la habilidad de construir y recorrer esas redes" (Downes, en Sainz, 2012, p. 191). De George Siemens, el otro fundador de este paradigma educativo, se recupera esta explicación adicional: "Para funcionar en el nuevo mundo del conocimiento, tenemos que ver el poder de las conexiones, –conectivismo y conocimiento conectivo. Creación de sentido, reconocimiento de patrones, certeza suspendida, estas son las habilidades que necesitamos" (Siemens, en Sainz, 2012, p. 192).

Desde el punto de vista de quien presenta este paquete didáctico, para tener éxito en este mundo descrito por Siemens es necesario desarrollar ciertas competencias, algunas comunes a todas las disciplinas, otras específicas para los diseñadores de la comunicación gráfica, como afirma Torres (2019, p. 354): "En el mercado laboral, no es evidente que las TIC por sí mismas vayan a desplazar a los diseñadores que estén bien preparados, sin embargo, quienes usen mejor las TIC sí desplazarán a quienes no las empleen". Entre las competencias que el autor señala como necesarias para los DCG se determinó concentrarse en el fortalecimiento de cinco de ellas: la expresión oral, la expresión escrita, el liderazgo, el trabajo en equipo y, por supuesto, el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación. Se busca que los estudiantes salgan de una zona de confort para llegar a una zona de desarrollo próximo.

A partir de estos tres ejes básicos: un ecosistema tecnológico, el conectivismo y las competencias, se propone el *ecosistema de aprendizaje híbrido* que se describe a lo largo de este paquete didáctico. Es pertinente señalar que su diseño coincide con las orientaciones que se exponen en las Políticas Operativas de Docencia Unidad Azcapotzalco, como se muestra en el punto “2.1 Fomentar que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrollen las capacidades para aprender a aprender, aprender a pensar, aprender a hacer y aprender a ser, para favorecer la inserción de los alumnos en la sociedad del conocimiento con un pensamiento crítico y autónomo” (Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco, 2017).²

Esquema fundamental

El curso está estructurado a partir de un esquema fundamental que considera cuatro pilares:

- **Responsabilidades compartidas**
Las diferentes actividades están distribuidas entre todos los participantes de la experiencia. La docente como guía y coordinadora de las actividades, los estudiantes como actores con gran capacidad de agencia. Sin su colaboración y aportaciones no se alcanzarían los resultados y ni el éxito del proceso.
- **Variados recursos de interacción**
Para constituir un ecosistema, se requiere de los elementos señalados anteriormente: el software y las personas, los flujos de información, y los elementos que permiten el funcionamiento (hardware, conexión de red, etc.). Una de las propuestas esenciales del curso es, precisamente, el conjunto de elementos por medio de los cuales se organiza.
- **Documentación de actividades y materiales**
Una de las tareas permanentes es la documentación: fotografías, notas sobre las sesiones, comunidades virtuales y dos publicaciones al final de la UEA –una antología con artículos de autores reconocidos y un anexo con ensayos escritos por los estudiantes–. Estas tareas de documentación contribuyen a fomentar la construcción de un ambiente cordial, la corresponsabilidad y a proveer recursos para distintos estilos de aprendizaje.
- **Actividades diversas**
Los momentos de aprendizaje se dan a partir de labores de distinto tipo y diferentes recursos: organización, lecturas, imágenes, escritura, exposiciones orales, actividades lúdicas, reflexión y debates. Con cada una se busca un propósito específico para, en conjunto, lograr el objetivo general del curso.

Cada uno de estos pilares se explica con mayor detalle en un inciso específico.

² Aprobadas por el Consejo Académico en la Sesión 419, celebrada el 7 de abril de 2017.

Diagrama rizomático del ecosistema de aprendizaje híbrido

En el siguiente diagrama (fig. 1) se concentra la relación entre todos los elementos del ecosistema de aprendizaje híbrido.

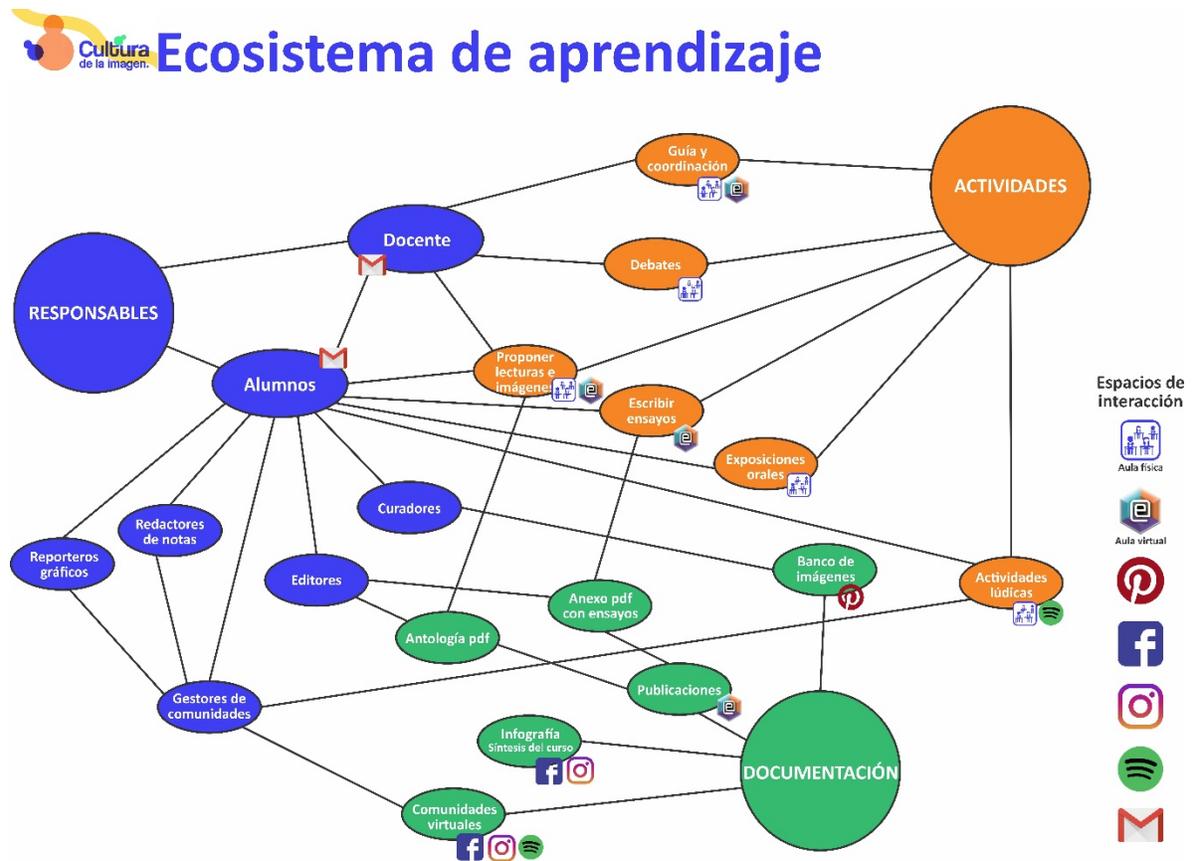


Figura 1. Responsables, actividades, documentación y espacios de interacción del ecosistema de aprendizaje. Fuente: elaboración propia.

Responsabilidades compartidas (roles de participación)}

Los integrantes del grupo se dividirán en cinco equipos, cada uno de ellos asumirá un rol específico (fig. 2), que será permanente a lo largo del curso y está asociado a algunas de las actividades:

- **Curadores.** Clasificarán imágenes enviadas por cada integrante del grupo en subcarpetas de acuerdo a las necesidades: por década o categoría solicitada por los equipos. Utilizarán la plataforma Pinterest para esta tarea (ver Banco de imágenes abajo). Además, abrirán los espacios adicionales que soliciten los distintos equipos si es que faltan categorías visuales para ejemplificar los temas que se desarrollarán en las exposiciones orales.
- **Editores.** Diseñarán la plantilla para la antología y su anexo de ensayos. Cada equipo la utilizará como base para maquetar en InDesign sus aportaciones y se las enviarán para la integración de las publicaciones. Los editores maquetarán los textos introductorios a cada subtema (escritos por la docente) e irán integrando las lecturas preformadas que los otros equipos les enviaron; corregirán los detalles necesarios para un resultado homogéneo. A lo largo del curso irán armando las publicaciones completas y, al término del trimestre, completarlas con las páginas preliminares y finales. Prepararán los archivos en formato pdf para distribuir las publicaciones a todos los integrantes del grupo que, de tal manera, contarán con materiales de consulta y referencia más allá de la duración del trimestre.
- **Gestores de comunidades (community managers).** Abrirán y administrarán una comunidad en la red social Facebook cuyos miembros sean los integrantes del grupo, pero visible a todo público. Además, deben abrir otro perfil asociado en dos redes sociales más que el equipo determine, para lograr un ecosistema virtual. Los materiales a publicar los proveerán los



Figura 2. Responsabilidades de cada uno de los equipos. Fuente: elaboración propia

equipos de redactores de notas y reporteros gráficos. Se irán publicando los avances graduales del grupo, con fotografías, videos y breves reseñas de lo ocurrido durante las sesiones. Publicarán también las solicitudes de cada equipo sobre alguna categoría de imágenes necesaria para ilustrar los subtemas a exponer en las sesiones presenciales. Para evitar la sobrecarga de información y spam, no se permite publicar información ajena a los temas de la UEA.

- **Redactores de notas.** Escribirán una breve reseña después de cada sesión, sobre lo que se vio durante la misma (60-70 palabras). Las enviarán por *inbox* al FB del equipo “Gestores de comunidades”.
- **Reporteros gráficos.** Tomarán fotografías y/o videos de las sesiones presenciales y las enviarán por *inbox* al FB del equipo “Gestores de comunidades”.

Variados recursos de interacción

El curso se plantea bajo un esquema de aprendizaje híbrido (*blended learning*, en inglés), con sesiones presenciales que se combinan con actividades en línea. Los espacios de interacción formales son numerosos, a los que se suman otros que los mismos estudiantes ponen en operación al momento de organizar su trabajo en equipo y entre equipos (fig. 3).

Espacio de interacción

Función



Aula física

Es donde se da cita el grupo completo para exponer los temas, tener las actividades lúdicas, las sesiones de debate y las de organización. Junto con el aula virtual, es uno de los nodos fundamentales del sistema. Los alumnos pueden acercarse a la docente con cualquier duda.



Aula virtual

Es un espacio que sirve de centro para casi todas las actividades: la consulta y entrega de los distintos materiales; está disponible la calendarización trimestral y semanal, las instrucciones sobre cada actividad, los textos explicativos iniciales para el desarrollo de cada subtema, ligas a las comunidades virtuales y foros, entre otros. Como nodo fundamental del sistema, se incluye una descripción más detallada en la parte final de este documento.

Es administrado por la docente.



Correo electrónico

Desde la docencia, se utiliza para enviar mensajes de retroalimentación y/o dudas en casos específicos. Sirve, asimismo, para el envío de archivos de mayor peso, inoperantes en el aula virtual. También pueden utilizarlo los alumnos como mecanismo para comunicarse con la docente en cualquier momento.

Espacio de interacción

Función

Banco de imágenes



Un muro grupal alojado en la plataforma Pinterest. Cada alumno tendrá su propio perfil para, desde ahí, enviar contenidos al grupal. Los integrantes deben “seguirse” mutuamente poder compartir imágenes. Los contenidos son utilizados para las presentaciones electrónicas de cada exposición de los subtemas.

Datos a incluir en la descripción: categoría, referencias en estilo APA (creador, año, sitio donde la encontraron, fecha de consulta, liga corta de descarga).

Administrado por el equipo de “Curadores”, sus integrantes clasificarán las imágenes en subcarpetas.

Comunidad virtual en la red social Facebook



Se abre un grupo de Facebook donde, a través de fotografías y textos breves, se documentan las distintas actividades y productos generados a lo largo del trimestre.

Administrado por el equipo “Gestores de comunidades”. Las publicaciones surgirán del material producido por los equipos “Redactores de notas” y “Reporteros gráficos”.

Se sugiere que envíen la información por la mensajería de esta misma plataforma, sin embargo, si entre ellos prefieren otro mecanismo, pueden utilizarlo.

