



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**INFLUENCIA DEL LENGUAJE GRÁFICO VISUAL COMO
RECURSO DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS
PROFESORES DE LA FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE LA
UNIVERSIDAD DE LIMA**

**PRESENTADA POR
LUIS MIGUEL PANGO JORDAN**

**ASESOR
CARLOS AUGUSTO ECHAIZ RODAS**

**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN DOCENCIA E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA**

LIMA – PERÚ

2020



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

INSTITUTO PARA
LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN.
SECCIÓN DE POSGRADO.**

**INFLUENCIA DEL LENGUAJE GRÁFICO VISUAL COMO RECURSO
DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS PROFESORES DE LA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE LIMA.**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA
E INVESTIGACIÓN UNIVERSITARIA.**

**PRESENTADO POR:
LUIS MIGUEL PANGO JORDAN**

**ASESOR:
DR. CARLOS AUGUSTO ECHAIZ RODAS**

LIMA, PERÚ

2020

**INFLUENCIA DEL LENGUAJE GRÁFICO VISUAL COMO RECURSO
DIDÁCTICO EN LA ENSEÑANZA DE LOS PROFESORES DE LA
FACULTAD DE COMUNICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE LIMA.**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Dr. Carlos Augusto Echaiz Rodas

PRESIDENTA DEL JURADO:

Dra. Alejandra Dulvina Romero Díaz

MIEMBROS DEL JURADO:

Dra. Luz María Sito Justiniano

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio.

DEDICATORIA

- A mis padres, por todo lo que me han dado.
- A mi maestro, porque siempre confió en mí sin importar lo que pasara.

AGRADECIMIENTOS

- A mi asesor y profesores del ICED, por todo lo aprendido, sus atinados consejos y su permanente colaboración.
- A mi familia y amigos, por su cariño, y por ser mi soporte emocional.
- A las autoridades de la universidad en la que laboro, por su apoyo en el desarrollo de esta investigación.

ÍNDICE

Asesor y miembros del jurado	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos	v
Índice.....	vi
Índice de tablas	x
Índice de figuras.....	xiii
RESUMEN	xv
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	10
1.1. Antecedentes de la investigación	10
1.2. Bases Teóricas	18
1.3 Definición de términos básicos	40
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	48
2.1 Formulación de hipótesis principal y derivadas.....	48
2.1.1 Hipótesis general.....	48
2.1.2 Hipótesis derivadas	48
2.2 Variables y definición operacional.....	49
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	57
3.1 Diseño metodológico	57
3.2 Diseño muestral	57
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	59
3.4 Validez y confiabilidad de los instrumentos.....	62
3.5 Aspectos éticos.....	65

CAPÍTULO IV: RESULTADOS	66
4.1 Análisis descriptivo	66
4.2. Análisis inferencial	76
4.3. Prueba de Hipótesis.....	78
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .	89
5. 1 Discusión	89
5.2 Conclusiones	96
5.3 Recomendaciones	99
FUENTES DE INFORMACIÓN	101
ANEXOS	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Tabla de especificaciones para la prueba de Desarrollo de la enseñanza.....	61
Tabla 2	Niveles y rangos de la prueba de Desarrollo de la enseñanza	62
Tabla 3	Validez de contenido por juicio de expertos de la prueba sobre desarrollo de la enseñanza.....	63
Tabla 4	Valores de los niveles de validez	63
Tabla 5	Criterio de confiabilidad valores.....	64
Tabla 6	Estadísticos de fiabilidad.....	64
Tabla 7	Niveles del desarrollo de la enseñanza en el postest	66
Tabla 8	Estadísticos descriptivos del desarrollo de la enseñanza en el postest ambos grupos	68
Tabla 9	Niveles del planteamiento de presentaciones gráficas en el postest.....	69
Tabla 10	Estadísticos descriptivos de planteamiento de presentaciones gráficas en el postest ambos.....	70
Tabla 11	Niveles de diseño de presentaciones gráficas en el postest.....	71
Tabla 12	Estadísticos descriptivos de diseño de presentaciones gráficas en el postest ambos grupos.....	72

Tabla 13	: Niveles de implementación de presentaciones gráficas en el postest	74
Tabla 14	Estadísticos descriptivos de implementación de presentaciones gráficas en el postest ambos grupos.....	75
Tabla 15	Pruebas de normalidad	76
Tabla 16	Diferencia de rangos en los dos grupos.....	79
Tabla 17	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes ...	79
Tabla 18	Diferencia de rangos en los dos grupos.....	81
Tabla 19	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes....	81
Tabla 20	Diferencia de rangos en los dos grupos.....	84
Tabla 21	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes....	84
Tabla 22	Diferencia de rangos en los dos grupos.....	87
Tabla 23	Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes.	87

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1.</i>	Desarrollo de la enseñanza en el postest.....	67
<i>Figura 2.</i>	Desarrollo de la enseñanza en el postest.....	68
<i>Figura 3.</i>	Planteamiento de presentaciones gráficas en el postest.....	69
<i>Figura 4.</i>	Planteamiento de presentaciones gráficas en el postest.....	70
<i>Figura 5.</i>	Diseño de presentaciones gráficas en el postest.....	71
<i>Figura 6.</i>	Diseño de presentaciones gráficas en el postest.....	72
<i>Figura 7.</i>	Implementación de presentaciones gráficas en el postest....	74
<i>Figura 8.</i>	Implementación de presentaciones gráficas en el postest....	75
<i>Figura 9.</i>	Distribución de frecuencias de los puntajes de la prueba de desarrollo de la enseñanza en el postest.....	77

RESUMEN

La investigación se desarrolló con el objetivo de evaluar la influencia del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima durante el año 2019.

Se trabajó un diseño metodológico experimental a nivel cuasi experimental, con un enfoque cuantitativo de tipo aplicado. La muestra presentó aleatoriedad y estuvo conformada por 40 profesores de la carrera de Comunicación de una población de 109. En ese sentido fueron segmentados en dos grupos para la presente investigación. Uno estuvo conformado por el grupo experimental con 20 profesores y el grupo control también con 20 profesores.

Al contrastar las hipótesis se concluye que el Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico influye significativamente en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación.

También se comprobó que el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en el planteamiento, diseño e implementación de presentaciones en clase de los docentes.

PALABRAS CLAVE: Lenguaje gráfico, recurso didáctico, enseñanza, material visual.

ABSTRACT

The research was developed with the objective of evaluating the influence of visual graphic language as a didactic resource in the teaching of professors of the Faculty of Communication of Lima University during 2019.

An experimental methodological design was worked on at a quasi-experimental level, with a quantitative approach of the applied type. It was carried out on a random sample of 40 professors from the Communication Faculty out of a population of 109. In this sense, they were segmented into two groups for the present investigation. One was the experimental group, made up of 20 teachers, and the other was the control group also with 20 teachers.

By contrasting the hypotheses, it is concluded that the visual graphic language used as a didactic resource significantly influences the teaching of the professors of the Faculty of Communication. It was also found that the visual graphic language used as a didactic resource significantly influences the planning, design and implementation of classroom presentations by teachers.

KEY WORDS: Graphic language, didactic resource, teaching, visual material.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo pretende evaluar la influencia del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la universidad de Lima.

Juan Velásquez Henao, en su artículo “Principios básicos de diseño gráfico aplicados a la preparación de ayudas visuales”, señala que los expositores suelen creer que la mayor parte de su mensaje es transmitido de forma oral. Sin embargo, distintos estudios, como el Goodland de 1996 y Mills del 2007, evidencian que más del cincuenta y cinco por ciento se comunica de forma visual y sólo el diez por ciento es verbal. Este mensaje visual se refiere tanto a la expresión corporal como a las ayudas visuales. A partir de esto podríamos definir que en cualquier situación de aprendizaje los materiales de apoyo visual son siempre una herramienta necesaria para integrar una propuesta narrativa o un discurso que pueda llegar correctamente a los

estudiantes. Bajo esta idea la enseñanza en cada clase termina siendo un esquema o una esquematización del contenido, y para eso es importante recurrir al referente del lenguaje gráfico visual.

De acuerdo con las cifras dadas por Microsoft, diariamente se realizan aproximadamente treinta millones de presentaciones en su programa Power Point. Sin embargo, esta cifra no garantiza que éste y otros softwares de diseño sean empleados correctamente. En lugar de estructurar las ideas bajo un esquema que permita alcanzar los objetivos de la exposición, muchas presentaciones caen en la transcripción de un párrafo completo de texto, o listas interminables de temas en forma de mapas conceptuales. En ambos casos, las presentaciones son percibidas como aburridas y es muy probable, que el docente sea testigo de la pérdida paulatina de la atención de sus alumnos.

Cuando vemos un afiche publicitario, correctamente diseñado, entendemos el concepto, identificamos lo que nos está vendiendo y podemos recordarlo. Esto se debe a que estaría compuesto con un centro de impacto visual, una dirección de lectura y de escena. Si esto funciona en el ámbito publicitario, ¿por qué no podemos emplearlo en clase? ¿Por qué seguimos haciendo presentaciones que los alumnos jamás recordarán? ¿Por qué no le damos importancia al impacto visual?

En una primera investigación con profesores de las diferentes carreras con las que cuenta la Universidad, todos estaban de acuerdo en la importancia de las ayudas visuales y por ende todos manifestaban utilizarlas como herramienta en el dictado de sus clases. Cuando se les preguntó por el uso que les daban las respuestas, cambiaban. Algunos las utilizaban como sus ayudas memorias para ser leídas durante las clases. En otros casos las convierten en resúmenes de las clases para que los alumnos estudien de sus presentaciones. En ambos casos el uso de esta herramienta es incorrecto.

En un análisis realizado por el autor de esta tesis en una investigación para la Universidad de Lima, se encontró que muchas presentaciones empleadas por los docentes tenían los siguientes problemas:

1. Los Power Point no desarrollan un concepto visual claro que capte la atención de los estudiantes. El mensaje a comunicar, por medio de una presentación, debe ser comprendido en poco tiempo.
2. Colocar largos párrafos en una presentación, termina generando ruido al receptor. Se deben cortar los textos de manera que facilite la lectura y comprensión.

3. Inapropiada jerarquía en la información colocada en las presentaciones, tal como ilustra Jenny Canales (2000) *“El texto más importante debe atraer la atención del lector e influir en ellos para que lean el resto del mensaje”* (p. 64).
4. Las presentaciones evaluadas, evidencian problemas en la elección de fuentes tipográficas. No se debe sacrificar legibilidad por diseño.
5. El excesivo interlineado empleado en los textos dificulta la lectura de los mismos. Al reducir estos espacios, por principio de proximidad, serán apreciados como un bloque sólido y ganarán peso visual ante el receptor.
6. Cada una de las láminas colocadas en una misma presentación, suelen variar en su diseño. No existe coherencia en la composición, paletas de color o tipografías. Lejos de brindar armonía, genera la sensación de desorden.

En resumen, las presentaciones visuales pierden la oportunidad de convertirse en una herramienta didáctica. Generan pérdida de interés en los estudiantes que juzgan el trabajo del docente a través de la calidad de su exposición, y al encontrar carencias lo perciben como deficiente.

En esta investigación, la influencia del lenguaje gráfico como recurso didáctico sobre la enseñanza en clase, se desarrollará bajo el siguiente proceso. Primero el planteamiento o esquematización del tema en una narrativa, luego el diseño visual de los materiales y, finalmente, la implementación de los mismos en el momento de la exposición.

Al finalizar el análisis preliminar de esta problemática en la educación, que a mi entender es común en los docentes de diferentes especialidades, se planteó el siguiente problema general:

¿Cuál es la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima?

Para diseñar la vía que permitirá responder la pregunta anterior se estableció el siguiente objetivo general de la presente investigación:

- Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico en favor de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Para facilitar la comprensión del trabajo se trazaron las siguientes preguntas específicas:

- ¿Cuál es la influencia del uso del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en relación al **planteamiento** de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima?
- ¿Cuál es la influencia del uso del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en relación al **diseño** de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima?
- ¿Cuál es la influencia del uso del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en relación a la **implementación** de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima?

A partir de las tres preguntas específicas se plantearon los siguientes objetivos específicos:

- Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en favor del planteamiento de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.
- Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en favor del diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.
- Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en favor de la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Esta investigación se justifica porque permite potenciar un recurso didáctico tan importante como las presentaciones visuales que se utilizan en clases. Darle un uso correcto a esta herramienta permitirá mejorar los resultados en las exposiciones de los docentes.

Desde una justificación teórica, el lenguaje visual es una forma de comunicación empleada en la creación de mensajes o contenidos para un determinado público. A través de los años los estudios realizados han incrementado sus teorías, metodologías y procedimientos para cumplir con los objetivos trazados. El presente estudio propone demostrar que esta rama de la comunicación puede ser utilizada en el ámbito académico, adaptando sus teorías a las necesidades de la didáctica, específicamente en la elaboración de herramientas que mejoren la enseñanza para favorecer el planteamiento, diseño e implementación de la misma.

El conocimiento del lenguaje visual permitirá que el desarrollo de las clases mantenga cualidades de relación como centro de impacto visual, dirección de lectura y dirección de escena. Entenderemos los principios de comunicación visual como equilibrio, contraste, ritmo y armonía que son indispensables a la hora de construir un mensaje.

La comunicación visual como instrumento pedagógico es tan antigua como la existencia misma. Antes de que el ser humano supiera leer y escribir ya aprendía de la historia y de la religión por medio de pinturas y esculturas que dejaban un mensaje claro. En cualquier situación de aprendizaje, los materiales de apoyo visual son

siempre necesarios para integrar una propuesta narrativa o un discurso que sostenga la atención de la clase.

El manejo de un correcto lenguaje visual permite que los estudiantes puedan sentir que la presentación está correcta y darán mayor crédito al tema que el profesor expone. Más aún, si estamos hablando de una carrera de comunicación donde lo visual prima.

Una errada presentación visual que no acompañe la narración en clase, termina desperdiciando las oportunidades que esta herramienta ofrece.

Este proyecto advierte la importancia del Lenguaje Visual en el ámbito educativo. No solamente permite la entrega de un mensaje adecuado bajo los parámetros establecidos en los procesos educativos de enseñanza - aprendizaje, sino también en que se haga de forma distinta, consolidando la información de forma significativa y enriqueciendo este proceso.

El presente estudio es viable porque el investigador tiene dominio del tema. Posee formación profesional en la Carrera de Comunicación, con especialización en el área de Realización Audiovisual. Es Licenciado con un proyecto profesional basado en comunicación gráfico visual y cuenta con experiencia profesional en diseño gráfico de ocho años.

Por otro lado se cuenta con los recursos económicos, materiales y tecnológicos que demanda la investigación. Se tiene acceso a la muestra, dado que el investigador es profesor a tiempo completo en la Universidad donde se realizó la investigación.

Finalmente, existen antecedentes de la investigación a nivel nacional e internacional que nos permitieron realizar comparaciones que contribuirán con los resultados. Además, tiene el respaldo de fuentes de información y literatura como fuentes bibliográficas, hemerográficas y digitales.

Las principales limitaciones en el presente estudio fueron el tiempo de ejecución y el recurso humano, dado que fue realizado por un solo investigador. Sin embargo, se superaron estos impedimentos con la dedicación de horas extras a la investigación que incluyeron fines de semanas y feriados para poder lograr las metas propuestas.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

Existen muy pocas investigaciones nacionales o extranjeras que relacionen ambas variables. Sin embargo, se presentan algunas referidas al tema de estudio.

1.1.1 Investigaciones Nacionales.

María Isabel Benites Gamio (2019) en su tesis de maestría titulada “Los organizadores visuales como estrategia para mejorar el logro de los aprendizajes en el área de comunicación de las estudiantes del sexto de primaria de la I.E.P “De los Sagrados Corazones” del distrito Cercado-Arequipa”, plantea que el empleo de organizadores visuales, como estrategia didáctica, mejora los logros de aprendizajes en el área de Comunicación. Los resultados fueron positivos, dado que cuando los estudiantes interactuaban con los contenidos, se observaba que se acrecentaban las

capacidades de análisis, deducción, evolución, síntesis, organización, reflexión y empleo de lo aprendido. Adicionalmente, este recurso encaminaba, afianzaba y fortalecía las acciones cotidianas de los docentes y estudiantes en los procesos de aprendizaje.

La investigación se desarrolló a nivel experimental, con un diseño pre experimental. La muestra fueron 28 estudiantes entre 11 y 12 años de edad, del sexto grado primaria del Colegio “De los Sagrados Corazones”, distrito Cercado – Arequipa-2018.

La técnica empleada fue la observación y se generó una rúbrica como elemento de evaluación. Dicho instrumento incluyó cinco criterios de evaluación: organización, contenido, redacción - ortografía, elementos gráficos visuales y presentación.

Los resultados evidenciaron que los estudiantes reconocen a los organizadores visuales como estrategias de aprendizaje. Además de emplearlos para analizar, deducir, evaluar, sintetizar, reflexionar y organizar lo aprendido. Finalmente, se remarcó que es fundamental que las instituciones educativas hagan uso de los organizadores visuales como estrategias de aprendizaje, tanto en los trabajos individuales como grupales, para captar nuevos aprendizajes en forma visual, gráfica y organizada en diferentes áreas.

Percy Hernán Callata Huanca (2018), en su tesis denominada “Aplicación del MS Power Point como estrategia Didáctica Basado imágenes de Matemáticas Ecuaciones Lineales en la Institución Educativa Víctor Andrés Belaúnde Villa

Quebrada de Vilquechicon”, señala que a pesar de la evolución tecnológica que gozan las nuevas generaciones en los últimos años, los esfuerzos enfocados a la enseñanza mediada por las TICs, no han dado los resultados esperados. Se encuentran dificultades, de manera específica, en la enseñanza y el aprendizaje de las matemáticas. Dentro de esta investigación se encuentra un esfuerzo por incorporar la Aplicación del Ms PowerPoint como estrategia didáctica basado en imágenes y videos.

