



**UNIVERSIDAD DEL AZUAY**

**ENCONTRANDO LAS HUELLAS  
DE LA EDUCACIÓN**

**LA ENSEÑANZA EN LA UNIVERSIDAD  
TEXTO PARALELO**

**CARLOS PÉREZ**  
DIRECTOR

**DANILO SARAVIA**  
AUTOR

**CUENCA - ECUADOR**

# DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a mi ángel guardián, que día a día me susurra al oído que debo seguir adelante y seguir creciendo. Este trabajo está dedicado a mi abuela “Mamita Michi”, mi vieja que siempre me cuida.

De igual forma quiero dedicar este trabajo a mis padres, hermanos y esposa, pero en especial, este trabajo se lo dedico, al regalo más grande que la vida me ha dado, mi hija Abigail



# AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer a cada persona que ha sabido aportar con un granito de arena en mi educación y formación como persona. Asimismo quisiera agradecer a mis padres por brindarme su apoyo incondicional en cada momento de mi vida.

De manera especial quiero agradecer a mi tío Marco Vargas que siempre fue un ejemplo de vida y fue quien con sus regaños y consejos supo enseñarme a luchar por cada uno de mis sueños. De igual manera agradezco a mi hermano Fabián el cual con sus consejos supo enseñarme a ser una buena persona. Un agradecimiento especial para mi tutor Carlos Pérez, por su ayuda dentro de esta especialización

# INTRODUCCIÓN

La vida es una ruta compleja, llena de caminos y obstáculos, en donde cada persona se conduce hacia diferentes objetivos y metas, que le ayudan a construirse como un ser humano.

Siempre me ha gustado ser una persona que busca superarse con cada día que pasa, y de igual forma, intento cumplir con cada uno de mis sueños. Es así que desde niño tenía un sueño, que estaba basado en la vida de uno mis tíos; el cual fue profesor de colegio y de universidad.

Recuerdo que hace poco tiempo, la Universidad del Azuay se fijó en mí, para ocupar un espacio como profesor de computación. Aquel día en que me llamaron, me sentí enormemente feliz, ya que era mi oportunidad para poder cumplir con mi sueño de ser profesor como lo fue mi tío.

Cuando comencé mi etapa como docente, en un principio, no sabía cómo actuar ante mis alumnos, para que me tomen en serio y al mismo no verme como un tirano. Es así que opte por ser yo mismo y empecé a dar mis clases de forma clara y sencilla, sin lenguajes complicados ni ejercicios im-

posibles. Sin embargo, en mi cabeza rondaba la incógnita de saber si mis procederes como profesor estaban bien o mal.

Al momento en que me enteré, que había un posgrado en pedagogía, se me hizo interesante, ya que pensé que, en este posgrado, podía encontrar la respuesta a mis preguntas como profesor. Es así que me inscribí en él; y de esta manera empezó un nuevo camino a recorrer en la búsqueda de ser un mejor docente.

En las siguientes hojas, se encuentra un diario, en donde junto las experiencias que he ido viviendo dentro de esta especialización.

En el presente texto se encuentra, en forma de diario, el desarrollo de una serie de prácticas, que más allá de ser una tarea dentro de esta especialización, han sido una guía con la cual, he empezado a entender lo que es ser profesor y más aun a entender lo que es “promover y acompañar el aprendizaje”.



# ÍNDICE DE CONTENIDOS

## LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

RAÍCES DEL CONOCIMIENTO.....	PAG. 1
REINTERPRETANDO SIGNIFICADOS.....	PAG. 4
FOTOSÍNTESIS DEL CONOCIMIENTO.....	PAG. 8
ESTRUCTURA DEL CONOCIMIENTO.....	PAG. 11

## UNA EDUCACIÓN ALTERNATIVA

FORJANDO MENTES - CULTIVANDO SERES.....	PAG. 15
MOSTRAR CAMINOS, MAS NO RESPUESTAS.....	PAG. 19
UN DOCENTE, DENTRO DE MI SER.....	PAG. 23

## LAS INSTANCIAS DEL APRENDIZAJE

LOS CAMINOS DE LA ENSEÑANZA.....	PAG. 26
YO Y EL RESTO.....	PAG. 32

## TRATAMIENTO DEL CONTENIDO

MIRÁNDOME DESDE OTROS OJOS.....	PAG. 39
---------------------------------	---------

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

## LAS PRÁCTICAS DEL APRENDIZAJE

LOS PILARES DEL SER.....PAG.43

## EVALUACIÓN Y VALIDACIÓN

DIFERENCIANDO ENTRE MEDIR Y EVALUAR.....PAG.53

EVALUADO POR LOS EVALUADOS.....PAG.58

## EL TEXTO PARALELO

CONCLUSIONES.....PAG.63

## BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA.....PAG.65



*“Todas las personas, somos como un rompecabezas que nos construimos día a día, con cada aventura y enseñanza que la vida nos da. Y siempre que una nueva pieza se ajusta al tablero de la vida eso se convierte en un orgullo personal.”*

*Danilo Saravia*

Cuenca, 7 de Diciembre de 2009

Al momento en el que comienzo este diario; mi cabeza se llena de ideas y sentimientos que nacen a partir de mis recuerdos; en donde me veo como un niño que nace y comienza su aprendizaje puesto que la vida como tal es justamente eso, un constante aprendizaje.

Cuando niño; día a día descubría cosas nuevas ya sea a través de mis propios errores y triunfos o por medio de la enseñanza de los primeros profesores que tiene el ser humano, sus padres. Son ellos quienes en los primeros años de vida, sobre mí, supieron depositar sus conocimientos y experiencias, siendo estas las primeras pinceladas de sabiduría sobre el lienzo blanco del conocimiento.

Hace algunos días, mientras tomaba un café y meditaba sobre la respuesta acerca de que era para mí *promover y acompañar el aprendizaje*, tuve la oportunidad de observar como una pareja de jóvenes; estaban tratando de enseñarle a su hijo a caminar, es así que les puse atención y mire como el padre tomaba a su hijo colocándolo a cierta distancia de la madre, posterior a ello el papá tomaba de

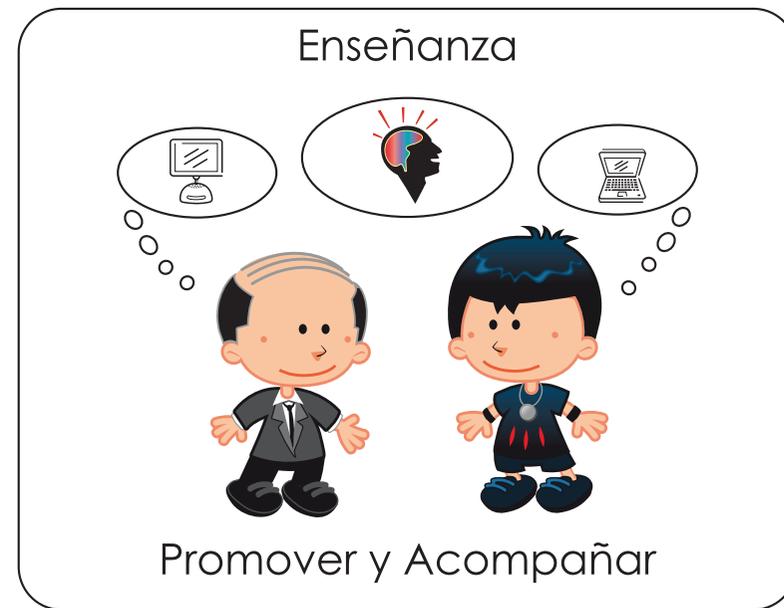


las manos al niño y lo conducía lentamente hacia ella. Al final cuando la mamá estaba a pocos centímetros, el padre soltaba gradualmente las manos de su hijo a fin de que este llegue a la meta solo y exitoso. A partir de esta vivencia mi mente se aclaró y la respuesta a la pregunta se definió.

El ser humano, como dije anteriormente, es un lienzo en blanco que espera ser pintado con el pigmento de la sabiduría. Es así que el docente o profesor se convierte en el pincel que va dando forma al cuadro del conocimiento en cada uno de sus estudiantes; y al igual que el padre que lleva de la mano a su hijo hasta poco antes de la madre, para dejar que el niño por sus medios alcance la meta. El profesor tiene por obligación acompañar a sus estudiantes por el sendero del aprendizaje hasta el momento en el que el educando se pueda valer por sí solo y continuar hasta su objetivo que es su profesión. Sin embargo, acompañar no significa tan solo estar presente durante el camino al éxito, sino más bien ser un apoyo el cual ayude a dar pasos firmes dentro de la formación del aprendiz. Desde mi punto de vista el profesor debe ser el combustible que encienda las ganas del estudiante para seguir adelante.

Si colocáramos al aprendizaje como un producto en

el mercado, su promoción estaría definida por los alcances y ventajas que este como tal puede tener, es decir la promoción del aprendizaje estaría en función de los métodos que se utilizan para enseñar; y al igual que un producto que tiene una imagen y resuelve las necesidades del usu-



ario; el aprendizaje debe verse atractivo y funcional hacia su consumidor final que es el estudiante.

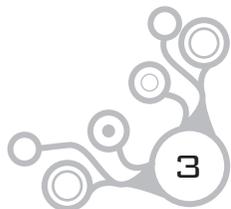
Desde mi experiencia como profesor, puedo decir que la promoción de la enseñanza se encuentra en es-



timular al aprendiz, mediante la competencia entre su conocimiento actual y el conocimiento futuro. Es así que se puede crear un sendero en donde el estudiante compite consigo mismo y está en una constante búsqueda del aprendizaje.

En definitiva puedo decir que promover y *acompañar la enseñanza* es buscar metodologías que permitan interrelacionarse al docente con su estudiante a tal forma que el estudiante aprenda de su profesor y viceversa.

Al igual que en la guerra, cuando se enfrentan dos bandos siempre existe un enlace entre ambos, dicho enlace es el mediador aquel que busca la armonía y el equilibrio entre los grupos; es aquel que se ubica exactamente en el punto medio para desde allí promover la paz. Asimismo entre el conocimiento y el aprendizaje existe un mediador que es la enseñanza, la cual tranza la forma en la que el educando recibe la información a través del profesor; definiéndose de esta manera el equilibrio entre enseñar y aprender.



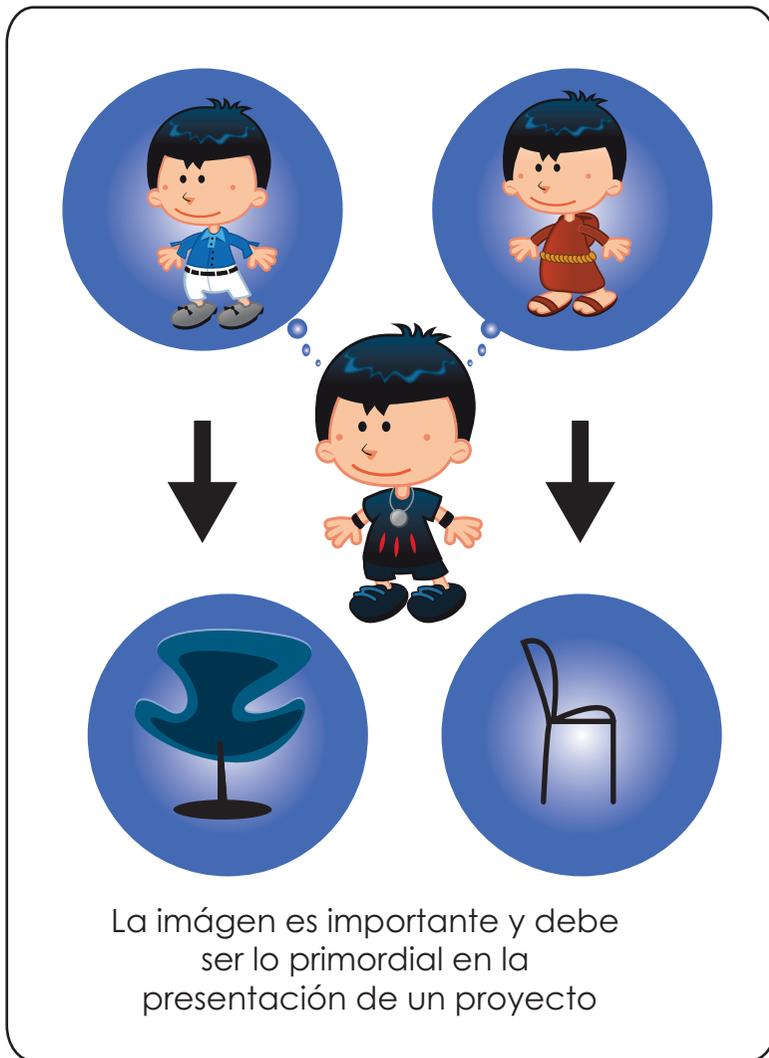
Cuenca, 15 de Enero de 2010

Toda la vida, desde niño, siempre me ha gustado describir las cosas o explicar las cosas a través de otras; es decir siempre he buscado reinterpretar los significados, para de esta forma entenderlos mejor.

La reinterpretación de las cosas o la metáfora, se pueden utilizar dentro de la enseñanza, ya que al mediar los conocimientos con cosas cotidianas permiten un mejor aprendizaje por parte de los alumnos.

Hace poco, puse en práctica esta forma de enseñanza con mis alumnos de diseño de objetos, en la materia de computación, en la cual enseñé el manejo del programa llamado 3D Max Studio. Este programa está enfocado hacia el modelado y renderizado de figuras o escenas tridimensionales; un ejemplo de la utilización y aplicación de este programa es al instante en el que se diseña una casa y el cliente quiere o necesita saber como esta se va a ver antes de ser construida; es así que este programa permite elaborar el diseño tridimensional de esta casa, para luego poder sacar o renderizar imágenes de un realismo único; satisfaciendo de esta manera la necesidad del cliente por ver con detalle cómo se va a ver su casa en la vida real.

Un par de días atrás, cuando tenía clase con mis alumnos de diseño de objetos, llegue con el fin de explicar cómo funciona el 3D Max y cómo este programa podía ayudar enormemente, en la presentación de proyectos tanto a nivel de estudiante como a nivel profesional.



Una vez iniciada la clase hice una pregunta poco

común acerca de ¿Cuál es el fin que persiguen las mujeres al arreglarse y pintarse durante horas, antes de una cita? La primera impresión de los estudiantes fue buena, puesto que hubo algo de risas y mofas. Sin embargo, las respuestas fueron varias y todas poseían un mismo tronco común o hilo conductor, el cual hacía referencia a la imagen y cómo un ser humano se vende o comercializa a través de esta, ante la sociedad.