Comunidades virtuales adicionales



El equipo de “Gestores de comunidades” elegirá otras dos redes sociales para compartir distintos elementos de documentación sobre las sesiones. Por ejemplo, en la experiencia que se llevó a cabo en el trimestre 19-I escogieron Instagram, para la cual desarrollaron dos machotes que enmarcaban las imágenes e historias temporales. También utilizaron Spotify, donde ofrecían listas de reproducción de piezas musicales relacionadas con los distintos subtemas de la carta temática.

Tabla 2. Espacios de interacción y sus usos. Fuente: elaboración propia.

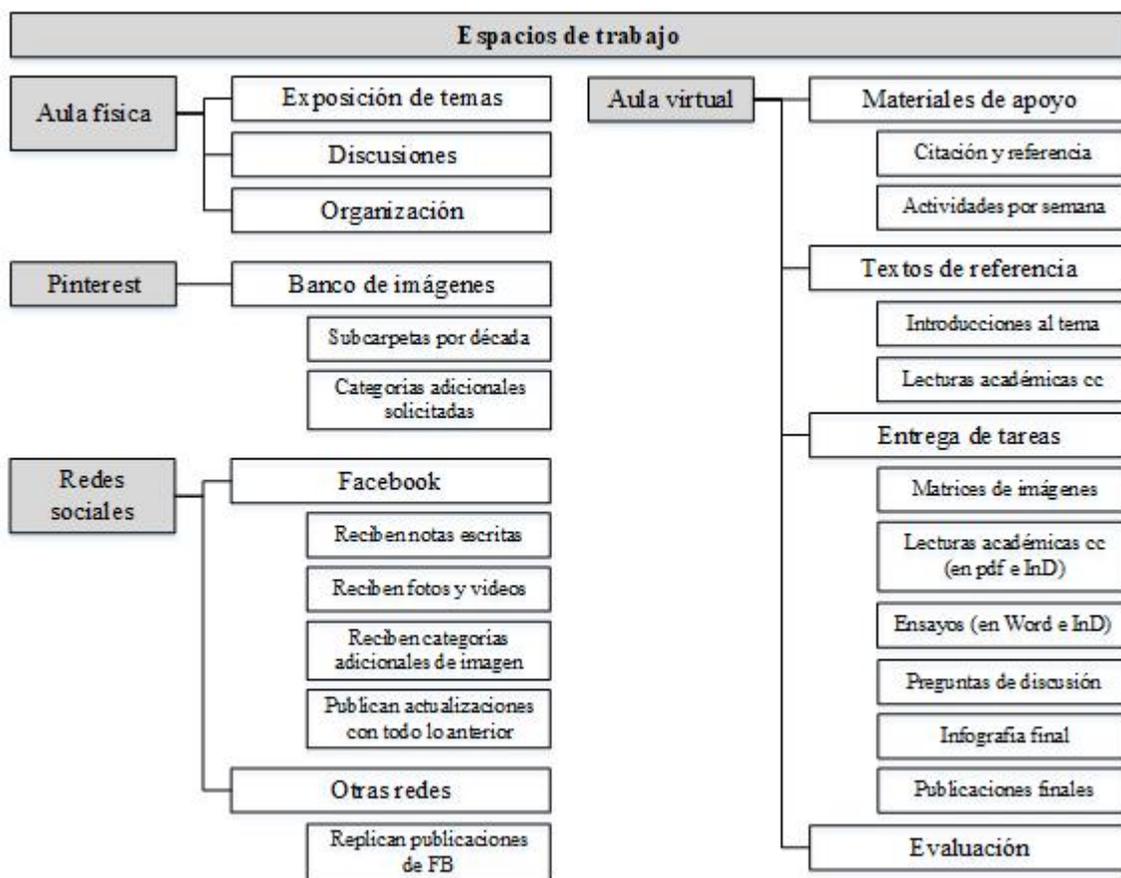


Figura 3. Resumen de utilización de los distintos espacios de interacción. Fuente: elaboración propia.

Documentación de actividades y materiales

Como parte del ecosistema, este pilar se conforma a partir de varios elementos que se entrecruzan con las responsabilidades compartidas, los roles asignados, los espacios de interacción y las actividades diversas.

- Fotografías y/o videos de las sesiones. Su objetivo es, por un lado, contribuir a la generación de un ambiente cordial y de colaboración entre los integrantes de todo el grupo, fundamental para el éxito de la experiencia. Por el otro, el registro en imágenes es un recurso mnemotécnico mediante el cual los estudiantes pueden recordar más fácilmente el contenido y el análisis de los temas tratados en las sesiones presenciales. Las capturas de pantalla de las presentaciones electrónicas pueden enriquecer la variedad de este tipo de documentación. El equipo de los “Reporteros gráficos” es responsable de estas acciones.
- Reseñas escritas sobre las sesiones. Son textos de aproximadamente 60 a 70 palabras que acompañan a las fotografías y/o videos en las publicaciones dentro de las redes sociales. También son auxiliares para el recuerdo del contenido tratado en las sesiones presenciales. El equipo de los “Redactores de notas” es quien se encarga de esta actividad.

- Banco de imágenes. Como se explicó antes, son conjuntos de imágenes que se relacionan con los temas del curso. Al estar centrado en la cultura de la imagen, se trata de un recurso fundamental para enlazar la teoría con la disciplina del diseño de la comunicación gráfica. El equipo de los “Curadores” organiza los contenidos del muro grupal en Pinterest.
- Publicaciones. Los materiales teóricos utilizados o generados para el desarrollo de los temas se integrarán en dos publicaciones virtuales en formato pdf:
 - Una antología con el conjunto de textos explicativos escritos por la docente y las lecturas académicas sugeridas por ésta y por cada equipo. Todos los textos deben estar publicados bajo una licencia *creative commons* y ser correctamente referenciados, respetando los derechos de autor.
 - Un anexo para esta antología, como segundo volumen, que contendrá los ensayos escritos por cada equipo en torno a cada uno de los temas o subtemas

El diseño editorial y la integración final serán responsabilidad de los “Editores”, aunque cada equipo debe maquetar sus propios capítulos y enviarlos formados a los editores. Al final del curso, ambas publicaciones se distribuirán a todos los alumnos y quedarán como material de consulta y memoria de la experiencia de aprendizaje.

- Infografía. Dado que la responsabilidad por la exposición de los temas y subtemas fue distribuida, al finalizar el curso cada equipo debe diseñar una infografía donde sintetice todos ellos y su relación. Así, ayuda a que retomen aquellos en los que su participación no fue tan dominante en el momento y, todavía más importante, que analicen y comprendan la visión integral que tiene el conjunto de aspectos abordados en la UEA.

Actividades diversas

La pluralidad de actividades que se llevan a cabo a lo largo del curso ayuda a que los participantes asuman diferentes niveles de involucramiento, a nivel individual, por equipo y grupal. La docente, asimismo, asume responsabilidades específicas como guía y coordinadora de lo que, como ya se ha evidenciado, es un ecosistema de carácter complejo que se va armando a partir de múltiples recursos y su interrelación. En la figura 4 se resume la distribución de las tareas; para cada una de ellas se ofrece su desarrollo detallado más adelante.

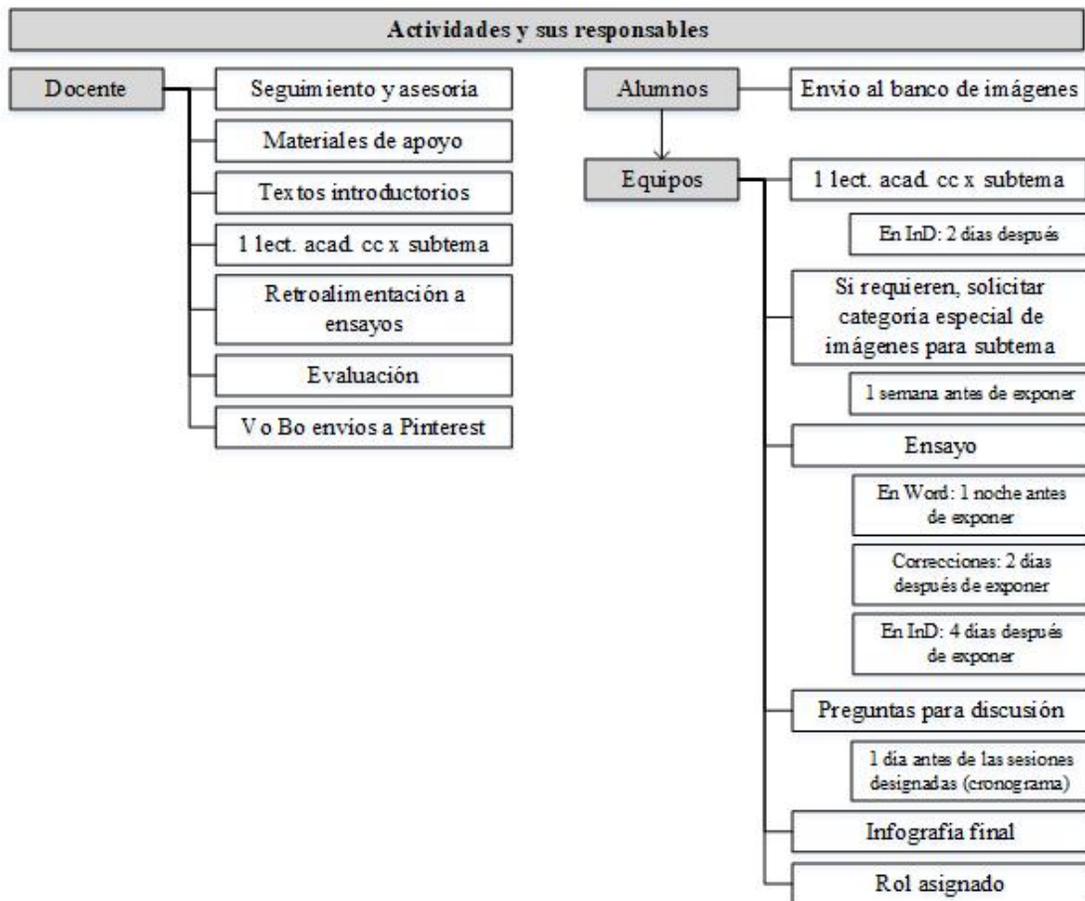


Figura 4. Actividades diversas y su distribución. Fuente: elaboración propia.

Unidades temáticas

Los temas tratados a lo largo de este paquete didáctico responden a los planteados en el programa de estudios oficial para la UEA Diseño y comunicación VII (Cultura de la imagen), que se reproduce al final de este documento. Se adaptó la redacción y se subdividieron algunos temas para profundizar en su análisis.

Redacción de los temas en el programa de estudios	Redacción adaptada en la carta temática específica
1. Conceptualizaciones y tipologías de la cultura	1. Cultura, identidad y sociedad.
2. Conceptualizaciones y tipologías de la imagen	2. La imagen a. Modos de análisis b. Construcción y representación social
3. La cultura de la imagen: los diversos imaginarios	3. Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen

4. Producción y consumo de imágenes en diversos ámbitos	4. Las instituciones como productoras y consumidoras de imágenes a. Políticas, económicas y religiosas b. El “tercer sector”
5. El proceso de institucionalización de las imágenes.	5. Canales de construcción a. Los canales tradicionales y la Red b. El poder del individuo
6. Construcción del mundo a través de la imagen en el diseño de la comunicación gráfica.	6. El diseñador de la comunicación gráfica y la cultura de la imagen a. Grandes iconos del Diseño Gráfico b. Diseñadores transformadores

Tabla 3. Unidades temáticas en la carta oficial y su adaptación en esta propuesta didáctica.
Fuente: elaboración propia.

Evaluación

Para la calificación final del curso se considerará lo siguiente:

- El requisito básico para obtener una calificación aprobatoria involucra participar en un mínimo de 80% de las actividades (virtuales y presenciales).

Promedio:

- 20% Exposición y ensayo 1 (equipo)
- 20% Exposición y ensayo 2 (equipo)
- 15% Infografía final (equipo)
- 15% Rol asignado (equipo)
- 15% Banco de imágenes (individual)
- 15% Asistencia y participación cotidiana (individual)

Cronograma

El diseño de este paquete didáctico, dentro del contexto de la UAM, se estructura con base en semanas, de acuerdo al calendario trimestral característico de la institución. Algunas de las actividades quedan intercaladas, pues su desarrollo es gradual; hay algunas individuales, por equipo, grupales y mixtas. En la descripción de cada una se detallan sus características, tiempos y fases de desarrollo; en los casos necesarios, también se definen calendarios de trabajo específicos.