El objetivo principal de la investigación fue la implementación de presentaciones visuales empleando el programa PowerPoint como estrategia didáctica basado en imágenes y videos. Esto contribuye a desarrollar competencias y capacidades en los estudiantes.

Como objetivos secundarios, en primer lugar, se buscaba mejorar la estrategia didáctica en la enseñanza – aprendizaje para el desarrollo de competencias y capacidades. En segundo lugar, se buscó despertar el interés de incorporar el uso de las tics y recursos multimedia.

Los resultados arrojaron que el uso de presentaciones visuales generó una mejora en el desarrollo de habilidades tanto de maestros como de estudiantes. Por lo tanto, los docentes deben estar preparados en el uso de TICs.

Pedro Enrique Trillo Tello (2015), en su tesis de maestría denominada “Plataforma virtual como herramienta de gestión en el aprendizaje de contenidos procedimentales, de la asignatura de juego de negocios, en la facultad de ciencias administrativas y recursos humanos de la USMP año 2014”, invita a una reflexión,

tanto a los docentes como a las autoridades de las instituciones educativas, sobre la importancia de profundizar en el uso de las plataformas virtuales como herramientas didácticas, dado que la investigación arroja que dichas plataformas tienen un mejor resultado en el aprendizaje de contenidos procedimentales por parte de los estudiantes.

Para el experimento se evaluaron a dos grupos de estudiantes. Uno experimental que desarrolló los contenidos procedimentales con la ayuda de la plataforma virtual utilizada por la institución, y uno de control que desarrolló los mismos contenidos sin él usarlas. La comparación de ambos casos permitió concluir que el uso de las plataformas virtuales, como herramienta de gestión en el aprendizaje de contenidos procedimentales, permite desarrollar y potenciar en los estudiantes la capacidad de análisis, aplicación y evaluación.

Andrés Filiberto Ramos Salas (2008), en su tesis de Maestría denominada “Aplicaciones multimedia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la Facultad de Ingeniería y Arquitectura (FIA) de la USMP, en el año 2007”, reflexiona sobre la importancia de mejorar el proceso de enseñanza. Los docentes deben desarrollar mayor esfuerzo académico, psicomotriz y compromiso, para la construcción de estas herramientas didácticas. Señala también que se debe “superar el paradigma educativo de repetición y conservación de la información, orientándolo más bien, hacia la producción de conocimientos”. Los recursos multimedia benefician el procesamiento de la información que llega a los estudiantes y conduce directamente tanto a la

producción de conocimientos como al desarrollo del autoaprendizaje de los educandos.

Esta investigación guarda similitud con la presente tesis dado que en ambos casos se sostiene que el lenguaje gráfico y las aplicaciones multimedia facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje. Son herramientas didácticas que integran: texto, color, imagen y animación.

1.1.2. Investigaciones Internacionales.

Alejandra Belén Pazmiño López (2018) presentó un proyecto dirigido a los docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador que desconocen las técnicas adecuadas para lograr integrar en sus clases regulares a estudiantes sordos. Luego de una ardua investigación, la tesis denominada “Desarrollo de un recurso gráfico para capacitar a los docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) sobre los procesos educativos aplicados a los estudiantes con sordera.” cuenta con objetivos que permitan llegar al planteamiento de una solución al problema anteriormente mencionado.

La recopilación de datos realizada en la PUCE permitió establecer el punto de acción en el cual se podía incidir mediante el Diseño Gráfico como un importante recurso sobre los procesos educativos aplicados a los estudiantes con sordera.

Como necesidad principal se encontró que la institución carecía de capacitaciones específicas sobre procesos educativos de personas discapacitadas. Esto permitió establecer las principales necesidades y requerimientos para desarrollar

un producto óptimo y adecuado. Con el desarrollo de la propuesta final se pudo realizar las validaciones para poder evaluar la interacción del usuario con el producto; de esta forma poder evidenciar cuán eficiente resulta y si aporta en la solución del problema encontrado.

La investigación realizada concluyó que la falta de innovación en los docentes para generar recursos en sus procesos educativos, ha hecho que pierdan el interés por aprender las técnicas adecuadas para realizar sus clases. Emplear el diseño gráfico en el desarrollo de sus clases mejoró la calidad de información que se entrega y ha dotado a las Instituciones de materiales de apoyo innovadores.

Finalmente, se demostró que el producto realizado no solamente mejoró la calidad de recepción de información, sino también creó un nivel de empatía en los docentes que participaron y sus estudiantes. De igual manera, se logró que comprendan que los estudiantes sordos con ciertas ayudas técnicas pueden integrarse a las clases que se imparten a estudiantes oyentes, demostrando que los materiales visuales cumplen con ser una herramienta que puede utilizarse tanto en futuras capacitaciones como en grupos de docentes interesados en aprender las técnicas que ofrece el producto.

Diego Navarro Martínez (2016), en su tesis doctoral, evidencia la importancia de emplear un lenguaje gráfico-narrativo para persuadir, educar y entretener al estudiante. El producto empleado es una “historieta”, también llamado “comic”, que permite distinguirse como una expresión generadora de conocimientos. Desde un

punto de vista pedagógico, desarrolló una nueva metodología que facilitó el aprendizaje de una materia.

En esta investigación, denominada “La narración gráfica como estrategia didáctica en la enseñanza de la educación artística en la escuela secundaria”, el autor señala que el lenguaje gráfico narrativo, facilita la lectura y el aprendizaje de contenidos. La combinación de imágenes y textos de forma creativa implica la elaboración de unos contenidos de forma sencilla y clara. En una adaptación con nuestra investigación, cabe resaltar que una correcta esquematización de la clase implica simplificar los contenidos visuales.

Otra de las conclusiones de esta investigación nos muestra que “la narración gráfica”, como estrategia didáctica en la enseñanza, debe ser secuencial. Las imágenes despiertan recuerdos y liberan en los estudiantes una serie de emociones positivas que disminuyen la ansiedad, aumentando la atención y la participación.

Utreras R (2013), presentó su investigación sobre el empleo de recursos informáticos en el proceso de aprendizaje, evidenciando que los educadores se enfrentan al desafío de involucrar materiales informáticos, tecnología digital y multimedia como herramientas para diseñar nuevas estrategias en el proceso de enseñanza.

La investigación arrojó, como preocupante resultado, que la escasez de metodologías interactivas entre los materiales didácticos y el desarrollo de la clase por parte de los docentes, conlleva al empleo inadecuado de las nuevas tecnologías de la

información en el proceso de enseñanza. Esto conlleva a que los estudiantes no piensen en estos recursos como un instrumento para optimizar su aprendizaje.

En nuestra investigación se reflejó un resultado similar, pues se detectaron carencias en el manejo de herramientas de diseño y dispositivos electrónicos, por parte de los docentes, para el diseño de sus presentaciones visuales. Estas carencias no les permitían aterrizar sus conocimientos del lenguaje visual.

Rodrigo López (2011), en su tesis doctoral “La representación gráfica de la información en el nuevo diseño de periódicos” evidencia los cambios significativos generados en medios tradicionales, específicamente en la prensa impresa, debido a la aparición de los medios digitales. Las nuevas tecnologías, dispositivos y soportes edificaron una evolución en el manejo de la información, convirtiéndose en un manejo más dinámico y diferente, así como también cambió la propuesta de diseño tanto en la apariencia como en la forma de organizar los contenidos.

Un buen diseño es la mejor expresión visual, ya sea para un mensaje o un producto. Para que el receptor sea fiel y el mensaje eficaz, el diseñador debe buscar no solo la estética sino también funcionalidad.

Álvaro León Jiménez Mendoza (2015), en su tesis de grado denominada “El pensamiento espacial en los procesos de representación gráfica en el área de educación artística desde una perspectiva lúdica en estudiantes del grado 7-1 de la Institución Educativa Kennedy-Medellín - Colombia”, resalta la importancia de

elementos lúdicos aplicados al contexto de la educación y pedagogía, principalmente en la representación gráfica. Además, plantea acciones por medio de su propuesta lúdico-artística orientadas en horario de clase, que fortalecen el pensamiento espacial y las representaciones gráficas elaboradas por los estudiantes.

Remarca en su esquema “pienso, siento y realizo con alegría”.

Entre sus conclusiones, el autor nos muestra los estímulos visuales que los alumnos reciben del arte hacen que su interés por el tema crezca, así como el recuerdo de todo lo mostrado. Esto nos conduce a la idea de que para aprender no pensamos en textos, sino en imágenes mentales.

Si estos elementos dan resultados positivos, por qué no se podrían trasladar al modo de diseñar y transmitir así la enseñanza en las clases de Comunicación de la Universidad.

1.2. Bases teóricas

Las bases teóricas permiten plasmar conceptos importantes relacionados con el lenguaje gráfico visual que permitirá entender mejor su importancia en el ámbito académico.

1.2.1 DEFINICIÓN DE LENGUAJE GRÁFICO VISUAL

De acuerdo con el RAE el **lenguaje** es definido como una facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros sistemas de signos.

La misma academia define a la **gráfica** como la descripción, de una operación o de una demostración, que se representa por medio de figuras o signos. Se puede deducir que el Lenguaje Gráfico es la capacidad que tiene un signo, una fotografía, un color, una letra o cualquier elemento para expresar un mensaje o realizar una comunicación visual. La misma que generará sensaciones en el público al que se dirige.

Para Joan Costa el lenguaje gráfico es la combinación de tres formas del lenguaje y todos están ligados a las formas. El primero es la imagen, la cual es la representación física de todos los elementos que existen en el entorno. El segundo es el signo, y se refiere a todas las notaciones y contenidos. Finalmente tenemos el esquema, que se relaciona a la estructura o esqueleto del diseño que se desea plantear.

Jonathan Baldwin, en su libro *Comunicación Visual: de la teoría a la práctica*, sustenta la siguiente definición: “El lenguaje visual es un sistema de comunicación que utiliza las imágenes como medio de expresión.

Según la intencionalidad del mensaje podemos distinguir entre tres clases diferentes de lenguajes visuales: *Lenguaje visual objetivo*, es el que transmite una información de modo que posea sólo una interpretación, por ejemplo, un dibujo científico. *El lenguaje publicitario*, tiene como objetivo informar, convencer y vender. Finalmente, el *lenguaje artístico*, que posee una función estética”.

Basados en lo anterior, podemos definir que todos los elementos del lenguaje visual, organizados de acuerdo a las leyes de composición, pueden emitir un mensaje contundente y ser percibido por el espectador.

1.2.2 EL LENGUAJE GRÁFICO VISUAL PARA LA ENSEÑANZA

De acuerdo con la definición dada por la Real Academia de la Lengua, se precisa a la enseñanza como la transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene. Los docentes pueden emplear numerosos métodos para transmitir un mensaje a sus alumnos, incluso con mayor eficiencia que empleando el lenguaje oral o escrito. El desarrollo de la tecnología al servicio de la educación es indiscutible; generando experiencias de éxito en los docentes y mayor atención en los alumnos.

La Comunicación visual como instrumento pedagógico es tan antigua como la existencia misma. Antes de que el ser humano supiera leer y escribir ya aprendía de la historia y de la religión por medio de relatos que eran presentados por medio de pinturas y esculturas que dejaban un mensaje claro.

“La narración icónica en la prehistoria da a entender como en la antigüedad, los individuos narraban hechos acerca de otras personas que habían estado en algún lugar en específico, otro factor en esas épocas fueron los testimonios visuales que ayudaron a la comunicación, esto es importante porque fue lo que dio inicio a la imagen narrativa” **(García Jiménez, 1995)**.

Cuando hablamos de la evolución gráfica, el diseño y el uso del lenguaje visual creemos que van por una ruta distinta al de la educación y el aprendizaje. Sin embargo, existe una correlación positiva entre ambos. Abraham Morales, en su texto “Teorías de la información”, considera que la percepción tiene una estrecha relación con la cultura y sobre todo con la educación. La percepción es un acto que requiere de

estimulación de los sentidos para ser potencializado. Se percibe gracias a un aprendizaje realizado en un momento, un lugar, un contexto o una cultura. Con el tiempo se percibe lo que se desee percibir y no cualquier estímulo. Se utiliza el sentido adecuado para percibir aquello que interesa a los conocimientos.

El problema de todo lo educativo es que se esmera en las reglas pedagógicas y le resta nivel al atractivo visual y a los elementos que la componen.

El lenguaje visual y el diseño gráfico se han caracterizado por un eje que vincula la “información” con la “persuasión”.

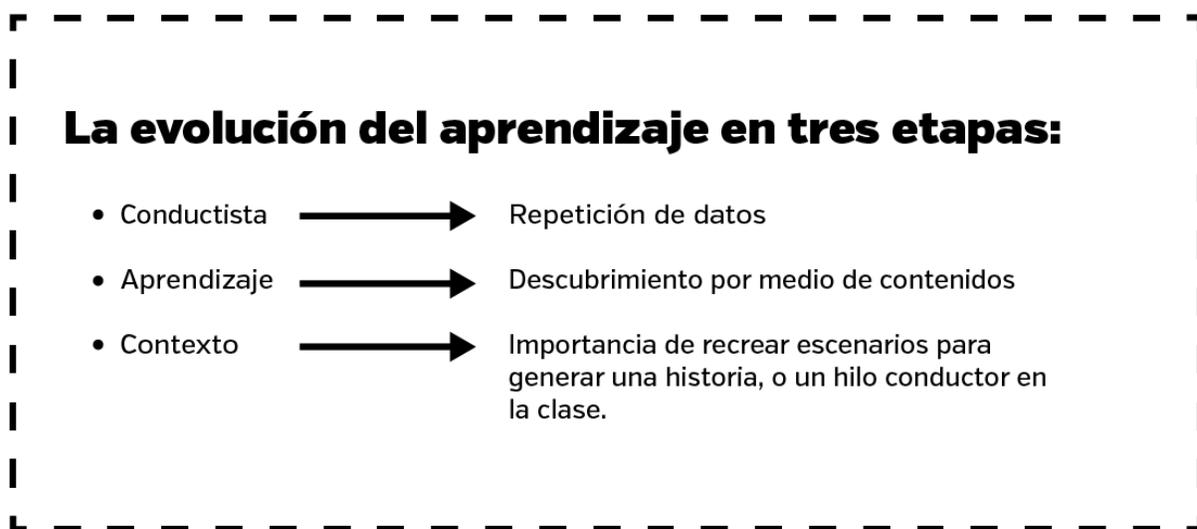
La enseñanza no se limita a estos dos componentes, por ende, en educación la participación activa del usuario en el diseño es indispensable. Esta participación se da cuando los estudiantes vinculan las imágenes expuestas con los conocimientos previos obtenidos.

La enseñanza rompió con los esquemas tradicionales en las escuelas y evolucionó en tres etapas.

La primera está basada en una corriente conductista en la que se aprendía por medio de la repetición de datos. David Ausbel, denomina este proceso como un aprendizaje mecánico que es útil cuando necesitamos aprender cantidades pequeñas de información, pero con una retención a corto plazo. La segunda etapa está vinculada con lo que Bruner denomina aprendizaje por descubrimiento. Y una tercera etapa vinculada con el contexto del estudiante, donde se asocia la información nueva con la que ya posee; reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. A esta última etapa Ausbel la denomina Aprendizaje Significativo.

El contexto debe estar ligado con la motivación, como se mencionó anteriormente, dado que es uno de los elementos indispensables para un aprendizaje significativo.

De acuerdo con la investigación realizada por Javier Mejía Perea (2017) “Esta motivación se pierde rápidamente cuando el estudiante no encuentra como vincular aquello que lo motiva, con aquello que necesita hacer. Por ello es importante que, en los primeros días de clase, se explique claramente los objetivos y expectativas que se tienen, de manera que el estudiante, una vez comprendido los objetivos, pueda aportar dando sugerencias respecto a los ejercicios y la forma de evaluar”.



El lenguaje gráfico narrativo, facilita la lectura y el aprendizaje. La combinación de imágenes y textos de forma creativa implica la elaboración de contenidos sencillos y claros. En una adaptación con nuestra investigación, sería resaltar que una correcta esquematización de la clase implica simplificar los contenidos visuales.

El diseñador argentino Jorge Frascara, señala que “toda escuela cuenta con un material didáctico, que es en realidad material de referencia informativa (mapas, diagramas, dibujos, etc.), así como también materiales persuasivos (escenas patrióticas llenas de acción, románticas donde los personajes principales son más atractivos que los enemigos; láminas de higiene que muestran lo que pasa si uno hace o no tal cosa; modelos de conducta social; etc.). Además de este material también existe material educativo, es decir, material que ofrece posibilidades de interpretación, que requiere el desarrollo de juicios de valor y requiere la participación activa de maestros y estudiantes para su uso”.

En consecuencia, el diseño de material educativo se debe diferenciar tanto del diseño de información como del de persuasión. La educación es más duradera cuando se da de forma activa. “El docente más que diseñar un material didáctico debe diseñar una situación didáctica en la que profesores y alumnos completan el material propuesto”.

En conclusión, las formas de generar materiales didácticos en clases que sirvan para la enseñanza deben seguir la siguiente pauta:

1. Debe ser estimulante. No debemos dejar de lado todos los elementos lúdicos que llaman la atención del espectador y lo invitan a seguir observando e investigando. Los estímulos visuales que los alumnos reciben del arte hacen que su interés, por el tema crezca, así como la recordación de todo lo mostrado.

Esto nos conduce a la idea de que para aprender no pensamos en textos, sino en imágenes mentales.

2. La enseñanza es acumulativa: Se deben aprovechar las experiencias almacenadas por los estudiantes para progresar. Un buen ejercicio en el salón puede ser crear entre todas las imágenes necesarias para el tema.
3. La enseñanza debe ser colaborativa: Durante la clase el receptor no mantiene una conducta pasiva, dado que participa de la construcción y alcance del mensaje. El maestro debe diseñar material didáctico que dé pie a ser completado y discutido en clase.

1.2.3. TEORÍAS DEL LENGUAJE VISUAL PARA LA CREACIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO

La esquematización de la imagen como narrativa didáctica.