La imagen, decían mis alumnos, es importante pues mientras mejor uno se vea tiene más aceptación ante el público. Una de las respuestas que me llamó mucho la atención, fue cuando uno de ellos mencionó que era más fácil robar vestido con saco y corbata que vestido como todo un maleante, ya que el ladrón de esquina espera el descuido de la víctima para acercarse y poderle robar mientras que aquellos de saco y corbata nos engañan con su imagen de seres exitosos que buscan el progreso general del país y nos roban sin que sintamos su mano dentro del bolsillo. Estaba claro entonces cuál era la importancia de la imagen en general.

El término de este debate acerca de la importancia de la imagen, fue mi punto de partida para explicarles a mis estudiantes, que así como la buena presentación de

nosotros como personas, nos permite que se nos abran puertas, rumbo al éxito; la buena presentación de un proyecto nos puede llevar a la firma de un contrato referente a la venta del mismo.

Al momento en que el tema acerca de los proyectos y su buena presentación termino; comencé a explicarles como el programa del 3D Max era un pilar fundamental dentro de la formación de un diseñador, ya que este poseía las características de ser un programa de modelado y renderizado el cual, ayuda al ejecutor del programa a expresar sus ideas de una manera fácil y rápida.

Para poder introducir a los estudiantes dentro del proceso que se debe seguir para la elaboración de una escena en tercera dimensión; y de esta manera terminar haciendo una imagen hiperrealista; tome como punto de partida la pregunta de cómo se construía una casa en la realidad; y fue entonces cuando los estudiantes comenzaron a dar sus criterios acerca del tema; hablaban de que para construir una casa, primero se hacia el diseño y luego en el terreno se comenzaba a crear los cimientos que darían vida a las paredes principales de la casa; en la siguiente etapa se procedía a dar los acabados más generales de las casa como son incrustes de piedra o texturizado de las

paredes, posterior a esto se trabaja las carpinterías y por último el amoblado de la casa.

El análisis del proceso de construcción de una casa, me facilitó el poderles enseñar, que para crear una escena en tres dimensiones se debían seguir pasos similares a los de la vida real. En una primera etapa se debe partir de los planos de la casa para poder levantar las paredes; posterior a esto se comienza a colocar las texturas o fotografías que hacen referencia a los materiales que se han de utilizar en la construcción, y por último queda toda la ambientación o amueblamiento de la escena en donde se coloca luces virtuales, muebles, ubicaciones, entre otros.

La idea de utilizar la construcción como tema de mediación para explicar el procedimiento a seguir en el modelado una escena virtual, sirvió de mucho puesto que los estudiantes prestaron mayor interés, así como supieron entender la clase con mayor facilidad.

Otro punto a favor que se pudo obtener como resultado de esta práctica, es que el hecho de haber creado un debate de este tipo en la clase, me permitió interactuar con los estudiantes logrando que cada uno de ellos diera su opinión con respecto al tema que se trataba.



En conclusión puedo decir que la mediación tiene la característica o proporciona la ventaja de romper muros entre el profesor y el alumno; puesto que al explicar un tema por complicado que este fuese, al momento que se usa la mediación como una forma de enseñanza, el tema más difícil se convierte en algo fácil de aprender.

Al momento, en que el profesor y el alumno rompen los muros, en donde el profesor es el que sabe todo y el alumno es tan solo un cerebro vacío, y más bien buscan interrelacionarse a través de sus conocimientos y experiencias para así lograr un inter aprendizaje en donde el profesor aprende a enseñar y el alumno aprende a aprender.



Cuenca, 16 de Diciembre de 2009

El ser humano desde el momento que nace se inserta en la sociedad y comienza su aprendizaje; es así que el hombre con cada día que pasa, cada aventura y vivencia comienza a desarrollar su currículum de vida, es decir comienza a desarrollar su experiencia.

Imaginemos el momento en que se planta un árbol, este empieza como una simple rama que día a día se engrosa y comienza a ramificarse hasta el punto en que aquella rama se convierte en un majestuoso árbol.

El hombre al igual que un árbol, se planta como un tallo que en base a sus experiencias y aprendizajes se ramifica y comienza a dar forma a su personalidad y oficio ante una sociedad que mantiene ciertas reglas que conforman su cultura.

Sin embargo, a diferencia de un árbol que se construye así mismo, el hombre posee la capacidad de construirse a partir de sus sentimientos y experiencias; puesto



Absorber el Conocimiento  
Genera un ser capaz de adquirir  
experiencia a través de sus vivencias

que para una persona es más fácil aprender, cuando puede comparar lo que aprende con algo ya vivido.

Así como un balón de fútbol que se obtiene a partir de figuras hexagonales y pentagonales que a medida que se cosen entre ellas van dando forma a la pelota. El hombre necesita de una serie de piezas que lo conducen hacia la transformación personal; es decir el hombre necesita de un currículo de aprendizaje, el cual especifica el dónde, cuándo y cómo la persona recibe su conocimiento.

Recuerdo como hace pocos años, cuando regrese de un viaje al exterior, llegue a Cuenca con ganas de hacer algo grande con mi vida, es así que comencé a buscar un lugar donde estudiar. Sin embargo, no quería estudiar algo técnico ya que estaba cansado de la exactitud, más bien quería algo que me dejara soñar, algo que me dejara ser yo mismo.

Un día mientras ayudaba a mi hermano en una tarea escolar, tome un pedazo de arcilla en mis manos y la comencé a moldear hasta que conseguí dar forma a un pequeño muñeco de barro, fue entonces cuando descubrí que quería estudiar algo que se refiera al arte pero que también sea utilitario, fue entonces que pensé en el dis-

ño como una carrera. *Es este pedazo de barro que hoy descansa en mis recuerdos el culpable de que hoy sea un diseñador.*

Como egresado, puedo decir que la universidad me preparo para afrontar las distintas problemáticas de un diseñador de objetos, como es el desarrollo de proyectos tanto a nivel artesanal como industrial. La preparación tecnológica me permite poder ocupar materiales comunes como la arcilla, la madera, el metal y el vidrio; asimismo puedo hacer uso de materiales alternativos como semillas, fibras y el reciclaje. En otras palabras el perfil académico que he recibido me permite buscar soluciones a problemas que la sociedad mantiene dentro del área estético-funcional.

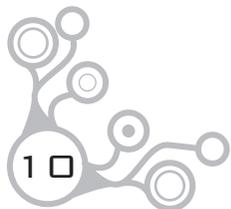
Al momento en el que me pongo a pensar, cómo es que pude absorber todos los conocimientos que me transformaron en un diseñador, viene a mi mente la idea de cómo llenar una botella, con el agua que se encuentra en una vasija, puesto que si intento llenar directamente la botella con el agua; quizá el caudal de la vasija termine derramando el líquido y no consiga llenar la botella. Por otro lado si utilizo un embudo, para en cierta forma, tener control del caudal, quizá pueda llenar la botella sin mayor



problema. Es así entonces que el aprendizaje que la facultad de diseño imparte, se basa en un embudo en donde se coloca al estudiante frente a problemas que van incrementando su dificultad según el estudiante va avanzando en su carrera.

En la facultad de diseño se practica un sistema de calificación, que es inexacto, en el sentido de que un trabajo no se puede calificar como las matemáticas, en donde uno más uno es igual a dos, sino más bien se califica la creatividad y la forma en la que el estudiante da respuesta a una problemática. Puedo decir sin temor a equivocarme que el diseñador puede darse formas para demostrar que uno y uno es igual a tres.

Los profesores de diseño por su parte están obligados a mantenerse constantemente actualizados en relación a la tecnología y a la estética. De igual manera siempre deben convertirse en abogados del diablo, ya que deben buscar la manera de explotar al máximo la creatividad de cada estudiante para de esta forma no obtener una respuesta común a la problemática.



## LA ESTRUCTURA DEL CONOCIMIENTO

Cuenca, 20 de Diciembre de 2009

Es fácil describir a un árbol, mirándolo desde afuera, es fácil mirar como este nace desde un simple tallo y como, con el pasar del tiempo, se va engrosando y fragmentándose en ramas; mostrándose como un viejo sabio que conoce todas las historias que han pasado por sus ojos. Sin embargo, la descripción que se puede hacer es algo generar, puesto que no se puede mirar, cómo el árbol fue alimentando sus células y cómo estas lo han ido construyendo.



Recuerdo hace pocos años, cuando ingrese a la Facultad de Diseño como estudiante; empecé a introducirme dentro de un sistema o malla curricular, que algún momento me transformaría en un profesional. Sin embargo, y a pesar de haber estado dentro del sistema, nunca pude conocer a fondo como este funcionaba.

Hoy, que me he convertido en una célula más de este árbol, que se llama escuela de diseño, todavía desconocía algunas partes de su currículo, es así que me ha tocado realizar una pequeña investigación para

descubrir todos aquellos detalles que no conocía y de esta manera poderlos relatar.

Quisiera comenzar el relato de lo que ahora conozco de la Facultad de Diseño y de su currículo, transformando en letras las palabras de un discurso realizado por el profesor Fabián Landivar.

*“Todo comenzó marginal como lo austral, como el cantado e inseparable del mote, se confeccionó con carne y huesos sufridos, pero también gloriosos de los sanguirima, de los Jatupamba y Charasol, Convención del 45 y del barrio de taita Pompilio, también de las tejedoras del Sigsig y Biblian; en fin, de allí y de acá de muchos lugares y de todos sus pobladores.*

*Ese ADN emigró desde las canteras hacia la universidad, y se hizo la hora de parir a esa hija llamada Diseño y en su mayoría de edad Facultad. Por tanto su heredad conforma enteramente la pasión de vivir de sus antecesores. De allí que su recorrido ha sido fresco y creativo, y nada le pertenece por decreto peor aún, esa pura racionalidad vinculada con la sabrosa especulación de deleites jactanciosos*

*Como hija adjunta allá en octubre de 1984 ocupó la cuna de Administración de Empresas y luego los corrales de Ciencia y Tecnología, pero prontamente supo conformarse asimismo para nutrirse de universales los cuales poco apoco maduraron su vocación libertaria y el resto perseverante; su endémico deseo de dicciones teórico-práctica instrumentó específicas formas de saber académico.*

*Ese transitar muestra, asimismo, que todas las relaciones y acciones humanas en su interior, han sido siempre debatidas y han surgido susceptibles de ser conocidas por ese valor, heredado, autónomo y crítico. En consecuencia en 1989 obraron substancias de independencia coincidiendo con los nuevos aires que refrescaron al mundo”*

La necesidad de los artesanos por conseguir mejorar sus productos ante una industria de producción en serie, provocó que se creara en 1984, dentro de la Facultad de Administración de Empresas, una escuela llamada Diseño, Es así que comienza la historia de lo que en 1989 se conoció como Facultad de Diseño.

En un principio la Facultad de Diseño tenía por objetivo crear profesionales que ostenten un conocimiento

general de todas las ramas que esta profesión implica. Sin embargo, con el pasar del tiempo la Facultad notó que los profesionales graduados en esta carrera, poseían un vago dominio de las tecnologías; debido a que sus conocimientos eran muy generales y no estaban centrados o dirigidos hacia un objetivo en especial. A partir de este punto, se plantea la necesidad de buscar una forma en la que los graduados mejoren sus conocimientos adquiridos y de igual manera la calidad de sus servicios profesionales. Es así que la Facultad, toma la resolución de separar a la carrera de Diseño en cuatro Escuelas o Especialidades que son: Diseño de Objetos, Diseño de Interiores, Diseño gráfico y Diseño de Textil y Modas.

La carrera de Diseño de Objetos se crea a partir de la necesidad de las empresas por encontrar personal calificado que posea conocimientos basados en el diseño de objetos como: muebles, joyas, accesorios, adornos, etc. Es así que el objetivo principal que mantiene la escuela de Objetos es la de capacitar a los estudiantes con los conocimientos necesarios para resolver la problemática del diseño de objetos en lo que respecta a concebir, programar y proyectar formas tridimensionales, considerando la expresión, la función y la tecnología como ejes constitu-

tivos del producto final.

El perfil del Diseñador de Objetos se pinta como un experto dentro del diseño, representación y construcción de formas tridimensionales. Es una persona con un alto nivel humanista que busca soluciones a problemáticas relacionadas con el medio ambiente y la cultura. Asimismo el Diseñador de Objetos posee conocimientos tecnológicos tanto a nivel artesanal como a nivel industrial los cuales le permiten desarrollarse en un campo ocupacional dentro de la pequeña y mediana industria.

Retomando el ejemplo del árbol que parte de un tallo y que se ramifica según su evolución; la Facultad de Diseño propone un plan de estudios en donde las cuatro escuelas de diseño nacen a partir de un tronco común en el cual todos los estudiantes de las cuatro ramas adquieren y experimentan conocimientos similares que se fundamentan en los principios básicos del diseño; posterior a esto cada carrera se dispara rumbo hacia el conocimiento específico.

La carrera de Diseño de Objetos presenta una estructura de estudios que se desarrolla en ocho ciclos, en donde, los tres primeros están propuestos para que el

estudiante adquiera la noción básica de los principios del diseño. Y a partir del cuarto ciclo comience a recibir los conocimientos propios de la carrera a través de materias específicas y de tronco común.

Las materias específicas de la carrera de Objetos están divididas en tres áreas que son: el área de diseño, el área de teoría, y el área de instrumentación.

El área de diseño es el eje soporte del resto de áreas ya que a partir de esta, nace la teórica que contiene a la historia del diseño de objetos; por otro lado está la parte instrumental en donde se desarrollan las materias de tecnología, ergonomía, computación y diseño de tesis.

El séptimo y octavo ciclo de la carrera de objetos están destinados a la ejecución del proyecto final, que desarrollara como la tesis con la que el estudiante se ha de graduar.

La Facultad de Diseño propone un sistema de evaluación, en donde en una primera etapa, el estudiante esta supuesto a dar solución a cierta cantidad de problemáticas propuestas por el profesor, y es a partir de la resolución de esta etapa que se obtendrá un primer puntaje sobre treinta

puntos.

La siguiente fase o etapa está calificada sobre veinte puntos los cuales se dividen entre un examen final y un trabajo de aplicación de la materia; sumándose de esta forma 50 puntos en total.

Cuenca, 28 de Diciembre de 2009

Hoy, he terminado de leer tres pedazos o fragmentos de tres libros, y es increíble como una simple lectura puede modificar o acentuar la ideología que alguien puede tener acerca de un tema.