La distribución básica de las actividades grupales se presenta en la siguiente tabla:

Sem	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
1		Presentación del curso. Integración de equipos		Subasta de subtemas y roles de participación
2		Organización del trabajo. Al interior de los equipos y comunicación entre equipos.		Exposición de Tema 1. ¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso. Termina entrega

Sem	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
				de Identidades personales a través de la imagen.
3	Entrega de ensayo Tema 1	Exposición de Tema 2A. La imagen: modos de análisis	Entrega de ensayo Tema 2A. Entrega plantilla y manual de uso (Editores)	Entrega matriz de identidad cultural a través de la imagen
4	Entrega de ensayo Tema 2B.	Exposición de Tema 2B. La imagen como construcción y representación social	Todos: entrega de preguntas para discusión Temas 1 y 2.	Discusión de temas 1 y 2
5		Organización del trabajo. Al interior de los equipos y comunicación entre equipos. Entrega parcial de publicaciones.	Entrega de ensayo Tema 3	Exposición de Tema 3. Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen
6	Todos: entrega de preguntas para discusión Tema 3	Discusión Tema 3	Entrega de ensayo Tema 4A	Exposición de Tema 4A. Las instituciones políticas, económicas y religiosas como productoras y consumidoras de imágenes.
7	Entrega de ensayo Tema 4B	Exposición de Tema 4B. El “tercer sector” como productor y consumidor de imágenes.	Todos: entrega de preguntas para discusión Tema 4	Discusión Tema 4
8	Entrega de ensayo Tema 5A	Exposición de Tema 5A. Los canales tradicionales y la Red en la construcción de la cultura de la imagen.		Organización del trabajo. Al interior de los equipos y comunicación entre equipos. Entrega parcial de publicaciones.
9	Entrega de ensayo Tema 5B	Exposición de Tema 5B. El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen.	Todos: entrega de preguntas para discusión Tema 5	Discusión Tema 5.
10	Entrega de ensayo Tema 6A	Exposición del Tema 6A. El DCG y la cultura de la imagen. Grandes iconos del DG	Entrega de ensayo Tema 6B	Exposición del Tema 6B. El DCG y la cultura de la imagen. Diseñadores transformadores. Inicia preparación de infografía final.
11	Todos: entrega de preguntas para discusión Tema 6	Discusión Tema 6.	Entrega de antología integrada. Entrega de anexo de antología integrado	Entrega de infografía final. Distribución de antología y de anexo.
12		Cierre del curso y entrega de evaluaciones.		

Tabla 4. Cronograma básico de actividades. Fuente: elaboración propia.

ACTIVIDADES DETALLADAS

Para cada una de las actividades que a continuación se explican, se ofrece información común distribuida en dos columnas, todos los puntos se socializan con los alumnos tanto en el salón de clase como en el aula virtual:

- Tipo de ejercicio
- Objetivos
- Criterios de evaluación
- Planteamiento
- Desarrollo
- Producto resultante
- Recursos
- Periodo de entrega
- Tipo de entrega

Integración de equipos

- Tipo de ejercicio
 - Por equipo
- Criterios de evaluación

No tiene evaluación

- Producto resultante

Distribución de los alumnos inscritos en cinco equipos

- Periodo de entrega

Al término de la sesión

- Tipo de entrega

Lista de integrantes

- Objetivos
 - Contar con el mecanismo necesario para distribuir con claridad las tareas principales que se desarrollarán a lo largo del curso.
 - Que cada integrante del grupo sepa con quién compartirá las responsabilidades a asumir.
 - Contribuir a la integración de los estudiantes, tanto al grupo como conjunto, como a su equipo particular, especialmente en los casos en los que se conozcan poco.

- Planteamiento

La actividad se desarrolla durante la primera sesión del curso, una vez que la docente ha hecho la introducción al curso y a la dinámica como ecosistema de aprendizaje que se propone.

- Desarrollo

- La docente plantea que es necesario dividir a los integrantes del grupo en **cinco** equipos, de modo que cada uno se haga responsable de dos de los temas y de uno de los roles de participación.
- Los invita a que se distribuyan como deseen.
- Después de dos o tres minutos, pregunta si hay alguien que no tenga equipo y, si es el caso, que se integre a alguno de los que ya se están formando, a partir del número de integrantes en cada uno.
- Se buscará que sea una distribución equiparable, con diferencia solamente de un miembro.
- Cada equipo elije un nombre mediante el cual se identifiquen.
- Comunican a la docente su nombre y los participantes en cada equipo.

- Recursos

No requiere recursos especiales.

Subasta de temas y roles de participación

- Tipo de ejercicio
 - Por equipos
 - Grupal
 - Criterios de evaluación
- No tiene evaluación
- Producto resultante
- Acuerdo grupal sobre los temas de lo que se hará cargo cada equipo.
- Acuerdo grupal sobre el rol que ejercerá cada equipo.
- Periodo de entrega
- Durante la sesión
- Tipo de entrega
- “Pago” en billetes decorativos
- Objetivos
 - Que los estudiantes se involucren en la dinámica del curso.
 - Contribuir a generar un ambiente cordial y de colaboración conjunta entre todo el grupo.
 - Acordar los temas que serán responsabilidad de cada equipo a lo largo del curso.
 - Distribuir los cuatro roles de participación que ejercerá cada equipo durante el trimestre.
 - Planteamiento

La dinámica del curso requiere un compromiso sostenido y un alto involucramiento de sus participantes. Para lograr los objetivos y que el ecosistema funcione como está planeado, es fundamental construir una dinámica cordial entre sus integrantes.

De tal modo, es necesario que exista un espacio para la elección sobre las actividades principales, de modo que se parta, en la medida posible, de un interés personal y de conjunto.

El mecanismo de la subasta constituye este espacio, donde cada equipo tendrá cierta cantidad de “dinero” para pujar por dos compromisos:

- Los temas del curso que más le interesen. Cada equipo se responsabilizará de dos de ellos.
- El rol de participación que quiera ejercer cada equipo: curadores, editores, gestores de comunidades, redactores de notas o reporteros gráficos.

La actividad tiene un alto componente de carácter lúdico, favorecedor de un clima cordial.

Es muy importante enfatizar la corresponsabilidad de los alumnos. Los temas y roles no les fueron *asignados*, ellos *los seleccionaron*.

- Desarrollo

La docente entrega a cada equipo una copia de la reseña de los temas a exponer y un paquete con cierta cantidad de “dinero” (se utilizaron \$160 para cada uno, con “billetes” de distintas denominaciones).

La actividad se divide en dos partes:

Subasta de temas

Cada equipo tiene 10 minutos para revisar las reseñas y platicar cuáles son los temas que más les interesa para investigar, exponer y escribir un ensayo. Es conveniente que elijan cuando menos cuatro, en orden de preferencia, para el caso de que durante la subasta otro equipo gane alguno de ellos.

La docente explica que cada equipo debe calcular que su “dinero” alcance para pujar por los temas, pero también deben guardar algo para la segunda parte –la subasta de roles de participación–.

Cada tema tiene un “costo” inicial de \$10.

- La docente lee la reseña de cada tema y lanza la invitación: “\$10 por este tema, ¿algún interesado?”
- Si algún equipo expresa su intención de comprarlo, sigue:
“El equipo ___ ofrece \$10, ¿quién da más?”
- Se repite el procedimiento hasta que ya no haya una puja mayor.
- ¡El tema ___ vendido al equipo ___!
- Se anota en el pizarrón el tema y el equipo responsable.
- Si ningún equipo manifiesta predilección por él, se pasa al final y, llegado ese momento, vuelve a subastarse.

Al finalizar, la docente registra qué equipos eligieron cada tema.

Subasta de roles de participación

- La docente recuerda al grupo en qué consiste el trabajo asociado a cada uno de los roles de participación. Anota la lista en la pizarra.
- Cada equipo tiene cinco minutos para acordar cuál es el rol que prefieren, aunque deben tener alguna otra opción en caso de que se los ganen en la subasta.
- Los equipos cuentan con el dinero que les sobró de la subasta de temas, no vuelven a repartirse los billetes.
- Cada rol tiene un precio inicial de \$10.
- La docente repite el procedimiento que se siguió para la subasta de temas.
- Se registra la lista de equipos y roles elegidos.

Al final, se recogen los billetes que se utilizaron para la subasta, con el fin de tener el material disponible para futuras ocasiones.

- Recursos
 - Reseñas donde se explica de qué trata cada uno de los

- temas del curso.
- Billetes decorativos del tipo de que se utilizan en el juego “Monopolio” o de los paquetes que venden en los mercados tradicionales.

Reseña de los temas a exponer

¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso

El concepto de cultura ha variado a lo largo del tiempo. Se consideraba “alta cultura” a las Bellas Artes, aunque hoy en día se parte de una perspectiva más antropológica, con una definición provista por la Unesco. Términos asociados, como identidad, hibridación, multiculturalidad o interculturalidad, son muestra de la complejidad que implica. El origen, trayectoria y destino de los bienes culturales han propiciado la reflexión sobre el proceso que siguen al incorporarse a un contexto particular.

La imagen: modos de análisis

La imagen ha probado ser una expresión esencial en la historia de la humanidad. A través de la imagen se pueden comunicar diferentes experiencias sensoriales; dependiendo del enfoque desde el cual se analicen se advierten detalles e interpretaciones distintos: forma, contenido, estructura..., análisis literario, semiótico, hermenéutico..., pueden tomarse en cuenta las miradas subyacentes en la imagen, los niveles de iconicidad...

La imagen como construcción y representación social

Diferentes “maneras de ver” han dado lugar a variados sistemas de representación. La interpretación individual se coteja con la socialmente acordada; entre el sujeto y el mundo existen una serie de discursos construidos en conjunto. Se trata de una construcción cultural, de una red de significantes que llegan desde el medio social de tal modo que el o los significados parten de una interpretación específica, inseparable de su contexto. ¿Cómo ha evolucionado la representación de los objetos del mundo?

Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen

¿Cómo miramos y cómo nos miramos? La cultura de la imagen contribuye a la construcción de las experiencias de las personas mediante la producción de significados. Los individuos parten de sí mismos, de representarse mediante recursos visibles a los demás; la elección de cada persona posee un determinado valor de signo; puede pensarse, por ejemplo, en la vestimenta, los tatuajes, los peinados. A veces estos se eligen, más que por ser únicos, por la búsqueda de un sentido de pertenencia, aunque, en ocasiones, este sentido colectivo es asignado por otros. Se llega así a conceptos como estereotipo, arquetipo, subculturas, contraculturas, entre otros.

Las instituciones políticas, económicas y religiosas como productoras y consumidoras de imágenes

Existen diferentes tipos de instituciones públicas o privadas. Las dominantes en cada época y lugar han influido en la producción y estilo de representación de las imágenes, intentando influir en la interpretación de quien las consume. De tal modo, la cultura visual actúa como un mediador cultural de representaciones sociales relacionadas con la belleza, la religión, el poder, el paisaje, las relaciones, el cuerpo, etc. ¿Cuál es el origen de las imágenes y las fuerzas que las han creado? ¿Cómo buscan construir ideología? ¿La imagen es realidad o manipulación de la realidad?

El “tercer sector” como productor y consumidor de imágenes

El “tercer sector” surge como una expresión de la sociedad civil, separada de las instituciones dominantes en la política, la religión o la economía. En sus diseños buscan enfrentar a la “cultura dominante”, en la mayoría de los casos, para conseguir una reflexión crítica por parte de los ciudadanos. Así, a partir de variados recursos como la provocación, el respaldo de personajes conocidos o campañas en distintos medios, se invita a contribuir a problemas sobre ecología, violencia, educación, nutrición, etc.

Los canales tradicionales y la Red en la construcción de la cultura de la imagen

A lo largo de los años, las imágenes han llegado a su receptor a través de distintos medios y con diferente impacto. Del ejemplar único se pasó a la reproducción mecánica, y de ahí a la transmisión electrónica; de un cuadro fijo a uno en movimiento. En muchas ocasiones, un mensaje visual vuelve a circular en un ámbito distinto al original. Los adelantos tecnológicos son tales que, hoy en día, aun con una resolución máxima, las fotografías sean cuestionadas. ¿Realidad o ficción? ¿Verdad o retoque? ¿Qué implicaciones tiene esto?