En cualquier situación de aprendizaje los materiales de apoyo visual son siempre necesarios para integrar una propuesta narrativa o un discurso que sostenga la atención del público. Bajo esta idea la enseñanza en cada clase termina siendo un esquema o una esquematización del contenido, y para eso es importante recurrir al referente del lenguaje gráfico visual.

“Antes de comenzar a diseñar debe estar claro el concepto que se trasladará a las piezas gráficas. Ese código será el que capture por unos segundos al receptor para que se sienta identificado con el tema, despierte su interés por saber más y, finalmente, se involucre con la clase” **(Pango 2017)**. En otras palabras, cuando se prepara una

clase, debemos desarrollar un Storytelling. El tema a tratar en la sesión se convierte en un relato visual y debe ser concebido como cualquier historia con un inicio, un cuerpo y un desenlace.

Para Gregori (2007) el Storytelling toma su estructura del relato tradicional; pero ha enriquecido considerablemente su formato, presentación y modo de distribución con la inclusión de la tecnología multimedia. Lo que incrementa su dimensión pragmática.

“La narrativa de la imagen se encuentra caracterizada por el fascinante estímulo gráfico de la imagen, la narración parte de la comunicación, y para que exista comunicación, primero hay que informar acerca de algo, así, se estableció como forma para confirmar una relación entre las personas, mientras las primeras civilizaciones, evolucionaban y se desarrollaban económica y culturalmente” **(Costa & Moles, 1992)**.

“La comunicación propiamente dicha, abre un espacio de entrada a la expresión, y las dos, inician la germinación de la imagen narrativa, algo le sucede a alguien, en un lugar y en un tiempo determinados, y todo esto alguien lo cuenta. En esta época, los soportes más utilizados para tal fin eran los murales, bajorrelieves o vasijas de cerámica pintadas” **(Balada, 1987)**.

Cuando desarrollamos una presentación visual, para presentar en clase, es necesario encontrar una línea narrativa que sirva de base para diseñarla.

Esquema gráfico: no pensamos con palabras, sino con imágenes visuales

El exceso de contenido, en las presentaciones visuales empleadas en clases, no permite reconocer con facilidad cuál es la idea principal. La ilegibilidad de los materiales es producto de la poca limpieza en el diseño. “Los materiales visuales deben sostener una comunicación directa, simple y ordenada para que las personas puedan detectar rápidamente la información brindada” **(Pango, 2017)**.

Andrés Reina Gutiérrez **(2007)** señala: “Cuando un significante gráfico tiene tantos significados incurre en un problema comunicacional de ambigüedad, que se soluciona cuando las palabras “anclan el sentido de la imagen”. O sea que reducen los sentidos que puede tener el mensaje a los que el remitente desea. Entre menor sea el potencial gráfico de la expresión, menos ambiguo será el mensaje. Un elevado potencial gráfico entorpece la comunicación, porque al generar tantas interpretaciones no va a cumplir con el objetivo de comunicar clara y contundentemente una idea” (p.143).

En diseño gráfico “menos es más”, y en el uso de textos termina siendo una regla indispensable.

“Usar abundante contenido en un mismo diseño invalida la intención de jerarquizar y resaltar elementos para terminar desestabilizando la lectura” **(Pango, 2017)**.

Al respecto, Enric Jardí señala que “Al tratar de llamar la atención con tantos cuerpos distintos a cada momento vas a conseguir que no haya énfasis ahí donde realmente importa” (p.75).

“La síntesis visual no es, una imagen en el sentido clásico del término (representación de la realidad), sino que es una abstracción que representa un contenido que aparece esquematizado y en la cual el factor estético es siempre secundario” (Aparicio & García Matilla, 1998). Se refiere a una jerarquización, una separación inmediata e intuitiva de lo que es esencial y lo que es secundario.

1
No llenarnos de textos

En el mundo moderno, no comunicarse es como ser invisible, como no existir. Los primitivos, cuenta la historia, gemían y usaban las señales de humo. Hoy, gracias a los avances de la humanidad, a las sensacionales y variadas alternativas que nos brinda la tecnología, ser incapaz de **comunicar** más que un error es ¡un pecado imperdonable!

Es ir contra la corriente, en otras palabras. Porque una de las primeras acciones que debe realizar **con efectividad** un emprendedor es hacerse ver, dejarse notar. ¿Y cómo lo hace? Se comunica con el mercado, con ese nicho al que espera brindarle una solución, con esas personas con las que desea entablar una relación de beneficios mutuos a largo plazo.

2
Extraer sólo la idea importante

En el mundo moderno, no comunicarse es como ser invisible, como no existir. Los primitivos, cuenta la historia, gemían y usaban las señales de humo. Hoy, gracias a los avances de la humanidad, a las sensacionales y variadas alternativas que nos brinda la tecnología, ser incapaz de **comunicar** más que un error es ¡un pecado imperdonable!

Es ir contra la corriente, en otras palabras. Porque una de las primeras acciones que debe realizar **con efectividad** un emprendedor es hacerse ver, dejarse notar. ¿Y cómo lo hace? Se comunica con el mercado, con ese nicho al que espera brindarle una solución, con esas personas con las que desea entablar una relación de beneficios mutuos a largo plazo.

3
Hazlo crecer

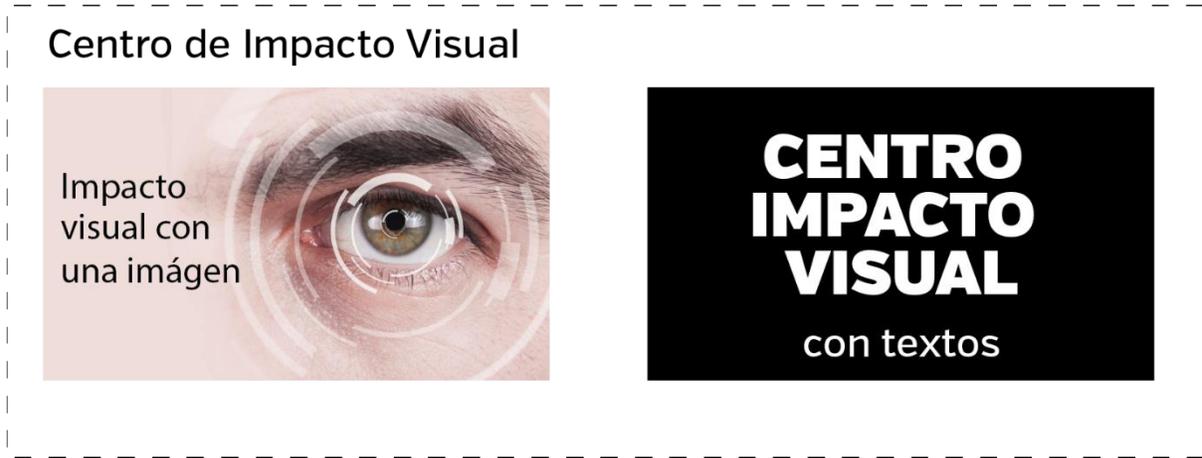
**comunicar
con efectividad**

“Se debe trabajar una propuesta asociando palabras y frases con imágenes congruentes para representar una narración. Se pretende crear una nomenclatura basada en imágenes encontradas, que permitan explicar el concepto de la clase. En algunos casos el concepto visual puede ser más explícito y en otros un poco más abstractos, pero siempre se le otorga mayor peso a la información que se le asigne” **(Pango, 2017).**

Luego de todo lo atendido en esta parte de la investigación y para usos prácticos, podemos precisar que un esquema termina siendo una radiografía gráfica o una superposición lógica de elementos y contenidos para la transmisión de conocimientos. Cuando un docente prepare sus herramientas visuales debe haber previamente generado este esquema.

En la etapa de diseño, lo primero que se debe pensar a la hora de desarrollar una presentación es en el Centro de Impacto Visual. Esto se define como aquella parte del esquema que llama inmediatamente la atención del espectador. Tiene que generar el interés suficiente para que sea lo primero que veamos. Suele ser una fotografía o un titular grande. Este CIV generará una dirección de lectura en la lámina que permitirá guiar la vista del espectador a los contenidos que deseamos ofrecer.

Todas las páginas de la presentación deben tener CIV.



Otro enemigo de los esquemas es el horror al vacío y, por tanto, los fondos cobran mayor peso que la información en los diseños, lo que genera ilegibilidad en la información que se quiere brindar.

Principios de la comunicación visual

Antes de diseñar materiales visuales como recurso didáctico en clase es indispensable saber que existen pautas a tener en cuenta. Las cuatro principales son retratadas en el libro de Jenny Canales denominado Gramática de la Imagen Bidimensional y se presentarán a continuación:

Equilibrio: Se obtiene cuando los elementos de un diseño generan contrapeso. “El equilibrio es compensación de fuerza entre las masas y las áreas libres, es pues la justa medida de todos los valores que pueden concurrir en una composición”.

Existen dos tipos de equilibrio:

- **Equilibrio Simétrico:** Cuando se repiten la misma cantidad de elementos en ambos lados de un eje imaginario, como si fuera un espejo. Es uno de los equilibrios más comunes y fáciles de observar, por ejemplo, el cuerpo humano, si trazamos una línea vertical que pase por la mitad de ambos lados serán exactamente iguales.
- **Equilibrio Asimétrico:** A diferencia del anterior, este equilibrio no distribuye los mismos elementos, sino que genera “pesos visuales” similares. La idea es que los elementos que se contraponen tengan el mismo peso, aunque varíe la cantidad de los mismos.

Unidad: Es la forma de componer los elementos en un diseño, que al acercarlos se perciben como una unidad visual. “Un aspecto importante de la unidad visual es que el todo debe predominar sobre las partes. Primero debe verse la estructura total antes de notar los elementos individuales. Cada elemento puede tener un significado y, efectivamente, sumarse al efecto total, pero el observador debe ver primero la estructura como un todo, en lugar de sólo una colección de elementos y piezas. La unidad es el principio regulador de toda composición en función de un propósito, de una idea”.

Contraste: Es el principio que permite resaltar y diferenciar algún elemento de otros dentro de un diseño. Cuando diseñamos nuestras presentaciones visuales debemos generar contraste que permita destacar la información que queremos

brindar, ya sea un texto o una gráfica. “Pensar en términos de contraste conlleva claridad y no confusión, ya que incluso la combinación de valores opuestos puede producir una unidad armoniosa”.

Ritmo: “La naturaleza del ritmo se encuentra ligada a la experiencia del observador. El ritmo solo existe en la medida en que puede ser percibido y conceptualizado, y es evidente que la conceptualización requiere de estructura que posibiliten el reconocimiento”

El ritmo se consigue por la repetición de elementos que contribuyen a crear la estructura rítmica. Para esto existen dos componentes: la periodicidad y la estructuración.

Uso correcto de la tipografía:

En las presentaciones no se suele emplear una apropiada jerarquía en los textos, olvidando qué debemos destacar a la hora de diseñar. Tal como ilustra Jenny Canales (2000) “El texto más importante debe atraer la atención del lector e influir en ellos para que lean el resto del mensaje” (p. 64).

Para elegir una fuente tipográfica debemos tener en cuenta que “todas las letras creadas profesionalmente son diseñadas para un determinado soporte, y es deber del diseñador priorizar la legibilidad de su trabajo antes que preocuparse por apariencias estéticas. Usar fuentes tipográficas con algún diseño, sin una razón conceptual de por medio ensucia el trabajo, lo vuelve ilegible y pierde seriedad”. (Pango, 2017)

Problemas en la elección de fuentes tipográficas.

Todas las letras creadas profesionalmente han sido diseñadas especialmente para el medio en el que sean necesarias, y es deber del diseñador priorizar la legibilidad de su trabajo antes que preocuparse por apariencias estéticas.

→

Fuentes tipográficas usadas en presentaciones	Otra forma de presentar los mismo titulares con una fuente más legible.
<i>La publicidad y el marketing digital en Inglaterra</i>	La publicidad y el marketing digital en Inglaterra
"LA NUEVA RADIO. Del dial a la web: el podcast"	La nueva radio. Del dial a la web: EL PODCAST
Fútbol peruano: ¿Es posible una revolución desde el periodismo?	FÚTBOL PERUANO: ¿Es posible una revolución desde el periodismo?
LA MANO DEL GUIONISTA: Los escritores de las teleseries, miniserias y telenovelas en el Perú	LA MANO DEL GUIONISTA: Los escritores de las teleseries, miniserias y telenovelas en el Perú

Se puede elegir dos fuentes tipográficas en un mismo diseño con el fin de generar contraste y resaltar algunos textos. Para que sea efectivo deben ser completamente opuestas en longitudes. En los ejemplos vistos en el cuadro anterior, las fuentes son similares y no consiguen el efecto esperado.

Las presentaciones suelen tener, además, problemas con los interlineados que dificultan su lectura. “Cuando se reduce el espacio entre las áreas de un bloque texto, por principio de proximidad, se siente como un bloque sólido y el espectador lo podrá apreciar sin problemas” (Pango, 2017).

Ejemplos de algunos diseños

Caso 1: El exceso en el tamaño de INTERLINEADO evita que el texto sea percibido como un bloque sólido.



Caso 2: Al reducir los Interlineados hace el bloque de texto se vea como una unidad por LEY DE PROXIMIDAD



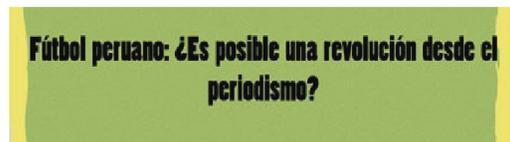
Redactar extensos textos en una misma línea terminan generando problemas de lectura. Los afiches, por ejemplo, son gráficas de corta exposición y se deben cortar los textos de una forma que facilite la lectura de los transeúntes. Del mismo modo, la atención de los estudiantes no es constante, por ende, la facilidad de lectura que se puede otorgar al cortar las palabras es importante.

Cortar las palabras de los títulos para facilita la lectura del espectador

Fuentes tipográficas usadas en exposiciones.



Otra forma de presentar los mismo titulares con una fuente más legible.



“Los caracteres diferentes entre sí son los más legibles, por ende, el contraste es clave a la hora de resaltar la información que queremos transmitir. Para muchos diseñadores el combinar diferentes fuentes tipográficas resulta importante para conseguir el ansiado contraste, pero al querer buscar esta armonía terminan siendo fuentes muy parecidas perdiendo el sentido de su búsqueda. Para ello usar una familia tipográfica completa es lo mejor” (Pango, 2017).

El contraste es la clave

Usar familias completas es mejor

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipiscing elit.
Sed vitae commodo dolor.
Donec auctor, quam a pharetra
pretium, purus nisl rhoncus
odio, sed egestas eros felis
eget sapien. **Etiam fringilla**
vestibulum nunc a tristique.
Vestibulum ultricies ante nibh,
quis bibendum risus egestas nec.

Para facilitar la lectura de los estudiantes, es importante realizar dos ajustes de texto a la hora de preparar los materiales en clase: “En primer lugar, es que el texto esté condensado a 95%; y, en segundo lugar, que el kerning, también conocido como interletrado de pares, esté en modo “óptico” para asegurarnos que el espacio entre letras sea el mismo y brinde mayor facilidad en la lectura” (Pango, 2017).

Usar kerning óptico, no auto

Q Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed vitae commodo dolor. Donec auctor, quam a pharetra pretium, purus nisl rhoncus

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed vitae commodo dolor. Donec auctor, quam a pharetra pretium, purus nisl rhoncus

Condensar un poco el texto resulta útil

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed vitae commodo dolor. Donec auctor, quam a pharetra pretium, **condensado 100%**

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Sed vitae commodo dolor. Donec auctor, quam a pharetra pretium, **condensado 95%**

Jerarquía de la información:

Andrés Reina Gutiérrez (2007) señala que “la habilidad de un diseñador, más allá del enfoque del dibujo o su estilo se encuentra en el proceso de toma de decisiones. ¿Qué información debería incluirse y cuál dejar fuera?” (p.148). Uno error que los docentes cometen, es que se concentran en tener la más impactante imagen, o el color más llamativo antes que darle prioridad a los contenidos.

La estructura que se debe emplear es separar la información en tres bloques, “lo importante, lo urgente y lo complementario”. Cada uno de estos elementos tendrá una jerarquía la cuál es representada por el tamaño y peso otorgado dentro del diseño. Tumbull y Baird (1986) afirman que “El peso de un elemento es el resultado de su tamaño, su forma y su tono. Los elementos grandes, cuando todos los demás factores

son iguales, dan la impresión de ser más pesados” (p.281).

Lo importante en nuestro diseño podría ser el título, por ende, ocupa un lugar importante dentro de nuestra diapositiva. En la mayoría de casos el título debería estar dividido en dos partes y para lograr mejor lectura lo contrastamos usando una familia tipográfica más gruesa en la primera parte y una más liviana en la segunda.

Lo urgente en la diapositiva es la información principal de la clase: una fecha, un dato, un número, un porcentaje, lugar, entre otros. Los estudiantes deben identificar estos datos rápidamente y para eso se diseña como un bloque sólido con una jerarquía que ocupe el segundo lugar dentro de nuestra presentación. El contraste para este bloque debe ser importante. Lo complementario para estas presentaciones es la información adicional. En este caso pasa a tercer plano y se trabaja con fuentes más delgadas. Muchas veces ni siquiera es necesario colocarla. Y para complementar lo expuesto, Jenny Canales (2000) señala que “el texto más importante debe atraer la atención de los lectores e influir en ellos para que lean el resto del mensaje. Es importante conducir al lector de un elemento del mensaje al siguiente” (p. 64). Para cumplir con este requerimiento, el sistema de jerarquías termina siendo efectivo.

Ejemplo con un afiche

LO IMPORTANTE en nuestro diseño es el título del evento por ende ocupa un lugar importante dentro de nuestras banderolas

LO COMPLEMENTARIO para estas banderolas es la información adicional como los datos de los expositores y moderador. En este caso pasa a un tercer plano.



LO URGENTE en un panel es la información básica del evento: fecha, hora y lugar en la que se realizará. Los transeúntes deben identificar estos datos rápidamente y para eso se diseña como un bloque sólido con una jerarquía que ocupe el segundo lugar dentro de nuestros paneles.