Hace un poco más de cinco años, cuando regrese de mi viaje al exterior y buscaba algo que hacer para con mi vida, ingresé como estudiante a la Facultad de Diseño, con el fin de obtener un título que me encierre en el círculo de los profesionales. Sin embargo,



antes de entrar a la universidad siempre me pregunté ¿para qué estudiar algo que puedo aprender en la escuela de la vida? La respuesta, llego a mi justo a la mañana siguiente de haberme graduado, al momento en que me refleje en el espejo y me vi como una persona que mas allá de tener un título bajo el brazo y una serie de conocimientos tanto técnicos como teóricos; en el espejo se reflejaba ya no solo un hombre sino un ser humano.

Para mi forma de ver, un hombre o una mujer siempre serán personas o seres pero pocas veces se llamaran seres humanos. Un ser humano está constituido de aquellas experiencias que lo forman, al igual

que el hierro que se forja con cada martillazo que da el herrero. A pesar de esto, no quiero quitar valor a aquellos seres humanos que se han forjado a través de los méritos y deméritos que el cotidiano vivir produce; ya que al igual que herrero forja formas prediseñadas en el hierro, la naturaleza misma es capaz de producir formas de igual valor y sentido.

Partiendo del mismo ejemplo del herrero, la Universidad puede ser tomada como un productor de formas o seres que deben ser forjados hasta convertirse en humanos; he aquí entonces la respuesta acerca del qué hace un docente dentro de la Universidad.

Como docente debo considerarme como una herramienta más que ayuda al herrero (la Universidad), a forjar a cada estudiante hasta el momento en el que este se realiza como profesional, sin embargo, al igual que el herrero la universidad y el docente debe tener cuidado con cada paso que da, puesto que un golpe o enseñanza errada puede provocar un profesional mediocre y más aun un profesional que no sea humano.

La idea que propone García Moreno, al decir que “*la universidad propiamente hablando es un establecimien-*

*to de enseñanza universal*”, pretende colocar a la universidad como un constructor de mentes e ideales. A partir de este punto puedo decir que la universidad debe tener por ley, ser un factor que intelectualice y humanice a cada persona que esté dentro de ella.

El docente, por su lado, debe estar en capacidad de poder enseñar al estudiante, todo aquello que concierne a su cátedra y al mismo tiempo debe ser capaz de edificar valores humanos dentro de cada uno de sus alumnos. Es así entonces que el profesor debe buscar la forma de mediar sus conocimientos con sus experiencias, para así transformar sus clases en algo que no caiga dentro de lo técnico y aburrido sino mas bien que su cátedra sea más atractiva al igual que educativa.

La Universidad del Azuay tiene por objetivo o meta formar profesionales con un alto nivel académico y humanístico que estén preparados para afrontar problemáticas reales que se presentan tanto en el ambiente profesional como en el ambiente social. Sin embargo, me pongo a pensar ¿qué tan real o hasta dónde se cumple este objetivo?

La Universidad del Azuay mantiene ciertas falen-

cias, las cuales no permiten que su objetivo se cumpla a cabalidad; un ejemplo de esto es el hecho de que la Universidad impone como ley; que para que se dicte una cátedra debe haber una cierta cantidad de estudiantes inscritos, esto se entiende como que la Universidad antepone lo económico sobre lo académico. Es así que en la Facultad de Diseño se suscitan varios problemas; puesto que el número de estudiantes dentro de esta facultad son pocos y en algunos casos cuando se quiere dictar una cátedra no se cumple con el número mínimo de estudiantes inscritos y es por esto que la cátedra no se dicta.

Así como Rolando Calle nos dice en su texto, *“El meollo de la renovación educativa: hacia, dónde y cómo”*, que *“la distancia, el desfase, la disfunción entre sociedad y escuela es la raíz de la crisis de nuestra educación. La educación ecuatoriana no ha partido ni de las realidades, ni de las necesidades del país para desplegar su acción, peor aún para entenderse y definirse a sí misma”*.

Otro problema que existe es que a nivel tecnológico la universidad no se mantiene en una constante actualización; es así que en algunos talleres la maquinaria que se posee, no permite que el estudiante se desarrolle con normalidad y en algunos de los casos, cuando el estudi-

ante se gradúa y se enfrenta a problemas reales la tecnología que aprendió es obsoleta.

Hay que tener en cuenta que al momento en que se fija un objetivo, siempre se debe pensar en todos los medios que se han de utilizar para poder realizar dicho objetivo.

Como profesor del área de computación, en la Facultad de Diseño, puedo decir que la falta de recursos tecnológicos hace que los estudiantes no puedan aprender con facilidad los programas que se dictan; ya que el hecho de que dos o tres estudiantes deban compartir un solo computador produce un bajo índice de aprovechamiento del estudiante.

Es absurdo que la universidad trate incrementar el número de estudiantes por aula al tiempo que no cuenta con los recursos para que esto ocurra.

Por otro lado quisiera apuntar los puntos o las acciones a favor que se mantiene dentro de la Universidad del Azuay. En un primer lugar se puede destacar el trato que la Universidad mantiene entre docentes y estudiantes; ya que la relación que se crea entre los alumnos y los

profesores es un vínculo de amistad. Es así que los profesores no se paran sobre un pedestal al cual los alumnos no tienen acceso; sino más bien el profesor se convierte en un amigo que trata de ayudar al estudiante a resolver las distintas problemáticas que se presentan dentro del desarrollo de su carrera; asimismo dicho vínculo educador-educando permite que el docente tenga la facilidad de enseñar a sus alumnos ciertos valores humanísticos que en otras universidades no se pueden dar. En otras palabras la relación que se crea entre el alumno y su profesor rompe los esquemas comunes entre estos dos sujetos.

Otro punto a favor que la universidad mantiene, es la evaluación docente, en donde todos los estudiantes tienen la oportunidad de poder dar una calificación a los docentes con el fin de que el profesorado trate de mejorar aquellas cosas que quizá están mal por parte ellos. De igual forma, esta evaluación le sirve a la Universidad para llevar cierto control de las actividades y el comportamiento que tiene el profesor hacia sus alumnos.

Los puntos a favor que la Universidad del Azuay posee, me ha permitido tener una relación más abierta con mis estudiantes, permitiéndome

## MOSTRAR CAMINOS, MAS NO RESPUESTAS

Cuenca, 20 de febrero de 2010

En la vida de cada ser humano, pienso que, siempre se presenta la pregunta de cuál es la idea de estudiar, y más allá de lo que nos dicen nuestros padres que el estudio es para forjarnos un futuro. Como estudiantes y jóvenes nunca entendemos cual es el significado de estudiar y cuál es la finalidad que el estudio persigue.

Hoy, como un docente, puedo decir que las cosas se van aclarando día a día con cada clase y con cada vivencia; es así que puedo decir que el estudiante es un pedazo de madera, un tronco listo para ser tallado y el estudio es el tallador que utiliza a los pro-

fesores como herramientas para poder ir dando forma a un futuro profesional y ser humano.

El profesor mas allá de enseñar una materia, desde la más simple hasta la más compleja, demuestra o enseña su actitud frente a la vida y de una u otra forma influye al estudiante a tal punto que este puede absorber la actitud del docente. Es por esto que el educador puede tomarse como un arma de



doble filo que puede humanizar o robotizar al educando. A partir de este punto es importante que un profesor posea un ideal con el cual enseñe; es decir, el educador debe saber para qué o cuál es el fin con el cual enseña.

Cuando a la enseñanza se la deposita en un recipiente cerrado en donde no se admite ningún tipo de cambio, en donde todo sigue un ordenamiento lineal en cual todo tiene respuesta. La enseñanza se convierte en un chip, que se coloca en el cerebro del estudiante robotizándolo y llevándolo a ejecutar tareas automáticas que pueden o no tener algún sentido. Es así entonces que el profesor debe más bien tomar el papel de ser un serillo que encienda la mecha del conocimiento de sus estudiantes; es decir el profesor debe enseñar a sus estudiantes a razonar y a poner en crisis cualquier conocimiento.

La enseñanza, no puede ser un conjunto de frases cerradas, que hablan de problemas y formulas que poseen una sola respuesta, puesto que la vida en si es un problema complejo que mantiene varias respuestas que son resueltas por cada ser humano.

Un profesor debe ser quien coloca la primera piedra de sabiduría en la torre de conocimiento de un alumno,

y debe ayudar a que el estudiante por si solo vaya descubriendo el resto de piedras o conocimientos que vayan enaltecendo la torre de su saber.

Cuando niño, recuerdo que tenía obsesión por construir carros y naves espaciales con las cajas de fósforos, que utilizaba mi abuela en la cocina. Ella siempre estaba ahí como un niño mas para jugar conmigo y a donde ella iba siempre conseguía mas y mas cajas de fósforos para que yo construyese mas y mas juguetes. Puedo decir que ella impulso en mi la creatividad que hoy me mantiene como diseñador.

Hoy puedo decir que el impulso que mi abuela me dio me ha servido de mucho puesto que ella nunca me dejo que me rindiera y a pesar de que a veces las cosas no salían como yo quería ella tenía la frase exacta para darme fuerzas y aprender de mis errores.

La educación no debe ser el monstruo que se oculta bajo la cama y que espanta a los niños cada vez que se apaga la luz. Es por esto, que el profesor debe tener por meta hacer que sus estudiantes disfruten de cada cosa que hacen y debe apoyarlos a que sean lo que quieren ser. El profesor debe ser el *mago de oz* que ayude a cum-



plir los deseos de cada uno de sus estudiantes.

Una cátedra aburrida tan solo produce estudiantes cansados y sin ánimo de aprender.

Por lo contrario, cuando una clase es divertida y animada se convierte en un mundo de fantasía que permite al estudiante aferrarse de las ganas de aprender así como cuando se lee un buen libro y no importa las horas que uno lea dicho libro puesto que a cada momento se quiere saber en qué termina este.

Al tiempo que leía el texto de Daniel Prieto, concerniente a educar para la significación; a mi mente llego la imagen de la película: *karate kit*, en donde un anciano con el fin de enseñar artes marciales a un adolescente, hizo que este realizara una serie de trabajos que implicaban pulir carros y pintar cercas. El muchacho en un principio pensó que el anciano se estaba aprovechando de él, puesto que en vez de enseñarle a dar golpes lo mantenía haciendo una serie de trabajos caseros; después de un tiempo el muchacho le reclamo al anciano que no estaba aprendiendo nada mas allá que pintar o pulir y es en ese momento en el que el anciano le demostró como en todo ese tiempo que el joven estaba haciendo esos trabajos

estaba aprendiendo también artes marciales.

Es así entonces que el docente debe buscar un vínculo entre su cátedra y la vida real que el estudiante debe afrontar. En otras palabras el profesor debe estar en capacidad de darle sentido a su materia a través de la mediación de su cátedra con la vida real.

Otro punto importante, dentro de la educación, es la expresión ya que al igual que un recién nacido cuando llora les dice a sus padres que tiene hambre; el educador debe enseñar y permitir a sus alumnos que a voz alta digan que están vivos. Es decir que el profesor debe dejar que sus estudiantes se expresen y dejen libres a sus ideales ya que ahí está el secreto de las cosas grandes; como ejemplo de esto puedo decir que si no hubiese sido por mi abuela que me dejo expresarme con mis dibujos y creaciones en cajas de fósforos, hoy quizá no fuese un diseñador.

Al tiempo que un profesor permite que sus estudiantes se expresen, se libera otra parte importante dentro de la formación de un estudiante que es el interaprendizaje y la convivencia. Un docente que permite que su educando se exprese se permite así mismo seguir aprendiendo

nuevas cosas.

La convivencia y el interaprendizaje permite al educador y a su educando apropiarse de la cultura y al mismo tiempo generarla ya que la cultura como tal es algo que día a día se va alimentando y se va construyendo con cada acto que los seres que están dentro de ella realizan.

Nuestros actos como educadores y educandos, transforman la cultura y la renuevan día a día convirtiéndonos en parte de la historia de la cultura; es así que cada movimiento o acto educador interfiere ya sea a favor o en contra de nuestra cultura.

Como profesor he puesto por bandera o ideal enseñar a mis estudiantes a estar preparados para razonar y resolver cualquier problema que la vida les ponga en frente tanto en el campo profesional como en cotidianidad.

Dentro de mi cátedra, que es la computación, trato siempre de dialogar con mis estudiantes acerca de los posibles problemas que existen en la vida real; le hablo acerca de las competencias que existen y de la importancia de siempre buscar ser el mejor dentro de la profesión puesto que de esa forma es más fácil conseguir empleo y

disfrutar de la profesión.

En otras palabras se puede decir que, como docente, enseño para el goce y al mismo tiempo para la incertidumbre; puesto que en cada clase que dicto frecuentemente busco que cada estudiante tome mis enseñanzas como un punto de partida y que en base a esos conocimientos experimente y desarrolle nuevos aprendizajes sin temor a equivocarse.

## UN DOCENTE, DENTRO DE MI SER...

Cuenca, 13 de Marzo de 2010

Hace poco más de un año, cuando uno de los directores de escuela de la Facultad de Diseño pensó en mí, para darme la oportunidad de convertirme en profesor; me sentí muy orgulloso puesto que en ese momento uno de mis sueños como persona se estaba realizando. Sin embargo, al momento en que me designaban una nueva responsabilidad como persona, al mismo tiempo se asoma en mi cabeza la pregunta de ¿Qué es ser profesor? y ¿Cómo enseñar? Fue así entonces que empecé a buscar las respuestas.



Cuando me inicié como profesor, lo único que trate de hacer fue recordar todos aquellos profesores que de alguna manera marcaron mi vida en el sentido de la enseñanza y al mismo tiempo intente corregir algunos errores que yo pude sentir por parte de quienes me instruyeron.

Es así que entre una mezcla de recuerdos y críticas logré crear un método de enseñanza algo empírico, con el cual me desarrolle en mis primeros tiempos como docente.

Al momento en el que me enteré de que en la Universidad se iba a abrir un posgrado en pedagogía, me sentí algo temeroso, puesto que mi primera impresión fue la de que no sabía de eso y que de pronto esa especialización estaba dirigida hacia cualquier carrera que no sea diseño. Pero conforme fui investigando llegué a la conclusión de que tenía que intentarlo si quería saber las respuestas a mis preguntas. Es así que me matriculé y comencé el viaje al descubrimiento de lo que es la docencia universitaria.

En una primera instancia, cuando me indicaron como iba a funcionar esta especialización, me pareció fascinante el hecho de que no se tenía que hacer un texto que cumpliera ciertas normas; sino que más bien se debía desarrollar un texto con reglas más abiertas y a según como dijo mi tutor podía escribirse hasta en forma de diario, convirtiendo así un texto frío y aburrido en una recopilación de recuerdos vivencias y saberes que se escriben para describir el nacimiento de un docente.