El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen

El papel del individuo como parte del proceso cultural de la imagen es innegable. Pero, ¿somos sujetos u objetos en la construcción de nuestra identidad cultural individual? Las tecnologías de la información y las comunicaciones han posibilitado el acceso a grandes multitudes sin una institución mediadora, a veces de manera intencional, en otras aún sin desearlo. Ejemplos de esto son perfiles personales con millones de seguidores en redes sociales, el fenómeno viral, convocatorias... ¿hacen algo diferente a los grandes conglomerados? Los movimientos que surgen de los individuos en contraposición a lo que se percibe como imposiciones, ¿logran su meta?, ¿o se integran a la cultura dominante?

El DCG y la cultura de la imagen: grandes iconos del DG

En todos los temas hemos observado productos del diseño gráfico, sin embargo, en la historia de la disciplina hay ejemplos que han logrado mayor impacto en su con-texto inmediato o que lo trascienden. ¿Qué factores influyen en que esto haya sido así? ¿Qué identidad cultural e influencias reflejan estos ejemplos? Muchas veces, otras miradas pueden encontrar elementos que apuntan a influencias adicionales a aquellas de las que el creador se ha percatado.

El DCG y la cultura de la imagen: diseñadores transformadores

A lo largo del curso se ha visto cómo las imágenes llevan a reflexionar sobre las formas de pensamiento de la cultura en la que se producen. Es evidente la responsabilidad del diseñador como constructor y transformador de la cultura visual. ¿El lenguaje básico del diseño es neutral y, si funciona, es inamovible y tiene un estilo atemporal? ¿O existen diseñadores que han logrado aportar una nueva interpretación de los conceptos básicos como punto, línea y plano; color y textura...?

Organización del trabajo³

- Tipo de ejercicio
 - Por equipo
 - Grupal
- Criterios de evaluación
- No tiene evaluación
- Producto resultante
- No se entrega un producto específico.
- Periodo de entrega
- A lo largo de todo el trimestre.
- Tipo de entrega
- Impactará en las distintas entregas.
- Objetivos
 - Favorecer la fluidez en el desarrollo del trabajo a lo largo del trimestre.
 - Desarrollar la competencia del trabajo en equipo.
 - Fortalecer la comunicación al interior de cada equipo.
 - Apoyar la dinámica grupal y el diálogo entre los distintos equipos.
- Planteamiento
- Para que el ecosistema de aprendizaje funcione es fundamental que todas las personas, como nodos del mismo, trabajan en acuerdo. Una vez que cada equipo he elegido los temas a trabajar y el rol a ejercer, por medio de la subasta, se hace necesario analizar de qué manera distribuirán estas y otras tareas para evitar confusiones, retrasos y desavenencias.
- Aunque pudiera pensarse que en noveno trimestre ya han desarrollado lo suficiente la competencia del trabajo en equipo, no siempre es así. Por tanto, más que confiarse, es necesario asignar sesiones específicas para apoyar a los estudiantes en este aspecto del trabajo.
- Desarrollo
- Se plantean tres sesiones para la organización, distribuidas a lo largo del trimestre:
 - Semana 2, martes
- 45 min.** Durante la primera mitad de la sesión, cada equipo dialogará al interior para asignar tareas asociadas a:
 - Temas a desarrollar.** ¿Qué tareas hay que realizar para cada tema? ¿Quiénes tienen más fortalezas para búsqueda de fuentes, redacción, expresión oral, etc.?
 - ¿Cómo se distribuirán las tareas identificadas? ¿Los integrantes se alternarán las tareas de los dos temas o permanecerán con las mismas? ¿Cómo se dividirán el trabajo para el primer tema? ¿Ya tienen todos los datos de contacto necesarios para comunicarse? No se limiten a una sola manera, compartan direcciones de correo electrónico, números de celular, si tienen, teléfonos fijos. Que siempre encuentren manera de estar en contacto.
 - Roles asignados.** ¿Qué tareas identifican como necesarias para ejercer dentro de ese rol? ¿Hay alguna duda que platicar con la docente?

³ Este es uno de los aspectos que se fortaleció a partir de la evaluación que se hizo de la experiencia de aprendizaje al término del trimestre 19-I, pues fue uno de los puntos débiles en muchos equipos y, por tanto, afectó también al desarrollo grupal.

Comunicación entre equipos.

En cuanto a los temas a desarrollar, ¿qué deben hacer llegar a los otros equipos, con qué tiempo de antelación y en qué fechas? ¿Quiénes serán los responsables de los envíos?

En cuanto a los roles, ¿qué requieren del resto de los equipos para el éxito en el desempeño de su rol? ¿Qué tiempos hay asociados a la obtención de la información que necesitan o deben enviar? ¿Quiénes serán los responsables de hacer llegar lo requerido? ¿Se irán alternando las tareas o serán fijas? ¿Ya tienen los datos de contacto de sus enlaces con otros equipos?

Espacios de interacción. Todavía se están montando algunos de ellos, sin embargo, ya deben haberse dado de alta en el aula virtual y su perfil personal en Pinterest debe estar listo. ¿Hay dudas al respecto?

¿Detectan algo más que pueda ayudarles en el aula virtual? ¿Requieren algún otro mecanismo de comunicación con la docente?

45 min. Durante la segunda mitad de la sesión, cada equipo compartirá con el grupo su organización interna y externa. De ese modo, los otros equipos podrán detectar si les faltó considerar algún punto o si hay maneras de mejorar lo que se habían planteado inicialmente. Además, podrán terminar de detallar la organización entre equipos.

- Semana 5, martes
 - ¿Ha funcionado la organización como se habían planteado originalmente? ¿Qué problemas han enfrentado al interior del equipo? ¿Cuáles en cuanto a su comunicación y trabajo con el resto de los equipos? ¿Ya pudieron solucionarlos o requieren apoyo de la docente? ¿Qué recomendaciones harían al resto de los equipos? Un aspecto de especial relevancia para esta sesión es la entrega parcial de las publicaciones. ¿Todos los equipos han enviado las secciones que les corresponden? ¿Necesitan algo adicional en el aula virtual? ¿Hay maneras de mejorar la comunicación con la docente? Al igual que en la primera sesión, la mitad estará asignada al diálogo al interior de cada equipo y la mitad con el resto del grupo. Más que una sesión de quejas, el objetivo es el diálogo y la mejora.
- Semana 8, jueves
 - Ya con el trimestre más cerca de su finalización, ¿cómo van con los avances comprometidos? Al igual

que en la segunda sesión de organización, un aspecto de especial relevancia es la entrega parcial de las publicaciones. ¿Todos los equipos han enviado las secciones que les corresponden?

En cuanto al trabajo al interior del equipo, ¿cómo se organizarán para el diseño de la infografía final? ¿Tienen dudas sobre alguno de los temas? Si es el caso, platiquen con el equipo que lo expuso.

- Recursos
Los distintos espacios de interacción.

Identidades culturales personales a través de la imagen

- Tipo de ejercicio
 - Individual
 - A distancia
- Criterios de evaluación
 - Entrega de imágenes en Pinterest
 - Entrega de las dos matrices visuales en el aula virtual

Aporta 15% de la evaluación final.

- Escala de evaluación

4 puntos por entrega de matriz personal en el aula virtual

4 puntos por entrega de matriz de un familiar en el aula virtual

7 puntos posibles por entrega de imágenes en Pinterest, si cumplen con todos los requisitos.

7. Todo bien

6. Hay descripción, categoría y año. Faltan datos de referencia.

5. Hay categoría y año. Faltan datos de referencia.

4. Hay categoría, no año ni datos.

3. Hay descripción, no categoría, ni año, ni datos de referencia.

2. Entregaron sin datos

- Objetivos
 - Identificar las imágenes que han logrado vincularse con la persona, su grupo y su historia individual.
 - Reflexionar sobre la influencia del contexto social a través de la imagen.

- Planteamiento

A lo largo de nuestra historia personal hemos estado nutridos por múltiples imágenes proporcionadas por el contexto cultural. Algunas de ellas han sido particularmente significativas, por lo que, a pesar de estar en nuestro pasado, forman parte de nuestro repertorio individual. Cada persona posee una huella única. En este ejercicio, exploraremos nuestra historia personal y familiar para descubrir cómo nuestras identidades culturales se han nutrido a través de la imagen.

- Desarrollo

Trabajarán en la identidad cultural a través de la imagen de dos personas:

- La personal
- La de un familiar adicional, quien tenga mayor edad (abuelos, bisabuelos, tíos, etc.)
- Identificarán imágenes públicas (no fotografías personales) que representen cada una de las celdas de la siguiente tabla.
- Al considerar todas las celdas, tendrán 12 imágenes para cada quien:

	infancia	adolescencia	actual
Personal	1	1	1
Familiar	1	1	1
Nacional	1	1	1
Global	1	1	1

Por ejemplo:

Itzel:

- Infancia/personal: la portada del LP de Nica “La Suerte” y el Genio Florido.
- Infancia/familiar: la película Fantasía de Disney.
- Infancia/nacional: una plana de periódico de la mañana del 68.

1. En su muro personal, pero no compartido en el grupal.

0. No entregado.

- Productos resultantes
 - 2 matrices visuales
 - 24 imágenes por persona en el muro grupal de Pinterest
- Periodo de entrega

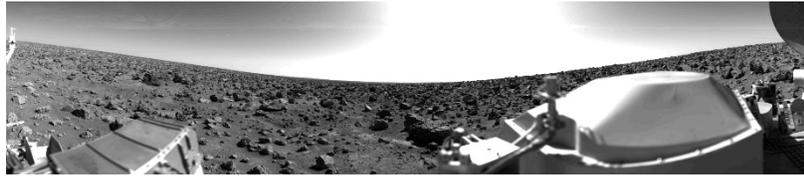
Se encarga el día que inicia el curso.

Tienen 7 días calendario para realizarlo

- Tipo de entrega

Virtual

- Infancia/global: las sondas Viking, cuando llegaron a Marte



Infancia/global. Fuente: NASA (1976). Sept. 3, 1976: *Viking 2 Lands on Mars*. Recuperado el 20 de enero de 2019 de: <https://go.nasa.gov/2HnEJiT>

¿Qué hacer con las imágenes?

- Se subirán a su muro de Pinterest, para comenzar a conformar el banco de Imágenes grupal.
- Datos a incluir en la descripción: categoría, referencias en estilo APA (creador, año, sitio donde la encontraron, fecha de consulta, liga corta de descarga)⁴
 - Muro grupal: --copiar aquí el nombre del muro grupal--
 - Aquí la URL del muro.
- Adicionalmente, integrarán una matriz visual donde agrupen todas las personales y otra matriz para las de su familiar, indicando su nombre y edad. **Dos archivos separados** que se entregarán en el aula virtual. Formato jpg, tamaño máximo 5 MB c/u.
- En Pinterest, el equipo de “curadores” las clasificará por fechas, en una carpeta abierta para cada década.
- Fecha límite: una semana después, 23:00.

⁴ Pueden hacer esto utilizando la herramienta gratuita bitly.com.

Redacción y maquetación de ensayos⁵

- Tipo de ejercicio
 - Por equipo
- Criterios de evaluación
 - Desarrollo del tema.
 - Cumplimiento de las secciones y requisitos.
 - Entrega en tiempo y forma de todas las fases.
- En conjunto con la exposición ante el grupo y la actividad lúdica, cada uno de los dos temas por equipo aporta 20% de la calificación final.
- Producto resultante
 - Ensayo formado en In-Design
- Periodo de entrega
 - Primera versión: una noche antes de la sesión en la que expondrán
 - Correcciones, en su caso: dos días después de su exposición.
 - Archivo corregido y maquetado: 4 días después de la exposición su exposición
- Tipo de entrega
 - En dos formatos.
- Objetivos
 - Desarrollar los temas de la carta temática a partir del pensamiento crítico y la argumentación sólida.
 - Contar con la fundamentación necesaria para la exposición del tema en clase.
 - Aportar a la construcción del conocimiento grupal.
 - Contar con una publicación grupal como memoria del aprendizaje conjunto.
- Planteamiento
 - La corresponsabilidad en la construcción del conocimiento que implica el ecosistema de aprendizaje incluye la exposición de los temas de la carta temática. Para un noveno trimestre de avance en la licenciatura, se espera de los alumnos que para esta actividad aporten su pensamiento crítico aplicado a los contenidos y argumenten su desarrollo a partir de textos de referencia.
 - Es de particular relevancia entender que un ensayo es distinto a un resumen. “En un ensayo se sopesan una serie de opiniones vertidas sobre un tema, se persigue una idea hasta aprehenderla, se adopta una postura crítica, se discute frente argumentos adversos al propio y se examinan minuciosamente todas las aristas de una temática” (Herández, en Herrera, 2004, pág. 45). Por tanto, para la redacción del ensayo es necesario hacer una investigación documental sobre los distintos ángulos que aborda el tema, valorarlos y enriquecerlos con las posturas y conclusiones propias.
- Desarrollo
 - A partir de cada tema elegido por el equipo durante la subasta, los integrantes revisarán el texto explicativo que, para su desarrollo, la docente ha puesto a su disposición en el aula virtual. Este les servirá de orientación inicial sobre los puntos que debe abarcar su ensayo.
 - También en el aula virtual, encontrarán una lectura académica enlazable al tema, elegida por la docente.
 - El equipo buscará más lecturas académicas para utilizar como fundamento teórico para el desarrollo de su ensayo. Una de ellas debe haber sido publicada bajo la

⁵ La redacción de los ensayos también fue uno de los puntos débiles que se detectó en la evaluación de la experiencia de aprendizaje del trimestre 19-I. Los alumnos estaban más habilitados para hacer resúmenes que para escribir ensayos. Se hicieron adecuaciones a las fases y los tiempos de esta actividad para tomar en cuenta que se requiere desarrollar la competencia de la expresión escrita y la redacción de ensayos como un género discursivo específico.