Uso de textos en lugar de imágenes

“El uso de fuentes tipográficas se convirtió en una permanente estrategia a utilizar para el desarrollo de muchas de las propuestas gráficas. Uno de los principales errores cometidos es tratar de representar siempre todos los temas con una fotografía, sin tomar en cuenta que las letras, números, caracteres especiales, glifos, entre otros elementos gráficos son herramientas poderosas para diseñar” (Pango, 2017).

Andrés Reina Gutiérrez (2007) señala: “Cuando en diseño se hace referencia al mensaje como texto, implica que no será exclusivo de la sintaxis lingüística sino a todo el complejo gráfico bimedia” (p.143). Con una correcta elección de fuente tipográfica y una adecuada composición, es innecesario buscar imágenes adicionales para conseguir expresividad en el diseño. David Carson, diseñador gráfico, señaló en su

último seminario dictado en Perú que “Sólo porque un texto sea legible no quiere decir que comunique”. Carson comenta que todos los estilos tipográficos transmiten algo al público, lo importante es cómo se organiza, en qué dimensiones se presenta y cómo varía según al público al que se dirige. Enric Jordi en su libro “Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán)” comenta que cuando se necesite recursos gráficos para diseñar no se deben crear nuevas imágenes. Las propias letras son elementos icónicos de primer nivel. (p 83)

Al respecto Joan Costa (2013) señala que “A partir de las especializaciones propias de la imagen y del texto como lenguaje, el diseño gráfico consiste en crear una serie de interacciones entre ellos, que podemos llamar con toda propiedad un sistema bimedia”.

Paletas de colores:

Para que todas las presentaciones puedan sentirse homogéneas, tan importante como un concepto claro y el uso de una misma fuente tipográfica es la paleta de colores.

Existe una gran cantidad de teorías del color, pero es recomendable trabajar con un estilo monocromático, elección de un solo color de base, que permitirá resaltar con textos en blanco y negro.

Excedernos en la cantidad de colores y abusar de ellos termina convirtiendo el diseño en un caos. Sherin (2013) afirma que *“El contraste puede derivar del color o de*

la intensidad. Puede basarse en la diferencia de claro y oscuro, o lograrse combinando colores complementarios u opuestos en la rueda de colores” (p.121).

“Es trascendental trabajar con colores contrastantes con la información que abarcaría el diseño, la cual estaría en blanco y negro. Por esta razón se recomendable descartar los colores mayoritariamente invasivos y optar por crear una paleta cálida que genere conexión emocional con las personas. Al mismo tiempo se busca una gama que sea invitadora y enérgica” (Pango, 2017).

Finalmente, al estar trabajando una presentación con fotografías, es recomendable es usar los mismos colores de la imagen. De esta manera no distorsionará con la estética.

1.3. Definición de términos básicos

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Aprendizaje que se adquiere al confrontar sus experiencias previas con los nuevos conocimientos. Este proceso, acompañado de la constante curiosidad, contribuye a que los estudiantes aprendan y desarrollen seguridad en sus argumentos.

APRENDIZAJE COLABORATIVO

Se desarrolla por medio del aporte de experiencias tanto al docente como al estudiante para desarrollarse en la autonomía y responsabilidades.

ARMONÍA

Apropiada proporción de las diversas partes que conforman una pieza gráfica. En los principios estéticos se dice que configura toda composición como una unidad, y está basado fundamentalmente de la simetría, equilibrio y proporción que son la base de la belleza.

CENTRO IMPACTO VISUAL

El CIV es el elemento dentro del diseño que debe **generar el interés** suficiente para que el lector fije su vista ahí en primer lugar. Sólo puede estar conformado por un elemento, por lo general es un plano orgánico o un texto de gran tamaño.

CÍRCULO CROMÁTICO

Herramienta empleada para la clasificación de los colores. Principalmente se trabaja con dos teorías; la primera se basa en el uso de los colores que emiten luz “RGV” (Red, Green, Blue), y por ende al mezclarse se genera el color blanco. Es la base de los monitores, cine, televisión, etc.

La segunda está basada en los colores pigmento CMYK (Cian, Magenta, Yellow y Key – donde negro sería key por considerarse la llave que completa el modelo). Estos son empleados para imprenta.

El círculo cromático nos permite clasificar los colores, según su composición, de la siguiente manera:

- PRIMARIOS: Son los colores puros que no derivan de ninguna mezcla. Estos son RGV y CMK.
- Secundarios: Se forman por la mezcla de dos colores primarios al 50% cada uno.
- Terciarios: Están formados por la mezcla de un primario con un secundario que sean contiguos.
- Cuaternarios: Están constituidos por la mezcla de dos terciarios.

COLOR

Tonalidad que adquiere un objeto y está determinado por la frecuencia de la luz emitida por el mismo. Los cuerpos absorben parte de las ondas de luz y reflejan otras que son interpretadas por nuestro cerebro como colores. Las correlaciones entre los colores están consideradas como uno de los puntos más importantes dentro de la publicidad gráfica y el diseño en general.

Los colores por sus propiedades tienen las siguientes características:

- Tono o matiz: Identifica y define al color como tal, dado que es la longitud de la onda dominante cuando se combinan las ondas de luz.
- Saturación: Se relaciona con la pureza del color, es decir, a mayor saturación encontramos mayor pureza del color. De lo contrario, un color desaturado estaría ausente de sus propiedades, por ende, se convierte en blanco y negro o grises.

- Brillos y contraste: Está relacionado con la cantidad de blancos y negros con los cuales se vincule el color. A mayor cantidad de mezcla con el blanco se obtendrá mayor brillo. Y al hacerlo con los negros se eleva el contraste.

COMPOSICIÓN

Orden, disposición, ritmo, simetría, equilibrio, encuadre y proporción de elementos y figuras de una composición gráfica para obtener un efecto deseado.

En la composición de un diseño se conjugan diferentes factores a tener en cuenta como el tamaño, de las formas empleadas, los colores, los puntos de vista del espectador, la distribución del espacio, la perspectiva, etc.

La distribución de los elementos se apoya en sus formas, volúmenes y combinación para producir efectos en el espectador. Por ejemplo, las formas verticales brindan la sensación ascendente, mientras que las horizontales las de equilibrio.

GLIFOS

Signos que se emplean como ornamento en cualquier diseño. El nombre proviene del griego glýfo que significa tallar o esculpir. Un glifo es atribuido a formas de escritura de las civilizaciones antiguas.

DIRECCIÓN DE ESCENA

Una dirección es una cualidad de relación básica que señala una trayectoria visual. El significado de las imágenes es atribuido por la dirección de escena. Se plasman al interior de una composición visual y se guían las miradas gracias a la atracción de objetos o elementos entre sí. La composición suele ser impuesta por líneas con mayor dirección dominante.

DIRECCIÓN DE LECTURA

Una vez marcado el centro impacto visual, este nos indicará la forma en la que se debe leer la imagen. Esto se consigue gracias a elementos que se contrasten entre sí. Ya sea por tamaño, forma, color, ubicación, etc. En otras palabras, se refiere a la forma que los ojos del espectador serán guiados en el diseño.

La dirección de lectura debe ser simple y clara para evitar confusiones, con ello se trata de obtener la máxima significación.

En una misma imagen se pueden encontrar los dos tipos de direcciones expuestas, pero probablemente una tenga mayor dominio en la gráfica.

INTERLETRADO

Es el espacio horizontal entre los signos o letras. Puede referirse al ajuste del mismo en un texto (tracking), o al diseño específico del espacio entre dos signos de una familia (kerning) en la composición de un texto justificado.

INTERLINEADO

También llamado “espaciado entre líneas”, determina la cantidad de espacio en sentido vertical entre las líneas de texto de un mismo párrafo. Éste suele medirse en líneas.

LEGIBILIDAD

Condición que tiene un texto para que pueda ser leído. Termina siendo un factor clave para que un texto pueda ser comprendido fácilmente, y se define en cuanto a su forma, contraste, peso, presentación y disposición.

NARRATIVA VISUAL

Se basa en la capacidad de la imagen de contar historias, a través de un discurso **visual** que remite a la existencia de un mundo, al cual revela parcialmente, desde el punto de vista de determinada interpretación.

PERSPECTIVA

Sistema que reproduce en una imagen la profundidad del espacio y el volumen tridimensional. Con el fin de generar credibilidad en el espectador, por parte de la imagen, se genera la ilusión de tres dimensiones. Entre algunos tipos de perspectiva tenemos los siguientes:

- Perspectiva lineal: Consiste en trazar dos líneas paralelas que van de una dirección más cercana a otra más lejana en planos que son paralelos al fondo, sin embargo, estas convergen en un punto de fuga, lo que genera la sensación de profundidad.
- Perspectiva paralela: Se trata de un solo punto de fuga que debe estar justo frente al espectador. El ejemplo más común es cuando se dibuja un cubo.
- Perspectiva de importancia: Permite resaltar a un objeto o personaje con relación a otro. El tamaño determina la importancia jerárquica entre los presentes en un mismo diseño.

PALETA DE COLORES

Herramientas de diseño gráfico utilizado para crear combinaciones de colores que trabajen bien juntos. Una paleta puede estar compuesta por colores comunes, o por una selección de tonalidad similar. Las diferentes tonalidades de una paleta completa, se inician desde los 3 colores básicos; el rojo, el azul y el amarillo.

RITMO

Arte visual relacionado con la armonía en una composición visual. Existe ritmo cuando se desarrolla una repetición armónica de un elemento. Puede ser un plano, una forma, un color, una línea, una sombra, etc. Puede ser lineal cuando los elementos se repiten siguiendo una línea imaginaria. O radial cuando parte de un punto y gira sobre su eje.

TIPOGRAFÍA

Es el arte de componer letras para comunicar un mensaje, y por tanto su técnica radica en la elección y el uso de “tipos” o “fuentes”, así como de símbolos que forman parte de un texto escrito. Por su parte, los “tipos” son estilos o modelos de letras. La tipografía también estudia cómo se relacionan entre ellos y cómo se interpretan y perciben en la sociedad, de manera que otorgan una significación contextual.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de hipótesis

2.1.1 Hipótesis General:

El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

2.1.2 Hipótesis Derivada:

- El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico, influye significativamente en el planteamiento de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

- El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico, influye significativamente en el diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.
- El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico, influye significativamente en la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

2.2. Variables y definición operacional

Para la presente investigación se han trabajado dos variables, una independiente y una dependiente.

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES.

VD. Enseñanza en clases.

La enseñanza en clase para esta investigación está considerada como el proceso empleado por los docentes para organizar los contenidos que serán empleados en el desarrollo del aprendizaje.

Enseñanza en clase, se desarrollará bajo el siguiente proceso. Primero el planteamiento o esquematización del tema en una narrativa, luego el diseño visual de los materiales y, finalmente, la implementación de los mismos en el momento de la exposición.

Esquema de enseñanza:

- Planteamiento o esquema → ¿Qué voy a contar?
- Diseño → ¿Qué voy a usar?
- Implementación → ¿Cómo lo voy a contar?

VI. Lenguaje Gráfico como recurso didáctico.

El lenguaje gráfico es el empleo de imágenes bidimensionales para comunicar y, en este caso, enseñar. Desde el inicio de la humanidad el hombre utilizó dibujos para transmitir conocimientos de generación en generación.

Los tres elementos básicos considerados en este experimento fueron: El tratamiento de la Imagen, uso del color y el manejo de la tipografía.

DEFINICIÓN OPERACIONAL

Operacionalización de Variables				
Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumentos
VARIABLE DEPENDIENTE Desarrollo de la Enseñanza		Aptitudes para la selección de elementos gráficos de acuerdo a su público objetivo.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo es el comportamiento de las personas? 	
		Capacidad de observación y análisis del contenido en pocas láminas.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué procesos, situaciones y/o acontecimientos se observan con mayor frecuencia? 	
	Planteamiento de presentaciones gráficas	Potencial para plantear elementos relevantes y viables de ser expuestos.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tendencias se identifican? 	
		Coherencia y creatividad en el planteamiento de ideas.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es original el problema identificado? 	

	Capacidad en el uso del lenguaje gráfico visual.	• ¿El problema es relevante para el público objetivo?	Matrices de evaluación
	Aptitudes para relatar y narrar conceptos con claridad por medio de gráficas.	• ¿Existe una solución posible para el problema identificado?	
Diseño de presentaciones gráficas	Capacidad de seleccionar y usar recursos digitales como Power Point, Prezi, entre otros.	• ¿Es coherente la idea de usar el Lenguaje Gráfico Visual a partir del problema identificado?	
	Tratamiento de la imagen según los principios del diseño y de la estética.	• ¿Es creativa la idea de usar el Lenguaje Gráfico Visual para el desarrollo de las clases?	
	Tratamiento de la Tipografía según los principios del diseño y la legibilidad.		
	Uso de software de diseño gráfico		

	(Photoshop e Illustrator).	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Usa la narrativa gráfica visual con el fin de esquematizar sus clases?
	Aptitud para aplicar las teorías de composición, diagramación y uso del color.	
Implementación de presentaciones gráficas	Dominio del tema.	
	Capacidad para seleccionar los medios idóneos para la narración de un tema.	
	Aptitud para usar e interpretar elementos visuales en clase.	
	Aptitud para atraer la atención de su público o audiencia durante 2 horas de clase.	
	Capacidad de sustentar oralmente los que está planteado en su gráfica.	

		Capacidad de interactuar el contenido de su conferencia con las gráficas empleadas.		
		Manejo de los tiempos.		
VARIABLE INDEPENDIENTE Influencia del Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico.	Tratamiento de la Imagen	Capacidad para emplear las Cualidades de Relación.	<ul style="list-style-type: none"> • Conoce los conceptos básicos del Lenguaje Gráfico? 	PreTest Cuestionarios compuesto por 20 preguntas
		Los elementos gráficos empleados contemplan los principios de Comunicación Visual	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Puede plantear con imágenes un centro de impacto visual, una 	
		Coherencia en una adecuada composición visual.	<ul style="list-style-type: none"> dirección de lectura y una dirección de escena? 	
		Plantea imágenes como narrativa dentro de un esquema.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tipo de composición visual conoce? 	

Uso del Color	Conoce y diferencia los modelos de color.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Genera legibilidad por medio de contrastes, pesos, colores, ritmos y armonías?
	Aptitud para aplicar las teorías de color.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Sabe cuál es la diferencia y el uso de RGB y CMYK?
	Capacidad para crear paletas de color.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es capaz de crear y emplear una paleta de colores idónea?
Manejo de Tipografía	Dominio del tema.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Comprende y emplea la teoría del color?
	Tratamiento de la tipografía según los principios de legibilidad.	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es coherente para generar jerarquías con
	Capacidad para dar jerarquía de la información empleada.	<ul style="list-style-type: none"> el contenido del curso?

		Capacidad de unir los textos como imágenes	<ul style="list-style-type: none">• ¿Conoce los criterios de legibilidad al momento de usar tipografías?	
--	--	--	--	--

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En este capítulo se presenta la metodología que permitió desarrollar el presente trabajo. Se muestran aspectos como el tipo de investigación, las técnicas y procedimientos que fueron utilizados para llevar a cabo dicha investigación.

3.1. Diseño de la Investigación

El presente estudio cuenta con un diseño metodológico Experimental a nivel Cuasi experimental, con un enfoque cuantitativo de tipo aplicado. Se trabajó con un grupo control y con un grupo experimental.

3.2. Diseño Muestral

La población estuvo conformada por los 109 profesores con los que cuenta la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. Dichos profesores se encontraron

dictando en los semestres 2019 - 0 y 2019 - 1. (Fuente Secretaría Académica de la Facultad de Comunicación de la Universidad).

Para Hernández (2014) “la población es el conjunto de personas, objetos, elementos o fenómenos en los cuales puede presentarse determinada característica para ser investigada” (p.174).

La muestra presentó aleatoriedad y estuvo conformada por 40 profesores de la carrera de Comunicación. En ese sentido fueron segmentados en dos grupos para la presente investigación. Uno estuvo conformado por el grupo experimental con 20 profesores y el grupo control también con 20 profesores.

Los criterios que se tomaron en cuenta para considerar a los profesores dentro de la muestra fueron los siguientes:

Criterios de Inclusión:

- Docentes de la Facultad de Comunicación de la Universidad.
- Contar con una carga lectiva mayor a 12 horas.
- Que sean comunicadores de profesión (no importa la Universidad de procedencia).

Criterios de Exclusión:

- Experiencia docente menos de 2 años.
- Que no usen presentaciones visuales.
- Problemas en la encuesta referencial docente en tres ciclos consecutivos.

Para efectos de la investigación se examinó mediante un pre test los conocimientos previos que tenían los profesores sobre el Lenguaje Gráfico (Variable Independiente), a fin de conocer las capacidades para emplearlo en la enseñanza en clases (Variable Dependiente).

La confiabilidad y validez del instrumento se midió con el coeficiente de confiabilidad de Alfa de Cronbach y el juicio de tres expertos, para ello se solicitó a docentes de especial jerarquía su aprobación, tanto para el pre test (cuestionario de entrada) como para el post test (matrices de evaluación).

3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de datos se realizó una prueba de entrada (cuestionario) que sirvió como pre test tanto para el grupo experimental como para el grupo control. Posteriormente se aplicó tres matrices de evaluación a ambos grupos que sirvieron de post test. Los resultados se presentan mediante cuadros, tablas y gráficos.

Con el propósito de determinar el grupo experimental y el grupo control se aplicó una prueba de entrada (pre-test) a un grupo de profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad (40 docentes) con un cuestionario de 20 preguntas.

Para Carrasco (2009) “La encuesta es una técnica para recoger información que consiste en la elección de una serie de personas que deben responderlas sobre la base de un cuestionario, en esta investigación, se aplicó un instrumento (cuestionario)” (p.324).”