Creo que al construir un texto que reúna paralelamente las vivencias que he tenido al estar en una especialización de docencia me ha permitido poder irme dando cuenta de algunos aciertos y errores que tenía como profesor. Asimismo me ha dado la oportunidad ir notando los

cambios que este aprendizaje me está proporcionando.

El poder desarrollar las prácticas de este posgrado, en forma de diario, me ha dejado comunicarme conmigo mismo a tal punto que he podido analizar a fondo cuáles son mis fuertes y debilidades que tengo como docente.

Asimismo el hecho de promover nuevas formas de desarrollar un texto a manera de tesis, demuestra que el aprendizaje se lo puede obtener de distintas formas y medios. En otras palabras este posgrado muestra como la enseñanza es flexible y puede transformarse en un sinnúmero de caminos que llegan a un mismo sitio.

Pienso que no he tenido ningún tipo de dificultad al desarrollar el texto paralelo; puesto que más bien el hecho de que este se escriba día a día no lo hace pesado ni absurdo, ya que muchas de las veces, el tratar de codificar a través de la escritura el conocimiento que se ha obtenido durante un determinado tiempo, se transforma en algo difícil.

En conclusión, puedo decir que la forma en la que se desarrolla este posgrado es excelente ya que me ha

ido mostrando, que el ser docente no es tan solo apoderarse de una cátedra y pensar que como profesor uno es el rey de un tema. Sino más bien ser profesor es guiar a un grupo de personas hacia el interaprendizaje y la superación como seres humanos.

Cuenca, 19 marzo de 2010

Como dije en prácticas anteriores el ser humano desde que nace se inserta en una sociedad de aprendizaje, puesto que con cada día que pasa la vida misma se encarga de enseñar y de alimentar de experiencias a cada persona por separado.

Cada ser humano dentro de su desarrollo busca ser único y tener una profesión o un quehacer que sea parte de su identidad, es así que el hombre como tal siempre está en una constante búsqueda de su personalidad.

El aprendizaje de una persona está en función de ciertas instancias que influyen en cómo se aprende y que se aprende.

Al momento en el que se habla de aprender a través de las instituciones, se habla acerca de como la institución se involucra con la persona para permitir que esta se desarrolle con o sin problemas en su aprendizaje.

La Institución tiene la capacidad de apoyar o retener todo intento del ser humano por alcanzar el conocimiento.



Somos nosotros, los propios jardineros de nuestra vida

Para entender de mejor forma cómo la universidad actúa dentro del crecimiento del ser humano la podemos comparar con un jardinero que siembra una planta y que impone sus propias reglas para que esta planta crezca; es decir que el jardinero al momento en el que siembra una planta decide como y en donde esta planta ha de crecer y pesar de que el crecimiento de dicha planta es algo natural, el que ha sembrado la planta puede hacer que el desarrollo sea rápido o tardío, a través de las facilidades o impedimentos que le brinde al proceso de crecimiento de la planta.

Es así entonces, que la Institución o instancia educativa se transforma en aquel jardinero y cada uno de los estudiantes que están son una planta que se desarrolla en los jardines del conocimiento de dicha Institución.

Así como una planta necesita que el jardinero le suministre de abonos, tipos de tierra, irrigación, luz, sombra, oxígeno entre otros. Una Institución Educativa también necesita proveer a sus estudiantes de ciertos elementos que permitan el fácil y rápido desarrollo de cada uno de sus integrantes, hablese así de cosas como: materiales de trabajo, docentes calificados, espacios adecuados y una buena estructura legislativa.

Se puede decir que una institución está obligada a ser un agente comunicacional que no frene la creatividad e intentos de innovación que provengan tanto de sus integrantes educadores como de los educandos. La idea de que una universidad sea un agente comunicacional da vida a la fluidez del conocimiento, ya que de esta manera los estudiantes se sienten libres y cómodos para desarrollarse a plenitud en sus metas educacionales.

Así como la institución juega un importantísimo papel como instancia promotora de la educación, otro factor importante es el educador o docente que es quien tiene una relación más cercana al estudiante.

El Educador, se puede decir que tiene la forma de un director de cine puesto que este, tiene la capacidad de crear ciertas realidades para sus estudiantes; es decir el profesor puede hacer que sus estudiantes vean lo que él quiere que vean.

Si miramos al docente como un generador de realidades, entonces estamos frente a una arma de doble filo, puesto que un educador con criterios erróneos puede causar un atraso o peor aun la negación a la educación por parte de sus alumnos.

El conocimiento es un río que cruza por las riveras de cada persona; es así que esta corriente necesita ser canalizada hacia cada uno de nosotros y es por esto que el docente se convierte en un traductor de información o si queremos podemos decir que se convierte un canalizador de conocimiento. Pero así como en la vida real en donde el agua necesita llegar pura y limpia a cada hogar, el conocimiento debe atravesar los canales del docente hacia los estudiantes en forma pura.

Entonces al momento en el que se habla de que un profesor es un canalizador de conocimiento hablamos de un perfil del educador en donde este debe mantener ciertas características que permitan a sus educandos un aprendizaje limpio.

Un docente debe evitar ser un dictador puesto que no debe pensar que sus palabras son la ley y no existe nada más allá que su presencia en el conocimiento, asimismo el docente no puede ser un agitador de masas en donde este promueva sus ideologías entre sus estudiantes. De

igual manera un profesor no se debe considerar como una divinidad que cumple con el papel de juez de vidas ajenas ya que cada persona es un mundo y profesor no puede ni debe vivir la vida de cada persona que se presenta ante él.

El camino a seguir para un docente se encuentra del lado en donde el profesor es un apasionado de su materia, en donde enseñar es un placer que lleva al profesor a buscar todas las alternativas posibles para que cada uno de sus estudiantes estén motivados a seguir aprendiendo y buscando respuestas a cada una de sus inquietudes.

Al igual que muchas personas dicen que: *“el fútbol es un deporte que apasiona, es capaz de arrancar lágrimas, gritos y alegrías”* de igual forma el docente debe convertir a su cátedra en un campo de fútbol en donde se desarrollen grandes partidos entre la certidumbre y la incertidumbre, entre el aprendizaje y el interaprendizaje.

Para el profesor, su cátedra debe ser algo que le apasione y que apasione, a tal punto que sus estudiantes no miren un reloj para salir huyendo; si no más bien que al momento que abandonen el aula estén dispuestos a buscar nuevas respuestas.

Por otro lado, el docente debe presentarse como un mediador que conoce y busca ser amigo de sus estudiantes, al punto que el interaprendizaje educador- educando se facilite y se promueva. Hay que tener claro que el profesor siempre debe estar en el umbral pedagógico que es aquella línea limítrofe; entre cuan dentro estoy en la vida del estudiante y cuan abandonado a su destino lo dejo.

Otro punto importante dentro de las instancias educativas son los materiales y medios por los cuales se educa. Es decir que más allá que una institución que facilita el aprendizaje y un profesor enamorado de la enseñanza, se necesita de recursos con los cuales se transmitan los conocimientos.

El aprendizaje no se lo debe ver como una línea horizontal que año tras año se mantiene igual, sino más bien el aprendizaje debe tomarse como una red de líneas que se cruzan y están en constante cambio. Esto quiere decir que la información o el conocimiento a ser adquirido por los estudiantes siempre deben estar en una constante actualización.

Al igual que actualización de la información es importante, la inserción de la tecnología como método educativo. Esto quiere decir que el profesor siempre debe procurar estar actualizado tanto en conocimientos como en métodos de enseñanza.

Si hablamos de una institución que promueve el aprendizaje, que mantiene profesores con un nivel alto de conocimiento; no se puede esperar que un profesor no sepa cómo manejar, por lo menos a nivel básico, apoyos audiovisuales como lo son diapositivas, videos, entre otros.

El docente, entonces, tiene por objetivo tratar de preparar sus clases tanto a nivel de contenidos como también con materiales de apoyo.

Si me pongo analizar estas instancias de aprendizaje desde el tiempo en que fui estudiante, puedo decir que la Institución Educativa o la Universidad siempre estuvo dispuesta a ayudar a los estudiantes.

La institución ha mostrado gran interés por ayudar a cada alumno con cualquier necesidad o problema que este tenga. La universidad promueve el aprendizaje con

becas tanto para los mejores alumnos como para los de bajos recursos económicos. A nivel administrativo la universidad no presenta trabas de ningún tipo todo se evidencia de forma muy clara.

Como ejemplo del apoyo de la Institución, recuerdo el tiempo en que realice mi tesis, que trataba acerca del mejoramiento de la imagen global de un Banco local.

Al momento en que tuve que sustentar mi tesis, lo tenía que hacer frente a profesores y entidades bancarias y debido a esto solicite a la universidad que me ayudasen con el espacio físico para intervenirlo y que se viese como un Banco. Como respuesta a esta solicitud la universidad me brindo todo el apoyo tanto a nivel físico como económico.

Otro ejemplo que se puede dar, es el apoyo que cada año se recibe por parte del plantel para la realización de las comparsas por el día de los inocentes.

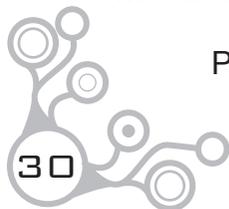
En definitiva puedo decir que la Universidad como instancia educativa está abierta para ayudar a sus alumnos en cualquier momento y circunstancia.

Por otro lado la Universidad, mantiene profesores

de muy buen nivel que están dispuestos a ayudar a cada estudiante, el problema que algunos profesores tenia es justamente que no se actualizan mucho con respecto a la tecnología como método de apoyo para sustentar sus cátedras y debido a esto habían algunos temas que no quedaban muy claros. Sin embargo, cabe resaltar que los profesores si se mantenían actualizados a nivel de conocimientos.

A nivel de materiales la Universidad proporciona tecnologías como lo es internet, los laboratorios, aulas virtuales y de igual manera proporciona espacios que permiten la comodidad del estudiante al momento de recibir clases.

Tomando como base y testigos a mis recuerdos de estudiante, puedo decir que estas instancias educativas (la universidad, los profesores y los materiales). Se manejan de manera muy consciente y pesar de que su nivel es muy bueno, no estaría por demás decir que al igual que el sentimiento que un artista tiene por una obra de arte, la educación siempre es susceptible de ser mejorada en cualquier sentido.



Hoy como un profesor que está inmerso de una manera más directa con las instancias educativas. Puedo observar las cosas desde otro ángulo, puesto que no es lo mismo ser quien mira y recibe el conocimiento sentado que ser el que imparte dicho conocimiento

En el poco tiempo que llevo como profesor he podido ser testigo que la Universidad está siempre abierta a cambios que mejoren el nivel académico y humano de sus estudiantes.

Desde el momento en que me convertí en docente he tratado de hacer que cada uno de mis alumnos se desarrolle como un ser único y al mismo tiempo siempre busco que ellos despierten la pasión por el aprendizaje.

Cuando estoy con mis alumnos me gusta contarles experiencias que he tenido como profesional, esto con el fin de mostrarles como todo lo que se ve en el aula a nivel educativo también se relaciona con el entorno social en el que vivimos.

Siempre estoy en busca de que todos los futuros profesionales, que se sientan en el aula para recibir mi cátedra, tengan por objetivo ser los mejores en su rama y

al mismo tiempo sean gente con corazón.

Para mí cada clase es una aventura nueva, ya que ninguna hasta hoy ha sido igual a otra a pesar de que se vean los mismos contenidos.

Por otro lado al ser profesor de computación siempre trato de preparar mi clase de la mejor forma y busco apoyar mis clases con videos o imágenes que motiven a los estudiantes. Asimismo trato de congeniar con mis alumnos y de convertirme en un amigo o compañero más con el cual pueden contar para resolver sus inquietudes como estudiantes y personas.

En conclusión puedo decir que como docente universitario he estado siguiendo estas tres instancias educativas al punto en el que pretendo ser un buen profesor que apoya a sus alumnos a realizar como buenos profesionales y seres humanos.

Cuenca, 21 marzo de 2010

En la práctica anterior se habló de algunas de las instancias del aprendizaje como son la institución, el docente y los materiales. Sin embargo se puede decir que estas instancias funcionan en una relación directa con el estudiante, es decir el estudiante aprende directamente de la fuente de conocimiento y no en relación a un entorno.

El ser humano siempre se encuentra en un constante aprendizaje y por esto que mas allá que aprender las enseñanzas de una institución o profesor; el ser humano es capaz de aprender de cada una de sus acciones ya sean estén como un ser solitario o en conjunto.

Si en frente de nosotros colocáramos una televisión que presente la película de nuestro pasado, podríamos ver que nuestro aprendizaje va más allá que un libro o quizás unas paredes institucionales dictan el conocimiento.

El conocimiento de cada per-

La interrelación con el entorno social; nos hace crecer como personas y a la vez nos brinda la oportunidad de crear grandes cosas



sona está constituido por una serie de aprendizajes que se basan en escuelas y más aun en la interrelación del ser con el medio social.

A partir de este punto de vista un docente debe buscar la forma de vincular a cada uno de sus estudiantes con el entorno y consigo mismo con el afán de hacer que sus educandos busquen la forma de enriquecer su conocimiento.

Una de las instancias del aprendizaje que promueve el trabajo de una persona con su entorno es el aprendizaje a partir del trabajo en grupo.

Un ejemplo claro del trabajo en grupo es una fábrica de autos, en donde cada día se producen miles de carros los cuales son ensamblados por un grupo de personas que trabajan sincronizada y ordenadamente, puesto que cada uno desempeña un papel importante dentro de la creación de un automóvil. La cadena de montaje se desarrolla en base a un trabajo grupal de donde cada integrante esta supuesto a cumplir con un papel y al mismo tiempo responder ante el trabajo de otro.

El aprendizaje que nace del trabajo en grupo, tiene

por meta interrelacionar al estudiante con un conjunto de conocimientos que se extraen de las experiencias y saberes de otros.

Dentro del trabajo en grupo, el profesor no puede abandonar a sus estudiantes esperando a que ellos por si solos encuentren respuesta a sus inquietudes. Asimismo el docente debe construir los cimientos del conocimiento y partir de ellos proponer el desarrollo del problema a nivel colectivo.

El docente que promueve el aprendizaje a través del trabajo en grupo, está poniendo en frente de sus alumnos una ventana que deje ver una parte de la vida real. En otras palabras, enseñar a un estudiante a trabajar en grupo, permite que este empiece a entender que el trabajo que una persona puede desarrollar en cualquier campo; está en función del trabajo de otras personas y por ende practica un trabajo en grupo.

Recuerdo que hace algún tiempo, al momento en que me gradué como diseñador, empecé a trabajar en una oficina de diseño de mobiliario, y fue en este lugar en donde comencé a entender la importancia del trabajo grupal.