- Archivo de procesador de palabras.
 - Archivo maquetado en InDesign.
- licencia *creative commons* pues se integrará a la antología grupal.⁶
 - A partir de esta búsqueda documental, el equipo trazará un mapa conceptual para generar la estructura básica del ensayo. Basándose en él, desarrollarán y escribirán el texto. Una vez más, se reitera la necesidad de enfatizar que no se trata de una colección de resúmenes de las lecturas, sino de una exposición *a partir* de los textos, sus contrastes y enriquecimientos.

El ensayo debe incluir las siguientes secciones:

- Introducción
- Conceptualizaciones básicas que respondan a lo planteado en el texto explicativo proporcionado por la docente
- Cuando menos dos incisos particulares al tema, a partir de la lectura académica proporcionada por la docente y la investigación documental adicional realizada por el equipo.
- Conclusiones
- Fuentes consultadas, en estilo APA. Considerar las lecturas que irán en el capítulo correspondiente para la antología y otras necesarias.
- Características formales:
De 8 a 10 cuartillas, Times New Roman 12 puntos, espacio y medio, 2.5 cm de espacio perimetral.

- Recursos

Lecturas de referencia

- Textos explicativos para cada tema, escritos por la docente como introducción y orientación.
- Lectura académica elegida por la docente, referente al tema y con licencia *creative commons*.
- Lectura académica elegida por el equipo, referente al tema y con licencia *creative commons*.
- Otras lecturas académicas, sin importar el tipo de licencia, pues no se incluirán en la antología generada por el grupo.

Materiales didácticos disponibles en el aula virtual:

- Diaporama *Cómo armar una lista de referencias estilo APA*
- Diaporama *Uso de citas en un documento*

⁶ Ver instrucciones para la antología y el anexo de ensayos.

Materiales producidos por el equipo de “Editores”

- Platilla diseñada en InDesign
- Manual de uso y aplicación de la plantilla previa.

- Cronograma específico

El ensayo se intercalará con la exposición del tema al resto del grupo. Para favorecer el alcance de la calidad que se requiere en la publicación final, se seguirán las siguientes fases:

Concepto	Periodo de entrega
Entrega de artículo sugerido CC en pdf	3 días antes de exponer
Entrega de ensayo en Word	3 días antes de exponer
Docente envía observaciones y correcciones al ensayo en Word	2 días antes de exponer
Entrega de ensayo corregido en Word	1 día antes de exponer
Exposición en clase	
Entrega de ensayo maquetado en InD	2 días después de exponer
Entrega de capítulo para antología formado en InD	2 días después de exponer

En el caso de los temas 1 y 2A es necesario ajustar las fechas, pues los equipos no habrán tenido tiempo suficiente de cubrir todas las fases con la misma antelación que el resto. En esos dos casos, los integrantes del equipo presentarán su estructura preliminar a la docente de manera oral y recibirá asesoría, para ya después entregar la redacción de su ensayo.

Para facilitar la organización grupal, la docente subirá al aula virtual una tabla con las fechas asociadas a cada uno de los temas. A manera de ejemplo, se presenta una tabla similar en el Anexo 1.

Exposición oral de los temas

- Tipo de ejercicio

Por equipo

- Criterios de evaluación
- Desarrollo del tema.
- Cumplimiento de las secciones y requisitos.
- Entrega en tiempo y forma de todas las fases.

En conjunto con el ensayo y la actividad lúdica, cada uno de los dos temas por equipo aporta 20% de la calificación final.

- Producto resultante

Presentación electrónica de apoyo para la exposición oral.

- Periodo de entrega

Las fechas están señaladas en el cronograma básico. Están enlazadas a la redacción del ensayo como se detalla en la actividad correspondiente.

- Tipo de entrega

Presencial

- Objetivos

- Desarrollar los temas de la carta temática a partir del pensamiento crítico y la argumentación sólida.
- Aportar a la construcción del conocimiento grupal.
- Contribuir a la generación de un ambiente cordial y de colaboración en el grupo.

- Planteamiento

Como se mencionó en la descripción de la redacción y maquetación de ensayos, la corresponsabilidad en la construcción del conocimiento que implica el ecosistema de aprendizaje incluye la exposición de los temas de la carta temática.

La investigación del equipo con respecto a cada tema deberá ser divulgada ante todo el grupo para así cumplir con los objetivos planteados.

La actividad involucra cuatro fases:

- Redacción previa del ensayo
- Preparación de una presentación electrónica como soporte
- Exposición oral del tema frente al grupo
- Actividad lúdica para reforzar el conocimiento⁷

Cada tema se expondrá en una sesión de clase.

- Desarrollo

- El equipo, de modo simultáneo a la investigación documental y redacción preliminar del ensayo, valorará si en el muro grupal de Pinterest existen los ejemplos gráficos necesarios y suficientes para aterrizar las ideas que desarrollarán.

Si ya se cuenta con ellos, simplemente los descargarán y utilizarán. De lo contrario, una semana antes de la fecha de exposición enviarán una solicitud por mensaje privado a los “gestores de comunidades” de modo que este equipo la publique en los perfiles sociales que manejan.

Los “curadores” prepararán el espacio abriendo una carpeta para tal efecto dentro del muro grupal de Pinterest.

Los integrantes del grupo deberán subir al muro que los “curadores” hayan preparado, el número de imágenes requeridas y relacionadas con el tema solicitado.

- Ya con su ensayo redactado y corregido, utilizarán las

⁷ Según se explica como actividad detallada independiente.

- imágenes alojadas en el muro grupal de Pinterest para preparar una presentación electrónica que sirva de soporte para el desarrollo del tema. Dado que la UEA es sobre Cultura de la Imagen, es requisito que durante la exposición oral se cuente con estos referentes visuales.
- Todos los miembros deberán llegar puntualmente y prever cualquier contingencia antes de la sesión:
 - que todos sus integrantes tengan copia de la presentación electrónica;
 - que cuenten con el equipo necesario para proyectarla (si requieren computadora o proyector, informar a la docente para recibir apoyo);
 - que el archivo esté en un formato compatible con el equipo utilizado;
 - que todos conozcan el contenido y puedan exponerlo en caso de que alguno de los integrantes tenga una emergencia y no pueda llegar.
 - Se pueden tener hasta 10 minutos de tolerancia para llegada del grupo y puesta en marcha de la presentación electrónica.
 - La exposición oral tendrá una duración aproximada de 40 minutos. Cada equipo puede decidir si todos sus integrantes o sólo algunos exponen, de acuerdo a la distribución de actividades que hayan acordado para el conjunto de tareas que involucra el desarrollo del tema.
 - Se ofrecerán hasta 10 minutos para preguntas.
 - Al término de la fase anterior, el equipo planeará una actividad lúdica relacionada.⁸

- Recursos

Banco de imágenes grupal alojado en Pinterest.

Si se considera que el contenido existente del muro grupal no contiene las suficientes imágenes para su tema, el equipo responsable solicitará una nueva categoría. La enviarán por inbox al FB del equipo “gestores de comunidades” una semana antes de la fecha de exposición. Todos los alumnos deberán enviar dos imágenes por Pinterest como respuesta a esa convocatoria.

⁸ Consultar la descripción detallada en “Actividades lúdicas”

Actividades lúdicas

- Tipo de ejercicio
 - Por equipo
 - Grupal
- Criterios de evaluación
 - Desarrollo del tema.
 - Cumplimiento de las secciones y requisitos.
 - Entrega en tiempo y forma de todas las fases.

En conjunto con el ensayo y la exposición oral, cada uno de los dos temas por equipo aporta 20% de la calificación final.

- Producto resultante

Actividad en la que todo el grupo puede participar.

- Periodo de entrega

Las fechas están señaladas en el cronograma básico. Están enlazadas a la redacción del ensayo como se detalla en la actividad correspondiente.

- Tipo de entrega

Presencial

- Objetivos
 - Afianzar los conceptos desarrollados en la exposición del tema.
 - Aportar a la construcción del conocimiento grupal.
 - Contribuir a la generación de un ambiente cordial y de colaboración en el grupo.
- Planteamiento

La exposición oral por parte de un equipo, en la mayoría de las ocasiones implica un periodo de atención más pasivo por parte de sus escuchas e involucra, usualmente, una variedad de estímulos fijos: visuales y auditivos. La actividad lúdica abre las posibilidades para que los estudiantes de diseño pongan en operación otras maneras de entender la realidad: su propia actividad gráfica, movimiento, mayor interacción entre los presentes... Gracias a ello, se favorecerá la comprensión del contenido expuesto en los temas.

- Desarrollo
 - El equipo planeará una actividad lúdica cuya duración sea de 20 a 25 minutos.
 - El diseño de la misma es libre, siempre y cuando puedan participar todos los integrantes del grupo, ya sea con una fase por equipo y otra general, o directamente con todos los alumnos.
 - Deben recordar que el centro de la actividad es el tema expuesto, por lo cual su contenido y/o desarrollo deben apoyar el aprendizaje de sus compañeros.
 - Como ejemplos pueden ser trivias, propuestas de diseño rápidas, concursos, etc.
 - Buscarán, en todo momento, un ambiente cordial.
 - Llevarán todos los materiales necesarios para llevarla a cabo.
- Recursos

Los que determine cada equipo.

Discusión de temas

- Tipo de ejercicio
 - Individual
 - Por equipo
 - Grupal
- Criterios de evaluación

Publicación en tiempo y forma de las preguntas solicitadas.

Esta actividad forma parte del 15% de la evaluación que se da por asistencia y participación cotidiana (individual).

- Producto resultante

Preguntas para discutir.

Diálogo grupal.

- Periodo de entrega

Una tarde antes de la sesión de diálogo.

Hora límite: 19:00

- Tipo de entrega

Espacio tipo foro en el aula virtual.

- Objetivos
 - Afianzar los conceptos desarrollados en la exposición del tema.
 - Aportar a la construcción del conocimiento grupal.
 - Contribuir a la generación de un ambiente cordial y de colaboración en el grupo.
- Planteamiento

Para el desarrollo de cada tema, un equipo lleva la responsabilidad mayor. Aunque hay un espacio para preguntas al término de la exposición oral, los temas de la UEA interpelan directamente a todos los estudiantes, por tanto, un diálogo y discusión sobre los mismos resulta un espacio idóneo para conocer y compartir las relaciones que cada estudiante encuentra entre los temas, su cultura de la imagen personal y la cultura de la imagen como parte fundamental de su disciplina.

Para potenciar este fenómeno, se parte de que sean los mismos estudiantes quienes planteen las preguntas a discutir durante la sesión, interpelándolos aún más profundamente y evitando que asuman una actitud pasiva ante los temas.

Salvo por el primer tema, que se integra al segundo para dialogarse en una sola sesión –dando tiempo a que los estudiantes se integren al funcionamiento del ecosistema de aprendizaje–, habrá una discusión por unidad temática principal, integrando, en su caso, los dos subtemas que lo conforman.

- Desarrollo
 - La docente habilitará un espacio tipo foro en el aula virtual.
 - Ahí, invitará a cada equipo a publicar tres preguntas sobre cada tema principal trabajado. En las instrucciones se debe aclarar lo siguiente:
 - Cuiden que sea una pregunta abierta, que propicie la discusión, en lugar de una respuesta de sí o no.
 - Que no se repitan las que ya hayan sugerido otros equipos en participaciones previas.
 - Con el fin de que la docente pueda revisar las preguntas con antelación, deben estar listas a las 19:00 del día previo a la sesión.
- Recursos

Espacio tipo foro en el aula virtual.