El pre-test abarcó las siguientes cuatro etapas:

- Consideraciones en el uso y diseño de presentaciones visuales en sus clases.
- Conocimiento en el tratamiento de la imagen y composición.
- Conocimiento en el uso del color.
- Conocimiento en el manejo de tipografías.

En cada paso se observó las respuestas obtenidas por los profesores encuestados (datos). Se observó que el primer grupo (la de mayor cantidad de respuestas esperadas) poseía la propedéutica necesaria para designarla como grupo experimental y usar el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico por observar en ellos un número mayor de respuestas esperadas.

El grupo experimental fue sometido a un taller de 12 horas en los cuales se desarrollaron las siguientes etapas:

- Planteamiento de presentaciones gráficas.
- Diseño de presentaciones gráficas.
- Implementación de presentaciones gráficas.

En el post test, que también fue aplicado a los dos grupos, se logró el objetivo general y los específicos de la investigación, el cual consistió en determinar de qué manera el Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, favorece el planteamiento, diseño

e implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad.

- a) Planteamiento de presentaciones gráficas.
- b) Diseño de presentaciones gráficas.
- c) Implementación de presentaciones gráficas

Se realizaron tres rúbricas (para medir el planeamiento, diseño y la implementación) con una puntuación de 0 a 3 puntos. El instrumento está dividido en 3 dimensiones, las cuales se subdividen en los siguientes componentes:

Tabla 1

Tabla de especificaciones para la prueba de Desarrollo de la enseñanza

Dimensiones	Estructura de la prueba		Porcentaje
	Ítems	Total	
Planteamiento de presentaciones gráficas	1,2,3,4,5	5	38,4%
Diseño de presentaciones gráficas	6,7,8,9	4	30,7%
Implementación de presentaciones gráficas	10,11,12,13	4	30,7%
Total		13	100%

Tabla 2

Niveles y rangos de la prueba de Desarrollo de la enseñanza

Niveles	Necesita Mejorar	Satisfactorio	Bueno	Excelente
Planteamiento de presentaciones gráficas	0 – 4	5 – 8	9 - 11	12 - 15
Diseño de presentaciones gráficas	0 – 3	4 – 6	7 - 9	10 - 12
Implementación de presentaciones gráficas	0 – 3	4 – 6	7 - 9	10 - 12
Desarrollo de la enseñanza	0 – 10	11 – 20	21–29	30 – 39

Una vez terminado el taller, el investigador acudió a una clase de cada miembro del grupo experimental y control para realizar su evaluación. Los resultados se muestran en el Excel.

3.4. Validez y confiabilidad de los instrumentos

3.4.1. Validez del instrumento

La validez para el instrumento que sirvió para recoger los datos antes y después del tratamiento experimental, fueron validados por contenido, mediante el juicio de expertos. Para ello se solicitó a docentes de especial jerarquía su aprobación, que se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 3

Validez de contenido por juicio de expertos de la prueba sobre desarrollo de la enseñanza

Expertos	Desarrollo de la enseñanza
Dr. Julio Cesar Mateus Borea	89,00%
Dr. Javier Diaz Albertini Figueras	85,00%
Dr. Peter Busse Cardenas	79,00%
Promedio Total	81,52%

Tabla 4

Valores de los niveles de validez

Valores	Niveles de validez
91 – 100	Excelente
81 – 90	Muy bueno
71 – 80	Bueno
61 – 70	Regular
51 – 60	Malo

Siendo el porcentaje **81,52%**, y de acuerdo con la tabla se ubica en Muy Buena, por lo que se considera que este instrumento es aplicable.

3.4.2. Confiabilidad de los instrumentos

Para Carrasco (2009) “la confiabilidad es la cualidad o propiedad de un instrumento que permite obtener los mismos resultados, al aplicarse una o más veces a la misma persona o grupo de personas en diferentes periodos de tiempo” (p. 339). En este caso,

al tener los instrumentos una escala binomial se utilizó el coeficiente de confiabilidad Alfa de Cronbach. Los resultados son contrastados en la siguiente tabla:

Tabla 5

Criterio de confiabilidad valores

Criterio	Valores
No es confiable	-1 a 0
Baja confiabilidad	0,01 a 0,49
Moderada confiabilidad	0,5 a 0,75
Fuerte confiabilidad	0,76 a 0,89
Alta confiabilidad	0,9 a 1

Fuente: Hernández, et. al. (2014)

Tabla 6

Estadísticos de fiabilidad

Variable	Alfa de Cronbach
Desarrollo de la enseñanza	0,874

Luego de la aplicación en el Software SPSS 24, el Alfa de Cronbach es igual a 0,874, lo que indica que el instrumento tiene una fuerte confiabilidad.

3.5. Aspectos éticos

El presente estudio fue desarrollado en su integridad por el autor, el cual cumplió y respetó en todo momento la normativa ética, los reglamentos y los principios rectores de la Universidad que alojó el experimento, así como los propios de la carrera de Comunicación.

La investigación buscó beneficiar el dictado de las clases en la carrera de Comunicación para contribuir con los profesores de manera positiva y con la misma casa de estudios. Toda información que se emplea en este estudio es tratada con el fin de no comprometer la identidad de los profesores, pues los resultados son cifras mas no nombres o códigos que los puedan identificar.

Por ningún motivo el investigador busca desacreditar ni a la plana docente ni a la institución a la que pertenece. Por el contrario, busca contribuir y beneficiar con los resultados de la investigación.

No se manipularán los resultados de los estudios para beneficiar al autor.

Finalmente, no se han desatendido las obligaciones con la Universidad por la realización de esta investigación.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

Tabla 7

Niveles del desarrollo de la enseñanza en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Excelente	[30 - 39]	16	80,0%	1	5,0%
Bueno	[21 - 29]	4	20,0%	9	45,0%
Satisfactorio	[11 - 20]	0	0,0%	7	35,0%
Necesita mejorar	[0 - 10]	0	0,0%	3	15,0%
Total		20		20	

Elaboración propia

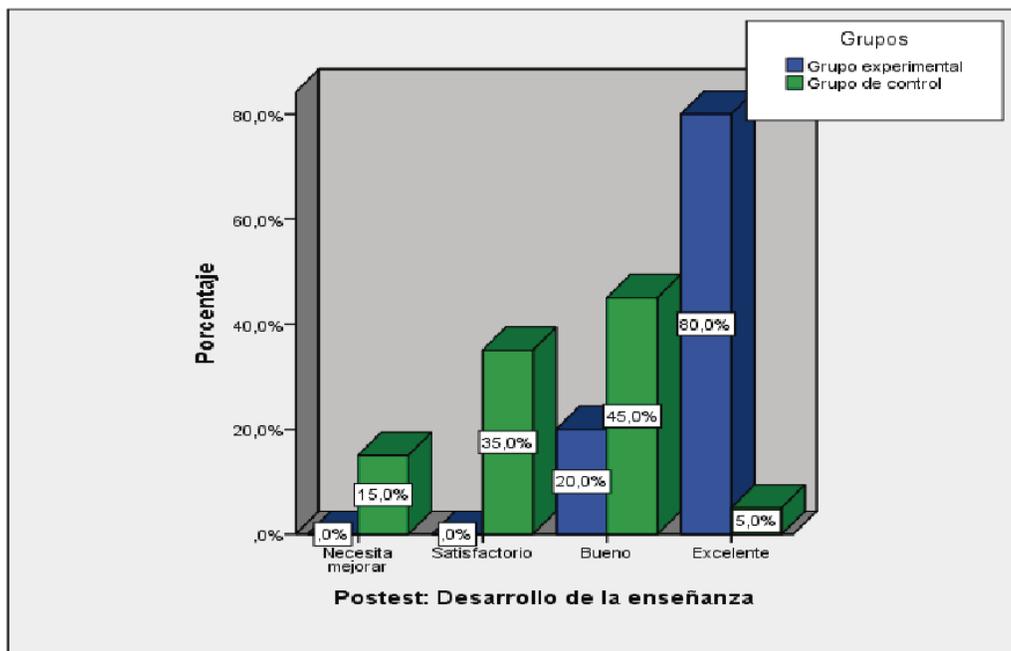


Figura 1. Desarrollo de la enseñanza en el postest

Elaboración propia

En el post test se puede observar que en el grupo experimental el 80,0% (16) realiza un excelente desarrollo de la enseñanza, y el 20,0% (4) bueno; por otro lado, en el grupo de control el 45,0% (9) realiza un buen desarrollo de la enseñanza, el 35,0% (7) satisfactorio, otro 15,0% (3) necesita mejorar, y el 5,0% (1) excelente.

Tabla 8

Estadísticos descriptivos del desarrollo de la enseñanza en el postest ambos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n = 20)	Control (n = 20)
Media	32,15	20,80
Mediana	32,50	20,50
Moda	32	28
Mínimo	24	3
Máximo	37	35

Elaboración propia

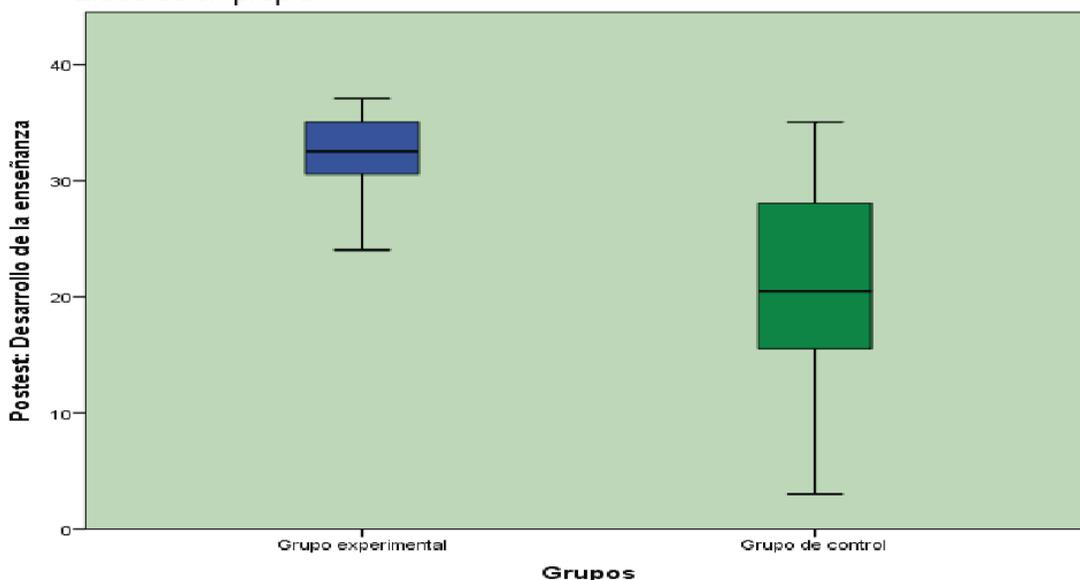


Figura 2. Desarrollo de la enseñanza en el postest.

Elaboración propia

En cuanto a los estadísticos descriptivos, se observa que los grupos de estudio son similares (post test), así mientras que el grupo experimental presenta una puntuación máxima de 37 puntos, el grupo de control 35; la media para el grupo experimental (32,15) es mayor en 11,35 puntos que el grupo de control (20,80); en cuanto a la

mediana (me) hay una diferencia de 12,00 puntos a favor del grupo de experimental (me = 32,50) y en cuanto a la moda (mo) el grupo de control presenta una moda igual a 28 y el experimental 32.

En resumen, el grupo experimental tiene mejores condiciones que el grupo de control en el post test del desarrollo de la enseñanza.

Tabla 9

Niveles del planteamiento de presentaciones gráficas en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Excelente	[12 - 15]	15	75,0%	2	10,0%
Bueno	[9 - 11]	4	20,0%	4	20,0%
Satisfactorio	[5 - 8]	1	5,0%	8	40,0%
Necesita mejorar	[0 - 4]	0	0,0%	6	30,0%
Total		20		20	

Elaboración propia

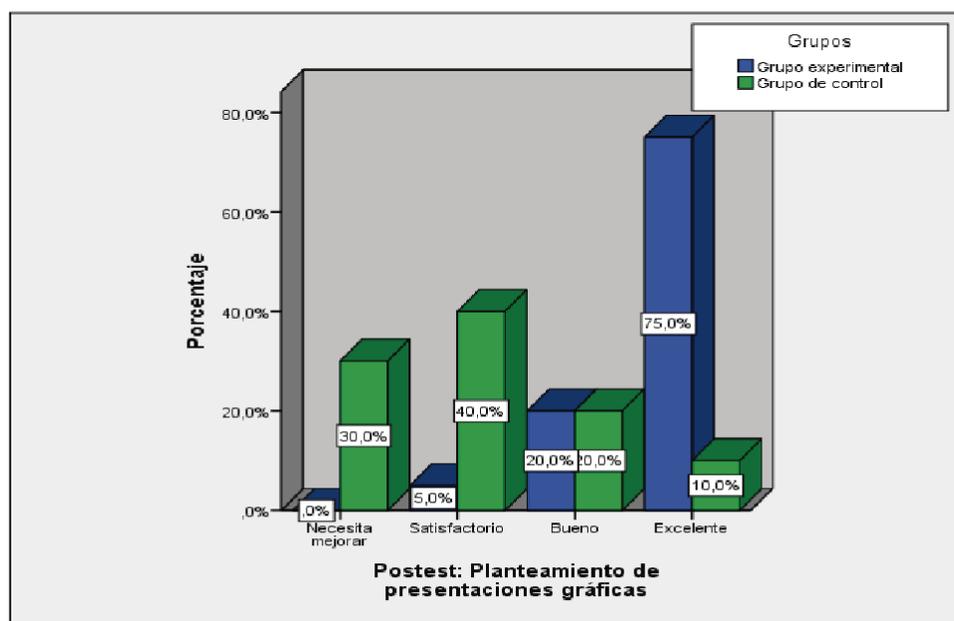


Figura 3. Planteamiento de presentaciones gráficas

Elaboración propia

En el post test se puede observar que en el grupo experimental el 75,0% (15) realiza un excelente planteamiento de presentaciones gráficas, otro 20,0% (4) bueno, y el 5,0% (1) satisfactorio; por otro lado, en el grupo de control el 40,0% (8) realiza un satisfactorio planteamiento de presentaciones gráficas, el 30,0% (6) necesita mejorar, otro 20,0% (4) bueno, y el 10,0% (2) excelente.

Tabla 10

Estadísticos descriptivos de planteamiento de presentaciones gráficas en el postest ambos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n = 20)	Control (n = 20)
Media	12,80	6,55
Mediana	13,00	6,00
Moda	15	6
Mínimo	7	0
Máximo	15	15

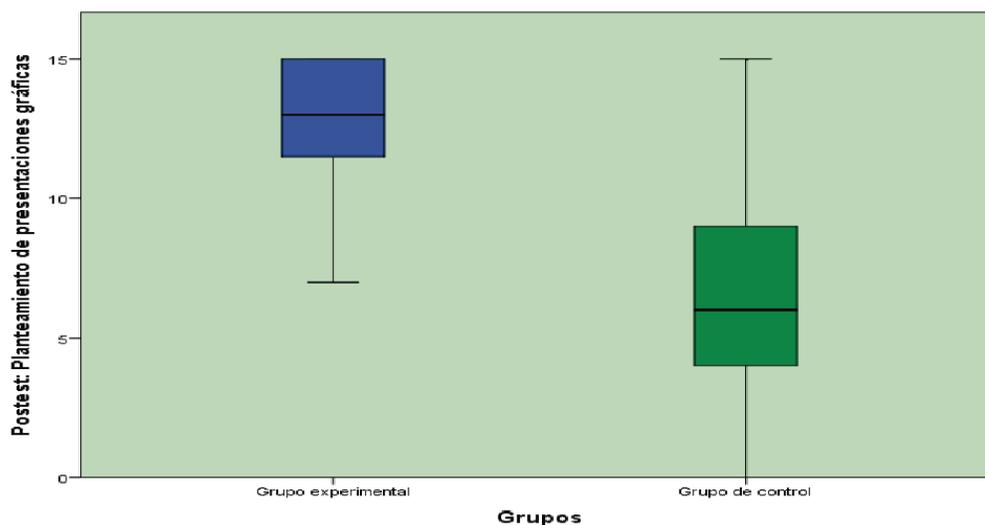


Figura 4. Planteamiento de presentaciones gráficas en el postest.

Elaboración propia

En cuanto a los estadísticos descriptivos, se observa que los grupos de estudio son similares (post test). Así, mientras que el grupo experimental presenta una puntuación máxima de 15 puntos, el grupo de control 15; la media para el grupo experimental (12,80) siendo mayor en 6,25 puntos que el grupo de control (6,55); en cuanto a la mediana (me) hay una diferencia de 7,00 puntos a favor del grupo de experimental (me = 13,00) y en cuanto a la moda (mo) el grupo de control presenta una moda igual a 6 y el experimental 15. En resumen, el grupo experimental tiene mejores condiciones que el grupo de control en el post test del planteamiento de presentaciones gráficas.

Tabla 11.

Niveles de diseño de presentaciones gráficas en el posttest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Excelente	[10 - 12]	20	100,0%	2	10,0%
Bueno	[7 - 9]	0	0,0%	6	30,0%
Satisfactorio	[4 - 6]	0	0,0%	7	35,0%
Necesita mejorar	[0 - 3]	0	0,0%	5	25,0%
Total		20		20	

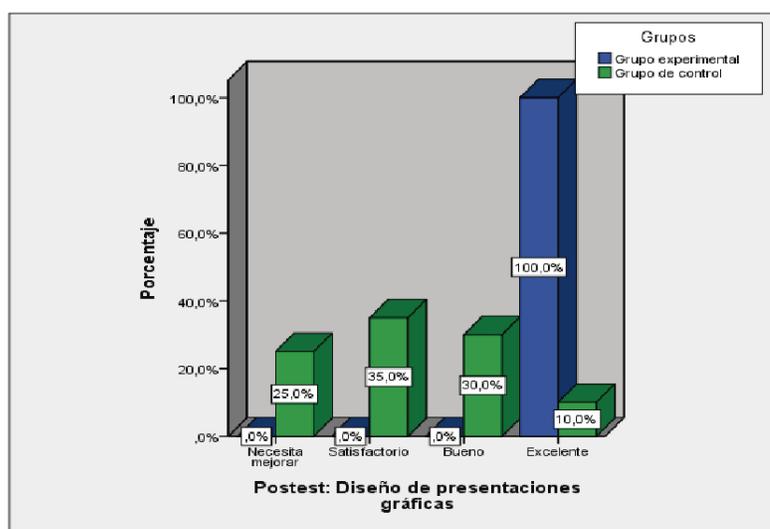


Figura 5. Diseño de presentaciones gráficas en el posttest

Elaboración propia

En el post test se puede observar que en el grupo experimental el 100,0% (20) realiza un excelente diseño de presentaciones gráficas; por otro lado, en el grupo de control el 35,0% (7) realiza un satisfactorio diseño de presentaciones gráficas, el 30,0% (6) bueno, otro 25,0% (5) necesita mejorar, y el 10,0% (2) excelente.