En esta oficina, al igual que en una cadena de producción, un trabajo era dividido hacia diferentes áreas; y empezaba por el departamento de ventas que era el encargado de recibir todas las dudas y necesidades que un cliente podía tener; luego estas necesidades pasaban a las manos del departamento de diseño en donde conjuntamente con los vendedores se realizaba la propuesta de diseño, que una vez aceptada, debía pasar al departamento de producción y allí desarrollar la tecnología con la que se daba vida a la forma propuesta por el diseño.

A partir de este ejemplo se puede resaltar como el trabajo en grupo es importante e indispensable, pues si no fuese así sería muy difícil poder desarrollar un trabajo a plenitud.

Cuando se habla de crear grupos de trabajo con el fin del aprendizaje, se habla de crear grupos en donde cada integrante debe hacerse cargo de un puesto que ha de vincular sus experiencias y conocimientos con los del resto, enriqueciendo de esta manera su propio conocimiento.

Al momento en que se empieza a aprender en grupo el ser humano empieza a educarse a partir del contexto.

Durante toda mi vida he ido recolectando conocimientos que se pasean por distintas áreas del saber; en donde las experiencias y las relaciones interpersonales que he tenido me han brindado la oportunidad de incrementar mis conocimientos.

Si miramos al conocimiento tan solo como una sucesión de letras que forman palabras que se escriben en un libro, estaríamos encapsulando el saber dentro del saber unas cuantas páginas escritas por alguien más. El conocimiento es como el aire, puesto que se encuentra en todo lugar y toda persona tiene la oportunidad de tenerlo.

El diario vivir se puede convertir en un nuevo libro o texto en la biblioteca de nuestro cerebro, ya que todos los días se pueden aprender cosas nuevas; de hecho muchos de los inventos que posee la humanidad han nacido de la cotidianidad y no del estudio exhaustivo de formulas y reglas que impone un libro.

Un ejemplo del aprendizaje basado en el contexto, se da en el tiempo en el que un bebe comienza el aprendizaje del lenguaje de sus padres. Es así que la interrelación del recién nacido con sus progenitores da como resultado que este comience a comunicarse con los mismos

gestos y palabras que los padres utilizan.

Cabe resaltar que un niño comienza a educarse en su lengua o idioma; teniendo como base el lenguaje de la gente que lo rodea; sin embargo, el niño precisa de una etapa posterior en donde los profesores y textos mejoran la utilización de su idioma

A partir de esto, se puede decir que la fusión entre el aprendizaje que puede proveer un texto o profesor, con los conocimientos que se pueden obtener del contexto en donde se desarrolla cada persona, mejora su calidad tanto humana como académica.

Así como el contexto y el trabajo en grupo mejoran la calidad cognoscitiva de una persona; el aprendizaje que nace de si mismo posee igual importancia, puesto que las experiencias personales, propias de cada ser, pueden transformarse en grandes maestros.

La enseñanza no puede ser vista como una maquina productora de seres que piensan y actúan igual, sino más bien debe ser vista como una herramienta que ayuda al estudiante a enriquecer o mejorar sus actitudes y aptitudes en determinado campo.

El ser humano se encuentra en un constante aprendizaje, en donde cada error, experiencia, vivencia le provee de nuevos conocimientos.

El hombre desde que nace tiene a la mano una gran herramienta de aprendizaje que es la experimentación, la cual le permite equivocarse y al mismo tiempo aprender.

Un docente que enseña a sus estudiantes a instruirse a partir de sí mismos, está creando seres que se educan para la incertidumbre, y es allí, en donde ellos pueden experimentar con cada nuevo conocimiento que adquieren.

Al momento en que se experimenta con un conocimiento, este se ve en crisis y es susceptible de ser mejorado. En otras palabras cuando se enseña a aprender a partir de las experiencias de cada persona; se está prendiendo una mecha hacia la bomba del saber.

Como estudiante en la Facultad de Diseño, tuve la oportunidad de experimentar los que es aprender en grupo, aprender con el contexto y aprender a partir de mi mismo. Puedo decir que la razón por la cual un estudiante se sumerge en estas instancias del aprendizaje, es porque

parte de las bases del diseño es la experimentación y el hacer que todos los conocimientos entren en crisis para poder aprobarlos o reprobarnos como diseñador.

Cuando fui estudiante tuve la oportunidad de trabajar varias veces en grupo. Sin embargo el problema que siempre existió era que, los grupos eran aislados y no había mucha ayuda por parte del profesor, y eso ocasionaba que solo uno o dos en grupo realizara toda la tarea.

Al momento en que realicé mi tesis, la desarrollé en grupo puesto que era un proyecto piloto en donde se buscaba interrelacionar cada área del diseño, con el fin de rediseñar la imagen global de un Banco de nuestra ciudad.

Por mi lado puedo decir que este tipo de proyecto, tuvo muy buenos alcances y más que esto, la idea del trabajo en grupo de enseñanza que como dije antes; cada integrante tiene a su cargo una tarea específica que sirve como el eslabón de una cadena dentro del desarrollo del grupo como tal.

Es importante recalcar que cuando realice este proyecto la ayuda por parte de los profesores fue incondi-

cional ya que siempre estuvieron dispuestos a ayudar y a enseñar.

Una de las partes importantes de la Facultad de Diseño, es que siempre propone trabajos que relacionen a los futuros profesionales con su entorno de trabajo desplegándose de esta forma el aprendizaje que nace del contexto.

Como estudiante debía realizar tareas que me involucraban con mi entorno social. Una de las normas del Diseño habla acerca de que la sociedad, la cultura y su comportamiento crean necesidades ya sean útiles o vanales, en donde un diseñador desempeña el rol de “*satisfactor*” de dichas necesidades. Es por esto que un diseñador que no se involucra con su sociedad, convierte a su labor profesional en una meta muy difícil de alcanzar.

Dentro de la formación para ser diseñador existe algo que quizás en otras carreras no existe; esto es aprender de los errores es decir aprender de uno mismo.

Recuerdo que cuando estaba en la universidad todos los profesores, apoyaban a los estudiantes a que experimenten a partir de los conocimientos que se iban

adquiriendo, puesto que el aprender de los errores y de las experimentaciones pueden muchas de las veces desarrollar nuevas tecnologías con las cuales se pueden crear nuevos e innovadores diseños.

Un ejemplo de esto, fue cuando en una clase de joyería, no me gustaba la joya que estaba construyendo y decidí fundirla; es así que al momento en que estaba calentando la pieza hasta el punto en que esta se derrita, se me olvido ponerle un químico llamado fundente y la pieza que estaba al rojo vivo comenzó a hervir o más bien dicho a burbujear sin perder del todo su forma inicial. Esta nueva textura me llamo la atención y procedí a enfriar la joya inmediatamente en agua lo que ocasionó que la pieza se ennegreciera. Todo este incidente hizo que me gustara la joya a la cual comencé a pulir, y fue durante este proceso que ocurrió algo aun más interesante; la joya al ser pulido empezó a resaltar ciertos puntos en tonalidades claras y otras en tonalidades más oscuras; obteniéndose como resultado una textura nueva y hermosa.

A manera de conclusión puedo decir que el error que cometí hizo que aprendiera una nueva técnica dentro de la joyería.

Al recordar todas estas cosas que viví como estudiante; puedo decir que me eduqué en un método de aprendizaje que se cimienta en las instancias del aprendizaje como son el trabajo en grupo, el aprender del contexto y del aprender de mi mismo.

Al momento, mi enfoque como profesor es tratar de que mis estudiantes aprendan en una primera parte de sí mismos, trato de dar las pautas o bases con las que mis estudiantes puedan desarrollarse buscando nuevas formas y nuevas maneras de aprender. De igual forma trato de que mis alumnos aprendan de sus errores y que siempre busquen estar un paso más adelante en su educación.

Con el fin de encontrar un vínculo entre los estudiantes y el contexto; Como docente trato relacionar la cátedra con la vida real ya sea con experiencias propias o ajenas. Asimismo, las tareas que designo a mis alumnos tienen por objetivo relacionarlos con su entorno social; esto con el finalidad de que sepan cómo funciona la sociedad y como un diseñador puede insertarse y desenvolverse dentro del contexto.

Al final de cada ciclo cuando mis estudiantes han

entendido el cómo y para que aprender del contexto y de sí mismos desarrollo un trabajo grupal con la finalidad de que sepan como desempeñar su función de diseñador dentro de un grupo de trabajo.

La tarea que tienen los alumnos a final del ciclo, consiste en buscar un posible cliente, el cual tenga ciertas necesidades y a partir de ellas, formular una propuesta de diseño que satisfaga dichas necesidades. Para esto el grupo de trabajo designa ciertas funciones a cada integrante. Es así que uno de ellos se dedica a investigar que materiales y tecnologías existen en el mercado para desarrollar la propuesta de diseño pues si se propone algo que es imposible de construir la propuesta no sirve. Otro integrante está encargado de recolectar al detalle los gustos y necesidades que tiene el cliente. El último integrante tiene por cargo recolectar la información de los otros para de esta manera desarrollar un concepto general en el que se basará la propuesta de diseño.

Por último el grupo de trabajo une sus cabezas para el desarrollo grafico de la propuesta de diseño y al final presentan un informe en donde se describe toda la experiencia y lo más importante comentan acerca de si el trabajo en grupo ayudo o no en la concepción del proyecto.

En conclusión; puedo decir que a pesar de que antes no sabía de estas instancias del aprendizaje, las había estado aplicando de una u otra forma ya que cuando fui estudiante me desarrollé dentro de ellas y para mi forma de ver, estas instancias me sirvieron de mucho.

Ahora que se que estas instancias van un poco mas de allá de lo que yo pensaba, tengo por meta aplicar ciertos cambios en mi forma de enseñar y al mismo tiempo mejorar aquellas cosas que estaba realizando al momento.

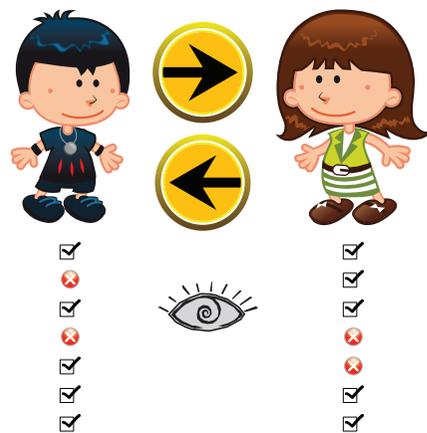
## MIRÁNDOME DESDE OTROS OJOS

Cuenca, 12 abril de 2010

Al momento en que empiezo a escribir esta práctica, revive en mi cabeza el recuerdo de cuando era adolescente y de la época en que me gustaba jugar fútbol.

Recuerdo que un día, durante un partido de fútbol, se presentó mi padre a ver como jugaba y partir del momento en que lo vi, empecé a jugar dando todo de mí, tratando de convertirme en un Maradona de 15 años. A pesar de que no era el mejor jugador; durante esos sesenta minutos de juego, trate de ser el mejor jugador de la historia, no importaba si me rompía una pierda en el intento de lograr un gol. Todo esto con tal de ser el orgullo de mi papa.

La observación de las diferentes metodologías de la enseñanzam, genera conocimientos en base a una retroalimentación.



Pensando en este pequeño trozo de mi historia, puedo decir que el sentido que esta práctica busca se juega entre el verdadero y el falso, puesto que nada quita el hecho de que un profesor al saber que va a ser observado por alguien, cambie su aptitud y trate de hacerse ver como un “Maradona” de la enseñanza.

Desde el punto de vista positivo, esta práctica puede servirle a un profesor para analizar sus aspectos positivos

y negativos dentro de su forma de enseñar; y de esta forma saber si verdaderamente se está practicando el promover y acompañar el aprendizaje.

Muchas de las veces, los procedimientos de un docente pueden no ser del todo correctos y hace falta algo que ayude a detectar los posibles errores. Es así que la observación y crítica que puede hacer un colega acerca de sus estrategias de enseñanza puede servir de mucho para corregir esos errores.

Esta práctica la realicé con la Dis. María Isabel Pinos, con quien nos pusimos de acuerdo para que ella me visitara durante mi cátedra de computación y después yo la visite para observar su cátedra de inglés.

Cuando Isabel me visito para observar mi clase; a mis alumnos les pareció extraño que alguien más estuviera ahí; es así que tuve que explicarles de que se trataba todo eso.

Por mi parte, la clase fue dada al igual que cualquier otra; en ningún momento traté de hacer cosas o decir algo fuera de lo común, puesto que mi idea era justamente que se me observe y critique en base a la persona que soy.

A continuación adjunto las impresiones de la observación que me hizo María Isabel en base a tres aspectos de observación.

## REPORTE DE OBSERVACIÓN

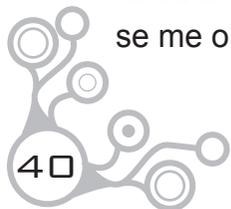
### 1. **Aspecto personal**

Buena seguridad personal, muy buen manejo de la información científica a través de una comunicación clara por medio de la aplicación directa a ejercicios lo que permitía la reflexión y opinión de los estudiantes abriendo espacios de retroalimentación en un ambiente de cordialidad y profesionalismo.

### 2. **Apreciación técnico-didáctica**

Buen desarrollo de la clase; la mediación se realizó a través de recursos visuales que expresaban claramente los contenidos y la aplicación inmediata de estos, retroalimentación constante por medio de preguntas por parte de los estudiantes.

### 3. **Conclusiones y recomendaciones.**



Guía de observación en el aula

La clase se manejó con muy buen nivel académico, el uso del proyector para mostrar la directa aplicación de los contenidos permitió que los estudiantes emplearan los conocimientos de manera inmediata lo que ayudó a detectar problemas los cuáles fueron resueltos con la ayuda del profesor. El profesor guió el proceso de enseñanza-aprendizaje con profesionalismo y cordialidad creando un ambiente apropiado para el desarrollo del aprendizaje constructivo.

Para el día en que me tocaba el turno de observar a mi compañera, investigué en la Web acerca de fichas de observación que busquen o que pretendan reunir información que este afines con esta práctica; es así que tuve la suerte de encontrar un modelo de ficha, que había sido utilizada por el Tecnológico de Monterrey (México) con el fin de realizar justamente, una observación entre docentes. A partir de este hallazgo diseñe una ficha con la que evalué a mi compañera.

A continuación expongo la ficha de observación y los resultados obtenidos en torno a la clase de ingles, dictada por mi compañera María Isabel.