Antología

- Tipo de ejercicio

Grupal

- Criterios de evaluación

Para cada capítulo, la evaluación correspondiente al equipo está integrada al desarrollo del tema (20% de la evaluación final en cada uno).

En el caso del equipo de los “editores”, el diseño editorial de la antología, la integración del volumen y el cuidado de edición forman parte del porcentaje correspondiente al rol asumido (15% de su evaluación final).

- Producto resultante

Publicación electrónica

- Periodo de entrega

Cada equipo debe enviar su capítulo dos días después de la exposición oral del tema.

El equipo de editores hará varias entregas parciales antes de la final, según se detalla en el apartado de descripción.

- Tipo de entrega

Archivo electrónico

- Objetivos

- Aportar a la construcción del conocimiento grupal.
- Contar con la fundamentación teórica necesaria para la comprensión de la UEA.
- Contar con una publicación grupal como memoria del aprendizaje conjunto.
- Generar un estímulo adicional para el compromiso de los estudiantes.
- Contribuir a la generación de un ambiente de colaboración entre todo el grupo.

- Planteamiento

En la mayoría de los cursos teóricos, se utilizan como referentes una gran cantidad de artículos y lecturas valiosas que, lamentablemente, al término quedan en el olvido. En este caso, el alcance que se está buscando en el ecosistema de aprendizaje es muy alto, por lo cual se considera importante que quede huella de este material. Adicionalmente, la integración de las lecturas en una antología con todas las características de una publicación profesional, representará una aportación al portafolio de trabajo de cada alumno, ya con miras a su salida de la licenciatura.

- Desarrollo

Contenidos de la antología

La antología se compondrá de los siguientes materiales para cada tema (capítulo):

- Un texto introductorio, escrito por la docente.
- Una lectura académica con licencia *creative commons*, seleccionado por la docente.
- Una lectura académica con licencia *creative commons*, seleccionado por el equipo responsable y autorizado por la docente.
- Además, el texto general de presentación también estará escrito por la docente, se añadirán las páginas preliminares y finales, dentro de las cuales se dará el crédito por la selección de textos a todos los participantes. En la portada la docente quedará registrada como compiladora de los materiales.

De tal modo, la antología tendrá los siguientes capítulos:

- ¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso
- La imagen: modos de análisis
- La imagen como construcción y representación social
- Identidades personales y colectivas y su expresión a

- través de la imagen
- Las instituciones políticas, económicas y religiosas como productoras y consumidoras de imágenes
 - El “tercer sector” como productor y consumidor de imágenes
 - Los canales tradicionales y la Red en la construcción de la cultura de la imagen
 - El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen
 - El DCG y la cultura de la imagen: grandes iconos del DG
 - El DCG y la cultura de la imagen: diseñadores transformadores

Trabajo de los editores

El equipo de “editores” será responsable de:

- Diseñar la plantilla para la antología y entregarla en el aula virtual –incluyendo las fuentes tipográficas asociadas– para que todos los equipos puedan descargarla y aplicarla. Es necesario incluir algunas páginas de muestra donde se ejemplifique el uso de cada uno de los estilos, considerando la estructura del contenido y de los textos en los artículos (título para el capítulo, título para los artículos que se incluyen dentro, nombre del autor, cuerpo de texto, resumen, palabras clave, notas al pie, citas largas, fuentes consultadas, pies de imagen, etc.).
- Integrar un manual de uso rápido sobre esa plantilla para que todos los equipos puedan aplicarlo.
- Plantear a la docente cualquier duda o problema suscitado a lo largo del trimestre.
- Distribuir las tareas iniciales para echar a andar el trabajo grupal: diseño editorial, responsables de páginas preliminares y finales; quién integrará la publicación final.
- Distribuir los capítulos entre los integrantes del equipo, quienes se harán cargo de:
 - comunicarse directamente con sus pares responsables de formarlos inicialmente;
 - revisar la maquetación entregada por los otros equipos y corregirla en caso de que se requiera homogeneizarla conforme al resto de la publicación;
 - realizar el cuidado de edición a los capítulos bajo su cargo.
- Decidir quién o quiénes serán los responsables de realizar las siguientes entregas parciales en el aula virtual:
 - Semana 3, miércoles. Envío de la plantilla y de

- manual rápido para su uso.
- Semana 5, martes. 1a entrega parcial de antología integrada.
- Semana 8, jueves. 2a entrega parcial de antología integrada.
- Semana 11, jueves. Entrega final de antología integrada.

Trabajo de los equipos

Cada uno de los equipos será responsable de:

- Asignar un responsable de comunicación con el equipo de editores para verificar que el manual de uso y la plantilla de InDesign son claros y/o solucionar las dudas.
- Maquetar en la plantilla cada capítulo que les corresponde, según los temas elegidos, incluyendo:
 - Texto introductorio escrito por la docente.
 - Lectura académica elegida por la docente,
 - Lectura académica elegida por el equipo y autorizada por la docente.
- Enviar el capítulo ya maquetado a la docente y al equipo de editores, en la fecha comprometida.
- Verificar que los archivos se recibieron correctamente.
- Recursos
 - Archivo de InDesign con la plantilla para maquetar los capítulos.
 - Archivos de fuentes asociados a la plantilla previa.
 - Manual de uso rápido en formato pdf

Anexo de ensayos

- Tipo de ejercicio

Grupal

- Criterios de evaluación

Para cada capítulo, la evaluación correspondiente al equipo está integrada al desarrollo del tema (20% de la evaluación final en cada uno).

En el caso del equipo de los “editores”, el diseño editorial del anexo de ensayos, la integración del volumen y el cuidado de edición forman parte del porcentaje correspondiente al rol asumido (15% de su evaluación final).

- Producto resultante

Publicación electrónica

- Periodo de entrega

Cada equipo debe enviar su capítulo dos días después de la exposición oral del tema.

El equipo de editores hará varias entregas parciales antes de la final, según se detalla en el apartado de descripción.

- Tipo de entrega

Archivo electrónico

- Objetivos

- Aportar a la construcción del conocimiento grupal.
- Contar con una publicación grupal como memoria del aprendizaje conjunto.
- Generar un estímulo adicional para el compromiso de los estudiantes.
- Contribuir a la generación de un ambiente de colaboración entre todo el grupo.

- Planteamiento

En la mayoría de los cursos teóricos, los escritos que producen los estudiantes son recibidos por su docente y no se socializan entre todo el grupo, a pesar del valor que pueden aportar al conocimiento conjunto. Y, al término del trimestre, suelen quedar en el pasado y, a veces, ni siquiera sus propios creadores los conservan. En este curso, como se hace patente en la descripción que se detalla en la “Redacción y maquetación de ensayos”, se pide a los estudiantes un producto de calidad, por lo que se considera importante que se haga un registro de mayor permanencia con el conjunto de los materiales. Además, al igual que con la antología, la integración de estos ensayos en una publicación con características profesionales representará un elemento valioso de su portafolio de trabajo, con miras a su egreso como licenciados en diseño de la comunicación gráfica.

Esta actividad está directamente relacionada con otras dos ya detalladas: la “Redacción y maquetación de ensayos” y la “Antología”. Para evitar duplicidades, en este apartado se incluirán solamente las instrucciones específicas para integrar el anexo de ensayos.

- Desarrollo

Contenidos del anexo de ensayos

Este anexo se integrará a partir de los ensayos escritos por cada equipo para los temas del curso, un solo archivo por capítulo, cada uno con un título que coincide con los temas del curso y, por tanto, con los de la antología:

- ¿Qué es cultura? Conceptualización y proceso
- La imagen: modos de análisis
- La imagen como construcción y representación social
- Identidades personales y colectivas y su expresión a través de la imagen
- Las instituciones políticas, económicas y religiosas como productoras y consumidoras de imágenes
- El “tercer sector” como productor y consumidor de imágenes

- Los canales tradicionales y la Red en la construcción de la cultura de la imagen
- El poder del individuo en la construcción de la cultura de la imagen
- El DCG y la cultura de la imagen: grandes iconos del DG
- El DCG y la cultura de la imagen: diseñadores transformadores

Para esta publicación, los nombres de los integrantes de cada equipo aparecerán directamente referidos al inicio del capítulo, de acuerdo al crédito que les corresponde como coautores del mismo.

Diseño y maquetación

Se utilizará la misma plantilla aplicada a la antología, generada por el equipo de “editores” y el manual rápido para su uso.

Cada equipo será responsable de maquetar su ensayo y enviarlo en la fecha señalada para tal efecto dentro del cronograma.

Las responsabilidades se distribuyen de manera muy similar, se repiten aquí las aplicables para evitar confusiones:

Responsabilidades de los editores

- Plantear a la docente cualquier duda o problema suscitado a lo largo del trimestre.
- Distribuir las tareas iniciales para echar a andar el trabajo grupal: diseño editorial, responsables de páginas preliminares y finales; quién integrará la publicación final.
- Distribuir los ensayos a recibir entre los integrantes del equipo, quienes se harán cargo de:
 - comunicarse directamente con sus pares responsables de formarlos inicialmente;
 - revisar la maquetación entregada por los otros equipos y corregirla en caso de que se requiera homogeneizarla conforme al resto de la publicación;
 - realizar el cuidado de edición a los ensayos a su cargo.
- Decidir quién o quiénes serán los responsables de realizar las siguientes entregas parciales en el aula virtual:
 - Semana 5, martes. 1a entrega parcial del anexo integrado.
 - Semana 8, jueves. 2a entrega parcial del anexo integrado.
 - Semana 11, jueves. Entrega final de anexo integrado.

Responsabilidades de los equipos

- Asignar un responsable de comunicación con el equipo de editores para verificar que el manual de uso y la plantilla de InDesign son claros y/o solucionar las dudas.
- Maquetar su ensayo en la plantilla.
- Enviar el ensayo ya maquetado a la docente y al equipo de editores, en la fecha comprometida.
- Verificar que los archivos se recibieron correctamente.
- Recursos
 - Archivo de InDesign con la plantilla para maquetar los capítulos.
 - Archivos de fuentes asociados a la plantilla previa.
 - Manual de uso rápido en formato pdf

Infografía

- Tipo de ejercicio

Por equipo

- Criterios de evaluación
 - Cumplimiento del objetivo del ejercicio
 - Exposición en clase
 - Entrega en tiempo y forma
- Producto resultante

Infografía

- Periodo de entrega

Una semana

- Tipo de entrega
 - Archivo electrónico en el aula virtual
 - Publicación de la infografía en el muro grupal de Pinterest y en la red social que indique el equipo de “gestores de comunidades”.
- Valor del ejercicio:

15% del promedio

- Objetivos

Crear una síntesis del curso a partir de recursos textuales y visuales.

- Planteamiento

A lo largo del curso han podido percatarse de cómo todos los temas que hemos abordado están interrelacionados. En esta infografía, cada equipo plasmará la manera en la que se pueden representar estos vínculos.

Tienen muchos recursos a la mano para recordar y recuperar: textos en el aula virtual, las presentaciones electrónicas en Facebook, las fotografías en Instagram...

- Desarrollo

- Cada equipo se organizará al interior para distribuir las tareas:
- Redacción de textos sintéticos que resuman cada tema (pueden ser palabras de enlace si eligen un formato tipo mapa mental)
- Elección de imágenes representativas de cada tema.
- Trabajarán en conjunto para dialogar cómo se relacionan los temas entre sí y decidirán la estructura de la infografía.
- Decidirán el enfoque de diseño para la infografía.
- Diseñarán la infografía de acuerdo a las decisiones previas y a los siguientes requisitos básicos:
 - Tamaño: 90 x 60 cm
 - Uso de textos breves, diagramas e imágenes.
 - Entrega en archivo electrónico, no impreso, tamaño máximo: 10 MB.

Fecha límite de entrega:

- En el aula virtual: la noche previa a la semana después de haberla solicitado, 23:00. Así se tiene disponible justo antes de la sesión grupal.
- Publicación en redes: un día después.

Exposición de resultados

- Oral, durante la clase, una semana después de haberla solicitado.
- Cada equipo tendrá 10 minutos para explicar su infografía.
- Recursos

Programa de creación de imágenes elegido por cada equipo.