Tabla 12

Estadísticos descriptivos de diseño de presentaciones gráficas en el posttest ambos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n = 20)	Control (n = 20)
Media	10,00	5,40
Mediana	10,00	5,50
Moda	10	0
Mínimo	10	0
Máximo	10	10

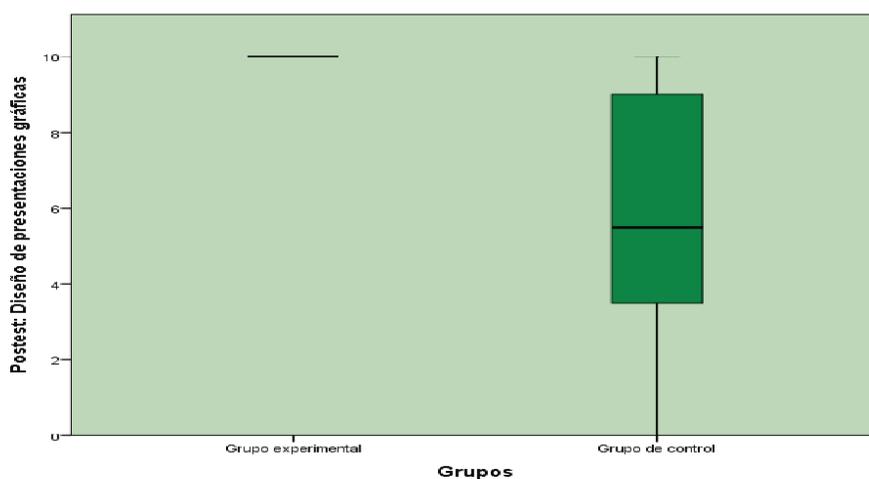


Figura 6. Diseño de presentaciones gráficas en el posttest.

Elaboración propia

En cuanto a los estadísticos descriptivos, se observa que los grupos de estudio son similares (post test): así, mientras que el grupo experimental presenta una puntuación máxima de 10 puntos, el grupo de control 10; la media para el grupo experimental (10,00) siendo mayor en 4,60 puntos que el grupo de control (5,40); en cuanto a la mediana (me) hay una diferencia de 4,50 puntos a favor del grupo de experimental (me = 10,00) y en cuanto a la moda (mo) el grupo de control presenta una moda igual a 0 y el experimental 10. En resumen, el grupo experimental tiene mejores condiciones que el grupo de control en el post test del diseño de presentaciones gráficas.

Tabla 13

Niveles de implementación de presentaciones gráficas en el postest

Niveles	Rango	Grupo experimental		Grupo de control	
		(f)	(%)	(f)	(%)
Excelente	[10 - 12]	10	50,0%	10	50,0%
Bueno	[7 - 9]	9	45,0%	8	40,0%
Satisfactorio	[4 - 6]	1	5,0%	1	5,0%
Necesita mejorar	[0 - 3]	0	0,0%	1	5,0%
Total		20		20	

Elaboración propia

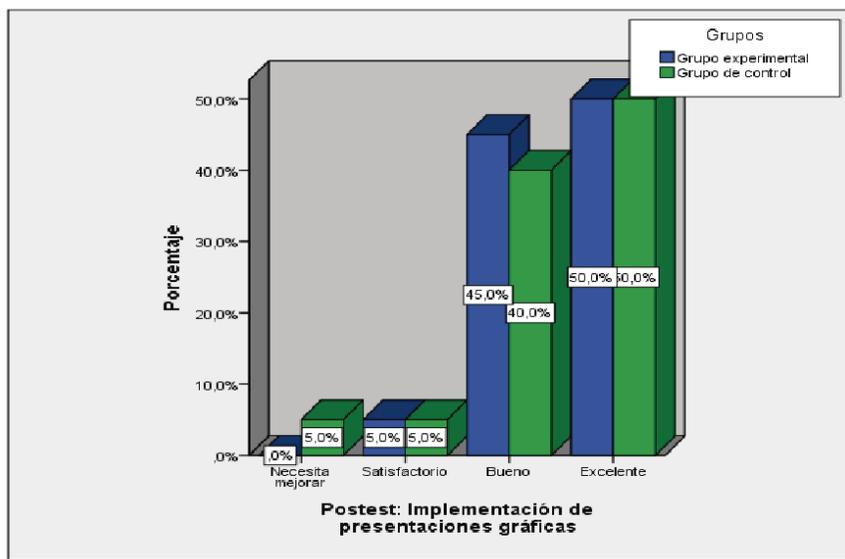


Figura 7. Implementación de presentaciones gráficas en el postest

Elaboración propia

En el post test se puede observar que en el grupo experimental el 50,0% (10) realiza una excelente implementación de presentaciones gráficas, otro 45,0% (9) bueno, y el 5% (1) satisfactorio; por otro lado, en el grupo de control el 50,0% (10) realiza una excelente implementación de presentaciones gráficas, el 40,0% (8) bueno, otro 5,0% (1) satisfactorio, y el 5,0% (1) necesita mejorar.

Tabla 14

Estadísticos descriptivos de implementación de presentaciones gráficas en el posttest ambos grupos

Indicador	Grupo	
	Experimental (n = 20)	Control (n = 20)
Media	9,35	8,85
Mediana	9,50	9,50
Moda	11	8
Mínimo	6	3
Máximo	12	12

Elaboración propia

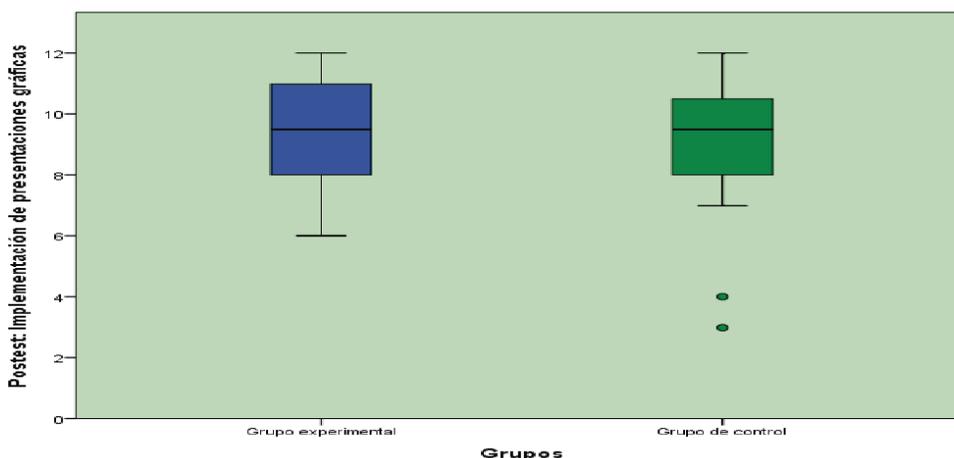


Figura 8. Implementación de presentaciones gráficas en el posttest.

Elaboración propia

En cuanto a los estadísticos descriptivos, se observa que los grupos de estudio son similares (post test). Así, mientras que el grupo experimental presenta una puntuación máxima de 12 puntos, el grupo de control 12; la media para el grupo experimental (9,35) siendo mayor en 0,50 puntos que el grupo de control (8,85); en cuanto a la mediana (me) no hay una diferencia de puntos (me = 9,50) y en cuanto a la moda (mo) el grupo de control presenta una moda igual a 8 y el experimental 11. En resumen, el

grupo experimental tiene mejores condiciones que el grupo de control en el post test de la implementación de presentaciones gráficas.

4.2. Nivel inferencial

4.2.1 Prueba estadística para la determinación de la normalidad

Para este caso se utiliza la prueba Shapiro-Wilk de bondad de ajuste por tener una muestra mayor a 50. La prueba permite hallar el grado de concordancia entre la distribución de los..... para determinar si se utilizarán pruebas paramétricas o no paramétricas para la contratación de la hipótesis.

Tabla 15

Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Desarrollo de la enseñanza Postest	,899	40	,000

Regla de decisión

Si α (Sig) > 0,05; Se acepta la Hipótesis nula

Si α (Sig) < 0,05; Se rechaza la Hipótesis nula

Elaboración propia

Paso 5: Toma de decisión

Como el valor p de significancia del estadístico de prueba de normalidad tiene el valor de 0,000; entonces para valores Sig. < 0,05; se cumple que se rechaza la Hipótesis nula y se acepta la Hipótesis alternativa. Esto quiere decir que, según los resultados obtenidos, podemos afirmar que los datos de la muestra de estudio no provienen de una distribución normal. Por lo tanto, para el desarrollo de la prueba de hipótesis; se utilizará las pruebas no paramétricas para distribución normal de los datos U de Mann-Whitney.

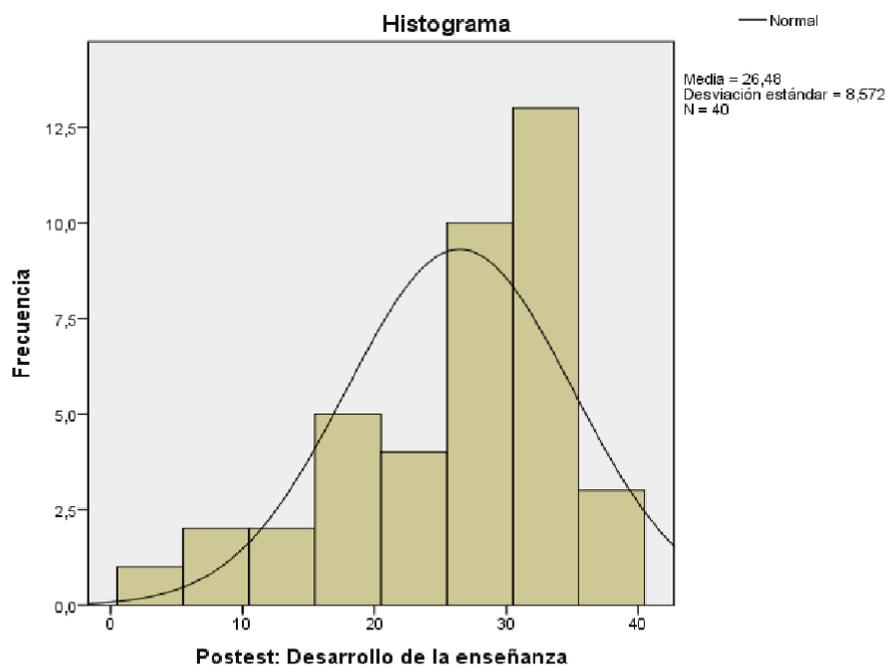


Figura 9.. Distribución de frecuencias de los puntajes de la prueba de desarrollo de la enseñanza en el postest

Elaboración propia

4.3. Prueba de hipótesis

Hipótesis general

Paso 1: Planteamiento de hipótesis estadística

Hi El lenguaje gráfico visual como recurso diáctico influye significativamente en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

H0 El lenguaje gráfico visual como recurso didáctico no influye significativamente en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Paso 2: Regla de decisión

Se acepta hipótesis de investigación si y solo si $p < 0,05$

Se acepta hipótesis nula si y solo si $p > 0,05$

Paso 3: Prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 16

Diferencia de rangos en los dos grupos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Postest: Desarrollo de la enseñanza	Grupo experimental	20	28,85	577,00
	Grupo de control	20	12,15	243,00
	Total	40		

Elaboración propia

Tabla 17

Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes

	Postest: Desarrollo de la enseñanza
U de Mann-Whitney	33,000
Z	-4,527
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Elaboración propia

Paso 4: Interpretación

Las tablas 16 y 17 presentan la comparación entre el grupo de control y el grupo experimental después de la aplicación del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico. En los resultados de la prueba U de Mann Whitney en el post test se observa diferencias altamente significativas ($z = -4,527$, $p < 0,05$) a favor del grupo

experimental, siendo el rango promedio del grupo experimental (28,85) mayor que el grupo de control (12,15). Por tanto, sobre la base de los resultados obtenidos se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna la cual sostiene que: el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Observándose, además, que los profesores del grupo experimental son los que presentan mejores puntajes y, por ende, mejor desarrollo de la enseñanza. Esto se debe a la aplicación del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico.

Paso 5: Conclusión estadística

Se concluye que: el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Hipótesis específica 1

Paso 1: Planteamiento de hipótesis estadísticas

H_i El lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en el planteamiento de enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

H₀ El lenguaje gráfico visual como recurso didáctico no influye significativamente en el planteamiento de enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Paso 2: Regla de decisión

Se acepta hipótesis de investigación si y solo si $p < 0,05$

Se acepta hipótesis nula si y solo si $p > 0,05$

Paso 3: Prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 18

Diferencia de rangos en los dos grupos

Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Posttest: Planteamiento de presentaciones gráficas Grupo experimental	20	28,93	578,50
Grupo de control	20	12,08	241,50
Total	40		

Elaboración propia

Tabla 19

Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes

	Posttest: Planteamiento de presentaciones gráficas
U de Mann-Whitney	31,500
Z	-4,601
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Elaboración propia

Paso 4: Interpretación

Las tablas 18 y 19 presentan la comparación entre el grupo de control y el grupo experimental después de la aplicación del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico.

En los resultados de la prueba U de Mann Whitney en el post test se observa diferencias altamente significativas ($z = -4,601$, $p < 0,05$) a favor del grupo experimental, siendo el rango promedio del grupo experimental (28,93) mayor que el grupo de control (12,08). Por tanto, sobre la base de los resultados obtenidos se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna la cual sostiene que el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en el planteamiento de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Observándose, además, que los profesores del grupo experimental son los que presentan mejores puntajes y, por ende, mejor planteamiento de enseñanza en clase. Esto se debe a la aplicación del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico.

Paso 5: Conclusión estadística

Se concluye que: el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en el planteamiento de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Hipótesis específica 2

Paso 1: Planteamiento de hipótesis estadísticas

H_i El lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en el diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

H_0 El lenguaje gráfico visual como recurso didáctico no influye significativamente en el diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Paso 2: Regla de decisión

Se acepta hipótesis de investigación si y solo si $p < 0,05$

Se acepta hipótesis nula si y solo si $p > 0,05$

Paso 3: Prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 20***Diferencia de rangos en los dos grupos***

Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Posttest: Diseño de Grupo experimental	20	29,50	590,00
presentaciones gráficas Grupo de control	20	11,50	230,00
Total	40		

Tabla 21***Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes***

	Posttest: Diseño de presentaciones gráficas
U de Mann-Whitney	20,000
Z	-5,342
Sig. asintótica (bilateral)	,000

Paso 4: Interpretación

Las tablas 20 y 21 presentan la comparación entre el grupo de control y el grupo experimental después de la aplicación del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico.

En los resultados de la prueba U de Mann Whitney en el post test se observa diferencias altamente significativas ($z = -5,342$, $p < 0,05$) a favor del grupo experimental, siendo el rango promedio del grupo experimental (29,50) mayor que el grupo de control (11,50).

Por tanto, sobre la base de los resultados obtenidos se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna la cual sostiene que el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en el diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Observándose, además, que los profesores del grupo experimental son los que presentan mejores puntajes y, por ende, mejor diseño de presentaciones gráficas.

Esto se debe a la aplicación del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico.

Paso 5: Conclusión estadística

Se concluye que: el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en el diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Hipótesis específica 3

Paso 1: Planteamiento de hipótesis estadísticas

H_i El lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Paso 2: Regla de decisión

Se acepta hipótesis de investigación si y solo si $p < 0,05$

Se acepta hipótesis nula si y solo si $p > 0,05$

Paso 3: Prueba estadística U de Mann-Whitney

Tabla 22

Diferencia de rangos en los dos grupos

	Grupos	N	Rango promedio	Suma de rangos
Posttest:	Grupo experimental	20	21,35	427,00
Implementación de presentaciones gráficas	Grupo de control	20	19,65	393,00
	Total	40		

Tabla 23

Prueba U de Mann-Whitney para muestras independientes

	Pretest: de presentaciones gráficas	Implementación de presentaciones gráficas	Posttest: de presentaciones gráficas	Implementación de presentaciones gráficas
U de Mann-Whitney	122,000		20,000	
Z	-,467		-2,149	
Sig. asintótica (bilateral)	,641		,000	

Paso 4: Interpretación

Las tablas 22 y 23 presentan la comparación entre el grupo de control y el grupo experimental después de la aplicación del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico. En los resultados de la prueba U de Mann Whitney en el post test se observa diferencias altamente significativas ($z = -2,149$, $p < 0,05$) a favor del grupo experimental, siendo el rango promedio del grupo experimental (21,35) mayor que el grupo de control (19,65). Por tanto, sobre la base de los resultados obtenidos se rechaza la hipótesis nula, en consecuencia, se acepta la hipótesis alterna la cual

sostiene que el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Observándose, además, que los profesores del grupo experimental son los que presentan mejores puntajes y, por ende, mejor implementación de presentaciones gráficas. Esto se debe a la aplicación del lenguaje gráfico visual como recurso didáctico.