Datos Generales:

Nombre del profesor: María Isabel Pinos

Nombre del observador: Danilo Saravia

¿Se establecieron con claridad los objetivos de la clase?	Como parte introductoria y en forma de charla la profesora estableció los temas que se iban a estudiar durante la hora de clase
¿Cuál fue el procedimiento del profesor para trabajar con sus alumnos?	Al ser una clase de lenguaje extranjero la profesora desde el inicio de su clase habla en ingles y trata de que sus estudiantes hagan lo mismo.  Cuando sus estudiantes preguntan el significado de palabras que desconocen; la profesora intenta responderles o darles el significado de esas palabras a través del mismo idioma (ingles) o si no lo hace mediante dibujos o mímicas.
¿Qué materiales didácticos y recursos fueron utilizados por los alumnos?	Para su aprendizaje, los alumnos utilizan un libro guía con el que desarrollan tareas y ejercicios conjuntamente con el profesor.
¿Cuáles fueron las normas de conducta solicitadas por el profesor?	La profesora permite que sus estudiantes conversen entre ellos siempre y cuando lo hagan en ingles. Asimismo exige que exista respeto y disciplina en las acciones de cada uno de sus alumnos
Describe qué tarea se realizó para fomentar la confianza	Con cada ejercicio que se realiza, la profesora intenta que todos sus alumnos participen de manera interactiva ya que una vez que sus alumnos resuelven un ejercicio en seguida se lo vuelve a resolver pero de manera conjunta con el profesor y el resto de la clase.  Esto ayuda a que cada alumno confíe mas en sí mismo al momento de expresarse en otra lengua
Describe ¿Qué hizo el profesor mientras los alumnos trabajaban colaborativamente?	La profesora muestra un constante interés por que sus alumnos aprendan el idioma.  Al momento en que los alumnos trabajan en grupos, la profesora se acerca a cada uno de ellos y se vincula

En base a esta observación puedo decir que la profesora posee gran conocimiento de su cátedra y más aun sabe transmitir sus conocimientos de manera forma fácil y práctica. Su trato para con los estudiantes es amigable y se presenta como una profesora dispuesta a escuchar las criticas e ideas que provienen de sus estudiantes.

La utilización de ejercicios interactivos, mantiene a los alumnos despiertos y atentos al punto en que se les hace fácil aprender cada cosa que la profesora enseña.

En conclusión, la metodología que utiliza la profesora para dar sus clases es buena, ya que mantiene a sus alumnos a la expectativa de nuevos conocimientos. Asimismo la inclusión de materiales audiovisuales durante la clase, permite que los estudiantes capten de forma rápida cada tema que se estudia durante la clase.

En general, esta práctica de observación, me ha servido para poder darme cuenta de los aciertos y errores que como docente mantengo. De igual forma el hecho de haber podido observar a una compañera durante su clase, me ha dado la oportunidad de alimentarme con nuevas forma de enseñar.

Cuenca, 25 abril de 2010

Siempre he pensado y he dado la razón, a aquellos que piensan que el ser humano es un ser precioso e irremplazable. Me refiero a esto debido a que por más avances tecnológicos que haya, no existe ninguna creación que se pueda comparar al hombre.

Hoy se habla de inteligencia artificial en donde las computadoras se encargan de labores que en un principio eran realizadas por el ser humano. Sin embargo, el hombre siempre ha poseído una característica que lo hace único; dicha característica se llama raciocinio.



Una computadora esta supuesta a recibir y ejecutar ordenes que provienen de su operador; es así que una maquina no puede razonar y quizás proponer nuevos métodos para la ejecución de las ordenes propuestas por su operador. A diferencia de una computadora el hombre puede recibir información y luego razonarla a tal punto que puede ejecutar una orden de distintas maneras.

Dentro del aprendizaje, un docente debe comprender que sus educandos

no son maquinas que absorben ordenes y conocimientos, puesto que si la meta de un profesor es lograr esto; estaría tratando de crear seres idénticos y robóticos que tan solo ejecutan ordenes y saberes sin saber por qué.

La enseñanza, posee tres saberes que el educador debe transmitir a sus alumnos; estos son: el saber, el saber hacer y el saber ser.

Según dice Antonio Alanís Huerta: “ El saber en sí mismo es un conjunto de conocimientos desarrollados y acumulados en torno a un objeto de interés. Pero también el saber ayuda a explicar un proceso o un conjunto de situaciones que comparten elementos comunes; que se determinan o se complementan entre sí.”

A partir de esto se puede definir al saber; como el conocimiento que una persona puede llegar a tener acerca de un tema, basándose en sus estudios y experiencias. Es decir que para saber primero se necesita conocer.

Recuerdo que hace algunos años, cuando era estudiante, ignoraba la existencia de un programa de computadora llamado 3D Max y como no lo conocía; entonces no sabía nada acerca de él.

Al momento en que tuve que realizar mi tesis en la universidad, un amigo me enseñó un trabajo realizado en este programa. Fue entonces que conocí las capacidades de este software y me decidí empezar a manejar este programa.

Fue de esta manera que comencé a desarrollar mis conocimientos acerca de este programa y en base a mis experimentaciones y estudios; hoy en día he desarrollado mi saber acerca del programa.

El saber es un conjunto de conocimientos que nos transporta hacia otra instancia que propone la puesta en práctica de la teoría. Es decir que así como el saber, encierra a la parte teórica de un tema; por otro lado se presenta la parte práctica que es el saber hacer.

El saber hacer, es saber resolver problemas, es proponer una respuesta coherente y real ante una problemática. El saber hacer utiliza principios teóricos que marcan las pautas que se han de utilizar para resolver un problema real que se presenta en el ámbito social o cultural.

Cuando estudiaba diseño; desde el principio de la

carrera me enseñaron a manejar tres principios básicos que son: la forma, la función y la tecnología. Estos tres principios hacían referencia a que un diseño debe poseer una forma que sea estéticamente bella pero que al mismo tiempo sea funcional y que se factible de ser construido.

Para entender estos principios, imaginemos una hermosa silla que ha sido construida con los mejores materiales, asimismo imaginemos que la altura de sus patas son de 2 metros. Entonces este diseño no es funcional; puesto que ninguna persona pudiera sentarse en dicha silla.

El saber hacer nace en el saber; es decir que para dar una respuesta práctica a un problema se necesita tener conocimientos acerca de la problemática.

El ser humano más allá que saber y saber hacer también debe saber ser. Debe poseer valores que lo humanicen y lo sensibilicen ante la sociedad.

Un docente es un difusor de comportamientos, actividades y saberes que son absorbidos por sus estudiantes; es así que mas allá que enseñar un simple concepto teórico; un profesor es capaz de enseñar a sus estudiantes

formas y actitudes para el diario vivir. Todo esto se puede resumir a que un profesor es participe dentro de la creación del saber ser de cada uno de sus estudiantes.

El saber ser, pretende desarrollar el juicio moral en el ser humano, al punto de crear capacidades que le enseñen al hombre a convivir en sociedad, a ser democrático y crítico de su entorno.

El saber ser, define a cada persona como un ser único e irrepetible y busca fortalecer la responsabilidad individual del ser, ante la realización del destino o desarrollo colectivo

Un docente debe buscar la forma de crear prácticas para que sus alumnos se vean inmersos en estos tres saberes.

El profesor debe enseñar los principios teóricos con los que los estudiantes puedan desarrollar su conocimiento y al mismo tiempo su saber. Asimismo, parte de la enseñanza está en promover valores que humanicen a los estudiantes, con el fin de que ellos resuelvan las problemáticas que la sociedad presenta, de forma práctica y humanista.

Como profesor de computación de la Facultad de Diseño, está a mi cargo enseñar a los estudiantes, a manejar los programas con los que se han de desenvolver a nivel profesional.

Uno de estos programas es el 3D Max; el cual, está enfocado a ser una herramienta con la que se puedan crear escenas virtuales en tres dimensiones. Este software ayuda al diseñador a mejorar la calidad de presentación de sus proyectos y de igual forma contribuye a que el cliente entienda las ideas del diseñador.

Dentro de la enseñanza de este programa se encuentran contenidos o temas como:

- Sistemas de iluminación
- Luces IES
- Creación de escenas v-ray
- Introducción renderizado vray
- Trabajo con texturas y materiales
- Polígono editable.

- Edición con booleano
- Modificadores
- El plano como base del modelado

Con el fin de crear un mapa de prácticas que sea útil, he preferido crear cuadros en donde puedo detallar con exactitud el qué, cómo y para qué de cada una las practicas de aprendizaje.

En una primera instancia se encuentran las prácticas que están en la línea del saber, las siguientes son las que están la línea del saber hacer y por último se encuentran las que están en la línea del saber ser.

## PRÁCTICAS DEL SABER

SISTEMAS DE ILUMINACIÓN	
<b>OBJETIVO</b>	Conocer los tipos de luces que posee el programa, con el fin de que el estudiante sepa qué tipo de luz utilizar según la escena que ha creado
<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Preguntar a los estudiantes que entienden o que saben acerca de los tipos de iluminación</li> <li>-Conceptualizar la diferencia entre luz artificial y luz natural</li> <li>-Presentación de escenas virtuales que utilizan los distintos tipos de iluminación</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES</b>	Organizar una charla con los estudiantes a fin de conocer, qué se sabe acerca de los tipos de iluminación y cómo estos afectan al diseño de un espacio u objeto
<b>EVALUACIÓN</b>	Desarrollar un ejercicio en donde los estudiantes propongan individualmente, 5 aplicaciones de la luz natural y 5 aplicaciones de la luz artificial utilizando al programa como ejecutor o presentador de sus ideas
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	La valoración del trabajo se realizará en base a la creatividad de las respuestas y el manejo del software para recrear sus ideas
	3dsmax 2009. Pg. 507 - 550

LUCES IES	
<b>OBJETIVO</b>	Entender la función de los archivos IES (Illuminating Engineering Society) dentro del diseño de una escena virtual que representa un espacio interior.
<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentación de diapositivas con imágenes de ambientes en donde la artificial desempeña un rol importante con respecto a la estética del espacio.</li> <li>- Explicación de cómo las empresas productoras de luces crean los archivos IES, con el fin de publicitar sus productos a través de la realidad virtual.</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Crear una escena virtual de un espacio e iluminarlo con luces estándar y luego hacerlo con luces IES. (confrontar los resultados)</li> <li>-Charlar acerca de las diferencias entre cada escena</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-realizar una investigación de campo para que los estudiantes conozcan que marcas de luminarias existen en el mercado y en base a esto descargar los archivos ies de las respectivas páginas web. Y por último realizar una escena virtual en donde se utilicen este tipo de luces</li> </ul> <p>La valoración del trabajo estará dividida en dos partes. La primera parte será evaluada en base de la investigación de campo realizada y la investigación en la web.</p> <p>La segunda parte se realizará en base de utilización de las luces en la escena virtual</p>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	3dsmax 2009. Pg. 550 - 605

<b>RENDERIZADO V-RAY</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Desarrollar en los estudiantes la capacidad de entender cómo interactúan los parámetros de renderizado, dentro del programa, con el fin de obtener imágenes realistas.
<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<p>-Organizar una plática con los estudiantes, partiendo de una pequeña reflexión, acerca de como seria la vida del diseñador de objetos o interiores, si no existiesen programas que le ayuden en la presentación de un proyecto para un cliente.</p> <p>-Para entender la función de una imagen realista; se ha de presentar dos imágenes de un mismo proyecto de diseño, en donde la una sea figurativa y la otra sea realista y preguntar a los alumnos que imagen representa mejor la idea del diseñador.</p> <p>A partir de estas dos charlas, comenzar a explicar cómo cada parámetro de renderizado, que posee el programa, nos acerca más al realismo en una imagen.</p>
<b>ACTIVIDADES</b>	Diseñar una escena básica y a partir de esto, construir un historial de renders o imágenes, que muestren el realismo que la imagen va adquiriendo según se van modificando los parámetros de renderizado.
<b>EVALUACIÓN</b>	Esta práctica se ha de evaluar conjuntamente con la siguiente puesto que las dos temas se interrelacionan
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	GUÍA COMPLETA DEL VRAY/CAPITULO 3/PARTE1/ PAG.148-226

## PRÁCTICAS DEL SABER HACER

CREACIÓN DE ESCENAS V-RAY	
<b>OBJETIVO</b>	Comprender el funcionamiento de los parámetros de la cámara vray; con el fin de obtener render o imágenes foto realistas
<b>PROCEDIMIENTOS</b>	- En una primera etapa presentar una imagen foto realista y discutir con los estudiantes si la imagen que ven es real o ficticia. A partir de esta charla establecer los parámetros y herramientas que intervienen dentro de la fotografía real y como estos conocimientos se adaptan o se vinculan a los parámetros de una cámara virtual con el fin de conseguir una imagen o render realista.
<b>ACTIVIDADES</b>	Con el fin de que los estudiantes despierten interés y tengan bases de conocimiento con respecto a esta práctica; se ha de realizar una investigación previa, por parte de los estudiantes, en donde averiguaran cuales son los parámetros y herramientas que se usan en el proceso de tomar una fotografía (iso, la velocidad del disparador, tipos de lentes, el zoom y la viñeta).  Modelar una escena virtual basada en una fotografía de revista, con el fin de obtener un render idéntico a la fotografía pero obtenido a través de la realidad virtual que permite el software.
<b>EVALUACIÓN</b>	Esta práctica, será evaluada en base a la calidad de realismo, que posea la imagen que presente el alumno. Para esto utilizara tres niveles irreal, medio real y foto real.
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	GUÍA COMPLETA DEL VRAY/CAPITULO 4/PARTE2/ PAG.422-445 LA CÁMARA DIGITAL/ CAPITULO 7

EDICIÓN CON BOLEANO	
<b>OBJETIVO</b>	Desarrollar en los estudiantes la capacidad de poder modelar formas complejas a partir de formas básicas
<b>PROCEDIMIENTOS</b>	-preguntar a los estudiantes qué es modelar y cómo lo entienden. -pedirles a los estudiantes que recuerden, cómo modelaban o construían personas u objetos de plastilina cuando eran niños y partir de esto conceptualizar la técnica básica con la que se crean figuras en el programa; a través de la adición y sustracción de formas.
<b>ACTIVIDADES</b>	Esta es una práctica netamente de aplicación, en donde cada estudiante debe modelar un objeto virtual, tomando como base un objeto real o una fotografía de revista.
<b>EVALUACIÓN</b>	Esta práctica será evaluada en base a la creatividad del estudiante para poder modelar el objeto. Y en base de la aplicación de los conocimientos teóricos que se han adquirido
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	Video "operaciones booleanas" entregado por el profesor

<b>POLÍGONO EDITABLE</b>	
<b>OBJETIVO</b>	Desarrollar en los estudiantes la capacidad de poder modelar formas de alto de nivel de complejidad a partir de la modificación de la matriz geométrica de una forma básica
<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Analizar la diferencia entre un modelado realizado en arcilla y otro en piedra, tomando como motivo de discusión, las técnicas con las que ambos formados son realizados. A partir de este análisis se puede mostrar la diferencia entre un modelado virtual realizado a través de la técnica de booleano y de polígono editable</li> <li>-Conceptualizar con los estudiantes las partes de un volumen básico (vértices, aristas, bordes, caras, elemento).</li> <li>- modelar un objeto con el cual se pueda mostrar e indicar el trabajo o la funcionalidad que cada sub-objeto (vértice, arista, borde, polígono o elemento) puede realizar dentro de la concepción de un objeto complejo.</li> </ul>
<b>ACTIVIDADES</b>	<p>En esta práctica, el profesor designara un objeto que será modelado por los estudiantes, utilizando las dos técnicas de modelado aprendidas (booleano y polígono editable). Es decir que el estudiante debe modelar el objeto dos veces la una a través de la técnica aprendida en la práctica anterior y otra con la técnica nueva.</p> <p>Asimismo el estudiante deberá presentar por escrito las ventajas y desventajas de cada técnica de modelado.</p>
<b>EVALUACIÓN</b>	Este trabajo evaluara la destreza que el estudiante puede tener, para modelar un objeto ya sea mediante una u otra técnica. Dicha evaluación tomara en cuenta la calidad del modelado, basándose en el nivel de detalle con lo que el objeto ha sido concebido.
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	3dsmax 2009 advanced/capitulo 3/ Pag. 179 - 209

## PRÁCTICAS DEL SABER SER

MODIFICADORES	
<b>OBJETIVO</b>	Conocer las herramientas de modificación de formas, con las que los estudiantes pueden trabajar para lograr obtener ciertos atributos formales en sus modelados.
<b>PROCEDIMIENTOS</b>	-Preguntar a los estudiantes que entienden por modificador de formas y partir de las repuestas desarrollar un ejemplo de cómo cambiar la forma de un objeto en base de sus propiedades físicas.  -Desarrollar una lista de modificadores básicos (doblar, torcer, cortar, ondular, explotar, diluir, reflejar) y conceptualizar su funcionalidad dentro del programa
<b>ACTIVIDADES</b>	Teniendo por objetivo desarrollar la confianza y el respeto en los alumnos; se ha de crear parejas de trabajo con los que se realizara el siguiente ejercicio.  Tomando como base la lista de modificadores expuestos por el profesor; los estudiantes deberán investigar y demostrar cómo se aplica cada uno de estos modificadores dentro del programa. Y por otro lado, deben realizar un árbol de ideas en donde indiquen, según su criterio, cuáles podrían ser las aplicaciones de estos modificadores dentro del modelado de un objeto o espacio.
<b>EVALUACIÓN</b>	Para esta práctica, se tomara en cuenta el trabajo en grupo y como este se ha desarrollado. Asimismo, se evaluara como su imaginación y creatividad puede dar diferentes utilidades a un modificador
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	3dsmax 2009 advanced/capitulo 1/ Pag. 25 - 149

EL PLANO COMO BASE DEL MODELADO	
<b>OBJETIVO</b>	Mostrar al estudiante como puede modelar objetos o escenas de alta complejidad a partir de la utilización del plano y sus sub-objetos.
<b>PROCEDIMIENTOS</b>	-Iniciar una charla en la cual se hablara acerca del origami y como esta técnica puede hacer que un simple pedazo de papel plano puede transformarse en figuras volumétricas que pueden representar cualquier cosa.  -Explicar la función de cada uno de los sub-objetos que posee el plano y cómo estos intervienen en la creación de figuras tridimensionales.  -modelar un objeto con el que los estudiantes analicen la maleabilidad que tiene el plano al momento de modelar un objeto complejo.
<b>ACTIVIDADES</b>	-Con el fin de motivar al estudiante dentro de lo que se puede lograr hacer como diseñador; este deberá tomar como base lo aprendido y modelara un diseño propio en el cual exprese su personalidad y la tendencia estética que quiere adoptar dentro de su vida profesional.  -A mas de esto el estudiante deberá acompañar a su modelado con un pequeño reporte acerca de cuál ha sido su inspiración para la creación de su diseño
<b>EVALUACIÓN</b>	Con el fin de relacionar al estudiante con el contexto en el que se desarrollara como profesional, la evaluación de su trabajo estará, en una primera parte, a cargo del resto de sus compañeros que tomaran el papel de consumidores y designaran cual es el mejor trabajo tanto en diseño como en presentación.  La segunda parte de la evaluación estará a cargo del profesor, que ha de medir la perfección del modelado con respecto a la idea principal del diseño. Es decir que el modelado será analizado como si fuera un objeto real, por consiguiente este deberá poseer hasta el más mínimo detalle constructivo y formal
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<a href="http://www.neoscape.com/">www.neoscape.com/</a> Furniture Modeling

## TRABAJO CON TEXTURAS Y MATERIALES

<b>OBJETIVO</b>	<p>Comprender como la inclusión de imágenes referentes a materiales (madera, vidrio, piedra, etc.) Puede enriquecer la expresividad de un diseño al punto de hacerlo más comprensible y realista.</p> <p>Incentivar a los estudiantes a interrelacionarse con su futuro entorno profesional a partir del conocimiento de los materiales que existen en el entorno social.</p>
<b>PROCEDIMIENTOS</b>	<p>Presentar a los estudiantes un dibujo hecho a mano de un ambiente cualquiera y pedirles que digan que de que material esta hecho cada cosa en el dibujo. Una vez hecho esto se presentara una fotografia de un ambiente y se pedirá que identifiquen de igual forma los materiales utilizados en el ambiente.</p> <p>A partir de este ejercicio se hablara de la importancia que tiene las texturas o imágenes de materiales dentro de la construcción de una escena u objeto a nivel virtual.</p> <p>Indicar a los estudiantes como se edita y se coloca una textura a un modelado</p>
<b>ACTIVIDADES</b>	<p>Un diseñador debe conocer su entorno, para de esta forma saber qué materiales y tecnologías están a su disposición, para poder llevar a cabo un diseño.</p> <p>Con la idea de que los estudiantes se relacionen con su medio operativo, estos deberán formar grupos, los mismos que han de visitar a diferentes fábricas o distribuidores de materiales, con la finalidad de conseguir catálogos que contengan fotografías de los materiales que hay en el mercado.</p> <p>Una vez conseguidos los catálogos, se deberá escanear las imágenes para de esta manera elaborar un banco de texturas que servirán para diseñar y modelar un espacio u objeto en base a los materiales que existen en el mercado.</p>

## EVALUACIÓN

En esta práctica se evaluara el trabajo en grupo tomando en cuenta la cantidad de imágenes reunidas, la organización de las imágenes dentro del banco de texturas y como estas han sido aplicadas dentro de la escena modelada. Asimismo se tomara en cuenta, la veracidad de la fuente de obtención de las imágenes; puesto que quedaran excluidas las texturas descargadas del internet.

## BIBLIOGRAFÍA

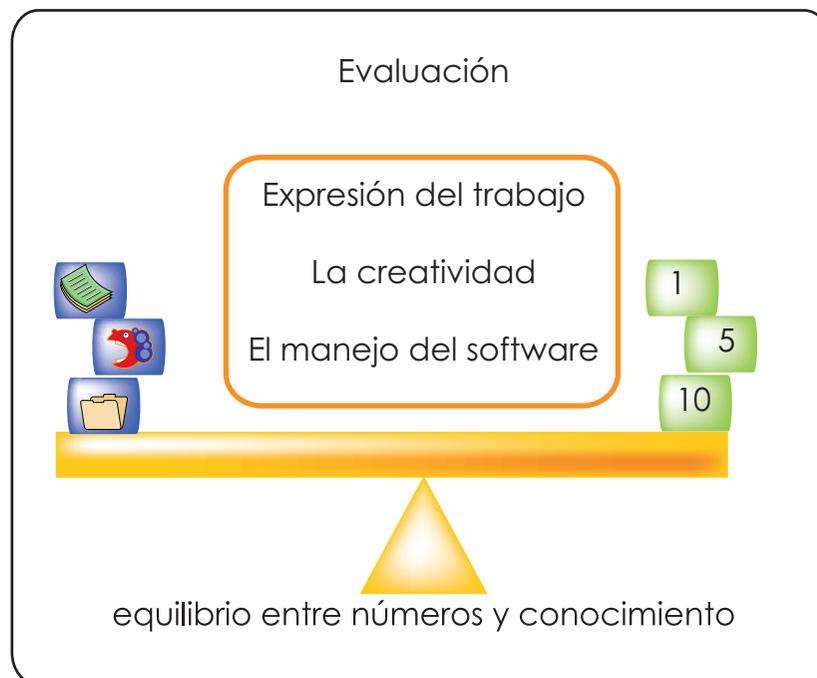
3dsmax 2009 advanced/capitulo 5/ Pag. 403

## DIFERENCIANDO ENTRE MEDIR Y EVALUAR

Cuenca, 11 de Mayo de 2010

Al momento en que una persona se convierte en profesor, debe comprender que mas allá de saber enseñar, se encuentra el saber evaluar; pero no solo desde el punto de vista de la medición, en donde se trata de equiparar o equilibrar el nivel de conocimiento con números.

Cuando se habla de saber evaluar, se está hablando de un tema complejo, en donde no solo debe existir la idea de medir el conocimiento de un estudiante; puesto que



esto nos encerraría únicamente en la línea del saber.

Saber evaluar, significa valorar a un estudiante a través de cada uno de los saberes. Es así que se debe emitir un juicio de valor considerando aspectos como: la forma en la que un estudiante se apropia de la información. De igual manera, se debe tomar en cuenta cómo el alumno aplica los cono-

cimientos y que cambios sufre en base del aprendizaje de los mismos.

La educación alternativa propone que evaluar, es confrontar todos los criterios que rodean al evaluado y que le dan pie para sus actos dentro del ámbito educativo.

Recuerdo que cuando fui estudiante de Diseño, existían varias formas de evaluar a los estudiantes, puesto que esto, estaba en función del profesor y de la cátedra.

La mayoría de materias, dentro de la Facultad de Diseño, están enfocadas a desarrollar la parte creativa y expresiva del estudiante; es así que siempre se trata de evaluar desde puntos de vista como: qué tan innovador y funcional puede ser un diseño, o cual es la expresividad de un diseño, tomando como base las tendencias que el alumno ha utilizado para dar vida a sus ideas.

Por otro lado, existen materias o asignaturas, que evalúan al estudiante a partir de sus conocimientos teórico - técnicos y como estos son aplicados dentro del diseño.

Por último, están las asignaturas que evalúan al estudiante desde el punto de vista técnico - constructivo; es decir que se califica a partir de como el alumno ha re-

suelto y construido el prototipo de un producto.

A pesar de que existe un desmembramiento evaluativo con respecto a las materias; existe una asignatura que fusiona todos los métodos evaluativos. Esta materia se llama Diseño y es en donde se evalúa todos los parámetros antes nombrados. Esto se debe a que un diseñador, para ser llamado como tal, debe crear diseños que lo identifiquen y que validen sus conocimientos teórico - técnicos y práctico - constructivos.

Pienso que los métodos que utilizaron para evaluarme, como estudiante, fueron buenos. Sin embargo creo que un problema que existe dentro de este tipo de evaluaciones es el hecho de que un cada profesor percibe al diseño de manera distinta, y pesar de que esto acerca al futuro diseñador con el ambiente social real. El problema radica en que los profesores, muchas de las veces se miran como el único consumidor del producto, sin tomar en cuenta que en la realidad el producto llega a un mercado en donde los gustos son diferentes y un producto que no funciona para unos, para otros es el ideal.

Hoy, como docente de la Facultad de Diseño, tengo por objetivo enseñar a mis estudiantes, más allá que el

funcionamiento de un software, a ser personas críticas de su trabajo y de su entorno social, para que de esta manera se mantengan en un constante crecimiento tanto a nivel personal como profesional.

Dentro de mi cátedra trato de mediar cada tema con situaciones reales, para que de esta forma, el estudiante entienda cual es la utilidad de aprender tal o cual cosa. Asimismo al momento de desarrollar una práctica o ejercicio, busco la manera de que el estudiante se relacione con el entorno social y elabore su trabajo en base a esto.

Cuando llega el momento de evaluar a mis estudiantes, me pongo en el puesto de un cliente que busca satisfacer ciertas necesidades basadas en el diseño; es así que las propuestas o trabajos de mis estudiantes son revisadas en base a ciertos aspectos como:

- la expresión del trabajo
- la creatividad
- el manejo del software

En la expresión del trabajo, analizo la forma de presentación del ejercicio ya sea a través de la sustentación

oral del alumno o del diseño de la carpeta que debe hacer referencia al trabajo y al mismo tiempo debe representar al autor.

Con respecto a la creatividad se evalúa la forma en la que el alumno asimila la problemática del trabajo y propone una solución factible tomando en cuenta los principios del diseño como son la forma, la función y tecnología.

En lo que hace referencia al manejo del software; se evalúa, el nivel de conocimiento alcanzado por el alumno, para poder digitalizar una maqueta virtual que muestre la forma del diseño que propone el estudiante. Asimismo dentro de este parámetro de califica el realismo de los renders o imágenes que el alumno presenta con el fin de hacer entender a la perfección su diseño.

Como un ejemplo de esta forma de evaluar a mis estudiantes puedo recordar, cuando hace poco propuse un trabajo a mis alumnos en donde debían tomar un espacio de su casa y rediseñarlo.

En una primera etapa el estudiante debía realizar el levantamiento (toma de medidas) del espacio, para poder

digitalizar de esta manera un plano que posteriormente serviría para la realización de la maqueta virtual.

En la siguiente etapa de trabajo se debía realizar la maqueta virtual y sobre esta construir la propuesta de diseño. Sin embargo, previo a la realización del diseño se debían realizar una pequeña investigación en donde se tenía que recolectar catálogos de los materiales que existen en el mercado local con el fin de proponer algo realizable.

La última etapa, correspondía a la realización de los renders y a la elaboración de una cotización del trabajo de diseño y construcción.

El objetivo de este trabajo, giraba en torno a la idea de que los estudiantes en una primera parte, se familiaricen tanto con su entorno social como laboral; y luego pongan a prueba los conocimientos adquiridos con relación al manejo del software para representar sus ideas.