ESTRUCTURA DEL AULA VIRTUAL

El aula virtual para esta UEA se aloja en Moodle, plataforma que utiliza la UAM Azcapotzalco en su portal CAMVIA⁹. Las distintas herramientas que se ofrecen incluyen las necesarias para lo que se requiere, además de poder estructurarse en semanas, acordes al esquema trimestral que siguen los periodos escolares en la institución. Es un nodo fundamental para el ecosistema, contiene toda la información que los estudiantes pueden consultar de manera asincrónica. Por tanto, deben incluirse todos los elementos necesarios y datos de identificación de cada uno de ellos. A continuación, se explican los puntos generales que se requieren.

Apartado general

Cada aula virtual incluye en su parte superior un apartado general que, en este caso, resulta de particular utilidad. Ahí se alojan distintos recursos que sirven lo largo de todo el trimestre (figura 5).

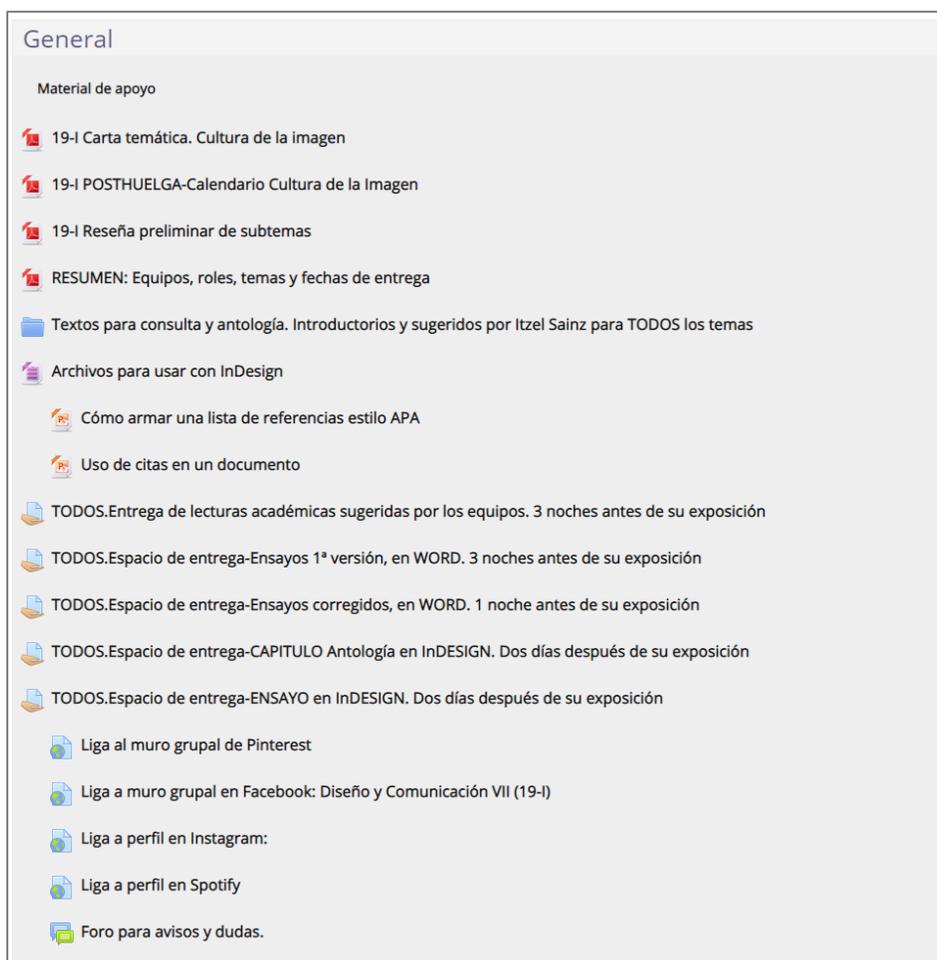


Figura 5. Captura de pantalla del apartado general del aula virtual para la UEA Diseño y Comunicación VII, Cultura De La Imagen.
Fuente: Armado particular realizado a partir del diseño de Moodle en CAMVIA, elaboración propia.

⁹ Campus Virtual Azcapotzalco, <https://camvia.azc.uam.mx>.

- **Carta temática.** El archivo electrónico de la que se entregó a los estudiantes en la primera sesión, por si requieren volver a consultarla y no encuentran su copia.
- **Cronograma.** Si bien se incluye en la carta temática, en este archivo electrónico pueden consultarlo directamente, sobre todo si hubo algún imprevisto en el calendario programado al inicio.
- **19-I Reseña preliminar de subtemas.** Se utilizará en la sesión de subasta para que los estudiantes tengan nociones sobre qué trata cada uno. Es un archivo descargable.
- **RESUMEN: Equipos, roles, temas y fechas de entrega.** Se presentan las diferentes fechas asociadas a la redacción y maquetación de los ensayos, como el ejemplo de la Tabla 5 de este documento.
- **Textos para consulta y antología.** Se trata de una carpeta donde se alojan los archivos electrónicos que la docente aporta para la comprensión inicial de los temas y que se incluirán en la antología: textos explicativos que sirven de introducción a cada tema y una lectura con licencia *creative commons* para comenzar a adentrarse en su desarrollo. Es importante que estén nombrados claramente para que los estudiantes puedan ubicar cuáles les corresponden. En este caso se utilizaron los números de los temas y subtemas como elemento de identificación (figura 6).
- **Archivos para usar con InDesign.** Carpeta comprimida disponible para descarga, que contiene la plantilla y el manual de uso que todo el grupo utilizará para maquetar la antología y el anexo de ensayos.
- **Cómo armar una lista de referencias estilo APA y Uso de citas en un documento.** Par de diaporamas descargables, elaborados por la docente como apoyo para los estudiantes.
- **Espacios para la entrega de los ensayos.** Uno distinto para cada uno de los archivos requeridos en las diferentes fases de la redacción y maquetación. La decisión de dejar estos espacios en el apartado general responde a que, en todos los casos, las instrucciones son las mismas. El reproducir una entrega idéntica en distintas semanas podría producir confusión entre los equipos. Las fechas se dejaron abiertas, cada equipo es responsable de revisar los días en que deben entregar cada punto y que se pueden consultar en el punto que se ofrece para tal efecto (RESUMEN: Equipos, roles, temas y fechas de entrega).

Se incluyen cinco espacios de entrega:

- TODOS. Entrega de lecturas académicas sugeridas por los equipos. 3 noches antes de su exposición
- TODOS. Espacio de entrega-Ensayos 1ª versión, en WORD. 1 noche antes de su exposición
- TODOS. Espacio de entrega-Ensayos corregidos, en WORD. 1 noche antes de su exposición
- TODOS. Espacio de entrega-Capítulo Antología en InDesign. 2 días después de su exposición
- TODOS. Espacio de entrega-Ensayo en InDesign. 2 días después de su exposición



Figura 6. Contenido de la carpeta y subcarpetas de los textos introductorios que sirven de referencia a lo largo del curso.
Fuente: captura de pantalla del aula virtual armada, elaboración propia.

- **Ligas a los distintos portales externos.** Se ofrecen las direcciones URL de los distintos espacios para su inmediata ubicación, de modo que todos los alumnos puedan conectarse a los mismos. Las últimas dos redes sociales pueden variar, de acuerdo a lo que decida abrir el equipo de “gestores de comunidades”.
 - Liga al muro grupal de Pinterest
 - Liga a muro grupal en Facebook: Diseño y Comunicación VII (19-I)
 - Liga a perfil en Instagram
 - Liga a perfil en Spotify
- **Foro para avisos y dudas.** Espacio disponible para notificar cambios de última hora, hacer preguntas a lo largo del curso sobre cómo utilizar la plataforma, realizar los ejercicios o dudas sobre el planteamiento de estos últimos y los espacios a utilizar.

Espacio semanal

Como se mencionó, el aula está estructurada de acuerdo a las semanas del trimestre. Al considerar cómo se intercalan las diversas actividades que conforman el ecosistema, es importante que en la descripción de cada segmento se incluya un recordatorio de los productos esperados, así como reiterar las instrucciones necesarias para evitar dudas (figura 7).

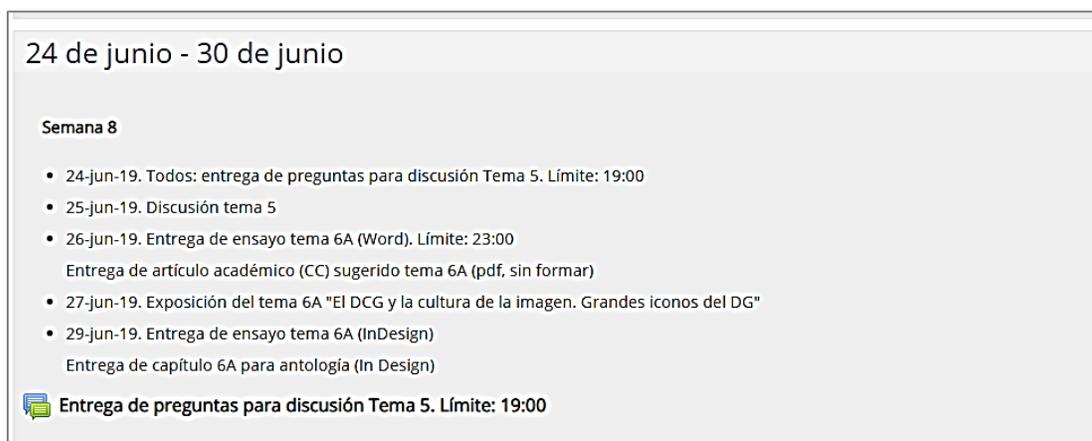


Figura 7. Ejemplo de las instrucciones para una semana. Fuente: captura de pantalla del aula virtual armada, elaboración propia.

Por tanto, en cada semana se incluye un texto descriptivo sobre las actividades y/o entregas que se realizarán durante el periodo, con los datos siguientes:

- Fechas de los días de la semana que involucran alguna actividad especial.
- Breve descripción de la actividad
- Horario límite de la entrega

Después de la descripción, si hay alguna entrega o actividad que no sea de las incluidas en el apartado general, ahí está el acceso.

Espacio para actividades y entregas

En todos los espacios para actividades y entregas deben incluirse todas las instrucciones para realizarlas con éxito de la manera más clara posible. La estructura didáctica del curso es compleja, por lo cual, inclusive, es recomendable reiterar la información provista oralmente, en instructivos impresos o enviados por algún otro de los espacios de interacción (figura 8).

Entrega matrices: Identidades culturales personales a través de la imagen

A lo largo de nuestra historia personal hemos estado nutridos por múltiples imágenes proporcionadas por el contexto cultural. Algunas de ellas han sido particularmente significativas, por lo que, a pesar de estar en nuestro pasado, forman parte de nuestro repertorio individual. Cada persona posee una huella única.

Objetivos

- Identificar las imágenes que han logrado vincularse con la persona, su grupo y su historia individual.
- Reflexionar sobre la influencia del contexto social a través de la imagen.

Desarrollo

Trabajarán en la identidad cultural a través de la imagen de dos personas:

- La personal
- La de un familiar adicional, quien tenga mayor edad (abuelos, bisabuelos, tíos, etc.)

Identificarán imágenes públicas (no fotografías personales) que representen cada una de las celdas de la siguiente tabla:

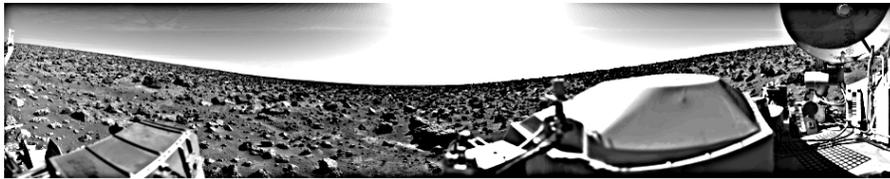
	infancia	adolescencia	actual
Personal	1	1	1
Familiar	1	1	1
Nacional	1	1	1
Global	1	1	1

Al considerar todas las celdas, tendrán 12 imágenes para cada identidad.

Por ejemplo (por razones de espacio, sólo se mencionan):

Itzel:

- Infancia/personal: Los Locos Adams.
- Infancia/familiar: la película Fantasía de Disney.
- Infancia/nacional: una plana de periódico de la matanza del 68.
- Infancia/global: las sondas Viking, cuando llegaron a Marte



Infancia/global. Fuente: NASA (1976). Sept. 3, 1976: Viking 2 Lands on Mars. Recuperado el 20 de enero de 2019 de: <https://go.nasa.gov/2HnEjIT>

¿Qué hacer con las imágenes?

- Se subirán a Pinterest, para conformar el banco de imágenes grupal.
 - Datos a incluir en la descripción: categoría, referencias en estilo APA (creador, año, sitio donde la encontraron, fecha de consulta, liga corta de descarga)
 - Muro grupal: 19-I Cultura de la imagen
bit.ly/2U1Mw7b
- Armarán una matriz de las personales, otra para su familiar, indicando su nombre y edad. **Dos archivos separados** que se entregarán en este espacio. Formato jpg, tamaño máximo 5 MB.

En Pinterest, el equipo de "curadores" las clasificará por fechas, en una carpeta abierta para cada década.

Fecha límite: 13 de mayo de 2019, 23:00.

Criterios de evaluación (15 puntos máximo):

- 4 puntos por entrega de matriz personal por este espacio
- 4 puntos por entrega de matriz de un familiar por este espacio
- 7 puntos posibles por entrega de imágenes en Pinterest, si cumplen con todos los requisitos.
 - 7. Todo bien
 - 6. Hay descripción, categoría y año. Faltan datos de referencia.
 - 5. Hay categoría y año. Faltan datos de referencia.
 - 4. Hay categoría, no año ni datos.
 - 3. Hay descripción, no categoría, ni año, ni datos de referencia.
 - 2. Entregaron sin datos
 - 1. En su muro personal, pero no compartido en el grupal.
 - 0. No entregado.

Figura 8. Ejemplo de las instrucciones que se despliegan a los alumnos para una de las entregas. La información coincide con la que se ofrece en la planeación de la actividad (*Identidades culturales personales a través de la imagen*).

Fuente: captura de pantalla del aula virtual armada, elaboración propia.

PALABRAS FINALES

En suma, un planteamiento como el que se diseñó para este ecosistema de aprendizaje tiene un carácter complejo. Para que funcione exitosamente es necesario tener claridad en los objetivos de cada uno de sus nodos, diálogo con todos los participantes a lo largo del proceso, apertura para evaluar su desarrollo y flexibilidad para hacer los ajustes necesarios. Las zonas de desarrollo próximo en las que se adentrarán los estudiantes podrán hacerlos sentir incómodos en algunos momentos –pues los sacan de sus zonas de confort–; no hay que perder de vista que el nuevo espacio que ocuparán una vez transitado el proceso, con las experiencias, competencias desarrolladas y conocimientos adquiridos, pueden ser muy ricos y satisfactorias. En las imágenes finales se presentan algunos registros de la experiencia, documentados en los perfiles sociales administrados por el grupo, cuyos contenidos fueron aportados por distintos compañeros.

El ir más allá de los temas de la carta temática para aportar a los jóvenes desarrollo en aspectos que serán valorados por los futuros empleadores es una responsabilidad adicional para el docente, sin embargo, es importante asumirla en un contexto cada vez más competido.



BIBLIOGRAFÍA BÁSICA PARA LA UEA¹⁰

- García Canclini, Néstor. (2009). *Culturas híbridas*. México: Editorial Grijalbo.
- García Cancini, Néstor (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. Barcelona: Gedisa.
- Lethem, Jo. (2009) *Contra la originalidad*. 2a ed. México: Tumbona Ediciones.
- Manguel, Alberto. (2005). *Leer imágenes*. Madrid: Alianza Editorial.
- Nivón, Eduardo, et. al. (2015). *Gestión Cultural y Teoría de la Cultura*. México: Gedisa/UAM-I
- Rendueles, C. et al. (2014) *Contra el copyright*. México: Tumbona Ediciones.
- Walker, John y Chaplin, Sarah. (2002). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

FUENTES CONSULTADAS PARA ESTE PAQUETE DIDÁCTICO

- García-Holgado, A., & García-Peñalvo, F. J. (2017). Definición de ecosistemas de aprendizaje independientes de plataforma. *Servicio de Publicaciones Universidad de Salamanca*, 668–673. Recuperado de <https://repositorio.grial.eu/handle/grial/1024>
- Herrera, A. (coordinadora). (2004). *Manual de géneros discursivos*. México: UAM Azcapotzalco. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11191/4545>
- Sainz, I. (2012). Aula de puertas abiertas. En J. Micheli Thirión & S. Armendáriz Torres (Eds.), *Memorias Semana de Educación Virtual* (1a ed., pp. 183–206). México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Recuperado de <http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/5021>
- Torres, F. (2019). *Competencias TIC para diseñadores de la comunicación gráfica*. Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado de <https://coticdgc.com/tesis-doctoral/>
- Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco. Políticas Operativas de Docencia Unidad Azcapotzalco (2017). México: Consejo Académico de la Universidad Autónoma Metropolitana. Recuperado de http://consejoacademico.azc.uam.mx/pluginfile.php/656/mod_page/content/12/Reformas a las Políticas Operativas de Docencia aprobadas en la Sesión 419 celebrada el 7 de abril de 2017.pdf

¹⁰ Las referencias utilizadas para los textos explicativos de cada tema, así como las lecturas académicas seleccionadas, se presentan en un material didáctico adicional: la antología que se ha comentado a lo largo de la exposición de este documento.

CARTA TEMÁTICA

Programa de estudios oficial



PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO	1 / 3
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	6
1423026	DISEÑO Y COMUNICACION VII (CULTURA DE LA IMAGEN)		TIPO	OBL.
H.TEOR. 3.0	SERIACION		TRIM.	IX
H.PRAC. 0.0			1423023	

OBJETIVO(S):

Objetivo General:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

Valorar la importancia de la imagen para la construcción de la cultura

Objetivo Parciales:

Al finalizar la UEA el alumno será capaz de:

- Reflexionar sobre el mundo de la cultura construido a través de la difusión de imágenes.
- Conceptualizar al diseño de la comunicación gráfica como generador de cultura.
- Ampliar el repertorio de imágenes y reflexionar en torno a la responsabilidad del diseñador en el cambio cultural.

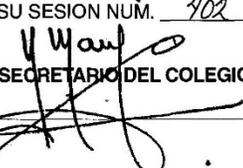
CONTENIDO SINTETICO:

1. Conceptualizaciones y tipologías de la cultura.
2. Conceptualizaciones y tipologías de la imagen.
3. La cultura de la imagen: los diversos imaginarios.
4. Producción y consumo de imágenes en diversos ámbitos.
5. El proceso de institucionalización de las imágenes.
6. Construcción del mundo a través de la imagen en el diseño de la comunicación gráfica.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 702


EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	2/ 3
CLAVE	1423026	DISEÑO Y COMUNICACION VII (CULTURA DE LA IMAGEN)

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas del profesor.
- Investigación documental y/o de campo por parte de los alumnos.
- Asesoría para realizar lecturas de comprensión y análisis de textos.
- Realización de ejercicios de análisis de objetos diseñados.
- Asesoría para la elaboración y presentación de trabajos de investigación documental y gráfica.
- Visitas a sitios de interés para el curso.
- Presencial, semipresencial, virtual, y o a distancia.

MODALIDADES DE EVALUACION:

Evaluación Global:

- Evaluaciones periódicas.
- Participación en las discusiones grupales.
- Entrega de reportes de lectura y/o visitas a sitios de interés para el curso.
- Exposición por equipos.
- Ejercicios de análisis.
- Entrega en tiempo y forma de trabajos de investigación realizados en clase y extra clase.
- Reporte final de investigación, ensayo o evaluación terminal.

Evaluación de Recuperación:

- Será global o complementaria.
- Realización de ejercicios amplios de análisis, ensayo o examen.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Andermann, James y Rowe, William, (2005) Images of power. Oxford: Berghahn Books.
2. Barlow, H., Blakemore C., Weston-Smith, M. (eds), (1994) Imagen y conocimiento. Crítica, Barcelona: Grijalbo-Mondadori.
3. Bonfil Batalla, Guillermo, (1991) Pensar nuestra cultura. México: Ed. Alianza Editorial.
4. Bourdieu, Pierre, (1998) Capital cultural, escuela y espacio social. México: Siglo XXI.
5. Castoriadis, Cornelius, (1975) La institución imaginaria de la sociedad.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 402

V. Wau
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	LICENCIATURA EN DISEÑO DE LA COMUNICACION GRAFICA	3/ 3
CLAVE	1423026	DISEÑO Y COMUNICACION VII (CULTURA DE LA IMAGEN)

Buenos Aires: Tusquets.

6. Couche, Denys, (2002) La noción de cultura en las ciencias sociales. Buenos Aires: Nueva Visión.
7. Debray, Régis, (1994) Vida y muerte de la imagen. Barcelona: Paidós.
8. Duhau, Emilio y Giglia, Ángela, (2008) Las reglas del desorden. México: Siglo XXI-UAM.
9. Echeverría, Bolívar (2010) Definición de la cultura. México: Ed. ITACA-UNAM.
10. Evamy, Michael, (2003) Un mundo sin palabras. Barcelona: Index book.
11. González Ochoa, César, (1996) Imagen y sentido. México: UNAM.
12. Grossato, Alessandro, (2000) El libro de los símbolos. Barcelona: Ed. Grijalbo.
13. Gruzinski, Serge, (1994) La guerra de las imágenes. De Cristóbal Colón a Blade Runner (1492-2019), México: FCE.
14. Gruzinsky, Serge (1991) La colonización de lo imaginario. México: FCE.
15. Gubern, Román, (1996) Del bisonte a la realidad virtual. Barcelona: Editorial Anagrama.
16. _____ (1999) La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas. Madrid: Ediciones Akal.
17. Hall, Stuart & Gay, Paul Du (comps) (2011) Cuestiones de identidad cultural. España: Amorrortu.
18. Harris, Marvin, (2011) Antropología cultural. Madrid: Alianza.
19. Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean, (2015) La estetización del mundo. Vivir en la época del capitalismo artístico. Barcelona: Anagrama.
20. Meyers, William, (1987) Los creadores de imagen. México: Ed. Planeta.
21. Sexe, Néstor, (2001) Diseño.com. Buenos Aires: Paidós.
22. Steward, Julian, (2014) Teoría del cambio cultural. México: CIESAS, UIA, UAM.
23. Taylor, Charles, (2006) Imaginarios sociales modernos. Barcelona: Paidós.
24. Vitta, Maurizio, (2003) El sistema de las imágenes: la estética de las imágenes cotidianas, Barcelona: Paidós.
25. Zunzunegui, Santos (1989) Pensar la imagen. Ediciones Catedra.
26. Wildbur, Peter, (1998) Infográfica. Barcelona: Gustavo.
27. Woodiwiss, Anthony, (2005) The visual in social theory. London: Bloomsbury Academic.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 402

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO

ANEXO 1

Ejemplo de tabla con el resumen de las fases y fechas de entrega para los ensayos y la exposición de los temas

Equipo		Tema 1	Tema 2A	Tema 2B	Tema 3	Tema 4A	Tema 4B	Tema 5A	Tema 5B	Tema 6A	Tema 6B
		Nombre equipo									
Entrega artículo sugerido CC en pdf	3 días antes de exponer	08-may	13-may	18-may	25-may	01-jun	03-jun	15-jun	17-jun	24-jun	01-jul
Entrega ensayo en Word	3 días antes de exponer	10-may	15-may	18-may	25-may	01-jun	03-jun	15-jun	17-jun	24-jun	01-jul
Docente envía observaciones y correcciones al ensayo en Word	2 días antes de exponer	11-may	16-may	19-may	27-may	03-jun	05-jun	17-jun	19-jun	26-jun	03-jul
Entrega ensayo corregido en Word	1 día antes de exponer	13-may	18-may	20-may	27-may	03-jun	05-jun	17-jun	19-jun	26-jun	03-jul
Exposición en clase		09-may	14-may	21-may	28-may	04-jun	06-jun	18-jun	20-jun	27-jun	04-jul
Entrega ensayo en InD	2 días después de exponer	19-may	19-may	23-may	30-may	06-jun	08-jun	20-jun	22-jun	29-jun	06-jul
Entrega capítulo para antología en InD	2 días después de exponer	19-may	19-may	23-may	30-may	06-jun	08-jun	20-jun	22-jun	29-jun	06-jul

Tabla 5. Fases y días de entrega para cada tema, trimestre 19-I. Las celdas en gris representan excepciones a las instrucciones generales. Fuente: elaboración propia



Esta publicación tiene fines didácticos y es de reproducción libre. Cuenta con licencia Creative Commons; puede ser reproducida y citada dando crédito a la autora.