Paso 5: Conclusión estadística

Se concluye que: el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 DISCUSIÓN

A partir de la contrastación realizada en los diferentes experimentos de la presente investigación, se presentan las siguientes discusiones:

- Entre los primeros temas del taller otorgado al grupo experimental se trató de la **narración gráfica secuencial** como estrategia didáctica en la enseñanza, el mismo que debe ser empleado en la creación de material visual en una clase. Este fue uno de los puntos más complicados para los participantes. El comentario general es que generar estos esquemas visuales no siempre es posible por el tiempo que le demanda a una persona que no tiene el expertis. Al tener varios cursos, y en diferentes Universidades, se manifiesta un exceso de trabajo que no están dispuestos a afrontar.

Al ser una Facultad de Comunicación los temas a tratar varían desde lo cotidiano y coyuntural, generalmente un poco más sencillo de representar en fotografía y gráfica, hasta sumergirnos en pensamientos abstractos que demandan mayor tiempo

para aterrizar las ideas. Lamentablemente el periodo de preparación de clases suele ser limitado, lo que imposibilita dedicar mucho tiempo al proceso creativo.

Los profesores no están acostumbrados a generar esquemas visuales. La forma tradicional de trabajar era transmitir teoría, tal como la aprenden en los textos, colocándola en párrafos. En algunos casos agregaban imágenes encontradas en internet, pero sin ningún peso visual. Este material no ayuda a involucrar a los estudiantes en el tema. Una narrativa visual debe ser contada como cuento, es decir, plantear un inicio, un cuerpo y un desenlace, pero siempre apoyados en un elemento visual que dé soporte a lo que se expone.

Pese a ello, que algunos de los profesores del grupo experimental hayan logrado una valoración “excelente”, comprueba que si es posible. En el post test se puede observar que en el grupo experimental el 75,0% (15) realiza un excelente planteamiento de presentaciones gráficas, otro 20,0% (4) bueno, y el 5,0% (1) satisfactorio; por otro lado, en el grupo de control el 40,0% (8) realiza un satisfactorio planteamiento de presentaciones gráficas, el 30,0% (6) necesita mejorar, otro 20,0% (4) bueno, y el 10,0% (2) excelente. Bajo estos resultados podemos decir que los profesores sí están en capacidad de generar esquemas visuales, pero el tiempo termina siendo un factor para que continúen con la forma tradicional de preparar sus clases.

- El conocimiento de los profesores sobre el Lenguaje Gráfico Visual no es el mejor. De acuerdo a la investigación, realizada en el PreTest, el 96% de nuestros evaluados afirma que es importante emplear las teorías de Lenguaje Gráfico para

diseñar las presentaciones visuales de sus clases. Sin embargo, sólo el 37% afirma tener los conocimientos apropiados.

Si esto ocurre en una Facultad de Comunicación es entendible por qué vemos tantas malas presentaciones en expositores de otras áreas.

Durante el experimento el 81% de los profesores encuestados manifiesta que es poco importante conocer y emplear teorías de color al diseñar sus presentaciones visuales. La mayor incongruencia se da cuando de ese mismo grupo el 68% manifiesta que elige sus paletas de color según su criterio. Del mismo modo sólo el 21% aplica cualidades de relación y un gran porcentaje no usa reglas de composición.

Finalmente, cuando se evaluaron los conocimientos en el uso de tipografía se encontraron carencias en el empleo de las mismas. Sin un sustento teórico que respalde ¿cómo se puede generar criterios para diseñar? los profesores restan importancia a las teorías visuales y se quedan sólo en los criterios empíricos para diseñar sus presentaciones. Por ende, tenemos malos resultados. Luego del arduo taller realizado con el grupo experimental, se observó una notoria mejora en los resultados a diferencia del grupo control. En el post test se puede observar que en el grupo experimental el 100,0% (20) realiza un excelente diseño de presentaciones gráficas; por otro lado, en el grupo de control el 35,0% (7) realiza un satisfactorio diseño de presentaciones gráficas, el 30,0% (6) bueno, otro 25,0% (5) necesita mejorar, y el 10,0% (2) excelente.

Estos resultados nos llevan a defender lo establecido en la presente investigación, que el manejo de las herramientas de diseño y lenguaje gráfico permite que todas las ideas expresadas por los comunicadores puedan ser aterrizadas con éxito.

La clave siempre estará en la regla básica de diseño: “Menos es más”.

- Cuando se evaluó, en el post test, la implementación de los materiales creados en clases se observó que en el grupo experimental el 50,0% (10) realiza una excelente implementación de presentaciones gráficas, otro 45,0% (9) bueno, y el 5% (1) satisfactorio; por otro lado, en el grupo de control el 50,0% (10) realiza una excelente implementación de presentaciones gráficas, el 40,0% (8) bueno, otro 5,0% (1) satisfactorio, y el 5,0% (1) necesita mejorar.

Estos resultados casi similares entre los grupos de estudio dejaron en evidencia un punto importante: No hay una relación directa entre “Buen esquema” y “Buen diseño” con una “buena implementación”. Por ende, se verificaron los siguientes puntos:

- 1 Encontramos que los profesores, en el grupo experimental, hicieron un buen trabajo en los dos primeros puntos de la rúbrica, pero la implementación no fue acertada. Se quedaban cortos en la puesta en escena o se terminaban escondiendo tras el pupitre. Pero los resultados

no fueron malos, porque un 50% del grupo experimental empleó las herramientas brindadas y lograron mejorar.

El empleo del manejo corporal termina siendo un punto muy importante que se suma a la enseñanza, pero que a su vez cuesta mucho superar la timidez y romper el temor escénico. Recordemos que estudios, como el Goodland de 1996 y Mills del 2007, han demostrado que más del cincuenta y cinco por ciento del mensaje se transmite de forma visual; y se refiere tanto a la expresión corporal como a las ayudas visuales.

- 2 El caso contrario ocurrió con el grupo control. Muchos profesores por su amplia experiencia lograron sobrepasar las barreras de un material visual mal diseñado y lograban captar la atención de los estudiantes. El manejo corporal, la potencia de la voz, el empleo del espacio, la relación del tema con anécdotas y algunas bromas hacían de una experiencia muy interesante para el estudiante. Como diría Maya Angelou: “La gente olvidará lo que dijiste, lo que hiciste, pero nunca olvidará cómo la hiciste sentir”. Al final esa es una de las claves de éxito.

- El mal uso de las presentaciones visuales en clase.

El Pre test y las entrevistas realizadas nos exponen que el 86% de la muestra afirmó que es muy importante el uso de las presentaciones visuales en clase. De estos el 72% afirma que siempre las utiliza en el dictado de su materia y el 23% lo hace algunas veces. Sin embargo, cuando se les preguntó ¿Por qué es importante realizar

presentaciones visuales en clase?, se dieron tres enunciados como los más votados y servirán para discutirlos a continuación.

La primera afirmación es que estamos en una era digital y los estudiantes son más visuales.

Diferentes estudios psicológicos, neurológicos y comunicacionales pueden dar fácilmente conformidad a esta aseveración. Sin embargo, al contrastarlo con la realidad y revisar los PPTs empleados en clases, por nuestro grupo de estudio, se observa que el diseño está conformado, mayoritariamente, por bloques de texto sobre un color de fondo o acompañados de una imagen pequeña sin utilizar cualidades de relación visual para generar impacto y atracción en el espectador. Los Power Point no desarrollan un concepto visual claro que permita captar la atención de los alumnos y darles instrumentos para entender de qué se trata la clase. El mensaje a comunicar por medio de una presentación debe ser comprensible en poco tiempo.

La segunda afirmación señala que las presentaciones visuales son empleadas como ayuda memoria para el expositor y la tercera que sirven como resúmenes del curso para ser empleados como material de estudio para sus alumnos. En ambos casos el uso de esta herramienta es incorrecto. Colocar largos textos en una misma presentación terminan generando problemas de atención por parte del receptor. Las presentaciones son piezas gráficas de corta exposición y se deben cortar los textos de manera que pueda facilitar la lectura y entendimiento.

Si el profesor desea entregar resúmenes de las clases o de las lecturas del curso para sus estudiantes, estos deberían ser un documento aparte de los PPTs, de

tal manera que las presentaciones visuales cumplan con el objetivo de ser una herramienta en clase.

En resumen, los docentes quieren usar presentaciones visuales para estar acorde con las nuevas tecnologías, pero no tienen una idea clara de por qué, ni cómo hacerlo. Con más razón se afianza la importancia de que un docente no solo debe conocer del tema sino implementar en su expertis conceptos didácticos.

5.2 CONCLUSIONES

En concordancia con los objetivos e hipótesis planteados en la investigación, se presentan las siguientes conclusiones:

PRIMERA: El objetivo general de la investigación fue “Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico en favor del desarrollo de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima”. Para la realización de este objetivo se formuló la hipótesis “El Lenguaje Gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima”.

Luego de la contrastación de la hipótesis general y de su respectivo análisis, se concluye que el Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico influye significativamente en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima (Post test $z = -4,527$ y $p < 0,05$ a favor del grupo experimental, siendo el rango promedio del grupo experimental 28,85 mayor que el grupo de control 12,15).

SEGUNDA: EL primer objetivo específico fue “Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en favor del planteamiento de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima”. Se formuló la

hipótesis “El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico, influye significativamente en el planteamiento de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima”.

Se comprobó la hipótesis, es decir, el lenguaje gráfico visual como recurso didáctico influye significativamente en el planteamiento de presentaciones de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. (Post test $z = -4,601$ y $p < 0,05$ a favor del grupo experimental, siendo el rango promedio del grupo experimental 28,93 mayor que el grupo de control 12,08).

TERCERA: El segundo objetivo específico fue “Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en favor del diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima”. Se formuló la hipótesis: El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico, influye significativamente en el diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Se comprobó la hipótesis, es decir, El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico influye significativamente en el diseño de presentaciones gráficas de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. (Postest $z = -5,342$ y $p < 0,05$ a favor del grupo experimental, siendo el rango promedio del grupo experimental 29,50 mayor que el grupo de control 11,50).

CUARTA: El tercer objetivo específico fue Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en favor de la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. Se formuló la hipótesis El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico, influye significativamente en la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.

Se comprobó la hipótesis, es decir, El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico influye significativamente en la implementación de presentaciones gráficas de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. (Post test $z = -2,149$ y $p < 0,05$) a favor del grupo experimental, siendo el rango promedio del grupo experimental (21,35) mayor que el grupo de control (19,65).

5.3 RECOMENDACIONES

A la luz de los resultados obtenidos en la presente investigación, se recomienda:

- La comunicación visual como instrumento pedagógico es tan antigua como la existencia misma. Antes de que el ser humano supiera leer y escribir ya aprendía de la historia y de la religión por medio de pinturas y esculturas que dejaban un mensaje claro. El lenguaje gráfico visual como herramienta didáctica es un método que podría estudiarse a profundidad si se consideran las conclusiones y alcances de este estudio. El diseño, el arte y la fotografía son impulsores de conocimientos en cualquier sociedad y como tal, debería ser un tema transversal en todas las mallas curriculares de las diferentes especialidades en cada facultad de Comunicación.
- Proponer a las autoridades que dirigen la Universidad, implementar en los planes de capacitación docente un programa de tutoría o consejería para aquellos profesores que deseen aprender y desarrollar más sobre el uso del Lenguaje Gráfico en el diseño de material didáctico.
- Se sugiere aplicar este estudio a las asignaturas de otras carreras, a fin de comprobar su efectividad ante otros retos que se demanden según la especialidad.

- Las clases de un docente en aulas de educación superior no pueden ser similares a las de un docente de educación básica. Sin desmerecer a ninguna de las partes, el rol del docente no debe ser el de otorgar información nueva, sino que se debe promover la investigación y el intercambio de ideas, despertando la curiosidad del estudiante.
- Se recomienda que la presentación de los temas en clase no debería exceder de los 20 minutos. En ese tiempo se debería realizar una exposición tipo TED, con material visual atractivo y que sirva de respaldo al expositor. El resto de tiempo debería ser empleado para discusiones en clases o para permitir que los estudiantes investiguen.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Archundia Gutiérrez, Osvaldo (2012). *Elementos del diseño fotográfico*. México: Trillas.
- Amar, R. V. M. (2014). *Didáctica y comunicación no verbal*. Salamanca: Comunicación Social.
- Baldwin, Jonathan (2007) *Comunicación visual: de la teoría a la práctica*. Barcelona: Parramon.
- Benites Gamio, M. I. (2019). Los organizadores visuales como estrategia para mejorar el logro de los aprendizajes en el área de comunicación de las estudiantes del sexto de primaria de la I.E.P “De los Sagrados Corazones”. (Tesis de maestría). UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTÍN DE AREQUIPA
- Brea, J. L. (2005). *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Bonnici, Peter (2000) *Diseño con fotografía*. México, D.F.: McGraw Hill.

- Callata Huanca, Percy Hernan (2018). Aplicación del MS POWER POINT como estrategia didáctica basado imágenes de matemáticas ecuaciones lineales en la institución educativa Víctor Andrés Belaúnde Villa Quebrada de Vilquechico. Universidad Andina Néstor Cáceres Velásquez.
- Canales, J. & Lari, F. (2002). *Gramática de la imagen bidimensional*. Lima: Fondo de Desarrollo Editorial, Universidad de Lima. 2002.
- Canales, Jenny (2000). *Diseño Gráfico: Manual para la confección de mensajes visuales*. Lima.
- Colorado Castellary, Arturo (1997). *Hipercultura visual: el reto hipermedia en el arte y la educación*. Madrid : Complutense
- Costa, Joan. (2003). *Diseñar para los ojos* (2da. Ed.). La Paz: Grupo Editorial Design.
- Costa, Joan (1993), *Identidad corporativa*. México DF. Editorial Trillas
- Costa, Joan (2013). *Diseñar para los ojos*. Barcelona. La paz: Grupo editorial Design.
- Dondis, D. A. (1984). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*.
- Frascara, Jorge (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- Frascara, Jorge (1999). *El poder de la imagen*. Buenos Aires: Infinito.
- FREEDMAN, K, *Enseñar cultura visual*. Octaedro, Barcelona, 2006.
- Frutiger, A. (1985). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gamonal, Roberto. (2005). *Tipo/Retórica. Una aproximación a la Retórica Tipográfica*. Icono 14, N° 5, 1-22.

- Heller, E. (2004). *Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, L. (2010) *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.
- Hernández S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Edit. Mac Graw Hill. México. Cuarta edic. Pags. 438 – 439.
- Jordi, Enric (2007). *Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán)*. Barcelona: Actar.
- Jiménez Mendoza, Á. (2015). El pensamiento espacial en los procesos de representación gráfica en el área de educación artística desde una perspectiva lúdica en estudiantes del grado 7-1 de LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA KENNEDY-MEDELLÍN. (Tesis de maestría). FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES.
- Lorenzo Brañanova, Jorge (2005). *Diseño y Comunicación Visual*. Madrid. Editorial Indexbook SL.
- Martín Arrillaga, Javier. (2000). *La composición visual*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia, Vicerrectorado de Metodología, Medios y Tecnología.
- Martínez, M. J. M., Morales, G. A., & Plaza, E. L. (2015). *Diccionario visual de términos de arte*. Madrid: Cátedra.
- Moles, A. (1991). *La imagen: comunicación funcional*. México: Editorial Trillas.

- Navarro Martínez, D. (2016). “La narración gráfica como estrategia didáctica en la enseñanza de la educación artística en la escuela secundaria”. (Tesis doctoral). Universidad de Granada.
- Newark, Quenting (2002). *¿Qué es el diseño gráfico?: Manual de diseño*. México D.f.: Gustavo Gili.
- Pacheco, V. A. T. (January 01, 2004). *Aprendiendo a enseñar, enseñando a aprender en la universidad*.
- Pango Jordan, Luis Miguel (2017). “Planteamiento, desarrollo y manejo de identidad visual en los principales productos de la Unidad de Eventos de la Facultad de –Comunicación de la Universidad de Lima”. (Tesis licenciatura). Universidad de Lima.
- Pazmiño López, A. (2018). “Desarrollo de un recurso gráfico para capacitar a los docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE) sobre los procesos educativos aplicados a los estudiantes con sordera.”. (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE).
- Pérez-Bermúdez, C. (2000). *Lo que enseña el arte. La percepción estética en Arnheim*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Peters, Tom (2002). *Obsesión por el diseño ¿soporte del espíritu corporativo y fundamento de la ventaja competitiva?* Madrid: Nowtilus S.L.
- Pozo Puértolas, Rafael (2015). *La comunicación técnica entre el proceso de diseño y la producción gráfica*. Madrid: AENOR Ediciones.

- Ramos Salas, Andrés Filiberto (2008). “Aplicaciones multimedia para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la Facultad de Ingeniería y Arquitectura (FIA) de la USMP, en el año 2007”. (Tesis de Maestría). UNIVERSIDAD DE SAN MARTIN DE PORRES.
- Rodrigo López, Alonso (2011). “La representación gráfica de la información en el nuevo diseño de periódicos”. (Tesis Doctoral). UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- Sesma, M. (2004). *Tipografismo*. Barcelona: Paidós.
- Sexe, N. (2001). *Diseño com*. Buenos Aires: Paidós.
- Schonlau, Julia (2011). *MNM diseño gráfico minimalista*. Barcelona. Maomao Publications.
- Sherin, Aris (2013). *Elementos del diseño: Fundamentos del color*. Barcelona: Parramón.
- Trillo Tello, Pedro Enrique (2015). “Plataforma virtual como herramienta de gestión en el aprendizaje de contenidos procedimentales, de la asignatura de juego de negocios, en la facultad de ciencias administrativas y recursos humanos de la USMP año 2014”. (Tesis de Maestría). UNIVERSIDAD DE SAN MARTIN DE PORRES.
- Toro Tamayo, L. (2008). *Semiosis publicitaria. Aproximaciones desde el análisis del discurso*. Medellín: Sello Editorial, Universidad de Medellín.
- Tumbull, Arthur T, y Russell Baird (1995) *Comunicación gráfica: Tipografía, diagramación, diseño, producción*. México DF. Editorial Tril.