Cuando llegó el momento de evaluar esta práctica, pedí a los estudiantes que pegaran las imágenes de sus trabajos en el pizarrón para que desde forma todos puedan observar el trabajo de todos. Una vez que los renders estaban en el pizarrón cada estudiante debía explicar su traba-

jo y defenderlo, ante comentarios y críticas que provenían de sus compañeros. Esto me sirvió para poder evaluar y calificar la capacidad de disertación de cada alumno y al mismo conocer su actitud frente a las críticas.

Una vez terminada la exposición, pedí nuevamente a los alumnos que ordenaran las imágenes en el sentido de las más realistas hasta las menos realistas; y una vez terminada esta acción, procedí a analizar cada imagen y preguntar cuales eran los posibles errores que tenía cada imagen, esto con la idea de retroalimentar los conocimientos que se han adquirido. Por último asigne la calificación a cada trabajo tomando en cuenta, la sustentación de cada alumno, el diseño de la propuesta y el realismo de las imágenes.

Cuando fui estudiante, hubieron ocasiones en las que los profesores tan solo recolectaban los trabajos y luego de unos días, nos entregaban los trabajos con las calificaciones sin siquiera explicar cuáles fueron los parámetros de evaluación.

Esto fue algo que no me gustaba pues no sabía, si mi trabajo era analizado por completo o tan solo se tomaba en cuenta el producto final que era el diseño.

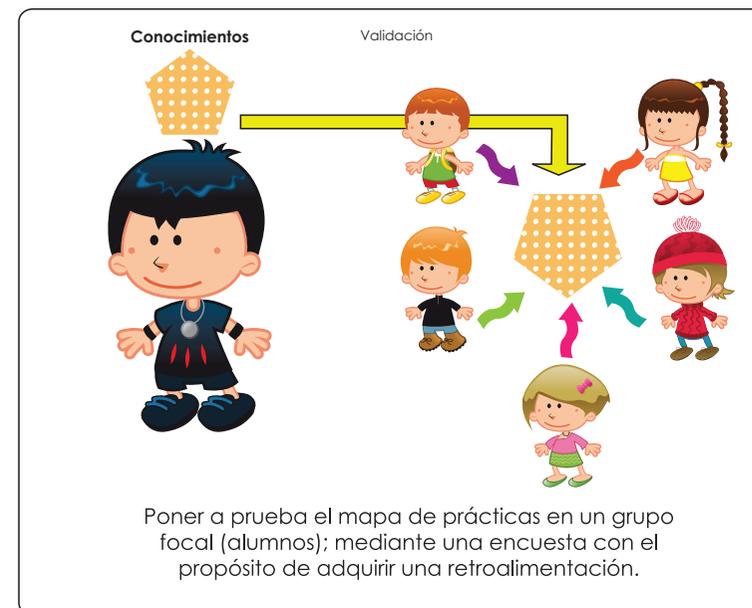
Como docente, pienso que es importante, que los estudiantes conozcan los parámetros con que son evaluados y al mismo tiempo que sepan las razones y por las cuales tienen ciertas calificaciones. Creo que esto es importante puesto que de esta forma cada alumno tiene la posibilidad de enmendar sus errores y mejorar su aprendizaje a partir del reconocimiento de dichos errores.

En conclusión. El poder analizar y evaluar las fallas de un trabajo conjuntamente con los alumnos, permite saber si los conocimientos están llegando a sus receptores con facilidad. Ya que en ocasiones, las fallas de un trabajo no se encuentran en los ejecutores del mismo, sino más bien, en el que designa el trabajo; es decir que un mal proceso de enseñanza puede provocar errores en la ejecución de la práctica.

Cuenca, 14 de Mayo de 2010

Cuando fui estudiante de diseño, hubo un trabajo, de la materia de marketing, en donde todos los estudiantes debíamos diseñar un embalaje para un huevo, la única condición que se había era que dicho embalaje, debía soportar una caída libre, desde un segundo piso. Cuando presentamos el trabajo habían tantos inventos (embalajes) como numero de estudiantes; es así que los tamaños, formas y materiales de los embalajes tenían mucha variedad.

Al momento, en que se realizo la prueba de los contenedores, dejándolos caer desde un segundo piso, solo tres de los embalajes cumplieron con su función. Una vez terminada esta prueba, la profesora propuso que analizáramos cada uno de los embalajes sobrevivientes, para de esta manera saber cuál de los tres podría ser un existo en el mercado; es así que se analizo tamaños, formas, materiales y costos. Una vez realizado el análisis, se creó una mesa redonda en donde se discutió cada una de las ventajas



y desventajas de los tres productos; todo esto con el fin de escoger cual era el mejor producto que podía salir al mercado.

Al final de esta sesión de trabajo, la profesora nos explicó que todo producto, por simple que fuese, debe someterse a una a un análisis, en donde se trata de probar, la funcionalidad del producto, directamente con una muestra de los consumidores finales.

El objetivo que persigue el análisis o validación de un producto, es el de saber cómo se siente el consumidor frente al producto y si este cumple con las necesidades que el consumidor mantiene. Asimismo la validación de un producto permite encontrar los posibles cambios que le pueden hacer con el fin de mejorarlo.

Así como un producto es analizado o validado por su futuro consumidor. Los profesores debemos validar nuestros productos (materiales, actividades, contenidos) con los consumidores finales que son los estudiantes.

Un docente debe conocer la opinión de sus estudiantes, con respecto a los materiales que utiliza para enseñar; puesto que existe la posibilidad de que los materiales

o recursos utilizados, no sean del todo buenos como se cree.

Parte del proceso educativo se encuentra el hecho de que el profesor debe romper la línea del “*yo enseño y tu aprendes*” en el sentido de que un docente debe aprender a conocer cómo el estudiante entiende la cátedra y cómo responde a la utilización de ciertos materiales de enseñanza.

Con el objetivo de validar las practicas de aprendizaje que he diseñado para la enseñanza del software 3d Max. Hace algunos días, después de una clase, les pregunte a mis alumnos que si querían ayudarme a mejorar como profesor, a lo que ellos aceptaron gustosamente.

En una primera parte; comencé a contarles a mis alumnos que estaba cursando una especialización en docencia, y que dentro de esta especialización existía una práctica, en la que tenía que diseñar un mapa de prácticas o actividades con las cuales me iba a desarrollar dentro de la enseñanza del 3d Max. Asimismo les expliqué a mis alumnos, que para que esta práctica diera resultados fa-

vorables, ellos me podían ayudar a saber si es que el mapa de prácticas estaba bien o necesitaba de algún cambio o mejora.

Con el fin de conocer si las prácticas diseñadas eran útiles y podían cumplir con los objetivos propuestos; organicé un grupo focal, en donde los alumnos recibieron una copia del mapa de prácticas para que lo leyeran y de esta forma pudiéramos entablar una conversación acerca de cada tema.

Para poder organizar la información, recibida por parte de los alumnos, diseñé una ficha de validación, la cual fui aplicando en cada una de las charlas que se tenía acerca de cada práctica.

#### Practica 1. Sistemas de iluminación

Con respecto a esta práctica los estudiantes se sintieron muy conformes con el método a utilizarse y más aun con la forma de mediar el tema a través de la utilización de imágenes de ambientes reales que diferencien de la luz natural y la luz artificial.

Algo que me pareció interesante, fue el hecho de que a los estudiantes, les gusto la idea de que para apren-

der a manejar un programa se parta de hechos reales y que por otro lado, al momento de calificar, no solo se tome en cuenta la parte pragmática sino también la parte creativa.

#### Practica 2. Luces IES

Al momento en que se empezó a hablar acerca de este tema, saltaron a la mesa varias preguntas, por parte de los estudiantes, que hacían referencia a la amplitud, exactitud y a la aplicabilidad que el programa podía tener.

A los alumnos les pareció importante el hecho de poder confrontar los distintos métodos de iluminación que existen, para así poder tener una idea de que método escoger al momento de diseñar una escena.

Con respecto a los materiales, que están dispuestos para este tema, los alumnos me aconsejaron tratar de utilizar un video, que luego pueda entregarles para que ellos puedan repasar los pasos a seguir, para la aplicación de este tipo de luces. Ya que según mis estudiantes el proceso de aplicación de este tipo de iluminación es algo complejo y puede ser olvidado con facilidad.

#### Practica 3. Renderizado V-ray



Para esta práctica; los estudiantes piensan que sería bueno que dentro del procedimiento se haga una comparación entre el renderizado que se obtiene con el motor de render V-ray y los que producen otros motores.

Este comentario me pareció importante, pues al parecer los estudiantes encuentran muy productivo y motivante; el poder comparar los alcances del programa con otros.

#### Practica 4. Creación de escenas V-ray

Al momento en el que hablamos de esta práctica; los alumnos se mostraron interesados en la comparación y utilización de los principios de la fotografía real con la renderización de una imagen virtual

Otro punto importante que salió a la luz, fue que a los estudiantes les pareció muy buena idea el poder vincular los conocimientos de otra asignatura con los de computación

#### Practica 5. Edición con booleano

Dentro de la validación de esta práctica, existió cierta polémica por el hecho de que algunos alumnos pi-

ensan, que este, es un tema que no se lo debería abordar con mucha profundidad, ya que dentro del modelado tridimensional esta técnica resulta ser demasiado básica y hasta cierto punto algo inútil. Sin embargo, otros piensan que si se debería profundizar en este tema ya que es una alternativa más dentro del modelado.

Por mi parte, concuerdo con los alumnos que piensan que este tema es necesario, en el sentido de que se precisa saber las diferentes alternativas de modelado que nos brinda el programa. Esto con el fin de poder tener en las manos un abanico de posibilidades al momento de llevar a cabo un trabajo.

#### Practica 6. Polígono editable

Con respecto a este tema, los estudiantes no tuvieron mayor problema, puesto que entendieron todos los procedimientos con facilidad; y más aun el hecho de poder desarrollar el modelado de un objeto por medio de dos técnicas diferentes, les parece que es útil, puesto que se les hace más fácil escoger o mezclar las técnicas que han aprendido según sus necesidades

#### Practica 7. Modificadores

En lo que se refiere a la validación de este tema, me encontré con un punto a corregir con respecto a la programación del tiempo asignado para el desarrollo de esta práctica; ya que los estudiantes piensan que el objetivo se cumpliría a cabalidad; siempre y cuando esta práctica se divida en dos o tres clases, debido a que son muchas cosas que aprender en tan solo tres horas de clase que se dictan a la semana.

Creo que la mejor solución, a partir de esta inquietud propuesta por mis alumnos, sería extender dividir este tema en dos clases, de manera que todos los contenidos de este tema queden claros y sean recordados con facilidad por los estudiantes.

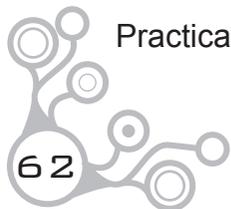
#### Practica 8. El plano como base del modelado

La única observación, por parte de los alumnos con respecto a esta práctica, es que al igual que las otras técnicas de modelado; se debe presentar algunos ejemplos y comparaciones entre esta técnica y las otras que se han aprendido, para así poder identificar de mejor manera cuando y donde aplicar tal o cual técnica de modelado.

Esta sin duda es la práctica que más les ha gustado a los alumnos; puesto que se sienten muy motivados al saber que a partir de una clase de computación, pueden comenzar a interrelacionarse con el entorno profesional y de esta forma saber con qué materiales pueden realizar tanto los modelados virtuales como los prototipos de sus diseños.

A nivel general, puedo decir que me siento muy contento con los alcances que he podido obtener, a partir de este grupo focal, ya que de esta forma he podido comprobar que el diseño de las prácticas si pueden cumplir con los objetivos propuestos en cada una de ellas. Asimismo la charla con mis estudiantes me ha servido para conocer cuáles son los inconvenientes que mis alumnos pueden tener dentro de su aprendizaje.

#### Practica 9. Trabajo con texturas y materiales



En un principio, cuando inicié esta especialización, tenía muchas expectativas acerca de lo que podía aprender y de lo que podía dar como un diseñador que está inmerso en la docencia. De igual manera tenía la curiosidad de saber qué era realmente la pedagogía, quería saber si la metodología que estaba utilizando para dar mis clases era buena o mala.

Poco a poco, con el transcurso del tiempo y con el cumplimiento de cada una de las prácticas, me fui dando cuenta que la educación y la pedagogía eran dos palabras que debían estar siempre de la mano, ya que no siempre lo que se enseña tiene principios pedagógicos.

El poder conocer la base y la estructura de la educación alternativa, me ha brindado la oportunidad de enriquecer mis conocimientos y al mismo tiempo poder saber; que la educación no está, tan solo en el construir personas con conocimientos teóricos; sino que también se trata de construir personas con un sentido humanista y crítico de su entorno.

El recorrido que he tenido, a través de cada una de las prácticas, me ha llevado a desenmascarar todos los errores y aciertos que he vivido a lo largo de mi vida como estudiante y en estos últimos tiempos como profesor.

Cada uno de los ejercicios realizados, así como las plenarias que se han tenido a lo largo de estos meses, han puesto en mí un sentido de querer mejorar cada día mis actitudes y aptitudes como docente y como persona.

Quizás lo más difícil para mí, ha sido tener que escribir acerca de cada una de las prácticas que he desarrollado, durante esta especialidad, ya que no soy una persona de

muchas palabras pero si de muchas acciones. Es así que me he propuesto como objetivo, aprovechar cada uno de estos nuevos conocimientos que he adquirido dentro de la enseñanza.

Para terminar, puedo decir que la frase “promover y acompañar el aprendizaje” se debería convertir en una bandera para la enseñanza, en donde cada docente debe aprender y a respetar lo que esto significa.

- Borrero, Alfonso (1999). MÁS ALLÁ DEL CURRÍCULO. Simposio Permanente Sobre la Universidad. Santafé de Bogotá, DC. 1999
- Coll, César. Psicología y curriculum, Barcelona, Ed. Paidós, 1992
- Londoño, Sandra Liliana (2008). Educación Superior y complejidad: apuntes sobre el principio de flexibilización curricular. Universidad del Azuay.
- Malo, Hernán (1985). Universidad, Institución Perversa. Corporación Editora Nacional. Quito 1985
- Prieto Castillo, Daniel (2008). La Enseñanza en la Universidad. Universidad del Azuay. Marzo de 2008.
- <http://www.unrc.edu.ar/unrc/academica/pdf/cuadernillo03.pdf>
- [http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec24/alvarez\\_maldonado/.html](http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec24/alvarez_maldonado/.html)
- [http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf/mercosul\\_apresenta\\_paraguay.pdf](http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf/mercosul_apresenta_paraguay.pdf)
- [http://www.uctemuco.cl/proyecto\\_ffid/estandares\\_c.htm](http://www.uctemuco.cl/proyecto_ffid/estandares_c.htm)