- Utreras, R. (2013). La informática en el proceso de aprendizaje de los estudiantes del séptimo año de educación Secundaria. Ecuador: Fondo editorial Universidad de Quito. (Tesis doctoral). UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- Valderrama, S. (2010) *Pasos para elaborar proyectos y tesis de investigación*. Lima: Editorial San Marcos.
- Villafañe, J. & Mínguez, N. (1996) *Principios de la teoría general de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Weinschenk, P. H. D. S. (2016). *100 cosas más sobre la gente que todo diseñador necesita saber*. Madrid, España: Ediciones Anaya Multimedia.

ANEXOS

Anexo 1: Matriz de consistencia

MATRIZ DE CONCISTENCIA			
TITULO: Influencia del Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.			
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable dependiente:
¿Cuál es la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima?	Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico en favor de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.	El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico influye significativamente en el desarrollo de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.	Influencia del Lenguaje Gráfico Visual como recurso didactico
Problemas derivados o específicos	Objetivos específicos	Hipótesis Derivadas	Variable Independiente:
• ¿Cuál es la influencia del uso del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en relación al planteamiento de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima?	• Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en favor del planteamiento de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.	• El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico, influye significativamente en el planteamiento de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.	Desarrollo de la enseñanza
• ¿Cuál es la influencia del uso del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en relación al diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima?	• Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en favor del diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.	• El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico, influye significativamente en el diseño de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.	
• ¿Cuál es la influencia del uso del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en relación a la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima?	• Evaluar la influencia del Lenguaje Gráfico como recurso didáctico, en favor de la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.	• El Lenguaje Gráfico Visual como recurso didáctico, influye significativamente en la implementación de la enseñanza de los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima.	

Anexo 2: Instrumentos para la recolección de datos

Evaluación de entrada (Pre Test)

INSTRUCCIONES

Estimado participante:

Ante todo, gracias por tomarse el tiempo en resolver este cuestionario. A continuación, encontrará 20 preguntas cuyas respuestas nos permitirán conocer sobre sus hábitos de uso de materiales gráficos en clase, así como su nivel de conocimiento sobre lenguaje gráfico. Tómese un tiempo en responder con total sinceridad. No hay respuesta incorrecta.

Para responder, solo marcar con un "X" dentro de la alternativa que mejor se adecue a usted. Si en una pregunta se diera el caso de que más de una respuesta le parece correcta, seleccione aquellas que aplique con su experiencia.

Conteste las preguntas que se formulan a continuación de manera clara y sincera. Recuerde que no existe una respuesta errada.

1. **Utiliza usted presentaciones visuales o diapositivas cuando dicta sus clases.**
 - a. Si
 - b. No

2. **¿Qué tan importante considera usted, el uso de presentaciones visuales en sus clases?**
 - a. Muy importante
 - b. Poco importante
 - c. Nada importante

3. **Cuál de los siguientes programas suele emplear cuando prepara sus presentaciones visuales.** Puede marcar más de una.
 - a. Power Point
 - b. Prezzi
 - c. Illustrator
 - d. Photoshop
 - e. Keynote
 - f. Otras: _____

4. **Según su criterio, por qué es importante realizar una presentación visual en clase:**
 - a. Estamos en una era digital y los estudiantes son más visuales.
 - b. Sirve de material de estudio para los alumnos.
 - c. Se emplea como una ayuda memoria donde el expositor puede anotar sus ideas.
 - d. El mercado
 - e.

5. **Si dejáramos de lado el contenido y tuviera que describir visualmente sus presentaciones diría que en su mayoría son:**
 - a. Bloques de textos sobre un color de fondo
 - b. Una sucesión de fotografías
 - c. Un bloque de texto junto a una Foto
 - d. Mapas conceptuales y estadísticas.
 - e. Ninguna de las anteriores

6. **Considera importante emplear las teorías de Lenguaje Gráfico para diseñar las presentaciones visuales de sus clases:**
 - a. Si
 - b. No

7. **Considera que tiene los conocimientos necesarios en lenguaje gráfico para la preparación de sus presentaciones visuales.**
 - a. Si
 - b. No

8. **Las imágenes que utiliza en sus diapositivas son:**
 - a. Imágenes que descarga de internet.
 - b. Imágenes que descarga de internet, pero editadas en algún software.
 - c. Fotografías tomadas por usted.
 - d. Fotomontajes diseñados por usted
 - e. No uso fotografías en mis presentaciones

9. **¿Cuándo diseña sus presentaciones visuales plantea un centro de impacto visual, una dirección de lectura y una dirección de escena?**
 - a. Si
 - b. No

10. **¿Qué tipo de composición visual emplea al diseñar sus diapositivas?**
 - a. Regla de tercios
 - b. Composición con formas geométricas
 - c. Simetría Cruzada
 - d. Simetría dinámica

- e. Otras
- f. No uso reglas de composición

11. ¿Cuál de los modelos de color emplea para el diseño de sus presentaciones visuales?

- a. CMYK
- b. RGB
- c. Ninguno de los anteriores.

12. Cuando diseña sus presentaciones suele generar legibilidad por medio de:

- a. Contrastes
- b. Pesos
- c. Colores
- d. Ritmos y armonías
- e. Otros

13. ¿Comprende y emplea la teoría del color al diseñar sus presentaciones visuales?

- a. Si
- b. No

14. Cuando diseña sus presentaciones visuales suele seleccionar su paleta de colores mediante:

- a. Círculo cromático.
- b. Adobe kuler
- c. Seleccione la paleta de color según mi criterio
- d. Sólo uso blanco y negro
- e. Otros.

15. Cuando diseña sus presentaciones visuales suele emplear:

- a. Colores opuestos
- b. Colores complementarios
- c. Colores análogos
- d. Otros
- e. No uso colores.

16. Los textos empleados en sus presentaciones cumplen la función de:

- a. Lograr que el lector se concentre en lo que lee, evitando la decoración.
- b. Dar su propia interpretación del texto que diseña, usando la tipografía como medio expresivo.
- c. Dar jerarquías a los contenidos.
- d. Ninguna de las anteriores.

17. ¿Cuántos caracteres como máximo es necesario para la redacción de sus textos en sus presentaciones?

- a. 40 caracteres
- b. 60 caracteres
- c. 90 caracteres
- d. 120 caracteres

18. Cuando diseña sus presentaciones suele usar el kerning en:

- a. Automático
- b. Óptico
- c. Entre 0.5 y 1.5
- d. No sabía que debía modificarlo

19. Para generar contraste en sus textos usted prefiere:

- a. Combinar Serif y Sans Serif
- b. Usar mayúsculas
- c. Combinar Blancas y negras
- d. Emplear colores fuertes en el texto.
- e. Ninguna de las anteriores.
- f. No necesito contrastes

20. Qué tipo de alineación suele emplear cuando diseña sus presentaciones:

- a. Alineado a la izquierda, aunque no se vea un bloque ordenado.
- b. Justificado, aunque se marquen diferentes distancias entre las palabras.
- c. Alineación Centrada para dar dinamismo al texto.
- d. Vario las alineaciones entre diapositivas.
- e. No uso textos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN (POST-TEST).

GRUPO CONTROL Y EXPERIMENTAL				
Competencia 1: Plantea las presentaciones gráficas				
Criterios	Indicadores / Escala de evaluación			
	Necesita Mejorar (0 puntos)	Satisfactorio (1 puntos)	Bueno (2 puntos)	Excelente (3 puntos)
1. Relatar y narrar conceptos con claridad por medio de gráficas.	No hay gráficas, sólo bloques de texto que el expositor lee o deja a vista de sus estudiantes.	Relata y narra conceptos por medio de gráficas de manera incompleta con algunos errores visuales que puede llevar a una interpretación ambigua.	Relata y narra conceptos por medio de gráficas. Tiende a saturar los contenidos y, en algunos casos, el foco de atención no siempre se logra.	Relata y narra conceptos con claridad por medio de gráficos manteniendo el foco de atención.
2. Selección de elementos gráficos de acuerdo a su público objetivo.	No hay elementos visuales en sus presentaciones.	Selecciona elementos gráficos, pero están pensados en su criterio y no en el público objetivo.	Realiza una buena selección de elementos gráficos, pero estos no terminan de estar relacionados entre diapositivas.	Realiza una excelente selección de elementos gráficos. Edita y modifica cada imagen para que sea atractivas a su público.
3. Esquematiza el contenido de su exposición a través de sus láminas.	Le cuesta realizar un esquema con su contenido. Su capacidad de síntesis es deficiente.	Esquematiza el contenido adecuadamente en algunas láminas, pero emplea demasiadas.	Esquematiza el contenido en la mayoría de láminas. En una cantidad aceptable de láminas. Aún puede reducir.	Esquematiza el contenido de cada lámina en una buena cantidad de las mismas.
4. Mantiene coherencia y creatividad en el planteamiento de ideas.	Plantea sus ideas sin un esquema coherente y creativo. Solo emplea bloques de texto.	Plantea sus ideas con coherencia pero le cuesta la parte creativa en su esquema gráfico.	Plantea sus ideas con mucha creatividad en su esquema gráfico, pero el exceso puede generar algunos distractores.	Plantea sus ideas con coherencia y creatividad en su esquema gráfico.

Competencia 3: Implementación de presentaciones gráficas

Taller de comunicación (Criterios)	Indicadores / Escala de evaluación			
	Necesita Mejorar (0 puntos)	Satisfactorio (1 puntos)	Bueno (2 puntos)	Excelente (3 puntos)
1. Capacidad para seleccionar los medios idóneos para la narración de un tema.	Utiliza presentaciones visuales en PPT sólo como ayuda memoria o para otorgarle un resumen escrito a sus alumnos.	Utiliza presentaciones visuales con elementos interactivos como Prezi, que generan dinamismo, pero mantiene el uso de grandes textos como ayuda memoria.	Utiliza presentaciones bien diseñadas y otros elementos audiovisuales como videos que permiten generar mayor interés en sus estudiantes.	Utiliza presentaciones bien diseñadas y otros elementos audiovisuales como videos que permiten narrar el contenido de la exposición y generar mayor comprensión en sus estudiantes.
2. Capacidad de interpretar e interactuar el contenido de su conferencia con las gráficas empleadas.	Lee el contenido de su presentación. Se esconde tras el pupitre sin interactuar con su material.	Sale al frente, pero termina leyendo su presentación sin interactuar realmente con el contenido.	Genera una interacción respaldada por su diseño que permite ejemplificar fácilmente sus contenidos. Casi no pierde el hilo conductor de su esquema.	El discurso del expositor está directamente ejemplificado con la gráfica presentada. Se vinculan a la perfección generando una interacción perfecta durante toda la exposición.
3. Aptitud para atraer la atención de su público o audiencia durante 2 horas de clase.	No genera empatía con el público.	Inicia con buen timbre de voz y carisma para atraer al público, pero no lo mantienen en el transcurso del discurso.	Inicia con buen timbre de voz y carisma para atraer al público. Aprovecha el espacio y recursos para generar empatía.	Inicia con buen timbre de voz y carisma para atraer al público. Aprovecha el espacio y recursos para generar empatía. Sabe regular su intensidad de voz durante toda la exposición.
4. Dominio del contenido de su presentación.	No conoce su tema, lo realiza con timidez con lo cual pierde al público.	Inicia de manera interesante para el público, pero se va perdiendo en el paso del tiempo.	Inicia de manera interesante para el público, va colocando elementos que generan interés durante el desarrollo del tema y concluye su discurso de manera ordenada.	Inicia de manera atrayente para el público, coloca elementos que generan interés durante el desarrollo del tema y cierra el discurso con una conclusión que está vinculada al principio. De esta manera cierra un discurso redondo.

Competencia 2: Diseña sus presentaciones gráficas

Taller de comunicación (Criterios)	Indicadores / Escala de evaluación			
	Necesita Mejorar (0 puntos)	Satisfactorio (1 puntos)	Bueno (2 puntos)	Excelente (3 puntos)
1. Capacidad de emplear los principios de relación.	Desconoce los principios de relación. No puede generar un centro de impacto visual en sus presentaciones.	Genera un centro de impacto visual, pero desaprovecha la dirección de lectura.	Genera un centro de impacto visual, conduce una buena dirección de lectura, pero le falta complementar la dirección de escena.	Genera un centro de impacto de visual y sabe conducir a una excelente dirección de lectura y dirección de escena.
2. Tratamiento de la imagen según los principios del diseño y de la estética.	Emplea imágenes descargadas de internet sin cuidar que estén pixeladas y/o con sellos de agua.	Emplea imágenes descargadas de internet cuidando la calidad, pero sin reparar en la autoría de las mismas.	Emplea imágenes descargadas de internet cuidando la calidad y la autoría de las mismas. Además las edita mejorando las luces y sombras, pero no el foco que daría si trabajara el contraste.	Emplea imágenes descargadas de internet cuidando la calidad y la autoría de las mismas. Además las edita mejorando las luces, sombras y foco por medio del contraste.
3. Tratamiento de la Tipografía según los principios del diseño y la legibilidad.	Emplea diversas fuentes tipográficas, algunas de ellas poco legibles, en una misma lámina. Satura la presentación.	Emplea dos fuentes tipográficas en una misma lámina, pero similares entre sí, sin genera mayor contraste entre ellas.	Emplea un máximo de dos fuentes tipográficas en una misma lámina y generar contraste entre ellas.	Emplea una familia tipográfica completa y generar contraste entre ellas.
4. Aptitud para aplicar las teorías de composición, diagramación.	Emplea demasiados elementos visuales y no hay jerarquía en los contenidos.	Emplea un solo elemento visual, pero con mucho contenido en sus textos.	Emplea un solo elemento visual, jerarquiza sus contenidos separando lo importante, lo urgente y lo complementario.	Emplea un solo elemento visual, jerarquiza y sintetiza al mínimo sus contenidos separando lo importante, lo urgente y lo complementario.

<p>5. Aptitud para aplicar las teorías y uso del color.</p>	<p>No sabe cómo usar las teorías del color.</p>	<p>Selecciona los colores según su criterio, pero no genera contraste. Los colores rompen con la legibilidad.</p>	<p>Emplea círculo cromático para la selección de colores generando contraste adecuado para generar legibilidad y no cansar al lector.</p>	<p>Emplea círculo cromático para la selección de colores generando contraste adecuado para forjar legibilidad. Crea una paleta de color que permiten hermanar toda la presentación.</p>
---	---	---	---	---

ANEXO 3: Plan calendario del taller con profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima

Sesión	Fecha	Cantidad de Horas	Logros
<p><u>Sesión 1:</u> Narrativa visual - Público Objetivo - Narración gráfica secuencial</p>	03/06/2019	3 horas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los profesores seleccionan elementos gráficos de acuerdo a su Público Objetivo. 2. Los profesores pueden esquematizar gráficamente sus clases y narrar conceptos con claridad por medio de gráficas. 3. Los profesores incrementan su capacidad de analizar contenidos en pocas láminas.
<p><u>Sesión 2</u> Lenguaje Visual - Composición - Cualidades de relación - Efectos de sentido.</p>	06/06/2019	4 horas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los profesores entienden la necesidad de generar un tratamiento de la imagen que usan según los principios del diseño y de la estética. 2. Los profesores refuerzan sus conocimientos en el uso de software de diseño gráfico (Photoshop e Illustrator) 3. Los profesores aplican correctamente la composición de tercios, diagramación y uso del color.
<p><u>Sesión 3</u> Jerarquía de Información - Importante, urgente, complemento - Menos, es más</p>	10/06/2019	3 horas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los profesores trabajan sus tipografías según los principios del diseño y la legibilidad. 2. Plantear elementos relevantes y viables de ser expuestos.
<p><u>Sesión 4</u> Implementación - Interacción con el material - Presencia escénica - Desplazamiento</p>	13/06/2019	3 horas	<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor puede interactuar el contenido de su conferencia con las gráficas empleadas. 2. Tiene la capacidad de sustentar oralmente los que está planteado en su gráfica. 3. Desarrolla la aptitud para atraer la atención de su público o audiencia durante 2 horas de clase.

ANEXO 4: Descripción de instrumentos aplicados en el grupo experimental

1. **XMIND**

Es un programa para realizar mapas conceptuales. Ayuda a la gente a anotar ideas, organizar diversos gráficos, y compartirlos para colaborar online.

Permite realizar diagramas como fishbone, de árbol, organizacionales, lógicos, e incluso hojas de cálculo. Este programa es gratuito y compatible con cualquier sistema operativo.

Durante los talleres fue, usualmente, utilizado para que los profesores puedan organizar los conocimientos que se emplearían durante su exposición, permitiendo segmentar las ideas principales y secundarias para ir construyendo su narrativa visual.

2. **COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Es una web de tutoriales realizados por José Guzmán Martínez, profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. Los videos presentados son sistemas instructivos de los programas de ADOBE Illustrator y Photoshop. Desarrollan algunos procedimientos o pasos para realizar diseños y ediciones.

Es empleado para reforzar el uso de las herramientas de diseño que sean necesarias en la creación de materiales.

3. **CANVA**

Este programa cuenta con una gran variedad de plantillas gratuitas para crear gráficos y todo tipo de diseños. Es una herramienta muy fácil de usar donde también se encuentra una sección para editar fotografías. La herramienta está diseñada para trabajar en línea, aunque también ofrece la oportunidad de descargar una aplicación gratuita para dispositivos móviles.

Esta herramienta fue muy utilizada por todos aquellos docentes que no manejan herramientas de diseño.

4. UNSPLASH

Es un sitio web dedicado a compartir fotografías de stock bajo la licencia Unsplash y cuenta con más de 110,000 fotógrafos contribuyentes. Las fotografías son de alta calidad y fue sumamente importante que los profesores aprendan a emplear imágenes libres de derechos.

5. PINTEREST

Es una plataforma que permite a los usuarios crear y administrar, en tableros personales temáticos, colecciones de imágenes como eventos, intereses, aficiones, entre otros.

Durante el experimento fue empleado a modo de inspiración para que los profesores puedan recibir ideas para graficar las temáticas de sus cursos.

6. KAHOOT

Es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes.