

UNIVERSIDAD DE
GUANAJUATO



UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

División de Ciencias Sociales y Humanidades
Departamento de Educación

Maestría en Desarrollo Docente

Portafolio de Experiencias Docentes

Implementación de estrategias didácticas en la UDA “Técnicas auxiliares de computación” para fomentar el trabajo colaborativo y generar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la licenciatura en Artes Visuales

Presenta

Arq. Paola Arreguín Tovar

Para obtener el grado de Maestra en Desarrollo Docente

Dirección: **Dra. Patricia Marie Anne Houde.**

GUANAJUATO, GTO., 2025

Resumen

Durante los ciclos 2020-2022, en el contexto de la educación virtual provocada por la pandemia, se implementaron estrategias didácticas en la Unidad de Aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación, dirigida a estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato. A través de herramientas digitales como Corel Draw, Adobe Premiere y Clip Studio Paint, y bajo un enfoque constructivista, se promovió el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo en un entorno completamente virtual. La metodología se basó en la investigación-acción, apoyada por una ruta crítica guiada por la Taxonomía de Bloom revisada, y en el análisis de registros de clase para reflexionar y mejorar la práctica docente.

Las estrategias aplicadas incluyeron el trabajo en equipo, el desarrollo de actividades prácticas como storyboard y edición audiovisual, así como la elaboración de portafolios digitales. Se implementaron innovaciones centradas en el análisis audiovisual y la evaluación mediante evidencias digitales. Los resultados mostraron que las estrategias colaborativas favorecen el aprendizaje significativo, siempre que se adapten a las condiciones tecnológicas, sociales y personales del grupo. Además, se reafirmó la importancia del docente como facilitador activo y del empoderamiento estudiantil mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación.

Palabras clave: Estrategias didácticas, Aprendizaje significativo, Trabajo colaborativo, Artes visuales, competencias, Entorno virtual, Narrativas visuales, Portafolio digital, herramientas digitales, Investigación-acción, Constructivismo, taxonomía de Bloom

Índice

Resumen	2
Índice	3
Tablas	6
Ilustraciones.....	¡Error! Marcador no definido.
Portafolio de Experiencias Docentes: Implementación de estrategias didácticas en la UDA “Técnicas de auxiliares de computación” para fomentar el trabajo colaborativo y generar el aprendizaje significativo en los estudiantes de la licenciatura en Artes Visuales.....	12
Capítulo 1. Caracterización de la Práctica Docente.....	16
Introducción	16
Micro ensayo de primer orden	19
<i>Primer Registro de clase. Los hechos de la práctica. Sesión: Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta</i>	<i>30</i>
Resultados e interpretación de las evidencias.....	45
Registro visual del Primer Registro de clase.....	47
Micro ensayo de segundo orden.....	54
<i>Segundo Registro de clase. Los hechos de la práctica. Sesión "Edición de audio e imagen"</i>	<i>61</i>
<i>Aula Virtual.....</i>	<i>84</i>
<i>Evidencias “Sesión edición de audio e imagen”</i>	<i>86</i>
<i>Elementos de la práctica: uso del habla, uso del espacio y uso del tiempo. Esquemas comparativos del primer registro y segundo registro</i>	<i>91</i>
<i>Elementos del Uso del Habla.</i>	<i>91</i>
<i>Elementos del Uso del Espacio.</i>	<i>93</i>
<i>Gráfica del Uso del Tiempo.....</i>	<i>93</i>
Pregunta de indagación	95
<i>Investigaciones similares y relacionadas la implementación de estrategias didácticas.</i>	<i>96</i>
<i>Investigaciones similares y relacionadas con la implementación del trabajo colaborativo.....</i>	<i>99</i>
<i>Investigaciones similares y relacionadas a la Metodología actual.</i>	<i>103</i>
Conclusiones del Estado de conocimiento con relación a las investigaciones similares y relacionadas con la pregunta de indagación.	113

Capítulo 2. Problematicación de la Práctica docente.....	115
Introducción.....	115
Arqueología de mi práctica docente: Metodología actual.....	116
Análisis de la Metodología actual. Arqueología de mi práctica docente	122
<i>I. Identificación de Elementos Constitutivos en Registro.....</i>	<i>122</i>
<i>II. Conteo de elementos constitutivos.....</i>	<i>147</i>
<i>IV. Modelo Arqueológico</i>	<i>151</i>
<i>V. Reflexión por Elemento y su integración.</i>	<i>152</i>
Pregunta de Investigación	155
Referentes teóricos.....	155
<i>Elaboración de Ruta Crítica con base en la Taxonomía de Bloom revisada 2021</i>	<i>163</i>
<i>Fundamentación metodológica.....</i>	<i>164</i>
Plan de innovación	168
Primer Pregunta de innovación	168
<i>Ruta crítica</i>	<i>168</i>
<i>Planeación y desarrollo de la clase. Registro de obra</i>	<i>174</i>
<i>Bibliografía de la sesión</i>	<i>174</i>
<i>Aplicación</i>	<i>175</i>
<i>Evaluación de la práctica.....</i>	<i>176</i>
<i>Rubrica de evaluación</i>	<i>176</i>
Planificación de la clase y aplicación del material didáctico clase "Videos similares y Aplicaciones".....	178
Segunda Pregunta de innovación. Dentro del Diseño de clase: "Portafolio" del 11 de junio del 2022.....	181
<i>Objetivos generales de la innovación.....</i>	<i>183</i>
<i>Presentación de la práctica a Innovar: registro de obra.</i>	<i>185</i>
Momento en el que se aplicara la innovación. El portafolio de obra "utilización del software adobe premier".	187
<i>Propuesta de integración de innovación</i>	<i>189</i>
<i>Planeación y desarrollo de la clase</i>	<i>189</i>
<i>Aplicación.</i>	<i>190</i>
<i>Objetivos de la aplicación.....</i>	<i>190</i>
<i>Evaluación.</i>	<i>191</i>
<i>Aspectos que considerar en la segunda innovación.....</i>	<i>192</i>
<i>Planificación de la clase y aplicación del material didáctico.....</i>	<i>193</i>
<i>Proceso.</i>	<i>193</i>
<i>Reconstrucción de preguntas de innovación con base en las preguntas de investigación.....</i>	<i>195</i>

<i>Unidad de Análisis</i>	196
<i>Objetivos de la Innovación en general</i>	196
Ubicación del aprovechamiento académico de los alumnos (Registro de observación)	197
<i>Tercer Registro. Introducción a Clip Studio Paint y sus funciones</i>	200
Reporte visual de la clase diseñada en relación con la ruta crítica propuesta desde Bloom.	
.....	221
<i>Nivel 1: Recordar (Adquisición de Conocimiento)</i>	222
<i>Nivel 2 Comprensión</i>	223
<i>Nivel 3 Crear (Profundización del Conocimiento)</i>	224
Planeación de una Clase	226
<i>Justificación</i>	227
<i>Datos de Identificación de la Clase. "Aprender a dibujar como niños"</i>	228
<i>Impacto</i>	234
<i>Efecto</i>	235
Capítulo 3. Innovación	237
Introducción	237
Micro ensayo de primer orden: "Reflexiones del primer autorregistro de innovación"	239
<i>Contexto</i>	239
<i>Problematización</i>	240
<i>Momento de Videos similares</i>	241
<i>Conversatorio</i>	242
<i>Momento de Aplicaciones</i>	243
<i>Aplicación de retoques finales</i>	244
<i>Recapitulación, y comentarios</i>	245
Cuarto Registro. Autorregistro "Videos similares y Aplicaciones" abril 2022.	248
<i>Datos de identificación</i>	248
<i>Imágenes anexas reporte visual</i>	256
<i>Primera parte "Videos similares"</i>	256
<i>Cuarto Registro. Segunda parte "Aplicaciones"</i>	259
<i>Registro visual del Cuarto Registro "Aplicaciones"</i>	281
<i>Segunda parte del Cuarto Registro "Aplicaciones"</i>	281
Microensayo de primer orden: "Reflexiones del segundo autorregistro de innovación"	285
<i>Introducción</i>	285
<i>Contexto de la innovación</i>	286
<i>Primer momento: Saberes (Dibujo Gestual)</i>	286
<i>Segundo momento: Saberes (Línea continua)</i>	286
<i>Tercer momento: Trabajo Colaborativo (pares)</i>	286
<i>Cuarto momento: Trabajo colaborativo (Grupal)</i>	286

Quinto Registro. Hechos de la sesión “Portafolio de Obra”.	287
<i>Datos de identificación.</i>	287
<i>Cierre reflexivo.</i>	366
<i>Registro visual.</i>	367
Resultados. Análisis del auto registro de la segunda innovación.	373
<i>Momento 1. Saberes (Dibujo Gestual) y Momento 2. Saberes (Línea continua).</i>	373
<i>Trabajo Colaborativo (pares), Trabajo colaborativo (Grupal).</i>	374
<i>Trabajo colaborativo (Grupal).</i>	375
<i>Conclusión de los resultados del Quinto Registro.</i>	377
Conclusión.	377
Referencias	384

Tablas

Tabla 1 Tabla informativa datos generales de la UDA, en el primer registro, 2020.	28
Tabla 2 Primer registro. Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta.	30
Tabla 3 Tabla de momentos sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta” del 10 agosto 2020	42
Tabla 4 Tabla informativa datos generales de la UDA, en el segundo registro, 2020.	61
Tabla 5 Segundo Registro Clase "Edición de audio e imagen" del 04 de noviembre 2020	64
Tabla 6 Tabla de momentos sesión "Edición de audio e imagen" del 04 noviembre2020.	80
Tabla 7 Comparativa del uso del habla entre el Primer Registro y Segundo Registro	92
Tabla 8 Comparativa del uso del espacio entre el Primer Registro y Segundo Registro	93
Tabla 9 Comparativa del uso del tiempo entre el Primer Registro y Segundo Registro	94
Tabla 10 Metodología actual Registro dividido en constitutivos por los colores correspondientes	123
Tabla 11 Tabla de conteo de constitutivos	147

Tabla 12 Ruta Crítica con base en la Taxonomía de Bloom.	163
Tabla 13 Comparativa de la investigación acción, de forma práctica y de forma participativa	167
Tabla 14 Ruta Crítica para la Planeación de la primera innovación 5 de junio de 2022.....	168
Tabla 15 Datos de Identificación de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación.....	171
Tabla 16 Momentos de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación, selección del momento en el que se aplicara la intervención, 2022.....	172
Tabla 17 Momento específico de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación en el que se aplicara la intervención, 2022	173
Tabla 18 Rubrica de evaluación y sus indicadores.....	177
Tabla 19 Planificación de la clase "Videos similares y Aplicaciones"2022.....	178
Tabla 20 Ruta Crítica de la sesión de la práctica a Innovar: registro de obra.....	183
Tabla 21 Datos de Identificación de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación	185
Tabla 22 Momentos de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación, selección del momento en el que se aplicara la intervención, 2022.....	187
Tabla 23 Momento específico. El portafolio de obra "utilización del software adobe premier" de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación en el que se aplicara la intervención, 2022	188
Tabla 24 Propuesta de integración de innovación en El portafolio de obra "utilización del software adobe premier", 2022	189
Tabla 25 Rubrica de evaluación y sus indicadores.....	192
Tabla 26 Planificación de clase y planificación del material didáctico	193
Tabla 27 Tabla informativa datos generales de la UDA, en el tercer registro, abril 2022	197
Tabla 28 Momentos de la Clase diseñada en relación con la ruta crítica propuesta	199
Tabla 29 Tercer Registro de sesión. Hechos de la práctica abril 2022.....	200
Tabla 31 Datos de identificación de la UDA y de la Sesión: “Aprender a dibujar como niños”	228
Tabla 32 Check list materiales Diseño Clase	229
Tabla 33 Momentos de la sesión	230

Tabla 34 Ruta de evaluación del Diseño de Clase.....	231
Tabla 35 Nueve categorías de información, estrategias para la Figura	235
Tabla 36 Datos de identificación de la UDA y de la Sesión: Videos similares y aplicaciones”	248
Tabla 37 Niveles de intersubjetividad y operaciones cognitivas, en la sesión "videos similares y aplicaciones”, desde la ruta crítica.....	249
Tabla 38 Segunda parte del Cuarto autorregistro 4.1 (Aplicaciones).....	259
Tabla 39 Quinto Registro. Hechos de la sesión “Portafolio de Obra” 2022.....	288

Figuras

Figura 1 Grafica del tiempo empleado en cada momento de la sesión, 10 agosto 2020.....	46
Figura 2 Porcentaje del tiempo empleado en cada momento de la sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta”, 10 agosto 2020	47
Figura 3 Equipo de la Unidad de Aprendizaje Tec. Auxiliares de Computación en Microsoft Teams.	48
Figura 4 Archivos de la Unidad de Aprendizaje Tec. Auxiliares de Computación en Microsoft Teams	49
Figura 5 Inicio de sesión de la clase en la plataforma Microsoft Teams.....	50
Figura 6 Inicio de clase, primero momento	51
Figura 7 Presentación de storyboard 1	52
Figura 8 Presentación de historias.....	53
Figura 9 Tiempo de la sesión "Edición de audio e imagen" del 04 noviembre2020.....	81
Figura 10 Porcentaje del tiempo empleado en cada momento de la sesión "Edición de audio e imagen" del 04 noviembre 2020	81
Figura 11 Uso del habla en sesión. Edición de audio e imagen. 04 de noviembre 2020.....	82
Figura 12 Impresión del Equipo en Microsoft Teams de la docente de la UDA Técnicas Auxiliares de computación 100 en la sesión 04 noviembre 2020	84
Figura 13 Grupo UDA Tec. Auxiliares de Computación, Software compartido 2020	85
Figura 14 Material compartido, Equipo Tec. Auxiliares de Computación	86
Figura 15 Inicio de sesión. Edición de audio e imagen, 04 noviembre 2020	87
Figura 16 Alumnos compartiendo pantalla explicando el nuevo software	88
Figura 17 Alumnos compartiendo pantalla explicando el nuevo software 2	88
Figura 18 Alumnos compartiendo pantalla explicando el nuevo software 3	89

Figura 19 Maestra compartiendo pantalla para explicación del nuevo software	90
Figura 20 Cuadro comparativo de los registros de agosto y noviembre 2020 de la UDA de Técnicas Auxiliares de Computación	92
Figura 21 Uso del espacio Registro 1	93
Figura 22 Uso del espacio Registro 2	93
Figura 23 Graficas del uso del tiempo del Primer Registro y Segundo Registro.....	94
Figura 24 Momentos de la clase	149
Figura 25 Grafica del número de acciones de cada constitutivo (Análisis cuantitativo)	150
Figura 26 Imagen de la arqueología de la Práctica docente	151
Figura 28 Taxonomía de Bloom	162
Figura 28 Inicio de sesión Clip Studio Paint. UDA Técnicas Auxiliares de Computación	221
Figura 29 Muestra de cambio de fondo por uno de los estudiantes de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación y el uso de Clip Studio Paint	222
Figura 30 Trazo sobre imagen presentación del progreso de uno de los estudiantes de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación y el uso de Clip Studio Paint.....	223
Figura 31 Zoom sobre imagen presentación del progreso de uno de los estudiantes de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación y el uso de Clip Studio Paint.....	224
Figura 32 Captura de pantalla del programa Clip Studio Paint, aquí el usuario trabaja en un boceto digital que incluye una tetera, un vaso y una manzana	225
Figura 33 Inicio de Sesión "Videos Similares"	256
Figura 34 Disposición del espacio en Teams, en sesión "Videos Similares"	257
Figura 35 Captura de pantalla, visualización de videos similares en YouTube. 2022	258
Figura 36 Captura de pantalla que muestra el área de trabajo de InDesign. 2022	258
Figura 37 Portafolio- Registro de Obra. Teams, 2022	282
Figura 38 Momento 5.- Presentación de herramientas de Photoshop; recortar. Teams, 2022.....	282
Figura 39 Momento 5.- Presentación de herramientas de Photoshop ; proporción. Teams, 2022	283

Figura 40 Momento 5.- Presentación de herramientas de Photoshop; tamaño imagen en documento. Teams, 2022.....	284
Figura 41 Dibujo gestual rápido de objetos (10 dibujos de 1 min. cada uno)	368
Figura 42 Línea continua de objeto sin despegar la herramienta del papel.....	369
Figura 43 Línea continua de rostros sin mirar el lienzo, sin despegar la herramienta, retrato en parejas	370
Figura 44 Dibujo a gran escala en el piso con vara	370
Figura 45 Dibujo a gran escala en el piso con vara y el resto del salón dibujando al alumno dibujar a gran escala.....	371
Figura 46 Alumno dibujando a gran escala en el piso con vara.....	371
Figura 47 Retratos de sus compañeros sin mirar el lienzo y sin levantar la herramienta del papel	372
Figura 48 Dibujar a sus compañeros sin mirarlos todo el tiempo, el lienzo se encuentra de forma vertical, pegado a la pared	372

**Portafolio de Experiencias Docentes: Implementación de estrategias didácticas en la UDA
“Técnicas de auxiliares de computación” para fomentar el trabajo colaborativo y generar el
aprendizaje significativo en los estudiantes de la licenciatura en Artes Visuales**

Introducción general al portafolio de evidencias

La caracterización de la práctica docente se obtuvo a través de la generación de dos registros de clase, donde se eligió el segundo registro, para generar una recuperación de la práctica docente. Se recogieron los datos con cualidades empíricas, donde se identificaron el modelo del Docente, los tiempos que se usaron en la clase, cómo fueron empleados y qué hallazgos, así como virtudes, fortalezas y oportunidades, mostraba mi práctica docente. A partir de ahí se lleva a cabo una selección de posibles temas que acerque y den estructura a la pregunta de investigación, abonando a la investigación-acción de mi práctica, la identificación de teorías utilizadas en trabajos similares, y la adquisición de nuevo contenido sobre las competencias que se pretenden adquirir a través de la UDA (Unidad de Aprendizaje) de Técnicas Auxiliares de Computación.

Parte del contexto de mi práctica docente se ve reflejado en situaciones técnicas del internet y de la aplicación Microsoft Teams (así también mediante de aplicaciones para la comunicación en línea y de forma virtual). También influyen los tiempos que implica desarrollar las

tareas del proyecto. Por ello, se optó por utilizar como estrategia la propuesta teórica del aprendizaje colaborativo. Hernández (2015) percibe a los usuarios de las Tecnologías de la información y la comunicación, sugiere que tiende a existir un empoderamiento del potencial de internet “para diseminar contenidos, dejando atrás antiguos prejuicios acerca de la posesión del conocimiento” (p. 148).

Los contenidos que se comparten en clase tienen el objetivo de evaluar la necesidad de abrir nuevo contenido o mejorar la adquisición del anterior por medio de la práctica individual o el trabajo colaborativo. Una competencia que tiene la Unidad de Aprendizaje “Técnicas Auxiliares de Computación” se refiere a crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.

El análisis descriptivo realizado sobre el segundo registro de clase aportó el reconocimiento general del cuerpo del registro (los constitutivos) que lo conforman, se generó la identificación de la subjetividad de la clase, el contenido y como fue el proceso de entregar este contenido en clase, o bien el cómo se traslada de una lógica a otra y su articulación de la misma.

Este trabajo tiene el objetivo generar el reforzamiento o estructura a la problemática de mi práctica docente la cual se ha formado en la siguiente pregunta ¿El trabajo colaborativo en los entornos virtuales de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación favorece el proceso enseñanza aprendizaje, como estrategia didáctica del docente? Al respecto, Hernández-Sellés, González-Sanmamed y Muñoz-Carril (2015) afirman que “el trabajo colaborativo ... orienta al desarrollo de competencias de aprendizaje, a través de la interacción entre iguales y la participación activa, factores esenciales para el aprendizaje significativo” (p. 148)

La arqueología de mi práctica docente permitió adquirir nociones y certezas sobre el proceso en que se imparte la clase, se pudo identificar si el contenido está siendo pertinente al alumno y a qué nivel se adquiere, si el propósito de la clase se cumple o se mantiene en nivel de aprendizaje teórico, si existe una comprensión desde un proceso de comprensión, verificación o de acción de comparar conocimientos previos, el nuevo contexto de la virtualidad propone nuevas acciones para generar intercomunicación con el Docente y no se quede el conocimiento en una faceta introductoria de comprensión, si no que resulte la estrategia de trabajo colaborativo como un aprendizaje activo, una investigación activa, que le permita constatar el conocimiento adquirido en casa, con lo que compartimos en la sesión.

Se muestra que para este tipo de asignaturas el proceso debe plantearse desde acciones innovadoras de la enseñanza y el aprendizaje estratégico para alcanzar la modernidad de las artes, así bien nos permitirá que su buena ejecución, y logre generar la intersubjetividad, si el trabajo colaborativo se logra, la compartición de conocimientos dentro del aula se da de manera adecuada, tratándose de no ser un tiempo perdido en clase.

Para este trabajo la práctica docente se recuperó por medio del método investigación-acción, con la finalidad de realizar una transformación como lo sugiere Restrepo(2004), fue necesario elaborar una ruta crítica, la cual tiene el objetivo de identificar el nivel en el que se encuentran los estudiantes de primer semestre de Artes visuales Guanajuato, para definir a dónde deben llegar, esta intervención pretende que los estudiantes logren identificar las características del programa, las habilidades que ya poseen y que reflejan sus creaciones. El interés personal de esta ruta crítica recae en identificar aspectos de mi práctica y de la misma planeación que deben ser atendidos para que se favorezca el aprendizaje significativo en los estudiantes.

En este sentido, el trabajo colaborativo en entornos virtuales surge como una estrategia pertinente, considerando que en el actual contexto educativo el rol docente requiere una transformación en el rol del maestro constructivista. De acuerdo con Hernández-Sellés, González-Sanmamed y Muñoz-Carril (2015), en los entornos colaborativos virtuales, el rol del docente se transforma para asumir funciones de planificación, diseño y facilitación de experiencias de aprendizaje. La presencia docente implica intervenir cuando sea necesario para guiar el trabajo del grupo, mientras que la presencia cognitiva constituye un reto fundamental, pues el objetivo es que los estudiantes construyan de forma colaborativa conocimientos de alto nivel, a través de procesos de negociación y construcción conjunta de significados (p. 152).

Para la elaboración de la ruta crítica de la enseñanza se tomó de referencia la taxonomía de Bloom (revisada por Andrew Churches en 2008) para la era digital, donde las categorías de la taxonomía se presentan en seis niveles, los niveles inferiores: conocimiento, comprensión y aplicación y los niveles superiores: análisis, síntesis y evaluación. En esta taxonomía se encuentran las variables para atender las necesidades actuales de la UDA, centrándose en las primeras tres categorías, permitiéndose enfocarse en los niveles de aprendizaje más relevantes (conocimiento, comprensión y aplicación) y los nuevos objetivos, los nuevos procesos y acciones integrados por las TIC's y ahora presentes en casi todas las actividades de nuestros días.

El objetivo general de la innovación es implementar en la planeación de la sesión y durante la misma las estrategias didácticas que apoyen al estudiante en el proceso de enseñanza - aprendizaje, de manera práctica que, en la Unidad de Aprendizaje, el alumno pueda identificar los procedimientos con los cuales pueda trabajar, a fin de identificar la información previa, reconocer y construir aprendizaje desde su estructura cognoscitiva.

Con el fin de conocer si promuevo un ambiente propicio para el aprendizaje, a través de experiencias de aprendizaje sincrónicas y asincrónicas que generen reflexión, problematización, crítica e interés por la investigación de temas disciplinares. El hacer uso de las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), para el desarrollo y seguimiento de los contenidos de la Unidad De Aprendizaje, he considerado la retroalimentación al estudiante a partir del análisis de sus resultados en las evaluaciones realizadas.

En este trabajo se integró y se constataron todos los resultados de las evaluaciones del estudiante para asegurar el desarrollo de competencias de forma continua. Se presentan dos innovaciones que brindaron alternativas para el seguimiento de algunas dificultades previamente detectadas de los estudiantes en clase por los diferentes canales.

Se muestran también los diferentes tipos de saberes empleando recursos digitales, para apreciar el desarrollo de competencias. Dentro de los resultados también se muestran el indicio de esta investigación sobre el trabajo colaborativo, un ambiente que propicio esta estrategia didáctica fue que durante la pandemia empleé diversos mecanismos y canales para mantener la comunicación con los estudiantes, los todo el curso o se perdió la interacción y la adquisición de estas competencias.

Capítulo 1. Caracterización de la Práctica Docente

Introducción

La primera parte del portafolio de experiencias docentes, lo compone la caracterización de la práctica docente, la cual surge de un autoanálisis que se desarrolló con base en dos registros de observación y posteriormente con dos micro ensayos de primer y segundo orden.

Primeramente, se observará el registro número uno, en el cual se desarrolló el tema “presentación de los métodos de estudio” y éste se realizó posterior a la grabación de una sesión normal de clase, sin ninguna modificación, una clase como cotidianamente se imparte, una vez desarrollada se grabó y se transcribió la información, con ayuda de notas, fotografías y materiales de apoyo. Los elementos de este registro, son el cuerpo del micro ensayo de primer orden, en donde se recuperaron algunas experiencias de mi práctica docente, desde lo que considero que es la educación y cómo es que me ven mis estudiantes, así mismo comienzo a identificar algunas problemáticas en el desarrollo de mi sesión como la planeación plana de la clase, en cuanto al uso del tiempo no fue el adecuado, pues algunas de las actividades llevaron más tiempo y no dio oportunidad para el cierre de la sesión.

El espacio inicialmente era el adecuado, pues, se proyectaría una presentación, pero fue evidente que yo pasé la mayor parte del tiempo frente al grupo y que los estudiantes no atendieron la(plataforma); en cuanto al uso del habla, por una parte, el hecho de no tener el material de apoyo afectó mi claridad en la explicación del tema y, por otra parte, yo abarque la mayor parte del tiempo hablando, por ende se limitan las participaciones de los estudiantes y las pocas que se dan no contienen la profundidad necesaria.

Posteriormente, se encontrará el segundo registro en el cual nuevamente se planeó una sesión cotidiana de clase, en esta ocasión se trabajó la presentación de portafolios finales, se desarrolló la clase, se grabó y se transcribió el registro de observación con ayuda de notas y materiales de apoyo. Este segundo registro fue base para realizar un micro ensayo de segundo nivel, en donde se muestra una breve comparación entre el uso del tiempo, el cual denotó un uso más adecuado en el segundo registro; en este segundo registro hubo movimiento, tanto por parte

del docente como de los estudiantes, y en el uso del habla estuvo más distribuida la participación entre alumnos y docente, pero seguía habiendo poca participación por parte del grupo.

Es aquí donde comienzo a darme cuenta de que es necesario efectuar un cambio dentro del desarrollo de mis clases, aunque fueron planeadas de manera ordenada y con secuencia, al momento de llevarlas a la práctica no se desarrollaban como se tenían planeadas, por tal motivo la necesidad de un ajuste comenzaba a ser evidente, además de que en lo interno ya no me sentí satisfecha con mis clases.

Finalmente, se conjuntan aquellos elementos que catalogué como faltantes dentro de mi práctica docente para dar pie a la pregunta de investigación.

Micro ensayo de primer orden

Reflexión sobre mi práctica docente

La intencionalidad y la objetividad en la docencia se orientan hacia la modificación de los individuos, con la posibilidad de hacerlo únicamente a través de comportamientos observables. Esto puede explicarse a través del proceso que sigue el docente en sus sesiones de clase y el producto que se genera. El docente tiene una visión clara de los procesos o productos que desea transmitir, pero todo debe traducirse en actividades específicas para lograr dicho propósito. ¿Cómo se puede observar si esto se ha logrado? Es fundamental observar la coherencia de la docencia, lo que implica describir cómo se construye (García, 1997). Adriana Piedad nos invita a reflexionar sobre la labor docente, y dentro de su propuesta, nos insta a tener una conciencia directa y un análisis sencillo de lo que se percibe.

En este trabajo etnográfico abordaré el primer registro de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación. Un micro ensayo de primer nivel, que describe la práctica docente reflejada en el primer registro, el cual tuvo lugar en la Plataforma MS Teams, Microsoft 365, Departamento de Artes Visuales, en nivel Licenciatura, primer semestre, grupo 100, el día 10 de octubre del presente año, en el ciclo escolar agosto - diciembre 2020, en hora de sesión: 4:30 - 5:15 pm. Dando como discusión los resultados de este texto, mismos que me llevarán a develar pautas a nuevas prácticas, instrumentos o mejoras en mi práctica docente, este trabajo que se desarrolla desde la instrumentación de Adriana Piedad García, para ella los micro ensayos, son necesarios, ya que son “ensayos en donde se discuten y argumentan algunas de las ideas que han surgido a lo largo de la construcción de los datos. El trabajo etnográfico lo constituyen el trabajo de campo y la elaboración de textos descriptivos y narrativos. (García, 1997).

La Unidad de aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación propone una introducción al uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la producción de materiales digitales de diversa índole, desde la creación de recursos educativos hasta la elaboración de productos audiovisuales. Tiene como propósito: manejar ética y responsablemente las tecnologías de la información para agilizar sus procesos académicos y profesionales de intercomunicación. Los productos que se generan en esta UDA generan evidencia digital, que incluye saberes teóricos y prácticos para que el estudiante logre alcanzar un aprendizaje significativo sobre el uso de las tecnologías. Al final el curso, el estudiante será capaz de producir obra artística con un sentido crítico del uso de las TIC's.

García (1997) resalta la importancia de comparar los conceptos teóricos con lo que realmente se observa en la práctica docente, es decir, los resultados empíricos. En este sentido, se establece una relación entre lo que se espera (teoría) y lo que ocurre en la realidad (práctica), considerando que en el trabajo del docente no siempre se alcanzan los resultados previstos o planeados. Sentido de relaciones a los fenómenos observados. Este proceso involucra no solo la observación, sino también el análisis crítico de las diferencias entre lo planeado y lo observado.

A continuación, describiré qué hago y que significa lo que hago, cada momento con un propósito específico, los cuales tienen la intención de guiar a mi como docente y a los estudiantes a través del aprendizaje de manera estructurada, brindándoles soporte continuo y asegurando que las tareas se realicen con claridad y dirección, mi práctica docente se dividió en cinco momentos:

Primer momento: Bienvenida/saludo. En este momento, se da la bienvenida a los estudiantes, trato de crear un ambiente de cercanía y organización, me aseguro de que todos

estén conectados. Trato de crear un espacio para establecer el formato de la sesión, mientras me aseguro de que los alumnos estén listos para comenzar.

Segundo momento: Explicación del tema Storyboard y Primera lectura en voz alta por equipos.

Se da la introducción al tema principal de la sesión: el storyboard. Los equipos presentan su trabajo y hacen una primera lectura en voz alta de sus historias o el avance de estas, este momento es crucial para que los estudiantes, al mostrar sus avances y permitirles expresen creativamente en público, hacer conocer su trabajo, lograr la conexión con las primeras nociones de difusión de su obra.

Tercer momento: Retroalimentación por equipos. Durante esta fase, se proporcionó la retroalimentación detallada a cada equipo sobre sus storyboards y lecturas, ayudando a mejorar su trabajo y guiar la dirección de sus proyectos. Este momento es un espacio de reflexión y ajuste de sus tareas.

Cuarto momento: Retroalimentación y asignación de tareas. En este momento, además de dar retroalimentación adicional, comienzo a asignar tareas específicas a cada equipo, para continuar con el desarrollo del proyecto cuento. Este momento tiene el objetivo de asegurar que los estudiantes comprendan sus próximos pasos a seguir y responsabilidades pendientes y futuras para alcanzar en tiempo y forma la entrega del cuento.

Quinto momento: Despedida. Finalmente, comienzo a cerrar la sesión agradeciendo a los estudiantes por su participación, comento que responderé a dudas finales y se hace un cierre cordial. El propósito de este último momento fue reforzar el compromiso y preparar a los alumnos para la siguiente sesión.

La Unidad de Aprendizaje "Técnicas Auxiliares de Computación" el propósito de esta unidad es que los estudiantes aprendan a utilizar las tecnologías de manera ética y responsable, esta UDA ofrece una introducción al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para la creación de materiales digitales de diversa índole, que van desde recursos educativos hasta productos audiovisuales, a lo largo de esta unidad, los estudiantes generarán evidencia digital que combine conocimientos teóricos y prácticos, lo que les permitirá alcanzar un aprendizaje significativo sobre el uso de las TIC's.

En esta sesión se distribuyó el tiempo en cinco momentos, en el Primer momento se inicia con la bienvenida/saludo, en el Segundo momento comienza la explicación del tema, el Storyboard y se realiza la primera lectura en voz alta por equipos, en el Tercer momento hay una retroalimentación por equipos, en el Cuarto momento se retoma la retroalimentación y se concluye con la asignación de tareas, en el Quinto momento se trabaja con la despedida. Al describir en este micro ensayo los momentos de primer orden de mi practica y el objetivo de cada uno, traté de reflexionar sobre la práctica docente y los ajustes que podrían mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, analicé los resultados, los índices teóricos observables y los empíricos prácticos, con el fin de identificar las relaciones que se dan en los fenómenos observados en cada momento de la sesión.

Para desarrollar un proceso de análisis de la práctica Docente, se debe tomar en cuenta que la práctica no siempre se logra de acuerdo con lo planeado, García (1997). Para García el proceso implica cuatro acciones fundamentales (describir, informar, confrontar y reconstruir) para mejorar la práctica docente. La acción de describir implica exponer lo que sucede en el aula, la acción de informar va enfocada sobre los resultados, la acción confrontar se enfoca en evaluar y

comparar las discrepancias entre la teoría y la práctica, y por último la acción de reconstruir se enfoca en ajustar las estrategias pedagógicas. (García, 1997).

A continuación, describiré mi práctica docente desde qué hago y que significa lo que hago. ¿Cómo he llegado a ser como soy? ¿Cómo puedo hacer las cosas de manera diferente? En este retrato de mi docencia en 2020, durante COVID-19, trabajé en identificar situaciones que requirieron solución, preguntándome ¿Cómo se desarrolla el proceso educativo continuo en una sociedad que no se encuentra preparada para este modelo virtual y qué en algunos casos no cuenta con los recursos tecnológicos o conexión a internet para recibirlo? ¿Cuál es mi labor como docente en este modelo? ¿Con qué herramientas debo atender el desarrollo de mis sesiones? ¿Cuál es mi responsabilidad? La práctica docente en estos nuevos entornos claro que debía renovarse, e ir adaptándose a los cambios que la sociedad estudiantil y la sociedad en general vivía durante los tiempos de pandemia.

En el segundo momento de la sesión, comenzamos con la explicación del tema del Storyboard y la primera lectura en voz alta por equipos. Durante este proceso reflexioné sobre cómo me sentí, qué trataba de enseñar y qué podía observar de la participación de los alumnos y en esta actividad me sentí en un proceso de adaptación y aprendizaje constante. Traté de enseñar no solo el contenido académico, sino también fomentar la confianza en los estudiantes para que pudieran expresarse con seguridad en un entorno desconocido para ellos. Pude ver claramente las dificultades que enfrentaban los alumnos, especialmente en cuanto a la vergüenza de escucharse en voz alta y de compartir sus ideas dado que eran estudiantes de nuevo ingreso. El miedo de escucharse a sí mismos aún sin conocerse los invadía. La vergüenza los dominaba por lo que esta actividad era relegada o bien, nadie se atrevía a tomar el micrófono, aunque estuvieran cómodos y con las cámaras apagadas, las chicas y chicos seguían sin contestar.

La participación de los alumnos fue inicialmente limitada debido a la timidez y el miedo al juicio de los demás, sin embargo, a través del conversatorio y al volver a escuchar sus propias voces comencé a notar una transformación, poco a poco, los estudiantes empezaron a reconocer la importancia de su propia participación y voz dentro del grupo. Esta actividad, aunque desafiante al principio, resultó en una mayor confianza y en un mejor entendimiento de sí mismos en el contexto educativo. Al proponer un conversatorio y hacer que los estudiantes volvieran a escucharse a sí mismos, la solución propuesta fue que el dialogo con los estudiantes tendría un nuevo objetivo, en el que los alumnos se expresarían en público, superando sus temores y fortaleciendo su confianza.

¿Qué me preocupa como docente? El tono de voz y la velocidad. En el tercer momento, noté que los alumnos suelen pedir que se repitan las instrucciones, lo que me lleva a pensar en posibles fallas técnicas con el internet en cada una de las sedes donde se está visualizando la clase, o en cómo utilizo mi tono de voz. Al usar el micrófono, es posible que mi voz sea demasiado baja, lo que dificulta que los alumnos comprendan bien las indicaciones y como resultado el avance de la clase se ve afectado, debido a que quedamos atrapados en la repetición de una misma instrucción (quedar ciclados atendiendo una instrucción) no avanzamos en los contenidos.

Ma: Si

Ao: ¡Este, esa es la mía, bueno! yo hice esa! Esta habla del tercer capítulo parece, que es de Don Juan y paradoja ehh donde ocurre en la habitación de Don Juan y pues esa es la habitación de Don Juan.

Nada más que, pues, falta ahí estructurar bien la idea, pues, como son un circo móvil, no sé si dibujarla como un remolque o como una carpa, eso fue un boceto, así como para dar una idea, pero faltaría mejorar bien, bien el concepto de la habitación

Ao: Ya le doy lo siguiente

Ma: OK, sí, si si está bien. Digo las ideas generales se plasman así, hay algunos que podemos detallar un poquito más, pero está bien. ¡Vamos!

Ao: habla deeee... del primer capítulo donde cuenta que este José, se va de su casa y va por la calle y encuentra un poster eeh, donde anuncian un Circo y decide ir a verlo para pues que comience toda esta historia y pues esa es la calle con un poste de luz y un poster pegado del circo que se van a presentar.

Listo amigo si quieres darle a la otra.

Ao: Dale

Ao: Y ese ya sería adentro del circo, pues ya donde ocurre la función a la cual invitan a José a verla. Hay esta la pelotita, un aro y las butacas. ¡Listo!

Ma: Ok

Ao: Pero ahorita en términos generales, maestra, nos estamos guiando más, ahorita principalmente con la escenografía, ya que estamos todos con una lluvia de ideas y tanto de agregar esto al circo, agrégale esto para ir fomentando bien las ideas y ya para después si meternos en lo que son los personajes que ahí ya sería un poco más detallado el tema. Principalmente, ahorita nos interesa dejar el, las escenografías, lo más detalladas posibles y ya empezar a vectorizar maestra.

(Primer Registro, 2020, p. 29)

Fortalecer las habilidades de comunicación social implica aprovechar el tiempo invertido en el equipo de trabajo mediante el uso de plataformas como MS Teams y WhatsApp. Esto permite abordar la diversidad en el aprendizaje, favoreciendo tanto el aprendizaje individual como el cooperativo, participativo e interdisciplinario, y adaptándose a los distintos ritmos de aprendizaje. Además, facilita el apoyo en aquel conocimiento que pudo haberse perdido debido a problemas de conectividad o falta de atención e integración en los entornos virtuales.

El uso de smartphones y tablets está transformando radicalmente la forma en que se accede a las fuentes de conocimiento. Actualmente, las personas se mantienen conectadas todo el día a grandes volúmenes de información, que muchas veces es cruda y sin procesar. Este acceso instantáneo impacta en las formas de aprendizaje y genera nuevas maneras de interactuar con el conocimiento. No obstante, las escuelas, colegios y universidades aún tienen un largo camino por recorrer para aprovechar plenamente las oportunidades que brindan las TIC's (Pabón, 2014).

Algunos docentes en las universidades estamos acostumbrados a enseñar contenidos que ya están establecidos un formato más técnico, en tiempos determinados, utilizando fuentes de información predefinidas y estandarizadas, con el objetivo de formar profesionistas con conocimientos similares.

Seguridad en el Docente y los alumnos, evitando el uso muletillas mismas que detonan falta de acervo lingüístico. Ante la abrupta e inesperada suspensión de sus actividades académicas, los sistemas educativos del mundo han recurrido a los medios digitales para continuar con sus actividades escolares. Esta emergencia también ha puesto de manifiesto las carencias y desigualdades tanto en la disponibilidad de dichos recursos como en la preparación de Docentes y alumnos para transitar hacia las modalidades de la educación a distancia. En un reporte reciente, Brown y Salmi (2020) dan cuenta del panorama internacional de las reacciones de algunas Universidades e Instituciones de Educación Superior (IES) frente a la transición a la educación en línea. Aunque muchas instituciones universitarias han cerrado e intentando adoptar el aprendizaje en línea, muy pocas están bien preparadas para hacer este cambio de manera rápida y abrupta. (Santuario, 2020).

Ma: El anterior que era lo que estábamos viendo

Aa: ¿éste?

Ma: No, es el de Mi.

Ahí está. ¿Qué estábamos viendo aquí con Mi.?

Aa: Es el cuarto de Joska, es el cuarto de Joska

Ma: Ok

Aa: Yyyy

Ma: Y esto corresponde es capítulo 1, ¿capítulo 2?

Aa: , hay no sé si me escuché, pero bueno ese yo lo hice y es nuestro segundo capítulo y es donde Joska. Bueno, la, está Mi. va a explicar la historia, pero es donde Joska este entra al bosque y ahí inicia la historia.

Ma: Aaah ok, ya y ahora sí, la siguiente ¿me ibas a enseñar algún otro? Nos ibas a enseñar, no a mi nada más, a todos. Aquí está el tuyo, ¡va! (Primer Registro, 2020, p. 27).

Experimenté el diálogo con los alumnos, y aunque en algunos momentos no fue del todo eficaz, el uso de las nuevas tecnologías en el aula ha sido un gran avance y apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se documentaron los inconvenientes que surgieron, para que puedan ser resueltos en futuras prácticas.

El problema de la enseñanza en un entorno tradicional es complejo debido a su propia naturaleza; hasta hace poco, la universidad, vista como "alma mater" (Rojas-Mix, 2008), era el principal centro de conocimiento al que se debía acudir para aprender. Sin embargo, hoy en día, ya no es la fuente principal de conocimientos y muchos de sus preceptos están siendo cuestionados por no corresponder a la realidad actual.

El conectivismo, también conocido como conectivismo (por analogía con palabras como comunismo o liberalismo), es una teoría del aprendizaje para la era digital desarrollada por George Siemens (Pabón, 2014). La participación en esta sesión fue activa de los alumnos en la dinámica general del aula en la adquisición y configuración de los aprendizajes. Objetivo de compartir experiencias y comparar resultados, promovió la convivencia escolar. Tiempo de ejecución de las acciones fue perfecto para lograr el objetivo. Una Intervención Educativa Formación Artes visuales y manejo de la tecnología que realizo la relación entre dos o más personas, logrando: una propuesta de cambio de didáctica, progreso tecnológico, enfocar el aprendizaje, promover convivencia escolar y administrar recursos y tiempo.

Primer registro

El presente trabajo tiene la finalidad de analizar la propia práctica docente a través de la investigación-acción, de tal manera que pueda observar mi desempeño y comparar los resultados esperados con los objetivos establecidos y resultados obtenidos, para determinar cuáles fueron alcanzados y, con base en ello, poder llevar a cabo las estrategias necesarias en busca de la mejora de mi práctica en beneficio siempre de los alumnos. Es importante destacar que el registro se realizó el mismo día en que se llevó a cabo la clase, con la finalidad de poder recordar la mayor cantidad de detalles que me permitan lograr el objetivo del presente trabajo.

La clase inició con la revisión de la conexión de los estudiantes, se estableció un ambiente propicio para la interacción. La sesión se dedicó a la revisión del storyboard y la primera lectura en voz alta por equipos. Cada equipo presentó su trabajo, durante las presentaciones, la retroalimentación fue clave, pues resolvimos dudas, brindamos apoyo técnico en cuanto a computación y la digitalización de sus escenas, así como sugerencias para mejorar la coherencia visual y narrativa. Los estudiantes trabajaron de manera colaborativa y se adaptaron bien a los desafíos tecnológicos. Finalmente, se concluyó la sesión con una retroalimentación general. La clase comenzó a las 4:30 p.m. y terminó a las 6:05 p.m.

Tabla 1

Tabla informativa datos generales de la UDA, en el primer registro, 2020.

Cuadro de Información en el primer registro.	
Nivel:	Licenciatura
Licenciatura:	Artes Visuales
Universidad:	Universidad de Guanajuato
Grado y grupo:	1er semestre
Fecha:	2020-10-08
Ciclo escolar:	Agosto - diciembre 2020
Docente:	Paola Arreguin Tovar
Hora de sesión:	4:30 - 5:15 pm
Tiempo	45 min
Materia (Unidad de Aprendizaje):	Técnicas Auxiliares de Computación
Total de Alumnos:	10 mujeres y 6 hombres

Cuadro de Información en el primer registro.	
Ubicación:	Plataforma Teams, Microsoft 365
Material:	Internet, Corel Draw XVII equipo de cómputo con audio y cámara.
Medios de apoyo para el registro:	Video grabación mediante Microsoft Stream 365.
Tema:	Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta.
Competencia:	Crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.
Propósitos:	Maneja ética y responsablemente las tecnologías de la información para agilizar sus procesos académicos y profesionales de intercomunicación.
Productos:	Evidencia digital, un storyboard.

Contexto. El grupo 100, cuenta con 16 estudiantes 10 mujeres y 6 hombres. Algunos estudiantes son originarios de distintos municipios del estado de Guanajuato y otros de algunos estados de la República Mexicana. Actualmente, cursan su primer semestre en el Programa Educativo Licenciatura en Artes Visuales en formato a distancia. La Unidad de Aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación, es obligatoria, pertenece al área básica y es prerrequisito para la UDA computación.

Microsoft Teams es una aplicación del correo institucional servicio que tenemos a nuestra disposición sin costo y con una capacidad de almacenamiento de 1Tb.

Los docentes para poder generar nuestros equipos o grupos de clase y poder hacer uso como aula virtual. Esta herramienta es muy práctica, permite comunicarnos, interactuar, colaborar y desempeñar un trabajo académico más dinámico, en ocasiones la plataforma tiene sus fallas técnicas que pueden ser por el equipo que poseen los participantes o problemas con la conectividad del internet.

Proceso. En la sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta”, inicio la clase revisando que todos los estudiantes estén conectados y dando la bienvenida. La sesión está dedicada a la revisión del storyboard y la primera lectura en voz alta por equipos (actividad grupal), los estudiantes presentan sus avances, describiendo las imágenes de sus storyboards y leyendo sus relatos, muestro las instrucciones y doy retroalimentación, cada equipo presenta su trabajo, mientras los guío en la explicación de sus imágenes y la narrativa de sus historias, los alumnos se apoyan mutuamente y describen cómo trabajaron colaborativamente en la creación de las ilustraciones y la estructura del cuento. A lo largo de la sesión, se dieron recomendaciones sobre la coherencia visual, el uso de planos en el storyboard y cómo mejorar la narrativa visual, se destacó en la importancia del trabajo en equipo y el uso eficaz de las herramientas tecnológicas, se concluye la clase dando instrucciones para las tareas y aclarando dudas, cerrando la sesión con una despedida cordial.

Primer Registro de clase. Los hechos de la práctica. Sesión: Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta

Tabla 2

Primer registro. Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
4:30 - 4:35		
Primer momento Bienvenida/saludo	/La maestra, se encuentra revisando la reunión y que todos los estudiantes estén conectados/. Los estudiantes comienzan a conectar, activando su cámara y silenciando su micrófono. Ma: Buena tarde, chicos, ¿cómo están? Aos: Muy bien maestra, y usted ¿cómo está? Ma: bien, gracias aquí esperando ya a todos para poder comenzar con nuestra sesión. Aa: Maestra creo que ya estamos todos.	Bienvenida y saludo por la maestra titular de la materia.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Ma: muy bien, vamos a comenzar con la revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta.	
4:35 - 5:00 Segundo momento Explicación del tema Storyboard y Primera lectura en voz alta por equipos	Ma: Iniciamos por favor, con el primer equipo. Ao: Entonces yo les voy a leer la hist... Lo que llevamos del cuento. En el Capítulo 1 es Secuestro. Era de noche. Ma: ¡A ver! Un segundito, J., a ver, déjame que me abra... Listo ya puedes hacerlo. Ma: ¡Listo J.! Ao: Listo? Ma: Uhum! Ao:¿Va a leer J. o yo? Ma: Aaaam. No sé.. A ver... No sé quién va a leer, es M.? Ao: Porque, sí, pero... /Los demás estudiantes están atentas y atentos a la explicación por parte del compañero./ Ao: Eeeeh, pues, sí, si quiere empezar J. con la descripción del storyboard Ma: Ah ok. ¿Con qué van a empezar? ¿Van a empezar con su descripción de su Storyboard y después la lectura? /Las y los estudiantes se ponen de acuerdo para dar comienzo con la explicación/ Ma: Ok y lo de la lectura me gustaría que todos lo hiciéramos, después que pasen las explicaciones de la storyboard, lo hagamos otra vez, comencemos con ustedes ... Ao: Aaah ¿cómo quiere que se lo presente? Le digo que es cada cosa o... Ma: Me vas a explicando por ejemplo, nosotros describimos, esta es la descripción del primer capítulo o es la descripción de todos los capítulos, así muy sencillo nada más	Inicio de la sesión, se dan las indicaciones de la secuencia de presentación por equipos. Doy apertura con las indicaciones sobre el tema de la clase Storyboard y primera lectura en voz alta de los distintos equipos formados con anterioridad a esta sesión. Se genera un rol y se puntualizan descripciones en la presentación de los equipos.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Ao: Ah ok Ma: Aquí tal personaje aparece porque está haciendo esto. Muy sencillo, no tienes que redactar la historia, pero nada más para que nos contextualices que vemos en las imágenes y cómo trabajaron, o sea si son dibujos de todos o fue alguien la mayoría los dibujos por ejemplo puede ser... No, pues, aceptamos más los... mis dibujos o los de M. o/y quien fue a lo mejor en esta, o tenemos de todos, ahora sí que su modo de trabajo un poquito. Que capítulo estás describiendo, si son todos y/o de quien algunos dibujos y cuáles eligieron o si son de todos. Y ¿elegimos éste de esta persona porque muestra esto no? Y ya muy sencillo. Yo creo que no les va a tomar ni 10 min, menos de 10 min la exposición yo creo que hasta 5 y ya. Para que podamos alcanzar la grabación. Ao: A ver ok, entonces. Este es el storyboard del primer capítulo y también algunas imágenes de lo que es el segundo. En la primera... Ma: Ábrenos si quieres un poquito más la pantalla para que veamos este las (ahí está) ... o acerca el Word si quieres, si quieres bajar la ventana de, de tu Teams. /La maestra da instrucciones al alumno para que la presentación se pueda visualizar en los diferentes dispositivos/ Ao: Esta es la... ok. Empezamos en la noche y contamos junto con el diálogo un poco de la vida del primer pers... de Magdalena y la historia va avanzando de que se sentaba en su casita descansando después de un día, de un largo día de trabajo y es interrumpida por un visitante extraño que es en el que gira en torno un tipo misterio, él es el hombre que la secuestra. Va caminando hacia la puerta, la abre y de repente ¡BOOM! Es secuestrada y desaparece. Ese es el primer capítulo en sí bien cortito. Y en el segundo, de momento solo son estas, solo son estas imágenes en las que van llegando la sobrina del personaje, va llegando hasta su casa, atraviesa como un bosque, llega al hotel, piden	Durante las presentaciones, doy apoyo técnico para poder visualizar todos, la presentación compartida en los distintos dispositivos. (Portátil, tableta, celular y pc).

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	como el registro, pero no llega nadie, así que va al cuarto de Magdalena, pero al estar todo desorganizado acá y de repente aparece Mr. Gil ahí toda... para que no pasen por la puerta. Nuestro método de trabajo es más de poner en los capítulos y cada persona va realizando el storyboard como le vaya apareciendo, las mandamos al grupo y las imágenes que mejor nos parezcan y que den una mejor coherencia de cómo va avanzando la historia las vamos juntando y las vamos eligiendo... así. Ma: Ok y quién fue, eeeh todos entonces todos ¿hay aportación de todos? Eligieron alguno de cada uno. Ok recuerden que vamos a seguir haciendo elecciones porque a la hora que tengamos las páginas, también tenemos que contabilizar que el tiempo de la grabación, por eso es importante hacer primero la grabación, porque vamos a saber si la hacemos más larga, porque traemos más imágenes que pueden pasar ahí o si hacemos muy corta. Las páginas no importan, las páginas de los libros de los niños casi siempre son hasta treinta páginas, quince páginas, entonces podemos dejar a lo mejor uno por página, dos dibujos por página y eso lo vamos a ir arreglando ya en Corel, les voy a ir, ahí vamos a ir checando. Entonces, pues han elegido... ¿Han elegido colores? ¿Han pensado que se quede aquí?, no sé a lo mejor los fondos o han de algún color o no sé, han... Todavía tienen, ¿no han entrado en esa, en esa pequeña discusión? Ao: Noo, no entramos en eso Ma: OK perfecto, pues muchas gracias, hay algo más que quieran esté comentar, sino para que pase el siguiente equipo, ahora sí el de Mi. ¿No? Bueno. Entonces el equipo de Mi. ¡Muchas gracias, J.! /El alumno que presenta deja de compartir su exposición y la maestra pide la participación, además de dar paso a la presentación del siguiente equipo/	

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Ma: OK. Hola, Na. No tenemos a Na. en la llamada ... Me imagino que a lo mejor reinició su máquina. Bueno entonces podemos pasar al siguiente equipo, también ya están listos A ver, vamos a ver, vamos a ir a hablarles Mmmm si esta Na.?... No Aa: Me comenta que la está sacando de la llamada maestra Ma: Aah a ver si ahorita /Se comienzan a presentar problemas técnicos de conectividad, la maestra da paso al siguiente equipo/ Aa: Voy a empezar a explicar los storyboards de mi equipo Ma: ¿Quién eres?... A ver, no te veo, a ver espérame... G.! Aa: Sí, sí voy a compartir pantalla Ma: OK.... Eres del equipo de E. verdad? Aa: Sí, ¿si no? Creo que si de Na. hehe Ma: Aah de desde Na. de... aah ya te tengo, mira te tengo hasta el final. Sí Mi., Pa., DiMa., LuEn., Nan., Es., OK. Hay no te veía, perdón, es tu equipo hahaha, Aa: Aaah perdón, si quiere mejor me espero Ma: No, no no no no. Claro que sí. Yo fui la que no te veía, tengo la lista de los equipitos y no te veía, ahorita la leía y lo leía el de ellos y digo Aaiiiñ, pero no, ya te vi claro que sí. Adelante, vamos! Presenta!. Aa: Haha, no está bien maestra. Bueno si ¿ya ve mi pantalla? Oooh no, creo que no la abrió, a ver. ¿Ahora si ven la pantalla? Ma: Mmmm, ha ya, ¡listo!	Puntualizo en los tiempos y el contenido de la historia que están construyendo, así como el uso del software.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Aa: Bueno, mmm, pues este es el storyboard que hizo Mi., (Hay, haay!) y Pues no sé qué opine, la verdad es que apenas yo también estoy checando, sus dibujos están muy bonitos, bueno, este es como el inicio de de, de la historia. Ma: Ahaam. Aa: Que Nan. también hizo este, en esta parte se supone que, creo que Joska está comiendo sandía, y está hablando con su abuelo en la mesa. Ma: Ok Aa: Y luego yo ahorita hice unos así bien rápido hehe. Ma: El anterior que era lo que estábamos viendo Aa: ¿Éste? Ma: No, es el de Mi. Ahí está. ¿Qué estábamos viendo aquí con Mi.? Aa: Es el cuarto de Joska, es el cuarto de Joska Ma: Ok Aa: Yyyy Ma: Y esto corresponde, es capítulo 1, ¿capítulo 2? Aa: , hay no se si me escuché, pero bueno ese yo lo hice y es nuestro segundo capítulo y es donde Joska. Bueno la, está Mi. va a explicar la historia, pero es donde Joska este entra al bosque y ahí inicia la historia. Ma: Aaah ok, ya y ahora sí, la siguiente ¿me ibas a enseñar algún otro? Nos ibas a enseñar, no solo a mi nada más, a todos. Aquí está el tuyo, ¡va! Aa: Sí bueno, haay es que ahí está, inoo! Espere justo le voy a enseñar desde el programa que lo hice. Ma: OK, está bien.	

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Aa: Pues bueno, esta parte... yo ilustre la parte donde el abuelo le cuenta la historia a su nieto. de la deidad que existe en el bosque, y bueno este es el primer plano. El abuelo viendo hacia la ventana, luego el segundo también primer plano y luego hay un plano general de Joska preguntándole a su abuelo de pues que le paso a la deidad y aquí hay un alejamiento de escena, donde el abuelo ya ahora si le empieza a contar la historia y ese si no me equivoco. así es un plano general de donde está viviendo el abuelo de Joska en el bosque, ya luego es un plano, ha no. Ah si este es un plano general y este es un gran plano general de todo el bosque y aquí empieza el flashback del abuelo en sus tiempos que había un pueblito en el bosque. También es un plano general. Y que en el bosque cada año se hacían fiestas muy chidas haha cada, cada estación del año y pues aquí hay una persona no se vestida de verano, digo no de primavera, verano, otoño, invierno. Y se supone que ahí va a estar una estatua, se supone que es un plano entero pero esta todo chuequito y eso es lo que llevamos. /Se escucha una voz de la alumna que en un inicio no podía conectarse, la maestra le da instrucciones para que pueda realizar su presentación/ Aa: Y ahí, no sé si pueda compartir pantalla usted con... o no sé si pueda conectarlo Ma: Déjame. A ver si puedes en tu teléfono adelante, si no déjame entro a la.... si a ver, si sí se puede, si puedo nada más dame un segundo en lo que acceso porque se me cerró la... Espérame. OK, bueno ahorita lo que han mostrado, viene, no, recuerden que los borradores son para eso, aunque digan que están chuequitos y todo, todo el tiempo ustedes van a tener pues para estar mejorando y pues las primeras ideas, ¿pues así van saliendo no? y lo mejor de todo es que, pues, tengan esa coherencia y que todos tengan ese lenguaje y ya se estén entendiendo entre ustedes para que vayan teniendo una idea general de lo que sería. Y por ejemplo mi recomendación en esta parte del plano general y el otro ahí si tú vas a elegir que se vea un poquito más cercana lo que es la casa o si se te facilitó mejor dibujar a toda la parte de la vegetación y pues editamos el montaje, podemos hacer un montaje de alguna casita aquí y ya lo	Detecto un problema de conectividad, lo atiendo y doy paso a un siguiente equipo, en lo que se resuelve.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	dejamos, lo dejamos libre. Que a lo mejor puede ser más factible que nos evitemos, ustedes lo van a decidir, pero, pues, ahí yo vería lo mejor que... Ah mira, si estamos viendo tu teléfono nada más que no sé, tendrías que cambiarte de pantalla... Aa: No sé si ya se vea, está cargando el documento. No sé si ya se ve. Ma: Sí, si si si. Aa: A bueno, es que en si esto es lo que llevamos del Capítulo 1. ¿Qué es cuando pues Joska vive con su abuelo en, en una posada, entonces aquí es cuando ellos tienen una pequeña conversación sobre, porque Joska le pregunta a su abuelo porque es que ya nadie va al bosque? Entonces el abuelo le empieza a explicar por qué, antes por ejemplo la deidad que es mi personaje que se llama persona eem, era como que la diosa que cuidaba el bosque, cuidaba el pueblo y de repente dejo de cumplir las peticiones de los demás y le comenzaron a decir que se convertía en una deidad que traía la mala suerte. Y aquí está el storyboard de esta Na. y ella aquí nos puso sobre el 2do capítulo que la primera imagen es sobre el cuarto de Joska y tenemos planeado para el segundo capítulo que Joska siente mucha curiosidad sobre el bosque porque también el abuelo le dijo que está maldito porque cualquier persona que entra ahí no sale, entonces Joska a lo lejos ve en el bosque a un gato que lo ve, él se va a sentir como que quisiera protegerlo porque está lloviendo y está chiquito y así hehe. Entonces va a querer ir a rescatarlo y es ahí cuando ya vamos a empezar con el tercer capítulo. Y este es también el de Nan., siento que tiene mucho parecido su estilo con el de G. y esta es la escena en donde pues el abuelo le empieza a platicar sobre, sobre la historia del bosque que sería sobre el primer capítulo y pues ya G. nos contó también sobre la idea que tiene entonces estamos viendo cómo, cómo podemos acomodar los estilos y con cuál nos quedaríamos Ma: OK y muéstrame... me suena muy bien, de hecho, como dices que tengan el mismo estilo similar, entonces van a poderse apoyar un poquito más con la ilustración y a lo mejor las otras	Tomo nota en bitácora de clase de las áreas de oportunidad de los estudiantes, respecto a la estructura y redacción de los proyectos; para poder retroalimentar posteriormente.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	personas son quien apoyan más en hacer la parte de las ideas por ejemplo como eso no, ya hay, ya hay unas ideas, hay que rescatarlas y nada más las podemos mejorar y a ustedes les va a tocar a lo mejor otro trabajo. Acuérdense que somos un equipo y gestionemos nuestras actividades con nuestras mayores competencias y también nuestros compañeros, pues, nos apoyan a ir adquiriendo unas nuevas. Entonces este igual este me parece, me parece muy interesante, ya le voy a pedir a G. que nos dé una clase de este programa, tienen un... la interfaz muy similar a la de Photoshop y este igual a lo mejor que nos dé una pequeña demostración, ustedes también se pueden auxiliar, ustedes mismos como sus compañeros y a lo mejor se quedan. Pero, pues, para hacer el compilado vamos a seguir un poquito con lo de Corel para que todos sus compañeros también lo tengan, pero esta super bien he ósea han estado. se ve el trabajo y que bueno miren, ya ahorita como idea global, ya tienen más o menos, este la visión, igual que el otro equipo tienen ya una visión general de lo que, pues, lo que se va a estar tratando, ya podremos desde esos mismos dibujos, se pueden sacar un poquito este más... que digan a vamos a desglosar un poquito más este el capítulo para que aparezcan dos renglones entonces si se hacen más hojas, o este, pues, los niños también tienen que tener esas pausas no? Ya a lo mejor le aumentan otro dibujo y es para eso sirven lo de los planos porque los planos, pues, nos sirven que mientras se está hablando en un párrafo de cuatro líneas nada más plasmemos en una hoja de una a dos líneas y pasemos a la siguiente donde a lo mejor se acerca más un primerísimo plano y esto es lo que... por eso nos iba a ayudar y aparte el storyboard. Entonces, ahora si vamos con el último equipo. Muchísimas gracias, chicas, igual al otro equipo felicidades muy buen trabajo este. se han estado coordinando muy bien después de, de este trabajo que tiene que ser a distancia, pero lo estamos logrando, estamos ya en octubre y pues ya creo que vamos muy avanzados en la parte del cuento. Entonces, ahora sí, ya estaríamos con el equipo de E., muchísimas gracias, chicas e Im.	Mantengo la escucha activa y sigo tomando nota sin interrumpir a la alumna que está presentando.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	/La maestra da una retroalimentación y le pide al siguiente equipo presentar/ Ao: Maestra...Buenas tardes. Ma: Hola buenas tardes Ao: ya ahorita le voy a empezar a presentar lo de la.... los bocetos. ¿Vale? Ma: Ah ok. Ao: Voy a compartir pantalla Ma: Siip Ao: ¡Listo! ¿Ya me ve? Ma: ¡Ya! Ao: ¡Bien! Ahorita lo que nos estamos basando en sí va a ser en el primer capítulo. Que sería, lo llamamos como "El viaje" Entonces entra desde el... desde El circo de Don Juan. Ahorita lo que llevamos sería estas diapositivas. em o estos bocetos. Que sería El circo, es una...algo más sencillo, un poquito más rápido, pero igualmente ya va a depender de que tanto metamos a los personajes y cómo los vayamos acomodando. Ahorita empezamos principalmente por la escenografía Maestra. Y en esto nos vamos a guiar en lo que le decía del primer capítulo que está entre los, cómo se dividen las partes del circo, las habitaciones ya sean de Don Juan, etc., etc. Le voy a la siguiente maestra. Ma: Si Ao: jesa es la mía, bueno yo hice esa! Esta habla del tercer capítulo parece, que es de Don Juan y paradoja ehh donde ocurre xxx en la habitación de Don Juan y pues esa es la habitación de Don Juan. Nada más qué, pues falta ahí estructurar bien la idea, pues, como son un circo móvil, no se si dibujarla como un remolque o como una carpa, eso fue un boceto, así como para dar una idea, pero	Realizo una breve retroalimentación sobre su proyecto en borrador, simplemente para que no se presionen y detecten sus áreas de oportunidad, así mismo soliciten mi apoyo o consulten otras fuentes efectuando el trabajo autónomo.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	faltaría este, mejorar bien, bien el concepto de la habitación Ao: ¿Ya le doy lo siguiente storyboard? Ma: OK, sí, si si está bien. Digo las ideas generales se plasman así, hay algunos que podemos detallar un poquito más, pero está bien. ¡Vamos! Ao: habla dee, del primer capítulo donde cuenta que José, se va de su casa y va por la calle y encuentra un poster eeh, donde anuncian un Circo y decide ir a verlo para pues que comience toda esta historia y pues esa es la calle con un poste de luz y un poster pegado del circo que se van a presentar. Listo amigo si quieres darle a la otra. Ao: Dale Brody Ao: Y ese ya sería adentro del circo, pues ya donde ocurre la función a la cual invitan a José a verla. Hay esta la pelotita, un aro y las butacas. ¡Listo! Ma: Ok Ao: Pero ahorita en términos generales maestra nos estamos guiando más, ahorita principalmente con la escenografía, ya que estamos todos con una lluvia de ideas y tanto de agrégale esto al circo, agrégale esto para ir fomentando bien las ideas y ya para después si meternos en lo que son los personajes que ahí ya sería un poco más detallado el tema. Principalmente ahorita nos interesa dejar el, las escenografías, lo más detalladas posibles y ya empezar a vectorizar maestra. Ma: Ok, perfecto, chicos, no tengo ningún inconveniente, que bueno que presentan este avance y bueno ahora sí vamos a empezar. ¿Muchas gracias igual felicidades por que hayan trabajado entre ustedes y que pues llevan esta línea no? muy diferente a la de los demás chicos fue... se trabajaron más con los personajes, pero también está bien que trabajen sus escenarios, e esto es muy válido aparte soy arquitecta, entonces siempre le damos a los escenarios verdad, pero también me encanta también el trabajo que hicieron todos los otros equipos y muy bien logrado. Entonces ahorita	Doy una retroalimentación, generando una reflexión sobre la importancia del trabajo colaborativo y el reconocimiento de las habilidades que tenemos los involucrados. En este grupo hago la invitación a compartir nuestros saberes y poder llevar a cabo de forma satisfactoria el proceso de enseñanza-aprendizaje. Trato de motivarlos en el proceso y darles la confianza de que van generando un buen trabajo y hay que siempre mejorar, haciendo una autoevaluación cada uno en su forma de trabajo. Doy paso al siguiente equipo y retroalimento en sus dudas y al final hago una retroalimentación general, y les reconozco sus aciertos y áreas de

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	vamos a comenzar para las grabaciones y vamos a ir en la misma secuencia que ahorita hicimos las presentaciones, entonces sería el equipo de J., volver a quien va a hacer la lectura y me dicen para comenzar a grabar, para que, les voy a enviar también su grabación, para que ustedes también tengan este inicio como fue y la vayan escuchando y pues ya cuando la vayamos mejorando ahora sí que se hagan las grabaciones individuales, que tengamos esta primerita lectura. ¿Va? Entonces denme un minutito en lo que me cambio al celular porque aquí es en donde puedo grabar, ya saben no tenemos los mejores equipos los Docentes. /Se hace un minuto de silencio, la maestra está conectándose a otro dispositivo/ Ma: Listo chicos ya estoy aquí en el celular. Ahora sí, ustedes me dicen a qué hora empezamos. Ao: Maestra ¿voy a leer solo el primer capítulo o hasta donde tenemos. Ma: Como si fuera ya su cuento final ustedes ya para que vayan sin van a cerrarlo ahorita yo les haga algunos comentarios en él... Este en el escrito y ya ustedes puedan este saber que es donde les dije que aquí tienen que cambiar ese renglón o también sus compañeros los escuchen que es como lo que llevan a su, todo lo que han estado haciendo y este si ya también es la parte final de su cuento o van a hacer alguna modificación también es solo lo van a mencionar al final, pero ahorita solamente lean. Solamente lean lo que llevan y yo voy a tomar grabación de eso. ¿Va? Ao: Ok, entonces voy a empezar. Ma: ¡Listo! Ao: Dice... Capítulo 1. Secuestro. Era de noche y Magdalena la portera de una posada al Norte de Berlín, Jackie que se cree que es casi tan vieja como ella, había tenido problema con uno de los residentes quien no deja de hacer largas fiestas. Era conocido como Tertulio, una tortuga parrandera sin obligación alguna, cuya música era tan alta que incluso Magdalena con problemas de oído podía oírlo. Pero no era el único problema de la amargada	oportunidad. Así mismo los trato de motivar para seguir en esa mejora continua. Comento a los estudiantes que también como Docente tengo limitaciones en mi equipo de cómputo, por estar haciendo uso de mi equipo personal y no el de la institución que posee todas las funciones al 100%.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	señora, siempre había nuevas quejas, o residentes llegando al hosp... al hostal. Creía ya no poder más. Cansada por el duro día de trabajo se recuesta en su sofá mientras sostiene una foto de su sobrina Jackie la cual recibiría mañana. Estaba desempleada por no haber cumplido con la última que se le había asignado. Su descanso no duró mucho, pues una luz extraña que se asomaba por la ventana le sorprendió. Sus ojos se le iluminaron como bombillas. /Los equipos continúan presentando sus redacciones del cuento en voz alta. /	
5:45 - 6:00 Cuarto momento Retroalimentación y asignación de tarea	Ma: hasta ahorita llevan cuatro minutos con cincuenta segundos, y consideren ahorita que tendrían 3 minutos o dos minutos más, que pudieran ya cerrar la historia si es que la quieren cerrar ahí. Ustedes van a delimitar el cierre. /La Docente da algunas observaciones particulares y les da indicaciones de las tareas que deben realizar, así mismo les indica lo que revisarán la siguiente sesión. /	Se realiza una retroalimentación, indicando la finalización del proyecto y se toma una grabación de su lectura en voz alta. Hago un cierre general y doy instrucciones de las tareas, aclarando dudas y dando los últimos tips.
6:00 - 6:05 Quinto momento Despedida	Ma: Esto sería todo por hoy, nos vemos la siguiente clase. Que tengan bonita tarde. A Aos: Hasta luego, maestra. Ma: hasta luego chicos.	Hago una despedida cordial, cierro la sesión en Microsoft Teams y archivo el video de la clase.

Nota: Elaboración propia. Tomada de la grabación de clase. El registro se transcribió el mismo día por la noche.

Para la transcripción se hace uso de la siguiente simbología:

“___” registro verbal, textual; ... Verbal no registrado // acciones no verbales//	Ma: maestra Ao: Alumno Aa: Alumna	Aos: Alumnos A Aos: Algunos alumnos
--	---	--

Tabla 3

Tabla de momentos sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta” del 10 agosto 2020

Momento	Descripción	Duración
Primer momento Bienvenida/saludo 4:30 - 4:35 pm	Se hace la bienvenida al grupo, se descarga la lista de la sesión.	5 min

Momento	Descripción	Duración
Segundo momento Explicación del tema Storyboard y Primera lectura en voz alta por equipos 4:35 - 5:00	Los distintos equipos realizan su storyboard y realizan una lectura en voz alta de sus respectivas historias.	25 min
Tercer momento 5:00 - 5:55 Retroalimentación por equipos.	A cada equipo se le retroalimenta cuando termina de hacer su presentación.	10 min
Cuarto momento Retroalimentación y asignación de tareas 5:55 - 6:00	La Docente a, realiza una retroalimentación de forma general y da instrucciones para la siguiente sesión y el trabajo autónomo.	5 min
Quinto momento Despedida 6:00 - 6:05	Se realiza una despedida con las y los estudiantes y se finaliza la sesión.	5 min
	Total, de tiempo:	45 min

Reflexión. El grupo 100 de Técnicas Auxiliares de Computación es en general muy activo durante la clase y en su trabajo autónomo. En mi reflexión del uso de los tiempos, considero dosificar de mejor forma los momentos para generar más el uso del habla de maestra - alumnas y alumnos, me percaté que no doy mucho tiempo de interacción y pueden quedarse con dudas que pueden retrasar los tiempos del proceso del producto final.

En la adaptación de la UDA, he tenido que optimizar las actividades para abordar los contenidos de la materia y así mismo desarrollar las competencias y propósitos esperados. En ocasiones una de las limitantes es la conectividad y los dispositivos con los que cuentan los estudiantes, así mismo mi equipo no es el mejor, ya que se dependía de otro sistema operativo (Macintosh), así como sus muy particulares software y hardware. En este sentido, he tenido que adaptar el contenido a PC, y conseguir el software para facilitarlos a las y los estudiantes.

En esta ruta de aprendizaje he reconocido mis habilidades, conocimientos informáticos y algo que he notado al estar en contacto vía remota con mis estudiantes; es que se ha

potencializado mi creatividad y la resolución de problemas principalmente en las TIC's (Tecnologías de la información y la comunicación).

En mi práctica docente he detectado que mis alumnos emplean un tiempo considerable en su trabajo autónomo y que constantemente colaboran en proyectos a lo largo del día, sobre todo en el horario nocturno. Lo interpreto como algo enriquecedor, ya que están entusiasmados porque son de recién ingreso y están vaciando todas sus ideas creativas en el proyecto que tiene como fin un producto con valores estéticos y con un aprendizaje significativo.

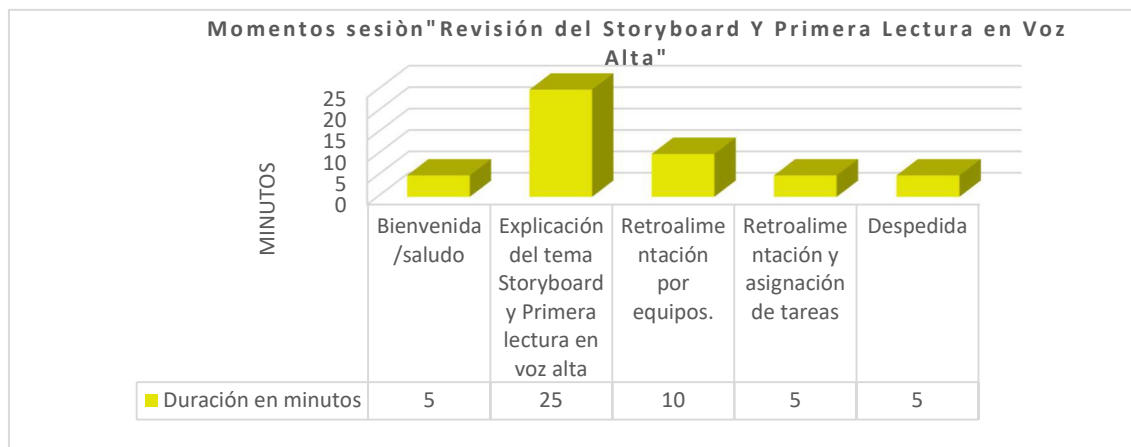
Resultados e interpretación de las evidencias

Para la sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta”, la duración de los momentos fue la siguiente, en el momento uno llamado “Bienvenida/saludo”: tuvo una duración de 5 minutos. La sesión comenzó con una breve introducción o saludo. Durante el momento “Explicación del tema Storyboard y Primera lectura en voz alta”: el tiempo utilizado fue de 25 minutos. Esta es la actividad más larga, lo que indica que se dedicó un tiempo considerable a explicar el tema y realizar una primera lectura en voz alta. En la retroalimentación por equipos: se utilizó un tiempo de 10 minutos.

La retroalimentación al ser por equipos, se recibió las dudas generales retroalimentación, lo que sugiere un espacio para discutir o ajustar el trabajo basado en las opiniones de los compañeros. En la retroalimentación y asignación de tareas: la duración fue de 5 minutos. Se realizó una retroalimentación adicional y se asignaron tareas, probablemente relacionadas con el siguiente paso del proceso. La despedida: 5 minutos. La sesión concluyó con una despedida rápida. La gráfica muestra el tiempo empleado en diferentes actividades durante una sesión de "Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta", realizada el 10 de agosto de 2020. Cada barra representa una actividad específica y su duración en minutos.

Figura 1

Grafica del tiempo empleado en cada momento de la sesión, 10 agosto 2020

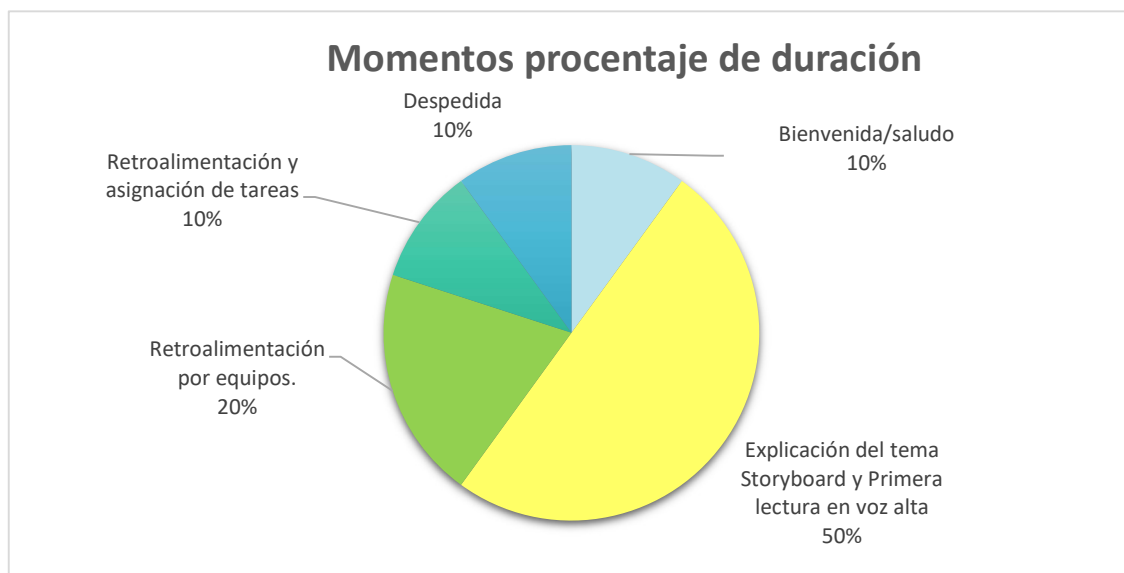


Nota: Elaboración propia.

La evidencia apunta a que la mayor parte del tiempo (25 minutos) el momento “Explicación del tema Storyboard y Primera lectura en voz alta” tomo el 50% de la sesión, se utilizó el tiempo correctamente para la explicación del tema y la lectura en voz alta, logrando una participación del 90% de los equipos, lo que fue el enfoque principal de la sesión.

Figura 2

Porcentaje del tiempo empleado en cada momento de la sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta”, 10 agosto 2020



Nota: Elaboración propia.

Las actividades de retroalimentación y cierre tomaron menos tiempo, pero se aseguró que hubiera una interacción continua y asignación de responsabilidades para el avance del proyecto.

Registro visual del Primer Registro de clase

El Aula Virtual se visualizó por medio de los Equipos Microsoft Teams para los grupos 100 y 102 de la Licenciatura de Artes Visuales, el objetivo de cada equipo es la colaboración entre estudiantes y el docente, facilita el intercambio de información, archivos y tareas de forma organizada y eficiente en un entorno virtual, la Figura 3 muestra la vista principal de los equipos de trabajo en Microsoft Teams de la docente Paola Arreguin Tovar en el año 2020. En esta interfaz se observan varios grupos que representan diferentes grupos de trabajo, cada uno asociado a una UDA o tema específico, entre los equipos visibles se encuentran: Modelos de intervención educativa, Grupo A; TEC. AUXILIARES DE COMPUTACIÓN 100; TÉCNICAS AUXILIARES DE

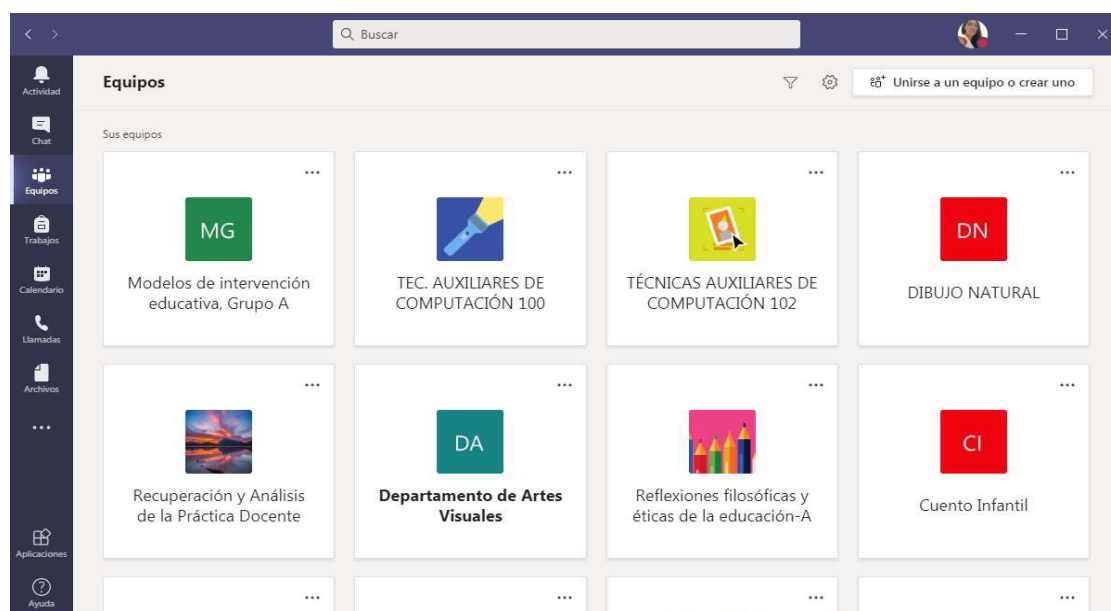
COMPUTACIÓN 102; DIBUJO NATURAL; Recuperación y Análisis de la Práctica Docente;

Departamento de Artes Visuales; Reflexiones filosóficas y éticas de la educación-A y Cuento Infantil.

Los Equipos Microsoft Teams para los grupos 100 y 102 del El Aula Virtual se visualizan con los nombres “Tec. Auxiliares de Computación 100 y Tec. Auxiliares de Computación 102”

Figura 3

Equipo de la Unidad de Aprendizaje Tec. Auxiliares de Computación en Microsoft Teams.



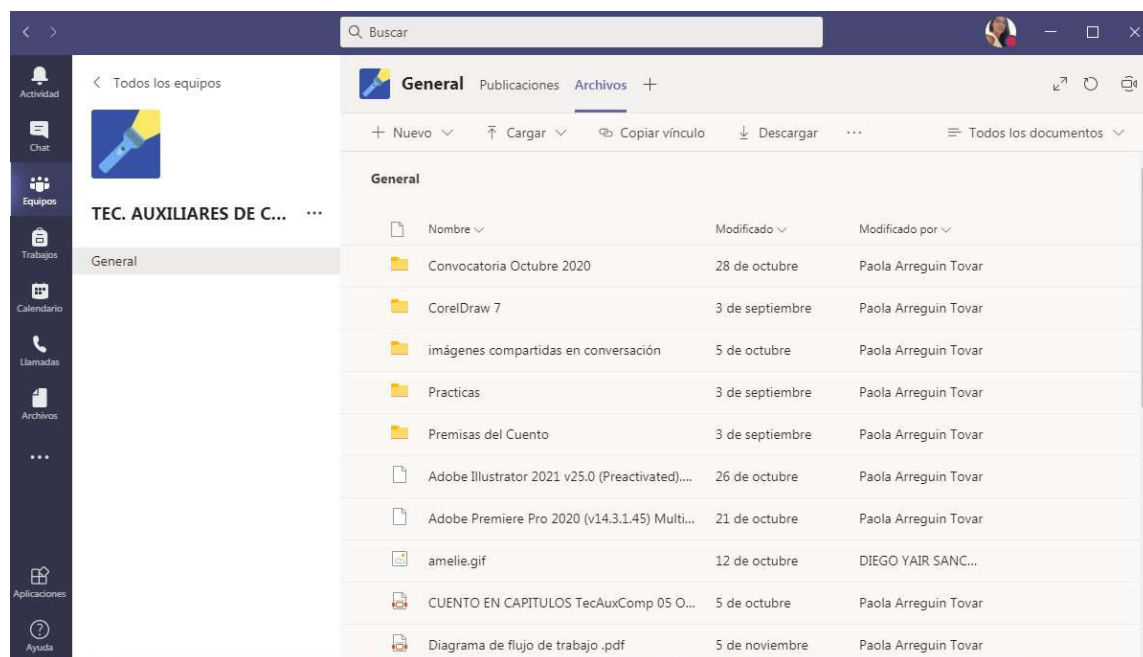
Nota: Captura de pantalla grupo Teams, 10 agosto 2020.

En la Figura no 4. se muestra la interfaz de archivos del equipo "TEC. AUXILIARES DE COMPUTACIÓN" en Microsoft Teams. En la pestaña de Archivos se pueden observar diferentes carpetas y documentos compartidos por los integrantes del equipo, como prácticas, bibliografía, software, y otros recursos relevantes. Los archivos están organizados con fechas de modificación y el nombre del usuario que realizó la última modificación, facilitando la colaboración y el seguimiento de actualizaciones dentro del equipo de trabajo. Entre los archivos destacados se

incluyen software como CorelDraw 7, Adobe Illustrator 2021, y Adobe Premiere Pro 2020, además de documentos como las Premisas del Cuento.

Figura 4

Archivos de la Unidad de Aprendizaje Tec. Auxiliares de Computación en Microsoft Teams.

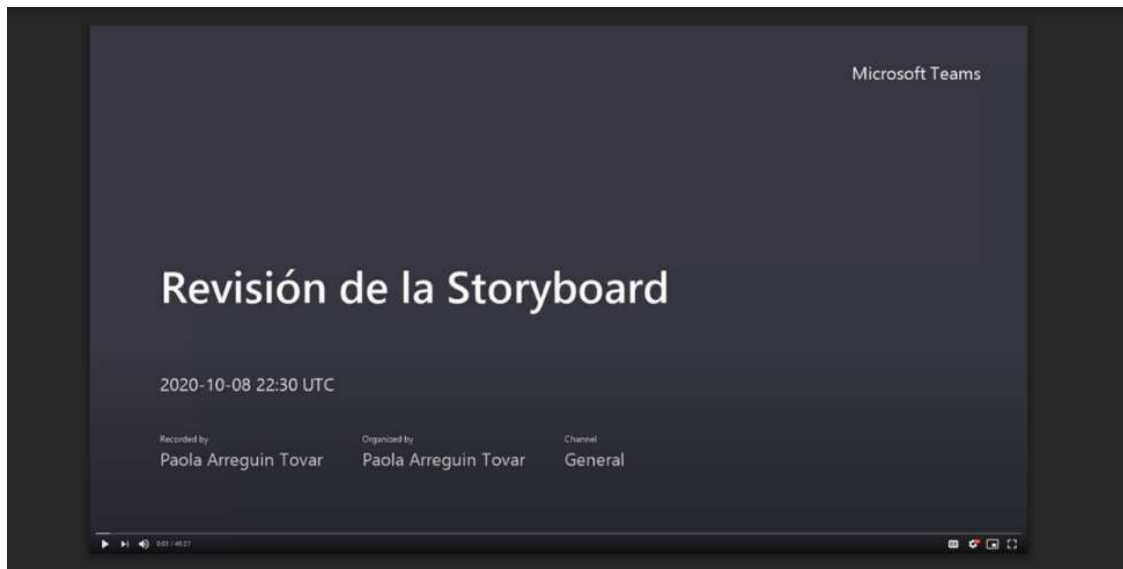


Nota: Captura de pantalla grupo Teams, 10 agosto 2020.

La Figura 5 se observa la sesión fue grabada y organizada por la docente Paola Arreguín Tovar, de Tec. Auxiliares de Computación, se puede apreciar la forma del inicio de sesión de clase de la plataforma Microsoft Teams, también se puede visualizar el título de la sesión "Revisión de la Storyboard" con la fecha y hora de la grabación: 2020-10-08 22:30 UTC, esta sesión se enfocó en la revisión de storyboards de los equipos, como una actividad colaborativa. El color morado es de la interfaz es la típica de Microsoft Teams cuando se inicia una grabación de una reunión durante el 2020, misma que proporciona los detalles sobre el organizador y los participantes de la sesión.

Figura 5

Inicio de sesión de la clase en la plataforma Microsoft Teams



Nota: Captura de pantalla durante la sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta”, 10 agosto 2020.

En la Figura 6 se muestra la distribución del salón de clases y presenta el inicio de sesión de clase de la plataforma Microsoft Teams de la clase virtual, también se puede apreciar 4 pantallas grandes que muestra tres estudiantes y a la Docente, la Docente es la única con la cámara encendida, se pueden ver a varios alumnos conectados, algunos utilizan sus iniciales, otros una imagen de perfil para identificarse. Durante esta fase de la sesión, doy la bienvenida a los participantes y se procede a descargar la lista de asistencia, correspondiente al primer momento: "Bienvenida/saludo", marcando el comienzo formal de la clase. Esta interacción inicial me permite un ambiente de introducción y organización en la sesión.

Figura 6

Inicio de clase, primero momento

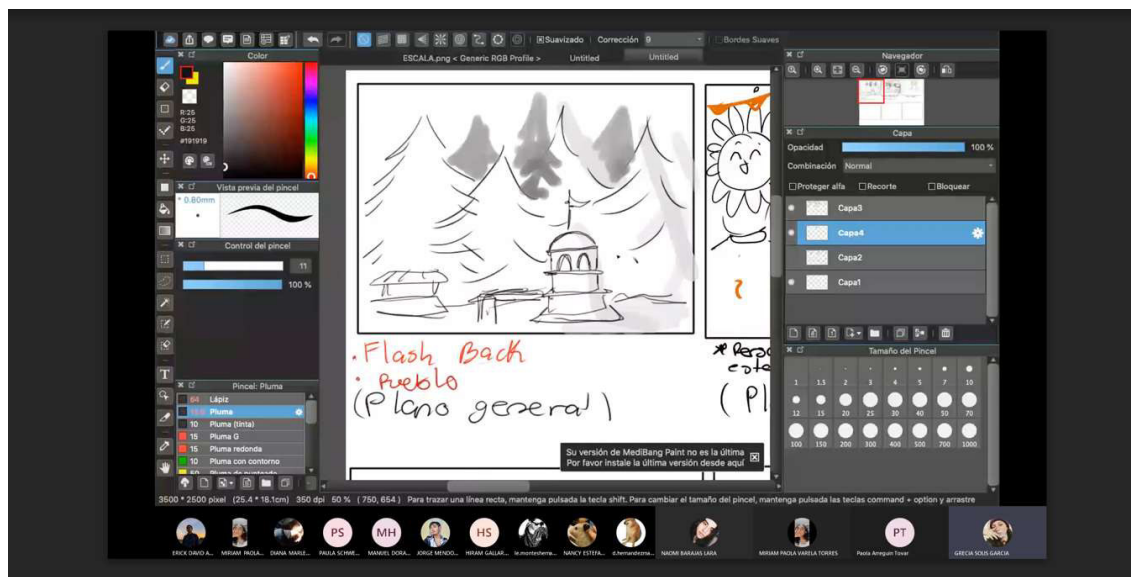


Nota: Captura de pantalla durante la sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta”, 10 agosto 2020.

La Figura 7 se aprecia la presentación de uno de los storyboard realizados en clase, se puede observar el diseño del storyboard en dibujo digital, se representan escenas clave de la historia de uno de los equipos, en el caso de la Figura 7, se destaca un flashback de un pueblo, dibujado en un plano general, storyboard se acompañan de anotaciones como "Flash Back" y "Pueblo" para guiar la narrativa visual. Durante esta actividad, distintos equipos presentaron sus storyboards y realizan una lectura en voz alta de las historias que se habían desarrollado, permitiendo la retroalimentación desde la sintaxis y la solución visual a la comunicación de la acción más importante en la escena, otra aportación fue la revisión en grupo, en la que los comentarios de los compañeros, permitieron una participación del grupo en las observaciones puntuales de los trabajos visuales, pudiendo aprender de las experiencias de otros equipos.

Figura 7

Presentación de storyboard 1

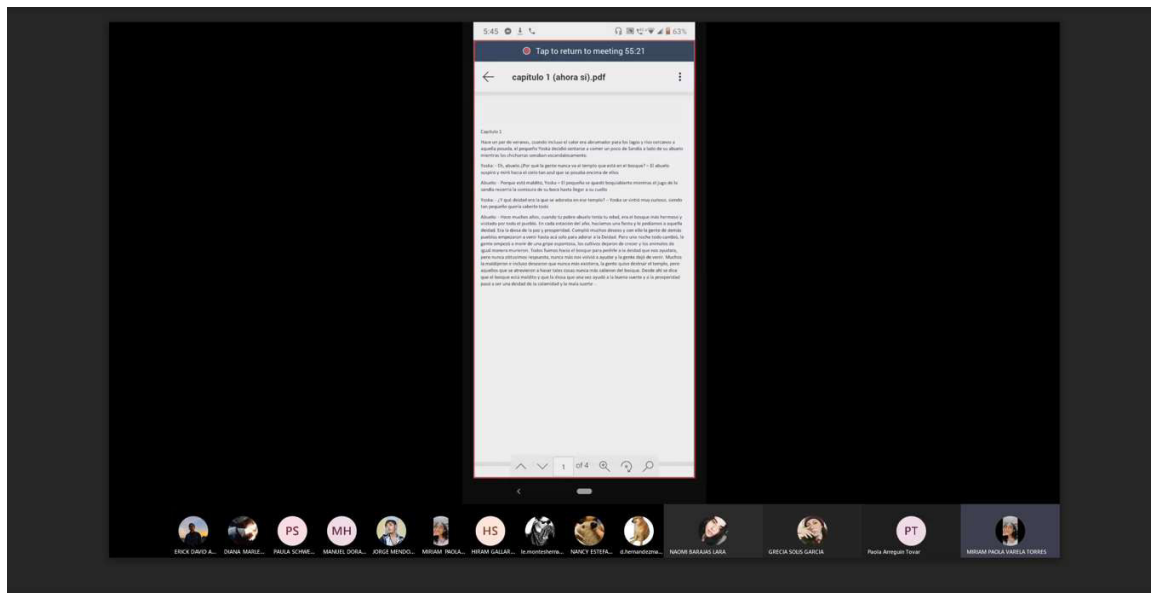


Nota: Captura de pantalla durante la sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta”, 10 agosto 2020.

La Figura 8 “Presentación de historias” refleja la parte de la sesión donde los estudiantes presentan sus historias completas y el avance que han tenido por capítulos escritos, mismos que pudieran ser ya leídos en voz alta y ser comentados por el grupo, en esta Figura se visualiza un archivo en formato PDF titulado "capítulo 1 (ahora sí).pdf", qué está siendo compartido por uno de los estudiantes de agosto del 2020, también en ese momento se mostraron la presentación de los demás equipos de sus historias.

Figura 8

Presentación de historias



Nota: Captura de pantalla durante la sesión “Revisión del Storyboard y primera lectura en voz alta”, 10 Agosto 2020.

El documento que aparece en la pantalla se ve en formato celular, ya que algunos estudiantes no contaban con computadoras en ese momento, y otros tantos, solo desde su celular estaba funcionando la aplicación de Microsoft Teams, así mismo en la parte inferior de la pantalla, se puede observar 14 estudiantes conectados a la sesión de Teams al momento de la captura de pantalla.

Micro ensayo de segundo orden

Este trabajo etnográfico se realizó mediante la instrumentación metodológica, El autorregistro como “espejo” de la práctica docente de Adriana Piedad García (García, 1997). El trabajo de un micro ensayo en segundo orden mediante la técnica del autorregistro me muestra una observación más detallada y me da puntos para analizar la estructura de los planteamientos mi práctica, desde el conocimiento que he adquirido en este semestre de maestría de desarrollo docente y a partir de esta práctica, una experiencia formativa al realizar una recopilación de datos tan profundos como lo son. Mi práctica docente, dentro de la materia de Recuperación y análisis de la práctica docente en la Maestría de Desarrollo Docente, recolecte hechos e interpretaciones de posibles problemáticas y áreas de oportunidad, así como algunas posibles soluciones.

El caso de observación se refiere a mi práctica docente recogida en el segundo registro, atiende a un cambio social, principal problema en el ciclo escolar causado por la COVID-19, hacia sugerencia a cambiar el modelo didáctico para abordar los contenidos de la Unidad, se comenzó en agosto 2020, identificado el problema relacionado con la falta de equipo de cómputo en los alumnos, el antecedente de esta Unidad al ser una materia de primer semestre el equipo de cómputo con sistema operativo MAC, el cuál proporciona a los estudiantes durante el horario de clase, dicho equipo solo puede ser utilizado en el taller de cómputo donde se encuentra ubicado y este a su vez en las instalaciones del Edificio de Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato.

Realicé constantemente interacción con los estudiantes, brindando confianza, atención y flexibilidad para llevar a cabo de forma satisfactoria el proceso de enseñanza - aprendizaje. En el tercer momento “Explicación del tema: Aplicaciones para la edición de imagen”. Se dio un proceso emisor receptor, la socioformación nos muestra que estar en equipo nos ayuda a estar en contra peso, en autocomplacencia, necesitamos otros ojos para poder ver lo que estamos haciendo.

Ma: “Ok. Muchas gracias, D..

Y sí, como dices, tiene en la parte de rellenar el que estás bloqueando la figura dentro de la capa y que solo puedes rellenar eso también es una de las cosas que también tiene ilustrador y de hecho el panel que tiene este programa que acaba de presentarnos, se parece mucho al ilustrador.

Entonces cuando pasas el estado, no va a haber ningún problema y este bueno y lo vemos no este se ve que es un programa de hecho cuanto les pesó a la hora que lo descargaron este pesa no se arriba de un Giga menos de un giga para su instalación y se les complicó, eso también la instalación, bueno es que son esas cosas que yo necesito como referente, también de saber este, por ejemplo, esto no, en cuánto tiempo fue en el momento que ustedes se activan para realizar una ilustración y cómo lo resuelven, no cuales son las estrategias que ustedes empezaron a tomar para resolverlo, son parte de mis apuntes como Docente, también estas comunicaciones, estas técnicas auxiliares de computación, que a ustedes pues toma no o sea y les ayuda a resolver estos problemas. Qué, como dices la otra aplicación de mis compañeros, no me corrió, pero pues lo solucioné con esto.

¿Cuánto fue lo que les pesaron las aplicaciones?”

Aa: “Este ahorita checo exactamente lo krita, pero krita no es pesado, me este no, no es muy pesado, De hecho, se me descarga muy rápido y krita, lo descargue cuando tengo descargada en varias computadoras por lo mucho que él usaba y también para el trabajo este, la verdad se me es muy ligera y no me Ah y no he tenido problemas con ella.” (Segundo Registro, 2020, p.67).

En síntesis, este enfoque aborda el proceso educativo a partir de las dinámicas y retos personales y sociales, considerando el ambiente. Su intención consiste en que las personas aprendan a identificar, interpretar, argumentar y resolver problemas de manera colaborativa, con un sólido proyecto ético de vida y desarrollen su capacidad de emprendimiento (Tobón, et al., 2015). Además, promueve la gestión del conocimiento a partir de diversas fuentes, la construcción colectiva de saberes y el desempeño metacognitivo (López, 2020; Tobón, 2013).

Para el cuarto momento: “Explicación y demostración del programa Adobe Acrobat Pro Extended”. Se compartió software con los estudiantes, mostrando la forma adecuada, entregando lineamientos y responsabilidades de compartir archivos por diferentes medios, seguido de eso, se les pido que ellos compartirían el software libre que se había detectado anteriormente al realizar la fase 3 de evaluaciones y seguimiento, se detectó que varios estudiantes contaban con habilidades de conocimiento de varios software libres que lograrían en el estudiante poder utilizar sus diferentes aparatos digitales y aplicaciones compatibles con celulares y tabletas que permitan

el trabajo continuo y no se bloquee el flujo de trabajo, porque se encuentren prestadas las computadoras a sus hermanos o familiares, o bien sus equipos de cómputo no soporten el software por las características físicas del equipo.

Ao: "No"

Ma: "no se está entendiendo más o menos lo que les estoy, estoy tratando de explicar lo que les va a servir el que pueda mover sus PDF."

Ao: "Sí."

Ma: Gracias.

Ao: Mas o menos

Ma: Gracias D., único gracias. A ti Mt., porque más o menos qué es lo que no te está quedando claro. La verdad que siento mal que hago con ver los no tan no es tanto, es lo que retengo, pues necesitaría irlo haciendo.

Ma: Ok, pero mira, lo bueno es que está la clase grabada. Entonces si hay algo que, que no, pues lo puedes buscar. Y sino también me puedes marcar y yo te puedo auxiliar si hay Algo que falte otra cosa también se puede, pues dime. Mt..

Ao: "perdón maestra, es que luego se le corta la voz? No sé si es mi internet" (Segundo Registro, 2020, p. 75).

Se precisa el tiempo invertido en fallas técnicas del internet, creyendo yo como docente que el tema no se estaba entendiendo, a diferencia del registro, los alumnos requerían de un tiempo más prolongado para una instrucción y lograr responder a tiempo si la duda era aclarada o no, en este segundo registro se trató de modificar el tono de voz usado al momento de dar una instrucción, realizar repeticiones de instrucciones más cortas, abstrayendo la instrucción principal, se logró la interacción con los alumnos al permitir tiempos de descanso como fue en el quinto momento: Receso. A continuación, se muestra una interacción del primer registro donde los estudiantes consumiendo tiempo de la clase en organizar su presentación, reflejando falta seguimiento del Docente para lograr la interacción con su equipo y esto se traduzca en un orden al atender una instrucción.

Ao: Eeeh pues sí, si quiere empezar J. con la descripción del storyboard.

Ma: Ah ok. ¿Con qué van a empezar? ¿Van a empezar con su descripción de su Storyboard y después la lectura?

/Las y los estudiantes se ponen de acuerdo para dar comienzo con la explicación/

Ma: Ok y lo de la lectura me gustaría que todos lo hiciéramos, después que pasen las explicaciones de la storyboard, lo hagamos otra vez, comencemos con ustedes...

Ao: Aaah ¿cómo quiere que se lo presente? Le digo que es cada cosa o...

Ma: Me vas a explicando por ejemplo este, nosotros describimos, esta es la descripción del primer capítulo o es la descripción de todos los capítulos, así muy sencillo nada más.

Ao: Ah ok.

Ma: Aquí tal personaje aparece porque está haciendo esto. Muy sencillo, no tienes que redactar la historia, pero nada más para que nos contextualices que vemos en las imágenes y cómo trabajaron, o sea si son dibujos de todos o fue alguien la mayoría los dibujos por ejemplo puede ser... No pues aceptamos más este los... Mis dibujos o los de M. o/y quien fue a lo mejor en esta, o tenemos de todos, ahora sí que su modo de trabajo un poquito. Que capítulo estás describiendo, si son todos y/o de quien este algunos dibujos y cuales eligieron o si son de todos.

Y ¿elegimos este de esta persona porque muestra esto no? Y ya muy sencillo. Yo creo que no les va a tomar ni 10 min, menos de 10 min la exposición yo creo que hasta 5 y ya. Para que podamos alcanzar la, la grabación.

Ao: A ver ok, entonces. Este es el storyboard del primer capítulo y también algunas imágenes de lo que es el segundo. En la primera...

Ma: Ábrenos si quieres un poquito más las pantallas para que veamos este las (ahí está)... o acerca el Word si quieres, si quieres bajar la ventana de tu Teams.

/La maestra da instrucciones al alumno para que la presentación se pueda visualizar en los diferentes dispositivos/ (Primer Registro, 2020, p. 32)

Sexto momento Explicación y demostración del programa Premier, para edición de audio.

La educación y Tics en tiempos de COVID-19. Siendo tiempos inéditos en muchos sentidos, y el ámbito educativo no ha quedado exento de este impacto; por ejemplo, para continuar con nuestras labores, hemos tenido que hacernos, de manera inmediata muchas de las veces, de las herramientas tecnológicas que nos permitan atender las demandas de los estudiantes y de nuestras instituciones, en aras de seguir adelante con el semestre y poder llevar a buen término las evaluaciones. Pero dentro de esta vorágine que pretende envolvernos en el inmediateismo de

resolver “algo”, es necesario tomar pausas reflexivas que nos ayuden a aligerar el peso de la contingencia en nuestros quehaceres (López, 2020). Séptimo momento despedida

Conclusión del micro ensayo de primer nivel. El micro ensayo de primer nivel me permitió aproximarme hacia la teoría, en donde se contrarrestan los resultados teóricos con los índices observables empíricos, sentido de relaciones a los fenómenos observados (García, 1997, p. 63). Este documento presenta el estudio y análisis del segundo registro en el que se refleja el problema a intervenir y el resultado propuesto para el desarrollo de preguntas de investigación; se proponen preguntas secundarias para el desarrollo innovador de una solución temporal, creando una unidad didáctica a partir de la realizar una explicación de varias aplicaciones digitales.

Los resultados obtenidos de diferentes instrumentos sobre la experiencia- de los equipos participantes que constatan los beneficios y ventajas de la utilización de las TIC's en un proceso autónomo de aprendizaje que incide en la mejora de las relaciones interpersonales entre los alumnos en la UDA

Algunos elementos que derivan en la problemática es la falta de tiempos de descanso o recesos, fallas técnicas y/o de conectividad, por lo que surge la necesidad de preguntarse cuáles son los métodos o estrategias debe implementar la docente para generar una explicación más efectiva de las prácticas. Plantear una solución tentativa, donde existe entonces una necesidad de generar nuevas perspectivas, además de acciones con una visión a futuro, innovaciones psicopedagógicas donde los retos son constantes y conllevan un alto sentido de responsabilidad, de trabajo y con el tiempo generan experiencia, esto plantea un equipo de trabajo que ayudará a su comunidad a que se desarrolle. Es fundamental construir nuevas perspectivas educativas que trasciendan el concepto de aprendizaje y se centren en las nuevas realidades sociales,

caracterizadas por el cambio acelerado, la tecnología, las redes sociales y los problemas que afectan a la comunidad. (Mosqueda, et al. 2017).

Se realizó una evaluación por medio de la observación de tiempos de conexión, envíos de trabajo, soluciones alternativas, ejecución de tareas en tiempo y forma

La unidad de aprendizaje está basada para el ciclo Agosto - diciembre en la competencia específica, en crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar y el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción, difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación. La Unidad de aprendizaje de Técnicas Auxiliares de Computación, quedo al margen del desarrollo actual por la pandemia COVID-19, situación que impulso cambios en los procedimientos de aprendizaje que como docente debía incorporar. ¿Cómo podemos trabajar desde casa, con equipo de cómputo inadecuado, equipo en calidad de préstamo o sin equipo de cómputo, las TIC's desde el área de las Artes?

Las compatibilidades de los equipos de cómputo y el software en propuesta no fueran motivo para la baja de la materia y poder atender a la diversidad de situaciones que se presentan en el aula, así como crear opciones representativas que integren sus elementos.

En mi práctica docente he detectado que mis alumnos, están trabajando un considerable tiempo en su trabajo autónomo y que constantemente están trabajando colaborativamente en distintos horarios y sobre todo en el horario nocturno. Lo interpreto como algo enriquecedor, ya que están entusiasmados porque son de recién ingreso y están compartiendo sus ideas creativas en el proyecto. Prado en 2018 y el cambio educativo refiere el término socioformación que proviene de dos términos que se derivan del mismo, por un lado, la palabra sociedad y por otro lado la palabra formación. De acuerdo con el diccionario español de México (2017) el vocablo sociedad se define como un conjunto de seres humanos que conviven entre sí, comparten el

trabajo y el curso de su historia, se organizan para cumplir ciertas tareas y desarrollan una cultura que los caracteriza”. Por otro lado la palabra formación se refiere a un “acto deformar algo o a alguien”. (Mosqueda, et al. 2017).

Según Sterh (1994), la sociedad del conocimiento se sustenta en la capacidad de emplear y generar el saber para innovar constantemente el conjunto de las actividades humanas. (Tobón et al., 2015) establecieron que esta nueva sociedad está emergiendo a escala global y demanda la transformación de los procesos de formación, ya que consiste en un conjunto de comunidades que trabajan de manera colaborativa para resolver problemas con una visión global y mediante el apoyo de la tecnología. A diferencia de la sociedad de la información, que se focaliza en producir y aplicar la información en tareas cotidianas (Hopenhayn, 2003), en la sociedad del conocimiento se gestiona, crea, analiza, critica, comparte y aplica el conocimiento en la resolución de problemas en diversos contextos (Tobón et al., 2015).

Segundo Registro de clase. Los hechos de la práctica. Sesión "Edición de audio e imagen"

Este trabajo sobre el segundo registro de mi práctica docente, tiene como objetivo analizar mi práctica docente, a través de la investigación acción, con la finalidad de comparar la efectividad de la planeación de los objetivos propuestos en la sesión "Edición de audio e imagen", así también las acciones implementadas durante la sesión y los resultados obtenidos. Los hallazgos obtenidos sirvieron para diseñar acciones correctivas, y contemplarlas también para futuras sesiones.

El presente registro fue realizado el mismo día 4 de noviembre de 2020, y documenta la sesión de la UDA Técnicas Auxiliares de computación "Edición de audio e imagen", con el objetivo de capturar los detalles más relevantes y de manera precisa, el registro fue transcrito durante las primeras 24 horas de lo sucedido en la sesión, el registro tuvo una duración de 6 horas de transcripción de la grabación a partir de las 10:00 p.m. un trabajo continuo para tratar de no perder detalles.

Ubicación: Información general y contextual de la Universidad y de la sesión.

Tabla 4

Tabla informativa datos generales de la UDA, en el segundo registro, 2020.

Cuadro de Información del segundo registro	
Nivel:	Licenciatura
Licenciatura:	Artes Visuales
Universidad	Universidad de Guanajuato
Grado y grupo:	1er semestre
Fecha:	2020-11-04
Ciclo escolar:	Agosto - diciembre 2020
Docente:	Paola Arreguin Tovar
Hora de sesión:	4:30 - 6:30 pm
Tiempo	63 min
Materia (Unidad de Aprendizaje):	Técnicas Auxiliares de Computación
Total de Alumnos:	10 mujeres y 6 hombres
Ubicación:	Plataforma Teams, Microsoft 365
Material:	Internet, equipo de cómputo con audio y cámara.

Cuadro de Información del segundo registro	
Medios de apoyo para el registro:	Video grabación mediante Microsoft Stream 365.
Tema:	Edición de audio e imagen.
Competencia:	Crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.
Propósitos Generales:	Maneja ética y responsablemente las tecnologías de la información para agilizar sus procesos académicos y profesionales de intercomunicación.
Productos:	Evidencia digital

El contexto de la Sesión "Edición de audio e imagen" ejecutada el día 4 de noviembre de 2020, una clase de la asignatura de Técnicas Auxiliares de Computación, dirigida a estudiantes de primer semestre de la licenciatura. Se llevó a cabo de manera virtual a través de la plataforma Microsoft Teams, dadas las restricciones de la pandemia de COVID-19, esta clase se adaptó a las limitaciones tecnológicas que enfrentaban tanto la docente como los alumnos al utilizar tabletas, celulares y Computadora, la falta de recursos adecuados en algunos casos marco el contexto de la sesión.

El propósito de la sesión fue desarrollar habilidades en los estudiantes de edición de audio e imagen, para lograrlo la explicación de la edición de audio e imagen, se realizó la explicación de imagen utilizando diversas aplicaciones como lo fue Paint Tool SAI y Krita expuestas por los alumnos, para el desarrollo de habilidades básicas en la creación del dibujo digital, estas aplicaciones gratuitas a la fecha de la sesión en la internet, tiene el propósito de explorar diferentes técnicas y aplicaciones para lograr la comunicación visual de su historia. Además, se introdujeron otras herramientas, expuestas por la docente, el software Adobe Acrobat Pro Extended para manejo de archivos PDF y Adobe Premiere Pro software como apoyo para la edición de audio, estas últimas aplicaciones son proporcionadas Universidad de Guanajuato por la

Suite de Adobe ofrecidas en pandemia a la comunidad estudiantil y docente, con el objetivo de que adquirieran competencias necesarias para trabajar diferentes formatos y tipos de archivos.

Tabla 5

Segundo Registro Clase "Edición de audio e imagen" del 04 de noviembre 2020

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
Primer momento 4:30 - 4:35 pm. Saludo inicial	/La maestra, revisa que todas y todos los estudiantes se encuentren conectados en la plataforma virtual Microsoft Teams./ /Los estudiantes comienzan a conectarse, activando su cámara web y su micrófono./ Ma: Buena tarde chicos, ¿qué tal, ¿cómo están? Aos: Bien, bien, bien... maestra, buenas tardes.	Bienvenida y saludos por la maestra titular de la materia
Segundo momento 4:35 - 4:37pm. Apertura de sesión	Ma: Muy bien chicos, el día de hoy vamos a revisar las diferentes aplicaciones que han investigado para llevar a cabo la edición de imagen y también revisaremos la edición de audio. Vamos a dar inicio con J.. Adelante J., explícanos que apps para edición de imagen en contraste.	Introducción a la clase y encuadre por parte de la maestra titular.
Tercer momento Explicación del tema: Aplicaciones para la edición de imagen. 4:37 - 4:52 pm.	/Algunos estudiantes, presentan las diversas aplicaciones de edición de imagen/ Ao: Ah, bueno, este la aplicación se llama paint usa y este pues aquí es una pequeña escena de nuestro cuento. ehh. Uuum cómo le explico. Bueno...aquí es para... Hay para mover la imagen, ee, aquí está la paleta de colores. Aquí tiene varias opciones, como por ejemplo poner círculos, triángulos y cuadrados figuras. Este es para recortar, por ejemplo, hay algo así ahí, así le pones. Bueno, puedes recortar, se puede recortar. Este... /El estudiante comparte su pantalla y explica las funciones de la aplicación/ ¿Qué más qué más, eh? Bueno, aquí están los en los pinceles. Esto es pinceles, este el aerógrafo, este es el acuarela, no perdón, acuarela. Eso es marcador, borrador ehmm. Es para colorear todo el fondo, eeh y esos son otras que no los he usado eeeh, por ejemplo, en el aerógrafo. Eso es para el tamaño de los aerógrafos. Por ejemplo, 100 bueno. Sí, 100, 120. Ese es más grande y cállense. /Se escuchan unas voces de fondo, en la casa del estudiante y les pide guardar silencio a sus familiares/ Ay. Perdón maestra, están hablando mis papás Ma: No te preocupes	Los estudiantes comienzan a presentar, compartiendo pantalla en la plataforma Teams de la diversas apps, explicando las herramientas, algunos tips y generosidades de estas.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Ao: ¿Eh, eh, qué más? Qué más. Ah, eso es para las capas. Aunque está aquí. Es para. Para poner, por ejemplo. Mhm. Bueno... /El estudiante muestra un poco de nerviosismo por el ruido de su entorno familiar/ Las capas, este es para las líneas, para vectorizar y eso es lo único que sé yo... Por el momento mi compañera MJ., ahorita les va a explicar más sobre la aplicación. Ma: Ok, muchas gracias, J.. Hola MJ.. MJ.. Aa: Si no voy a exponiendo la otra aplicación en lo que Ma: Ah ya no pudiste nada Aa: aah se me trabó mi compu deme un segundo, si quieren sigan con la otra perdón, ok, vale. /Por cuestiones técnicas de la computadora de la estudiante, se dispone a presentar a otra compañera del grupo/ Ma: Ok! Vale Aa: Este voy. Me dicen cuando ya se vea. Por favor. Ma: No, todavía no. Ya. Aa: Bueno, esta es la aplicación de Krita, tiene muchas funciones, está yo la empecé a usar desde hace varios desde hace tiempo y pues a mí se me hace muy prácticas, no pudo hacer la de paint usa porque mi computadora no pudo agarrar el programa, entonces pues seguí utilizando esta aplicación. Aquí en esta parte se pueden encontrar las capas, tú ya vas introduciendo las capas que tú quieras, por ejemplo, también se pueden insertar imágenes. Por ejemplo, no sé ésta. Y le pones insertar como nueva capa. Entonces aquí ya se ve la imagen. Y este ya está viendo diferentes comandos. Este tú ya la puedes ir modificando y en, por ejemplo, acaba de utilizar control + P, y ya la puedes. Ir acomodando aquí también tienes la aplicación, tiene se puede vectorizar y a mí se me hizo más fácil vectorizar aquí. Este tú ya puedes elegir el tamaño del pincel y hay muchísimos, muchísimos tipos que, pues la verdad a mí	En la educación de forma remota, los ambientes de aprendizaje se transforman debido a que nos encontramos estudiantes y docente en nuestro hogar familiar y en ocasiones por cuestiones de infraestructura arquitectónica no todos cuentan con un área de estudio y libre de ruidos.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	me gusta utilizar cualquiera y pues es muy, muy práctico y a mí se me facilita mucho, es muy, muy rápido. e, Y pues aquí tú ya puedes ir usando el programa como tú gustes. e utilizamos, yo utilicé esta cómo base fui la, yo fui la que fue dibujando como toda la base, toda coloreando todas las bases, entonces es mucho más fácil, por ejemplo, aquí no se eliminó esta capa. Y no sé, quiero pintar. Quiero pintar el cabello, por ejemplo, es más fácil. Pero aquí tú ya le tú le vas acomodando. Como piensas que como aquí. ¿Dónde piensas que se ve bien? O sea, es muy similar, a mí se me facilita mucho. ¿Y qué otras se? ¿Qué otros comandos se pueden utilizar? Ah igual el color, creo que aquí. Tú ya puedes. Tú ya puedes este en cualquier imagen, tú puedes sacar el color que tú quieres como igual, como en como en Corel. Y ya se te puede facilitar más si tú tienes una imagen y lo quieres utilizar esa misma imagen en el dibujo, ese mismo color es una tonalidad en el dibujo, pues tú ya lo puedes ir acomodando como tú quieras. Y pues... También existe este esta función. Que es como tipo para como que si quieres dibujar colorear nada más esto así mmm. Em. ¿Dónde está? ¿Nada más quieres colorear esta parte? Aquí es más fácil, así no te sales de la raya, igual este puedes utilizar diferentes herramientas. Y pues siento que es más rápido y pues, da muy buenos resultados, igual que la otra aplicación, y creo que ya es todo, éste no me aparece para salir en la pantalla, así que. A ver... /La estudiante, no ubica el botón de dejar de compartir pantalla/ Ma: Ay está. Aa: Ah, ok ya. Y ya fue todo /La maestra toma la palabra para realizar algunas puntualizaciones sobre la presentación de la estudiante/ Ma: Ok. Muchas gracias, D.. Y sí, como dices, tiene en la parte de rellenar el que estás bloqueando la figura dentro de la capa y que solo puedes rellenar eso también es una de las cosas que también tiene ilustrador y de hecho el panel que tiene este programa que acaba de presentarnos, se parece mucho al ilustrador.	Una de las problemáticas detectadas, es que los problemas técnicos y de conectividad se presentan durante las sesiones de clase. En ocasiones, se puede desviar un poco la comunicación o la secuencia de la didáctica.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Entonces cuando pasas el estado no va a haber ningún problema y este bueno y lo vemos no este se ve que es un programa de hecho cuanto les pesó a la hora que lo. Que lo descargaron este pesa no se arriba de un Giga menos de un giga para su instalación y se les complicó, eso también la instalación, bueno es que son esas cosas que yo necesito como referente, también de saber este, por ejemplo, esto no en cuánto tiempo fue en el momento que ustedes se activan para realizar una ilustración y cómo lo resuelven, no cuales son las estrategias que ustedes empezaron a tomar para resolverlo, son parte de mis apuntes como docente, también estas comunicaciones, estas técnicas auxiliares de computación, que a ustedes pues toma no o sea y les ayuda a resolver estos problemas. Qué, como dices la otra aplicación de mis compañeros, no me corrió, pero pues lo solucioné con esto. ¿Cuánto fue lo que les pesaron las aplicaciones? Aa: Este ahorita checo exactamente lo krita, pero krita no es pesado, me este no, no es muy pesado, De hecho se me descarga muy rápido y krita, lo descargue cuando tengo descargada en varias computadoras por lo mucho que él usaba y también para el trabajo este, la verdad se me es muy ligera y no me Ah y no he tenido problemas con ella. Ma: Sí se ve a la hora que estas dibujando muchas veces este los programas de ilustración, si tenemos una rama muy corta, nos paraliza el trasado y este y bueno, eso es una parte cuando utilizan, por ejemplo, tableta digital que están haciendo un trazo al momento él del segundo que están haciendo igual como ahorita con el mouse, pero es mucho más rápido. Entonces la sensibilidad la pierde en las personas que tenemos, a lo mejor una memoria RAM muy baja, pero ahorita este programa pues se ve. Aunque se te traba de los mejores por la parte de compartir casi siempre Teams, he visto que tienes estos problemas y con ustedes es también una llamada en mid, para la otra que tengamos cositas que compartir nos movemos en mid, que a lo mejor va a ser cuando estemos. Premier por los pesados vamos a meternos a mid como es estar en la dentro de una Liga en internet, va a ser mucho más fácil de que no nos impida nuestro proyecto manejarlo y entonces ahora sí querían aportar algo más, sino para darle pasó a MJ. Ao: Ya medi este, pesa 116 gigas y este megas, perdón, jaja. Ao: 2011 y pesa 78 megabytes.	En esta presentación hay una fluidez aparente técnica y de conectividad. La estudiante logra presentar las funciones de su aplicación si problema alguno. Los estudiantes poco a poco se encuentran familiarizándose con la plataforma TEAMS, es normal que mediante la práctica continúa dominemos su funcionamiento.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Ma: Ok. Gracias. /En este momento, seguimos con las presentaciones y se dan las especificaciones y posibles soluciones respecto a cada aplicación digital/ Aa: Pero no voy a empezar a compartir pantalla. me dicen cuando se vea por favor ¿Listo, listo? Bueno a la interface que usted es muy sencilla, realmente creo que es una de las más fáciles que he encontrado, el crear un nuevo proyecto es muy sencillo y me pican en file New iba a parecer, es una ventanilla, aquí nos está, se está tardando mucho mi compu, pero es muy sencillo. Ah, aquí tenemos muchas, muchas pinturas, se nos da la opción de poder crear brochas personalizadas porque tienen tanto este lápiz, es WordPress, todo eso y texturas para estas mismas. Eh, por ejemplo, si yo quiero escoger un clic línea con verde, ah no pinta. Bueno. Demonios ah. ¡Perdón! Mi compu dijo, no quiero servir hoy. Mhm. /Nuevamente se presentan complicaciones técnicas, en dónde el estudiante muestra nerviosismo/ Bueno y hacer cosas con paint tools SAE es muy sencillo, realmente también tiene vectorización tiene para añadirle textura al papel como para hacerlo de acuarela, de grafito, de lo que tú quieras realmente, eso creo que es un programa muy completo, no se está compartiendo un dibujo que hice, pero el manejo de capas también es muy sencillo, puede ser. Eah. Maestra mi compu se trabó. Ma: Si quieres este, si tienes algunas aplicaciones abiertas, también les recomiendo 1 cerrar el Torrent que ustedes a lo mejor abrieron sálganse porque no pueden traer en donde está el reloj. O también Spotify ciérrenlo son una de las cosas que les que, digamos, consumen poco más de memoria RAM en temas este más adelante voy a hablar de este sobre eso, cómo podemos como evadir la del consumo de memoria RAM con qué y con qué aplicaciones podemos combinar para que a lo mejor tengamos este. En su totalidad, a veces en los programas de diseño le das, pues la prioridad del programa y haces una navegación muy corta en internet, porque pues también te sigue consumiendo esos megas. Y bueno, este, pero igual, no te preocupes, sé ahorita también con lo que nos explicó este J.. Tenemos un panorama de toda la aplicación, es la misma aplicación, no?	La docente, realiza constantemente interacción con sus estudiantes, brinda confianza, atención y flexibilidad para llevar a cabo de forma satisfactoria el proceso de enseñanza - aprendizaje En este momento la docente, realiza cuestionamientos en dónde de manera analítica y reflexiva los estudiantes responden de forma correcta.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Aa: Sí es Paint tools SAE. aah bueno para las capas, tiene modos que es puede ser normal, multiplicado como la mayoría de las aplicaciones de dibujo digital la opacidad hay una opción para bloquear las capas que es ayuda mucho, ya que si pintas un color y no quieres que otro color se mezcle, lo bloqueas, entonces ya no pueden tocarla. se me hace que tiene muchas opciones muy sencillas, son así muy fáciles para poder lograr buenos dibujos tanto en el sentido para dibujos realistas como dibujos más caricaturescos. Aa: Ok, bueno, mi compu no reacciona, entonces creo que Ao: Bueno, mi compu no reacciona, entonces creo que sería todo. Ma: Ok, muchas gracias MJ. Ok, chicos, ¿tienen alguna duda para sus compañeros? Antes que les están esté mostrando la aplicación, a lo mejor puede decir, oye, mira dónde puedo encontrar este. Mira aquí arriba y están viendo el menú, tiene las dos layer la selección tiene igual o mejor que formatos, puedes guardar, puedes darle allí, en archivo hay, pero tu computadora no está reaccionando. Aa: a pero en archivo en file puedes guardar los dibujos tanto en PDF en png en este, pues cualquier formato de dibujo. Guardar estos dibujos en formato PSD de Photoshop para pasar los y editarlos allá. Entonces realmente puedes guardarlo en muchos tipos de formato, también puedes hacer los fondos que se desenfocan. Tienen regla para hacer este Ah. Ah, ya. Regla para hacer. Fondos. ¿Como perspectivas tienen la opción de perspectiva en la aplicación, tienen de tanto de una perspectiva? Hace creo que es 5 o 7 Y se va a trabar por qué. /Microsoft Teams, muestra aún muchas fallas en su plataforma y tiene un peso considerable en los dispositivos, (celular, tableta y celular)/ Ma: ¿Debe de ser debe ser hasta Teams también Teams, es muy pesado, eh, entonces este bueno no te, no te preocupes, ¿eh? ¿Ahorita con lo que nos has esté mostrando, esperemos que más adelante si tenemos, si empezamos a lo mejor utilizar el programa para detalles del mismo trabajo, puede salir, ¿les podemos ir preguntando?	Los estudiantes, se sienten poco a poco con más confianza de las aportaciones y esto crea un ambiente de aprendizaje fluido, a pesar de los problemas técnicos y de conectividad. Ante las fallas, nuevamente la docente toma la voz y da sugerencias técnicas para una mayor fluidez y soluciones ante detalles técnicos. En todo momento la docente trata de interactuar y de responder a posibles dudas, además de tornar un ambiente participativo entre los estudiantes. Los recursos tecnológicos, dependen de características muy precisas, como memoria ram y procesador. Es un poco difícil y es pertinente hacer esta reflexión del

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Aa: Sí, gracias, maestra, tienen alguna duda, chicos, muchas Ma: tienen alguna duda chicos, muchas gracias MJ., D. y J. ¿Tiene alguna duda en los demás compañeros hacia ellos sobre los programas que nos mostraron o ¿ya lo sabían todo? No los demás habían utilizado o los conocían. Ao Aa: Yo no los conozco, ya hay perdón, Ah, ok.	peso en MB y GB con los estudiantes.
Cuarto momento Explicación y demostración del programa Adobe Acrobat Pro Extended 4:52 - 6:04 pm.	Ma: no hay problema que hablen al mismo tiempo tampoco tengo problema, claro que eso no se entiende, pero es normal, este bueno les voy a les voy a compartir yo mi pantalla. Les voy a mostrar este lo que van a poder hacer con el link que les voy a les voy a pasar en un momento. Y bueno, aquí estamos en. /Se escuchan voces de los estudiantes, es difícil saber si los estudiantes prestan total atención/ listo. Entonces. Les estoy compartiendo pantalla Estoy compartiendo de todo mi escritorio, listo, lo pueden ver. Ao: Si maestra. Ma: Ok, ay tengo un problema con una. Una pequeña aplicación de la cámara. Perdón. Bueno, lo que les quiero explicar. No le hagan caso. Lo que les quiero explicar de este programa que se llama aquí está, observen. Adobe Acrobat Pro Extended Center. Esto lo que ustedes van a poder realizar es lo que bueno, lo que les digo ustedes pueden hacer, digamos que este fuera el cuento, este traté de encontrar un PDF de inmediato para que ustedes pudieran eso. Nada más visualizar las opciones de lo que ustedes van a poder hacer aquí. ¿Digamos que yo voy a hacer uno, estamos ahora hablando sobre el tema del cuento, ¿eh? Digamos que sus compañeros les mandan las primeras 4 hojas, pero a lo mejor este compañero es de la 3 un ejemplo hasta las 7. Entonces esas 4 hojas, pues si no las mandan en conjunto, lo que nos puede, pues nos puede pasar. Es que uno se lo pidamos en el mismo formato, aunque ellos lo hayan hecho en otro programa. O dos, nosotros vamos. A ver les voy a buscar alguna. ¿Algún otro PDF? Bueno que sea mi declaración. Y entonces nosotros vamos a poder agregarlo, ahorita no sé, agregó.	La Docente procura grabar las sesiones en Microsoft Stream, para que los estudiantes tengan las clases en videograbación para consulta.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	No, no me imagino que el archivo está bloqueado, recuerden que algunos PDF nos podemos bloquear, ahorita también les voy a decir cómo. A ver, vamos a ver esto del currículum. Por ejemplo. Y debería agregarse porque no lo puedo agregar. Uno podemos hacer esto, tener los dos abiertos. Mis dos PDF abiertos. Otra cosa, pues podemos ver las hojas en esta está en esta versión para ver PDF. Y arrastrar la hoja me dice que está bloqueado, me imagino que este es el bloqueado. ¿Por qué? ¿Por qué no me deja ni mover las hojas y no me había dado cuenta? Eso es una, es un buen detalle ahorita, pero por ejemplo con este sí las puede mover, eso ya lo habíamos hecho alguna vez. Lo que les quiero mostrar, por ejemplo, esto. Estos dos vamos. yo con el adobe, le puedo poner que los combine. Así, o sea, digamos que tienes 10, 20 PDFs le voy a pedir que los combine de nuevo, igual tengo que buscar todos los que tenga con PDF. Ahí está combinar. A mí me los tiene que mandar a combinar, aquí están, me ha estado enviando todos los que yo me aparece esta nueva ventana, vamos otra vez me manda a combinar. Me abre esta ventana y yo ya nada más le puedo dar, combinar archivos. Los junto en uno solo. En uno solo vamos a ponerlo aquí, en el escritorio. y me acaba de poner dos de las de las listas que yo tengo y me la sacaba poner en un solo archivo sin necesidad que yo lo tuviera, que este enviarla al otro. Esto les sirve mucho, como por ejemplo cuando tengan estos. Digamos que los voy a los voy a poner todos estos. Y los voy a combinar. Igual estás. Y ahora aquí están todos los que yo quiero combinar, independientemente del tamaño de las fechas. Nos va a juntar en 1, solo me va a pedir que se quiere llamar, vamos a ponerle archivo, prueba. Esto es como ustedes pueden ir exportando todas y cada una de las páginas. ¿Qué les han estado enviando a sus compañeros? Otra a mí me sirve muchísimo cuando este bueno es que son materiales de otras de otras generaciones, mira de otros de otros grupos. ¿Y este? A mí me sirve mucho, por ejemplo, cuando estoy haciendo, digamos un trabajo de investigación. ¿No sé, por ejemplo, estoy haciendo un trabajo de investigación y necesito cortar algunas citas, ¿eh?	Se desarrolla de forma explicativa por parte de la Docente el desarrollo de la práctica.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	El trabajo tiene. Mhm. Vamos a vamos a usted. Este trabajo tiene pues algunas me importan la hoja 6, me importa la hoja 1, me importa la hoja 10 y punto que voy a hacer yo con las demás. Las voy a ir seleccionando. Y también los puedo eliminar las voy a suprimir las voy a eliminar y entonces no hay PDF se quedó con el material que yo necesito guardar no necesito las demás hojas claro necesito este después de haberlo leído lo puedo guardar la otra es que por ejemplo, lo voy a cerrar no lo voy a guardar todos los PDF que tengan esa modalidad abiertos es lo que podemos hacer aquí otra también, puedes hacer pues tus anotaciones resaltar el texto se les estoy dando a parte de lo del cuento para que le qué otra cosa les puede servir. Y la otra es que empiezas a tener modos para editarlo. 1 puedes rotar la página, digamos que les quedo les porque a los combinaron todos y alguna de las páginas les quedó al revés y la pueden rotar en el momento van acomodando sus páginas. Las van acomodando y bueno, ya nos vamos, vamos ordenando. Seguimos podemos recortar. Entramos a documento, en recortar páginas y aquí es lo que yo a mí me sirve muchísimo, les digo yo a veces lo hago, más o menos, donde está la cita y ubico lo que quiero y vamos a decir que aquí también en unos 40. Quiero solamente esta área que yo aproxime que podía medir esto y la corto ya no necesito y eso lo hago muy, muy seguido, porque esto me eso, me ayuda a mí estar evitando pues leer a lo mejor el texto que sigue porque ya lo ya lo leí ya lo comprendí, pero necesito quedarme Conesa cita y entonces tú vas teniendo pues varias hojas y aparecen así otra para que les va a servir esta misma aplicación. Yo tengo imágenes, vamos a ver, yo tengo una imagen aquí y está bueno, este está, digamos que yo tengo esta esta imagen, me lo voy a llevar a este y en un ratito. Todo el conjunto si ustedes van a hacer en algún momento un portafolio y esto ayuda a que nuestro PDF también se reduzca el tamaño, los han visto que hay PDFs grandísimos no los pueden abrir a la hora de que aquí dice reducir tamaño entrando otra vez el documento, porque la edición mírenla ediciones, voy a revisar la fotografía, una búsqueda entre es si quieres buscar a lo mejor alguna a algún texto alguna palabra que te intereso y que lo había dejado. Cuando puedes buscar aquí.	La Docente hace énfasis en problemáticas, ante las que se pueden enfrentar los estudiantes una vez que están desarrollando las prácticas. Ella muestra mediante la explicación visual la resolución de estos posibles problemas.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	En ver bueno derrota las vistas, ampliación, presentación de página, pero a mí lo que me interesa es que aprendan esta parte porque aquí insertan páginas, extraen las páginas que no necesitan y evitan estar trabajando con todo el documento de Corel donde están armando el cuento o donde están llevando y emigrando estos dibujos, eso es lo que les va a permitir a ustedes, que este estén trabajando con formatos más pequeños y solamente están llevando las páginas y acomodándolas en el documento donde van, la otra es reducir el tamaño, aquí me va a pedir que reduzca el tamaño de este. Miren vamos a checar primero que nada su tamaño porque le voy a decir que no voy a guardar nada y vamos a ver, tenemos un total de 226 KB a la hora de abrirlo. Va a pedir que conserva el sí, claro, lo quiero conservar y le voy a poner edición, como no tiene imágenes. A próximo que me va a quedar a la mitad siempre que es texto el te queda, te queda la mitad. Cuando tienes algún gráfico, alguna imagen si alcanza a disminuir el tamaño, pero no del todo, porque tampoco quieres perder calidad en tus, en tus imágenes, ok, no sé dónde lo guardó, lo vuelvo a guardar. Ah, ya en mi escritorio. Como me encanta tirar todo en el escritorio, pero si lo limpio. Aquí está el archivo prueba, ¡Ay! no está en el archivo prueba, no está aquí, vamos a volver a guardar, aparte estoy grabando la sesión y vean cuantas veces me estoy equivocando. Ahí va a aceptar el siguiente, si debe de estar aquí, edición ahí esta edición, modos, intervención. Ok modos de intervención. Edición. Ahí está. Nos hizo una reducción bueno, más o menos no, no diría que muy considerable puedes hacer otra reducción, pero me imagino que algunas hojas vienen, este es un escaneo y por eso también, pues ya está tomando como imagen y pasó esto, si lo hacemos con algún otro que solamente tenga texto nos va a suceder y otra de las cosas que les va a servir en esta parte. Es que también puedes poner una marca de agua. Digamos que este es mi texto este es mi, yo le puedo poner un texto a la, a mí, a todo mi documento o puedo buscar un archivo y examinar y voy a decir, bueno, le voy a poner a lo mejor una imagen. Quiero que vayamos a ponerle una de esta. ¿Y me aparece donde la tengo, que donde la quiero poner yo no le, ahorita no voy a ponerla, lo voy a poner	La Docente hace un uso de habla extenso, debe hacer más pausas o hacer preguntas directas.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	que arriba, a lo mejor la quiero a la izquierda, esto es para que ustedes también vayan poniendo su marca de agua, por ejemplo, les voy a pedir al final un pequeño portafolio de ustedes recuerdan que hicieron una esté una bibliografía? Digo una biografía. Sí también, también hicimos bibliografía para esto y pusieron sus datos, pusieron más o menos les di algunas, algunos datos para que ustedes escribieran y me mandaron una foto. Todo esto al final del de cada 1 de los proyectos, pues ustedes se van a presentar, vamos a hacer una presentación muy pequeña y con un poco, ya sea que lo podamos hacer un vídeo, me gustaría más en vídeo y este que cada uno haga con su auto presentación, o bien también podemos ponerle, como también tenemos un impreso y vamos a poner, pues nuestra foto vamos a poner este quienes somos al final del cuento como los autores. No como los autores, son los Autores. con esto les va a ayudar con sus en sus proyectos que va pongan sus marcas de agua ya como ustedes, como artistas siempre pongan, por ejemplo, si lo mejor que tienen un logo, a lo mejor tienen su nombre y con una tipografía que siempre utilizan en sus documentos, pues le pueden poner y la imagen, obviamente eso les ayuda a Corel a checar los tamaños de aquí, aquí cuánto tenemos y de aquí para que el tamaño de mi imagen, pues no sé cómo está que obviamente, solamente la encontré y la baje no teníamos ahorita solamente para el ejemplo, pero ustedes deberían de bus de considerar los tamaños o si viene a lo mejor lo hicieron, hay un triángulo, a lo mejor de aquí, aquí hay un pequeñito triangulo, pues a lo mejor le hicieron la imagen que tiene una transparencia en el otro triángulo, porque ya sabes que son las imágenes, pues tienen tamaños rectangulares, y puede. Hoy le hicieron alguna curva o algún detalle que hayan hecho en las hojas y qué vas su marca de agua. Esto les va a servir, entonces yo lo voy a aplicar. Lo puedo aplicar en una sola. O lo puedo aplicar a varios le voy a pedir que lo aplique a él, o sea aquí me dijo que lo aplicará a varios archivos. Cuando yo solamente lo puse así vamos otra vez, marca de agua. Hay alguna pregunta por cierto, porque me he dado de corrido y nadie me ha dicho si tiene alguna pregunta.	El diálogo de la Docente es extenso, a razón de que es una práctica explicativa y conforme lo vayan realizando surgen dudas particulares para atender en asesoría o en sesión general.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	/La docente hace una pausa para preguntar si hay dudas... se hace un silencio total durante 30 segundos/ Ao: No Ma: ¿no se está entendiendo más o menos lo que les estoy tratando de explicar? lo que les va a servir, es el que pueda mover sus PDF. Ao: Sí. Ma: Gracias. Ao: Mas o menos Ma: Gracias D., único gracias. A ti Mt., porque más o menos qué es lo que no te está quedando claro. La verdad que siento mal que hago con ver los no tan no es tanto, es lo que retengo, pues necesitaría irlo haciendo Ma: Ok, pero mira, lo bueno es que está la clase grabada. Entonces si hay algo que no, pues lo puedes buscar. y sino también me puedes marcar y yo te puedo auxiliar si hay Algo que falte otra cosa también se puede, pues dime. Mt.. Ao: perdón maestra es que luego se le corta la voz, No sé si es mi internet. Ma: ¡Ay! Tal vez es tu conectividad de internet. ¿A alguien más se le está cortando? Ao: No maestra Ma: Bueno, les apague mi cámara para que no se corte mi voz. /La maestra continúa con la explicación del tema/ No estoy en esta más pesada la llamada eh. Bueno, también podemos firmar los documentos, eh, lo que pasa aquí con las firmas. Déjenme les comento. Dice que no se selecciona dónde estaría haciendo la firma, las firmas que tenemos, miren, aquí me dice que, si quiero afirmar como Pa. o como un idp y a ustedes les genera esta especie de firma, esto es como la fecha, la hora digamos que es una firma digital, no es tanto como que la puedan hacer, ustedes hagan el trazo y la suban aquí como firma, sino este sería el firmado digital y aquí también después nos dice hay que bloquear después de firmar. Yo ahorita no lo voy a bloquear, se necesita, su ID ahorita, igual tampoco lo vamos a hacer, pero bueno. Ya pudieron ver también que aquí los puedes proteger con certificado con contraseña, igual luego les mandan este el documento con contraseña, aquí está el la compatibilidad si le va a solicitar una contraseña que	La docente se detiene a hacer una pregunta, si se está comprendiendo la explicación. Una alumna contesta que sí y otro que más o menos. Expresa que en el momento que lo esté ejecutando podría tener preguntas. La docente a cada momento hace pausas para atender la comprensión y la

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	contraseña sería y estos pues le ustedes cuando ustedes manden algún documento a entre ustedes o algo, algún lugar que estén postulando algún concurso, les dicen, sabes que lo tienes que mandar o esté protegido y ustedes pues les piden la protección y aquí esto es una parte donde ustedes pueden realizarla. Y bueno. Eso sería todo, les voy a pasar la están viendo mi contraseña porque no me la sé. Les voy a pasar el Adobe, él es el Adobe Acrobat, aquí está. Hay que darle que ustedes sean también editores, porque ustedes lo descargan. Y ahora sí. Yo les voy a dejar de compartir mi pantalla, ya lo tienen cualquier cosa que no se puede instalar, pero les digo, les va a servir mucho. Para este en que nos están pasando los archivos con la extensión de Corel o con la extensión de los programas que están utilizando con él, si no ya cuando los pasan en PDF, sean mucho más pequeños y ya solamente se dediquen a ordenar las páginas. Ahora les voy a les voy a compartir página y les voy a compartir otra vez pantalla. Y esta vez, es para ver Adobe Premier. Ao: Maestra yo tengo una duda Ma: Dime Ao: Ah, perdón por interrumpir, pero para con el PDF que pasara con los Gifs. O ¿solamente es para el video? Ma: A los gifs son para el video Ao: Ah ok Ma: Los PDF es para que ya lo dejemos listo para a ilustración Aa: Ok, muchas gracias. Ma: No, de nada ¿Ok, hay alguna otra duda? Chicos. Ao: No maestra	comunicación de la práctica. La docente debe indicar el nombre de las herramientas, menús, hacer uso del vocabulario del software. Los estudiantes están siguiendo el curso de la docente, ya que hay preguntas muy puntuales. La docente termina la explicación y propone dar un receso, el único receso que se ha dado a lo largo del semestre, lo reconoce y se percata de la necesidad de los tiempos de receso en esta modalidad.
Quinto momento 6:04 - 6:19 Receso	Ma: Bueno, les voy a dar 10 minutos para que tomen agua los primeros 10 minutos que les doy en todo el semestre, estoy aprendiendo chicos, estoy aprendiendo eso y regresamos ahorita a las 6:14 para que les explique un poquito, terminé para hacer el cierre de lo que va a hacer la tarea de este fin de semana. Y para estarlos viendo ya con su material, el lunes ¿va? Entonces tómense ahorita 10 min y los veo a las 6:14.	La primera vez que se toma un tiempo de descanso en clase

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Bueno, 15, póngase 15, ok, todo está bien un receso. /Los estudiantes agradecen el receso y están de acuerdo en tomar 15 min./ Ao: Sí maestra, gracias. Ma: Ok. Ahorita los veo Bueno. Ok.	
Sexto momento Explicación y demostración del programa Premier, para edición de audio. 6:19 - 6:26 pm.	Estamos de nuevo aquí. /Se da la bienvenida después del receso y se verifica que los estudiantes sigan conectados, la maestra descarga nuevamente la lista de asistencia/ Todos. Ma: Ok. Ahí está. Primero vamos a hacerlo de nuevo, es. Proyecto le voy a poner por ahora, es audio. De la DS bueno, el más o menos así se llama su equipo, es raro porque no lo podía encontrar en automático. Y ok, ya tenemos el nuevo proyecto y me va a abrir un nuevo proyecto que me acaba de bueno, me acaba ahorita de dar este. Este mismo. Este mismo proyecto se me lo está nombrando porque aquí no le estoy pidiendo que me vea un nuevo archivo y vamos a pedirle que me lo ahí está. Ah, ya. Va. Ok, entonces yo ya tengo esta parte abierta, solo quiero solo les voy a enseñar ahorita esta parte general ya vieron el vídeo y les voy a seguir este dando atención particular al vídeo, pero quiero que ahora ya tengan todos los audios en el orden que van. Cada que tocas una parte de dónde vas a editar, por ejemplo, aquí tenemos la parte del vídeo, la parte de la secuencia también Tenemos aquí para la parte de los de los de las de las secuencias, dos clicks y aquí tenemos la parte del audio a la hora que yo voy a insertar el audio. Solo voy a jalar y lo voy a arrastrar, ya se está importando, voy a tratar de cerrarla y digo tratar porque en la instale primero. El Premier y solo me dio la versión de prueba y ahorita me permitió está permitiendo hacer los proyectos, entonces no te parecen todos los menús nada más que aparece como un visualizador cuando siempre te lo permite tienes varios menús, pero no puedes hacer varias acciones. Y ahora, lo tengo este, por ejemplo, cómo es el dos a la hora de dejarlo caer, si ustedes se hicieron la prueba, la mayoría que pudo haber visto el que hizo el vídeo y que	La docente explica de forma fluida, no hay comentarios, es un tema nuevo y que hay que practicar para posteriormente aclarar dudas puntuales en general y en asesorías personales.

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	trato de hacer la prueba, va ahorita, por ejemplo, no me puedo mover, me encuentro en este y no me puedo mover, lo voy a desbloquear y ya puedo, ahora sí hacer este giro. Ma: Dígame, se está cortando. Ao: No. Ma: Ah, okey. Ay bueno apoyarse para mi cámara. Y bueno, si se fijan, estoy escuchando, le voy a dar este play. Y me va a dar, bueno, me está dando el play de este lado, ahí está. Ahí está, tengo que darle doble click para que ahora si me aparezca donde estoy trabajando y esta parte nosotros son para para cortar, si yo lo pongo aquí. Córtame de aquí hacia atrás. Esto ya no exista y si lo vuelvo a poner aquí de aquí para acá quiero es que eso no exista y es lo que no empiece a cortar de lo que es el audio, por ahora no quiero que hagan cortes porque, por ejemplo, aquí a lo mejor podemos hacer ciertos cortes. Denme un segundo. /En la casa de la docente, ladraron los perros y pidió un momento a sus alumnos para ir a encerrarlos y que no haya interferencia de ruido/ Bueno, listo. Y por ahora no quiero que corten porque, por ejemplo, vamos, hay que revisarlo, hay que revisar todo el audio y, a la hora de que revisemos el audio, nosotros vamos a detectar si aumentamos los espacios, entre estas. Si entre estas grabaciones en esta parte de la grabación o si los vamos a dejar. Este correr a la velocidad que ya se encuentran aquí nos marca también a qué velocidad están corriendo. Yo lo que único que quiero es que ustedes vayan dejando cada 1 este de los audios que tuvieron que van a ser 5 bueno, a lo mejor algunos también lo grabaron, como lo hizo él, por ejemplo. Tendrían que haberlo hecho desde el principio; en mi caso, al inicio debería estar mostrando que estoy organizando el material, aquí se nota que estoy juntando varios elementos mientras corto. E lee, solo estoy moviendo por mostrarles el panel, pero este vamos a evitar este corte, le voy a dar control Z, y voy a evitar los cortes que ya tenía. Ahí están. Los ya se perdieron todos vamos a poner el 1. Ah, porque qué pasa cuando se mueven si ustedes pueden esto lo vamos a hacer a la hora que metamos los sonidos ambientales, ustedes pueden moverlos. ¿Por qué equipo de ver?	

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
	Algún sonido de inicio del cuento que a lo mejor sea una batería, a lo mejor es un piano, a lo mejor este este y el sonido de la lluvia. O no sé cómo ustedes vayan a iniciar y nosotros vamos a dejar, pues a lo mejor dice esos segundos necesarios para el inicio del cuento, pero quiero que ahorita vayan llevando la secuencia y este sería el material que están presentando para el día lunes y empezar a trabajar y empezar ahora si ustedes. Yo les doy la práctica, ustedes van con su equipo, vuelvo a darles otra de otra introducción, o unos presentan, nos van presentando cómo van como van quedando, dependiendo cómo los vamos a analizando los tiempos para el día lunes. Me gustaría que ya vayan haciendo esta parte de lo que son todos los audios. Estarían subiendo lo bueno que ella me dice que si lo quiero guardar igual me lo voy a guardar, ya tengo ahora. Sí se quedó el de atrás. A ver. Tienes se puede compartir. Y tener esto.	
Séptimo momento despedida 6:26 - 6:30 pm.	Ma: Muy bien chicos, en esta ocasión sería todo. Cualquier duda que tengan, escriban por del chat de Teams. Que tengan una excelente noche, hasta pronto. Aos: Adiós, hasta luego, cuídese maestra, buenas noches. /Los estudiantes, se despiden respetuosamente abriendo su audio y comienzan a colgar llamada/	Se inicia una despedida, la docente se pone a las órdenes para resolver dudas o preguntas y se despide respetuosamente de sus estudiantes.

Nota: El registro se transcribió el mismo día por la noche.

Para la transcripción se hace uso de la siguiente simbología:

“___” registro verbal, textual; ... Verbal no registrado // acciones no verbales//	Ma: maestra Ao: Alumno Aa: Alumna	Aos: Alumnos A Aos: Algunos alumnos
--	---	--

Tabla 6

Tabla de momentos sesión "Edición de audio e imagen" del 04 noviembre 2020

Tabla de momentos	Duración	Minutos
Primer momento Saludo inicial	4:30 - 4:35 pm.	5 min.
Segundo momento Apertura de sesión	4:35 - 4:37pm.	2 min.
Tercer momento Explicación del tema: Aplicaciones para la edición de imagen.	4:37 - 4:52 pm.	15 min.
Cuarto momento Explicación y demostración del programa Adobe Acrobat Pro Extended	4:52 - 6:04 pm.	15 min.
Quinto momento Receso	6:04 - 6:19 pm.	15 min.
Sexto momento Explicación y demostración del programa Premier, para edición de audio.	6:19 - 6:26 pm.	7 min.
Séptimo momento despedida	6:26 - 6:30 pm.	4 min.
Total de Tiempo		63 min

Figura 9

Tiempo de la sesión "Edición de audio e imagen" del 04 noviembre 2020

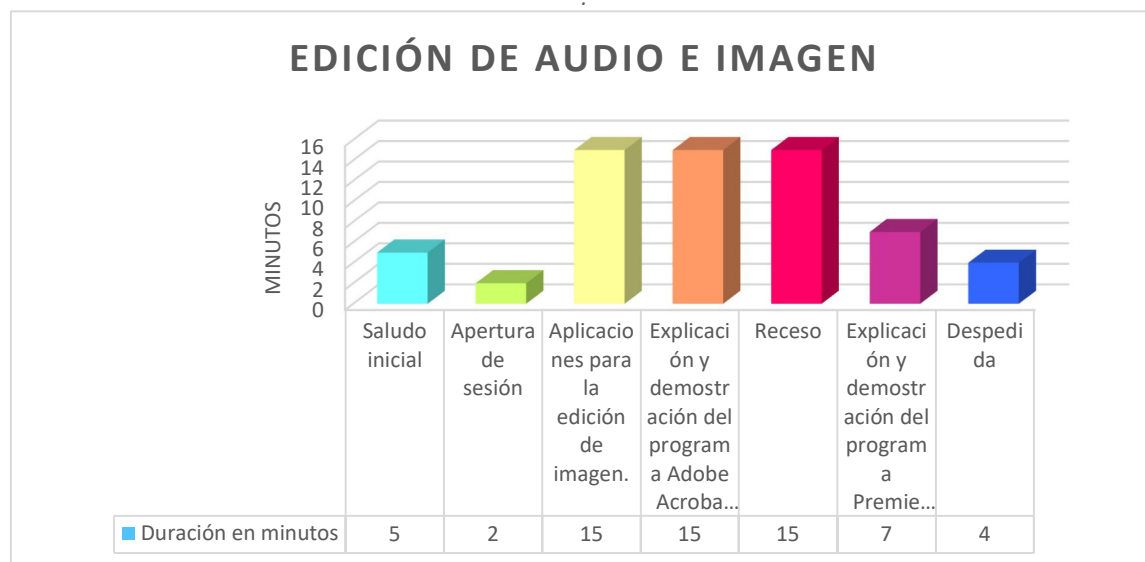
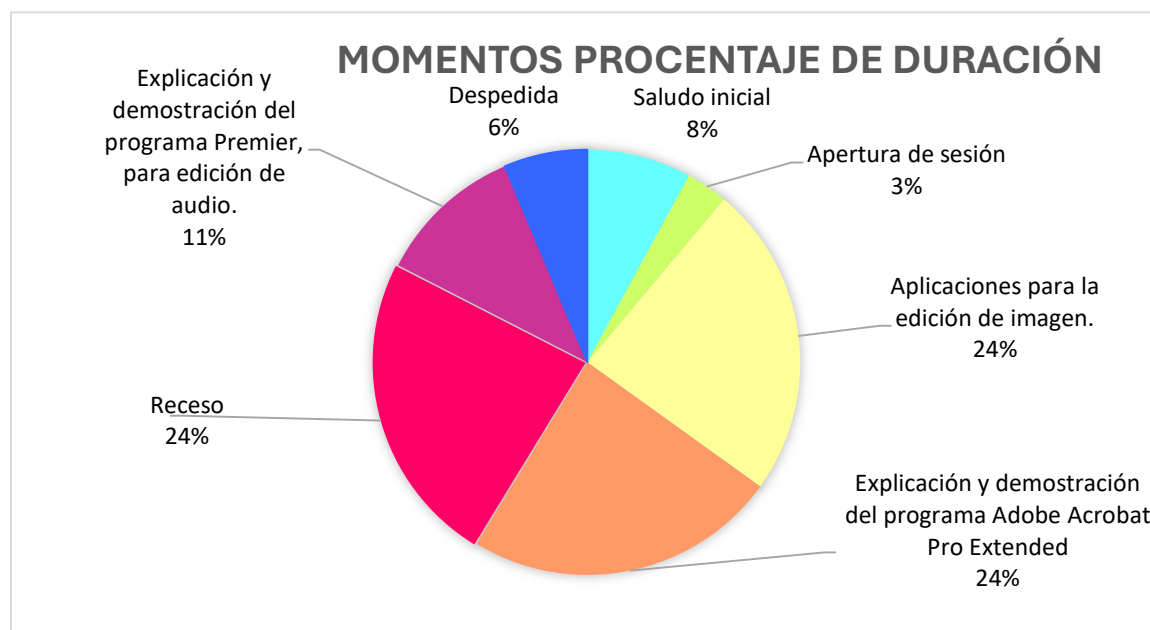


Figura 10

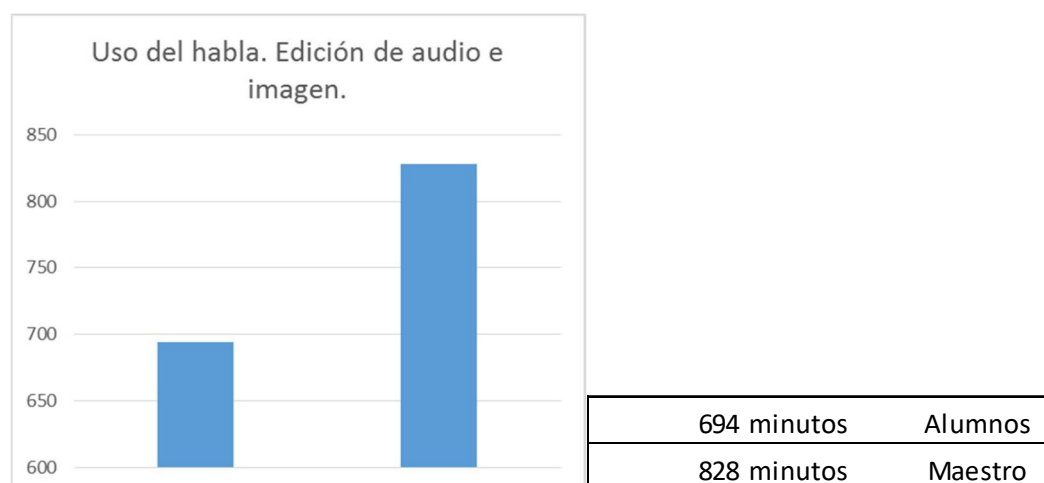
Porcentaje del tiempo empleado en cada momento de la sesión "Edición de audio e imagen" del 04 noviembre 2020



Uso del habla. El uso del habla en esta sesión se presentó en un 81 % Maestra, y 19 % alumnos. El tipo de instrumentos que se abordan en esta sesión toma el tiempo de los alumnos, como escucha la mayor parte del tiempo, dado que se está mostrando un nuevo conocimiento y se solicita como herramienta para lograr el propósito de la sesión, recae en la atención del alumno, el espacio para atender dudas se vuelve un tiempo más demandante, visto desde la perspectiva que en esta sesión se tuvieron un total de 5 maestros o facilitadores del conocimiento u objetivo de la sesión, 4 alumnos y la docente titular. La unidad de aprendizaje está basada para el ciclo Agosto - diciembre 2020 en la teoría del conectivismo, la cual se basa en la premisa; “aprendemos haciendo conexiones con otras personas, conceptos e ideas”. Desde conexiones sociales y tecnológicas. Como el conocimiento es una red y se construye como tal, el aprendizaje se basa en nuestra capacidad para formar esas conexiones y construir dichas redes. Siemens (2005) enfatiza en el efecto de la tecnología en la forma en que vivimos.

Figura 11

Uso del habla en sesión. Edición de audio e imagen. 04 de noviembre 2020



Reflexiones. Para abordar el principal problema en el ciclo escolar causado por la COVID-19, es preferible adecuar el modelo didáctico para abordar los contenidos de la Unidad. En agosto

del 2020 se identificó la falta de equipo de cómputo en los alumnos, dado que esta materia de primer semestre utiliza equipo de cómputo con sistema operativo MAC, el cual se proporciona a los estudiantes durante el horario de clase. Dicho equipo solo puede ser utilizado en el taller de cómputo donde se encuentra ubicado y este a su vez en las instalaciones del Edificio de Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato.

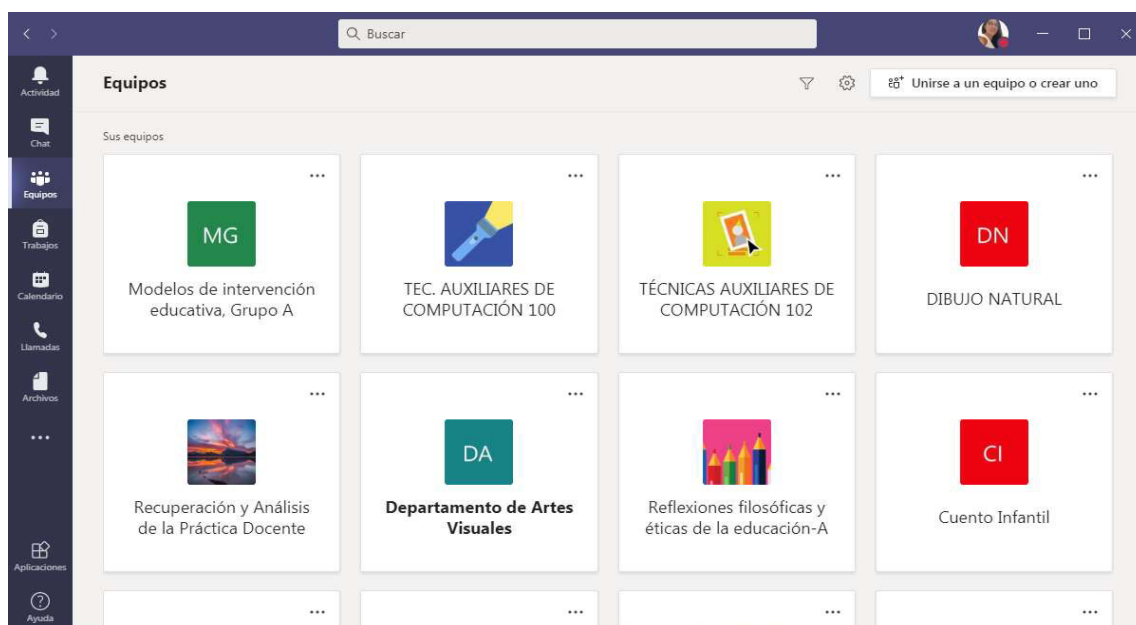
Sin embargo, para los alumnos, las herramientas digitales (aula virtual, videos, información digital en la nube) desde sus dispositivos móviles permitió generar equipos de trabajo que le permiten al docente comunicarnos, interactuar, colaborar y desempeñar un trabajo académico más dinámico. Hay que considerar que en ocasiones la plataforma tiene sus fallas técnicas que pueden ser por el equipo que poseen los participantes o problemas con la conectividad del internet.

Aula Virtual

Se observa en la Figura 12 el área de equipos de la cuenta de la docente, una captura de pantalla de equipos de Microsoft Teams, el equipo de la sesión se llamó Técnicas Auxiliares de Computación 100 para realizar la sesión en modalidad virtual, debido a la pandemia de COVID-19, otro dato curioso es la interacción en los equipos, las letras negritas del grupo “Departamento de Artes Visuales” señalan que la docente tiene un mensaje sin leer dentro de ese Equipo.

Figura 12

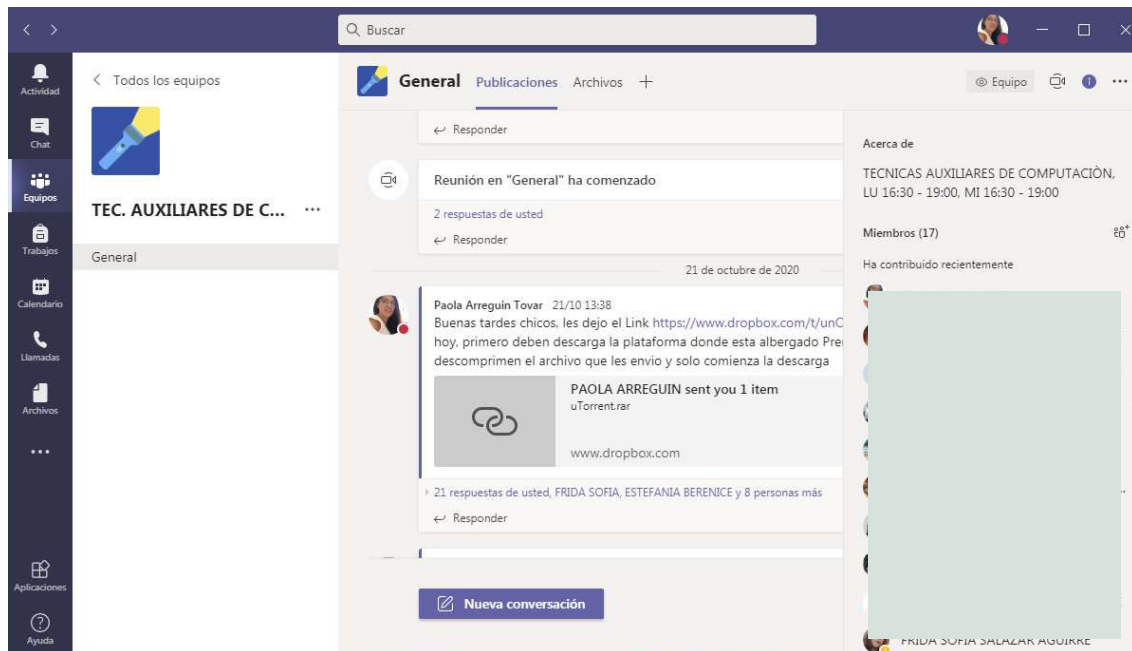
Impresión del Equipo en Microsoft Teams de la docente de la UDA Técnicas Auxiliares de computación 100 en la sesión 04 noviembre 2020



La Figura 13 muestra el uso compartido del software proporcionado desde una carpeta de Google Drive y compartido por la Universidad de Guanajuato desde su portal IntraUG, este enlace de Google Drive se envía para los estudiantes por la docente, esta ilustración destaca los recursos digitales que fueron utilizados por la docente para complementar su aprendizaje en edición de audio e imagen durante la pandemia.

Figura 13.

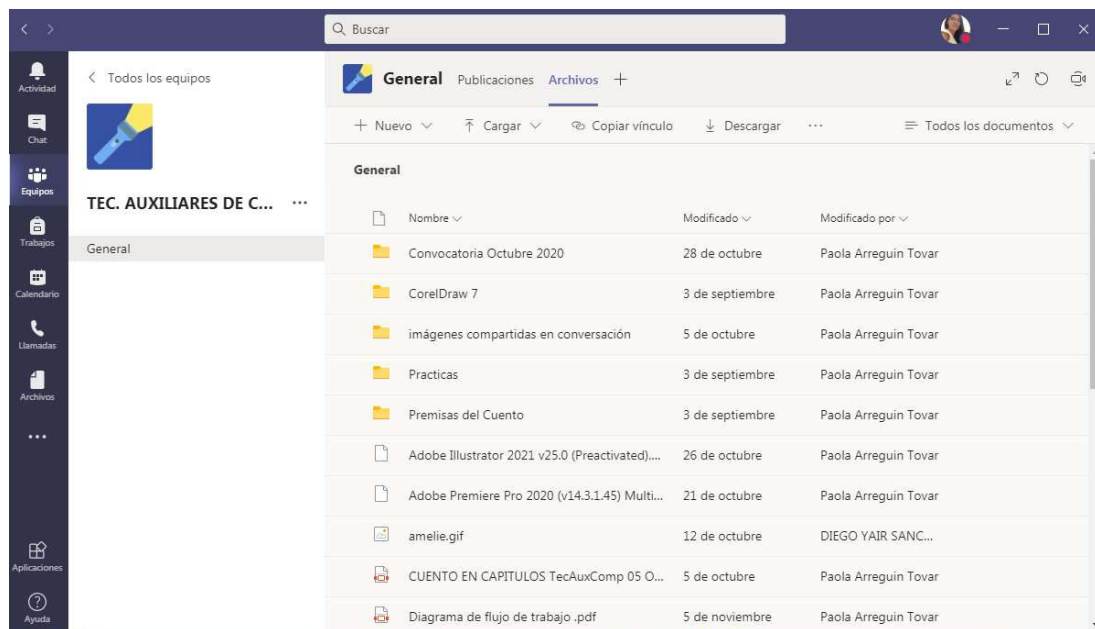
Grupo UDA Tec. Auxiliares de Computación, Software compartido 2020



La Figura 14 es una captura de pantalla del material compartido en el Equipo de Tec. Auxiliares de Computación, entre el material compartido se incluyen archivos PDF, tutoriales, y algunos otros recursos que se han ido requiriendo durante el semestre, con la finalidad de que todos los alumnos puedan acceder a los materiales compartidos, también para la sesión de edición de audio e imagen.

Figura 14

Material compartido, Equipo Tec. Auxiliares de Computación

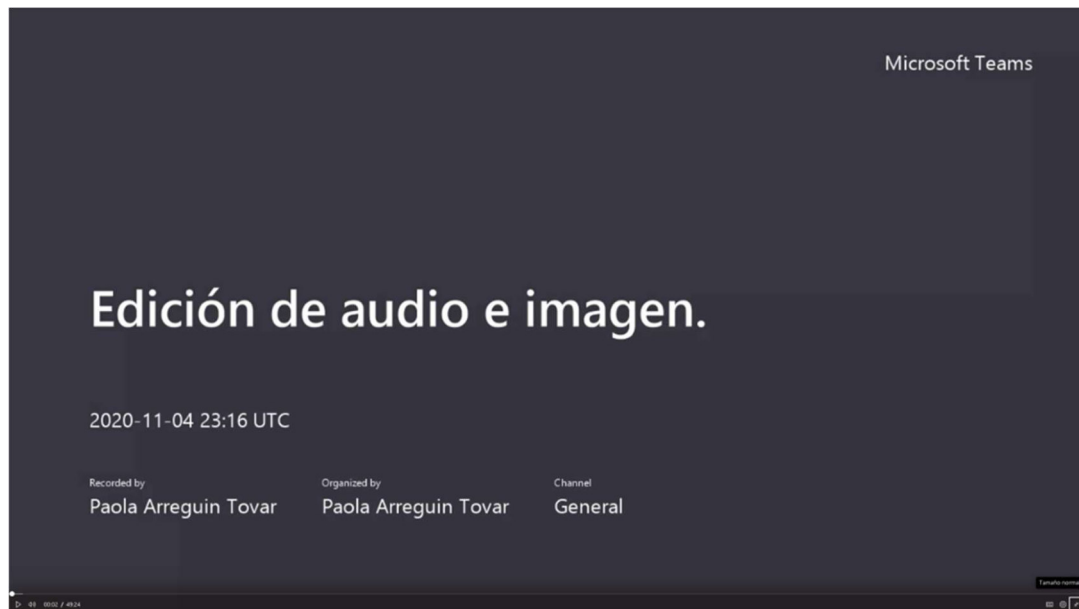


Evidencias “Sesión edición de audio e imagen”

En la Figura 15 se puede observar la Captura de Pantalla de Microsoft Teams, la imagen del inicio de sesión de la clase “Edición de audio e imagen”, esta Figura muestra la apertura la sesión, aunque muestra el horario desfasado a lo ejecutado en 04 de noviembre del 2020.

Figura 15

Inicio de sesión. Edición de audio e imagen, 04 noviembre 2020



En las ilustraciones 16, 17 y 18, se observa la continuidad de la sesión, una secuencia de capturas de pantalla donde los alumnos están compartiendo su pantalla y explicando el nuevo software libre. Durante esas tres ilustraciones 16, 17 y 18 los estudiantes demostraron sus habilidades al usar Paint Tool SAI y Krita, para la creación de sus ilustraciones digitales, desde el desarrollo de su creatividad promuevan la comunicación visual.

Figura 16

Alumnos compartiendo pantalla explicando el nuevo software

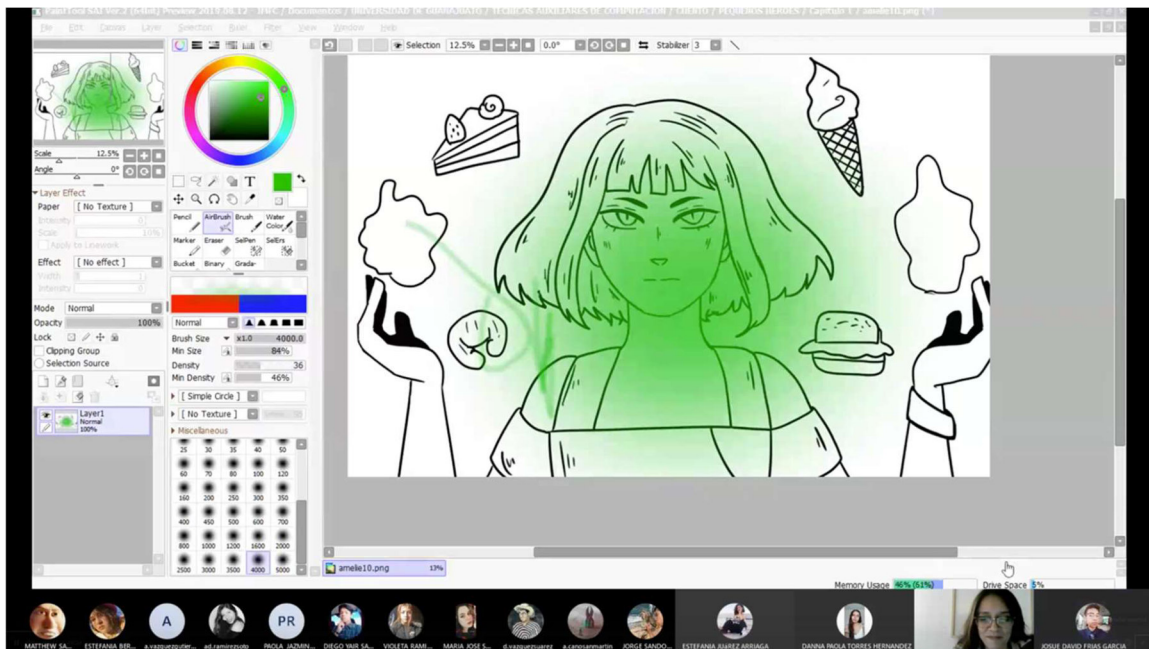


Figura 17

Alumnos compartiendo pantalla explicando el nuevo software 2

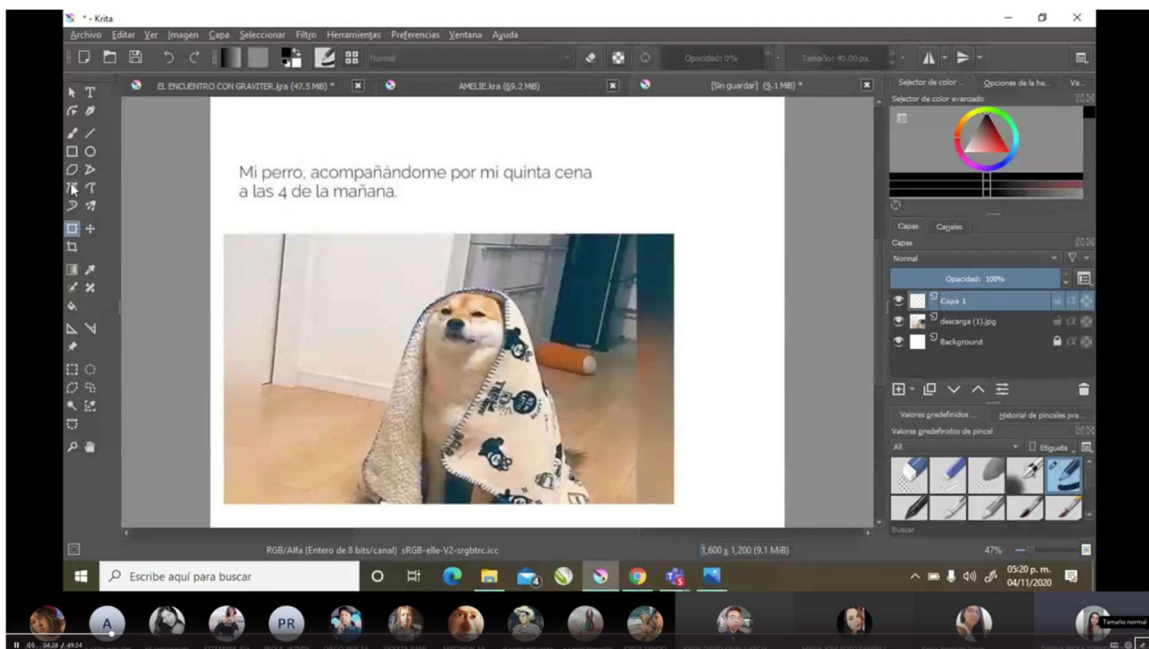
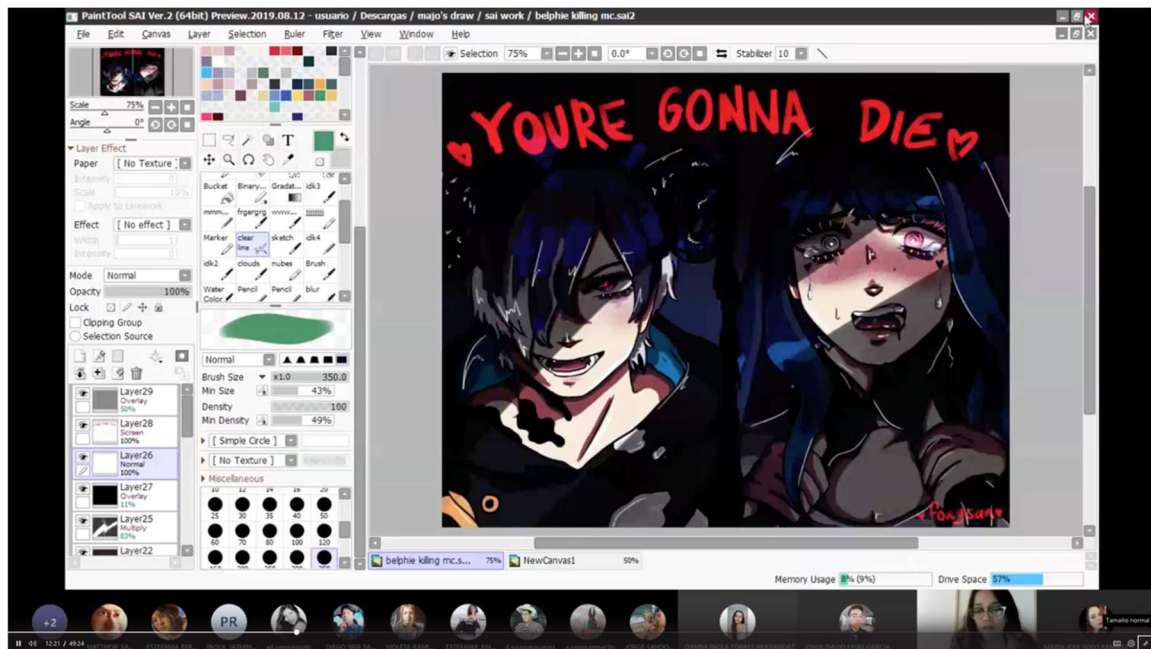


Figura 18

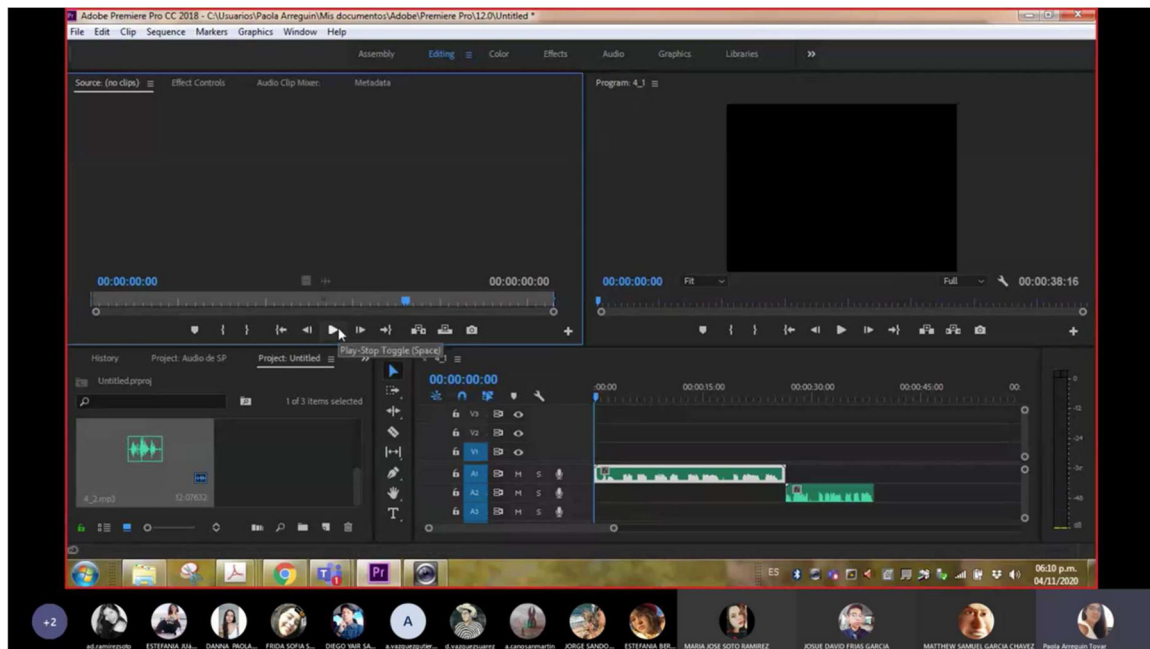
Alumnos compartiendo pantalla explicando el nuevo software 3



En la Figura 19 se muestra cómo me encuentro compartiendo pantalla para explicar el uso de software Adobe Premiere Pro, herramienta profesional disponible en la Suite de Adobe, esta aplicación fue introducida para que los estudiantes a su narración de la historia del cuento le integran audio y pudieran realizar ediciones de audio, utilizando las licencias proporcionadas por la Universidad.

Figura 19

Maestra compartiendo pantalla para explicación del nuevo software



Elementos de la práctica: uso del habla, uso del espacio y uso del tiempo. Esquemas comparativos del primer registro y segundo registro

Elementos del Uso del Habla.

A pesar de las dificultades técnicas se logró un ambiente de aprendizaje colaborativo en donde los estudiantes participaron activamente, mantuve la interacción continua con los alumnos haciendo preguntas para asegurar que estaban comprendiendo el contenido, sin embargo, también se identifiqué por mi parte el uso extensivo del habla de un 81% del tiempo, lo que limitó la participación de los alumnos, quienes mostraron que necesitaron más tiempo para procesar la información y responder adecuadamente. Se hizo evidente la importancia de incorporar pausas y espacios para preguntas en el segundo registro, esta acción se abordó al final de la sesión del segundo registro con un receso de 15 minutos. En los dos registros se destacó la necesidad de ajustar las estrategias de enseñanza en función de las condiciones tecnológicas y de conectividad para mejorar la efectividad de las clases en línea.

Figura 20

Cuadro comparativo de los registros de agosto y noviembre 2020 de la UDA de Técnicas Auxiliares de Computación

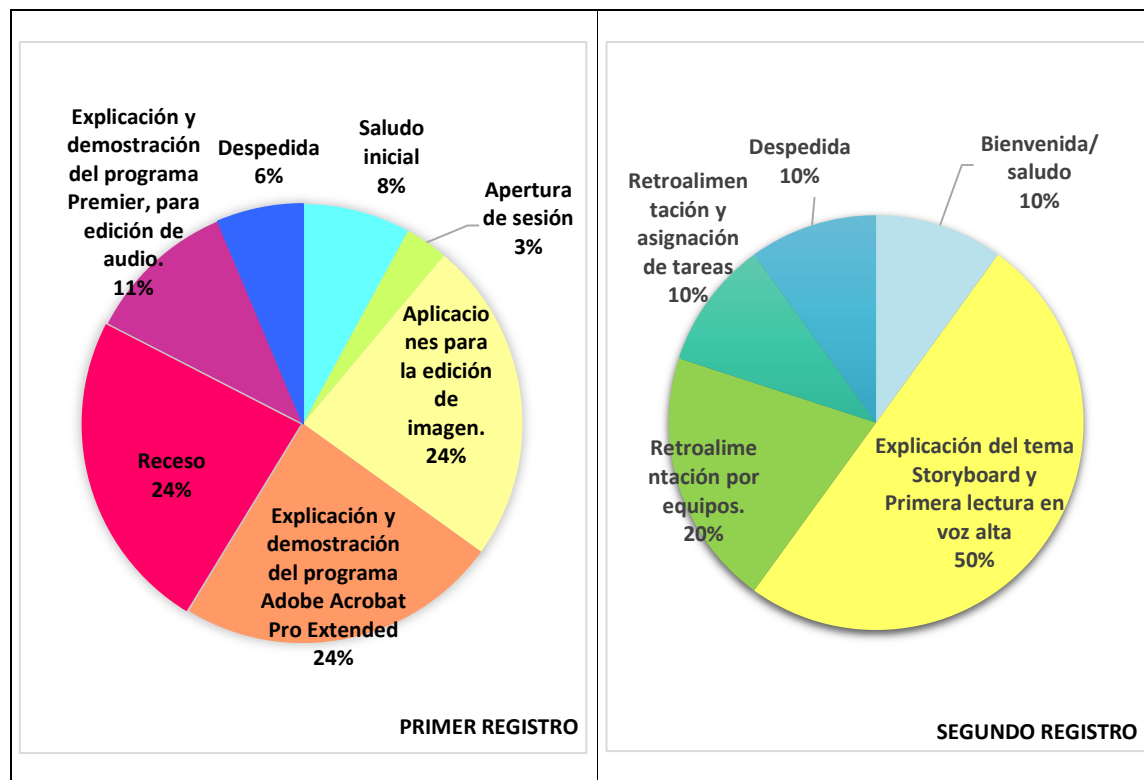


Tabla 7

Comparativa del uso del habla entre el Primer Registro y Segundo Registro

Aspecto	Primer Registro (10 agosto 2020)	Segundo Registro (4 noviembre 2020)
Uso del habla por la docente	Mayor parte del tiempo es dominado por la docente	La participación del docente se redujo, dando más espacio a los alumnos
Participación de los estudiantes	Limitada, se observa timidez y miedo a participar	Más equilibrada, aunque aún con poca participación de algunos estudiantes
Interacciones	Principalmente entre docente y alumno individual	Más interacciones alumno-alumno y con el docente
Claridad en las instrucciones	Dificultades debido a problemas de conexión	Mejoría en la claridad y entendimiento de las indicaciones

Elementos del Uso del Espacio.

El espacio estuvo configurado por la aplicación de Microsoft Teams y se puede observar en la parte inferior los participantes conectados y en el 90% de la pantalla el material que se está compartiendo, por alguno de los participantes, se muestra en Figura 21 y 22.

Figura 21

Uso del espacio Registro 1

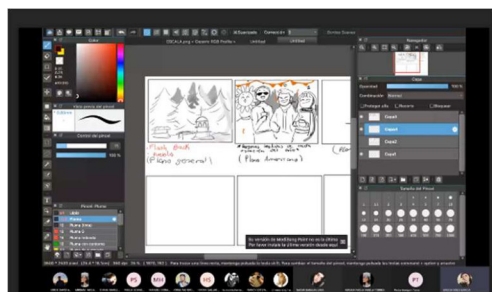


Figura 22

Uso del espacio Registro 2



Tabla 8

Comparativa del uso del espacio entre el Primer Registro y Segundo Registro

Aspecto	Primer Registro (10 agosto 2020)	Segundo Registro (4 noviembre 2020)
Entorno de la clase	Microsoft Teams.	Microsoft Teams.
Organización del espacio virtual	docente dominante, poca participación visual de alumnos.	Uso compartido de pantallas por los estudiantes y el docente.
Uso de recursos visuales	Principalmente controlados por la docente.	Alumnos compartiendo sus trabajos en pantalla.
Adaptación del espacio a la actividad	Limitado debido a la timidez de realizar lectura en voz alta y problemas técnicos de conectividad por la aplicación de Teams.	Mayor adaptación con el uso de herramientas de edición de imágenes, por parte de los estudiantes.

Gráfica del Uso del Tiempo.

En el Primer registro, la mayor parte del tiempo (25 minutos) se dedicó a la explicación del tema por parte de la docente, mientras que en el Segundo Registro, hubo un enfoque significativo

en la explicación, y se observó un mejor equilibrio en la distribución del tiempo, con más minutos dedicados a la retroalimentación y la interacción entre equipos, ver Figura 23 y 24.

Figura 23

Graficas del uso del tiempo del Primer Registro y Segundo Registro

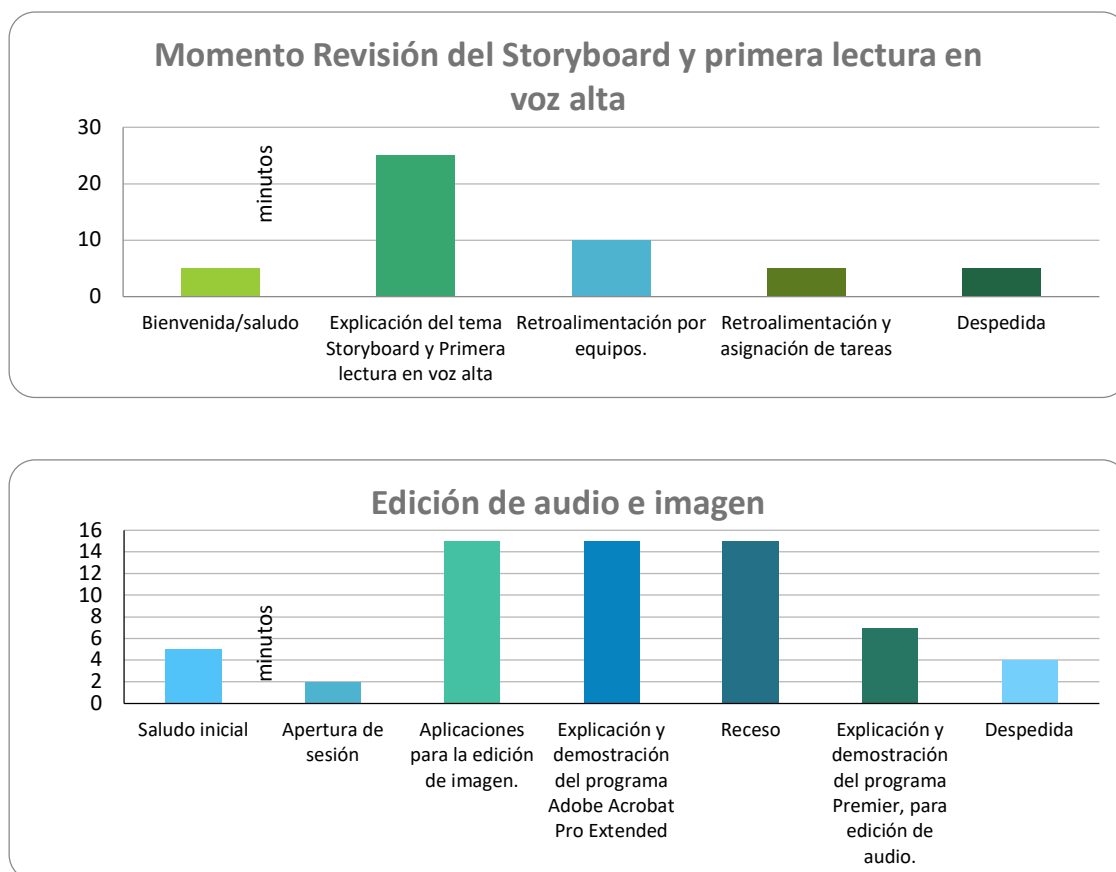


Tabla 9

Comparativa del uso del tiempo entre el Primer Registro y Segundo Registro

Momento en minutos	Primer Registro (10 agosto 2020)	Segundo Registro (4 noviembre 2020)
Bienvenida y saludo	5	10
Explicación del tema	25	20
Retroalimentación por equipos	10	15
Asignación de tareas y cierre	5	10

Total	45	55
-------	----	----

En conclusión, comparar los elementos de la práctica entre los dos registros me permitió poder destacar las mejoras y ajustes realizados entre ambas sesiones, accediendo a un análisis más reflexivo sobre las áreas que se optimizaron en la práctica docente, así como aquellas que aún presentan oportunidades de mejora.

Pregunta de indagación

Pregunta principal. ¿De qué manera el trabajo colaborativo y la utilización de TICs inciden en la permanencia de los estudiantes en el ciclo escolar? ¿Cómo contribuye la socioformación al desarrollo del conocimiento complejo en los estudiantes? Atender las demandas de los estudiantes y de nuestras instituciones, en aras de seguir adelante con el semestre y poder llevar a buen término las evaluaciones. Sin embargo, esta situación puede convertirse en una avalancha caótica y acelerada que nos envuelve y nos empuja al inmediateismo de resolver “algo”, resolver las diversas demandas como acción inmediata, puede llevarnos al agotamiento. Por ello es esencial tomar pausas reflexivas que nos ayuden a aligerar el peso de la contingencia en nuestros quehaceres.

¿Qué es pertinente enseñar en estos momentos?, ¿es posible continuar con la planificación de nuestros cursos cual, si nada ocurriera, en aras de asignar una calificación y desentendernos de otros procesos? Para mí, la respuesta está en introducir el mundo al aula virtual (cuando se goza de esa situación). Me parece mucho más pertinente averiguar ¿qué están aprendiendo los estudiantes sobre la pandemia?, ¿qué estamos aprendiendo en confinamiento y sobre el confinamiento? (López, 2020).

El Contexto permite realizar preguntas secundarias para identificación de necesidades (Hardware) realizar una Integración y modelo de trabajo, que favorezca la Evaluación y seguimiento (Observación) con apoyo del Aprendizaje cooperativo, y lograr un análisis y congruencia (comunicación de resultados), por ello se proponen a través de esta investigación las preguntas secundarias:

1. ¿De qué manera la docente puede generar material didáctico visual para el apoyo de la clase de técnicas auxiliares de computación?
2. ¿Podría la implementación de portafolios de clase o bitácoras representar una estrategia útil para el trabajo con los estudiantes?
3. ¿El uso de las herramientas digitales pueden variar en cuanto a las condiciones sociales individuales, las estrategias en este caso deben ser intervenciones particulares?
4. ¿Qué estrategias debe usar el docente para generar proyectos que integre las herramientas digitales?
5. ¿Qué acciones debe ejercer el docente para generar un discurso integrador y no un dialogo expositor de contenido de la sesión de Técnicas Auxiliares de Computación?
6. ¿Qué acciones debe considerar el docente para delimitar el contenido de la clase en base a las problemáticas temporales como lo es la contingencia COVID-19?

Investigaciones similares y relacionadas la implementación de estrategias didácticas.

¿Cuáles estrategias didácticas del docente favorecen el proceso enseñanza aprendizaje en los entornos visuales?

Par a la generación del estado de conocimiento comenzó en 15 de abril de 2021, la primera tesis que se observó fue la realizada por Domínguez (2017), un estudio de tipo descriptivo, explicativo y transversal. La autora para introducir el marco teórico, junto los conceptos claves, los cuales son los siguientes; enseñanza; aprendizaje; tecnología educativa; tecnología educativa; renovación pedagógica.

La autora presenta el término de enseñanza y los elementos que lo componen, menciona una breve descripción de estos. En el concepto aprendizaje muestra varias referencias sobre fundamentos de la docencia, aprendizajes sin límites, constructivismo pedagógico y la enseñanza universitaria, para ello organiza el concepto presentándolo ¿Qué es?, ¿cómo se funda?, ¿Qué efectos tiene en el individuo?, ¿Cómo lo enriquece?, y ¿Cómo se da el aprendizaje?

La tecnología educativa la expone la autora como una aplicación sistemática del conocimiento científico, una nueva forma de abordar los problemas relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el propósito de mejorar la eficacia y eficiencia del sistema educativo. Domínguez (2017) señala a través de Selfe (1992) que la enseñanza -aprendizaje presenta nuevas realidades pedagógicas y logísticas, hace mención sobre la integración de las Tics en varios países.

Al abordar los conceptos enseñanza, aprendizaje y tecnología educativa, apertura la explicación de la definición de las TIC's y los tipos que existen, introduce su explicación a partir de varias referencias; las tecnologías y la enseñanza en la Educación superior; evaluación de recursos tecnológicos; a partir de estas referencias muestra el significado de las Tics y su justificación por la importancia de incorporar la tecnología informativa al currículum educativo. Los tipos de las TIC's que presenta Domínguez los ilustra en una tabla que toma del trabajo de Díaz Barriga (2010); "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo" donde define los recursos, muestra que

son y las características de estos, menciona a estos recursos y sus aplicaciones en la enseñanza en línea. La autora muestra conceptos importantes dentro de la explicación de los tipos de TIC's, características a cumplir; interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización.

El concepto de Renovación Pedagógica, Domínguez (2017) en su trabajo de tesis exponiendo la incorporación de las TIC's y la capacitación del docente en cuanto al uso de las Tecnologías de la Información. Domínguez explica a través de Marcelo (2011) la transformación de rol de docente, conceptualizando este rol en guía, mediador y aprendiz dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

El trabajo de Domínguez muestra la importancia de la educación a distancia, y qué actividades permite, así como qué obstáculos se superan, también extiende en este punto algunas fases para facilitar al docente los procesos formativos de calidad a través de las aulas virtuales. Hace énfasis a los acontecimientos que influyen para que los docentes y alumnos se conviertan en productores de TIC's, para ser aplicadas a la enseñanza. La autora trata de mostrar en el marco teórico las propuestas de las prácticas de educación virtual, menciona el contexto en las instituciones de Educación Superior en referencia a la incorporación de la Tecnologías de la información. Describe como el enfoque de aprendizaje colaborativo y apoyado por la computadora permite que se comparta información a través de Coto M. (2016) en el texto "Modelo colaborativo y ubicuo para apoyar los procesos de enseñanza-Aprendizaje a nivel iberoamericano".

La metodología y resultados del trabajo analizado, plantea el objetivo de identificar el uso de las Tecnologías de la información y comunicación, cuáles son las más empleadas en la impartición de clases y determinar la utilidad de las TIC's en el proceso enseñanza aprendizaje. La metodología utilizada en esta tesis se realiza de manera cuantitativa a través de un cuestionario y

cualitativa mediante la consulta de documentos, libros y artículos. El cuestionario fue realizado a los docentes de la FES Zaragoza de la Carrera de Cirujano Dentista, se recolectaron datos mediante este cuestionario permitió la realización de una base de datos, que incluyo, recursos humanos, recursos físicos, recursos materiales y recursos financieros. El estudio de los datos le permitió a la autora visualizar las cuestiones que limitan la incorporación de las TIC's en la carrera Cirujano Dentista, en ellas menciona las referidas al docente como son; la antigüedad del docente, las horas frente a grupo; el número de docentes que usan TIC's, el dominio de las TIC's, el interés del docente en capacitarse, diseño de materiales a través de las TIC's, las decisiones ajenas al docente.

Las aportaciones de este trabajo me ha presentado una perspectiva más amplia sobre la consideración de las Tics en la educación, en principal momento, me proporcionó la restructuración de la pregunta de investigación, ya que me ubica en la comprensión del uso de las TIC's, me muestra el desconocimiento que tenía sobre su implementación de por medio del proceso enseñanza aprendizaje, al ser una clase de Técnicas Auxiliares de Computación, me parecía fácil la congruencia de la palabra TIC's con la palabra computación, sin pensar en la implicación, tuve que adentrarme a toda el mapa curricular de la Licenciatura Artes Visuales, y ubicar la importancia de este primer semestre paso por las TIC's, en este trabajo se presenta el trabajo colaborativo como una cualidad de las TIC's, lo cual comienza hacer referencia a la estrategia utilizada en la UDA, que ha permitido la permanencia en el aula.

Investigaciones similares y relacionadas con la implementación del trabajo colaborativo.

¿El trabajo colaborativo en los entornos virtuales de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación favorece el proceso enseñanza aprendizaje, como estrategia didáctica del docente?

La relación de los resultados de la primera lectura; estado de conocimiento “El Uso de las tecnologías de la información y comunicación tic en el proceso enseñanza aprendizaje de la carrera de cirujano dentista en la FES Zaragoza, UNAM 2017” en este trabajo se presenta el trabajo colaborativo como una cualidad de las TIC’s, estrategia utilizada durante el confinamiento por COVID-19 en la UDA de Tec. Auxiliares de Computación misma que ha permitido la permanencia en el aula.

En la segunda lectura: estado de conocimiento, la investigación propone como introducción; la sociedad y el uso de la tecnología, como un modo voluntario e inconsciente, tomando referencia el concepto colaboración, los autores mencionan; “Los propios usuarios de las Tecnologías de la información y la comunicación parecen haberse empoderado del potencial de internet para diseminar contenidos y, dejando atrás antiguos prejuicios acerca de la posesión del conocimiento” (Hernández et al., 2015 p. 148).

El método de empleado en esta investigación es el análisis de las potencialidades del aprendizaje colaborativo en los entornos virtuales.

Otros autores han afirmado lo siguiente:

La dimensión fundamentalmente social del trabajo colaborativo condujo a la elección de una metodología mixta en el estudio. En este trabajo se recogen los resultados de tipo cualitativo relacionados con los roles del docente en el desarrollo de las propuestas de trabajo colaborativo. (Hernández et al., 2015 p. 153).

Para la justificación este trabajo se toma de referencia a Li y Bernoff, (2008) y el sentimiento de pertenencia, tendencia a vincularse como se produce la información o de las experiencias en la Red estén construidas de forma colectiva. Procesos de formación de índole distinta: flexible, abierta y diversa (Hernández et al., 2015).

Para los autores la transferencia horizontal de información, sustento para aprendizaje grupal y creación relevancia de la sociedad y la toma de varias fuentes de consulta de forma inmediato, “TIC’s...como sustento para el aprendizaje grupal y la creación conjunta de conocimiento (Gross, 2004).”

El aprendizaje colaborativo se menciona en esta investigación la importancia del docente, haciendo mención de la importancia de los roles del docente en línea y, tomando referencia proponen la clasificación de Bawane y Spector (2009): el rol “pedagógico”, el “social”, el “técnico”, el “administrativo o de gestión”, el “evaluador”, el “asesor”, el “personal” y el “investigador”. Y las de Garrison, Anderson y Archer (2000) a través de tres atributos principales en el aprendizaje mediado por las tecnologías: presencia social, presencia docente (o didáctica) y presencia cognitiva. Es fundamental que el docente genere una presencia social que brinde apoyo afectivo, diseñe y facilite el proceso de aprendizaje, y acompañe la construcción colaborativa del conocimiento mediante la negociación de significados (Hernández et al., 2015).

El método utilizado en la investigación similar fue cualitativo de un caso único sobre los datos del curso académico 2012/13 en la asignatura “Políticas Educativas de la Unión Europea”, perteneciente al grado de Maestro/a de Educación Infantil del Centro Superior de Estudios La Salle y en la que había un total de 32 alumnos matriculados. cursada en la plataforma Luvit, el desarrollo de un proyecto de 3 meses, estructurado por fases, justificación, herramientas, propuesta, acuerdos grupales, actitudes y habilidades, formación de grupos, revisión de acuerdos, desarrollo de tarea guiada, entrega y contrastes, autoevaluación y evaluación del docente, evaluación grupal, producto, proceso y resultados.

Un estudio de carácter interpretativo donde la información se recolecta por medio de la realización de observaciones, entrevistas, y un grupo de discusión. La información es clasificada

para ordenar los datos y realizar un tratamiento correcto, trabajando en este orden, los autores presentan una gráfica con el esquema de codificación que se configuro en base al objeto estudio docente, en el presenta las necesidades formativas, la caracterización general (personal, profesional, experiencia, las competencias), expectativas (disponibilidad, actitudes, motivación) valoración, (satisfacción, limitaciones, prospectiva) (Hernández et al., 2015).

Los resultados del trabajo se muestran comentarios de las docentes en los foros de discusión realizados para la recolección de datos, ellas mencionan la sensación de apoyo por medio de otros miembros del grupo. Según señalan las docentes, que la soledad puede derivar en un abandono de los estudios) (Hernández et al., 2015). Tomando como referencia a Rovai (2002) se expone que esta presencia y la vinculación con el docente, derivados del aprendizaje colaborativo, se relacionan con la permanencia en los estudios, la persistencia y el logro, así como con una mayor confianza en la institución

Dentro de la aportación la segunda lectura : estado de conocimiento el trabajo colaborativo como una estrategia de aprendizaje dentro de los entornos virtuales, en la búsqueda de información sobre trabajo colaborativo, me permitió cuestionarme y tomar referencia ahora en las estrategias de aprendizaje utilizadas en las artes visuales y continuar buscando información sobre los entornos visuales, pero ahora los entornos virtuales y el trabajo colaborativo en el ámbito de las artes plásticas y visuales. El trabajo me formula un sustento para el trabajo grupal, muestra las ventajas de las habilidades sociales, como resolución de problemas de manera autónoma, hacen mención a una vinculación y pertenencia, que al inicio de la maestría esta fue una de mis preguntas, la permanencia en la UDA de técnicas a través del trabajo colaborativo, el trabajo citado justifica el desarrollo de la dimensión social, colaborando para aprender, el rol docente, el método me mostro las fases a observar de un proyecto para un estudio de caso en

ellas aprendí a considerar los acuerdos grupales y no solo a mi como docente conductor, lo cual no permite generar la colectividad, si no que recae en seguir ordenes, la forma de evaluar en las fases del proyecto presentado tuvo la opción de autoevaluación, evaluación del docente y evaluación grupal, del proceso y el producto de proyecto).

Investigaciones similares y relacionadas a la Metodología actual.

Las investigaciones que se presentan en este trabajo se derivan del análisis de la práctica docente de la Unidad de aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación la cual propone una introducción al uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la producción de materiales digitales de diversa índole, desde la creación de recursos educativos hasta la elaboración de productos audiovisuales. La UDA se imparte de manera virtual por la plataforma TEAMS e incluye saberes teóricos y prácticos para que el estudiante logre alcanzar un aprendizaje significativo. Al final el curso el estudiante será capaz de producir obra artística con un sentido crítico del uso de las TIC. Las competencias específicas de la clase son crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.

Para ello las preguntas que se rescatan dentro de la revisión de los cinco trabajos y que son sustento de las bases teóricas para la mejora de la práctica y el alcance de su invasión en esta, estas preguntas son las siguientes **¿Cuáles estrategias didácticas del docente favorecen el proceso enseñanza aprendizaje en los entornos visuales? ¿El trabajo colaborativo en los entornos virtuales de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación favorece el proceso enseñanza aprendizaje, como estrategia didáctica del docente?** Las lecturas para la creación de

conocimiento en la UDA me llevaron desde conocer contenido de la materia, niveles de aprendizaje, estrategias de aprendizaje, reconocer estilos de aprendizaje.

Para la generación del estado de conocimiento la primera tesis que se observó fue la realizada por Domínguez (2017), un estudio de tipo descriptivo, explicativo y transversal. La autora para introducir el marco teórico, junto los conceptos claves, los cuales son los siguientes; enseñanza; aprendizaje; tecnología educativa; tecnología educativa; renovación pedagógica.

La autora presenta el término de enseñanza y los elementos que lo componen, menciona una breve descripción de estos. En el concepto aprendizaje muestra varias referencias sobre fundamentos de la docencia, aprendizajes sin límites, constructivismo pedagógico y la enseñanza universitaria, para ello organiza el concepto presentándolo ¿Qué es?, ¿cómo se funda?, ¿Qué efectos tiene en el individuo?, ¿Cómo lo enriquece?, y ¿Cómo se da el aprendizaje?

La tecnología educativa la expone la autora como una aplicación sistemática del conocimiento científico, una nueva forma de abordar los problemas relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje, con el propósito de mejorar la eficacia y eficiencia del sistema educativo. Domínguez (2017) señala a través de Selfe (1992) que la enseñanza -aprendizaje presenta nuevas realidades pedagógicas y logísticas, hace mención sobre la integración de las TIC's en varios países.

Al abordar los conceptos enseñanza, aprendizaje y tecnología educativa, apertura la explicación de la definición de las TIC y los tipos que existen, introduce su explicación a partir de varias referencias; las tecnologías y la enseñanza en la educación superior; evaluación de recursos tecnológicos; a partir de estas referencias muestra el significado de las TIC's y su justificación por la importancia de incorporar la tecnología informativa al currículum educativo. Los tipos de las TIC's que presenta Domínguez los ilustra en una tabla que toma del trabajo de Díaz Barriga (2010);

“Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” donde define los recursos, muestra que son y las características de estos, menciona a estos recursos y sus aplicaciones en la enseñanza en línea. La autora muestra conceptos importantes dentro de la explicación de los tipos de TIC, características a cumplir; Interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización.

El concepto de Renovación Pedagógica, Domínguez (2017) en su trabajo de tesis exponiendo la incorporación de las TIC's y la capacitación del docente en cuanto al uso de las Tecnologías de la Información. Domínguez explica a través de Marcelo (2011) la transformación de rol de docente, conceptualizando este rol en guía, mediador y aprendiz dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

El trabajo de Domínguez muestra la importancia de la educación a distancia, y que actividades permite, así como que obstáculos se superan, también extiende en este punto algunas fases para facilitar al docente los procesos formativos de calidad a través de las aulas virtuales. Hace énfasis a los acontecimientos que influyen para que los docentes y alumnos se conviertan en productores de TIC, para ser aplicadas a la enseñanza. La autora trata de mostrar en el marco teórico las propuestas de las prácticas de educación virtual, menciona el contexto en las instituciones de Educación Superior en referencia a la incorporación de la Tecnologías de la información. Describe como el enfoque de aprendizaje colaborativo y apoyado por la computadora permite que se comparta información a través de Coto M. (2016) en el texto “Modelo colaborativo y ubicuo para apoyar los procesos de enseñanza-Aprendizaje a nivel iberoamericano”.

La metodología y resultados del trabajo analizado, plantea el objetivo de identificar el uso de las Tecnologías de la información y comunicación, cuáles son las más empleadas en la impartición de clases y determinar la utilidad de las TIC's en el proceso enseñanza aprendizaje. La

metodología utilizada en esta tesis se realiza de manera cuantitativa a través de un cuestionario y cualitativa mediante la consulta de documentos, libros y artículos. El cuestionario fue realizado a los docentes de la FES Zaragoza de la Carrera de Cirujano Dentista, se recolectaron datos mediante este cuestionario permitió la realización de una base de datos, que incluyo, recursos humanos, recursos físicos, recursos materiales y recursos financieros. El estudio de los datos le permitió a la autora visualizar las cuestiones que limitan la incorporación de las TIC's en la carrera Cirujano Dentista, en ellas menciona las referidas al docente como son; la antigüedad del docente, las horas frente a grupo; el número de docentes que usan TIC, el dominio de las TIC's, el interés del docente en capacitarse, diseño de materiales a través de las TIC's, las decisiones ajenas al docente.

Las aportaciones de este trabajo me ha presentado una perspectiva más amplia sobre la consideración de las TIC's en la educación, en principal momento, me proporciono la restructuración de la pregunta de investigación, ya que me ubica en la comprensión del uso de las TIC's, me muestra el desconocimiento que tenía sobre su implementación de por medio del proceso enseñanza aprendizaje, al ser una clase de Técnicas Auxiliares de Computación, me parecía fácil la congruencia de la palabra TIC con la palabra computación, sin pensar en la implicación, tuve que adentrarme en todo el mapa curricular de la Licenciatura Artes Visuales, y ubicar la importancia de este primer semestre paso por las TIC's, en este trabajo se presenta el trabajo colaborativo como una cualidad de las TIC's, lo cual comienza hacer referencia a la estrategia utilizada en la UDA, que ha permitido la permanencia en el aula.

La relación de los resultados de la primera lectura; estado de conocimiento “El Uso de las tecnologías de la información y comunicación tic en el proceso enseñanza aprendizaje de la carrera de cirujano dentista en la FES Zaragoza, UNAM 2017” en este trabajo se presenta el trabajo colaborativo como una cualidad de las TIC, estrategia utilizada durante el confinamiento

por COVID-19 en la UDA de Técnicas Auxiliares de Computación misma que ha permitido la permanencia en el aula.

La investigación revisada para la composición del estado de conocimiento, comenzó a centrarse desde la nueva pregunta “¿El trabajo colaborativo en los entornos virtuales de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación favorece el proceso enseñanza aprendizaje, como estrategia didáctica del docente?” ahora ya revisados tres trabajos de investigación con referencias en docencia, estrategias y entornos virtuales, me hacia una pregunta importante ahora en esta descomposición desde el saber de mi práctica, que era lo que le dolía y lo que necesitaba, en ello comenzó la deconstrucción de conocimiento, fue aquí donde la educación artística y la educación tecnológica.

El trabajo que se seleccionó tenía como inducción preguntas como :”¿Cómo se planifica adecuadamente el currículo interdisciplinario y la enseñanza basada en las Tic en el mundo de las artes? ¿De qué se trata de la tecnología educativa en el arte y su diversidad en el aula virtual?” (Bernaschina, 2019, p. 41).

La escuela inclusiva y el arte de los nuevos medios son conceptos clave para Bernaschina (2019), quien retoma la definición de Riboulet (2013) al afirmar que se trata de:

un arte perteneciente al multimedia, que trata datos provenientes del campo del sonido, del texto, de las imágenes fijas y también en movimiento. Lo que lo caracteriza no es, por lo tanto, la mezcla de los géneros (estilos), sino la creación y la constitución de un lenguaje propio (Bernaschina, 2019, p. 46; citando a Riboulet, 2013, p. 54).

Esto establece una conexión directa con la UDA «Técnicas Auxiliares de Computación» del Departamento de Artes Visuales, al promover el trabajo con diversos formatos multimedia desde una perspectiva creativa y técnica.

El autor hace mención a la relación de las nuevas tecnologías y la relación con el arte, mencionando por decir algunas como son la fotografía, el cine, hipermedia, videojuegos, todos ellos como instrumentos creativos en los nuevos medios, y que mejor ahora en el internet, resaltando el crecimiento de las escuelas de artes si se permiten evolucionar a la realidad social tecnológica, claro un texto del 2018 que se revisó y 2019 se publicó no tenía prevista una pandemia y esto eran para el autor una propuesta y no como ahora una realidad.

Dentro de las propuestas de Bernaschina (2019), la primera la refiere a la interacción pedagógica también conocida como triángulo pedagógico, la cual se relaciona con los tres ejes dialécticos: docente-estudiante-contenidos. Esta estructura permite intervenir en la toma de decisiones educativas, tanto la teoría como la práctica desde la perspectiva-estrategia metodológica (Bernaschina 2019, p. 43).

La segunda propuesta se basa en los contenidos digitales en distintos niveles de escolaridad este tipo de trabajo comencé a verlo ahora en mi segundo semestre de la maestría, particularmente al analizar los niveles de aprendizaje basados en la taxonomía de Bloom y ahora la referencia del autor en la planificación resulta objetivo, visualizar aprendizajes previos como primarios o iniciales y un aprendizaje final, a que nivel llevaremos al estudiante. Estos parámetros no los había considerado anteriormente en mi práctica, aunque el uso de las aplicaciones dentro de la UDA siempre lleva un propósito y al lograrlo un nivel, el cual ahora puedo ubicar con mayor precisión.

El autor presenta una problemática el menciona que el programa no puede vincularse con los programas educativos obligatorios por parte del Ministerio de Educación en cada país del origen. En sus palabras “Por lo general, las herramientas tecnológicas van acompañadas las propuestas de la asignatura complementaria como tal la enseñanza interdisciplinaria más global y

precisa” (Bernaschina, 2019, p. 47). Desde esta perspectiva, el autor plantea que deberían facilitar una diversidad (multi)cultura mediante su uso.

En la mayoría de las ocasiones, sin embargo, los esfuerzos dirigidos a elaborar la planificación de usos de las TIC que tengan en cuenta tanto las características de las herramientas tecnológicas como las dimensiones de las prácticas educativas. El autor menciona en sus conclusiones que es difícil darle valor a lo digital, mencionando como las Tic han ofrecido soluciones creativas a la expresión artística, pero al no ser objeto es difícil reconocer, otra aportación del autor a mi práctica docente es recordar que los programas se deberán ir modernizando, dependiendo de las potencialidades y alcances de la tecnología artística y los cambios sociales.

Para el cuarto estado de conocimiento decidí enfocarme un poco más a la educación de las artes, si bien ya se ha tomado el tema de las TIC, quería adentrarme al tema de la educación artística, las artes y sus estrategias de educación y bien buscando para el mes de abril encontré la tesis “Las estrategias en el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del I ciclo” de Br. Jhonny Robert De La Cruz Ormeño, el trabajo retoma varias tesis y rescata estrategias de aprendizaje, en la introducción de este trabajo, nos señala el nexo del estudiante con las artes visuales como un canal de comunicación, que por medio de una necesidad innata de manifestarse, se expone con su entorno y quizás le permita hablar con el mismo.

El menciona la necesidad de considerar estrategias didácticas que permita desarrollar la expresión Grafico-Plástica, este término o bien combinado no le había dado un sentido en mi contenido de la UDA pues si al grafico pero solo en digital, ahora toma un concepto importante que son las experiencias significativas, el autor retoma que estimular la creatividad y sus habilidades como la capacidad de reflexionar sobre su entorno y su cultura, dentro de las

competencias de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación de las actividades de aprendizaje se realizarán por; Demostración por conocimiento (Estudio de definiciones, revisión de libros, material digital, presentaciones virtuales y videos) Estudio dirigido (Lecturas, exposición verbal, tareas escritas sobre los distintos tipos de procedimientos posibles a partir del uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la elaboración de productos audiovisuales) Práctica dirigida (Desarrollo de proyectos y presentación verbal e impresa de la propuesta, todas las evidencias se almacenarán en repositorios que crearán los mismos estudiantes para su evaluación) Ejercitación e Investigación sobre el tema y lecturas (Reporte de lecturas, Investigación y tareas).

Seguida de la introducción el autor comienza con introducciones breves de las tesis citadas en su trabajo de tesis, la primera es de Parrales y Solorzano (2014) *Motivación y estrategias de aprendizaje del Estudiantado de la escuela de orientación y educación Especial*. De la Universidad de Costa Rica. De La Cruz O., J. R. (2017). Dice que la investigación se centró en el objetivo de conocer las estrategias del estudiante así, como también conocer qué modelo de motivación que les beneficia el estudio. En la segunda, de Juárez, Rodríguez y Luna (2012) en su investigación que lleva por nombre “El cuestionario de estilos de aprendizaje CHAEA y la escala de estrategias de aprendizaje ACRA como herramienta potencial para la tutoría Académica”. Universidad Autónoma del Estado de México. las estrategias de aprendizaje agrupadas en las escalas (adquisición, codificación, recuperación y apoyo), esto me asocia la parte de la clase de innovación de la práctica con los constitutivos dentro del proceso cognitivo y la teoría.

En la tesis de Vásquez (2013), cita a De la Cruz (2017), y destaca que la aplicación de estrategias didácticas constructivistas tiene un impacto positivo en el aprendizaje significativo del Dibujo Artístico. Se mencionan el concepto de estrategia de pensamiento crítico como estrategia de aprendizaje, una de las competencias específicas de la UDA de Técnicas es “Crear obra artística

a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.”

Después de mencionar las tesis donde toma referencia a las estrategias a comparar, comienza con la fundamentación científica técnica o humanística, va ordenando la información en variables, las estrategias y la variable: aprendizaje de las artes visuales, por medio de una tabla nos ejemplifica muy bien el desglose de las estrategias, mediante dimensiones que se medirían por indicadores, escalas y niveles; en la tabla de la variable aprendizaje de las artes, muestra dimensiones, indicadores, escalas y niveles, al organizar la información en las mismas dimensiones, pretende ir deduciendo conclusiones. Él menciona que su investigación básica puede solo ordenar conocimientos y no mostrar resultados que sean de uso inmediato para el tiempo de estudio sobre un diseño no experimentado.

Recolecta sus muestras a través de cuestionarios y nos muestra sus resultados, comparando los niveles de frecuencia de las estrategias del nivel superior, mostrando datos cuantitativos sobre estrategias cualitativas, la frecuencia creo que en la investigación de la UDA de técnicas tendría una limitante a las escuelas quizás de nivel medio superior de México de las artes o cerrar la muestra a un nivel estatal, bueno a decir verdad es un buen punto para conocer el contexto estatal, y conocer el comportamiento o inclinación de los programas académicos de otras escuelas enfocadas en las artes visuales

Para el quinto trabajo de investigación para el estado de conocimiento y acercándome un poco más a los contenidos dentro de la educación artística y las estrategias de aprendizaje para las artes visuales, había dejado de lado el entorno virtual, las tecnologías de la información y el trabajo colaborativo, ahora bien el trabajo elegido de la compilación que hace Ciafardo (2020) me

llamo la atención la cantidad de preguntas e incógnitas que se plantean en la primer entrevista, comienza con palabras clave para mi investigación, la pedagogía contemporánea, lenguaje visual, en la página 28 Cifardo (2020) comenta que los resultados de su investigación ayudaron a formular contenidos, conociendo temas del campo de estudio del lenguaje visual, encuadre espacio por mencionar algunos.

Se le interroga por el método de las producciones, si son de tipo grupal o individual, habla sobre las denominaciones de proceso de enseñanza y de aprendizaje o practica de enseñanza aprendizaje, menciona que los conocimientos se encuentran organizados sistemáticamente, sobre un plan y un trayecto educativo, La misión del Departamento de Artes Visuales como Misión señala que en un ambiente abierto a la libre discusión de las ideas, la creación crítica, la investigación, promoción y conservación de las expresiones artísticas y la cultura, así como la preservación, la difusión, el acercamiento de los valores y su extensión a la sociedad, procurará la formación integral de profesionales en las artes visuales para la construcción de una sociedad libre, justa, democrática, equitativa, con sentido humanista y conciencia social.

Presenta la definición del arte, desde las raíces históricas y sus consecuencias pedagógicas, la educación artística, en el texto se menciona que “las disciplinas artísticas han ensayado diversas estrategias de validación, amparándose en otros campos del saber ya formalizados, a los fines de obtener legitimación académica. Y esa legitimación se alcanza, desde los inicios de la modernidad, mediante el método, único instrumento que garantiza la ecuación validez-corrección” (Cifardo, 2020, p. 42).

Tomando referencia de la validez la autora comienza con una presentación de los estereotipos en el arte, donde hace colaboración con Daniel Beliche, mostrando que el primer estereotipo podría encontrarse en la educación artística desde la cual se tendría que promover en

el alumno idea de varios caminos, un mismo resultado, otro estereotipo es ingreso,, entrar en este conocimiento, me daría una perspectiva sobre quizás el modelo de las Artes Plásticas, esas rutinas marcadas quizás por estereotipos, ahora bien me apertura la pregunta al ser en la UDA de Técnicas Auxiliares de computación una materia de primer ingreso , la pregunta que se me formula es la siguiente ¿Los estudiantes se reúsan a adquirir competencias académicas por estereotipos sociales? Quizás esta pregunta se extendería más en el estado de conocimiento referente a la investigación número tres, ya que ahí se mencionan a las artes mediales, los medios ahora de internet, las redes y que estereotipos podrían venir cuestionados para la adquisición de conocimiento o bien ser limitativos para el procesamiento de nueva información.

En esta investigación me detuve en la página 89, donde la autora cita a José Jiménez (1986):

Es posible cuando el campo sensible no es sujeto a domesticaciones ni a reglas fijas, sino a su enriquecimiento y ampliación. Esta ampliación no es cuantitativa, no se trata de ver más ni de escuchar aisladamente más cantidad de eventos, sino de romper los esquematismos en el acto perceptual, asumiendo en el mismo acto el carácter ambiguo del lenguaje del arte, su capacidad de aludir, de sustituir, de metaforizar, su distancia de la mera reproducción (Jiménez, 1986, citado en Ciafardo, 2020, p. 89).

El tiempo en este documento no fue extensivo, ya que la investigación se apoya en ejemplos fotográficos en los cuales podemos pasar varias horas en su observación, la lectura de las palabras sea rápida y sencilla pero también necesita de tiempo de comprensión, sobre todo me quedo en revisión de dicha compilación.

Conclusiones del Estado de conocimiento con relación a las investigaciones similares y relacionadas con la pregunta de indagación.

Los trabajos revisados durante el semestre deconstruyen la idea técnica de la UDA, el manejo del contenido se expande y comienza a generar nuevas propuestas, la estrategia usada durante el semestre anterior y este presenta una factibilidad después de la revisión de los textos, el trabajo colaborativo, se presenta en los entornos virtuales, en las acciones para el reconocimiento de las Tic y para la generación de conocimiento crítico, dentro de la palabra que quizás menos ubique y por ser quizás un nuevo termino fue las artes mediales, claro anteriormente serian solo viduales, pero en ellos he leído durante la búsqueda de estos trabajos al artista 3D, dicho esto el trabajo en una materia que sea el contenido las tecnologías de la información o como su nombre lo dice Técnicas auxiliares de computación, será siempre un constante reto la actualización de contenido, la última investigación verificada aunque no terminada al 100% todas su paginas puesto que constaba con 377 páginas y como todo curioso me permito hojear casi todo el documento, y algo que rescate en cada parte que me llegue a detener fue el conocimiento sobre el cómo enseñar un lenguaje visual y creo que desde ahí la revisión de estos trabajos me favoreció, pues lo técnico de las tecnologías comienza a tener sentido con el artista y bien a ello, ahora me puede generar una cuestión dentro de la estrategia trabajo colaborativo, las artes visuales podrían enseñarse sobre ambientes virtuales, aun con el conocimiento contextual cultural de cada alumno.

Capítulo 2. Problematicación de la Práctica docente

Introducción

En este capítulo se presenta como se abordó el análisis profundo de mi práctica docente a partir de la evaluación de los elementos que constituyen mi práctica, así también se podrá visualizar a lo largo de este capítulo los desafíos que surgen en el contexto actual de la educación virtual. Este trabajo de análisis se realizó mediante varios registros sistemáticos de las clases y la identificación de los factores que afectan el proceso de enseñanza aprendizaje en el uso de las TIC's, se presenta en este capítulo el diseño de estrategias didácticas a partir de dos preguntas de innovación.

La emergencia sanitaria COVID- 19, impulso la necesidad de innovar los métodos de enseñanza, en esta UDA de Técnicas Auxiliares de computación, es clave adaptarse a la modalidad virtual, esta limitante se transformó al ir enfrentando día a día los retos que nos ponía la pandemia, poco a poco la adaptación, estaba transformando las experiencias de enseñanza en los estudiantes y docentes, que luchan por mantener la continuidad del semestre y alcanzar los objetivos planteados en los contenidos de la UDA y de las sesiones.

El propósito de este capítulo en particular es reflexionar sobre la efectividad de la educación a distancia, el uso de plataformas con Microsoft Teams, la dinámica de clases y, como la aplicación de la Taxonomía de Bloom adaptada a entornos digitales, se integra para aportar una ruta de conocimiento, apoyando a llevar a los estudiantes del conocimiento y la comprensión a la creación, y se vea reflejado en la práctica artística y sus contextos actuales. La caracterización de la problematización permitirá identificar fortalezas, debilidades y oportunidades de mi práctica

docente, apoyándome a proponer estrategias en cada nivel y así mejorar la interactividad y el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales.

Arqueología de mi práctica docente: Metodología actual

Elementos constitutivos de la práctica docente.

En el presente trabajo se muestra el análisis de mi práctica docente, la descripción de sus características, este análisis comenzó desde la realización de dos registros de clase, donde se eligió el segundo registro, previamente en la materia de recuperación de la práctica docente se recogieron los datos con cualidades empíricas, donde se identificaron el modelo del docente, los tiempos que se usaron en la clase, como fueron empleados y que hallazgos, así como virtudes fortalezas y oportunidades mostraba mi práctica docente. A partir de ahí se realiza una selección de posibles temas que acerque y den estructura a la pregunta de investigación, abonando a la investigación acción de mi práctica, la identificación de teorías utilizadas en trabajos similares, adquisición de nuevo contenido, sobre las competencias que se pretenden adquirir a través de la UDA de Técnicas Auxiliares de Computación.

El análisis descriptivo que se realizó fue sobre el segundo registro de clase, reconociendo el cuerpo (los constitutivos) que lo conforman, esta muestra se dividió en variables con particulares, el constitutivo del contexto, el constitutivo del modelo se trató de identificar la subjetividad de la clase, el contenido y como fue el proceso de entregar este contenido en clase, o bien el cómo se pasa de una lógica a otra y su articulación.

Las variables del constitutivo de mi práctica, fueron calculadas su frecuencia por medio de las acciones que se presentaba en el registro, el análisis cuantitativo, permitió visualizar características cualitativas de mi práctica docente, las gráficas que se presentan en este trabajo se realizaron con la finalidad de precisar y visualizar la articulación de los constitutivos en la clase,

como aparecen, que variable predomina y si el que aparece en menor frecuencia debería ser así o quizás nos muestra un parteaguas para un análisis profundo en dicha falla de mi practica o si fuese un atributo como poder explotarlo en la clase.

Este trabajo tiene como objetivo generar el reforzamiento o estructura a la problemática de mi práctica docente la cual se ha formado en la siguiente pregunta ¿El trabajo colaborativo en los entornos virtuales de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación favorece el proceso enseñanza aprendizaje, como estrategia didáctica del docente? “Los propios usuarios de las Tecnologías de la información y la comunicación parecen haberse empoderado del potencial de internet para diseminar contenidos y, dejando atrás antiguos prejuicios acerca de la posesión del conocimiento” (Hernández et al., 2015 p. 148).

Los resultados de la gráfica del número de acciones de cada constitutivo, dentro del análisis cuantitativo, arrojo que el contenido se presentó con una mayor frecuencia en la práctica. Contextualizando un poco los contenidos que se encuentran en los momentos para el Aprendizaje de la UDA, para este registro analizado solo se refiere al segundo momento que se describe como “edición de materiales audiovisuales.” Donde el propósito del momento pretende que el estudiante identifique y adopte distintas posibilidades de uso de software para la elaboración de textos, imágenes y video para contenidos audiovisuales, permite observar la continuidad del desarrollo del proceso y se construye una memoria del proceso creativo marcado por las acciones que definieron la producción, hace coincidir la experiencia, la investigación y la reflexión asimilada en la producción. Se busca poner en evidencia las metodologías y los procesos de creación, así como la construcción discursiva que participa en la pieza artística.

Mi práctica docente se dividió en siete momentos, Saludo inicial, Apertura de sesión, Explicación del tema: Aplicaciones para la edición de imagen, Explicación y demostración del

programa Adobe Acrobat Pro-Extended, Receso, Explicación y demostración del programa Premier, para edición de audio y Despedida

En esta sesión toma el tiempo de los alumnos como escucha la mayor parte del tiempo, dado que se está mostrando un nuevo conocimiento y se solicita como herramienta para lograr el propósito de la sesión, recae en la atención del alumno, el espacio para atender dudas se vuelve un tiempo más demandante, visto desde la perspectiva que en esta sesión se tuvieron un total de 5 maestros o facilitadores del conocimiento u objetivo de la sesión, 4 alumnos y la docente titular. La unidad de aprendizaje está basada para el ciclo Agosto - diciembre 2020 en la teoría del conectivismo, la cual se basa en la premisa; “aprendemos haciendo conexiones con otras personas, conceptos e ideas”. Conexiones sociales y tecnológicas, el conocimiento es una red y se construye como tal, el aprendizaje se basa en nuestra capacidad para formar esas conexiones y construir dichas redes. (Siemens, 2005) enfatiza en el efecto de la tecnología en la forma en que vivimos

En segundo constitutivo que aparece en el análisis se refiere al Proceso Cognoscitivo este se realiza en los dos últimos momentos de la UDA, Explicación y demostración del programa Adobe Acrobat Pro-Extended, Receso, Explicación y demostración del programa Premier, para edición de audio, donde se genera la ayuda del maestro hacia el alumno, se proporciona contenido y se espera que la manera de presentarlo y las acciones de intersubjetividad realicen en el alumno la apropiación del contenido por medio de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

El proceso también tiene su antes y su después que son los antecedentes y consecuentes, el contenido se dio por medio de acciones inductivas. Se muestran los contenidos al final la actividad de presentar adobe llevo el proceso de la clase, alumno desarrolle un criterio ante la toma de decisiones que ha venido teniendo en cuenta a otras aplicaciones diferentes y que a

través del contenido que compartió su docente en clase, este pueda evaluar la necesidad de abrir nuevo contenido o mejorar la adquisición del anterior por medio de la práctica individual o el trabajo colaborativo.

Competencia que tiene la UDA se refiere a crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.

Propósitos: Manejar ética y las tecnologías de la información para agilizar sus procesos académicos y profesionales de intercomunicación.

El proceso y el contenido se ven inmersos dentro del contexto el entorno virtual, la caracterización del grupo muestra una parte “del cómo debe entregarse el contenido” de la materia en dicho contexto, por ahora el analizado en este registro fue el grupo 100, que cuenta con 16 estudiantes de los cuales 10 son mujeres y 6 son hombres los cuales cursaban su primer semestre en el Programa Educativo Licenciatura en Artes Visuales en formato a distancia. Esta Unidad de Aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación, es obligatoria, pertenece al área básica y es prerrequisito para la UDA computación. El constitutivo del contexto de mi práctica, se vi reflejado en situaciones técnicas del internet, de la aplicación Teams, y de los tiempos de presentación que tomaron los alumnos para compartir el conocimiento mediante esta propuesta teórica del aprendizaje colaborativo.

El constitutivo intersubjetividad se pretendía que durante el proceso y el contenido este apareciera, pero al darse el análisis dentro de cómo fue que apareció su cualidad se muestra en la característica de la reunión de varias personas, quiere decir que el proceso limitó el intercambio de conocimiento, lo cual podría decirse que dentro del objetivo de esta sesión el trabajo

colaborativo solo se vio ejercido en el contenido de la clase, más no como un acto intersubjetivo de dos constitutivos.

El modelo como constitutivo tiene solo aparición dentro del aula virtual al inicio, en el receso y en la despedida, como unto protocolario dentro de los tiempos en que se planifica la clase, como una rutina desde un espacio físico a uno virtual, las llamadas de atención no fueron nunca necesarias, pues el nivel de universidad permite que sea una clase respetada, sin irrupciones frecuentes.

Conclusiones. La arqueología de mi propia práctica docente permite adquirir nociones y certezas sobre el proceso en que se imparte la clase, se puede identificar si el contenido está siendo pertinente al alumno y a qué nivel se adquiere, si el propósito de la clase se cumple o se mantuvo solo a nivel de aprendizaje teórico, si existe una comprensión desde un proceso de comprensión, verificación o de acción de comparar conocimientos previos, el nuevo contexto de la virtualidad propone nuevas acciones para generar intercomunicación con el docente y no se quede el conocimiento en una faceta introductoria de comprensión, si no que resulte la estrategia de trabajo colaborativo como un aprendizaje activo, una investigación activa, que le permita constatar el conocimiento adquirido en casa, con lo que compartimos en la sesión.

Ciafardo (2020) comenta en los resultados de su compilación, información que se vuelve relevante dentro de los resultados de este análisis de la arqueología de mi práctica, si bien el contenido fue un constitutivo frecuente en este análisis, deberíamos pensar quienes son los factores en esta nueva era para condicionar los contenidos en las Artes visuales;

Los programas educativos, que se formulan por fuera de la realidad cultural de los niños y los jóvenes actuales, se vuelven frecuentemente estériles. Ellos son, cuando la situación económica lo permite, voraces consumidores de programas de

televisión, publicidad, internet, juegos electrónicos, video clips, multimedia y, más recientemente, usuarios de celulares que ofrecen la posibilidad de fotografiar y de filmar. Incluso, una simple llamada telefónica brinda consuelo a la espera con versiones degradadas de Para Elisa, alguna sinfonía de Beethoven, entre otras opciones prefiguradas. Jóvenes y adultos pueden elegir entre distintas alternativas de timbres y melodías que responden a estas características. Negar la existencia del impacto de este universo audiovisual no parece ser el mejor camino para que los estudiantes de cualquier nivel aprendan a valorar las diferencias y los matices que se filtran entre las fisuras que los mecanismos del mercado generan (Ciafardo, 2020, p. 65).

Por otro lado, Bernaschina (2019) presenta su teoría sobre las artes mediales y el rol del docente en esta asignatura, donde abona la forma de trabajar colaborativamente:

La interacción pedagógica (o triángulo pedagógico) se relaciona con los tres ejes dialécticos (docente-estudiante-contenidos) para intervenir en la toma de decisiones educativas, tanto la teoría como la práctica desde la perspectiva-estrategia metodológica. La comparación de dos modelos de interacción pedagógica de la metodología interdisciplinaria (Figura 1). Así como el modelo original de Latorre y Seco del Pozo (2013), se relaciona con los tres ejes actuales dentro del aula tradicional. Por otro lado, el modelo modernizado se actualiza en forma continua estos nuevos ejes. Este nuevo modelo se relaciona con los contenidos digitales para la asignatura complementaria de Artes Mediales, junto con una dupla docente (o acompañamiento docente) para trabajar de manera colaborativa y, combinar las dos áreas mencionadas, así como la educación artística y educación tecnología. La adquisición de esas habilidades estratégicas y creativas. Esto va a depender de la complejidad de los recursos didácticos-tecnológicos y

atención a la diversidad para favorecer el aprendizaje de los estudiantes inclusivos.

(Bernaschina, 2019, p. 43)

Se muestra que para este tipo de asignaturas el proceso debe plantearse desde acciones innovadoras de la enseñanza y el aprendizaje estratégico para alcanzar la modernidad de las artes, así bien nos permitirá que su buena ejecución logre generar la intersubjetividad que debe nada el trabajo colaborativo para a que se logra la compartición de conocimientos dentro del aula de manera adecuada y no pase a ser un tiempo perdido en clase, donde su proceso de exposición , no logre un nivel de comprensión y por más que los alumnos compartan sus conocimientos, si el docente no realiza una buena guía de este trabajo colaborativo, apoyando a los alumnos a adquirir destrezas, estructura de contenidos digitales. Se realice el intercambio de ideas que favorecerán al desarrollo de habilidades creativas y la generación de un pensamiento crítico generado a través de estas interacciones, por lo tanto, el docente trataría de enseñar estrategias de enseñanza que se utilicen como eje de articulación para el nuevo contenido, presentado por los alumnos en el segundo momento de la clase.

Análisis de la Metodología actual. Arqueología de mi práctica docente

I. Identificación de Elementos Constitutivos en Registro.

A continuación se presenta la metodología del trabajo actual. Registro dividido en constitutivos por los colores correspondientes. Tema sesión “Edición de audio e imagen”:

Modelo:  Contenido:  Contexto: 

Intersubjetividad:  Proceso:  Subjetividad: _____

Tabla 10

Metodología actual Registro dividido en constitutivos por los colores correspondientes

Hora	Hechos	Análisis e interpretación
Primer momento Saludo inicial 4:30 - 4:35 pm.	/ La maestra, revisa que todas y todos los estudiantes se encuentren conectados en la plataforma virtual Microsoft Teams./ / Los estudiantes comienzan a conectarse, activando su cámara web y su micrófono./ Ma: Buena tarde chicos, ¿qué tal, cómo están? Aos: Bien, bien, bien... maestra, buenas tardes.	Bienvenida y saludos por la maestra titular de la materia
Segundo momento Apertura de sesión 4:35 - 4:37pm.	Ma: Muy bien chicos, el día de hoy vamos a revisar las diferentes aplicaciones que han investigado para llevar a cabo la edición de imagen y también revisaremos la edición de audio. Vamos a dar inicio con Jo, adelante Jo. explícanos que apps para edición de imagen encontraste.	Introducción a la clase y encuadre por parte de la maestra titular.
Tercer momento Explicación del tema: Aplicaciones para la edición de imagen. 4:37 - 4:52 pm.	/ Algunos estudiantes, presentan las diversas aplicaciones de edición de imagen/ Ao: Ah, bueno, este la aplicación se llama paint usa y este pues aquí es una pequeña escena de nuestro cuento. ehh. Uuum como le explico. Bueno...aquí es para... Es para mover la imagen, aquí se encuentra la paleta de colores. Esta paleta tiene varias opciones, como, por ejemplo: La opción de aplicar círculos, triángulos, cuadrados, formas y figuras. Esta otra opción es para recortar, por ejemplo: hay algo así, ahí lo aplicas. Bueno, puedes recortar, se puede recortar.	Los estudiantes comienzan a presentar, compartiendo pantalla en la plataforma Teams de las diversas apps, explicando las herramientas, algunos tips y generosidades de estas.

	/El estudiante comparte su pantalla y explica las funciones de la aplicación/ En esta ventana están algunas herramientas. Estos son los pinceles, este el aerógrafo, este es el pincel para acuarela, este es un marcador y un borrador. Esta herramienta es para colorear todo el fondo, eeh y esos son otras que no los he usado eeeh, por ejemplo, en el aerógrafo. Eso es para el tamaño de los aerógrafos. Por ejemplo, 100 bueno. Sí, 100, 120. Ese es más grande, pueden guardar silencio... /Se escuchan unas voces de fondo, en la casa del estudiante y les pide guardar silencio a sus familiares/ Ao: ¡Ay!, perdón maestra, están hablando mis papás. Ma: No te preocupes Ao: ¿Eh, eh, ¿qué más? Qué más. Ah, esta opción es para las capas. por ejemplo, Mhm. Bueno... /El estudiante muestra un poco de nerviosismo por el ruido de su entorno familiar/ Las capas, es para las líneas, para vectorizar y eso es lo único que sé hasta el momento yo... Por el momento mi compañera MJ., ahorita les va a explicar más sobre la aplicación. Ma: Ok, muchas gracias J.. Hola MJ..	En la educación de forma remota, los ambientes de aprendizaje se transforman debido a que nos encontramos estudiantes y docente en nuestro hogar familiar y en ocasiones por cuestiones de infraestructura arquitectónica no todos cuentan con un área de estudio y libre de ruidos.
--	--	---

	Aa: Hola maestra, si está bien, voy a exponer la otra aplicación en lo que mi compañero se conecta. Ma: Ah ya no pudiste, no te preocupes, continuamos... Aa: aah se me trabo mi compu deme un segundo, si quieren sigan con la otra perdón, ok, vale. /Por cuestiones técnicas de la computadora de la estudiante, se dispone a presentar a otra compañera del grupo/ Ma: Ok! Vale Aa: Este voy. Me dicen cuando ya se vea. Por favor. Ma: No, todavía no. Aa: Bueno, esta es la aplicación de Krita, tiene muchas funciones, yo la empecé a usar desde hace ya algún tiempo y a mí se me hace muy práctica, no pudo hacer la presentación de paint usa porque mi computadora no pudo correr el programa, entonces pues seguí utilizando esta aplicación. Aquí en esta parte se pueden encontrar las capas, tú ya vas introduciendo las capas que quieras, por ejemplo, también se pueden insertar imágenes. Por ejemplo, no sé... ésta. Le pones insertar como nueva capa, entonces aquí ya se ve la imagen, y en este ya se están viendo diferentes comandos. En este tú ya la puedes ir modificando y por ejemplo, acaba de utilizar control + P, y ya la puedes ir acomodando aquí también tienes la aplicación, se puede vectorizar. A mí se me hizo más fácil vectorizar aquí.	Una de las problemáticas detectadas, es que los problemas técnicos y de conectividad se presentan durante las sesiones de clase. En ocasiones, se puede desviar un poco la comunicación o la secuencia de la didáctica.
--	--	--

	Ustedes ya pueden elegir el tamaño del pincel y hay muchísimos, muchísimos tipos que pues la verdad a mí me gusta utilizar cualquiera y pues es muy, muy práctico y a mí se me facilita mucho, es muy rápido. Esteee, Y pues aquí tú ya puedes ir usando el programa como tú gustes. Yo utilicé esta cómo base fui la, que fui dibujando y coloreando, lo aplique a todas las bases, entonces es mucho más fácil, por ejemplo, aquí no se eliminó esta capa. Y por ejemplo, no sé, quiero pintar. Quiero pintar el cabello, por ejemplo, es más fácil. Pero aquí tú ya le tú le vas acomodando. Como piensas que como aquí. ¿Dónde piensas que se ve bien? O sea, es muy similar, a mí se me facilita mucho. ¿Y qué otras se? ¿Qué otros comandos se pueden utilizar? Ah igual el color, creo que aquí. Tú ya puedes este en cualquier imagen, tú puedes sacar el color que tú quieras como en la aplicación Corel Draw. Se te puede facilitar más si tú tienes una imagen y lo quieres utilizar esa misma o en el dibujo. El mismo color es una tonalidad en el dibujo, tú ya lo puedes ir acomodando como tú quieras. Y pues... También existe este esta función. Que sirve para dibujar y colorear nada más esto así mmm. Em. ¿Dónde está? Sí, solo quieres colorear esta parte, Así es más fácil, no te sales de la raya, igual este puedes utilizar diferentes herramientas. Y pues siento que es más rápido y da muy buenos resultados, igual que la otra aplicación.	En esta presentación hay una fluidez aparente técnica y de conectividad. La estudiante logra presentar las funciones de su aplicación si problema alguno.
--	--	--

	Creo que ya es todo, éste no me aparece para salir en la pantalla, así que. A ver... /La estudiante, no ubica el botón de dejar de compartir pantalla/ Ma: listo, ahí está. Aa: Ah, ok ya. Y ya fue todo /La maestra toma la palabra para realizar algunas puntualizaciones sobre la presentación de la estudiante/ Ma: Ok. Muchas gracias, D. Así es Danna, como mencionas, en la parte de rellenar el que estés bloqueando la figura dentro de la capa y que solo puedes rellenar eso también es una de las cosas que también tiene ilustrador y de hecho el panel que tiene este programa que acaba de presentarnos, se parece mucho al ilustrador. Entonces cuando pasas el estado no va a haber ningún problema y lo vemos, no este se ve que es un programa de hecho cuanto les pesó a la hora que lo descargaron este pesa no se arriba de 1 Giga menos de 1 Giga para su instalación y se les complicó, eso también la instalación, bueno es que son esas cosas que yo necesito como referente, también de saber este, por ejemplo, esto no en cuánto tiempo fue en el momento que ustedes se activan para realizar una ilustración y cómo lo resuelven, no cuales son las estrategias que ustedes empezaron a tomar para resolverlo, son parte de mis apuntes como docente, también estas comunicaciones, estas técnicas auxiliares de computación, computación, que ustedes pues toma no o sea y les ayuda a resolver estos problemas. Qué, como bien dices la otra	Los estudiantes poco a poco se encuentran familiarizándose con la plataforma TEAMS, es normal que mediante la práctica continúa dominemos su funcionamiento. La docente, realiza constantemente interacción con sus estudiantes, brinda confianza, atención y flexibilidad para llevar a cabo de forma satisfactoria el proceso de enseñanza - aprendizaje.
--	---	---

	aplicación de mis compañeros, no me corrió, pero pues lo solucioné con esto. ¿Cuánto fue lo que les pesaron las aplicaciones? Aa: Este ahorita checo exactamente lo krita, pero krita no es pesado, me este no, no es muy pesado, De hecho, se me descarga muy rápido y krita, lo descargue cuando tengo descargada en varias computadoras por lo mucho que él usaba y también para el trabajo este, la verdad se me es muy ligera y no me Ah y no he tenido problemas con ella. Ma: Sí se ve a la hora que estas dibujando muchas veces este los programas de ilustración, si tenemos una rama muy corta, nos paraliza el trazado y este y bueno, eso es una parte cuando utilizan, por ejemplo, tableta digital que están haciendo un trazo al momento del segundo que están haciendo igual como ahorita con el mouse, pero es mucho más rápido. Entonces la sensibilidad la pierde en las personas que tenemos, a lo mejor una memoria RAM muy baja, pero ahorita este programa pues se ve. Aunque se te traba de los mejores por la parte de compartir casi siempre Teams, he visto que tienes estos problemas y con ustedes es también una llamada en Meet, para la otra que tengamos productos que compartir, nos movemos en Meet, que a lo mejor va a ser cuando estemos. Premier por lo pesados vamos a meternos a Meet como es estar en la dentro de una Liga en internet, va a ser mucho más fácil de que no nos	En este momento la docente, realiza cuestionamientos en dónde de manera analítica y reflexiva los estudiantes responden de forma correcta.
--	---	---

	impida nuestro proyecto manejarlo y entonces ahora sí querían aportar algo más, sino para darle pasó a MJ.. Ao: Ya medi este pesa 116 gigas y este megas, perdón, jaj. Ao: 2011 y pesa 78 megabytes. Ma: Ok. Gracias. /En este momento, seguimos con las presentaciones y se dan las especificaciones y posibles soluciones respecto a cada aplicación digital/ Aa: Pero voy a empezar a compartir pantalla. me dicen cuando se vea por favor ¿Listo, listo? Bueno la interface es muy sencilla, realmente creo que es una de las más fáciles que he encontrado, el crear un nuevo proyecto es muy sencillo y seleccionamos en file New iba a parecer, es una ventanilla, aquí nos está se está tardando mucho mi compu, pero es muy sencillo. Ah, aquí tenemos muchas, muchas pinturas, se nos da la opción de poder crear brochas personalizadas porque tienen tanto este lápiz, es WordPress, todo eso y texturas para estas mismas. Eh, por ejemplo, si yo quiero escoger un click línea con verde, aah no pinta. Bueno. Demonios ahhhh. ¡Perdón! Mi compu dijo, no quiero servir hoy. Mhm. /Nuevamente se presentan complicaciones técnicas, en dónde el estudiante muestra nerviosismo/ Hacer cosas con Paint tools SAE es muy sencillo, realmente también tiene la opción de vectorización,	Los estudiantes, se sienten poco a poco con más confianza de las aportaciones y esto crea un ambiente de aprendizaje fluido, a pesar de los problemas técnicos y de conectividad.
--	--	--

	tiene opción para añadirle textura al papel para hacerlo de acuarela, de grafito, de lo que tú quieras realmente, eso creo que es un programa muy completo, no se está compartiendo un dibujo que hice, pero el manejo de capas también es muy sencillo, puede ser. Maestra mi compu se trabó. Ma: No te preocupes, si tienes algunas aplicaciones abiertas, ciérralas, también les recomiendo cerrar el Torrent que ustedes a lo mejor abrieron sálganse porque no pueden traer en donde está el reloj. O también Spotify ciérrenlo es una de las aplicaciones que consumen poco más de memoria RAM en temas este más adelante voy a hablar de este sobre eso, cómo podemos como evadir la de El consumo de memoria RAM con qué y con qué aplicaciones podemos combinar para que a lo mejor tengamos este. En su totalidad, a veces en los programas de diseño le das, pues la prioridad del programa y haces una navegación muy corta en internet, porque pues también te sigue consumiendo esos megas. Y bueno, este, pero igual, no te preocupes, sé ahorita también con lo que nos explicó este J.. Tenemos un panorama de toda la aplicación, es la misma aplicación, no? Aa: Sí es Paint tools SAE. aah bueno para las capas, tiene modos que es puede ser normal, multiplicado como la mayoría de las aplicaciones de dibujo digital la opacidad hay una opción para bloquear las capas que es ayuda mucho, ya que si pintas un color y no quieres que otro color se mezcle, lo bloqueas, entonces ya no pueden tocarla, se me hace que tiene muchas opciones muy sencillas, son así muy fáciles para poder lograr buenos dibujos tanto	Ante las fallas, nuevamente la docente toma la voz y da sugerencias técnicas para una mayor fluidez y soluciones ante detalles técnicos.
--	--	---

	en el sentido para dibujos realistas como dibujos más caricaturescos. Aa: Ok, bueno, mi compu no reacciona, entonces creo que Ao: Bueno, mi compu no reacciona, entonces creo que sería todo. Ma: Ok, muchas gracias, MJ. ¿Ok, chicos, tienen alguna duda para sus compañeros? Antes que les están esté mostrando la aplicación, a lo mejor puede decir, oye, mira dónde puedo encontrar este. Mira aquí arriba y están viendo el menú, tiene las dos layer la selección tiene igual o mejor que formatos, puedes guardar, puedes darle allí, en archivo hay, pero tu compu no está reaccionando. Aa: a pero en archivo en file puedes guardar los dibujos tanto en PDF en png en este, pues cualquier formato de dibujo. Guardar estos dibujos en formato PDS de PhotoShop para pasar los y editarlos allá. Entonces realmente puedes guardarlo en muchos tipos de formato, también puedes hacer los fondos que se desenfoquen. Tienen regla para hacer este Ah. Ah, ya. Regla para hacer. Fondos. ¿Cómo perspectivas tienen la opción de perspectiva en la aplicación, tienen de tanto de una perspectiva? Hace creo que es 5 o 7 Y se va a trabar por qué /Microsoft Teams, muestra aún muchas fallas en su plataforma y tiene un peso considerable en los dispositivos, (celular, tableta y celular)/	En todo momento la docente trata de interactuar y de responder a posibles dudas, además de tornar un ambiente participativo entre los estudiantes.
--	--	---

	Ma: ¿Debe de ser debe ser hasta Teams también Teams, es muy pesado, eh, entonces este bueno no te, no te preocupes, eh? ¿Ahorita con lo que nos has esté mostrando, esperemos que más adelante si tenemos, si empezamos a lo mejor utilizar el programa para detalles del mismo trabajo, puede salir, ¿les podemos ir preguntando? Aa: Sí, gracias maestra, tienen alguna duda, chicos, chicas... No, no, no... Ma: tienen alguna duda chicos, muchas gracias MJ., D. y Josue ¿Tiene alguna duda los demás compañeros hacia ellos sobre los programas que nos mostraron o ya lo sabían todo? No los demás habían utilizado o los conocían. Ao Aa: Yo no los conozco, ya hay perdón, Ah, ok.	Los recursos tecnológicos, dependen de características muy precisas, como memoria ram y procesador. Es un poco difícil y es pertinente hacer esta reflexión del peso en MB y GB con los estudiantes.
Cuarto momento Explicación y demostración del programa Adobe Acrobat Pro Extended 4:52 - 6:04 pm.	Ma: no hay problema que hablen al mismo tiempo tampoco tengo problema, claro que eso no se entiende, pero es normal, este bueno les voy a compartir yo mi pantalla. Les voy a mostrar este lo que van a poder hacer con el link que les voy a les voy a pasar en un momento. Y bueno, aquí estamos en. /Se escuchan voces de los estudiantes, es difícil saber si los estudiantes prestan total atención/ Listo, entonces les estoy compartiendo pantalla de todo mi escritorio, lo pueden ver. Ao: Si maestra.	La docente procura grabar las sesiones en Microsoft Stream, para que los estudiantes tengan las clases en videgrabación para consulta.

	Ma: Ok, ay tengo un problema con una aplicación de la cámara. Lo que enseguida les quiero explicar de este programa que se llama Adobe Acrobat Pro Extended Center. Con este programa ustedes van a poder unir diversos archivos PDF. Por ejemplo: Digamos que sus compañeros les mandan las primeras 4 hojas, pero tal vez un compañero tiene de la página 3 a la página 7, entonces esas 4 hojas, si no las envían en conjunto, ¿cómo lo podemos resolver? Uno es que se lo solicitemos en el mismo formato, aunque ellos lo hayan hecho en otro programa o dos, pensar en alguna otra forma. ¿Algún otro PDF? Bueno que sea un documento mío. Y entonces nosotros vamos a poder agregarlo, ahorita no sé, agregó. No, no me imagino que el archivo está bloqueado, recuerden que algunos PDF nos podemos bloquear, ahorita también les voy a mostrar cómo realizarlo. A ver, vamos a trabajar con este documento de un currículum. Por ejemplo: Podemos hacer esto, tener los dos archivos PDF abiertos. Mis dos PDF abiertos, podemos observar que las hojas están en versión para visualizar PDF. Para arrastrar la hoja me dice que está bloqueado. ¿Por qué? ¿Por qué no me deja ni mover las hojas y no me había dado cuenta? Eso es el detalle ahorita.	Se desarrolla de forma explicativa por parte de la docente el desarrollo de la práctica.
--	--	---

	Por ejemplo, con este sí las puede mover, eso ya lo habíamos hecho alguna vez. Estos dos documentos vamos a seleccionar en adobe, en este menú me da la opción para combinarlos. Así, o sea, digamos que tienes 10, 20 PDF's, le voy a pedir que los combine de nuevo, igual tengo que buscar todos los que tenga con PDF. Ahí está combinar. A mí me los tiene que mandar a combinar, aquí están, me ha estado enviando todos los que yo me aparece esta nueva ventana, vamos otra vez me manda a combinar. Me abre esta ventana y yo ya nada más le puedo dar, combinar archivos. Los junto en uno solo. En uno solo vamos a ponerlo aquí, en el escritorio. y me acaba de poner dos de las de las listas que yo tengo y me la sacaba poner en un solo archivo sin necesidad que yo lo tuviera, que este enviarla al otro. Esto les sirve mucho, como por ejemplo cuando tengan estos. Digamos que los voy a los voy a poner todos estos. Y los voy a combinar igual estás. Y ahora aquí están todos los que yo quiero combinar, independientemente del tamaño de las fechas. Nos va a juntar en uno solo, me va a pedir que se quiere llamar, vamos a ponerle archivo, prueba. Esto es como ustedes pueden ir exportando todas y cada una de las páginas.	La docente hace énfasis en problemáticas, ante las que se pueden enfrentar los estudiantes una vez que están desarrollando la práctica. Ella muestra mediante la explicación visual la resolución de estos posibles problemas.
--	--	---

	¿Qué les han estado enviando a sus compañeros? Otra a mí me sirve muchísimo cuando este bueno es que son materiales de otras de otras generaciones, mira de otros de otros grupos. ¿Y este? A mí me sirve mucho, por ejemplo, cuando estoy haciendo, digamos un trabajo de investigación. ¿No sé, por ejemplo, estoy haciendo un trabajo de investigación y necesito cortar algunas citas, ¿eh? El trabajo tiene. Mhm. Vamos a vamos a usted. Este trabajo tiene pues algunas, me importa la hoja 6, me importa la hoja 1, me importa la hoja 10 y punto que voy a hacer yo con las demás. Las voy a ir seleccionando. Y también los puedo eliminar las voy a suprimir las voy a eliminar y entonces no hay PDF se quedó con el material que yo necesito guardar no necesito las demás hojas claro necesito este después de haberlo leído lo puedo guardar la otra es que por ejemplo, lo voy a cerrar no lo voy a guardar todos los PDF que tengan esa modalidad abiertos es lo que podemos hacer aquí otra también, puedes hacer pues tus anotaciones resaltar el texto se les estoy dando a parte de lo del cuento para que le qué otra cosa les puede servir. Y la otra es que empiezas a tener modos para editarlo. 1 puedes rotar la página, digamos que les quedo les porque a los combinaron todos y alguna de las páginas les quedó al revés y la pueden rotar en el momento van acomodando sus páginas.	La docente hace un uso de habla extenso, debe hacer más pausas o hacer preguntas directas.
--	---	---

	Las van acomodando y bueno, ya nos vamos, vamos ordenando. Seguimos podemos recortar, entramos a documento recortar páginas y aquí es lo que yo a mí me sirve muchísimo, les digo yo a veces hago es más o menos donde está la cita y lo que quiero y vamos a decir que aquí también en unos 40. Quiero solamente esta área que yo aproxime que podía medir esto y la corto ya no necesito y eso lo hago muy, muy seguido, porque esto me eso, me ayuda a mí estar evitando pues leer a lo mejor el texto que sigue porque ya lo ya lo leí, ya lo comprendí, pero necesito quedarme. Con esa cita y entonces tú vas teniendo pues varias hojas y aparecen así otra para que les va a servir esta misma aplicación. Yo tengo imágenes, vamos a ver, yo tengo una imagen aquí y está bueno, este está, digamos que yo tengo esta esta imagen, me lo voy a llevar a este y en un ratito. Todo el conjunto si ustedes van a hacer en algún momento un portafolio y esto ayuda a que nuestro PDF también se reduzca, el tamaño les han visto que hay PDFs grandísimos no los pueden abrir a la hora de que aquí dice reducir tamaño entrando otra vez el documento, porque la edición mírenla ediciones, voy a revisar la fotografía, una búsqueda entre es si quieres buscar a lo mejor alguna a algún texto alguna palabra que te intereso y que lo había dejado. Cuando puedes buscar aquí. En ver bueno derrota las vistas, ampliación, presentación de página, pero a mí lo que me interesa es que aprendan esta parte porque aquí	
--	--	--

	insertan páginas, extraen las páginas que no necesitan y evitan estar trabajando con todo el documento de Corel donde están armando el cuento o donde están llevando y emigrando estos dibujos, eso es lo que les va a permitir a ustedes, que este estén trabajando con formatos más pequeños y solamente están llevando las páginas y acomodándolas en el documento donde van, la otra es reducir el tamaño, aquí me va a pedir que reduzca el tamaño de este. Miren vamos a checar primero que nada su tamaño porque le voy a decir que no voy a guardar nada y vamos a ver, tenemos un total de 226 KB a la hora de abrirlo. Va a pedir que conserva el sí, claro, lo quiero conservar y le voy a poner edición, como no tiene imágenes. A próximo que me va a quedar a la mitad siempre que es texto el te queda, te queda la mitad. Cuando tienes algún gráfico, alguna imagen si alcanza a disminuir el tamaño, pero no del todo, porque tampoco quieres perder calidad en tus, en tus imágenes, ok, no sé dónde lo guardó, lo vuelvo a guardar. Ma: Ah, ya en mi escritorio. Como me encanta tirar todo en el escritorio, pero si lo limpio. Aquí está el archivo prueba, ¡Ay! no está en el archivo prueba, no no está aquí, vamos a volver a guardar, aparte estoy grabando la sesión y vean cuantas veces me estoy equivocando. Aquí va a aceptar el siguiente, si debe de estar aquí, edición ahí esta edición, modos, intervención.	El diálogo de la docente es extenso, a razón de que es una práctica explicativa y conforme lo vayan realizando surgen dudas particulares, mismas que se atienden en asesoría o en sesión general.
--	--	--

	Ok modos de intervención. Edición. Ahí está. Nos hizo una reducción bueno, más o menos no, no diría que muy considerable puedes hacer otra reducción, pero me imagino que algunas hojas vienen, este es un escaneo y por eso también, pues ya está tomando como imagen y pasó esto, si lo hacemos con algún otro que solamente tenga texto nos va a suceder y otra de las cosas que les va a servir en esta parte. Es que también puedes poner una marca de agua. Digamos que este es mi texto este es mi, yo le puedo poner un texto a la al, a mí, a todo mi documento o puedo buscar un archivo y examinar y voy a decir, bueno, le voy a poner a lo mejor una imagen. Quiero que vayamos a ponerle una de esta y me aparece donde la tengo, que donde la quiero poner yo no le, ahorita no voy a ponerla, lo voy a poner que arriba, a lo mejor la quiero a la izquierda, esto es para que ustedes también vayan poniendo su marca de agua, por ejemplo les voy a pedir al final un pequeño portafolio de ustedes recuerdan que hicieron una esté una bibliografía? Digo una biografía. Sí también, también hicimos bibliografía para esto y pusieron sus datos, pusieron más o menos les di algunos datos para que ustedes escribieran y me mandaron una foto. Todo esto al final del de cada 1 de los proyectos, pues ustedes se van a presentar, vamos a hacer una presentación muy pequeña y con un poco, ya sea que lo podamos hacer un vídeo, me gustaría más en vídeo y este que cada quien haga con su auto presentación, o bien también	
--	---	--

	podemos ponerle, como también tenemos un impreso y vamos a poner, pues nuestra foto vamos a poner este quienes somos al final del cuento como los autores. No. como los autores, son los autores. Esto les va a ayudar con sus en sus proyectos que va pongan sus marcas de agua ya como ustedes, como artistas siempre pongan, por ejemplo, si lo mejor que tienen un logo, a lo mejor tienen su nombre y con una tipografía que siempre utilizan en sus documentos, pues le pueden poner y la imagen, obviamente eso les ayuda a Corel a checar los tamaños de aquí, aquí cuánto tenemos y de aquí para que el tamaño de mi imagen, pues no sé cómo está que obviamente, solamente la encontré y la baje no teníamos ahorita solamente para el ejemplo, pero ustedes deberían de buscar de considerar los tamaños o si viene a lo mejor lo hicieron, hay un triángulo, a lo mejor de aquí, aquí hay un pequeñito triangulo, pues a lo mejor le hicieron la imagen que tiene una transparencia en el otro triángulo, porque ya sabes que son las imágenes, pues tienen tamaños rectangulares, y puede. Hoy le hicieron alguna curva o algún detalle que hayan hecho en las hojas y qué vas su marca de agua. Esto les va a servir, entonces yo lo voy a aplicar. Lo puedo aplicar en una sola. O lo puedo aplicar a varios le voy a pedir que lo aplique a él, o sea aquí me dijo que lo aplicará a varios archivos. Cuando yo solamente lo puse así vamos otra vez, marca de agua. Ma: Hay alguna pregunta, por cierto, porque me he dado de	
--	---	--

	corrido y nadie me ha dicho si tiene alguna pregunta. /La docente hace una pausa para preguntar si hay dudas... se hace un silencio total durante 30 segundos/ Ao: No Ma: no se está entendiendo más o menos lo que les estoy estoy tratando de explicar lo que les va a servir el que pueda mover sus PDF. Ao: Sí. Ma: Gracias. Ao: Mas o menos Ma: Gracias D., único gracias. A tí Mt., porque más o menos qué es lo que no te está quedando claro. La verdad que siento mal que hago con ver los no tan no es tanto, es lo que retengo, pues necesitaría irlo haciendo. Ma: Ok, pero mira, lo bueno es que está la clase grabada. Entonces si hay algo que no, pues lo puedes buscar. y sino también me puedes marcar y yo te puedo auxiliar si hay algo que falte otra cosa también se puede, pues dime. Mt.: Ao: perdón maestra es que luego se le corta la voz? No se si es mi internet. Ma: ¡Ay! Tal vez es tu conectividad de internet. ¿a alguien más se le está cortando? Ao: No maestra	La docente se detiene a hacer una pregunta, si se está comprendiendo la explicación. Una alumna contesta que sí y otro que más o menos. Expresa que en el momento que lo esté ejecutando podría tener preguntas.
--	---	---

	Ma: Bueno, les apague mi cámara para que no se corte mi voz. /La maestra continúa con la explicación del tema/ Ma: Bueno, también podemos firmar los documentos. Dejen les comento, dice que no se selecciona dónde estaría haciendo la firma, las firmas que tenemos, miren, aquí me dice que si quiero afirmar como Pa. o como un idp y a ustedes les genera esta especie de firma, esto es como la fecha, la hora digamos que es una firma digital, no es tanto como que la puedan hacer, ustedes hagan el trazo y la suban aquí como firma, sino este sería el firmado digital y aquí también después nos dice hay que bloquear después de firmar. Yo ahorita no lo voy a bloquear, se necesita, su ID, o sea, su ID ahorita, igual tampoco lo vamos a hacer, pero bueno. Ya pudieron ver también que aquí los puedes proteger con certificado con contraseña, igual luego les mandan este el documento con contraseña, aquí está el la compatibilidad si le va a solicitar una contraseña que contraseña sería y estos pues le ustedes cuando ustedes manden algún documento a entre ustedes o algo, algún lugar que estén postulando algún concurso, les dicen, sabes que lo tienes que mandar o esté protegido y ustedes pues les piden la protección y aquí esto es una parte donde ustedes pueden realizarla. Y bueno. Eso sería todo, les voy a pasar la están viendo mi contraseña porque no me la sé. Les voy a pasar el Adobe, él es el Adobe Acrobat, aquí está.	La docente a cada momento hace pausas para atender la comprensión y la comunicación de la práctica.
--	--	--

	Hay que darle que ustedes sean también editores, porque ustedes lo descargan. Y ahora sí, yo les voy a dejar de compartir mi pantalla, ya lo tienen cualquier cosa que no se puede instalar, pero les digo, les va a servir mucho. Para este en que nos están pasando los archivos con la extensión de Corel o con la extensión de los programas que están utilizando con él, si no ya cuando los pasan en PDF, sean mucho más pequeños y ya solamente se dediquen a ordenar las páginas. Ahora les voy a les voy a compartir página y les voy a compartir otra vez pantalla. Y esta vez, es para ver Adobe Premier. Ao: Maestra yo tengo una duda Ma: Dime Ao: Ah, perdón por interrumpir, pero para el PDF que pasara con los gifs, o ¿solamente es para el video? Ma: A los gifs son para el video. Ao: Ah ok Ma: Los PDF es para que ya lo dejemos listo para a ilustración Aa: Ok, muchas gracias. Ma: No, de nada ¿Ok, hay alguna otra duda? Chicos. Ao: No maestra	La docente debe indicar el nombre de las herramientas, menús, hacer uso del vocabulario del software. Los estudiantes están siguiendo el curso de la Docente, ya que hay preguntas muy puntuales. La docente termina la explicación y propone dar un receso, el único receso que se ha dado a lo largo del semestre, lo reconoce y se percata de la necesidad de los tiempos de receso en esta modalidad.
Quinto momento 6:04 - 6:19 Receso	Ma: Bueno, les voy a dar 10 minutos para que tomen agua los primeros 10 minutos que les doy en todo el semestre, estoy aprendiendo chicos, estoy aprendiendo eso y regresamos ahorita a las 6:14 para que les explique un poquito, terminé para	

	hacer el cierre de lo que va a hacer la tarea de este fin de semana. Y para estarlos viendo ya con su material, el lunes ¿va? Entonces tómense ahorita 10 min y los veo a las 6:14. Bueno, 15, póngase 15, ok, todo está bien un receso /Los estudiantes agradecen el receso y están de acuerdo en tomar 15 min./ Ao: Sí, maestra gracias. Ma: Ok. Ahorita los veo Bueno.	La primera vez que se toma un tiempo de descanso en clase
Sexto momento Explicación y demostración del programa Premier, para edición de audio. 6:19 - 6:26 pm.	Estamos de nuevo aquí. /Se da la bienvenida después del receso y se verifica que los estudiantes sigan conectados, la maestra descarga nuevamente la lista de asistencia/ Todos. Ma: Ok. Ahí está. Primero vamos a hacerlo de nuevo, es. Proyecto le voy a poner por ahora, es audio. De la DS bueno, el más o menos así se llama su equipo, no , es raro porque no lo podía encontrar en automatico. Y ok, ya tenemos el nuevo proyecto y me va a abrir un nuevo proyecto que me acaba de bueno, me acaba ahorita de dar este. Este mismo. Este mismo proyecto se me lo está nombrando porque aquí no le estoy pidiendo que me vea un nuevo archivo y vamos a pedirle que me lo ahí está. Ah, ya. Va. Ok, entonces yo ya tengo esta parte abierta, solo quiero solo les	La docente explica de forma fluida, no hay comentarios, es un tema nuevo y que hay que practicar para posteriormente aclarar dudas puntuales en general y en asesorías personales.

	voy a enseñar ahorita esta parte general ya vieron el vídeo y les voy a seguir este dando atención particular al vídeo, pero quiero que ahora ya tengan todos los audios en el orden que van. Ma: Cada que tocas una parte dónde vas a editar, por ejemplo, aquí tenemos la parte del vídeo, la parte de la secuencia también tenemos aquí para la parte de los de los de las de las secuencias, dos click y aquí tenemos la parte del audio a la hora que yo voy a insertar el audio. Solo voy a jalar y lo voy a arrastrar, ya se está importando, voy a tratar de cerrarla y digo tratar porque en la instale primero. El Premier y solo me dio la versión de prueba y ahorita me permitió está permitiendo hacer los proyectos, entonces no te parecen todos los menús nada más que aparece como un visualizador cuando siempre te lo permite tienes varios menús, pero no puedes hacer varias acciones. Y ahora, lo tengo este, por ejemplo, cómo es el dos a la hora de dejarlo caer, si ustedes se hicieron la prueba, la mayoría que pudo haber visto el que hizo el vídeo y que trato de hacer la prueba, va ahorita, por ejemplo, no me puedo mover, me encuentro en este y no me puedo mover, lo voy a desbloquear y ya puedo, ahora sí hacer este giro. Ma: Dígame, se está cortando. Ao: No. Ma: Ah, okey. Ay bueno apoyarse para mi cámara. Y bueno, si se fijan, estoy escuchando, le voy a dar este play. Y me va a dar, bueno, me está dando el play de este lado, ahí está.	
--	---	--

	Ahí está, tengo que darle doble click para que ahora si me aparezca donde estoy trabajando y esta parte nosotros son para para cortar, si yo lo pongo aquí. Córta me de aquí hacia atrás. Esto ya no exista y si lo vuelvo a poner aquí de aquí para acá quiero es que eso no exista y es lo que no empiece a cortar de lo que es el audio, por ahora no quiero que hagan cortes porque, por ejemplo, aquí a lo mejor podemos hacer ciertos cortes. Denme un segundo. /En la casa de la Docente, ladraron los perros y pidió un momento a sus alumnos para ir a encerrarlos y que no haya interferencia de ruido/ Bueno, listo. Y por ahora no quiero que corten porque, por ejemplo vamos, hay que revisarlo, hay que revisar todo el audio y, a la hora de que revisemos el audio, nosotros vamos a detectar si aumentamos los espacios, entre estas. Si entre estas grabaciones en esta parte de la grabación o si los vamos a dejar correr a la velocidad que ya se encuentran aquí nos marca también a qué velocidad están corriendo. Yo lo único que quiero es que ustedes vayan dejando cada 1 este de los audios que tuvieron que van a ser 5 bueno, a lo mejor algunos grabaron, así como los hizo él, por ejemplo, tendría que hacerlo, al principio tendría que estar llevando eh, aquí estoy amontonando 1 donde estoy cortando. Solo estoy moviendo por mostrarles el panel, pero este vamos a evitar este corte, le voy a dar control Z y voy a evitar los cortes que ya tenía. Ahí están. Los ya se perdieron todos vamos a poner el 1.	
--	--	--

	Ah, porque qué pasa cuando se mueven si ustedes pueden esto lo vamos a hacer a la hora que metamos los sonidos ambientales, ustedes pueden moverlos. Algún sonido de inicio del cuento que a lo mejor sea una batería, a lo mejor es un piano, a lo mejor este este y el sonido de la lluvia, o no sé cómo ustedes vayan a iniciar y nosotros vamos a dejar, pues a lo mejor dice esos segundos necesarios para el inicio del cuento, pero quiero que ahorita vayan llevando la secuencia y este sería el material que están presentando para el día lunes y empezar a trabajar y empezar ahora si ustedes. Yo les doy la práctica, ustedes van con su equipo, vuelvo a darles otra de otra introducción, o unos presentan, nos van presentando cómo van como van quedando dependiendo cómo los vamos a analizando los tiempos para el día lunes. Me gustaría que ya vayan haciendo esta parte de lo que son todos los audios. Estarían subiendo lo bueno que ella me dice que si lo quiero guardar igual me lo voy a guardar, ya tengo ahora. Sí se quedó el de atrás. A ver. Tienes se puede compartir. Y tener esto.	
Séptimo momento despedida 6:26 - 6:30 pm.	Ma: Muy bien chicos, en esta ocasión sería todo. Cualquier duda que tengan, escriban por del chat de Teams. Que tengan una excelente noche, hasta pronto. Aos: Adiós, hasta luego, cuídense maestra, buenas noches.	Se inicia una despedida, la docente se pone a las órdenes para resolver dudas o preguntas y se despide respetuosamente de sus estudiantes.

	/Los estudiantes, se despiden respetuosamente abriendo su audio y comienzan a colgar llamada/	
--	---	--

NOTA: El registro se transcribió el mismo día por la noche.

Para la transcripción se hace uso de la siguiente simbología:“___” registro verbal, textual;

...Verbal no registrado // acciones no verbales// **Ma:** maestra **Ao:** Alumno **Aa:** Alumna **Aos:**

Alumnos **A Aos:** Algunos alumnos

II. Conteo de elementos constitutivos.

Tabla 11

Tabla de conteo de constitutivos

No.	Hora	Modelo	Contenido	Intersubjetividad	Proceso cognoscitivo	Contexto
1	Saludo inicial 4:30 - 4:35 pm.	2	0	0	0	2
2	Apertura de sesión 4:35 - 4:37pm.	2	0	0	0	0
3	Explicación del tema: Aplicaciones para la edición de imagen. 4:37 - 4:52 pm.	10	15	13	11	25
4	Explicación y demostración del programa Adobe Acrobat Pro Extended 4:52 - 6:04 pm.	4	29	18	24	11
5	Receso 6:04 - 6:19	2	0	2		1
6	Explicación y demostración del programa Premier, para edición de audio.	0	3	0	17	1

No.	Hora	Modelo	Contenido	Intersubjetividad	Proceso cognoscitivo	Contexto
	6:19 - 6:26 pm.					
7	despedida 6:26 - 6:30 pm.	1	0	1	0	1

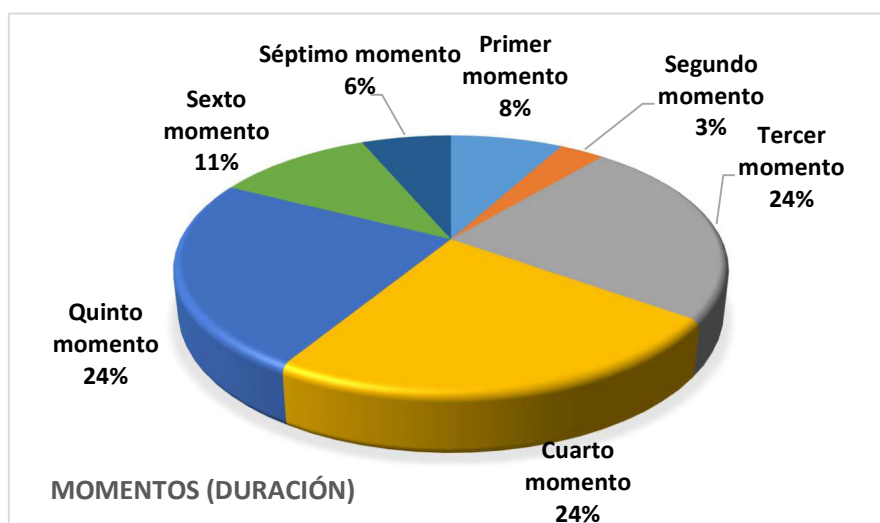
III. Gráfica de Conteo.

La duración de los momentos en este ejercicio de análisis nos aporta la ubicación del constitutivo en cada momento, aunque no se analiza si dentro de este momento el constitutivo consume el tiempo de la sesión, por ejemplo, los momentos en clase fueron los siguientes:

1. Saludo inicial.
2. Apertura de sesión.
3. Explicación del tema: Aplicaciones para la edición de imagen.
4. Explicación y demostración del programa Adobe Acrobat Pro Extended.
5. Receso.
6. Explicación y demostración del programa Premier, para edición de audio.
7. Despedida.

Figura 24

Momentos de la clase



Nota: Elaboración Propia.

En el momento 3 y 4 se presenta en la Figura 25 de conteo de constitutivos, solos los dos momentos donde se presenta el contenido y el proceso interactuando, en cambio el tercer, cuarto y quinto momento hacen el 72% del uso del tiempo de la clase, sin embargo, en el sexto momento el proceso se mantiene presentándose como casi único en este punto con algunas acciones nuevamente de la mano del contenido y del contexto, lo que demuestra que el uso del tiempo y el habla, deben clasificarse en lo verdaderamente se está usan al momento de presentar la sesión, usamos el habla en estos momentos para comunicar el contenido, mediante una lógica y una articulación de estos, dentro del contexto de entornos virtuales y la enseñanza de las artes visuales.

Figura 25

Grafica del número de acciones de cada constitutivo (Análisis cuantitativo)



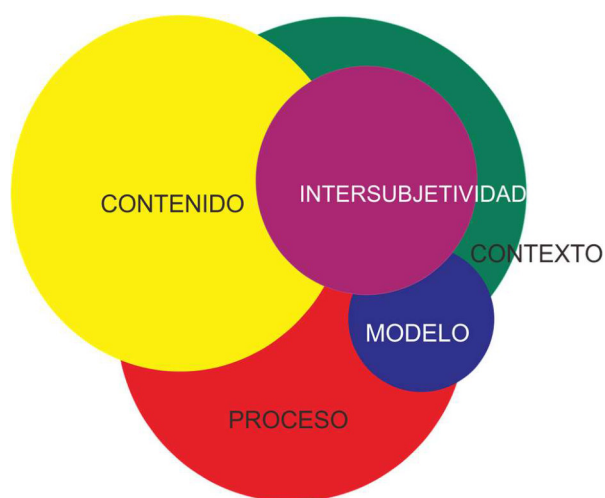
Nota: Elaboración Propia.

IV. Modelo Arqueológico

El modelo arqueológico se puede observar en la siguiente Imagen de la arqueología de la Práctica docente (Interpretación cualitativa), donde el Contenido y el proceso se encuentran conectado, y entre ellos se genera una intersubjetividad que se encuentra condicionada con el contexto, el entorno virtual dentro de esta práctica implica, solo la interacción de las personas que están ahí reunidas, evitando que se compartan significados comunes, el modelo se presenta en conexión con el contexto y proceso en que el maestro proporciona el contenido, este se presenta en la distribución de la clase, en el saludo, el receso y la despedida, por lo que no se presentan estilos particulares de irrupciones dentro del contenido, y solo como un organizador de la sesión. Ver Figura 26.

Figura 26

Imagen de la arqueología de la Práctica docente



Nota: Elaboración Propia.

V. Reflexión por Elemento y su integración.

En la arqueología de mi práctica docente, se logra visualizar e identificar cuáles son los elementos más destacados. Esto me permite concientizar la forma de cómo se encuentra estructurado el proceso de enseñanza - aprendizaje en mi práctica docente. A continuación, se describe cada elemento constitutivo.

Modelo. El constitutivo modelo en la arqueología, se representa en un porcentaje menor este se vincula con el demás constitutivo, se presenta en las rutinas, rituales de bienvenida, descanso y cierre. En determinados momentos el docente reorienta la sesión, en esta clase me sentí más que una docente como una facilitadora de contenido y procesos.

Contexto. El constitutivo contexto, es donde se da el proceso de enseñanza - aprendizaje. El contexto de mi clase se lleva a cabo en la aplicación Microsoft Teams, en mi registro se presentó en varias ocasiones describiendo en que software y aplicaciones que estamos trabajando, al igual se subrayó de verde turquesa, ya que hubo varias interrupciones por la conectividad que no es del todo eficiente por parte de todos los participantes. O incluso por ruidos del contexto casa, ya que es el contexto inmediato que las circunstancias por la pandemia nos determinaron y a su vez nos limitaron para que el proceso de facilitación de los aprendizajes fluyera de forma óptima. El escenario se mostró como un obstáculo para el proceso educativo. Las características propias del contenido generaron varias fallas e irrupciones en tiempos de la clase, lo que genera rupturas dentro del contenido y el proceso de la clase.

Contenido. El constitutivo contenido, en este registro tuvo la intención de que los estudiantes tuvieran una participación y generarán colaborativamente un conocimiento a partir de la investigación y funcionamiento de aplicaciones. La lógica de las presentaciones tiene el objetivo de que expliquen visualmente las aplicaciones y herramientas. En la arqueología los estudiantes,

adoptan una jerarquía en la sesión de clase al igual que la docente teniendo como resultado un equilibrio entre el contenido y el proceso facilitado por la exposición e instrucción de los temas por la docente. La lógica que se presentó en la exposición de contenidos, no presentó una construcción estructurada de conocimiento, al ser aplicaciones diferentes en los estudiantes solo se logró la comparación de los ambientes de cada aplicación y quizás solo el objetivo de conocer, más no de adquirir el conocimiento, ya que se presentó fragmentada, y en poco tiempo para cada exposición, sin tener un tiempo de reconocimiento y actuación sobre el conocimiento que les había sido entregado, el proceso memorístico se quedó en una faceta inicial, donde solo a nivel visual se podrían reconocer las herramientas, más no el cómo y porqué deben usarse, o en qué otras actividades personales me podrían funcionar.

La organización del contenido muestra el cómo se obstaculiza el proceso de conocimiento.

Proceso. El constitutivo proceso, como se mencionó anteriormente aparece en la arqueología como un elemento que predomina y que el propósito es situar a los estudiantes en una metodología de clase que finalmente está compuesta por procesos conceptuales, técnicos y actitudinales que permiten desarrollo en sus habilidades y desarrollan en el estudiante su proceso creativo para el desarrollo de un producto artístico. En este constitutivo se trató de ayudar al estudiante la apropiación del contenido, por medio de un tema explicativo.

Intersubjetividad. El constitutivo intersubjetividad, es elemental en este tipo de contenido y procesos cognoscitivos. La comunicación en el proceso enseñanza - aprendizaje a través de las TIC, representa necesariamente la interacción con las personas y los medios digitales, es interesante que en la intersubjetividad, algoritmos, sonidos o emoticones juegan un papel elemental para generar estímulos en el proceso creativo de los estudiantes y que a nivel de

reunión desde la plataforma los alumnos generen una interacción y quizás después lograr un intercambio de opiniones en voz alta, tomando la seguridad del micrófono abierto.

Pregunta de Investigación

¿En qué medida, las estrategias didácticas de la docente de Técnicas Auxiliares de Computación favorecen el aprendizaje significativo de las Artes Visuales?

Referentes teóricos

Este trabajo tiene como objetivo generar acciones de innovación ante la solución a la problemática de mi práctica docente la cual se ha venido formando desde la siguiente pregunta ¿En qué medida el trabajo colaborativo favorece el proceso enseñanza aprendizaje de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación, como estrategia didáctica del docente? Esta estrategia fue propuesta por el contexto actual de un entorno virtual y las problemáticas de comunicación en los proyectos colaborativos en alumnos de primer semestre.

El contexto de mi práctica se ve reflejado en situaciones técnicas del internet y de la aplicación Teams, así como de los tiempos que nos implican desarrollar las tareas del proyecto, por ello se tomó como estrategia esta propuesta teórica del aprendizaje colaborativo. Hernández (2015) percibe a los usuarios de las Tecnologías de la información y la comunicación, tiende a existir un empoderamiento del potencial de internet para diseminar contenidos, dejando atrás antiguos prejuicios acerca de la posesión del conocimiento.

Los contenidos que se comparten en clase por la docente tienen el objetivo de que este pueda evaluar la necesidad de abrir nuevo contenido o mejorar la adquisición del anterior por medio de la práctica individual o el trabajo colaborativo. Competencia que tiene la UDA se refiere a crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.

Ahora bien, el contexto del entorno virtual, de la aplicación Teams, y la caracterización del grupo 100, que cuenta con 15 estudiantes de los cuales 9 son mujeres y 6 son hombres los cuales cursan su primer semestre en el Programa Educativo Licenciatura en Artes Visuales en formato a distancia. Esta Unidad de Aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación, es obligatoria, pertenece al área básica y es prerrequisito para la UDA computación, esto nos cuestiona sobre qué otras estrategias se están adaptando para la adquisición de conocimiento, para transformarlo, por lo que surge la pregunta sobre la importancia que tiene el entorno en el proceso de aprendizaje significativo, adquirido por medio de las estrategias didácticas que se utilizan en esta UDA, si bien la primera pregunta fue planteada en torno a una estrategia en particular “Trabajo colaborativo”, lo interesante es saber qué pasa con las demás estrategias que se utilizan para lograr este aprendizaje significativo en el alumno.

El aprendizaje significativo y las estrategias didácticas son el eje rector de la creación de una ruta crítica que nos permita realizar una innovación en el quehacer docente de la UDA de Técnicas, por ello revisando a Díaz Barriga (2010) y el tema del aprendizaje significativo ella nos menciona que este aprendizaje implica un procesamiento activo de la información por aprender, así también la autora establece que cuando se aprende significativamente a partir de la información contenida en un contexto académico, se realiza un juicio de pertinencia para decidir las ideas que ya existen en la estructura cognitiva del alumno son las que se relacionan más con las nuevas ideas. Se determinan contradicciones y similitudes entre las ideas nuevas y las previas, la información nueva se reformula para hacer posible su asimilación en la estructura cognitiva del sujeto, por último, Díaz (2010) nos dice que realizar una “reconciliación” entre las ideas nuevas y previas no es posible, el lector realiza un proceso de análisis y síntesis con la información y reorganiza sus conocimientos bajo principios explicativos más inclusivos y amplios.

El objetivo de las innovaciones en la práctica docente es que se privilegie las estrategias didácticas que conduzcan a la adquisición de habilidades cognitivas de alto nivel en sus alumnos, que se genere la apropiación y la puesta en práctica de aprendizajes complejos (Díaz Barriga, 2010).

La información debe ser formulada por el docente de manera que logre presentar la información que pueda ser reformulada por estudiante, al mismo tiempo debe ser asimilada dentro de las estructuras cognitivas del estudiante, relacionando los conocimientos con su realidad inmediata y logré así darles sentido a estos (Díaz Barriga, 2010).

Díaz Barriga (2010) menciona que hay que diferenciar los tipos de aprendizaje que pueden ocurrir en la clase, la que se refiere al modo en que se adquiere el conocimiento y la que se refiere a la forma en que el conocimiento es subsecuentemente incorporado en la estructura del conocimiento o estructura cognitiva del aprendiz.

El constructivismo, dentro del aprendizaje significativo, es la corriente pedagógica más útil para desarrollar mi práctica docente. Se basa en utilizar los saberes previos de los estudiantes y conectarlos con los nuevos conocimientos. De esta forma se está generando un aprendizaje significativo que surge de sus propias experiencias, permitiéndoles relacionar, comprender y conectar con los nuevos saberes y así poder asimilar los nuevos conceptos. Para lograr este propósito son necesarias las estrategias dinámicas que permitan establecer dicha relación entre los conocimientos previos y los nuevos saberes. Díaz Barriga (2010) sugiere al docente una serie de principios educativos que se desprenden de una concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza:

- El aprendizaje implica un proceso constructivo interno y en este sentido es subjetivo y personal.

- El aprendizaje implica un proceso de reorganización interna de esquemas.
- El aprendizaje se facilita con apoyos que conduzcan a la construcción de puentes cognitivos entre lo nuevo y lo familiar y con los materiales altamente significativos.
- El grado de aprendizaje depende del nivel del desarrollo cognitivo emocional y social, y de la naturaleza de estructuras de conocimiento.

Menciona también que encontramos dos tipos de aprendizajes por recepción y por descubrimiento, en la segunda dimensión encontramos dos modalidades repetición y significado. La interacción de estas dimensiones se traduce en aprendizaje escolar, aprendizaje por recepción repetitiva, por descubrimiento repetitivo, por recepción significativa o por descubrimiento significativo (Díaz Barriga, 2010).

El propósito de aportar algunos conocimientos teóricos del aprendizaje significativo de Ausubel se verifican las características más relevantes, los factores necesarios del aprendizaje significativo, y así lograr el proceso de asimilación de la información en la estructura cognitiva, que los estudiantes sean capaz de desarrollar habilidades y destrezas propias.

Díaz Barriga (2003) comenta que, para Ausubel, el sujeto construye su aprendizaje a través de sus propias interpretaciones, por tanto, su modelo saca al sujeto de su papel pasivo y lo empodera de un proceso de aprendizaje construido y relacionado con los conocimientos previos, utilizándolos para reestructurar y organizar la información, algunos de los principios del modelo son los siguientes:

- Tener en cuenta los conocimientos previos, los cuales deben estar relacionados con los conocimientos que va a adquirir, de modo que sirvan de base para construir el nuevo aprendizaje.

- Despertar el interés del alumno: a través de actividades que sean de su interés.
- Los ejemplos explicados para lograr una representación que facilite la comprensión de la teoría.
- El docente debe servir de guía, para guiar el proceso cognitivo del aprendizaje
- Crear un aprendizaje situado en el ambiente sociocultural: es necesario que el aprendiz entienda por qué un mismo evento tiene distintas interpretaciones.

En la tesis realizada por Domínguez (2017), un estudio de tipo descriptivo, explicativo y transversal. Para el concepto aprendizaje muestra varias referencias sobre fundamentos de la docencia, aprendizajes sin límites, constructivismo pedagógico y la enseñanza, presenta también conceptos de la tecnología educativa donde lo expone como una aplicación sistemática del conocimiento científico, una nueva forma de abordar los problemas relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Es importante mencionar que al abordar los conceptos enseñanza, aprendizaje y tecnología educativa, apertura la explicación de la definición de las TIC's y los tipos que existen, introduce su explicación a partir de varias referencias; las tecnologías y la enseñanza en la Educación superior; Los tipos de las TIC que presenta Domínguez los ilustra en una tabla que toma del trabajo de Díaz Barriga (2010) "Estrategias docentes para un aprendizaje significativo" donde define los recursos, muestra que son y las características de estos, menciona a estos recursos y sus aplicaciones en la enseñanza en línea. La autora muestra conceptos relevantes dentro de la explicación de los tipos de Tic`s, características a cumplir; interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización.

El concepto de Renovación Pedagógica, Domínguez (2017) en su trabajo de tesis exponiendo la incorporación de las TIC's y la capacitación del docente en cuanto al uso de las Tecnologías de la Información. Domínguez explica a través de Marcelo (2011) la transformación de rol de docente, conceptualizando este rol en guía, mediador y aprendiz dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Una de las competencias específicas de la UDA de Técnicas es "Crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación." Ahora bien, el aprendizaje significativo, las teorías constructivistas, es momento de hablar de las estrategias y de ellas va a depender las didácticas específicas de las Artes Visuales, para lograr identificar si las estrategias didácticas de la docente de la UDA Técnicas Auxiliares de computación. El trabajo en las artes no es solamente una forma de crear actuaciones y productos; es una manera de crear nuestras vidas ampliando nuestra conciencia, conformando nuestras actitudes, satisfaciendo nuestra búsqueda de significado, estableciendo contacto con los demás y compartiendo una cultura (Eisner, 2004, p. 19).

Para Eisner (2004) en su explicación toma a Kubler 1988 sobre la Didáctica de las Artes Visuales la cual intenta explicar e interpretar la realidad partiendo de la comprensión de que "Todas las producciones humanas, y especialmente las artísticas, surgen en particulares condiciones históricas y sociales y no se comprenderían jamás estas condiciones especiales si no fuéramos capaces de captar los principios estructurales generales que se encuentran en la base de esas obras.

La metodología para Eisner (2004) en el ámbito de una didáctica de las artes visuales la metodología es de naturaleza cualitativa una vez que el fenómeno enseñanza surge en el aula en

contextos educativos organizados. Esta metodología intenta traer a la pauta del día los problemas en el proceso de enseñanza de las artes visuales en un movimiento de acción/reflexión/acción. Arañó (1994) menciona que la metodología parte del entendimiento de una Didáctica que comprenda el arte como parte del conocimiento humano, esto significa; una estructura propia inscrita en una más amplia del conocimiento general.

Para los fines de esta investigación fue necesario elaborar una ruta crítica, la cual tiene el objetivo de identificar el nivel en el que se encuentran los estudiantes de primer semestre de Artes visuales Guanajuato, para definir a dónde deben llegar, esta intervención pretende que los estudiantes logren identificar las características del programa, las habilidades que ya poseen y que reflejan sus creaciones. El interés personal de esta ruta crítica es identificar aspectos mi práctica y de la misma planeación que deberán ser atendidos para que se favorezca el aprendizaje significativo en los estudiantes.

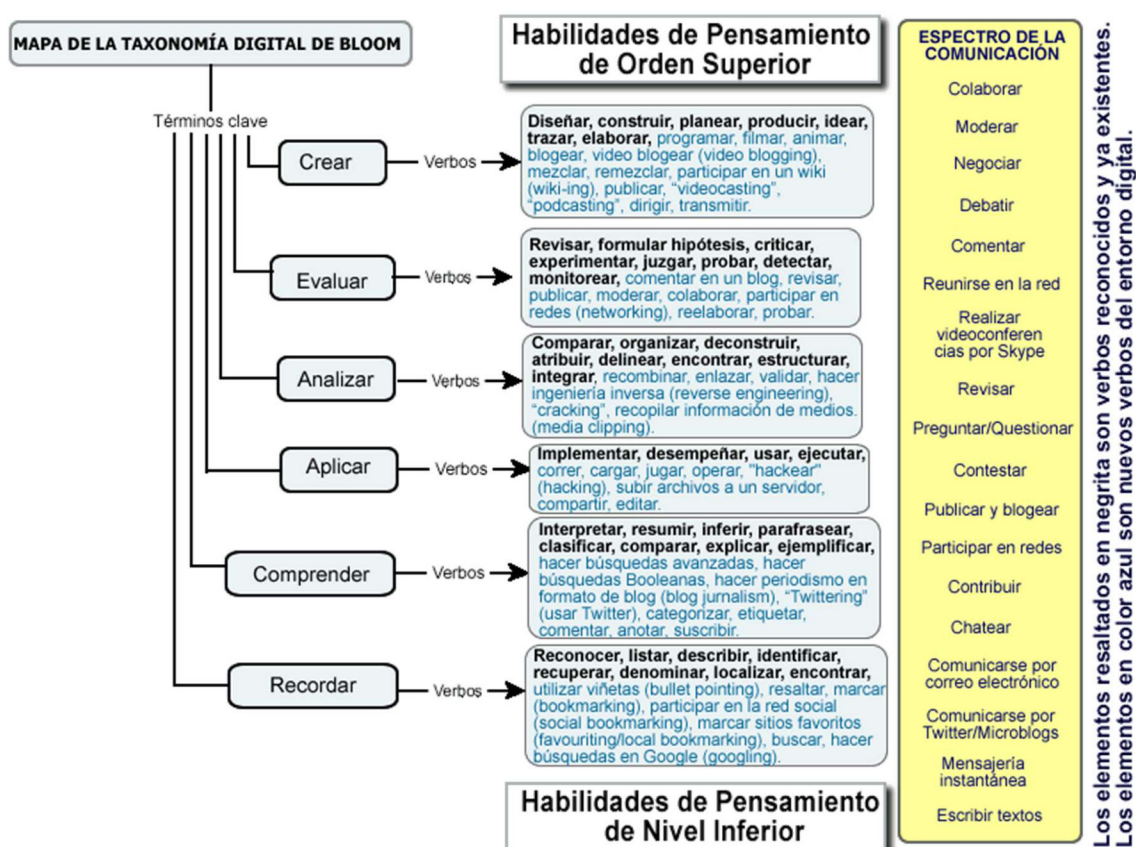
Para la elaboración de la ruta crítica se tomarán de referencia a Benjamín S. Bloom con la categoría 1 conocimiento, categoría 2 comprensiones y categoría 3 aplicaciones, estas categorías incluyen variables para atender las necesidades de la UDA. La Taxonomía de Bloom ofrece una descripción breve cada una de estas categorías, y se centra en las primeras tres (conocimiento, comprensión y aplicación) las cuales son fundamentales para establecer una base en el aprendizaje.

Dado el contexto actual y marcado por la emergencia en 2020 por la contingencia COVID-19 e integración de las TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación), han surgido nuevos objetivos, procesos y acción que impactan y se hacen presentes tanto en nuestras vidas como docentes, como en las de los estudiantes. Estas herramientas digitales, al volverse esenciales y las clases y ahora prácticamente en todas las actividades. Por ello, es necesario

adaptar la Taxonomía de Bloom en la era digital, para poder responder a los desafíos de esta temporalidad, utilizando esta ruta como recurso valioso para la enseñanza y el aprendizaje en este nuevo entorno, el digital como en las clases e, incrementalmente, en casi todas las actividades que a diario acometemos.

Figura 27

Taxonomía de Bloom



Ruta Crítica de la innovación

Elaboración de Ruta Crítica con base en la Taxonomía de Bloom revisada 2021

La ruta crítica está fundamentada en la taxonomía de Bloom en la era digital y presenta los tres niveles por los que tiene que pasar el estudiante para llegar al aprendizaje significativo. La elaboración de la ruta crítica, basada en la taxonomía de Bloom adaptada a la era digital, se convertirá en la herramienta para guiar el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales, un contexto donde el uso de las TIC's, es cada vez más predominante, que resulta importante estructurar estrategias que permitieran a los estudiantes transitar por los niveles: conocimiento, comprensión y aplicación. Esta ruta busca facilitar el aprendizaje significativo, y optimizar la forma en que los estudiantes integran y aplican nuevos conocimientos, ahora en un entorno digital, promoviendo su autonomía y creatividad para la resolución de los problemas.

Tabla 12

Ruta Crítica con base en la Taxonomía de Bloom

Nivel Ruta	Nombre	Términos clave	Objetivos	¿Cómo se logrará?	Respecto al estudiante
Nivel 1	Recordar	Reconocer, listar, describir, identificar, recuperar, denominar, localizar, encontrar.	Adquisición de conocimiento El estudiante será capaz de identificar, enlistar, resaltar, describir y recuperar conocimientos previos de las temáticas a trabajar, y también apoyándose de hacer búsquedas en Google esto será el principal proceso. (López, 2021)	Mediante explicación breve del tema por parte del docente	a) El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema. b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.

				Presentación de sitios	c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.
Nivel 2	Comprensión	Resumir, Interferir, explicar, ejemplificar	El estudiante será capaz de relacionar la información y clasificar la nueva con los conocimientos previos.	Hacer búsquedas de herramientas similares	a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.
Nivel 3	Crear	Diseñar, construir, planear, producir, idear, trazar, elaborar.	El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	construir una imagen Casos concretos, Elaborar la imagen a base de obra artística ya realizada	a) El estudiante es capaz de interpretar la información. b) El estudiante podrá construir su aprendizaje (unión de saberes previos para crear uno nuevo y aplicarlo a un caso concreto).

Nota. Elaboración propia. Información tomada de la taxonomía de Bloom en la era digital revisada.

Fundamentación metodológica

El diseño de la ruta crítica para la Unidad de Aprendizaje (UDA) Técnicas Auxiliares de Computación representa una propuesta metodológica innovadora en el contexto educativo de la Licenciatura en Artes Visuales. Basada en un enfoque de investigación-acción, la ruta crítica busca reflexionar y optimizar continuamente la práctica docente, promoviendo un aprendizaje significativo y colaborativo entre los estudiantes. A través de este proceso, se busca conectar teoría y práctica mediante actividades que integren el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en entornos virtuales, respondiendo a las demandas educativas contemporáneas.

La metodología adoptada combina elementos de la investigación-acción y la etnografía, lo que permite no solo observar y analizar la práctica docente, sino también comprender las interacciones sociales y tecnológicas en el aula virtual. Este enfoque facilita la identificación de las fortalezas y áreas de oportunidad en el desarrollo de competencias digitales, creativas y críticas por parte de los estudiantes. Así, la implementación de la ruta crítica se convierte en un espacio para explorar cómo las herramientas digitales, como Adobe Photoshop, InDesign y Microsoft Teams, impactan en el aprendizaje.

El marco teórico que sustenta esta propuesta incluye la Taxonomía de Bloom y teorías del aprendizaje como el constructivismo, el conectivismo y la socioformación. Estas perspectivas guían el diseño de actividades que llevan a los estudiantes desde niveles básicos de conocimiento y comprensión hacia niveles avanzados de creación, en los que pueden aplicar sus aprendizajes en proyectos significativos. La incorporación del conectivismo fomenta el trabajo colaborativo, mientras que la socioformación impulsa la resolución de problemas complejos en contextos reales.

La implementación práctica de la ruta crítica incluye un diagnóstico inicial para evaluar los saberes previos de los estudiantes, seguidos del diseño de actividades que se ajustan a sus necesidades y a las condiciones tecnológicas disponibles. Las estrategias didácticas se evalúan y ajustan continuamente mediante registros etnográficos y retroalimentación constante, lo que garantiza un proceso dinámico de mejora. Este enfoque permite superar las limitaciones tecnológicas que podrían afectar la participación de los estudiantes, transformándolas en oportunidades para innovar en la enseñanza.

Fundamentación metodológica basada en la investigación-acción. El autor (Cacho-Alfaro et al., 2012) autor sugiere a los docentes el comenzar a investigar su propia práctica docente para mejorar, transformar y comprender de otro modo su acción educativa, lo cual implica

problematizarla. No obstante, acercarse a la indagación sobre la propia práctica docente no es una tarea sencilla, dado que implica, entre otras cosas, asumir una postura meta.

La etnografía no consiste en solamente hacer un registro (diario), hacer etnografía es establecer relaciones, seleccionar informantes transcribir textos, establecer genealogías, trazar mapas de áreas, se trata de un cierto esfuerzo intelectual en el que está presente una triple relación:

- El dato etnográfico, observación detallada de la forma de regulación e interacción social.
- La teoría en la que se lee, los conceptos y/o categorías estructurales que provienen de las diferentes disciplinas.
- La reinterpretación la manera en la que el etnógrafo construye y narra su propia experiencia asociada a la cultura que observa y reinterpreta.

El gesto que se produce emite un mensaje que es recibido e interpretado por quien lo recibe, los datos que registra el etnógrafo son realmente interpretaciones de otras personas sobre lo que ellas y sus compatriotas piensan y sienten (observación e interpretación).

Trabajo del etnógrafo = Observar+ registrar + analizar (ORA)

La limitación de esta propuesta es que muchas de las prácticas, acciones, discursos y gestos son parte de nosotros mismos. Pocas veces nos preguntamos acerca de las relaciones de poder y poco pensamos en la forma en que esto convierte en violencia simbólica o bien en complejos procesos de socialización por parte de los adultos. Quien hace investigación etnográfica está escribiendo sobre su propia cultura, historia y conocimiento (Cacho-Alfaro et al., 2012, pp. 66-71)

El método etnográfico aporta elementos que permiten ver y exponer la reflexión de la realidad de un contexto específico intentando así dar un sentido y significado al mismo. El enfoque fenomenológico considera a las acciones humanas (los hechos y las experiencias con carácter reflexivo), para explicar el “porqué” de analizar lo que acontece en el proceso de aprendizaje de los alumnos dentro del ambiente escolar, el sentido que toma la aplicación del registro de clase como instrumento de carácter etnográfico que permite dar significado a la práctica mediante descripciones para su análisis.

Para la esta investigación otra metodología para investigar, el método de la investigación acción como estrategia metodológica a fin de interpretar las situaciones vividas por el docente en la realización de su práctica.

Tabla 13

Comparativa de la investigación acción, de forma práctica y de forma participativa

Investigación-acción	
Práctica	Participativa
Estudia prácticas locales (del grupo o comunidad)	Estudia temas sociales que constriñen las vidas de las personas de un grupo o comunidad
Involucra indagación individual o en equipo	Resalta la colaboración equitativa de todo el grupo o comunidad
Se centra en el desarrollo y aprendizaje de los participantes	Se enfoca en cambios para mejorar el nivel de vida y desarrollo humano de los individuos
Implementa un plan de acción (para resolver el problema, introducir la mejora o generar el cambio)	Emancipa a los participantes y al investigador
El liderazgo lo ejercen conjuntamente el investigador y uno o varios miembros del grupo o comunidad	-

Nota: Tomada de Creswell, (2005). Educational research. Planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research. USA: Pearson.

La investigación acción es un proceso que requiere en todo momento la autorreflexión debido a su carácter evaluativo. Esto quiere decir, que cada etapa del proceso cíclico se desarrolla a través de características específicas: planeación, acción y reflexión Para concretar la funcionalidad de la I-A es útil establecer respuesta a preguntas, tales como: qué se investiga, quién, cómo y para qué. Una investigación autorreflexiva, un en estando en el entorno esta debe toma distancia para cuestionar su misma realidad.

Plan de innovación

Primer Pregunta de innovación

¿Estrategias didácticas la docente de Técnicas Auxiliares de Computación favorecen de trabajo colaborativo de y el aprendizaje significativo de las Artes Visuales?

Propuesta de diseño de clase articulada a la pregunta de innovación.

Ruta crítica

Primera innovación 5 de junio de 2022

Tabla 14

Ruta Crítica para la Planeación de la primera innovación 5 de junio de 2022

Nivel Ruta	Términos clave	Objetivos	¿Cómo se logrará?
Nivel 1 Recordar	Reconocer listar, describir, identificar, recuperar, denominar, localizar, encontrar.	Adquisición de conocimiento El estudiante será capaz de identificar, enlistar, resaltar, describir y recuperar conocimientos previos de las temáticas a trabajar, y también apoyándose de hacer búsquedas en Google esto será el principal proceso. (López, 2021)	Mediante explicación breve del tema por parte del docente Presentación de sitios
Nivel 2 Comprensión	Resumir, Interferir,	Adquisición de conocimiento El estudiante será capaz de relacionar la información y	Hacer uso de herramientas o similares

	explicar, ejemplificar	clasificar la nueva con los conocimientos previos.	
Nivel 3 Crear	Diseñar, construir, planear, producir, idear, trazar, elaborar.	Profundización del conocimiento El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	construir una imagen Casos concretos, Elaborar la imagen a base de obra artística ya realizada

Nota. Elaboración propia

Reformulación de la Pregunta de innovación. ¿Qué estrategias didácticas de la docente fomentan el aprendizaje significativo y el ambiente colaborativo en los estudiantes de primer semestre? ¿En qué medida estas estrategias trasladar a sus estudiantes del nivel dos de comprensión al tres de creación o aplicación de la información?

Objetivos generales de la innovación.

- El objetivo del segundo momento es introducir al estudiante al uso de software para la elaboración de contenidos audiovisuales.
- El objetivo del tercer momento es que el estudiante reconozca la variabilidad de difusión existente de obra artística.
- Saber distinguir procesadores de texto, programas de edición de fotos, edición de sonido y video.
- Capacidad para la percepción, lectura, reflexión e interpretación de los manuales técnicos.
- Representación gráfica. Identificar la importancia del artista visual dentro de un desarrollo lector y la creación de un lenguaje visual dentro de materiales educativos.
- Presentación de portafolio en línea. Compartir los conocimientos adquiridos y adquirir potencial para comunicarse.

Presentación de la práctica a Innovar: Registro de obra.

La Unidad de aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación propone una introducción al uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la producción de materiales digitales de diversa índole, desde la creación de recursos educativos hasta la elaboración de productos audiovisuales. La unidad de aprendizaje se desarrolla de manera presencial, combinando los saberes teóricos y prácticos, el enfoque pedagógico que se busca es que los estudiantes adquieran las competencias sobre las TIC's, y también desarrolle habilidades creativas y críticas con el fin de producir obra artística de calidad, logrando alcanzar un aprendizaje significativo del uso de las TIC's.

Tabla 15

Datos de Identificación de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación

2.- Identificación de la UDA			
Campus/CNMS	Campus Guanajuato		
División/ENMS	División de Arquitectura, Arte y Diseño		
Programa Educativo:	Licenciatura en Artes Visuales		
Nombre de la UDA	Técnicas Auxiliares de Computación		
Clave de la UDA:	IIII05129	No. Créditos:	5

Fuente: Formato Guía Docente Universidad de Guanajuato 2022.

Competencia de la UDA

La Unidad de Aprendizaje Técnicas auxiliares de computación, incide de manera directa en la formación de la competencia genérica institucional: Maneja ética y responsablemente las tecnologías de la información para agilizar sus procesos académicos y profesionales de intercomunicación.

Saberes previos

Es un taller que se imparte al inicio del Programa Educativo, por lo que no requiere de un prerequisite, sin embargo, el estudiante debe contar con competencias digitales básicas como el uso y gestión de documentos, el manejo de dispositivos como teléfonos inteligentes y capacidad para la percepción, lectura, reflexión e interpretación de discursos artísticos.

Cómo abordar la UDA.

Las actividades de aprendizaje se realizarán por; demostración por conocimiento (Estudio de definiciones, revisión de libros, material digital, presentaciones virtuales y videos) Estudio dirigido (Lecturas, exposición verbal, tareas escritas sobre los distintos tipos de procedimientos posibles a partir del uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la elaboración de productos audiovisuales) Práctica dirigida (Desarrollo de proyectos y presentación verbal e impresa de la propuesta, todas las evidencias se almacenaran en repositorios que crearán los mismos estudiantes para su evaluación) Ejercitación e Investigación sobre el tema y lecturas (Reporte de lecturas, Investigación y tareas).

Momento en el que se aplicara la innovación.

Tabla 16

Momentos de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación, selección del momento en el que se aplicara la intervención, 2022

Cuarto Momento: Creación de portafolio.			
Propósito del momento:			
El estudiante identifique las posibilidades de difusión de su obra artística y cree en consecuencia un repositorio en línea para la misma, mediante el desarrollo de ejercicios de expresión oral y escrita a través de las Tics			
Contenidos	Estrategias	Actividades	Productos Aprendizaje
Estructura "Partes de un cuento"; paquetería Word.	Exposición del tema por medio del	Crear una premisa en equipo de un cuento	Documento en Word con el contenido estructurado de la premisa del cuento

	docente, Muestra de materiales similares.		
Paquetería Excel	Trabajo colaborativo de asignación de roles para la ejecución de la narración	Dividir el cuento en capítulos dentro de un formato de Excel, grabar la narración individual de cada integrante	Manejo de dispositivos para crear unas grabaciones.
Expresión visual "Introducción al dibujo digital"	Presentación de las partes del dibujo digital, elección de herramientas de alcance general del grupo	Creación de StoryBoard colaborativo del cuento	Tabla de Excel con la organización de escenas
El portafolio de obra "utilización del software adobe premier"	Lecturas técnicas sobre la creación de un portafolio de obra.	Desarrollo colaborativo dirigido creación y publicación de portafolio de evidencias(cuento).	video del cuento
Registro de obra	Visionado de materiales digitales de distintos creadores audiovisuales.	Registro audiovisual de productos de aprendizaje.	Presentación de portafolio en línea que recopile todos los productos de aprendizaje.
La importancia de la difusión de obra, así como los principales canales y tendencias actuales.	Exposición de tendencias sobre el portafolio de obra	A distancia: Retroalimentación hacia sus pares en plataforma social.	

Nota. Elaboración propia 05 de junio 2022. Formato Guía Docente Universidad de Guanajuato 2022

Ubicación de la práctica a Innovar. Registro de obra.

Tabla 17

Momento específico de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación en el que se aplicara la intervención, 2022

Contenidos	Estrategias	Actividades	Productos Aprendizaje
Registro de obra	Visionado de materiales digitales de distintos creadores audiovisuales.	Registro audiovisual de productos de aprendizaje.	Presentación de portafolio en línea que recopile todos los productos de aprendizaje.

Nota. Elaboración propia 05 de junio 2022.

Planeación y desarrollo de la clase. Registro de obra

Propósito de la sesión

Identificar los elementos que componen un portafolio de obra y visualizar ejemplos de portafolios de otros artistas, con el fin de realizar una propuesta personal con la obra realizada en el semestre.

Duración de la sesión. 120 minutos

Estrategias de aprendizaje utilizadas en la innovación.

Se utilizarán como metodología las herramientas didácticas:

- Visualización de materiales digitales.
- Visualización de referentes para conseguir diseñar un portafolio
- Presentación de InDesign.
- Herramientas de Ilustrador
- Herramientas de Photoshop
- Repetición de información (GiFF)

Bibliografía de la sesión

1. Art Lima. (21 de septiembre 2021). "¿Cómo crear un portafolio de artista?" - Por Edward Venero. [Archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=3LxGDart0GY>

2. Artistas Latinas. (30 octubre 2020). *VIDEOAULA - Introducción al Portafolio Artístico - en español*. [Archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=WD160aSMJaY>
3. Estado del Arte. (04 de febrero de 2021). *¿Cómo hacer un portafolio de artista? (Lo que aún no te han dicho)*. [Archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=KjZO6pmrRmE>
4. Marco Creativo. (28 de febrero 2019). *Cómo hacer un PORTAFOLIO o BOOK de trabajos*. [Archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=6KMTBMfu5UQ>

Herramientas con las que cuentan los estudiantes es el entendimiento de anatomía humana, uso de contrastes y entendimiento de la luz, uso del rango de valor, estudio de valor, gesto.

¿Qué es un portafolio artístico y cómo se elabora? Una obra individual entabla un diálogo con el espectador, y no necesariamente apunta a su creador, pero un portafolio artístico es una recopilación de obras que conforman una radiografía de quiénes somos como artistas. Aquí hay algunos pasos generales para que le des forma a tu primer portafolio.

Aplicación

Objetivos del material. Qué el alumno genere una autoevaluación, Registro, Razonamiento Lógico, Repaso, Presentación del trabajo del artista, Aprender a usar su trabajo creativo y realizar una reflexión sobre su proceso creativo.

Objetivos de la aplicación.

- Selección de obra propia
- Presentación de portafolios para trabajos, concursos
- Creación de una imagen profesional para su carrera

Evaluación de la práctica.

¿Quién evalúa? ¿Cuándo? ¿Cómo? El docente evaluará los ejercicios de composición de portafolio, así como el avance del alumno en horas libres dentro de su hogar a partir de evidencias fotográficas e impresiones de pantalla.

Los criterios para evaluar las operaciones cognitivas se utilizará la propuesta de Flores Flores et al. (2017) en su texto “Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios”, realizado en la Universidad de Concepción. Chile. Donde propone la evaluación del uso de ilustraciones en los siguientes 5 criterios:

1. Establece relaciones entre la ilustración y el tema central.
2. Realiza inferencias a partir de la ilustración.
3. Describe la ilustración, entregando información de diversa índole.
4. Jerarquiza las ideas, organizándolas de menor a mayor importancia.
5. Socializa las ideas provenientes de la ilustración con sus pares.

Criterios de evaluación del material y propósito de clase:

Rubrica de evaluación

Tabla 18

Rubrica de evaluación y sus indicadores

Indicador	100%	50%	No se realizo
El alumno se integra con sus compañeros y realiza aportaciones (Conversatorio)			
El alumno identifica los elementos de edición en las aplicaciones			
El alumno aplica los procesos de edición de documentos, creación de dibujo digital y edición de imágenes			
El material diseñado es totalmente pertinente y adecuado al contexto aplicado; se observa claramente que se ejecutó de manera adecuada			
El estudiante señala de manera explícita el objetivo y cómo abona el material aplicado al cumplimiento del objetivo, competencia o propósito del tema abordado en clase			
El estudiante es autocrítico, analizando los pros y contras de su material			

Nota: Elaboración propia, 2022.

Proceso

Planificación de la clase y aplicación del material didáctico clase “Videos similares y Aplicaciones”.

Tabla 19.

Planificación de la clase "Videos similares y Aplicaciones"2022

Temáticas	Videos similares			Descanso	Aplicaciones					Total tiempo
	Introducción a la practica	Videos similares	Conversatorio		Apartado de explicación de la Portafolio	Proceso de elección de dibujos de storyboard	Proceso de elección de dibujos de storyboard	Aplicación de retoques finales	Recapitulación, y comentarios.	
Estrategias de aprendizaje utilizadas en la innovación	Saludo inicial	1.- Visualización de materiales digitales.	2.- Visualización de referentes para conseguir diseñar un portafolio	Tiempo libre	3.- Presentación de InDesign.	4._ Herramientas de Ilustrador		5.- Herramientas de Photoshop	6._ Repetición de información (.Gif)	
Horario	08:20-8:40.	8:40-9:00	9:00-9:20	9:30-9:50	9:50-10:00	10:00-10:10	10:00-10:15	10:00-10:25	10:00-10:30	Total
Duración	20	20	20	20	10	10	5	10	5	120

Temáticas	Videos similares			Descanso	Aplicaciones					Total tiempo
	Introducción a la práctica	Videos similares	Conversatorio		Apartado de explicación de la Portafolio	Proceso de elección de dibujos de storyboard	Proceso de elección de dibujos de storyboard	Aplicación de retoques finales	Recapitulación, y comentarios.	
Aprendizaje esperado	Explicación de las funciones de un portafolio y que se visualiza en los videos	Se muestran las opciones de manipulación, información necesaria de un portafolio, colores utilizados en los portafolios, formatos y diseños de los mismo	Indicar las distintas opciones que hay para poder darle un acabado más dibujo	Pausa	Se indica como editar páginas, para el portafolio a realizar	Ejemplo de dibujo análogo a digital	Mostrar materiales similares para realizar el diseño de las páginas de su portafolio.	Demostrar la modificación de imagen, mediante la exposición de temas: Color, recorte, reglas, líneas guías, selección.	Cierre, tarea y recapitulación	
Objetivos	Construcción simbólica, verbal o imaginaria de lo que se está tratando de aprender	Construcción simbólica, verbal o imaginaria de lo que se está tratando de aprender	Construcción analógica, parafraseo, la utilización de conocimientos previos, experiencias.		Uso de programa para ordenar información	Repetir el orden del proceso	Construcción simbólica, verbal o imaginaria de lo que se está tratando de aprender	Repetir el orden del proceso	Conocimiento del individuo acerca de sus propios procesos	
Estrategia de aprendizaje	Estrategia de elaboración	Estrategia de elaboración	Estrategia de monitoreo		Estrategias organizacionales	Estrategias de ensayo	Estrategias de elaboración	Estrategias de ensayo	Estrategia de monitoreo de comprensión	

Temáticas	Videos similares			Descanso	Aplicaciones					Total tiempo
	Introducción a la práctica	Videos similares	Conversatorio		Apartado de explicación de la Portafolio	Proceso de elección de dibujos de storyboard	Proceso de elección de dibujos de storyboard	Aplicación de retoques finales	Recapitulación, y comentarios.	
Rol Estudiante	Observador: toma notas durante la sesión	poder ver los materiales relevantes, conversar con otros fácilmente, e intercambiar materiales e ideas fácilmente	cuestiona las ideas o conclusiones ofreciendo alternativas diferentes		repetir la información en su casa	proporciona y organiza el material necesario para las tareas y proyectos	Observador: toma notas durante la sesión	proporciona y organiza el material necesario para las tareas y proyectos	Elaborar Preguntas o dudas sobre el tema	
Rol del docente	Como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje,	dentro de la técnica didáctica de Aprendizaje Colaborativo, el docente es un guía y un coinvestigador.	funciones de observación, interactuando en los equipos de trabajo		ofrecer a los estudiantes tiempo suficiente para la reflexión sobre sus procesos de aprendizaje y	el docente es un facilitador	saber proporcionar a los estudiantes experiencias concretas como punto de partida para las ideas abstractas	el docente es un facilitador	ofrecer retroalimentación adecuada en tiempo y forma	
Producto esperado		Reconocer los datos mínimos para diseñar un portafolio	Generar Ideas generales de un portafolio de obra		Reconocer el proceso para armar documento	Reconocer el proceso para realizar vectorización	Contar con referencias para diseñar una página	Reconocer el proceso para editar imágenes para portafolio	Elaboración del portafolio	
Evaluación			Jerarquizar las ideas, organizándolas de menor a		Socializar las ideas provenientes de la ilustración y el	Establecer relaciones entre la ilustración y el	Realizar inferencias a partir de la	Establecer relaciones entre la ilustración y el	Describir la ilustración, entregando inform	

Temáticas	Videos similares			Descanso	Aplicaciones					Total tiempo
	Introducción a la práctica	Videos similares	Conversatorio		Apartado de explicación de la Portafolio	Proceso de elección de dibujos de storyboard	Proceso de elección de dibujos de storyboard	Aplicación de retoques finales	Recapitulación, y comentarios.	
			mayor importancia.		ción con sus pares.	tema central.	ilustración.	tema central.	ación de diversa índole.	

Nota: Elaboración propia 2022.

Segunda Pregunta de innovación. Dentro del Diseño de clase: "Portafolio" del 11 de junio del 2022

En la primera innovación y para permitir el registro de la obra artística, se buscó desarrollar en el alumno competencias digitales mediante el uso de tecnologías y métodos básicos, además de identificar gracias a la observación y análisis los elementos principales de un portafolio digital. En la segunda innovación se creó un portafolio digital, utilizando el nuevo conocimiento y habilidades con su experiencia previa, lo que requirió no solo una reflexión de sus procesos creativos, también el trabajo colaborativo para la resolución de problemas.

De esta forma, mientras que en la primera innovación se emplearon niveles cognitivos como "recordar y comprender" de la Taxonomía de Bloom, con la segunda innovación se genera un proceso de reflexión (dinámico y continuo) característico de la investigación-acción, este ciclo permitió identificar las dificultades y reorientar las actividades para el diseño integral de sus portafolios artísticos.

Finalmente, las tres fases claves identificadas en la ruta crítica de este proceso fueron: La adquisición de conocimiento (recuperación de conceptos y conocimientos previos), la

profundización y comprensión (se consolidaron las bases y aprendizajes mediante el uso de herramientas avanzadas), y la creación (integración del aprendizaje en un producto final con reflejo de su identidad artística como su comprensión técnica).

Relación Directa entre Micro ensayos y Pregunta de Innovación. Mientras que el primer micro ensayo permitió identificar en la práctica docente retos como la baja motivación estudiantil y el uso limitado de herramientas digitales, en el segundo micro ensayo se emplearon estrategias concretas para su análisis, como materiales audiovisuales ("Videos Similares y Aplicaciones") para resolver sus propios portafolios digitales. Esta relación entre ambos micro ensayos podría obedecer a la siguiente pregunta de innovación: "¿Cómo diseñar estrategias didácticas que fomenten el aprendizaje significativo y colaborativo mediante recursos digitales en la UDA Técnicas Auxiliares de Computación?". Mientras que en el primer ensayo se formuló esta necesidad, en el segundo fue posible la implementación y evaluación, haciendo evidente la transformación educativa.

Las dos innovaciones y los microensayos empleados evidencian cómo es que la investigación-acción es un avance en la práctica docente, desde la identificación del problema, transformación del aprendizaje hasta la visión pedagógica en donde las fases de reflexión, análisis y acción son indispensables. Este enfoque reafirma la importancia de la espiral dialéctica en la innovación educativa y aprendizaje digital y artístico.

Segunda pregunta de innovación. ¿Qué estrategias didácticas de la docente fomentan el aprendizaje significativo y el ambiente colaborativo en los estudiantes de primer semestre? ¿En qué medida estas estrategias trasladan a sus estudiantes del nivel dos de comprensión al tres de creación o aplicación de la información?

Objetivos generales de la innovación.

1. El Estudiante reconozca la variabilidad de difusión existente de obra artística.
2. Capacidad para la percepción, lectura, reflexión e interpretación de los manuales técnicos.
3. Representación gráfica. Identificar la importancia del artista visual dentro de un desarrollo lector y la creación de un lenguaje visual dentro de materiales educativos.
4. Presentación de portafolio. Compartir los conocimientos adquiridos, adquirir potencial para comunicarse

Dirección I. I. E. (s.f.) enuncia a través de Mills (1996) que al trabajar con la técnica didáctica de Aprendizaje Colaborativo se ha visualizado que los estudiantes recuerdan más tiempo el contenido, desarrollan habilidades de razonamiento superior y de pensamiento crítico, generan confianza para ser aceptados por ellos mismos y por los demás (p. 15).

Ruta crítica. Registro de Obra.

Tabla 20

Ruta Crítica de la sesión de la práctica a Innovar: registro de obra

Nivel Ruta	Términos clave	Objetivos	¿Cómo se logrará?	Respecto al estudiante
Nivel 1 Recordar		Adquisición de conocimiento		a El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema.
	Reconocer listar, describir, identificar, recuperar, denominar, localizar, encontrar.	El estudiante será capaz de identificar, enlistar, resaltar, describir y recuperar conocimientos previos de las temáticas a trabajar, y también apoyándose de hacer búsquedas en Google esto	Mediante explicación breve del tema por parte del docente	b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.

Nivel Ruta	Términos clave	Objetivos	¿Cómo se logrará?	Respecto al estudiante
		será el principal proceso. (López, 2021)	Presentación de escenarios	c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.
Nivel 2 Comprensión	Resumir, Interferir, explicar, ejemplificar	Adquisición de conocimiento El estudiante será capaz de relacionar la información y clasificar la nueva con los conocimientos previos.	Hacer búsquedas de herramientas similares	a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.
Nivel 3 Crear	Diseñar, construir, planear, producir, idear, trazar, elaborar.	Profundización del conocimiento El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	construir una imagen Casos concretos, Elaborar la imagen a base de obra artística ya realizada	a) El estudiante es capaz de interpretar la información. b) El estudiante podrá construir su aprendizaje (unión de saberes previos para crear uno nuevo y aplicarlo a un caso concreto).

Nota. Elaboración propia 2022.

Presentación de la práctica a Innovar: registro de obra.

Tabla 21

Datos de Identificación de la UDA Técnicas Auxiliares de Computación

2.- Identificación de la UDA			
Campus/CNMS	Campus Guanajuato		
División/ENMS	División de Arquitectura, Arte y Diseño		
Programa Educativo:	Licenciatura en Artes Visuales		
Nombre de la UDA	Técnicas Auxiliares de Computación		
Clave de la UDA:	IILI05129	No. Créditos:	5

Nota. Elaboración propia. Formato Guía Docente Universidad de Guanajuato 2022

Contextualización. La Unidad de aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación propone una introducción al uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la producción de materiales digitales de diversa índole, desde la creación de recursos educativos hasta la elaboración de productos audiovisuales. La UDA se imparte de manera presencial e incluye saberes teóricos y prácticos para que el estudiante logre alcanzar un aprendizaje significativo. Al final el curso el estudiante será capaz de producir obra artística con un sentido crítico del uso de las TICs.

Cómo abordar la UDA. Las actividades de aprendizaje se realizarán por; demostración por conocimiento (estudio de definiciones, revisión de libros, material digital, presentaciones virtuales y videos) Estudio dirigido (Lecturas, exposición verbal, tareas escritas sobre los distintos tipos de procedimientos posibles a partir del uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la elaboración de productos audiovisuales) Práctica dirigida (Desarrollo de proyectos y presentación verbal e impresa de la propuesta, todas las evidencias se almacenaran en repositorios que crearán los mismos estudiantes para su evaluación) Ejercitación e Investigación sobre el tema y lecturas (Reporte de lecturas, Investigación y tareas).

Competencias específicas o disciplinares o profesionales del Programa Educativo En la primera innovación se relacionó el objetivo diseño desde la Competencia (s) de la UDA, en esta segunda innovación se desea conseguir un conocimiento más integral, así que nos enfocamos en las competencias específicas del programa Educativo de Artes Visuales.

El programa educativo de la Licenciatura de la Universidad de Guanajuato se vincula al Modelo Educativo en la inserción de:

1. Crear Obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.
2. Promover el aprendizaje de las artes mediante procesos de didáctica en labores académicas y de investigación-creación que permita la producción artística e investigación individual o colectiva.
3. Proponer argumentos teórico-conceptuales para realizar crítica y autocrítica de la producción artística.
4. Intervenir en procesos de promoción y difusión de la obra artística en su contexto cultural para el beneficio social.

La misión del Departamento de Artes Visuales como Misión señala que en un ambiente abierto a la libre discusión de las ideas, la creación crítica, la investigación, promoción y conservación de las expresiones artísticas y la cultura, así como la preservación, la difusión, el acercamiento de los valores y su extensión a la sociedad, procurará la formación integral de

profesionales en las artes visuales para la construcción de una sociedad libre, justa, democrática, equitativa, con sentido humanista y conciencia social.

Es aquí donde el objetivo de registrar, promover y conservar las expresiones artísticas cobra fuerza en el momento cuatro de creación de portafolio, ya que promueve el aprendizaje de las artes mediante la investigación-creación que permita la producción artística e investigación individual o colectiva

Momento en el que se aplicara la innovación. El portafolio de obra "utilización del software adobe premier".

Tabla 22

Momentos de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación, selección del momento en el que se aplicara la intervención, 2022

Cuarto Momento: Creación de portafolio.			
Propósito del momento:			
El estudiante identifique las posibilidades de difusión de su obra artística y cree en consecuencia un repositorio en línea para la misma, mediante el desarrollo de ejercicios de expresión oral y escrita a través de las Tics			
Contenidos	Estrategias	Actividades	Productos Aprendizaje
Estructura "Partes de un cuento"; paquetería Word.	Exposición del tema por medio del docente, Muestra de materiales similares.	Crear una premisa en equipo de un cuento	Documento en Word con el contenido estructurado de la premisa del cuento
Paquetería Excel	Trabajo colaborativo de asignación de roles para la ejecución de la narración	Dividir el cuento en capítulos dentro de un formato de Excel, grabar la narración individual de cada integrante	Manejo de dispositivos para crear una grabación.
Expresión visual "Introducción al dibujo digital"	Presentación de las partes del dibujo digital, Elección de herramientas de alcance general del grupo	Creación de Storyboard colaborativo del cuento	Tabla de Excel con la organización de escenas

El portafolio de obra "utilización del software adobe premier"	Lecturas técnicas sobre la creación de un portafolio de obra.	Desarrollo colaborativo dirigido creación y publicación de portafolio de evidencias (cuento).	video del cuento
Registro de obra	Visionado de	Registro audiovisual	Presentación de portafolio
	materiales digitales de distintos creadores audiovisuales.	de productos de aprendizaje.	en línea que recopile todos los productos de aprendizaje.
La importancia de la difusión de obra, así como los principales canales y tendencias actuales.	Exposición de tendencias sobre el portafolio de obra	A distancia: Retroalimentación hacia sus pares en plataforma social.	

Nota. Elaboración propia 2022. Formato Guía Docente Universidad de Guanajuato

Ubicación de la práctica a Innovar.

Portafolio Guía Docente 2022.

Tabla 23

Momento específico. El portafolio de obra "utilización del software adobe premier" de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación en el que se aplicara la intervención, 2022

Contenidos	Estrategias	Actividades	Productos Aprendizaje
El portafolio de obra "utilización del software adobe premier"	Lecturas técnicas sobre la creación de un portafolio de obra.	Desarrollo colaborativo dirigido creación y publicación de portafolio de evidencias (cuento).	video del cuento

Nota. Elaboración propia 2022. Formato Guía Docente Universidad de Guanajuato 2022

Propuesta de integración de innovación

Tabla 24

Propuesta de integración de innovación en El portafolio de obra "utilización del software adobe premier", 2022

Contenidos	Estrategias	Actividades	Productos Aprendizaje
El portafolio de obra	Creación de un portafolio de obra análoga (Dibujo gestual).	Desarrollo colaborativo, dirigido a la creación y publicación de portafolio de evidencias de la práctica (Dibujo gestual)	Portafolio estudios de dibujo gestual y línea continua

Nota. Elaboración propia 2022. Formato Guía Docente Universidad de Guanajuato 2022

Planeación y desarrollo de la clase

Propósito de la sesión

Identificar los elementos que componen un portafolio de obra y visualizar ejemplos de portafolios de otros artistas de su misma institución, pero de diferente semestre, con el fin de realizar una propuesta personal con la obra realizada al final de la sesión.

Duración de la sesión 120 minutos

Estrategias de aprendizaje utilizadas en la innovación.

- Estrategia de evocar y relacionar.
- Estrategia de elaboración y experimentación.
- Elección de objetos.
- Estrategia de experimentación.
- Estrategias de ensayo.

- Estrategias de elaboración y comprensión.
- Estrategias de monitoreo y selección.

Herramientas con las que cuentan. Entendimiento de anatomía humana, uso de contrastes y entendimiento de la luz, estudio de valor, gesto.

¿Qué es un portafolio artístico y cómo se elabora? Una obra individual entabla un diálogo con el espectador, y no necesariamente apunta a su creador, pero un portafolio artístico es una recopilación de obras que conforman una radiografía de quiénes somos como artistas. Aquí hay algunos pasos generales para que le des forma a tu primer portafolio físico en la clase de Técnicas auxiliares de computación.

Aplicación.

Los objetivos del material se refieren a qué el alumno genere una autoevaluación, Registro, Razonamiento Lógico, Repaso, Presentación del trabajo del artista, Aprender a usar su trabajo creativo y realizar una reflexión sobre su proceso creativo.

Objetivos de la aplicación.

- Selección de obra propia
- Presentación de portafolios para trabajos, concursos
- Creación de una imagen profesional para su carrera

Evaluación.

¿Quién evalúa? ¿Cuándo? ¿Cómo? El docente evaluará los ejercicios de dibujo gestual y línea continua de portafolio, así como el avance del alumno en horas libres dentro de su hogar a partir de evidencias fotográficas e impresiones de pantalla.

Los criterios para evaluar las operaciones cognitivas se utilizará la propuesta de Flores Flores et al. (2017) en su texto “Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios”, realizado en la Universidad de Concepción, en Chile. Donde propone la evaluación del uso de ilustraciones en los siguientes 5 criterios:

- Establece relaciones entre la ilustración y el tema central.
- Realiza inferencias a partir de la ilustración.
- Describe la ilustración, entregando información de diversa índole.
- Jerarquiza las ideas, organizándolas de menor a mayor importancia.
- Socializa las ideas provenientes de la ilustración con sus pares.

Criterios de evaluación del material y propósito de clase:

Rubrica de evaluación.

Tabla 25

Rubrica de evaluación y sus indicadores

Indicador	100%	50%	No se realizo
El alumno se integra con sus compañeros y realiza aportaciones (Conversatorio)			
El alumno identifica los elementos de edición en las aplicaciones			
El alumno aplica los procesos de edición de documentos, creación de dibujo digital y edición de imágenes			
El material diseñado es totalmente pertinente y adecuado al contexto aplicado; se observa claramente que se ejecutó de manera adecuada			
El estudiante señala de manera explícita el objetivo y cómo abona el material aplicado al cumplimiento del objetivo, competencia o propósito del tema abordado en clase			
El estudiante es autocrítico, analizando los pros y contras de su material			

Nota. Elaboración propia 2022.

Aspectos que considerar en la segunda innovación.

- Mejorar la interacción del estudiante con el interlocutor (docente, tallerista, administrativo)
- Crear prácticas que generen el intercambio de conocimiento y aprendizajes
- Enfocar la práctica para conseguir la observación de estrategias que sigan fomentando el trabajo colaborativo.
- Crear situaciones que le ayuden al alumno a experimentar y articular la información con los saberes previos.
- Se generen discusiones.
- Poder verificar el proceso.

- El contenido sea el mayor constitutivo, pero se vea inmerso en cada momento de manera que el estudiante responda al estímulo de la instrucción por la forma que es dada.

Planificación de la clase y aplicación del material didáctico.

Proceso.

Tabla 26

Planificación de clase y planificación del material didáctico

Temáticas	Saberes (Dibujo Gestual)			Saberes (Línea continua)		Trabajo Colaborativo (pares)	Trabajo colaborativo (Grupal)	
	Presentación del ponente y los contenidos al grupo.	Concepto de dibujo	Dibujo gestual rápido de objetos. (10 dibujos de 1 min. cada uno.)	Selección de objetos. (Descanso)	Línea continua de objeto sin despegar la herramienta a del papel, manteniendo la vista en el objeto.	Línea continua de rostros sin mirar el lienzo, sin despegar la herramienta, retrato en parejas.	Dibujo a gran escala en el piso con vara.	Presentación de trabajos.
Horario	08:20-8:40.	8:40-9:00	9:00-9:15	9:15-9:25	9:25-9:40	9:40-9:55	9:55-10:15.	10:15-10:30
Duración	10	20	15	10	15	15	20	15
Aprendizajes esperados	Crear un espacio cómodo para la experimentación de retos creativos y cognitivos.	Evaluación del grupo en relación a los alcances del concepto de dibujo.	Empezar un dibujo a través de la captación de formas y estructuras básicas mediante las posibilidades individuales,	Sortear variedad de objetos sugeridos por el grupo	Integración en la experiencia de observación profunda de un objeto	Observación, conexión y reconocimiento de la otra persona.	Trabajo en equipo y refuerzo de creatividad al solucionar una forma que está fuera del control individual.	Reforzar la confianza y el valor de la práctica, compartir la valorización de resultados inesperados.

Objetivos	Construcción simbólica, verbal o imaginaria de lo que se está tratando de aprender	Construcción analogías, parafraseo, la utilización de conocimientos previos, experiencias.	Construcción simbólica, verbal o imaginaria de lo que se está tratando de aprender	Convivencia en pares	Repetir el orden del proceso	El reconocimiento de la anatomía humana a través de los gestos faciales. Reconocimiento, aceptación emocional al tener contacto visual.	Construcción simbólica, verbal o imaginaria de lo que se está tratando de aprender	Reconocer procesos organizacionales
Estrategia de aprendizaje		Estrategia de evocar, relacionar	Estrategia de elaboración y experimentación	Elección de objetos, estrategia de experimentación	Estrategias de ensayo	Estrategias de ensayo	Estrategias de elaboración y comprensión	Estrategias de monitoreo y selección
Rol Estudiante	Observador: toma notas durante la sesión	cuestiona las ideas o conclusiones ofreciendo alternativas diferentes	proporciona y organiza el material necesario para las tareas y proyectos		proporciona y organiza el material necesario para las tareas y proyectos	proporciona y organiza el material necesario para las tareas y proyectos	genera el material necesario para las tareas y proyectos	Observador: toma notas durante la sesión
Rol del docente	Como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje,	El docente es un guía	El docente es un facilitador		El docente es un facilitador	funciones de observación, interactuando en los equipos de trabajo	saber proporcionar a los estudiantes experiencias concretas como punto de partida para las ideas abstractas	ofrecer retroalimentación adecuada en tiempo y forma

Producto esperado	Preguntas de contexto	Ubicar las generalidades del dibujo Gestual	Practicar Dibujo Gestual, se espera un calentamiento y soltura de la mano.		Crear obra. (5 dibujos de 1:30 min. y 3 de 2 min.)	Crear obra (2 dibujos de 3:30 min.)	Trabajar con 6 estudiantes (turnos de 45 seg)	Visualización de referentes para conseguir estudios de dibujo gestual
Evaluación	interacción en los equipos de trabajo	Explicación del concepto de dibujo y sus posibilidades de exploración.	Realiza inferencias a partir de la ilustración.	Interacción en los equipos de trabajo	Establece relaciones entre la ilustración y el tema central.	Establece relaciones entre la ilustración y el tema central.	Socializa las ideas provenientes de la ilustración con sus pares.	Describe la ilustración, entregando información de diversa índole.

Nota. Elaboración propia 2022.

Reconstrucción de preguntas de innovación con base en las preguntas de investigación.

Este trabajo se deriva del análisis de la práctica docente de la Unidad de aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación. Esta unidad de aprendizaje propone una introducción al uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación para la producción de materiales digitales de diversa índole. El objetivo de esta UDA comprende desde la creación de recursos educativos hasta la elaboración de productos audiovisuales.

La UDA se imparte de manera virtual por la plataforma TEAMS e incluye saberes teóricos y prácticos para que el estudiante logre alcanzar un aprendizaje significativo. Al final el curso el estudiante será capaz de producir obra artística con un sentido crítico del uso de las TIC. Las competencias específicas de la clase son crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y

emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.

Para ello las preguntas que se rescatan dentro de la revisión de la ruta crítica y que con sustento de las bases teóricas para la mejora de la práctica y el alcance de su invasión en esta, estas preguntas son las siguientes.

Unidad de Análisis

¿Qué estrategias didácticas de la docente fomentan el aprendizaje significativo en los estudiantes de primer semestre? ¿Pueden estas estrategias trasladar a sus estudiantes del nivel dos de comprensión al tres de creación o aplicación de la información?

Cabe destacar que las estrategias didácticas constituyen una herramienta esencial en el quehacer docente a nivel de aula, ya que enriquecen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Un factor importante por considerar al seleccionar el tipo de estrategias más apropiadas deberemos pensar en el tipo de dominio del conocimiento en general y del contenido curricular en particular, que se abordará. Asimismo, resulta clave definir la intencionalidad pedagógica, es decir, el objetivo que se desea alcanzar y las actividades pedagógicas que debe realizar el estudiante para lograrlo (Flores Flores et al., 2017, pp. 19-20).

Objetivos de la Innovación en general

Es importante resaltar que la selección y la aplicación de dichas estrategias implican una toma de decisiones por parte del docente. El uso de ilustraciones o imágenes constituyen un enfoque diferente a lo que son las estrategias tradicionales de enseñanza (Flores Flores et al., 2017).

El objetivo general de la innovación es implementar en la planeación de la sesión y durante la misma las estrategias didácticas que apoyen al estudiante en el proceso de enseñanza - aprendizaje, de manera práctica en la UDA que el alumno pueda identificar los procedimientos con los cuales pueda trabajar, a fin de identificar la información previa, de reconocer y construir aprendizaje desde su estructura cognoscitiva.

Ubicación del aprovechamiento académico de los alumnos (Registro de observación).

Unidad de Aprendizaje: Técnicas auxiliares de computación Objetivo General: Establecer una metodología visual y teórica para el dibujo digital y sus herramientas.

Objetivo Particular. Mostrar las particularidades del dibujo digital y acercarlo a quienes aún no lo intentan. Demostrar el cómo dar acabados parecidos a los físicos por medio de las herramientas que se proveen dentro de la aplicación, así como su identificación para poder agilizar el proceso.

Tabla 27

Tabla informativa datos generales de la UDA, en el tercer registro, abril 2022

Cuadro de Información del Tercer registro	
Nivel:	Licenciatura
Licenciatura:	Artes Visuales
Universidad	Universidad de Guanajuato
Grado y grupo:	1er semestre
Fecha:	2022-04-25
Ciclo escolar:	Agosto - diciembre 2022
Docente:	Paola Arreguin Tovar
Tiempo	120 min
Materia (Unidad de Aprendizaje):	Técnicas Auxiliares de Computación
Ubicación:	Plataforma Teams, Microsoft 365
Material:	Internet, equipo de cómputo con audio y cámara.
Medios de apoyo para el registro:	Video grabación mediante Microsoft Stream 365.
Tema:	Edición de audio e imagen.
Competencia:	Crear obra artística a través de la reflexión analítica, de la práctica multidisciplinar, el uso de tecnologías tradicionales y emergentes para la construcción y difusión individual o colectiva de actividades artísticas y de investigación.

Propósitos Generales:	Maneja ética y responsablemente las tecnologías de la información para agilizar sus procesos académicos y profesionales de intercomunicación.
Productos:	Evidencia digital, Demostrar cómo digitalizar un dibujo análogo para manipulación posterior

Nota. Elaboración propia 2022.

El propósito de esta sesión es orientar a los estudiantes al uso de Clip Studio Paint para el desarrollo de sus habilidades en arte digital, la docente enfocándose en el aprendizaje práctico y significativo hacia los alumnos, la planeación de la clase estaba pensada en presentar las funciones básicas de Clip Studio Paint, y que lo puede destacar de otros softwares.

El contexto de esta sesión se desarrolla desde lograr acciones para alcanzar el objetivo de que los estudiantes comprendan el alcance creativo que tiene el uso de estas herramientas, como Clip Studio Paint y el calcado digital.

El calcado digital les permite transferir bocetos análogos a digital, poder manipularlos fácilmente, estas acciones pretenderán integrar técnicas tradicionales con herramientas digitales y profundizar a través del uso de brochas y texturas análogas, y así los estudiantes comprendan y logren acabados que simulen los medios tradicionales, así mismo y pretendiendo que con el uso de esta aplicación y estas técnicas, puedan apoyar a personalizar sus proyectos, por último la sesión abordará acciones de aplicación de filtros, aportando al estudiante competencias para comprender la importancia de lograr acabados profesionales en sus creaciones.

Momentos de la clase Introducción a Clip Studio Paint y sus funciones.

Tabla 28

Momentos de la Clase diseñada en relación con la ruta crítica propuesta

Temáticas	Introducción a Clip Studio Paint y sus funciones	Introducción al imitado digital para poder transferir un dibujo análogo	Apartado de brochas y texturas análogas	Descanso	Apartado de explicación de la tienda incluida	Proceso de trazado y coloreado digital	Aplicación de filtros y retoques finales	Recapitulación, tarea y comentarios.	
Horario	07:00	07:15	07:20	07:30	07:40	07:45	07:55	08:00	Total
Duración	10	5	10	10	5	10	5	5	60
Intensión	Explicación de las funciones de Clip Studio Paint y el cómo se diferencia de otros programas de dibujo y modelado.	Se muestran las opciones del cómo pasar un dibujo o boceto hacia un medio digital para su posterior manipulación	Indicar las distintas opciones que hay para poder darle un acabado más análogo a nuestro dibujo	Pausa	Se indica como descargar material es como texturas, modelos, referencias y pinceles o plumas que nos interesen	Mostar el proceso de cómo dar un acabado tradicional a un dibujo digital	Demostrar el cómo nos podemos apoyar con la modificación de imagen para que el dibujo resalte más	Cierre	

Nota: Elaboración Propia, sesión realizada en abril 2022.

Tercer Registro. Introducción a Clip Studio Paint y sus funciones.

Simbología: para identificar a los participantes: Ma (Maestra), // (actividad o acción que están realizando), Ao (alumno), Aa (alumna), Aos (alumnos).

Tabla 29

Tercer Registro de sesión. Hechos de la práctica abril 2022

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
Saludo inicial 7:30 - 7:32	Ma: Buenos días chicos, por favor vayan abriendo su programa Igual si ya lo tienen abierto, pues ya, ya pues, ya para comenzar. Y este por ejemplo... Ahorita me he concentrado más en la ilustración digital, por eso mismo ya este, conozco más como este tipo de programas, o me siento como más más cómoda ¿no? Trabajando de esta manera. Ma: Ahorita lo que les voy a enseñar es como pasar, por ejemplo, yo me acuerdo que es en la carrera, al inicio se nos dificultaba a algunos como el traspaso ¿no? de pasar de esa parte, a veces de digital o más bien de lo análogo a lo digital, porque a veces muchos se acostumbran, o sea, dibujar en su libreta o en un medio físico como tal. Y por ejemplo, con clases como técnicas de	Doy pie al programa y la intención con la que lo vamos a usar. En este momento los estudiantes aún están incorporándose	Nivel 1 Recordar: a) El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema. b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	computación o computación II este, pues me parece que les enseñan también el dibujo digital. Y a veces, pues uno se saca mucho de onda ¿no? como que no, no se acopla tan fácil. /La Maestra hace una introducción al objetivo/ Ma: Y ahorita les voy a compartir pantalla para explicarles mejor. Ma: A ver, permítanme tantito, es que tengo que compartir dos.		
Primer momento Introducción al programa 7:32 - 7:34	Ma: Primero, este... no sé si estén viendo ahí, esta es la página inicial. ¿Qué les aparece cuando abren el programa por primera vez? Es como una especie de centro donde les aparece publicidad, este... los archivos que han usado ahorita. Si, esta parte es más que nada publicidad. Y aquí en la parte izquierda son como los distintos, este... ¿Sitios o? ¿Cómo decirlo? secciones, que tiene el mismo programa, aquí, la que nos vamos a concentrar es donde dice Paint, o sea, como tal, el programa para dibujo o pintura, pero ahorita les voy a mostrar otras cosas. Ma: Sí ya tienen abierta esta ventana, pues ya nada más es que le den click aquí, en el primer, este, icono a la izquierda y les va a abrir el software de pintura y déjenme les quitó esta pantalla para que ya se muestre en la ventana del programa como tal.	Introducción. Les menciono sobre Clip Studio Paint y sus funciones de tienda, así como el inicio del software de pintura.	Nivel 2 Comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.
Segundo momento	Ma: Y aquí está, ahora sí.	Les explico el acomodo o la	Explicación rápida de interfaz

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
Introducción al calcado digital para poder transferir un dibujo análogo 7:34 - 7:35	Aquí ya, por ejemplo, como tal es el programa en sí ¿no? con todas sus funciones de las brochas, este, cada ventana de opciones; Y ya dependiendo, por ejemplo, yo aquí lo modifiqué un poco para que el acomodo de cada sección este diferente ¿no? Para que cada uno se acomode, de hecho, la puede arrastrar. Y ya, este, lo puede poner incluso aquí, flotando, ¿no? para qué pues, si no tienen como mucho espacio o no les gusta saturar todo de los pinceles o las ¿cómo se llaman? las capas, ya lo acomodan.	disposición de elementos en la pantalla y su modificación.	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.
Segundo momento Manipulación de dibujos análogos 7:35 - 7:39	Ma: Igual ahorita, por ejemplo, yo tengo el escaneo de un dibujo que hice hace un tiempo, este... como es de tinta negra, pues las líneas son un poco más, este... nítidas ¿no? para que nos ayuden a ver cómo está dividido todo, ahorita lo que voy a hacer, es nomás modificar un poquito.	Les doy una demostración rápida de una de las funciones del programa la cual es la de extraer línea. Les indico paso a paso el cómo usar la función y en qué consiste este efecto en caso de que alguno quiera usarlo como una especie de atajo para poder digitalizar rápidamente algún dibujo	Nivel 1 Recordar a) El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema. b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo. c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	Igual ahorita les voy a mostrar, aquí tienen como la opción para volver a entrar a la página de inicio, que les muestre de nuevo los archivos ¿no? Y ahorita, lo que vamos a hacer es, por ejemplo, les voy a mostrar una opción por si quieren pasar sus dibujos rápido. Pero yo no creo que sea como la opción más conveniente que tiene el programa. Ma: Aquí, en la parte de las capas ¿no sé si se ve ahorita dónde está el cursor? Ahí tiene varias ventanas, son como distintas opciones para la mesa de trabajo. Y nos vamos a ir a la segunda, que es la de efecto. Ma: Aquí, este es más que nada para las líneas del dibujo. Y en el segundo botón, dónde está mi cursor son como dos circulitos, aquí, ya bien es la opción de extraer línea y esta opción nos va a dar pues lo que dice ¿no? extraer la línea de un dibujo, más que nada de una imagen, o sea, es como una especie de edición rápida que se le hace para jugar con el contraste y los tonos, y que, pues las líneas negras, que es lo que nos interesa, sean lo que más se nota, ahorita le voy a dar la opción, aquí es de posterizar.	o imagen que tengan, principalmente alguno que se trate de solo líneas básicas sin sombreado, y les explico los problemas que esta función nos da en imágenes muy detalladas. También les doy una explicación breve del tipo de efectos de edición que nos da la función, así como un relleno rápido de las líneas que se extrajeron.	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	Ma: Y aquí me va a permitir también editar un poco los tonos ¿no? sea de manera que ya yo lo vea más nítido, más visible. Pero pues ya también va a depender mucho de cada imagen, o sea, como está es como pura línea, en general no hay tanto problema ¿no? pero ya mientras le vas modificando la posterización, pues si va teniendo como algunos detallitos ¿no? que se tienen que corregir. Si ahorita como tal, a pesar de que son líneas totalmente negras, me las convertí a blanco, algunas, más que nada dejando el contorno realmente de todo. Que está bien ¿no? o sea, si lo que tienen es pura línea, pues no, no pasa mucho; pero ya después de esto voy a darle aquí, en convertir. OK, y ya otra vez a mi capa de la, mi ventana de capas. Aquí nos da como una especie de filtros, por así decirlo, como para crear esa imagen, pero pues yo le quito estos, usualmente estos dos. Porque no me gusta el efecto que les da, o sea, se me hace muy, muy cargado. Ma: Está la dejo nomas como guía, pero pues ya lo que hago es este... rellenarlos no con la cubeta de pintura, o sea igual, es un poco tardado ¿no?		

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	Pero ya ésta, es una opción por si alguien tiene, no sé, algunos dibujos que quisieran pasar para ya después nada más modificarlos ¿no?, que tal vez el color o tenerlos en más alta calidad. Por eso, por cualquier cosa ¿no? es una herramienta muy, muy útil, pero sí tiene sus fallas.		
Tercer Momento Apartado de brochas y texturas análogas 7:39 - 7:41	Ma: Yo lo que hago, vamos a regresarnos, regresarnos, aquí mero, pues ya yo lo que hago es este... como tal, dibujar sobre la capa, se me hace mucho más, este... más fácil. Ya no más tomo esta, le bajó la opacidad y le agrego otra capa de fondo, que usualmente la pongo como en un tono medio, para que se vea bien ¿no? o sea, que pueda distinguir lo que estoy haciendo, tanto mis líneas, como el fondo mismo. Y aquí es donde está lo interesante, aquí el Clip Studio tiene varias opciones de brochas, o sea, hay varios que dan (la impresión) de lápices de verdad, y esto, pues ya se logra con las mismas texturas que tienen las brochas como tal, no tanto el programa,	Les doy una muestra rápida de mi proceso para traspasar una imagen, así como una introducción a los distintos tipos de brochas o texturas que nos da el programa para ayudarnos a dar un acabado más tradicional o físico.	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	pero cada brocha tiene su configuración, por ejemplo, aquí. Y aquí, en texturas, este... ya puedes modificar si le quieres aplicar alguna, o sea, tú puedes incluso cargar imágenes para que la brocha tenga ese específico trazado ¿no? Aquí hay varios, este... como de lápiz por si alguno también se le dificulta que sea con esta línea ¿no? negra, si no ya tal vez, este... quieres algo un poco que se diga "no bueno", pues lo voy a bocetar un poco, que se vea más, este... "No tan limpio por ahora", o sea, como para irse acomodando también, porque es lo que muchas veces en el dibujo digital a unos se les complica: como sentir esta pantalla que a la vez estás dibujando y a la vez, no. Ma: Y esta manera es como, ayuda un poco también para identificar qué estás haciendo, pues también muchas tienen como esta opción de opacidad que entre también más les dibujas encima se van creando como más sombras o tonos, así como pues, un lápiz normal, pero yo ahorita voy a elegir este. Ma: Este... mira, si ya nomas le cambio el tamaño y ahorita pues voy a dibujarle el contorno, primero que nada, para delimitar la figura. Eso es muy rápido, también, o sea, igual		

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	no es como tampoco un súper trazo ni nada, no, pero el punto es pasar como el mismo boceto que se tiene tal vez en físico y ya tener ese respaldo, ¿no?, porque también pues muchas veces a mí me pasaba que dibujaba algo que me gustaba y estaba en hojas como de cuaderno de rayas o de cuadrícula, y pues no se veía tan padre. Ma: Ya ahorita con esto, pues este... es más fácil almacenarlos también y tener, pues, un mismo archivo, tanto digital como análogo de un mismo dibujo ¿no?, también como para explorar opciones. Ma: En vez de, por ejemplo, en vez de hacer un boceto como tal sobre ese mismo dibujo sin arruinarlo o modificarlo, ya pueden hacerlo en digital ¿no? ya sea para opciones de color de la tinta. Ma: Así, ya tienen como una idea de cómo pues se vería, tal vez no como tal en un ambiente físico, pero también este, eso ya sin desperdiciar material que también, pues, este, muchas veces es lo que pasa, que uno también quiere hacer todo y practicar de todo, pero pues a veces está difícil por conseguir el material.		
Cuarto momento Pausa 7:41 - 7:41	Igual, ¿no sé ahorita si tienen alguna duda por ahora, sí están siguiendo ahorita todo con el programa bien?	Hago una pequeña pausa por si alguien tiene dudas con el programa, nadie responde.	

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
Quinto momento Continuación del uso de brochas 7:41 - 7:42	Ahorita nomás voy a marcar unas, este... cosas que realmente les quiero mostrar rápido, unas opciones. Por ejemplo, esto, esta parte también aquí podemos hacer lo que es un boceto a color. Ya de algún modo tengo esta parte ¿no? O sea, ya es como tal la figura, pero sin incluir tal vez, los detalles de las líneas que tenía antes ¿no? ya únicamente el contorno y la geometría básica de todo.	Continuo con el trazado del dibujo, eliminando ya la capa original o la imagen original de la cual trazamos, para poder empezar a agregar el color.	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.
Sexto momento Explicación de la tienda interna de Clip Studio 7:42 - 7:44	Ma: Ahorita, este... les voy a cambiar la pantalla para mostrarles algo: Voy a abrir de nuevo la página inicial del programa, la que se abre al principio. Y permítanme Tantito. A ver... A ver, creo que está ahí cargando, lo padre, por ejemplo, de Clip Studio al contrario de Photoshop, es que aquí tiene como su mismo, su misma tienda. Ma: Para descargar brochas, las texturas, por ejemplo, aquí están saliendo algunas. Incluso tienes para modelos en 3D. Si ustedes quieren poner un modelo para trazar o para calcar, incluso para referencia nada más, aquí lo tiene, ya sea con la luz,	Doy paso a explicarles cómo funciona la tienda dentro de la aplicación y les muestro los distintos tipos de materiales que se pueden adquirir o descargar, los cuales nos pueden ayudar para que nuestro trabajo resalte más.	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	la anatomía, cualquier cosa. Por ejemplo, le damos click y ya aquí, en descargar es. Aquí tienen igual que ver ¿no? Por ejemplo, este es gratis, pero hay algunos que cobran, pero pues no, no hay mucha diferencia. Realmente entre los gratis y los que son de paga ya nada más se descarga y cierran esta, y aquí en estas flechitas les indica como el proceso ¿no? de que ya se descargó ese contenido. Ma: Pueden buscar, por ejemplo, algo de acuarela, usualmente están en inglés porque como hay contenido, si pueden ver, aquí está en japonés, algunos, por ejemplo, este, pues es difícil ¿no? pero la mayoría de las ¿cómo se llamarían? de las etiquetas con las que están estos archivos son en inglés. Por ejemplo, vamos a buscar "watercolor" y aquí nos salen distintas ¿no? cómo distintos acabados, por ejemplo, éstas que tienen texturas diferentes. Estas que son pues, un poco más de anime, o sea, diferentes, este, opciones hay, ya sea tanto para texturas materiales o ya como mostré, los modelos 3 D ¿no? Ma: Y ahora les voy a compartir ya el programa otra vez.		
Séptimo momento Explicación de la tienda interna de Clip Studio	OK ya, de nuevo aquí, este... vamos a ir aquí a esta pestañita.	Les muestro donde encontrar el	Nivel 2 comprensión:

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
7:44 - 7:45	No sé si se les abrió a todos igual, pero por ejemplo yo la abrí y tengo ya inmediatamente en mis materiales de descarga. Ma: Son estos y aquí está, éste nada más es para ejemplo ¿no? Pero, por ejemplo, si arrastro aquí el modelo 3D ya me va a permitir modificarlo, ponerlo en la posición que yo quiera, este... la Cámara también y moverlo incluso ¿no? a pesar de que esté como en una misma pose al descargarla, pues ustedes pueden modificar todo, todo, todo, todo se puede desde los dedos, por ejemplo. Y ya nada más si quieren pues, este, dibujar encima de eso, pues es tan fácil como poner una capa nueva y bajarle la opacidad también a esto. Ma: Y así inmediatamente también ya pueden dibujar poses, más fácil ¿no? Si no quieren estar, este... batallando.	material descargado de la tienda y cómo aplicarlo en nuestro lienzo usando de ejemplo un modelo 3D para usarlo dentro de un dibujo, así como las opciones que nos dan para modificar el material descargado y el uso que podemos darle.	a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.
Octavo momento Proceso de trazado y coloreado digital Explicación de pinceles	Ma: Pero ya ahorita, volviendo a este dibujo en sí, lo que vamos a hacer es, yo tengo unas brochas de acuarela. Son, pues si tratan como imitar esa misma textura o ese mismo manejo. Por ejemplo, ahorita no se ven mucho, pero mientras más le vas trazando el color se va acoplando entre sí.	Les muestro cómo funcionan los pinceles de acuarela que adquirí en la tienda del programa, así como el color base para el dibujo que estamos trabajando en la sesión y el cómo las brochas nos dan distintas propiedades para acercarnos a un material real, en este caso siendo las acuarelas y cómo	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
7:45 - 7:48	Si, éstas, este... son como las que más me han gustado, al menos de acuarela, porque son bastante variadas, si se fijan son como distintos tipos de brochas. Ya sea como para trazar así, más delgadito, o sea para delinear incluso. Son cosas muy, muy útiles, la verdad. Ma: Aquí, por ejemplo, vamos a rellenarlo así nada más, un poco simple ¿no? Para darle, esto es como de mezcla. Darle no más como un acabado rápido. Oh no, estoy en la capa equivocada. Pero está aquí, ahora sí, para que se dibuje aquí abajo. Así como para, como ese mismo tipo de manchas ¿no? por ejemplo, en la acuarela, pues no siempre pintas todo el dibujo, o sea como que dejas ya unas manchas y conforme pasas el agua las vas diluyendo. Por ejemplo, aquí esta brocha tiene eso, que a pesar de que puedes hacer la mancha, también se va mezclando poco a poco difuminando de algún modo ¿no? Para que se quede como la textura de la brocha y a la vez se vaya imitando la textura del agua y ya también conforme le cambian el tamaño es más fácil difuminarlo o colorearlo. Ma: Que también, pues aquí igual en la acuarela no usamos, pues blanco ¿no?, pero aquí como tengo un fondo gris, es nada más para mostrar que se pueda ver mejor.	podemos imitarlas.	

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	Igual con el tamaño, pues ya van jugando también. Con la brocha. Van cambiando su trazo, todo, todo, todo es bastante, bastante padre, la verdad aquí en éstas. Ma: Y ahorita, o sea, está muy simple esto ¿no? nada más es para poner un poco de manchas de color, pero también lo que les quiero mostrar es que dentro de la misma sección, como les dije, teníamos texturas.		
Noveno momento Aplicación de filtros y retoques finales Explicación de texturas 7:48 - 7:51	Ma: Pueden ser texturas, ya sea de cabello, de papel, o sea, hay cosas muy variadas. Por ejemplo, esta textura es de cemento y así yo la arrastré aquí en mis capas. Está cargando un poquito, pero, inmediatamente se ponen, o sea, es como una capa fija, pero ya mientras uno le vaya bajando la opacidad, también puede agregar eso. Esta no nos ayuda mucho, pero nada más igual es como para ver ¿no? la distinta cantidad de cosas que podemos usar.	Uso de materiales con textura para darles un ejemplo de cómo podemos combinar material descargado y pinceles dentro del mismo lienzo, para así tener un resultado más parecido al deseado sin necesidad de comprometer nuestras capas de dibujo o de color. Les muestro el cómo los materiales de textura pueden cambiarse de tamaño u opacidad para acoplarse a nuestras necesidades dentro del dibujo, y el cómo éstos modifican el trabajo que ya tenemos hecho.	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	Ma: Esta, por ejemplo, es de papel viejo ¿no? como de pergamino al parecer. Y esta te permite cambiarles el tamaño también ya nomás es cuestión de girarla. Ma: Creo que no me deja girar esta, pero con que cubra la mayoría de la hoja. Igual pues este, se le baja o incluso podemos poner esta misma abajo de aquí ¿no? como si estuviéramos trabajando en ello, pero la que les quiero enseñar es otra que viene precisamente como con estos pinceles de acuarela, que es ésta. Son como modificadores tanto de tonos como de texturas. Por ejemplo, aquí ya están al 100 ¿no? Ma: Pero, pues obviamente hay que bajarlo un poco para que no sé, no se vea tan drástico. Aquí también tiene como un granulado, que esto pues nos ayuda mucho ¿no? como para dar cierta textura de papel y si se fijan así saltan un poco más los tonos de la acuarela. Por ejemplo, si las quito están, pues un poquito, ahí no tan, este... ¿cómo se diría? No con ese acabado tan natural, de algún modo, no están muy, muy notorias, pero, ya con este ayuda como que se acoplen un poco más y también las manchas se van pues más naturales ¿no? o sea, a pesar de que aquí están, en el trazado original se ven como este tipo de círculos. Aquí ya se borra un poquito ¿no?		

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	Ma: También eso nos ayuda mucho para querer dar ese acabado análogo y además, mientras le vayas bajando, pues también modificas toda la hoja, la textura. Y ahorita nada más este, pues regreso aquí tantito a la capa de color, nada más para tratar de darle un poco más de saturación a estos tonos, que se pueda ver un poco mejor. Y aquí ¿no? Como esto mismo también, pues va a ayudar que, al poner ese tipo de filtros, este... pues los pinceles resalten mucho. Por ejemplo, los pongo de nuevo y ya se ven un poquito mejor también, o sea, este tipo de cosas de modificación de imagen o de la misma textura nos ayudan bastante, o sea, si alguno no le gusta, tal vez el acabado limpio que muchas veces, este... el dibujo digital da, son como opciones muy buenas para dar ese sentido ¿no? Como de que es algo tangible.		
Noveno momento Aplicación de filtros y retoques finales Explicación de pinceles 7:51 - 7:55	Ma: Por ejemplo, yo tenía unas, a ver, déjenme abro aquí. Ah, tenía algunas ¿dónde están? Ah, por ejemplo, ésta. Igual se puede hacer como el trazado ¿no?, pero hacer unos tonos un poco más mezclados con el grafito está difícil, por ejemplo, puedo posterizarlo y todo ¿no? de algún modo, se puede ver la figura. Ma: Pero pues sí está más	Me detengo en el ejercicio anterior y abro otro archivo, en este caso un dibujo en grafito, nuevamente mostrándoles la opción de extraer línea y el cómo ésta afecta a los dibujos con mayor detalle.	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	gacho. Ya a menos de que alguien se quiera echar todo el trazado de nuevo, pues este, es todo eso ¿no?, pero el acabado también se puede imitar porque, por ejemplo, vamos a poner otra capa, vamos a darle un tono igual, como grises y todo al final. Aquí mero. Y ya con los lápices, este... Ah, estoy en gris. Con los lápices podemos empezar así otra vez ¿no? como a trazar suave. También, el tamaño ayuda mucho, como para hacer la línea más fina y oscura, también de algún modo, nos va a ayudar a hacer esos tonos como del grafito, o sea, igual todo depende de cómo uno se vaya acoplando a los materiales que tiene. Por ejemplo, aquí, o sea ya, por ejemplo, quitando la imagen de referencia, se puede ver un poquito, pues sí, natural. Ma: De algún modo ese trazado y si le agregamos a esta misma ese mismo filtro, pues también, este... lo resalta mucho. Igual es cuestión de no sobresaturar las cosas. Ma: Si a veces uno quiere como, darle ese acabado,	A partir de esto les muestro como hay una variedad de pinceles de grafito dentro del programa, los cuales nos pueden ayudar a capturar la misma textura que la de un lápiz real. Les doy una pequeña demostración de cómo traspaso mis dibujos de grafito sin necesidad de perder los tonos o trazos que tengo en el dibujo original, de modo que sea identificable como la misma imagen o boceto que el dibujo escaneado. De igual manera les doy una pequeña explicación del por qué se nos dificulta empezar con el dibujo digital después de haber iniciado o practicado el dibujo tradicional.	

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	bien, que sea todo súper genial, pero no siempre ayuda mucho. Pero a veces la cuestión es dejarlo lo más sencillo que se pueda, sin que caigas como en ese tipo de excesos dentro del mismo dibujo. Ma: A ver, ¿dónde estaba? aquí está. Por ejemplo, aquí éstos tonos que son más, cómo, este... difuminados, los puedo marcar con un negro muy, muy oscuro. Así como tal ya es este, el Negro ¿no? Fijo, pero estos igual como con el mismo tamaño de las brochas nos va a ayudar a ir manejando esto. Y también, pues la dirección de todo el trazado es como si dibujaran, pues natural. Ma: Pero, les digo lo que a veces mucho les, se nos dificulta, es como tener este espacio físico, pero donde, a pesar de que estamos dibujando, no estamos viendo el dibujo ¿no? y tener la otra pantalla es como muy, muy confuso a veces. Más que nada por él ¿Cómo se le llama?, a la memoria muscular, uno está acostumbrado a tener, por ejemplo, los ojos frente de su mano Para ver qué estás haciendo ¿no? Y aquí estás viendo otra cosa mientras tu mano también está en otro lado. Por ejemplo, así, ya los tonos se ven un poco más. Ya nada más es cuestión de irlos acoplando también.		

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
Decimo momento Recapitulación, tarea y comentarios. Cierre y preguntas 7:55 - 7:57	Ma: Y pues en general, eso es todo chicos, o sea, hay bastantes herramientas que pueden usar aquí. La verdad, este... si no se acomodan, por ejemplo, en Photoshop, que sí es muy, pues, no es confuso ¿no?, pero sí tiene como sus mañas. O sea, este programa, pues está específicamente hecho para el dibujo, para pintura, como para arte digital ¿no? Y Photoshop es más que nada un editor de imágenes al que se le acoplaron funciones de dibujo. Ma: Y pues ya con la tienda y estas cosas que les digo, o sea, la versión que les pase, pues ya está hackeada ¿no? está pirateada. Pero pues, este, eso no les impide descargar nada ¿no? Ma: De hecho, todas las cosas que tengo aquí las descargué de la misma tienda y pues no, no hay problema ¿no?, o sea, no se los quita, no les borran la cuenta, nada. Mientras, este, pues lo usen y ya sea, es todo lo que les pide el programa básicamente. Ma: Bueno, ahorita no sé si algún comentario o por ejemplo, alguien que haya tenido dudas en alguna parte de los procesos. Ma: OK Ma: ¿Todo bien? Ma: OK	Doy cierre a mi presentación, dando una conclusión acerca del programa y sus funciones y el cómo se distingue de Photoshop, así como preguntarles a los chicos si alguno tiene dudas acerca de los procedimientos o del programa.	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares. Nivel 3: Crear a) El estudiante es capaz de interpretar la información. b) El estudiante podrá construir su aprendizaje (unión de saberes previos para crear uno nuevo y aplicarlo a un caso concreto).

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
	Ma: Bueno, pues yo creo que esto sería todo por mi parte entonces. Se los agradezco mucho chicos ahí por su tención. Voy a dejar de compartir pantalla ahorita.		
Decimo momento Recapitulación, tarea y comentarios. 7:57 - 7:57	Ma: ¿Tienen alguna duda? Tienen, este, pueden preguntar: cómo hizo el cambio de capas, cómo apago una capa aquí, cómo hace el cambio de brochas. Ma: ¿Alguien tiene alguna duda sobre lo que visualizó? Ma: Dejaré una práctica ¿la puedan realizar?	La maestra titular les pregunta a los muchachos si tienen alguna duda acerca de la presentación, y me da pie para dejar un ejercicio de tarea.	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares. Nivel 3: Crear a) El estudiante es capaz de interpretar la información. b) El estudiante podrá construir su aprendizaje (unión de saberes previos para crear uno nuevo y aplicarlo a un caso concreto).
Decimo momento	Ma: Igual sí, sí yo creo que les voy a dejar pues una tareíta ¿no?, o sea, igual pueden tomar, este,	Les dejo como tarea que traspasen cualquier dibujo que tengan a uno digital,	Nivel 2 comprensión:

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
Recapitulación, tarea y comentarios. Encargo de actividad de tarea 7:57 - 7:58	cualquier dibujo así, no importa que sea así súper sencillo ¿no?, que sea de palitos y bolitas incluso, el punto es como que puedan este... como acoplarse a eso de cómo trazar en digital. Ahorita nomás lo que les quiero encargar es que busquen en la tienda, este, pinceles, bueno, brochas como tal de lápiz, como para que se vayan acostumbrando a este tipo de trazado. Y pues como para que den un acabado natural en algo digital, por así decirlo ¿no?, o sea, es nada más únicamente eso. Para ver cómo se acomodan y ya tener este tipo de ejemplos ¿no? para ustedes.	para que puedan retener lo visto en la clase y así empiecen a tener un portafolio o algún respaldo de sus trabajos físicos.	a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares. Nivel 3: Crear a) El estudiante es capaz de interpretar la información. b) El estudiante podrá construir su aprendizaje (unión de saberes previos para crear uno nuevo y aplicarlo a un caso concreto).
Decimo momento Recapitulación, tarea y comentarios. titular	Ma: OK, muy bien, vamos a darles ahorita los trabajos que vayan abriendo el programa y van haciendo Esta descarga de las brochas.	La maestra titular nuevamente les repite la indicación para la tarea, así como decirles que descarguen las brochas Necesarias para poder acomodarse o que les dé un resultado similar al de sus bocetos tradicionales.	Nivel 2 comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
7:58 - 7:59	Vamos a seguir trabajando con este programa y vamos a ir viendo alguna otra herramienta, vamos a realizar allí una práctica entonces, por ahora vamos descargando estas brochas, vayan eligiendo el dibujo que van a querer este, traspasando aquí a digital, entonces. Ma: Vamos a dar esos 15 minutos y ahorita en 15 minutos nos conectamos con ustedes, muchísimas gracias Ca. por tu presentación / Nuevamente les pregunto a los muchachos si alguno tuvo dudas acerca de la Presentación. / ¿Tienen alguna duda todavía, sobre lo que nos presentó Ca.? Ao: No maestra por mi parte, todo bien.	Una chica responde.	información que le sean familiares. Nivel 3: Crear a) El estudiante es capaz de interpretar la información. b) El estudiante podrá construir su aprendizaje (unión de saberes previos para crear uno nuevo y aplicarlo a un caso concreto).

Hora y momentos	Hechos	Análisis e Interpretación ¿Qué está sucediendo?	UBICACIÓN (Ruta crítica)
Decimo momento Recapitulación, tarea y comentarios. 07:59	Ma: Bueno entonces, Gracias	La maestra da las gracias por la presentación y da cierre al tema.	

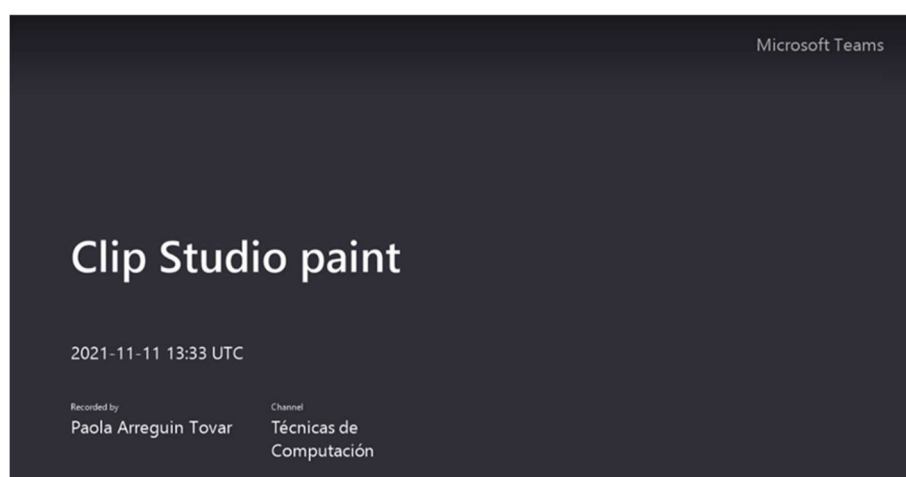
Nota. Elaboración propia, 2022.

Reporte visual de la clase diseñada en relación con la ruta crítica propuesta desde Bloom.

La Figura 28 muestra una captura de pantalla con la ubicación de los estudiantes en el entorno virtual de la clase. Esta evidencia corresponde a la participación de los alumnos durante una sesión en donde se observa cómo se han integrado al proceso de enseñanza en línea. La imagen refleja que la mayoría de los estudiantes han alcanzado el nivel 2 de Comprensión según la Taxonomía de Bloom, al ser capaces de recibir, analizar y aplicar la información presentada durante la clase.

Figura 28.

Inicio de sesión Clip Studio Paint. UDA Técnicas Auxiliares de Computación



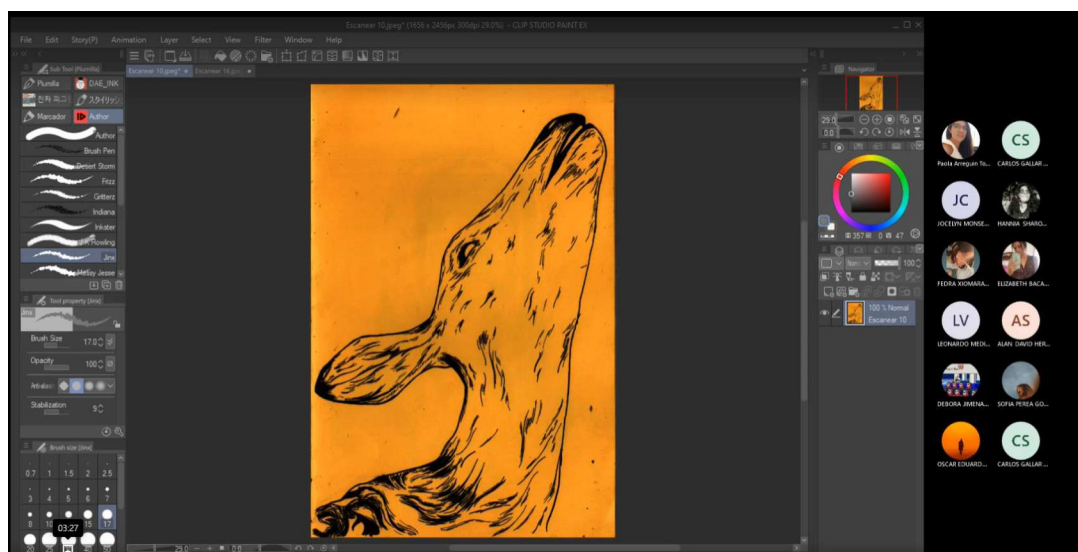
Nota. Video llamada Microsoft Teams, 2022.

Nivel 1: Recordar (Adquisición de Conocimiento).

En esta etapa, el estudiante está en proceso de reconocer, identificar y describir conocimientos previos sobre el uso de Clip Studio Paint. Se puede observar en la imagen el comienzo de un proyecto en donde el usuario ha identificado y recuperado conceptos básicos de dibujo digital, como el uso de líneas, formas y capas. El estudiante emplea la interfaz para localizar herramientas y familiarizarse con los términos clave del programa, apoyándose en explicaciones previas del docente y ejemplos visuales.

Figura 29

Muestra de cambio de fondo por uno de los estudiantes de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación y el uso de Clip Studio Paint



Nota. Video llamada Microsoft Teams, 2022.

En estas imágenes se ilustra el desempeño de los estudiantes en el uso de herramientas como Clip Studio Paint. Se destaca que varios alumnos han progresado hasta el nivel 3 de Creación, con el desarrollo de nuevas habilidades para crear un método propio y aplicar de forma creativa los conceptos aprendidos, con un dominio más avanzado en la comprensión y aplicación

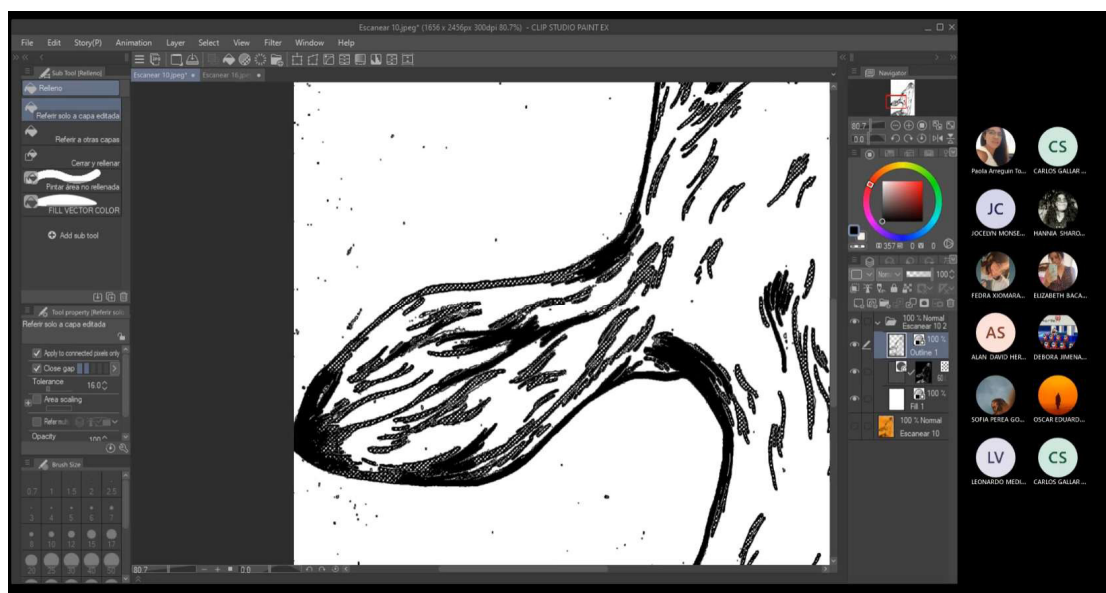
del contenido enseñado. Aquí se refleja cómo a través de la implementación de las TIC's, los estudiantes han logrado adaptarse al aprendizaje digital, alcanzando distintos niveles de dominio según la taxonomía empleada en la planificación de la clase.

Nivel 2 Comprensión.

En la Figura 30, se puede observar a uno de los estudiantes avanzado a la fase de comprensión, con la nueva capacidad de relacionar los conceptos adquiridos y a aplicar los ejemplos para mejorar su destreza. El sombreado que se observa en la tetera, el vaso y la manzana demuestra que el estudiante está clasificando información nueva sobre técnicas de sombreado y gradación de tonos, basándose en sus conocimientos previos y utilizando herramientas similares dentro del software. Aquí, el estudiante no solo reproduce lo que ha aprendido, sino que comienza a interpretar y ejemplificar estos conocimientos en su propio trabajo.

Figura 30

Trazo sobre imagen presentación del progreso de uno de los estudiantes de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación y el uso de Clip Studio Paint

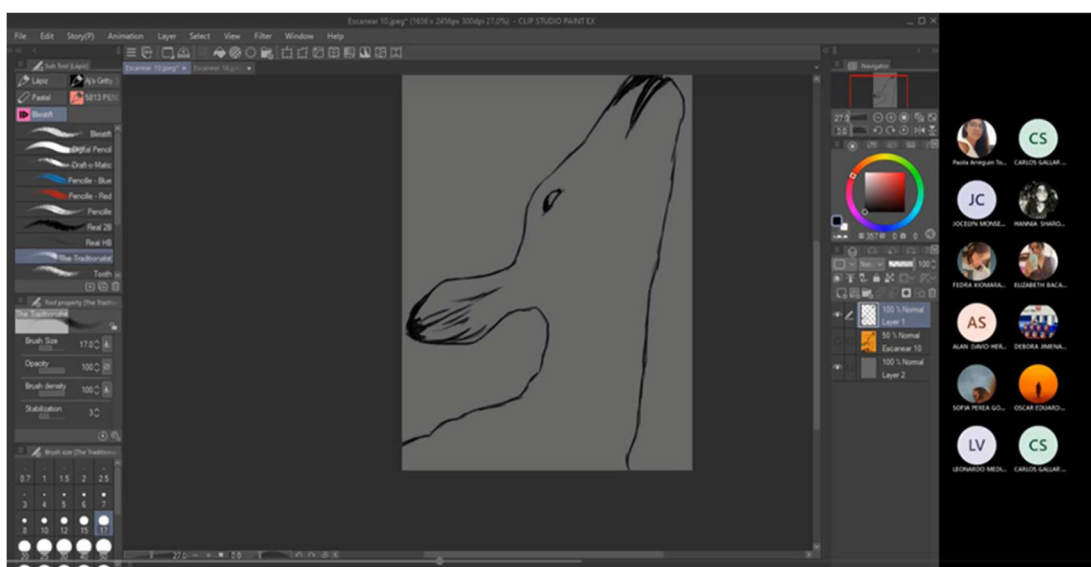


Nota. Video llamada Microsoft Teams, 2022.

La Figura 31, muestra el progreso del estudiante aplicando zoom y mostrando los pinceles con los que redibujó su copia, una evidencia donde el estudiante expone su progreso desde la adquisición de conocimientos básicos (zoom) hasta la aplicación (pinceles) y la creación de un proyecto digital, siguiendo las etapas establecidas en la ruta crítica basada en la Taxonomía de Bloom.

Figura 31

Zoom sobre imagen presentación del progreso de uno de los estudiantes de la UDA de Técnicas Auxiliares de computación y el uso de Clip Studio Paint



Nota. Video llamada Microsoft Teams, 2022.

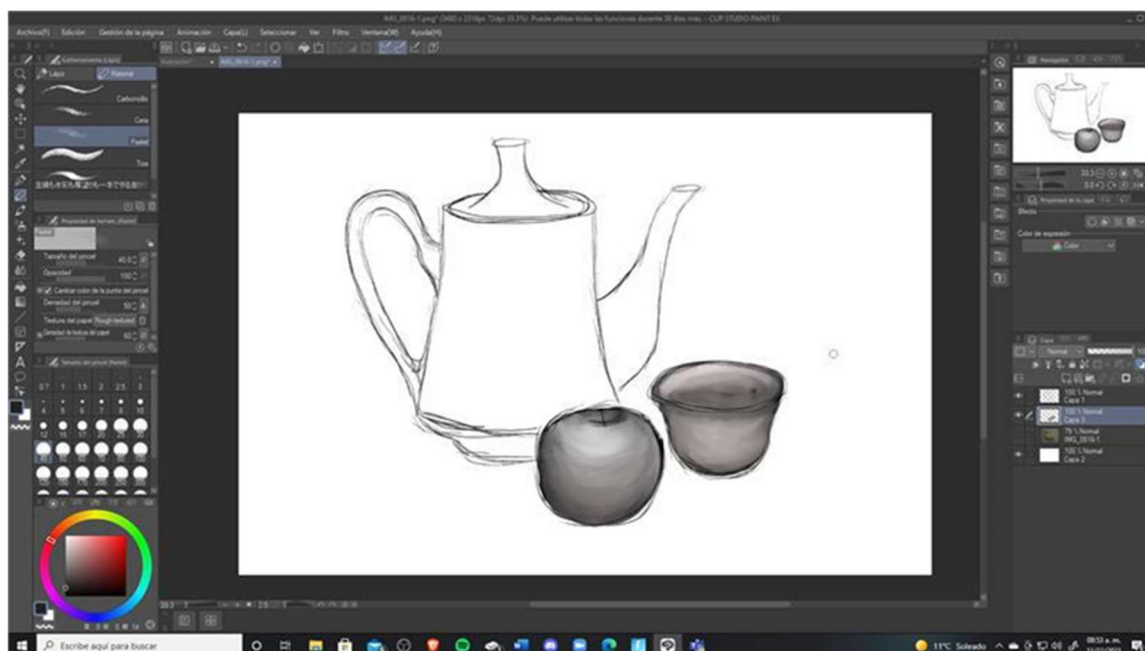
Nivel 3 Crear (Profundización del Conocimiento).

Finalmente, la Figura 32 muestra un nivel de creación, en el que el estudiante diseña y construye su propia composición visual a partir de lo aprendido. El uso de herramientas como capas y pinceles para sombreado indica que el estudiante ha alcanzado la capacidad de diseñar imágenes basadas en sus intereses personales y en técnicas enseñadas durante la clase. Al elaborar esta Figura digital, el estudiante demuestra que puede integrar y aplicar saberes previos

para generar un nuevo producto artístico, reflejando una comprensión profunda y una capacidad para conectar conceptos en un contexto práctico.

Figura 32

Captura de pantalla del programa Clip Studio Paint, aquí el usuario trabaja en un boceto digital que incluye una tetera, un vaso y una manzana



Nota. Video llamada Microsoft Teams, 2022.

La Figura 33 es una captura de pantalla del programa Clip Studio Paint, aquí el usuario trabaja en un boceto digital que incluye una tetera, un vaso y una manzana. En esta fase inicial, se observan líneas básicas y la aplicación de sombras suaves para añadir volumen a los objetos. La interfaz del programa presenta, a la izquierda, diversas herramientas de dibujo y un selector de colores, mientras que a la derecha se gestionan varias capas que permiten una edición no destructiva del proyecto. La Figura refleja un proceso de creación artística en el que se utilizan técnicas de sombreado digital para dar profundidad y realismo a los elementos, mediante el uso del software se desarrollan las habilidades de Figura.

Considero que la ubicación mis estudiantes se encuentra en el nivel 2 Comprensión, debido a que son capaces de recibir la información, analizarla e incorporarla. La mayoría de los alumnos llego al nivel 3 que es de creación, pues fueron capaces de concretar un método de estudio y los aspectos principales.

Desarrollar habilidades de análisis y colaboración entre los estudiantes a través del uso de herramientas digitales para la edición de audio e imagen, fomentando la creatividad y el aprendizaje significativo. Durante la sesión, se promovió la participación mediante dinámicas de integración y trabajo en equipo, con el fin de fortalecer competencias tecnológicas aplica. Demostrar cómo digitalizar un dibujo análogo para manipulación posterior.

Planeación de una Clase

Diseño de sesión: "Aprender a dibujar como niños"

La planeación de sesión está orientado a fomentar el aprendizaje significativo en los estudiantes inscritos en el primer semestre de la Unidad de Aprendizaje "Técnicas Auxiliares de Computación" en la Universidad de Guanajuato. El enfoque principal radica en el desarrollo de habilidades básicas de dibujo, combinando conceptos visuales y teóricos con prácticas dinámicas que involucren la participación entre de los estudiantes.

Se propone integrar estrategias didácticas basadas en la Taxonomía de Bloom, bajo una metodología cognitiva, que conduzcan a los alumnos desde la identificación y comprensión de conceptos fundamentales como línea, mancha y forma, hasta la creación de composiciones gráficas. Este enfoque pretende vincular el aprendizaje teórico con la práctica creativa, promoviendo tanto el trabajo individual como la colaboración entre pares.

La sesión titulada "Aprender a dibujar como niños" tiene como objetivo general establecer una metodología visual y teórica que sirva como base para la creación de un portafolio de trabajo.

A través de actividades guiadas por la docente, los alumnos explorarán materiales como carboncillo y cartulina, y realizarán ejercicios prácticos que les permitan identificar elementos clave del dibujo, como luces, sombras y contornos.

Este diseño de clase responde a la necesidad de innovar en la enseñanza de las artes visuales mediante el uso de herramientas accesibles y enfoques prácticos, buscando generar un impacto positivo en las habilidades visuales y críticas de los estudiantes. Asimismo, se promueve un ambiente participativo y motivador, en el cual las imágenes y los materiales gráficos se convierten en recursos fundamentales para facilitar el aprendizaje y la expresión artística.

Justificación

En lo que respecta a la manipulación de la imagen es posible mencionar que, como indican Pinilla y Gómez (2004), de la misma forma en que los textos son manipulados para ordenar los párrafos, completarlos, buscar errores, etc., las imágenes también pueden ser tratadas de la misma manera. Se pueden cortar imágenes en tiras (por ejemplo, un cómic o dibujos para que los ordenen y que luego cuenten una historia a partir de ellos); o bien, ir descubriendo la imagen poco a poco para generar hipótesis, provocar mayor expectación en los estudiantes, mantener su interés y atención a fin de crear un ambiente más participativo y productivo en clase. (Flores Flores et al., 2017), es aquí donde los estudiantes se implicarán en un ambiente familiar lo cual promueve la motivación y el compromiso en el proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a que el uso de ilustraciones constituye una herramienta fundamental al momento de representar conceptos abstractos que podrían ser difíciles de comprender.

Datos de Identificación de la Clase. “Aprender a dibujar como niños”

Tabla 30

Datos de identificación de la UDA y de la Sesión: “Aprender a dibujar como niños”

Datos de identificación	
Lugar:	Guanajuato
Plataforma:	Microsoft Teams
Unidad de Aprendizaje:	Técnicas auxiliares de computación
Nombre de la Sesión:	“Aprender a dibujar como niños”
Objetivo General:	Establecer una metodología visual y teórica para la creación de portafolio y herramientas auxiliares para cada página y producto expuesto en ellas.
Objetivo Particular de la Clase:	- El alumno conocerá y comprenderá los conceptos básicos del dibujo y la aplicación en ejercicios propuestos por el docente. - El alumno identificará las formas de los objetos a través del uso de líneas y manchas.
Universidad:	Universidad de Guanajuato
Departamento:	Artes Visuales
Semestre:	Primer semestre
Año:	2022
Contenido:	Introducción al dibujo
Subtema:	Línea, mancha y forma
Nivel:	Jóvenes
Dirigido a personas de	18 a 24 años
Cupo del taller:	10 a 15 estudiantes
Teoría de aprendizaje:	Cognitiva
Herramienta:	Taxonomía de Bloom
Sesiones:	1 sesión de 3 horas

Materiales.

- Tabla MDF 45x55 cm y 1cm de grosor
- 2 cartulinas marquilla o Bristol
- 1 barra de carboncillo
- Borrador
- 3 hojas de máquina (pueden ser recicladas)
- Cinta masking o pinzas para sujetar papel
- 1 objeto (elección del alumno)

- Ropa cómoda

Recursos del docente.

- ✓ 2 objetos seleccionados por el docente
- ✓ 1 lápiz
- ✓ 1 cronometro (celular)
- ✓ Pizarrón
- ✓ Marcadores a base de agua
- ✓ Borrador para pizarrón
- ✓ Pintarrón

Para llevar a cabo la clase se requiere de un espacio cerrado como su habitación.

Check list para corroborar que los alumnos cumplan con el material requerido.

Productos de aprendizajes: 2 dibujos a carboncillo sobre marquilla y 4 ejercicios en las hojas de máquina.

Check list materiales.

Tabla 31

Check list materiales Diseño Clase

Material	Si	No	Observaciones
Tabla mdf 45x55 cm y 1cm de grosor			
2 cartulinas marquilla			
1 barra de carboncillo			
1 borrador			

3 hojas de máquina/recicladas			
Cinta masking o pinzas para sujetar papel			
1 objeto (elección del alumno)			
Ropa cómoda			
1 botella de agua			
Refrigerio			

Tabla de los momentos de la sesión.

Tabla 32

Momentos de la sesión

Hora	Momento	Duración
9:00 am	Bienvenida	5 min
9:05 am	Dinámica de integración y evaluación diagnóstico	15 min
9:20 am	Check list	5 min
9:25 am	Conociendo el material: explicación y demostración	5 min
9:30 am	Conociendo el material	20 min
09:50 am	Línea: explicación y demostración	10 min
10:00 am	1er. Momento	10 min
10:10 am	2do. Momento	10 min
10:20 am	Pausa/Descanso	15 min
10:35 am	Observación de trabajos (grupal)	5 min
10:40 am	Retroalimentación grupal	15 min
10:55 am	Mancha: explicación y demostración	10 min
11:05 am	3ra. Actividad (1er. Momento)	5 min

11:10 am	3ra. Actividad (2do. Momento)	20 min
10:30 am	Observación de trabajos (grupal)	5 min
11:35 am	Retroalimentación grupal	15 min
11:50 am	Cierre y despedida	5 min

Rubrica de evaluación.

La rúbrica de evaluación para el diseño de clase se basa en un enfoque cualitativo y cuantitativo que mide tanto el desempeño técnico como la actitud de los estudiantes en el desarrollo de actividades. Los criterios incluyen la integración y colaboración con compañeros durante dinámicas grupales, la identificación y aplicación de los elementos de línea y mancha en sus ejercicios, la calidad de la presentación y limpieza de los trabajos entregados, así como el respeto por los tiempos establecidos. Cada indicador tiene un peso específico (Excelente: 20%, Bien: 15%, Aceptable: 10%), lo que permite evaluar el nivel de logro alcanzado por el estudiante en cada aspecto, promoviendo una valoración integral que combina habilidades técnicas, trabajo colaborativo y responsabilidad en la ejecución de las tareas. Esta rúbrica fomenta la autoevaluación.

Tabla 33

Ruta de evaluación del Diseño de Clase

Indicador	Excelente (20%)	Bien (15%)	Aceptable (10%)	No logrado (0%)	Observaciones
El alumno se integra con sus compañeros y realiza aportaciones (Dinámica de integración)	Participa activamente, fomenta el trabajo en equipo y realiza aportaciones significativas.	Participa de forma adecuada y colabora con el grupo.	Participa ocasionalmente o sus aportaciones son limitadas.	No se integra ni realiza aportaciones.	

El alumno identifica los elementos línea y mancha en sus actividades	Identifica todos los elementos con precisión y los explica correctamente.	Identifica la mayoría de los elementos con claridad.	Identifica algunos elementos, pero con imprecisiones.	No identifica los elementos o tiene confusiones importantes.	
El alumno aplica los elementos línea y mancha en sus ejercicios	Aplica los elementos con creatividad y dominio técnico.	Aplica los elementos de manera adecuada, aunque sin mucha creatividad.	Aplica los elementos con errores o de forma básica.	No aplica los elementos correctamente.	
El alumno entrega sus ejercicios con buena presentación y limpieza	Ejercicios impecables, bien organizados y con excelente presentación.	Ejercicios presentables con algunos detalles menores.	Ejercicios con errores evidentes en limpieza o presentación.	Ejercicios desordenados o con mala presentación.	
El alumno respeta los tiempos establecidos para los ejercicios	Entrega siempre a tiempo sin necesidad de recordatorios.	Entrega a tiempo con recordatorios ocasionales.	Entrega tarde en ocasiones o con justificación.	No respeta los tiempos establecidos.	
Total					

Dinámica de integración. El docente explica la dinámica y expone algunas preguntas o palabras claves del tema a abordar. ¿Qué entiendes por línea?; ¿Tipos de líneas?; ¿Qué entiendes por punto?; ¿Qué entiendes por forma? ; ¿Qué entiendes por mancha?

Se divide al grupo en subgrupos de 5 personas, cada subgrupo contará con un coordinador(a) (encargado de poner orden al subgrupo y moderar las participaciones de cada integrante) y una secretaria o secretario (Realiza las anotaciones de los acuerdos llegados por todos los integrantes). Los participantes se presentan entre sí y responden a las preguntas planteadas por el docente. Contarán con 7 minutos para dialogar entre sí.

Los 5 minutos restantes expondrán sus definiciones frente a todo el grupo (Solo un integrante de cada equipo).

1era. actividad “Conociendo el material”. El alumno conocerá los materiales (carboncillo) en las cuatro hojas de máquina y experimentará con el material realizando en cada hoja los siguientes ejercicios:

- 1era. hoja el alumno trazará líneas en vertical y horizontal, (dividiendo la hoja en 2).
- 2da. hoja el alumno dibujará líneas en diagonal, primero en una dirección y luego en la opuesta (dividiendo la hoja en 2).
- 3ra. hoja el alumno realizará manchas explorando el material aplicando diversos tipos de fuerzas en cada mancha realizada.

2da. actividad “Línea”. El docente previamente desarrollará una pequeña demostración de la actividad para que los alumnos comprendan mejor las indicaciones.

En el primer momento los alumnos representaran la composición que propondrá el docente (con los objetos llevados por los alumnos), en dicha representación solo el uso de líneas, es decir solo los contornos de las figuras. En el segundo momento de la actividad los alumnos identificarán y representarán en el dibujo las sobras y luces de la composición, pero para ello se usarán líneas exclusivamente.

3era. actividad “Mancha”. El docente nuevamente expondrá una pequeña demostración de la actividad para que los alumnos comprendan mejor las indicaciones. El docente propondrá una nueva composición con los objetos.

En el primer momento los alumnos representarán la composición con el uso de una mancha tenue, es decir, únicamente deben rescatar la forma de la composición completa. En el

segundo momento de la actividad los alumnos rescatarán luces y sombras, aplicando más carboncillo o eliminando levemente con el borrador.

Bibliografía de consulta para el taller.

Camps, A. (1993). La enseñanza de la composición escrita: una visión general. *Cuadernos de pedagogía*, (216), 19-21.

Elam, K. (2014). *La geometría del diseño: Estudios sobre la proporción y la composición*. Editorial GG.

Recursos visuales (Videos).

Arte vivo y Divertido. (27 de febrero 2020). *Como Dibujar en Perspectiva Curso para Principiantes 1ª Parte*. [Archivo de Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xYgxywwH8Mo>

Arte vivo y Divertido. (12 de enero del 2014). *Como Sombrear con Lápiz: Como sombrear dibujos Parte*. [Archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=9obl6TZLPb0&list=PLrDxMf3us-KQaH63tGRhJ-1z-vSpr9zpY&index=12>

Arte vivo y Divertido. (11 de enero del 2016). *Como agarrar bien el lápiz, cómo difuminar y cómo borrar: Técnicas de dibujo básicas*. [Archivo de Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=jPpSyE0ITSM&list=PLrDxMf3us-KQaH63tGRhJ-1z-vSpr9zpY&index=13>

Impacto

Las acciones implementadas por el docente a partir de la consulta a la práctica, sintetizada en la ruta crítica y la pregunta de innovación. ¿Qué acciones se deben implementar en las sesiones de innovación de la práctica del docente? Las estrategias para la Figura se centran en el foco de atención en encontrar las categorías de información incluidas en las imágenes. Domínguez (1999) establece nueve categorías de información que sirven para guiar el uso de las imágenes en un contexto de enseñanza- aprendizaje.

Tabla 34

Nueve categorías de información, estrategias para la Figura

Categorías de información	Propósito u objetivo
1) Inventario	Información que determina qué objetos o conceptos son representados.
2) Descriptiva	Especifica los detalles figurativos de los objetos y conceptos representados.
3) Operacional	Información dirigida a un agente implicado para que ejecute una acción específica.
4) Espacial	Especifica la localización, orientación o composición de un objeto.
5) Contextual	Proporciona el tema o la organización para otra información que puede precederla o seguirla.
6) Covariante	Especifica una relación entre dos o más partes de información que varían juntas.
7) Temporal	Información sobre una secuencia temporal de estados o sucesos.
8) Calificadora	Modifica una información especificando su modo, atributos o límites.
9) Enfática	Dirige la atención hacia otra información.

Efecto

El uso de estas acciones se pretende tenga efecto en el uso de imágenes y de esta forma desarrollar habilidades visuales, que pueda identificar técnicas análogas, que investigue

metodologías alternas, lo que hará que potencialicen su pensamiento crítico. A su vez, contribuyen a mantener la atención y motivación, dándole un carácter dinámico a su producto de clase.

Capítulo 3. Innovación

Introducción

La presente innovación se implementó en la Unidad de Aprendizaje (UDA) "Técnicas Auxiliares de Computación" del programa de Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad de Guanajuato. Este curso tiene como objetivo principal introducir a los estudiantes al uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC) para la creación de materiales digitales, fomentando la integración de competencias tecnológicas con habilidades creativas y críticas para la producción artística de calidad.

En este contexto, la innovación se centró en la creación y difusión de un portafolio artístico digital, aprovechando herramientas como Adobe Photoshop, Ilustrador e InDesign. Esta intervención se diseñó desde un enfoque colaborativo, con el propósito de que los estudiantes no solo adquieran conocimientos técnicos, sino que también desarrollen su identidad artística y mejoren su capacidad para comunicar ideas visuales de manera efectiva.

El propósito de esta innovación fue introducir estrategias que permitieran a los estudiantes integrar conocimientos previos con nuevas habilidades técnicas en la elaboración de un portafolio digital. Para ello, se trabajó desde un enfoque basado en la observación, el análisis y la práctica reflexiva, permitiendo que los estudiantes se familiarizaran con el uso de herramientas digitales mientras reflexionaban sobre la presentación y estructura de su obra artística.

La implementación se llevó a cabo durante el cuarto momento de la UDA, titulado "Registro de Obra", donde los estudiantes analizaron ejemplos de portafolios y diseñaron propuestas propias a través de actividades colaborativas. Este enfoque también buscó preparar a

los estudiantes para las demandas del contexto artístico contemporáneo, donde la profesionalización de la obra a través de medios digitales es esencial.

Metodología y Estrategias de Aprendizaje. Las estrategias de aprendizaje empleadas incluyeron:

- Visualización de referentes digitales: Se analizaron videos y ejemplos de portafolios artísticos para identificar buenas prácticas en el diseño y presentación de obra.
- Introducción a herramientas digitales: Se llevaron a cabo sesiones prácticas sobre el uso de software como Adobe Photoshop, Ilustrador e InDesign, enfatizando funciones clave como recorte, proporción y organización visual.
- Trabajo colaborativo: Los estudiantes trabajaron en equipos para diseñar y evaluar propuestas de portafolios, promoviendo el intercambio de ideas y soluciones creativas.
- Reflexión crítica: A través de conversatorios, los estudiantes analizaron sus avances y recibieron retroalimentación tanto del docente como de sus pares.

La innovación respondió a la necesidad de integrar las TIC's en las prácticas artísticas y educativas, preparándolos para utilizar herramientas digitales como un medio para la difusión y profesionalización de su obra. En un contexto educativo que privilegia cada vez más los entornos virtuales, esta intervención permitió a los estudiantes explorar nuevas formas de comunicar su identidad artística y valorar la importancia de la tecnología como aliada en su formación profesional.

Micro ensayo de primer orden: “Reflexiones del primer autorregistro de innovación”

Introducción

En este trabajo se analizó el primer autorregistro de innovación, la innovación fue propuesta en el cuarto momento; creación de portafolio, dentro de la práctica registro de obra, de la Guía docente de la UDA Tec. Aux. Comp. 2022, proponiendo un traslado del estudiante del nivel de reconocimiento a un nivel de comprensión, y esperando que el producto muestre la adquisición de estos conocimientos. Los constitutivos de mi práctica docente han mostrado un camino por el cual la investigación acción se ha ido recorriendo a partir de la arqueología de mi practica (Registro, 2021) donde los principales agentes que se mostraron en un amplio número de repetición dentro de la práctica analizada fueron el contenido y el proceso en porcentajes similares, caracterizando a mi práctica, lo que tiene lógica al ser un taller de demostración, memorización, y repetición de procesos digitales.

Dentro de este trabajo se muestra el análisis de mi práctica docente, las acciones, las estrategias que se tomaron, los momentos en que se presentó la clase, también se consideró el uso del habla, que tipo de preguntas se realizaban, las inferencias de la práctica.

Contexto

La unidad de aprendizaje Técnicas auxiliares de Computación se imparte en presencial actualmente dentro de la Universidad de Guanajuato en el Departamento de Artes Visuales, la caracterización para la UDA en cuanto al tipo de innovación elaborar se tomó a partir de la muestra de los 13 estudiantes actualmente escritos de los cuales son 8 mujeres y 5 hombres, la caracterización del grupo se realizó por medios Los cuestionarios para estilos de aprendizaje de Honey y Alonso(CHAEA) (Activo, reflexivo, teórico y pragmático) Su resultado en el estilo de aprendizaje

Reflexivo -Teórico. La mayoría de las y los estudiantes tienen entre 18 y 31 años, el 80% de los alumnos tiene una edad de 18 años. Como estilo de aprendizaje nos referimos al conjunto de características fisiológicas, psicológicas y afectivas que se expresan cuando una persona se enfrenta a determinada situación de aprendizaje.

Problematización

La necesidad de innovar en mi práctica se centra en la pregunta de investigación “¿Cómo las estrategias didácticas que empleo como docente de Técnicas Auxiliares de Computación favorecen de trabajo colaborativo de y el aprendizaje significativo de las Artes Visuales?” donde se articula mediante una ruta crítica Pregunta de innovación ¿Qué estrategias didácticas de la docente fomentan el aprendizaje significativo y el ambiente colaborativo en los estudiantes de primer semestre? ¿Estas estrategias de trabajo colaborativo trasladan a sus estudiantes del nivel dos de comprensión al tres de creación o aplicación de la información? Para Restrepo, B. (2004) el docente debe introducir adaptaciones, transformaciones, que su práctica le demandan, su práctica que es el hacer empírico pase a un hacer reflexivo, generando una práctica comentada, sistematizada y fundamentada (Investigación- acción), creando un hacer reflexivo, y así llegar a objetivar la práctica, creando un saber efectivo, menciona que el profesor debe investigar su práctica y construirla.

El micro ensayo se divide en el análisis de los momentos efectuados dentro del autorregistro, la sesión práctica se dividió en dos grandes momentos y ocho subtemas, los cuales son:

Videos similares.

- Introducción a la practica

- Videos similares
- Conversatorio

Aplicaciones.

- Apartado de explicación de la Portafolio
- Proceso de elección de dibujos de storyboard
- Ejemplos de Diseño de Paginas
- Aplicación de retoques finales
- Recapitulación, y comentarios.

Es necesario investigar estrategias para generar estructuración y seguimiento de sus proyectos, mediante el aprendizaje colaborativo, el trabajo distancia debe ser recuperado como una herramienta de comunicación en con sus pares, el uso de esta práctica para innovación, recae en la fase de organización que muestra la entrega del contenido, la explicación de los procesos para lograr la organización del documento portafolio, el registro de obra se vuelve indispensable en esta integración de estrategias, con la finalidad que el estudiante pueda comparar la información, a experimentar las formas de diseño, valorar los resultados generados de la interpretación de la sesión.

Momento de Videos similares

En este momento de videos similares consistió en presentar escenarios similares, identificar objetivos del tiempo de visualización, que el estudiante enliste las características necesarias para la realización de un portafolio, una fase de adquisición de conocimiento mediante la visualización de referentes similares a su profesión, con otros videos de otras universidades,

esperando que el estudiante fuera capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema, Introducción a la práctica y Videos similares.

Explico el contenido y la aplicación a utilizar para cada página del documento, Se presentan ejemplos similares de diseño de página teniendo al estudiante en un Nivel 1 Recordar de la ruta crítica propuesta con la intención de lograr que el estudiante se identifique con los ejemplos planteados. Se presenta un nivel de intersubjetividad (Uc Mas, L. et al., 2013). Se presenta supuestos, tratando de pasar por la fase de comprender, seguido a eso recapitulo la información entregada al inicio, doy una demostración rápida con los videos

Ma: "Y bueno, esta parte para que ustedes vean también, pues ahora vamos a ver cómo vamos a empezar a manipular, primero que nada ustedes ya tienen una foto, podemos hacer un ejemplo en la foto, tienen una foto, también en ello vamos... ya ustedes también tienen este InDesign, que es donde nosotros vamos a comenzar a trabajar con algunas ediciones de lo que son las páginas de este portafolio que podemos realizar y nosotros vamos a trabajar un poco con la Ilustración que ustedes tuvieron de ahorita lo que hicieron en el Storyboard."

Ma: "Recuerdo que ya algunos iniciaron el primer capítulo, otros creo que ya acabaron y los que no, pues ya en estas semanas han hecho, ahorita, por lo menos el avance del segundo capítulo y es con él que vamos a trabajar, yo no tengo ahorita dibujos más que por ejemplo estos que me han enviado los chicos con los que ahorita les voy a hacer el ejemplo y la otra parte Les voy a hacer esta una explicación un poco sobre lo que es, en InDesign para poder hacer las páginas. Poder llevar que la página vaya si en caso de que se imprima una parte de la maquetación."

Ma: "Estos son varios libros de varios cuentos ¿Y si recuerdan el storyboard que les lleve de lo que era esta? Este... el cortometraje de Cerulia ¿Tenía un fondo de color negro y todas las demás imágenes pues venían ahí, ¿no? ¿Ahora, ahora sí, bueno, vamos a dar ahorita paso para que ustedes vayan haciendo esta visualización, yo ya conozco los vídeos y les voy a pedir por ahorita para hacer una pequeña conversación sobre, pues vayan haciendo un listado de qué es lo que nos dicen por ejemplo qué es lo que debemos de tomar, cómo se debe de presentar este...A lo mejor nuestra forma de contacto, qué debemos de tomaren cuenta en quizás en colores, algún diseño..."

/La Maestra da las indicaciones para formular el comentario del conversatorio/(Cuarto Registro,2022, p. 252)

Conversatorio

La comunicación. Durante la pandemia recordemos que el trabajo propuesto en el aula por la situación del 2020,fue el trabajo colaborativo como estrategia de compartir las habilidades y herramientas a distancia para lograr un producto de aprendizaje colaborativo, se retoma la idea de

que este grupo de estudiante 2022, al comienzo del ciclo escolar enero - junio 2022, habían estado en virtual durante los meses enero, febrero y marzo, lo que daba un trabajo en aula y un acercamiento de dos meses y medio comenzando a finales de marzo y culminando el día 3 de junio, yo la docente y los alumnos de primer semestre habíamos pasado tiempo en presencial de varias sesiones, lo que en supuestos haría creer que se tiene un acercamiento al profesor, al implementar en esta innovación la virtualidad nuevamente, evocando el recuerdo de su trabajo en línea. Fernández Torres, M. J., Chamizo Sánchez, R., & Sánchez Villarrubia, R. (2021). Menciona desde (Hernández et al., 2015). lo digital adquiere protagonismo y las relaciones personales se distancian, lo que hace que el seguimiento virtual se vuelva una estrategia de comunicación.

En este momento, se registraron varias fallas en la virtualidad de los estudiantes por lo que los comentarios fueron rescatados en una segunda sesión de clase de forma presencial. Uc Mas (2013) menciona la importancia de la Innovación, intervención y transformación pidiendo que se tome en cuenta los cambios que implican y considerar lo que mencion Fierro (1999) y De la Torre (1998, p. 19). “no todo lo que se propone como intervención culmina necesariamente en una transformación, ni una innovación en transformación, ni todo esto necesariamente en una mejora”.

Momento de Aplicaciones

- Apartado de explicación de la Portafolio
- Proceso de elección de dibujos de storyboard
- Ejemplos de Diseño de Paginas

Dentro del subtema aplicación de retoques finales se identificó que la docente solicita de nuevo la interacción con los alumnos para conocer si el proceso está siendo entendido mediante estos ejemplos, la maestra se responde sola y en seguida solicita la aplicación del conocimiento que se acaba de adquirir, para Fernández Torres, M. J., Chamizo Sánchez, R., & Sánchez Villarrubia,

R. (2021). cita a (Esquivel & Canto, 2018). Con el tema de la creación de espacios virtuales en la educación para su implementación el docente necesita dedicar tiempo considerable a la preparación y al seguimiento de la actividad en el entorno virtual, creando contenidos específicos y motivando la participación del estudiantado, generando la retroalimentación inmediata a sus participaciones. (p. 160) En la siguiente parte del autorregistro se presenta:

Ma: "¿Se fijaron ese ese si cambio y la saturación de colores que sea demasiada OK? ¿Yo acabo de hacer un cambio, no voy a guardar mi imagen y qué puedo ver aquí? En la parte de abajo tenemos un antes y un después, se fijan, es lo que van a poder ustedes visualizar en lo que es la foto. También tenemos una parte de transformar, por ejemplo, en esta parte del. Del antes y el después. Vamos a regresar a la. Hora, normal, y aquí está el. El zoom. Oh, por Dios. Ahí está. Y aquí me sigue dando mí antes y mí después se fijan. Aquí está, aquí está. Ahora. Yo les voy a pedir que traten de hacer ahorita con la imagen, traten de ir la de ir abriéndola de nuevo, eso es una práctica de 20 minutos. (Cuarto Registro, 2022, p. 272)

Las acciones del docente no fomentan el intercambio de significados con los estudiantes, lo que hace generar la pregunta ¿Cómo fomentar la empatía hacia las preguntas que realiza el docente? el propósito de conseguir la adquisición de conocimiento. En el área cognitiva, el adulto joven que intereses tiene por aprender, la docente debe buscar estrategias que muestren una motivación distinta para seguir aprendiendo, tratar de conocer los juicios morales, la experiencia del estudiante y la emoción con la que aprende.

Aplicación de retoques finales

En este momento se repite en varias ocasiones el pedir comunicación e interacción con el profesor y con el grupo que se encuentra en un supuesto nivel 1 de recordar, las acciones del docente quieren generar que se realice una fase de evocación, donde el estudiante sea capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo, por medio de relacionar la información.

Existen importantes actividades cognitivas y dinámicas interpersonales que solo ocurren cuando los estudiantes promueven el aprendizaje de otros, esto incluye el explicar a otro como resolver un problema, discutir la naturaleza de los conceptos que están siendo aprendidos, enseñar a otro el conocimiento propio, entre otros ejemplos. Solo a través de la comunicación cara a cara es como los estudiantes se vuelven personalmente comprometidos con los otros, así como con las metas de trabajo del grupo al que pertenecen. (Dirección I. I. E. , s.f.)

Se muestra que el problema de este momento no es el contenido o el proceso, es la fase de verificación y experimentación que no puede comprobarse a través de supuestos, a continuación, un fragmento de la solicitud de interacción de la docente con todo el grupo.

Ma: “Vamos a tener la Cámara de la Cámara Raw, ¿alguien ya la había ocupado? Esta Pen, sus micrófonos, díganme si maestra ya la conozco.”

Ao: IU. ¿Ay, yo no? OK

Ma: “Bueno, esta es una manera muy rápida de poder este estar, ahora sí que editando tenemos aquí temperatura. Tenemos matiz, nosotros nos vamos a encontrar nada más con la parte de los contrastes, hasta ahorita la parte D, la claridad, la intensidad y saturación, la intensidad y saturación, esta parte de los negros, los blancos y las iluminaciones y las temperaturas muchas veces las trabajamos en la parte de las curvas con la parte de los colores. Esto por ahora esto es un poquito más detallado porque vas cambiando cada de los colores, pero a fin de poder hacer una edición muy sencilla de las fotos que ustedes ya tienen, por ejemplo, que les haya faltado un poco de contraste, un poco de tono aquí lo que ustedes van a realizar. Es ahora sí, pues, empezar a cambiar el contraste aquí. Yo, por ejemplo, quiero que a lo mejor sea un poquito más bajo”. (Cuarto Registro, 2022, p. 271)

Recapitulación, y comentarios

En los momentos se notó que el contenido genera un monologo, que la taxonomía de Bloom López, J. (2021). Según Anderson & Krathwohl (2001), dice:

El conocimiento fáctico incluye los elementos básicos que cada estudiante debe saber para familiarizarse con una disciplina o resolver problemas en un área determinada (hechos esenciales, terminología, detalles o elementos); el conocimiento conceptual se enfoca en las interrelaciones existentes entre diferentes elementos básicos (conocimiento fáctico) dentro de una estructura más

grande de conocimiento que permita a cada estudiante operar con ellos juntos (clasificaciones, principios, generalizaciones, teorías, modelos o estructuras); el conocimiento procedimental indica cómo hacer algo y demanda al estudiante poner en funcionamiento métodos de investigación, criterios para usar ciertas habilidades, algoritmos, técnicas y métodos generales; y, por último, el conocimiento metacognitivo está relacionado con la cognición en general, así como con el conocimiento consciente de cómo se aprende y cómo se regula ese proceso de aprendizaje (reflexividad y conocimiento de uno mismo).

Aprender a conocer por medio de videos similares de universidades con contenidos precisos para el tema a ver en clase, aprender a hacer, medio de la preparación de las tareas asignadas durante clase formando relación con la materia, se notó que cuando la información se daba de manera organizada el estudiante se mostraba con una atención y dispuesto a realizarlo o cuestionarlo.

Ma: "¿Se fijaron ese ese si cambio y la saturación de colores que sea demasiada OK?

¿Yo acabo de hacer un cambio, no voy a guardar mi imagen y qué puedo ver aquí? En la parte de abajo tenemos un antes y un después, se fijan, es lo que van a poder ustedes visualizar en lo que es la foto. También tenemos una parte de transformar, por ejemplo, en esta parte del. Del antes y el después. Vamos a regresar a la. Hora, normal, y aquí está el. El zoom. Oh, por Dios. Ahí está. Y aquí me sigue dando mi antes y mi después se fijan. Aquí está, aquí está.

Ahora. Yo les voy a pedir que traten de hacer ahorita con la imagen, traten de ir la de ir abriéndola de nuevo, eso es una práctica de 20 minutos. Tardas un poquito más, el ojo vas a tardar un poquito más, yo ahorita por ejemplo voy a decir pues quiero un nuevo documento, voy a abrirlo desde lo que ustedes van a hacer archivo. Ah, vamos a abrir. Vamos a abrir el es que este es un Koala, ver. Ahí está. Cancelar. Oh, OK, ahora sí nos vamos a ir a la parte igual como lo mismo filtro. Vamos AA filtro Raw Cámara raw y aquí, en la parte de los colores les decía, no es necesario que ustedes ahorita entren lo necesario, por ejemplo, tenemos RGB es una curva lineal que necesito yo ahorita por ejemplo para para qué lineal para que vayan poniéndose los puntos sobre esa línea y a la hora de bajarla, pues yo nada más tenga que hacer, miren por ejemplo yo voy poniendo punto, casi siempre los ponemos entre las entre las direcciones y este podría ser en esta parte para que siga tomando este. Este tono aquí lo que yo quiero hacer se fijan. Ahí están los azules, digo, ahí está el rojo, y como estoy bajando el rojo, me está levantando demasiado los azules.

Miren, ahí están. Esto es lo que van a ver ustedes de color por color y en color, por color hay que poner los puntos.

Ao: "¿En el mismo, ¿Eh? ¿Puede ser en el mismo lugar?"

Ma: "Puede que no, pero porque yo estoy trabajando aquí están mis últimos tonos máximos. Aquí hay un contraste más fuerte y se fija en este punto. A mí me ayuda a que sea una curva muy corta.

Va y luego ya tengo, por ejemplo, el azul. (Cuarto Registro, 2022, p. 275)

Como observaciones generales, se visualiza que las preguntas no generan respuestas largas, que los procesos son repetitivos y sin verificación por la falta de interacción del alumno, el tiempo del momento de videos similares, se consumió fuera de línea, las participaciones de un minuto , comenzaron mecánicas y repetitivas, falta autonomía del estudiante, el orden de los momentos se mostró en dos momentos que se presentaron sus contenidos dentro de otros momentos por la necesidad de presentar ejemplos de escenarios similares, el rol docente debe ser un guía no un conductor de pasos dentro de un proceso, se necesitan herramientas para promover el dialogo o la prespecialidad para no negarlo.

Cuarto Registro. Autorregistro "Videos similares y Aplicaciones" abril 2022.

En esta sesión exploramos el mundo del diseño de los portafolios digitales, utilizando herramientas como videos que presenten acomodo y formatos de portafolios, así también haciendo uso de la herramienta InDesign, los estudiantes crearan piezas visuales con su obra, que reflejaran su identidad artística, esta práctica está diseñada desde un enfoque practico y colaborativo, fomentando el desarrollo de habilidades se diseñó y apoyando el desarrollo de competencias para comunicar ideas de manera efectiva, esta práctica se realizó en 2022, dentro de un contexto donde predominaban los medios digitales, y este registro muestra el acercamiento a construir portafolios que no solo muestre el trabajo, si no que muestren la importancia de integrar la tecnología en las practicas artísticas futuras.

Datos de identificación.

Tabla 35

Datos de identificación de la UDA y de la Sesión: Videos similares y aplicaciones"

Datos de identificación	
Lugar:	Guanajuato
Plataforma:	Microsoft Teams
Unidad de Aprendizaje:	Técnicas auxiliares de computación
Objetivo General:	Establecer una metodología visual y teórica para la creación de portafolio y herramientas auxiliares para cada página y producto expuesto en ellas.
Objetivo Particular:	Compartir los conocimientos adquiridos, adquirir herramientas para comunicarse mediante el producto de aprendizaje "portafolio".
Universidad:	Universidad de Guanajuato
Departamento:	Artes Visuales
Semestre:	Primer semestre
Año:	2022

Simbología: para identificar a los participantes: Ma (Maestra), // (actividad o acción que están realizando), Ao (alumno), Aa (alumna), Aos (alumnos).

Tabla 36

Niveles de intersubjetividad y operaciones cognitivas, en la sesión "videos similares y aplicaciones", desde la ruta crítica

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
Introducción a la practica	3:51-4:00	/Maestra verifica la conexión de sus estudiantes, de 14 ya se encuentran 8 conectados/ Ma: "Listo, les estoy compartiendo pantalla. Y bueno, el segundo video que acabo de ahorita, que les borré este que era de una chica este es el otro video que quiero que vean"	Doy pie a la introducción a la práctica			
	04:00-04:14	Ma: "Quiero que vean estos dos tiene este video de Art Lima."				
	04:14-04:19	Ma: "Este es el otro video, este es el de la chica, nada más que los estaba..."	En este momento los estudiantes aún están incorporándose			
	4:19 - 4:51	Ma: "Este es el otro video, el que van a el que van a estar viendo, son 17 minutos. Estos son... este es el de la chica que les digo también, no, no, no pasa nada si también lo veíamos. Tiene, les digo, tiene muy buen material, muy corto, podría decir yo... Y este es el video que quiero que vamos todo el fin de semana por que	Presentación de los materiales Presento la intención con la que vamos a usar la información que			

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	4:51 - 5:17	en ellos traen varios ejemplos... Si se fijan"... /La Maestra hace una introducción al objetivo/ Ma: "Ven más o menos la pantallita de lo que de lo que están mostrando y trae varios ejemplos y lo más interesante es que antes de los ejemplos te empieza a explicar posiciones, te empieza a explicar cómo puedes poner a lo mejor, por ejemplo, obras de videoinstalación vistas de la instalación, un pequeño texto que es lo que debes de considerar.	proporcionar e.			
	5:17 - 6:14	Ma: "Me llama mucho la atención que tuvieran estos ejemplos, pero lo más importante, pues los ejemplos que ya ellas están ocupando, no? de un poquito de una obra más este... Un poquito más pesada cuando están hablando de por ejemplo, de ciudades, están hablando ya de intervenciones y pero por ejemplo en esta tiene, pues solo son puras obras gráficas,	Explicación de las funciones de un portafolio y contenido que se visualizara en los videos Se presentan ejemplos	Nivel 1 Recordar: a) El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema. Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que	Supuestos supuestos	Valorar valorar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		trae una pequeña descripción, trae este... la ficha gráfica la ficha técnica y bueno, pues él, ella tiene por ejemplo una ocupación aquí de frases y me interesa pues que vayan viendo esta parte sobre lo que ellos les están a ustedes recomendando sobre lo que es el portafolio artístico, /La Maestra anuncia la pausa para visualizar los videos de referencia/	Les explico el acomodo o la disposición de elementos del portafolio	necesita incorporar a su proceso cognitivo.		
Videos similares	6:14 - 6:49	Ma: "Por ahora vamos, les voy a pedir que van a tomar estos 27 minutos. para comenzar a ver estos videos y ahorita vamos a hacer un conversatorio, Aquí está el de Art Lima y el del portafolio que está aquí abajo y se fijan es una parte de la planeación, aquí tengo la planeación de la clase que se las voy a enviar, introducción a la práctica es una explicación de las funciones de lo que es este... el...	Se pierde la dicción por tratar de hacer cierre de la primera	Nivel 2 Comprensión : b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.	Supuestos	Valorar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	6:49 - 7:30	¿El cómo se llama? el portafolio." /La Maestra comenta la planeación de clase sobre el momento aplicaciones/ Ma: "Y bueno, esta parte para que ustedes vean también, pues ahora vamos a ver cómo vamos a empezar a manipular, primero que nada, ustedes ya tienen una foto, podemos hacer un ejemplo en la foto, tienen una foto, también en ello vamos... ya ustedes también tienen este InDesign, que es donde nosotros vamos a comenzar a trabajar con algunas ediciones de lo que son las páginas de este portafolio que podemos realizar y nosotros vamos a trabajar un poco con la Ilustración que ustedes tuvieron de ahorita lo que hicieron en el Storyboard."	explicación de la actividad Explico el contenido y la aplicación a utilizar para cada página del documento	Explicación rápida de aplicaciones Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	supuestos	Experimentar
	7:30 - 8:24	Ma: "Recuerdo que ya algunos iniciaron el primer capítulo, otros creo que ya acabaron y los que no,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		pues ya en estas semanas han hecho, ahorita, por lo menos el avance del segundo capítulo y es con él que vamos a trabajar, yo no tengo ahorita dibujos más que por ejemplo, estos que me han enviado los chicos con los que ahorita les voy a hacer el ejemplo y la otra parte Les voy a hacer este una explicación un poco sobre lo que es, en InDesign para poder hacer las páginas. Poder llevar que la página vaya si en caso de que se imprima una parte de la maquetación."		Nivel 2 comprensión : a) El estudiante compara su situación definida con casos similares. b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.	Certezas	Experimentar
Ejemplos de Diseño de Páginas	8:24 - 9:00	Ma: "Estos son varios libros de varios cuentos. ¿Y si recuerdan el storyboard que les lleve de lo que era esta? Este... el cortometraje de Cerulia ¿Tenía un fondo de color negro y todas las demás imágenes pues venían ahí, ¿no? ¿Ahora, ahora sí, bueno,	Se presentan ejemplos similares de diseño de paginas	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	supuestos	Comprender

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		vamos a dar ahorita paso para que ustedes vayan haciendo esta visualización, yo ya conozco los videos y les voy a pedir por ahorita para hacer una pequeña conversación sobre, pues vayan haciendo un listado de qué es lo que nos dicen por ejemplo qué es lo que debemos de tomar, cómo se debe de presentar este... A lo mejor nuestra forma de contacto, qué debemos de tomar en cuenta en quizás en colores, algún diseño... /La Maestra da las indicaciones para formular el comentario del conversatorio/ Ma: Esta parte vayan tomando ahorita y hacemos una conversación de un minuto por cada uno. Y con este que tenemos de material, el video de video aula les va a servir Ahora sí que, más que nada,	Recapitulo la información entregada al inicio, doy una demostración rápida con los videos			
	09:15					
	9:15-9:52					

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		para que nosotros vayamos tomando como las partes técnicas que podría tomar el portafolio y ver varios ejemplos, tiene como 3 ejemplos. El video entonces vale la pena, por lo menos observarlo y bueno, voy a este dejar de compartir.				
Conversatorio	9:52 - 10:00	Ma: "Y espero ahorita su visualización son las 8:46 y estaremos regresando a las 9:05. Bueno, ahí son 20 minutos, 9:15 vamos a estar aquí, OK? voy a pedir el día de hoy, vamos a empezar con la edición de foto, así que igual después de las 9:30 vamos a hacer la búsqueda de esa foto que eligieron recuerden que habían elegido 5, me mandaron 5, de esas 5 tomen una sola y esa es la que vamos a tratar de poner aquí en nuestra página. Oh OK, entonces los veo en... 9:15 estoy conectada"	Se reafirma el tiempo para la visualización de los videos similares	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	supuestos	Comprender

Imágenes anexas reporte visual

El reporte de imágenes anexas visual faltante corresponde a la primera parte de la sesión titulada "Videos Similares". Este material fotográfico documenta momentos clave de las actividades realizadas por los estudiantes durante el análisis y observación de referentes audiovisuales para el diseño de portafolios digitales en la UDA "Técnicas Auxiliares de Computación". El propósito principal de estas imágenes es evidenciar cómo los estudiantes interactuaron con los materiales audiovisuales seleccionados en la Plataforma de YouTube y el uso de InDesign.

Primera parte "Videos similares"

Pantalla de la sesión en Microsoft Teams en la Figura 33 se muestra el inicio de sesión, donde se vieron videos similares., en la Figura 34 podemos observar cómo se muestra la disposición del espacio en Teams, en sesión "Videos Similares".

Figura 33

Inicio de Sesión "Videos Similares"

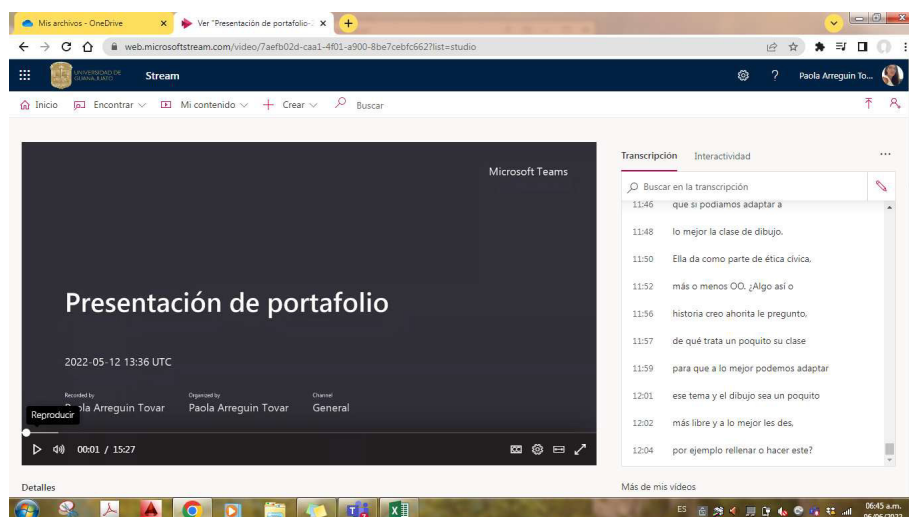
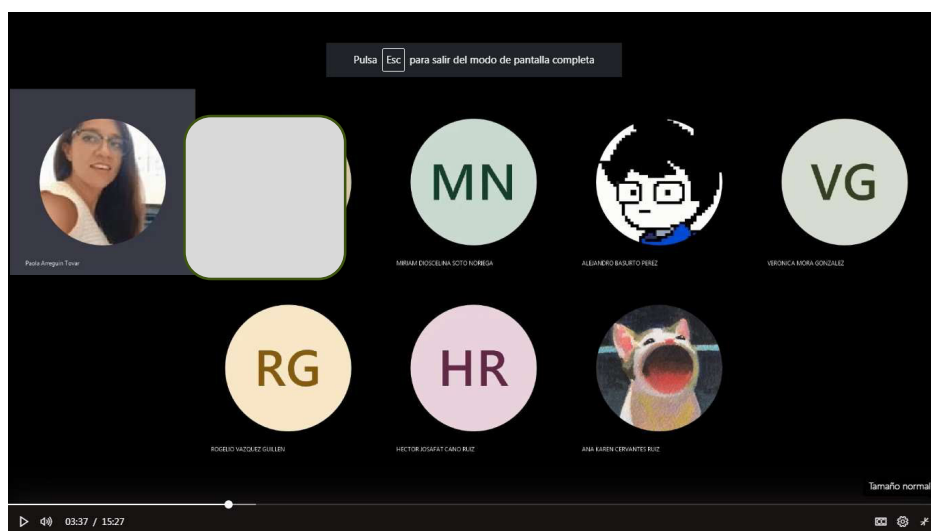


Figura 34

Disposición del espacio en Teams, en sesión "Videos Similares"



La Figura 35 y la Figura 36 muestra los recursos compartidos por el docente desde su computadora a través de la plataforma YouTube, capturas reflejan cómo se realizó la exposición de ejemplos visuales y cómo los estudiantes participaron en el análisis de las propuestas presentadas. En este momento revisamos una selección de portafolios digitales que sirvieron como inspiración para nuestra actividad. A través de imágenes y videos de alta calidad, extraídos directamente de plataformas como YouTube, pudimos apreciar cómo diversos artistas y diseñadores han empleado el acomodo visual, la paleta de colores y elementos gráficos innovadores para construir portafolios creativos y profesionales.

Figura 35

Captura de pantalla, visualización de videos similares en YouTube. 2022

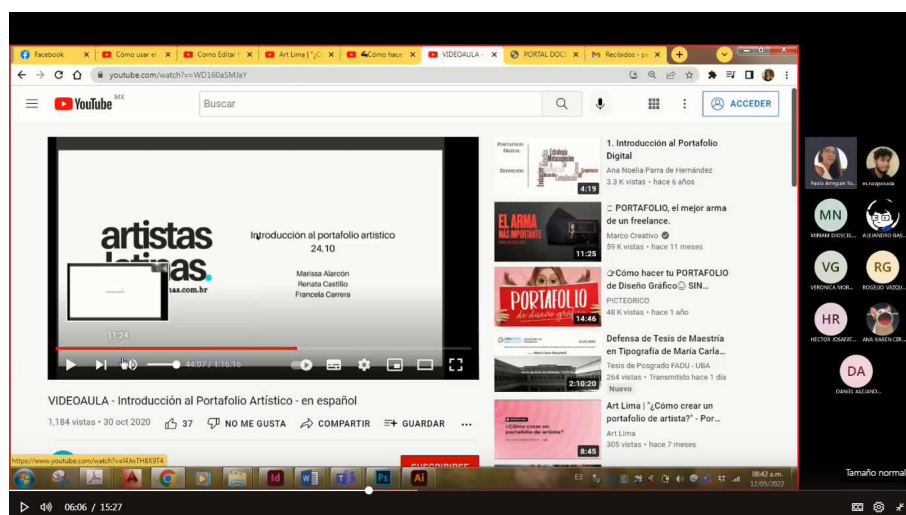
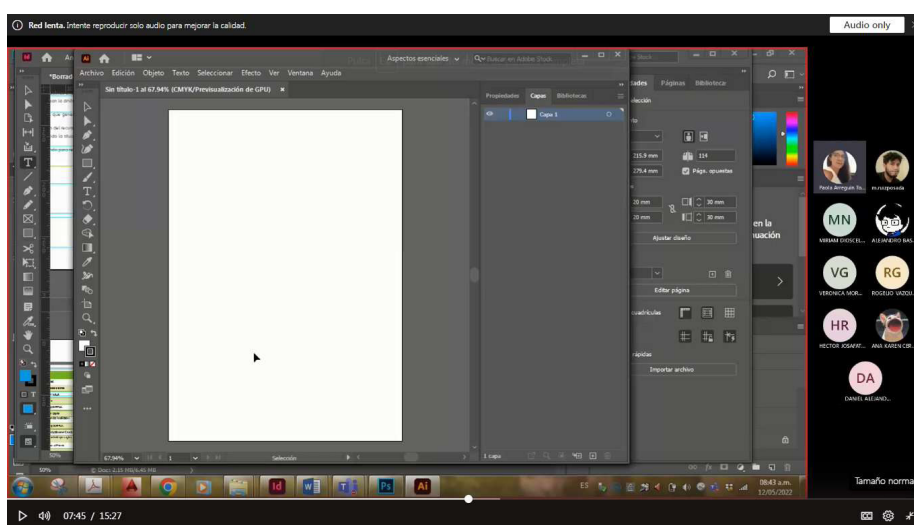


Figura 36

Captura de pantalla que muestra el área de trabajo de InDesign. 2022



Este conjunto de imágenes ilustra los momentos clave de la sesión enfocada en el análisis de videos como referentes para la creación de portafolios digitales. Las capturas destacan la presentación de materiales audiovisuales utilizados para demostrar elementos técnicos y artísticos que los estudiantes debían considerar en sus propios portafolios. Se observa cómo se ejemplifican diseños, formatos y contenidos de portafolios existentes.

Cuarto Registro. Segunda parte “Aplicaciones”.

Datos de identificación

Lugar: Universidad de Guanajuato

Plataforma: Microsoft Teams

Unidad de Aprendizaje: Técnicas auxiliares de computación

Objetivo General: Establecer una metodología visual y teórica para la creación de portafolio y herramientas auxiliares para cada página y producto expuesto en ellas.

Objetivo Particular: Compartir los conocimientos adquiridos, adquirir herramientas para comunicarse mediante el producto de aprendizaje “portafolio”.

Simbología: para identificar a los participantes: Ma (Maestra), // (actividad o acción que están realizando), Ao (alumno), Aa (alumna), Aos (alumnos).

Tabla 37

Segunda parte del Cuarto autorregistro 4.1 (Aplicaciones)

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
Aplicación de retoques finales	00:02 00:02-1:11	Ma: En el... ahorita en el trabajo... Vamos a quitar ahorita la parte de recortar, les pedí que que visualizaran su... Su imagen, en la que van a... la que van a seleccionar, ahorita en lo que regresan los chicos para hacer el conversatorio. Eh... ahorita me interesa que ustedes vayan seleccionando esa imagen, pero recuerdan que en varias imágenes les dije, recorta esta parte, esto hay que eliminarlo,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	01:11-1:47	esta parte de aquí te quedó más fuera de... y no sé si recuerden estuvimos viendo nada más pues todas las imágenes que elegimos, elegimos 5 imágenes, por ahorita vamos nosotros a trabajar en esa parte de la edición, ahora primero que nada vamos a arrojar una imagen a la parte de nuestro documento se los voy a volver a realizar, voy a ponerles ahorita un nuevo documento. Nada más que no quería hacer esto, porque miren tardo un buen y mejor lo preparé para que ustedes lo vieran, pero bueno, vamos a ver, /la maestra pide ir siguiendo el Ma: "Vayan abriendo una imagen, vayan metiéndola en Photoshop, vamos a abrir ahorita Photoshop, voy a tratar de darles en ilustrador la parte para poder este... hacer el calco de imágenes. Bueno, ya tengo... este es el nuevo, voy a crearlo.				
	1:47-3:11	Ma: "Y se fijan, ahorita me está	La maestra explica la			

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	03:11	dando un recorte porque es una selección que ya se tiene desde hace rato, hay que también este... Aunque me da, me sigue dando el recorte... Y vamos a borrar proporción. Ahí está, ahora sí, ya tengo toda completa, ahora sí. Bueno... primero voy. Tomó una imagen... Voy a tomar la de los tulipanes. Tengo mi imagen ahora sí, se fijan, que aquí en fondo por lo mismo de... me creo toda otra... otra capa, ¿por qué me creo otra capa? porque yo traía un recorte, traía un recorte ahí que no puedo, que no había soltado." /La maestra repite la información/ Ma: "Traía un recorte. Y se fijan ahora me la volvió a.... Perdió ahorita la imagen porque la recortó Lo voy a volver a arrastrar Ahí está Le voy a dar enter... ya la tengo. Ahora sí, ya la puedo mover del lugar, que voy a hacer yo... primero que nada	herramienta de recorte			

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	04:15	ustedes ya saben utilizar texto y ahorita voy a, por ejemplo, voy a tomar toda la foto, voy a hacer... ustedes pueden transformarla desde que llega la foto a su documento, la van a poder este... ahora sí que transformar en selección, aquí es un click derecho, transformar, selección y yo voy a tratar de presionar Shift porque si no presiono Shift puedo moverme hacia todos lados y al momento que presiono Shift voy a poder hacer este movimiento. ¿Por qué no me dio la transformación? ¿Por qué no? ¿Alguien tiene alguna idea porque no me daría la transformación? No." Ao: ¿A mí se me fue el Internet maestra aquí, pero ¿qué pasó? Ma: "¿A alguien tiene idea porque no se transformó esta foto? No, OK, bueno les voy a decir porque no se transforma esta foto..."	La maestra intenta generar el dialogo con los estudiantes La maestra ignora la respuesta de falla técnica, sigue esperando que alguien responda sobre el tema	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	Supuestos	Valorar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	04:54	Esta parte de la foto tenemos que hacer un pequeño recorte que sería en el que yo voy a tener la parte de la transformación, a ver, vamos a... Ahí está, ahí estamos, Y vamos a quitar vamos a quitar lo de los tulipanes, allí está. Y ahora sí, vamos a ver si nos puede dejar transformar una duplicación de la capa, listo, voy a dejarla por acá y me voy a salir con esta. Ahora voy a hacer un pequeño recorte... cancelar... no recortar aquí.... Cancelar... Vamos a ver si la puedo transformar otra vez, es que me está dando con todo y la capa vamos a... voy a dejarlo aquí, me voy a mover y vamos a ver si la transformación me la da desde acá, ahora si lo voy a volver a intentar"				
	05:41	Ao: "yo tengo la duda con transformar a qué se refiere o qué es lo que quiere hacer?"				
	6:40-7:11	Ma: "Nada más hacerla más pequeña."	Dudas	Nivel 2 Comprensión:	Supuestos	valorar
	7:11-7:13			b) Distingue aquellos		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	7:13-7:13:47	Ao: "Ah, ok."		elementos de la información que le sean familiares.		
	7:13-7:14	Ma: "Todo, esto... vamos a escalarla Y eso es lo único que habría que hacer, pero no me lo permite ahorita, pero bueno, ahorita les digo que es lo que pasa ahí, entonces voy a quitar ahorita ya la selección, voy a quedarme con una selección simple donde yo pueda mover la foto, miren aquí ya me hizo una copia, ¿por qué tengo una copia? Porque tengo la de atrás."	Explico herramienta selección	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	Supuestos	Valorar
	7:16-8:55	Ma: "¿Entonces?, ¿qué es lo importante para esta foto? Primero que nada, obviamente pues recortarla y recortarla al tamaño de lo de lo que nosotros tenemos. Yo solo quiero trabajar con lo que es la foto. Una, ustedes pueden abrir el archivo desde sí y pueden abrirlo y se va a abrir la foto al tamaño de lo que es este... la hoja, ahora, ¿yo qué voy a hacer? Por ejemplo, yo voy a utilizar,	Preguntas de la profesora que no se responden	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	Supuestos	Experimentar
			Preguntas de la profesora que no se responden	Nivel 2 Comprensión: b) Distingue aquellos	Supuestos	Experimentar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		voy a usar este... el tamaño de... usar la proporción del aspecto frontal. Voy a usar la proporción del recuadro, se fijan que el recuadro se movió, vámonos para atrás... Tenemos aquí... Vamos a de seleccionar, vamos otra vez al recuadro, vamos a restaurar el recorte y vamos a cancelarlo ahorita. Otra vez volvemos a la parte donde voy a... solamente la foto, tengo la foto y voy a usar la proporción del aspecto del tamaño del recorte, se va a quedar en gris esta parte y ahora si me voy a ir hasta abajo a recortar, se fijan que había también una parte donde yo tenía este... resoluciones, como las podía poner, ahorita solamente me lo va a recortar al tamaño del de lo que es el papel, si ustedes se fijan, abrimos un nuevo documento en papel, esté a cuatro.		elementos de la información que le sean familiares.		
Apartado de explicación	8:55-11:48	Ma: "Me interesa que lo dejen así,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
de la Portafolio		porque la parte de cuando ustedes estén en la parte de InDesign van a estar viendo, pues obviamente las fotos, vamos a trabajar también con capas y en estas capas ustedes van a hacer una capa de gráficos, una capa de textos y una capa pues de las imágenes y se fijan yo ahorita, por ejemplo, en esta voy a apagar estas imágenes... A OK. Estas imágenes debieron haber desaparecido... Me imagino que estas están en alguna otra capa, pero por ejemplo, si tapo, si apago las tablas, se fijan que se apagaron las tablas. Este es un programa, digamos que es un Word con capas y vínculos, y los vínculos nos van a apoyar muchísimo para poder encontrar toda la parte de los este... los archivos que nos estamos metiendo. Y la otra, más importante, y casi mucho más importante	Preguntas de la profesora que no se responden les presento asociaciones les presento asociaciones	Nivel 2 Comprensión: b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares. Nivel 2 Comprensión: b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares. Nivel 2 Comprensión:	Supuestos Supuestos Supuestos	Experimentar Experimentar Experimentar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		que en los otros 3 programas, es la creación de los estilos de párrafo, cada uno, por eso les pedí que eligieran por lo menos tres tipologías y estas 3 tipologías pues vamos a tener lo que es las viñetas, bueno, por ejemplo, ustedes van a tener solamente un título y van a tener pues texto en la parte de edición. Ahorita acabo de mover un, este... un tipo de párrafo y aquí lo que más importante ya se han dado cuenta desde que trabajaron en Premiere, que la parte cuando hicimos... vectorizamos también cuando calcamos una imagen en Photoshop se dan cuenta que lo más importante es la organización del trabajo, esta parte de hacer carpetas van a estar ahora sí que ustedes muy familiarizados con siempre tener todo agrupado. Hace, creo que fue Mr.,	Se presenta la información con la intención de que el estudiante comience a pensar en su documento durante las instrucciones.	b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares. Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	certeza	Intelección
			Recapitulación de conceptos, la sugerencia pide recordar la distinción entre las variables	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	certeza	evocar
			Recordarles a los alumnos que un		certeza	Evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		me dijo que le cambiaba el nombre a las capas, está muy bien, yo no les había dicho que cambiarán, por ejemplo, aquí el nombre de las capas, pero bueno, es importante, por eso que ustedes vayan recortando al tamaño de lo que es una hoja porque ese va a ser su portafolio y esto nos permite que ya también los pixeles empiecen a bajar, no que tengamos una mega foto, la recortamos y mantenemos todo ese tamaño, entonces yo ya puedo visualizar que eso también se ve bien, o sea, esta foto como ustedes se fijan, ya estamos con lo que se ve ahora aquí, es importante, ya vimos qué otra cosa necesitaríamos nosotros, a lo mejor todavía ahorita voy a recortar, voy a necesitar ahora ver mis líneas	compañero conoce el tema y puede apoyarlos Se repite el objetivo de la clase, "el Portafolio".	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	Supuestos	Verificar
		guía, la vez pasada también con Roy,	Se habla del trabajo	Nivel 2 Comprensión:	Certezas	Experimentar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		apoyó a Mi. con la parte de las líneas guías, se hicieron también una parte donde estábamos viendo lo del gif, voy a repetir un poquito lo del Gif por las personas que no vinieron ahorita al final de la clase y que es la parte de aquí, bueno pues yo ahorita".	colaborativo en clase.	b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.		
Aplicación de retoques finales	11:48-14:29	Ma: "Voy a tener reglas, tenemos aquí en vista, nos vamos a reglas y ya tengo reglas que me sirven como líneas guía, yo por ejemplo ahorita sí en todo caso quisiera cortar una imagen, bueno pues primero a lo mejor me voy a ir con las líneas guía para que, si se fijan, mi recorte ahorita está ahora sí que podríamos decir que no tiene un recorte libre. O sea, no tiene una transformación libre, eso tendríamos que estarlo haciendo con selección y después con recortar, porque la proporción que tiene es				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		hacia la pura imagen que yo recorté. Si se fijan, es proporcionada. Ahora sí que yo aquí tengo 1/3 de esa imagen, aquí lo que tendríamos que hacer es restaurar el recorte. voy ahora sí a hacer una pequeña selección. Oh, OK, estoy Ah, OK, ya sé que me pasó, me fui para atrás y lo que me pasó fue que me quitó la segunda capa que yo estuve haciendo. Si se fijan. Entonces vamos a soltar este recorte, cancelar no, no lo necesito, ahorita ahí está cada que ustedes suelten el Skype les aparece pues esta parte de la del recorte después de tener las líneas guía, de tener el recorte, vamos a una parte importante que es la edición de la de lo que es este la imagen. Ustedes van a tener aquí, por ejemplo, tienen para cortar, tienen el tamaño de la imagen,	Proporción Se explica el proceso de recorte de imagen			

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	14:29-15:23	el tamaño del lienzo, vamos a rotar la imagen, voy a poner que por ejemplo, esta imagen se rote al 90 por ciento". Ma: "Ahí está, se fijan que el lienzo de la imagen ahí va, aquí tenemos un pequeño fondo. ¿Ahora, cuál sería para poder editar esta imagen? Lloque necesito no necesito de imagen ahorita, ni el tamaño, ni recortarla, no necesito hacer ahorita variables, pero. Asegúrense también, por ejemplo, ahorita que me está pidiendo que la vuelva. Que la vuelva a rotar. Asegúrense de salirse de la selección. Ah, y aquí la perdí por estarla, ahí está. A esta ya me salí de la selección y ahora que es importante para nosotros, vamos a hacer la parte de filtro. Y cuáles son los filtros que nosotros vamos a estar ahorita utilizando, si se fijan alterno al control F."	Tipos de recorte preguntas para generar la interacción con los estudiantes y Se afirma que es necesario poner atención	Nivel 1 Recordar: a El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema. Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.	supuestos certezas	comprender evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
Aplicación de retoques finales	15:23 - 16:53	¿Más F vamos a tener la Cámara de la Cámara Rau, alguien ya la había ocupado? Esta Pen, sus micrófonos, díganme si maestra ya la conozco. Ao: IU. ¿Ay, yo no? OK Ma: bueno, esta es una manera muy rápida de poder este estar, ahora sí que editando tenemos aquí temperatura. Tenemos matiz, nosotros nos vamos a encontrar nada más con la parte de los contrastes, hasta ahorita la parte D, la claridad, la intensidad y saturación, la intensidad y saturación, esta parte de los negros, los blancos y las iluminaciones y las temperaturas muchas veces las trabajamos en la parte de las curvas con la parte de los colores. Esto por ahora esto es un poquito más detallado porque vas cambiando cada 1 de los colores, pero a fin de poder hacer una edición muy	Cámara Raw Pide comunicación con el grupo Temperatura Saturación Se explica el proceso de edición de colores	Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.	supuestos	evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		sencilla de las fotos que ustedes ya tienen, por ejemplo, que les haya faltado un poco de contraste, un poco de tono aquí lo que ustedes van a realizar. Es ahora sí, pues, empezar a cambiar el contraste aquí. Yo, por ejemplo, quiero que a lo mejor sea un poquito más bajo. ¿No lo están viendo, ahorita les voy a decir cómo lo van a poder visualizar? Voy a hacer lo que sea menos claro. Y que tenga mayor intensidad, a lo mejor me da un poquito más de azul.	Se presentan escenarios similares	Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.	supuestos	valorar
Aplicación de retoques finales	16:53-22:08	Ma: "¿Se fijaron ese ese si cambio y la saturación de colores que sea demasiada OK? ¿Yo acabo de hacer un cambio, no voy a guardar mi imagen y qué puedo ver aquí?" En la parte de abajo tenemos un antes y un después, se fijan, es lo que van a poder ustedes visualizar en lo que es la foto.	Se solicita de nuevo la interacción con los alumnos para conocer si el proceso está siendo entendido mediante estos ejemplos	Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.	supuestos	N/A

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		También tenemos una parte de transformar, por ejemplo, en esta parte del. Del antes y el después. Vamos a regresar a la. Hola, normal, y aquí está el. El zoom. Oh, por Dios. Ahí está. Y aquí me sigue dando mi antes y mi después se fijan. Aquí está, aquí está. Ahora. Yo les voy a pedir que traten de hacer ahorita con la imagen, traten de ir la abriendo de nuevo, eso es una práctica de 20 minutos. Tardas un poquito más, el ojo vas a tardar un poquito más, yo ahorita por ejemplo voy a decir pues quiero un nuevo documento, voy a abrirlo desde lo que ustedes van a hacer archivo. Ah, vamos a abrir. Vamos a abrir el que este, es un Koala, ver. Ahí está. Cancelar. Oh, OK, ahora sí nos vamos a ir a la parte igual como lo mismo filtro. Vamos AA filtro Raw Cámara raw y aquí,	Se solicita la aplicación del conocimiento que se acaba de adquirir Se explica el proceso de filtros	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	supuestos	experimentar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		en la parte de los colores les decía, no es necesario que ustedes ahorita entren lo necesario, por ejemplo, tenemos RGB es una curva lineal que necesito yo ahorita por ejemplo para que lineal para que vayan poniéndose los puntos sobre esa línea y a la hora de bajarla, pues yo nada más tenga que hacer, miren por ejemplo yo voy poniendo punto, casi siempre los ponemos entre las entre las direcciones y este podría ser en esta parte para que para que tome siga tomando este. Este tono aquí lo que yo quiero hacer se fijan. Ahí están los azules, digo, ahí está el rojo, y como estoy bajando el rojo, me está levantando demasiado los azules. Miren, ahí están. Esto es lo que van a ver ustedes de color por color y en color, por color hay que poner los puntos. Ao: "¿En el mismo, ¿Eh?"	El alumno pregunta por	Nivel 2 Comprensión:	certezas	evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		¿Puede ser en el mismo lugar?" Ma: "Puede que no, pero porque yo estoy trabajando aquí están mis últimos tonos máximos. Aquí hay un contraste más fuerte y se fija en este punto. A mí me ayuda a que sea una curva muy corta. Va y luego ya tengo, por ejemplo, el azul también igual tengo el azul y ustedes van a poder lo estar modificando esto como les digo ya es una parte más este, ahora sí que ahora que tengan fotografía yo lo único que les estoy pasando es la parte técnica de este programa y ahorita voy a poner, pues que no, no, no lo necesito de esa forma, pero sí necesito que ustedes identifiquen en filtro en Cámara, empiecen a identificar lo que son los contrastes de esta fotografía. Vamos, me van a enviar la fotografía anterior y me van a enviar la nueva fotografía.	la ubicación de los puntos de las curvas de color	b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Voy a identificar donde cortaron donde fue que cortaron que a lo mejor centraron más a lo mejor la paloma que le tomaron centraron más este la la lo que es la Iglesia y necesito que me manden la imagen original y la imagen final." ¿Ahora bien, voy a voy allá a cancelar y ahora cómo voy a guardar este archivo si lo guardo, se va a guardar? Pues nada más como el trabajo. Del Photoshop aquí lo estamos viendo, miren, si yo lo guardo también como imagen, pues obviamente ella también me lo voy a Guardar como imagen, no, ahí me va a decir que calidad necesito que si necesito este un tamaño más grande la ahora, la otra parte es en exportar. Vamos a exportar una exportación rápida como png no lo vamos a hacer así, nosotros necesitamos, por ejemplo, por ahora. Visualizar los píxeles que me está	Se explica el proceso de guardar			

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		dando les decía, ustedes van a trabajar en un portafolio con la misma altura, con la misma anchura de sus fotos, o bien a lo mejor tienen todas a la misma altura, pero son muy anchas, las demás no importa, pero todas están en esa, en esa, en esa altura."				
Aplicación de retoques finales	22:08-22:48	Ma:" ¿La parte de que a lo mejor las todas las imágenes son aquí, dos imágenes a lo mejor, pero tienen diferente anchura, pero tienen todo lo alto, no? Entonces nosotros vamos a ir pensando que para eso nosotros vamos a ir arreglando a la hora que llevemos. ¿Los lo que son los lienzos tengo también verificó que sea JP en png es cuando van a estar grabando todo lo que ustedes hagan con su lápiz este que estén pasando Ahorita? Vector izando lo que son este los dibujos, todo eso sí, lo podemos dejar en png,	Les doy escenarios sobre las dimensiones de las imágenes al pegarlas Propongo procesos de verificación, se explica que con forme se trabaje el contenido, se recordaran los pasos.	Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo. Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	supuestos Supuestos	Evocar Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		que es una manera en que nosotros nos salva lo que son este los trazos,				
4._ Presentación de Herramientas de Ilustrador	22:48-23:33	los vectores y nos permite pues que tengan esa calidad y no sé pixel en ahorita, dos imágenes a lo mejor, pues yo voy a tener esa, voy exportarlo. Me quedo con la parte del Koala y me quedo en esta. En esta situación, ahora sí me voy al. Oh, OK, aquí está mi Koala. Se fijan, no es de mala calidad la imagen claro a la hora de acercarte, pero para un documento no necesito tanta calidad. Está bien que sean este kilobytes que bajemos del MEGA, que no lleguemos ni a los dos megas.	Se explica el proceso la vectorización, la instrucción pide recordar que es una función	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	supuestos	memoria
4._Ejemplos de Diseño de Paginas	23:36-24:34	Ma: ¿No sé si se han fijado en las en las páginas web, te dicen no más de 2 megas, lo que es todo el portafolio, ustedes pueden este no sé si ustedes ya tienen lo que es este? Acrobat de Adobe en EE.	Se realizan preguntas que piden recordar y evocar que las páginas web no aceptan archivos de 2MB, donde podrían publicar sus portafolios, por los que se les	Nivel 2 Comprensión: b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.	certezas	verificar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Con el que es para visualizar los PDF, también puedes estar remasterizando, lo que ya enviaste para que te baje una poca calidad. Pero bueno, bueno, ahora es importante esta parte. Ustedes van a llevar esa imagen, solo van a agarrar una sola hoja. ¿Pero esto voy a pedirles ahorita que ya visualizaron InDesign, vayan a hacerlo de su imagen, me envían esa esa, esa foto y comienzo para decirles cómo es que lo vamos poner en lo que es este índice. Esta parte les voy a dar ahorita de aquí son las 9:46 H.	recomienda una aplicación fuera de los momentos, para lograr reducir el tamaño de sus documentos Se les pide estar a la par de la profesora para recordar los pasos ya presentados anteriormente	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	supuestos	Inteligir
6._ Repetición de información referente a (GiFF en photoshop)	24:38:00-25:00:00	Les voy a dar de aquí a las 10 para poder hacer esa esa parte del recorte de su imagen, vamos a darles de aquí a las 10:10 H 10 y hacemos el conversatorio de los 20 minutos, yo les doy una pequeña introducción a	Se da la indicación de la realización de la tarea	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su	supuestos	experimentar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		InDesign y eso es lo que me interesaría, que vayamos haciendo toda la parte del portafolio. 1 nos falta que aprendan un poquito a lo que es calco de imágenes, no nos funciona muchas veces este todo en su totalidad. ¿Y por qué no nos funciona en su totalidad?		comprensión del tema.		

Registro visual del Cuarto Registro “Aplicaciones”.

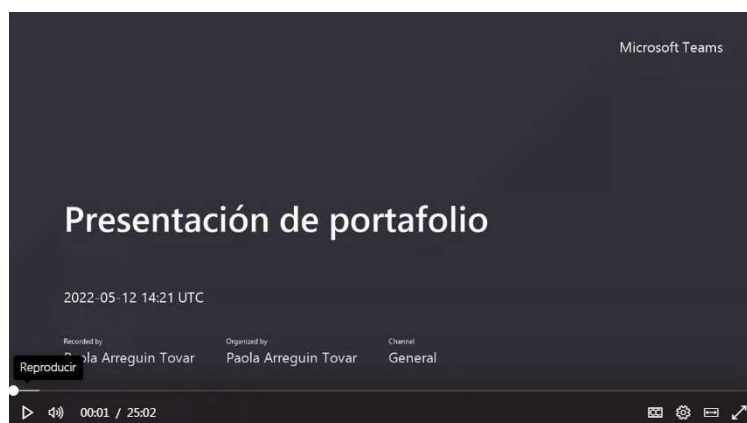
Segunda parte del Cuarto Registro “Aplicaciones”.

Este registro visual se presenta como evidencia del proceso de enseñanza-aprendizaje, y como un recurso visual, mismo que me permitió analizar y evaluar las dinámicas implementadas durante las sesiones. Las imágenes muestran momentos que reflejan la interacción entre el docente, los estudiantes y las herramientas digitales, el registro visual complementa el reporte al ilustrar cómo se trasladaron conceptos teóricos a aplicaciones prácticas, también evidencia el avance en el desarrollo de competencias digitales por parte de los estudiantes.

En la Figura 37. Portafolio - Registro de Obra. La imagen el inicio de sesión Presentación de portafolio digital, Portafolio que fue creado por cada estudiante como parte del registro de su obra artística.

Figura 37

Portafolio- Registro de Obra. Teams, 2022



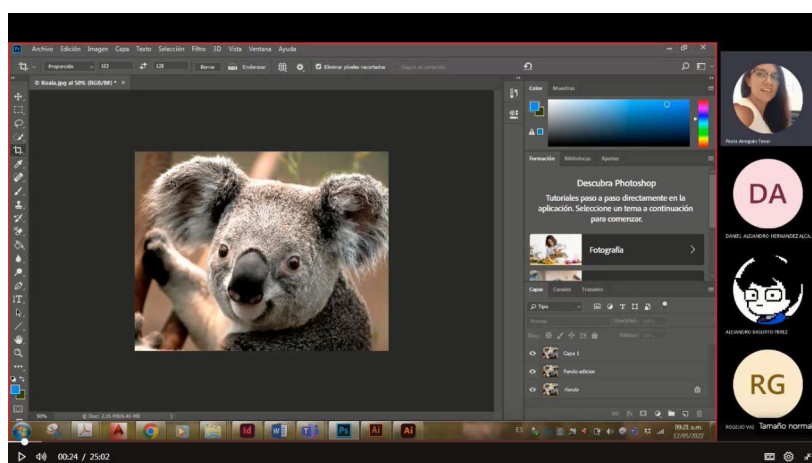
Nota: Elaboración Propia 2022.

La Figura 38 muestra el Momento 5 - Presentación de Herramientas de Photoshop: Recortar.

Presenta una captura de pantalla de la demostración práctica que está teniendo la Docente en referencia a la herramienta de recorte en Photoshop, esta herramienta es utilizada para ajustar composiciones y mejorar la presentación de las imágenes en los portafolios.

Figura 38

Momento 5.- Presentación de herramientas de Photoshop; recortar. Teams, 2022



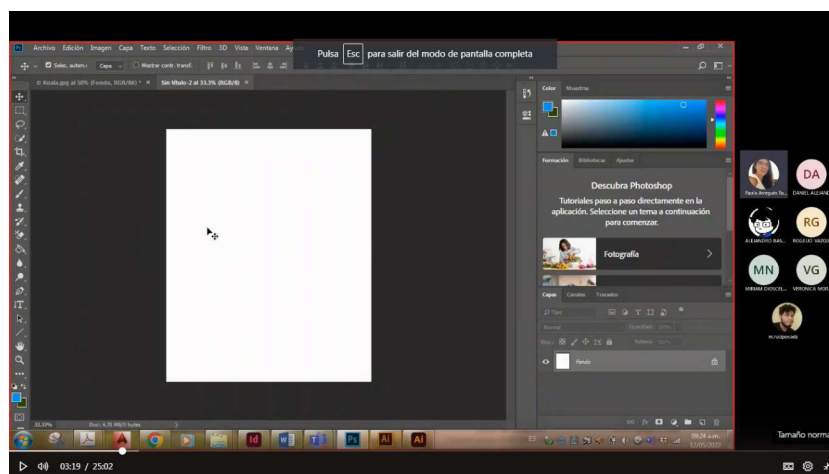
En la Figura 39 se muestra el Momento 5 - Presentación de Herramientas de Photoshop:

Proporción, se ilustra la explicación de mantener proporciones adecuadas en las imágenes, el

diseño del portafolio de sus portafolios los estudiantes deben comprender la coherencia visual y profesionalismo en su portafolio.

Figura 39

Momento 5.- Presentación de herramientas de Photoshop ; proporción. Teams, 2022

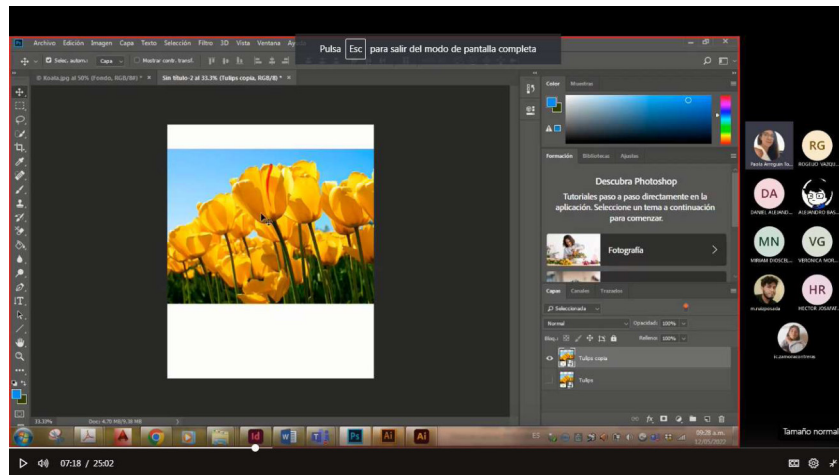


La Figura 40 se muestra el Momento 5 - Presentación de Herramientas de Photoshop: Tamaño de Imagen en Documento, documenta cómo se enseñó a los estudiantes a ajustar el tamaño de las

imágenes dentro de un documento, una habilidad esencial para asegurar que los portafolios tengan un formato uniforme y profesional.

Figura 40

Momento 5.- Presentación de herramientas de Photoshop; tamaño imagen en documento. Teams, 2022



Microensayo de primer orden: “Reflexiones del segundo autorregistro de innovación”.

Introducción.

En la cual se ejecuta un taller con alumnos y profesor. La disciplina de la clase es de área artística, sobre técnicas de dibujo digital, a la innovación pretende generar ejercicios de soldadura de la mano y observación. La habilidad del dibujo es un proceso en el que la herramienta casi siempre es la mano, para poder hacer dibujo es necesario entrenar la mano, la relación entre vista y movimiento propio para la acción, por lo tanto, también se debe entrenar la observación.

Como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de la técnica didáctica de AC, el profesor es un facilitador, un entrenador, un colega, un mentor, un guía y un co-investigador. Para lograr esto, se requiere que realice funciones de observación, interactuando en los equipos de trabajo cuando sea apropiado, haciendo sugerencias acerca de cómo proceder o dónde encontrar información. Debe planear una ruta por el salón de clases y el tiempo necesario para observar a cada equipo para garantizar que todos sean observados durante las sesiones de trabajo; debe ser un motivador, y saber proporcionar a los estudiantes experiencias concretas como punto de partida para las ideas abstractas. (Dirección I. I. E. s.f., p. 10)

La unidad de aprendizaje Técnicas auxiliares de Computación se imparte en presencial actualmente dentro de la Universidad de Guanajuato en el Departamento de Artes Visuales, se presenta como última clase única a alumnos de primer semestre de la Licenciatura de artes Visuales, los 13 estudiantes actualmente inscritos de los cuales son 8 mujeres y 5 hombres, los alumnos de primer semestre comienzan en su curricular a conocer las bases del dibujo. El taller de dibujo dentro de la exposición del tema “portafolio”, se intentó que proporcione ejercicios clave como herramienta de la adaptación de la mano y el ojo al inicio de un dibujo.

Contexto de la innovación.

En las observaciones del primer autoregistro de innovación 2022, se visualiza que las preguntas no generan respuestas largas, que los procesos son repetitivos y sin verificación por la falta de interacción del alumno, la interacción con los contenidos dentro de otros momentos mediante la presentación de escenarios similares se logró crear conexión y fases de enlace de conocimientos, el rol docente debe ser un guía no un conductor de pasos dentro de un proceso, se necesitan herramientas para promover el dialogo o la prespecialidad para no negarlo. Para ello se sugirió dar una organización diferente a la primera innovación. La práctica se dividió en cuatro grandes momentos.

Primer momento: Saberes (Dibujo Gestual).

Presentación del ponente y los contenidos al grupo.

Dibujo gestual rápido de objetos. (10 dibujos de 1 min. cada uno.)

Selección de objetos. (Descanso)

Segundo momento: Saberes (Línea continua).

Línea continua de objeto sin despegar la herramienta del papel, manteniendo la vista en el objeto.

Tercer momento: Trabajo Colaborativo (pares).

Línea continua de rostros sin mirar el lienzo, sin despegar la herramienta, retrato en parejas.

Cuarto momento: Trabajo colaborativo (Grupal).

Dibujo a gran escala en el piso con vara.

Presentación de trabajos.

Quinto Registro. Hechos de la sesión “Portafolio de Obra”.

Datos de identificación.

Lugar: Universidad de Guanajuato

Unidad de Aprendizaje: Técnicas auxiliares de computación

Objetivo General. Establecer una metodología visual y teórica para la creación de portafolio y herramientas auxiliares para cada página y producto expuesto en ellas.

Objetivo Particular. Compartir los conocimientos adquiridos, adquirir herramientas para comunicarse mediante el producto de aprendizaje “portafolio”.

Simbología para identificar a los participantes: Ma (Maestra), // (actividad o acción que están realizando), Ao (alumno), Aa (alumna), Aos (alumnos).

Tabla 38

Quinto Registro. Hechos de la sesión "Portafolio de Obra" 2022

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
Presentación del ponente y los contenidos al grupo.	00:07	Ma: "Buenos días, Ella es S. estudiante del 9no semestre, el día de hoy nos va acompañar en clase, apoyándonos con técnicas de dibujo al natural, Bienvenida S.."				
	00:30	Ma: "Pueden preguntarle ¿Cuál es su técnica favorita? Es lo que ella se dedica mejor dibujo digital, no sé. ¿En qué preparatorias? ¿Tú estuviste? ¿En alguna la preparatoria quizás igual a la de ellos?"				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	00:44	MaAux: "Cierto, bueno, ¿cuántos años tienen todos? muy bien. Bien. Bueno, yo tengo 25".	Comienza a conversar con los alumnos la alumna de 9no	Nivel 1 Recordar: a El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema.	supuestos	comprender
	01:02	Ao: "¿Qué materias tomas, taller de titulación?"				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	01:12	MaAux: “Todavía no las tomo me falta todavía con eso de la pandemia? La verdad es que me atrase un poco. Las materias las ralentice para no perderme la experiencia, pero si ya, o sea casi de que el próximo semestre ya me toca. Pero igual si tienen alguna duda, sobre eso hay más o menos decir.	La maestra interactúa con los estudiantes sobre las clases en COVID-	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	certezas	valorar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	01:58	Pero creo que estuvo buena parte. Tener clases online por el COVID- no, no es la mejor idea, no pretende. Es que más que aprender o no, o sea, porque si llegas a aprender y hasta se hace, no sé para mí las clases virtuales se hicieron como una herramienta diferente, como empezar a tomar clases con un doméstica o algo así, no sé, y era mucho más cómodo." /El tema de la pandemia esta por cerrarse/ Aa: "¿Cuál fue la clase que vivió mejor en pandemia?"	El alumno indaga un poco más a la maestra con un	Nivel 2 Comprensión:	Acciones	valorar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	02:07	Ma: "Así fue como tedioso algo, pero, pues es como teoría. Incluso algunas prácticas, pero no se levantan todo eso, pero en sí las artes es bastante.	acercamiento a sus pares, por medio de la empatía	b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.		
	02:12	Pero creo que fue muy complicado en las artes, Yo creo que incluso conexiones corporales, de mucha visualidad, detener las cosas, este la concepción del espacio y todo eso como que si se pierde completamente, entonces no sé, se entra en una crisis media extraña."				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	02:30	Ma: "Sí, claro, te voy a pasar unas hojas y si me hacen el favor de contarlas para que todos tengan más o menos la misma cantidad"	Entrega de material	N/A	acciones	N/A
	02:50	MaAux: "Todavía no estoy segura, pero la verdad no. Calidad de sus estudiantes, espera son de escénicas o música este."	Comentario fuera de clase, se sigue hablando de la pandemia y la calidad de estudiantes	N/A	acciones	memoria

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	03:00	La vía de trabajo es la ausencia. Cuando yo entraba carreras, mi maestro nos dijo que del 100 por ciento de alumnos que entraban en la carrera, 80% sus dedicados, aunque no pueda hacer planes. El otro 20, éste se dividía en 5 y 15. Del 5 que si se dedicaban como tal a vivir la vida del artista, los otros 15 que se dedicaban. O sea, lo que estudiaron o incluso es un porcentaje más. ¿Cómo estoy yo?	Se habla de egreso en artes	Nivel 1 Recordar:	acciones	intelección
	03:41	Pero no es algo malo, o sea, realmente. Verificar un montón y. Se puede llegar a trabajar Se puede llegar a trabajar		b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	03:52	MaAux: "¿Cuántos alumnos son Maestra?"				
	04:15	Ma: "12. Pero que padre, que también son de visuales, entonces los voy a medio explotar."				
	04:25	MaAux: "Ah, sí, perdón, postales. Yo me llamo S., pero me pueden decir, S., me gusta que me digan S."	La Mtra Aux se presenta.	Nivel 2 Comprensión:	certezas	Experiencia
	04:50	Ma: ¿En qué prepa Estudiaras?	La maestra interactúa con los estudiantes, la maestra le pregunta	b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.		
	04:53	Ao: En el CBTIS MaAux: ¿En serio? Órale, yo vivo cerca del servicio en la opción ahí. ¿Y tú?				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	04:57	Aa: En la oficial /La maestra titular detiene el tiempo de interacción y de presentación. Prepara a los alumnos para la siguiente actividad/				
	05:02	MaAux: Yo también estuve en la oficina. ¿Este, hay alguna otra pregunta? Antes de que iniciemos.				
	05:11	MaAux: No, muy bien. Ay, sí que anda, con sus hojas más o menos. /Los alumnos no responden, la maestra supone estar listos para comenzar con el siguiente momento/				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	05:21	Ma: ¿Cuántas tienen, trece?	Interacción con el material	N/A	acciones	experiencia
		Ao: ¿Tengo 12, me puedes pasar una?				
	05:25	Aa: Puedo pasar dos, que ya tenemos 10 y 10.				
	05:33	Aa: ¿Cuánto entonces maestra?				
	05:36	MaAux: Cuando estén bien, 10 y hasta 13.				
	05:47	Aa: ¿Entonces cuántas 12?				
		Bueno después ir pasando tus compañeros aquí las fotos que tienes.				
	05:53	MaAux: Y alguien va a tener una hoja más. Cuando me dices.				
	05:59	Aa: Yo tengo una.				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	06:05	Ma: ¿Ay, perdón, te quedaste con 10?				
	06:11	MaAux: Disculpe, no, eso no, les pregunto sus nombres ahorita, pero la verdad es que tengo pésima memoria y se me hace algo medio raro preguntarle si no me voy a acordar después, pero en algún momento les preguntó si es necesario.				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
Concepto de dibujo	06:25	MaAux: ¿Este bueno, lo que vamos a hacer ahorita va a ser más que nada dibujo gestual y dibujo de línea continua a lo que quería preguntar antes, ¿quién es su maestro de dibujo?	La Docente Auxiliar los interroga tratando de conocer los saberes previos	Nivel 1 Recordar:	acciones	intelección
	06:36	MaAux: Ah, muy bien, y más o menos como que les está enseñando. Ah, muy bien este.		a) El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema.		
	06:56	Ao: Es el profe H. Sí, no. Contigo. Sabemos un poquito y así es.				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	07:06	MaAux: ¿Han trabajado de dibujos? yo ya no estoy en dibujo. Básicamente vamos a trabajar con dibujos, historia y línea continua. El dibujo gestual es, como su nombre, lo dice, es bastante y gestual, pero va como más allá, es como un sentido medio poético de captar, es como un sentido medio poético de captar, es como un sentido medio poético de captar	La Docente Auxiliar contextualiza a los estudiantes	Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.	acciones	intelección

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	07:26	MaAux: y hacerlo como una línea súper fluida. Se han visto que luego había algunos artistas que dibujan. No sé, este no sé una compu y ya está, así como.				
	07:39	MaAux: "¿En la uno es dibujar y me dijiste que era de cenizas, no? ¿pues de que semestre son? a muy bien, bueno, igual no sé si todavía esté viendo eso,		Nivel 1 Recordar: a) El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema.		
	07:50	igual no sé si todavía esté viendo eso,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		pero varias cosas de los de técnica, de repente trabajan como modelos.				
	07:57	Ay, no puede ser este entonces voy a tratar de que algún modelo venga y con eso trabajaremos gestual.	La Maestra Auxiliar identifica la falta de modelo			
	08:07	Entonces tienen que captar las líneas, los movimientos. Como línea de las facciones de manera súper rápida y representarlo con líneas super fluidas. continuas y bastante sueltas, como bastante orgánicas,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	08:27	conceptualizar el objeto que no sea como tal. ¿Líneas cómo está la compu? O como la mayoría de las cosas, que vemos o incluso, pues son orgánicas que tienen, como una forma un este un peso, una valoración de colores, matices.	La maestra pone ejemplos con objetos presentes	Nivel 2 Comprensión: a) El estudiante compara su situación definida con casos similares.	acciones	evocar
	08:43	Entonces con el dibujo gestual me gusta mucho porque sacamos todo esto que tenemos de concepción del dibujo y todas estas reglas y aspiración a que quede como tal,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	08:59	lo vemos y encontrar otro tipo de percepción de las cosas que vemos, o sea realmente."				
	09:04	Ma: "Es así como lo vemos realmente. Estamos cegados por nuestra condición humana y lo podemos ver.				
	09:13	es de si estamos bajo alguna sustancia, a lo mejor las cosas se ven super diferentes, pero es así como los vemos, no la representación, entonces algo así es como una experimentación de lo que podemos ver,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	09:23	de lo que podemos llegar a percibir, de la esencia de El zoo, de. Él o ella, este y plasmarlo en algo.				
		¿Algo abstracto?	Comienza el			
		Entonces, vamos a trabajar con eso y línea.	Trabajo colaborativo			
	09:39	Entonces sí han trabajado retrato.	La Docente auxiliar intenta interactuar	Nivel 1 Recordar:	supuestos	Evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	09:42	No sé si ya han trabajado con sus compañeros como tal, pero vamos a estar trabajando línea continua sin ver el papel en las caras de sus compañeros. Por tiempos indefinidos, también de los objetos. Acá va a ser línea continua de línea, gesto también de rostros y de cuerpos, entonces... Muy bien con las hojas que les di, lamento que sean tan poquitas, pero no esperaba que fueran de visuales, entonces... este... nos vamos a tener, bueno, igual acá tengo más hojas, se les acaba ahorita nos repartimos más, pero vamos a hacer muchísimos más dibujos que los 11 que tienen allí los... ¿Entonces vamos así no?	con los estudiantes con el fin de conocer, que lenguaje maneja y si comprenden la información que les ha estado compartiendo sobre el contexto del concepto de dibujo que se usará en esta práctica.	a) El estudiante es capaz de identificar los conocimientos previos que tiene acerca del tema.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	10:22	Aa: ¿Entonces las hojas van extendidas?				
	10:28	MaAux: Mejor así extendidas porque lo ideal hubiera sido que fuera todavía más grande, pero no tenía acceso tanto papel ahorita este, pero si es preferible incluso que sea más grande para que se puedan explayar el dibujo gestual e incluso requiere bastante corporalidad y no quedarse en un espacio chiquito. Ahorita que vayan a dibujar	La maestra ofrece material para comenzar con la práctica	N/a	Acciones	Experimentación

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	11:13	traten de usar toda la hoja, más bien utilizan una de los dos lados y les voy a pasar crayones, lápices y plantillas para que tengan opciones. Esos son marca belly.				
	11:18	Aa: Tengo una pregunta ¿conoces un lugar bueno y bonito y barato donde pueda encontrar materiales?	El estudiante desea saber información de relevante con la licenciatura, y no específica de la materia.	Nivel 2 Comprensión:	acciones	Inteligir
	11:24	¿Muy escaso de sus lugares para materiales,		a) El estudiante compara su situación definida con casos similares.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	11:26	MaAux: "Realmente hay muy pocos lugares, pero básicamente, pues son 3 los que conozco, uno se llama la Creativería por el estadio de beisbol, luego está imagina y no sé si conozcan el "arte", donde está la plaza de San Fernando subiendo y Office. No sé dónde poner los objetos para que todos los vean o si no repartir unos objetos aquí y otros allá, vamos a ver. ¿Si pongo este objeto aquí todos de esta línea lo ven? Yo creo que vamos a trabajar así, ¿me pueden pasar este para allá? acá si lo alcanzan a ver o está medio cortado? Muy bien. /La maestra auxiliar prepara a los alumnos para la siguiente actividad/				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
Dibujo gestual rápido de objetos. (10 dibujos de 1 min. cada uno.)	13:55	Vamos a trabajar con un tiempo de un minuto, primero cada quien va a tener un minuto para hacer trazo gestual para que suelten la mano de ese objeto. Empezando, ya" Ae: "¿tengo que reparar la línea?" MaAux: "El trance gestual no es tanto de separar o no, sino es de que captes la esencia del objeto. Incluso es súper rápido. No importa si hay líneas rectas,	Acciones del alumno, se encuentra creando su primer trazado	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	acciones	verificar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		no importa si hay muchas líneas curvas, no importa si estás viendo o no hay papel. Aquí es como captar la casualidad y tienen que durar un minuto. Ya estoy a tiempo. Lo analizan y todo, pasan a su siguiente hoja, vamos con el mismo objeto, pero ahora van a durar 10 segundos. ¿Ya listos todos? Ahora. Listo tiempo. ¿Por qué te quedaste sin dibujar?"				
	15:12					
	15:20	Ao: No sé	Alumno no respondió a la instrucción	N/A	acciones	juzgar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		MaAux: Bien, ahora el mismo dibujo, pero son 5 segundos. ¿Ya bien listos? Ahora 12345. Muy bien, ahora va a ser el mismo dibujo, pero en 3 segundos. ¿Listos? Una, dos, ya...123 Muy bien, vamos a cambiar de objeto.	Acciones del alumno, se encuentra creando su primer trazado	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	acciones	verificar
	15:49	Ao: "¿Maestra tienen hojas?"				
	15:50	MaAux: "Sí, tengo. ¿Me puedes pasar ese adelante y me puedes pasar este allá? Muy bien, es la misma dinámica. Un minuto, luego...				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		¿No me acuerdo cuando dije, 10? ¿listos? Ahora. Un minuto. Traten de imaginar el trazo gestual no como una observación tan detenida, es como como si tomaran una foto y a partir de eso hicieran el dibujo súper rápido porque ya se les va a olvidar. Traten de captar toda la esencia de la figura. No se detengan tanto en los detalles pequeños. Ah!! en la parte de atrás				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		los que tienen el cubo y la madera chiquita también es la madera chiquita. Sí. Sí lo voy a hacer aparte. 5 minutos. Muy bien las mismas figuras, pero ahora van a ser 15 segundos. Ya. Ya listo. La misma figura, pero van a tener 5 segundos. ¿Listo? una dos ya. ¿Listo? Ahora la misma figura en 3 segundos.	Acciones del alumno, se encuentra creando su trazado	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.	acciones	verificar
	18:10	123... 123. Muy bien. Disculpa, ¿cómo te llamas aquí tu?"	La maestra elige un trabajo para presentar	Nivel 3: Crear	acciones	verificar
	18:12	Aa: V.				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	18:13	MaAux: Pero V. ¿puedes levantar tu dibujo para que todos se vean? Es que me parece. Desde aquí veo que es un buen ejemplo de dibujos... o sea, ella no se detiene en los detalles, no se detiene tanto en el exterior, en los contornos que sea. Ella imprimió completamente la esencia de lo que ella veía. En los dibujos humanos eso es lo que se requiere, que no se tarde el no que no sea tarde,		a) El estudiante es capaz de interpretar la información.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		entonces más o menos por ahí deben de buscar.				
		Vamos a cambiar los objetos si me pueden pasar el de atrás,				
		las cosas de atrás y las cosas.				
	19:10	¿Cuántas hojas les quedan?				
	19:14	Aos: 1...2...3...		Nivel 3: Crear	acciones	verificar
	19:15	MaAux: "Vamos a hacer solo 3 dibujos	Acciones del alumno, se encuentra creando su trazado	El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes digitales que representen su comprensión del tema.		
		Van a ser solo de 8 segundos.				
		¿Listos? Van a ser de 8 segundos. 1...2...3...				
		Ya. Otra vez, pero si me ayudas con				
		ese a acostarlo...				
		¿Listos? Igual 8 segundos				
		1... 2... 3				
		Ya.				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Algo que les quería decir... esto es un trabajo de dibujo gestual entonces el resultado no les está importando tanto de que quede ¿no? pero en algún momento sí van a tener que captar como la esencia, no tanto de que se parezca pero alguien va a decir: órale como que esto es un juego y esto es un pedazo de madera, hoy ustedes lo van a ver o van a decir: órale, qué onda ¿qué es eso?				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		pero van a tener que soltar mucho más su mano y de alguna manera ser precisos, no tanto en la condición de las geometrías, pero algo así va a ser, ¿Pensando en que tienen que captar la esencia, no tanto que se parezca, pero sí que agarren de la esencia de ahí, 1, 2, 3. Ya." /La Maestra auxiliar hace observaciones de los movimientos/ Ma: Muy bien, algunos están detenidos, bueno, nada más acá ustedes	Los alumnos dibujan, pero se mueven muy poco.	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con	certezas	Experimentación

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		dos, voy a ver los otros... Algunos se están deteniendo bastantísimo por la constitución de las formas, ¿no? ahorita, pues los acompañé a ver. No me sé el nombre, este... se están deteniendo bastante por la condición de las formas, por su peso y por su caída, por todo esto y esto lo están impidiendo que suelten sus manos, su muñeca ¿no?		base en sus intereses personales, imágenes físicas que representen su comprensión del tema.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Este ejercicio gestual es básicamente para soltar la mano y captar la esencia. Entonces, a pesar de que es algo gestual se debe de ver terminado por así decirlo. Como si hubieran sacado una foto en otra dimensión. Entonces, vamos a cambiar de objeto Ay, no sé si vayan a ver todos esto o sí... Bueno, saben que... lo voy a detener así y ustedes lo van a dibujar				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Tiene 10 segundos para escuchar eso ¿va? 1, 2, 3. Ya. Este dibujo sobre todo es más complejo, pero no sé, creo que ya todos más o menos comprendieron que se debe hacer algo mucho, mucho, mucho fluido traten también de hacerlo con toda la extensión de la hoja que habrán más, incluso casi que se tratan toda la hoja, pero sin manchar	La Docente auxiliar presenta escenarios similares	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	certezas	evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Sí, va, entonces otro de estos en 5 segundos, ahora traten de captar los detalles, los más detalles... la mayor cantidad de detalles en 5 segundos ¿va? 1, 2, 3. Ya. Su mano va muy, muy, muy, muy lenta, entonces tienen que ser como una máquina extraña, tienen que imprimir la foto, esté... otra vez, les voy a dar 8 segundos. Listo, 1, 2, 3. Listo. Muy bien. ¿Cuánto espacio les quedan, cuantas hojas?				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
Línea continua de objeto sin despegar la herramienta del papel, manteniendo la vista en el objeto.	23:40	Aos: Cuatro, tres...				
	23:41	MaAux: Cuatro muy bien, sí.				
		Muy bien, les voy a cambiar la forma.				
		No sé dónde ponerlo pero vas a ser la única				
		forma que todos van a dibujar,				
		entonces no sé si las de atrás se				
		quieren mover o ven algo, como ustedes digan				
		¿Dónde pueden ver esto todos?				
		Igual si quieres mover la compu				
		para que puedas ver.				
	24:17:00	Si lo pongo aquí ¿la mayoría ve?				
	24:20:00	Aos: Sí miss				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	24:23:00	Aa: ¿La verdad yo no veo, si me pongo acá...	Dificultades por el sitio, las computadoras impiden ver los objetos			
	24:27:00	MaAux: Acá adelante. Muy bien, entonces ahorita vamos a hacer línea continua, lo van a hacer sin ver el papel. ¿Aquí ven? Si, van a dibujar la mochila, el... El no sé que cómo se llama y la mochila y la silla. En esta línea continua básicamente es de mucha observación, de clavarse mucho en los detalles y				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		básicamente eso, perderse en eso para encontrar... es cómo se trabaja gestual y línea continua, los dos para captar la esencia de los objetos, tratando de quitarles esto de la geometría de reglas que tenemos de proporción, de lo que sea y lo van a hacer sin ver el papel y van a tener 5 minutos y van a tener que durar todos estos 5 minutos. ¿Sale? línea continua sin despegar	La Docente auxiliar presenta el proceso en pasos más sencillos	Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.	certezas	evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		su herramienta del papel, sin ver el papel. Ya empiezo. A diferencia del trazo gestual, ahora sí que tienen que ir rozando cada contorno. Tienen que tratar de imaginar que están haciendo una réplica exacta de lo que están viendo. Entonces les recomiendo que vayan mucho más lento. Porque 5 minutos son demasiados. Entonces, ahora sí tienen que repasar los detalles, tienen que ir pasando con su	La Docente auxiliar presenta el	Nivel 1 Recordar:	certezas	evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		vista cada línea, cada centímetro. Cada detalle que pase lo tienen que imprimir. Entonces recuerden que no se ve el papel y tampoco se despeg la herramienta del del papel. Y apenas va un minuto y medio, así que... Incluso si sienten que ya acabaron la línea o los contornos de todo vayan por detalles o trazos que Vayan por detalles o trazos que no hayan visto e incluso sombras, pero ahora sí que es centímetro	proceso en pasos más sencillos	b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		tras centímetro, cada variación o cada corte de variación de luz y de color lo tienen que delinear Casi como si fueran vectores en computadora, se tienen que ver puras líneas				
	29:51:00	Ya tiempo.				
	29:55:00	¿Sienten la esencia de los				
	29:58:00	objetos? Aa: Sí, sí, yo sigo.				
	30:03:00	MaAux: ¿La mochila no porque no la alcanzaste a ver? Vamos a hacer lo mismo, pero esta vez, a ver, espera, sí, el objeto extraño es mi mochila,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		pero esta vez eso va a ser lo mismo línea continua sin despegar la herramienta de papel, sin ver el papel, pero esta vez voy a ir volteando, el secreto y ustedes lo van a tener que hacer de memoria sin dejar de ver no sé... el espacio o la chancía del universo hacia enfrente no mira su papel va.	La Docente auxiliar presenta el proceso en pasos más sencillos	Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.	certezas	evocar
	31:03:00	Sí, claro. ¿Cómo perdón?				
	31:09:00	Aa: ¿Cuánto tiempo?				
	31:09:00	MaAux: Van a ser 5 minutos también				
		¿Ya están listos?				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Uno, dos, tres. Sí. Justo como si estuviera volteado. Porque la imagen ya se quedó en su cabeza y ustedes siguen dibujando eso. Cuando lo volteé ustedes van a hacer como que Bueno, a seguir justo donde se quedaron mentalmente en relación a la figura. Bueno, esta vez les aviso que lo voy a cambiar para que se queden muy bien con las impresiones. Tómense unos 5 segundos para				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	35:22:00	fotografiar con su mente los objetos. Que los recuerda. Les queda un minuto. en 10 segundos traten de que Les quedan 10 segundos, traten de que su dibujo esté más o menos completo. Listo. Podrían darme alguna diferencia entre los ejercicios de gestual al saltar a los de línea continua. ¿cómo que qué sintieron, ¿cuáles fueron sus sensaciones? Aa: que es más preciso	La Docente auxiliar cuestiona las sensaciones	Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.	supuestos	Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	35:22:00	MaAux: que es más preciso ¿qué más? ¿qué les produce eso en cuanto a la observación?				
	35:25:00	Aa: No sé cómo que quiero cortar el dibujo, ¿qué va a pasar? ¿Qué resultados ven en sus dibujos con estos ejercicios? O sea, más que en el resultado final, en cómo se ve lo que hicieron que resultados en cuanto a habilidades o ejercicio mental. ¿Creen que hayan aprendido?				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	35:54:00	Aa: me clavo mucho en los detalles y ahora				
		tengo que ver todo profesional.				
	36:00:00	MaAux: Muy bien entonces en el dibujo		Nivel 2 comprensión:	Certezas	Experimentar
		tenemos que tener en cuenta				
		más cosas	La Docente auxiliar apoya con situaciones presentes	a) El estudiante compara su situación definida con casos similares.		
		pues es como el objeto que hay enfrente,				
		El objeto que estoy haciendo con las				
		manos y el objeto que hay mentalmente ¿no?				
		Entonces siempre tenemos que cuidar				
		esas 3 para que vayan con una sintonía.				
		No tal cual de la representación				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		que tenemos enfrente, si no como en exceso ¿no? vimos algo de esencia y con esto estoy tratando de que se impriman de lo que es como tal la esencia o el gesto que es como como si fuera un ente, un espíritu extraño, que fotografían ustedes, que plasman en lo que están haciendo ¿no? Entonces, están produciendo algo que están viendo,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		pero que realmente no están viendo como tal, este... y tal cual lo están viendo, entonces, hay que tener en cuenta no solo esas reglas, sino también como proporcionar a lo que están viendo la textura, cómo se siente el peso, cada detalle. Hay muchas cosas que en general no solemos ver, a pesar de que seamos muy observadores, ustedes son este... aspirantes a	La Docente auxiliar cuestiona las sensaciones	Nivel 1 Recordar: b) Es capaz de definir qué información es la que necesita incorporar a su proceso cognitivo.	supuestos	Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		artistas visuales, que pasamos de largo por no observar detenidamente, por irnos mucho por él, no sé por... Cosas superficiales como las líneas, los vértices. Entonces con la gestualidad, como que captamos de primera todo lo que hay y con la línea continua sí, ahora si tienes que ver todo ¿no?, entonces tenemos que ver un todo. Tenemos que ver los pequeños detalles y al	La Docente auxiliar pide mayor observación	Nivel 1 Recordar:	supuestos	experimentar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	38:04:00	mismo tiempo tenemos que hacer todo eso como... Darle una conjunción, plasmarla ¿no? Como si fuera incluso una escultura. Muy bien. ¿Entonces cuánto les quedan? ¿Cuántas hojas? Aos: 3		c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.		
Línea continua de rostros sin mirar el lienzo, sin despegar la herramienta, retrato en parejas.	38:06:00	MaAux: Muy bien. Entonces ya nos cansamos de los objetos. de los objetos, pierdas. ¿Verdad? Muy bien entonces. Se van a juntar en parejas o en el que está al lado	trabajo colaborativo	Nivel 2 Comprensión: b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.	acciones	experimentar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		y vamos a hacer exactamente lo mismo de dibujo gestual a línea continua, pero con el cuerpo de nuestro compañero. Entonces, dense la pena, si se sienten cómodos, este bájense el cubrebocas Eh... si también va a ser igual sin ver la hoja. ¿Ya están listos? Muchas gracias. ¿Ya están listas? De la cadera para arriba ¿va? Entonces, por acá... ¿Quedas tú verdad? Tu compañera va a ser la maestra	Los alumnos dibujan	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes físicas que representen su comprensión del tema.	certezas	Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		¿Vale, entonces? Primero vamos a hacer trazo gestual, sí la maestra puso atención. Porque estuvo aquí todo el tiempo. Este... vamos a captar la esencia de nuestro compañero. Acuérdense, tenemos que ver un todo y los detalles en el trazo gestual súper, súper fluido la mano, entonces vamos a tener 30 segundos para esto. Recuerden no detenerse en				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	40:36:00	líneas rectas o en líneas curvas. este... tanto tiempo, tiene que ser algo super fluido. Tiene que captar todos los detalles y al mismo tiempo que sea completo. Y empezamos, pero... Exacto es trazo gestual. Viendo, si hay perdón, en este si pueden ver el papel. ¿Listo? 1, 2, 3. ¿Listo? Ya, ya ya. Muy bien. Quedaron muy bellos. Entonces, siguiente hoja. Hagan un esfuerzo máximo por completar	Los alumnos dibujan	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes	certezas	Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		la figura de su compañero, por abarcas todas sus facciones, este... la ropa, la constitución, lo que tienen, todo 30 segundos, pero ahora sí, sin ver el papel. Trazo gestual. Aa: lo trazo aquí o en otro nuevo MaAux: en otro nuevo Sin ver el papel, no vean para nada el papel y traten de completarlo todo. Listo 1, 2, 3. Miren en el trazo gestual, incluso más adelante		físicas que representen su comprensión del tema.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		ahorita van a trabajar en movimiento, Así que su compañero se mueve no lo regañen Listo. Ya. Sus dibujos, sus creaciones son como sus hijos, están feos, pero quieran a sus hijos feos Muy bien, vamos de nuevo, esta vez con diez segundos menos. Hagan el máximo esfuerzo, como les dije, de completarlo todo y abarcar todas las misiones, todos los detalles. Hay si claro.		Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes físicas que representen su comprensión del tema.	supuestos	juzgar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Listo y si están trabajando con el mismo material cámbienlo. Sin ver. Van a ser 20 segundos sin ver cambien el material, listo. Uno, dos, ya. Ao: ¿Sin ver el papel? Ma: No, sin verme a mí. Jaja A. por favor. Gracias. MaAux: En esta misma hoja en otro espacio de esa misma hoja van a seguir dibujando otra figura nueva de su compañero también, esta vez van a tener 10 segundos,				
	43:21:00					
	43:21:00					
	43:50:00		La maestra titular pide guardar orden a sus alumnos		certezas	Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		hagan el máximo esfuerzo por abarcar todo. Sí, en la misma hoja, en esa misma hoja, en ese mismo espacio, utilicen otro espacio en blanco. Si se cruzan las líneas, no importa. ¿Ya listos? 10 segundos, 1, 2, ya. Ya. Ya. Muy bien, entonces, vamos a hacer un último dibujo gestual. Pero ahora van a moverse. Traten de dibujar, pero al mismo tiempo moverse.	Los alumnos dibujan	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus	certezas	Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Y el otro compañero tiene que captar la esencia de ese movimiento, o sea, no solo tienen que captar la constitución de su cuerpo y de sus facciones, tienen que captar el movimiento también que hagan, entonces van a tener que moverse bastante y vas a ir sin ver, van a tener 30 segundos ¿va? 1, 2, 3 Muévanse mucho, mucho. No tienen que ver el papel,		intereses personales, imágenes físicas que representen su comprensión del tema.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		entonces, muévanse, muévanse demasiado si pueden convulsionarse estaría mejor si pueden imaginar que tienen hormigas, estaría mejor. Si levantó el pie tienes que dibujar el pie. Muy bien, analizando los dibujos de sus compañeros, si pueden los de adelante voltear hacia atrás y enseñarlos. Acá atrás, si pueden mostrar adelante sus dibujos Muy bien, hay una diferencia muy grande entre				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		el dibujo anterior y en este momento se concentraron en captar el movimiento. Yo creo que de repente, en la desesperación uno trata de ver cómo se hace a mano ¿no? Pero también son, como muchas fotografías, imaginemos como en algo digital entre video y fotografía, no traten de ver como que es un video que va corriendo, sino como ahorita, que volteo los objetos,	Se habla de escenarios similares	Nivel 2 Comprensión: b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.	Certezas	Experimentar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		ustedes tienen que captar cada movimiento, imagínense que tomen de todos esos movimientos que están haciendo, imagínense que tomen 10 fotografías se concentran en ese movimiento y lo hacen, si el compañero se está moviendo continuamente hacia un lado, ese movimiento lo captan y se olvidan del resto de movimientos intermedios para que la mano se concentre en captar				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		mentalmente esos que fotografiaron ¿no? Entonces vamos a hacer exactamente lo mismo pero ahora tratando de que este concepto que les dije de que sea algo más completo y que se vea como una figura humana. Traten de ver que es un ente vivo. Va, entonces sin ver. Empezamos. Una, dos, ya. Recuerden que tiene que ser completa entonces para captar... Ay verdad, tiene que moverse,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		empiezan a moverse. No se olviden de dibujar. Si el compañero se está riendo, traten de captar esa risa si los empezó a hacer reír, capten esa sonrisa si está moviendo los hombros, traten de captar ese movimiento de hombros No se olviden del rostro, no se olviden de los movimientos faciales. Ya. Aquí tengo papel revolución Espérenme tantito, por favor.				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	50:43:00	Hola, bienvenidos, hola, si puedes tomar un crayón, un cartoncillo y un lápiz. Vamos a hacer uno último de trazo gestual pero ahora su compañero va a tener un objeto, vamos a añadirle más cosas. Si tienen algún objeto cerca por ahí, les voy pasando alguno. Incluso si puedes dejar de comer tu burrito y mantenerlo en la mano sería genial. Tu compañero o será más tarde,	Los alumnos dibujan Los alumnos estaban comiendo en clase	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes físicas que representen su comprensión del tema. N/A	certezas acciones	Inteligir juzgar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		pero estamos haciendo trazos mal. Entonces vamos a captar la esencia de lo que está viendo, de lo que estamos viendo sin tratar de hacer como líneas perfectas, sino una complicidad del dibujo en que pueda captar como el peso la variación de colores, todo. Pero en algo super rápido gestualidad. Ahorita estamos en un momento más complejo,				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	52:39:00	entonces van a tener que moverse también y también el objeto que su compañero y el burrito y la caracola ¿va? recuerdan, se van a mover, van a tratar todo de sus compañeros y también el objeto, imagínense que están haciendo un trazo gestual de solo el objeto, pero lo van a funcionar ¿va? Ao: con lo que sea ¿sí? MaAux: Sí. Los que ya estaban trabajando, traten de elegir uno diferente del que	Los alumnos dibujan	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes físicas que representen su comprensión del tema.	certezas	Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		estaban trabajando, va a ser trazo gestual				
		va a ser una última de trazo gestual.				
	52:48:00	Ao: Entonces ¿yo tengo que ver a Dn.?				
	52:50:00	MaAux: Si, van a ver su compañero, pero...				
		A ver la hoja, no pueden dejar de				
		ver a su compañero y todo lo que está, se				
		tiene que hacer una observación exhaustiva				
		Y se van a ir moviendo ¿muy bien?				
	53:05:00	Ao: o sea, ya no es línea continua				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	53:09:00	MaAux: sigue siendo trazo gestual. No pueden ver el papel, solo pueden ver a su compañero y lo que hace. Van a ser 25 segundos nada más. ¿Maestra está haciendo trampa? ¿Listo?				
	53:19:00	Ao: ¿Se tienen que mover verdad?				
	53:25:00	MaAux: Sí, se tienen que mover. No pueden ver el papel. ¿Listo? Una, dos, ya.				
	53:42:00	Ma: No pueden ver el papel.				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	54:03:00	MaAux: No se olviden del objeto. No se olviden de moverse tienen que captar el movimiento. Ya tiempo. Muy bien, van a... Vamos a hacer línea continua allá. Este trabajo, este ejercicio va a durar 8 minutos. Línea continua sin ver el papel, no pueden despegar sus herramientas del papel, no pueden ver el papel. ¿Qué les paso? Entonces en línea continua tienen que repasar todos los				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	55:45:00	detalles que vean, tienen que completar el dibujo en el tiempo que les voy a dar, es bastante tiempo, que... Y pues no olviden los detalles. Aa: Eh... Y ¿no puedes ver el papel?		Nivel 1 Recordar:	Supuestos	Verificar
	55:48:00	MaAux: no, no pueden ver el papel no pueden despegar la herramienta del papel ¿Sale?, van a ver a su compañero, no se van a mover esta vez. Tienen 8 minutos. Va, ya empiecen. No se apuren en terminar rápido una línea.	El alumno corroborar que su proceso sea correcto	c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	57:12:00	tienen que repasarla con los ojos, cada línea que vean que su compañero, tienen que repasarla con los ojos lentamente. Entonces, su mano no puede ir tan, tan rápido. No es no es dibujo gestual, es trazo continuo, es un trabajo de observación más exhaustivo. Como si sus ojos fueran también un lápiz, van a repasar cada contorno. Ma: Es parte de su portafolio, están creando un portafolio, pero físico.	La maestra titular recuerda el objetivo de la clase	Nivel 1 Recordar:	Supuestos	evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	57:19:00	Helio, pero físico a ahora.				
	57:54:00	MaAux: acuérdense que no es trazo gestual, es un trabajo de observación. Pues podría decir que aunque no estén viendo el papel que tienes que tratar, que la la figura, que están viendo sea idéntica a las líneas que están haciendo. ¿Si están viendo la curva de la nariz, traten de concientizar esa línea, hacia dónde va, hacia dónde se inclina		c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.		

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		De verdad imaginen que están haciendo una réplica exacta de lo que están viendo. Repasen otros lugares del cuerpo que no habían repasado. Si quieres irte por el cabello Cada pestaña. La lucecita del IRIS.				
Dibujo a gran escala en el piso con vara.	01:07:07	Bueno, ahora vamos a ir por más. Alguien se va a tener que poner aquí a dibujar con ese palote pero al revés, lo que van a hacer va a ser dibujar todo el paisaje. Va,	Dibujo con palo	Nivel 2 Comprensión: b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.	Certezas	Experimentar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		pero van a ser van a tomar como pedacitos, vamos a tratar de pasar todos. Y los que están acá van a ser dibujo gestual de los movimientos del compañero que está aquí. Van a tener que pararse todos. Se van a poner en las ventanas, les voy a dar un poco de masking van a pegar su hoja en el vidrio y van a estar de espaldas van a estar bloqueando continuamente a su compañero. y vamos a irnos cambiando.				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	01:15:01	Ahora sí, todos los que estén en la ventana traten de usar su lápiz en vez de carbono. Ma: "Vas a dibujarlos a todos, vas a estarte volteando continuamente y vas a hacer trazo gestual de todos sus compañeros. de la pared de vidrio, de las hojas y... ya. Ustedes van a hacer trazo gestual de todos sus movimientos y de todo lo que él esté haciendo. Este ejercicio va a durar 3 minutos				

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		Y recuerden que tiene que captar el movimiento, una característica de cada uno, que cada uno diga... ah mira, este soy yo. Recuerden esto que les dije de las fotografías, si se está moviendo algo tienen que tomar varias fotografías y esa captarla y dibujarla. Si se tienen que fijar en los detalles, pero no tanto como en línea continua, entonces hagan un trazo rápido de todas las cosas para que puedan	La maestra recapitula	Nivel 1 Recordar: c) El estudiante se identifica con los ejemplos planteados.	Supuestos	evocar

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		concentrarse más en los movimientos. Que en las cosas que trae, o sea, que no sé en la parte superior de su cuerpo, en la barra. Los que están en la ventana volteen su hoja Tienen 3 minutos, ya comiencen. La figura inicial de su cuerpo con la vara y una inclinación tiene que captarla también como... 5 segundos o menos para que puedan hacer en estos 3 minutos. Más de 10 figuras de ella.	Los alumnos dibujan	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes físicas que representen su comprensión del tema.	certezas	Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
	01:44:23	Entonces traten de no repasar tanto la misma línea, sino de concentrarse en hacer varias figuras de su movimiento. Ya. ¿Listo ya? Traten de mejorar su soltura en cuanto a la mano y al trabajo que están haciendo, analicen los dibujos que han estado haciendo ahorita en esa ventana, traten de mejorar su gestualidad es un gesto, un gesto, Ya se acabó. Si puedes rápidamente poner sus	Se presentan resultaos	Nivel 3: Crear El estudiante será capaz de diseñar con base en sus intereses personales, imágenes físicas que representen su comprensión del tema.	certezas	Inteligir

Momentos	Tiempo en minutos	Cuerpo del registro	Inferencias	Ruta crítica	Nivel de intersubjetividad	Operaciones cognitivas
		trabajos aquí, donde estaba su lugar para yo poderle tomar foto. Adiós.				
Presentación de trabajos.	01:47:49	Bueno, les comento este tipo de ejercicios que les puse, lo van a ver más adelante, seguramente y de verdad que pueden practicar por sí mismos, es de bastante ayuda, Y pues también trabajan bastante en su paciencia.		Nivel 2 Comprensión: b) Distingue aquellos elementos de la información que le sean familiares.	supuestos	verificar
	01:49:32	Les va a ayudar un montón.				

Cierre reflexivo.

La implementación de estrategias didácticas innovadoras en la UDA “Técnicas Auxiliares de Computación”, demuestra que el proceso, tiene acciones enriquecedoras para los estudiantes y

para la docente. Esta sesión estuvo guiada por una metodología de investigación - acción, desarrollándose en un espiral la dialéctica, de cada ciclo de reflexión y acción, lo que permitió a la ruta crítica planteada, ir trasladando a los estudiantes desde niveles básicos de comprensión, hasta los niveles más complejos de la creación. Actividades como el dibujo gestual, la línea continua y la construcción de portafolios, fomenta el desarrollo no solo de habilidades técnicas, si no también fomenta una capacidad de reflexión crítica en la colaboración entre pares, al enfrentar desafíos creativos, los estudiantes demostraron un crecimiento notable, en sus capacidades de análisis, en específico de la observación y expresión artística. Se reflexiona desde la promoción del aprendizaje autónomo y significativo, la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades individuales.

Registro visual.

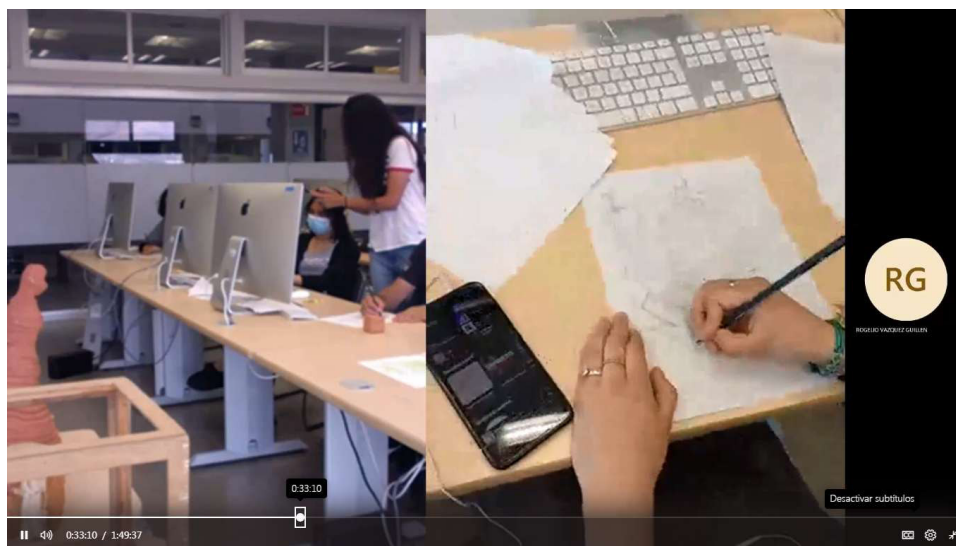
El registro visual correspondiente a la segunda pregunta de innovación documenta el desarrollo de actividades prácticas dentro de la Unidad de Aprendizaje "Técnicas Auxiliares de Computación". Este anexo incluye evidencia visual de ejercicios diseñados para fomentar el aprendizaje colaborativo y creativo mediante técnicas de dibujo que estimulan la experimentación y la observación.

Dibujo gestual rápido de objetos.(10 dibujos de 1 min. cada uno.)

Ilustración 41, los estudiantes realizaron trazos gestuales rápidos, completando 10 dibujos de diferentes objetos en un tiempo máximo de 1 minuto por dibujo. Esta actividad buscó que los participantes soltaran la mano y capturaran la esencia de los objetos con líneas espontáneas, sin centrarse en detalles específicos.

Figura 41

Dibujo gestual rápido de objetos (10 dibujos de 1 min. cada uno)

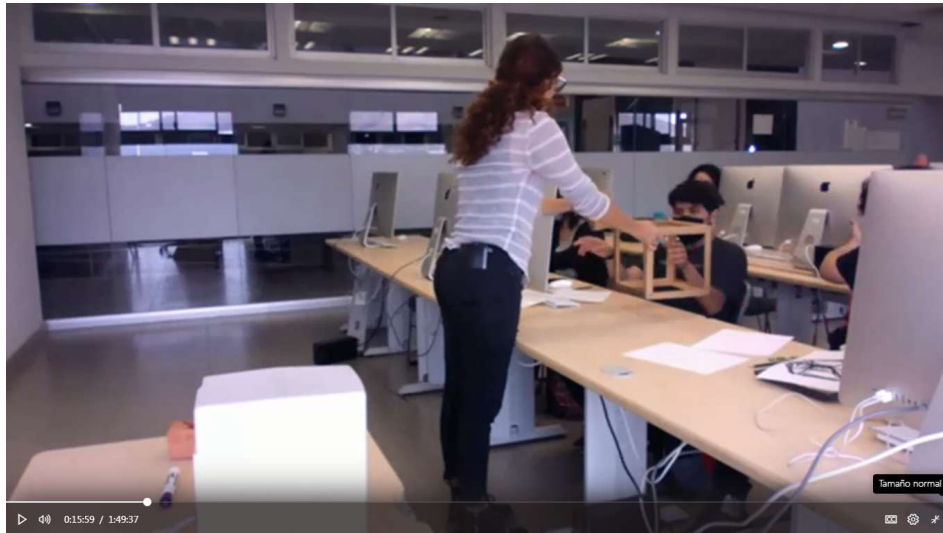


Línea continua de objeto sin despegar la herramienta del papel, manteniendo la vista en el objeto.

Ejercicio de dibujo en el que los estudiantes, sin despegar la herramienta del papel, debían representar objetos observados. Esta técnica enfatizó la importancia de la conexión visual y manual, promoviendo la fluidez y la continuidad en los trazos, se puede observar en la figura 42.

Figura 42

Línea continua de objeto sin despegar la herramienta del papel



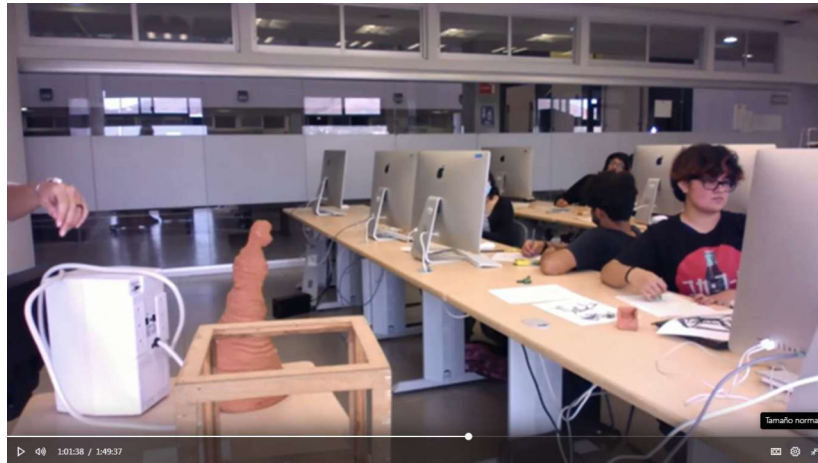
Dibujos de pares.

Línea continua de rostros sin mirar el lienzo, sin despegar la herramienta, retrato en parejas.

Trabajando en parejas, los estudiantes realizaron retratos de sus compañeros sin mirar el lienzo y sin levantar la herramienta del papel. Esta actividad fomentó la interacción, la observación detallada y la confianza entre los pares, ver Figura 43.

Figura 43

Línea continua de rostros sin mirar el lienzo, sin despegar la herramienta, retrato en parejas



Dibujo a gran escala en el piso con vara.

Los estudiantes exploran el espacio físico mediante dibujos a gran escala, utilizando varas para crear trazos amplios en el suelo. Este ejercicio buscó liberar la expresión artística al romper con los formatos tradicionales y trabajar con todo el cuerpo como herramienta creativa, (ver figuras 44, 45, y 46).

Figura 44

Dibujo a gran escala en el piso con vara



Figura 45

Dibujo a gran escala en el piso con vara y el resto del salón dibujando al alumno dibujar a gran escala



Figura 46

Alumno dibujando a gran escala en el piso con vara



Presentación de trabajos.

Al finalizar las actividades, los estudiantes compartieron y explicaron sus dibujos, reflexionando sobre el proceso creativo y las técnicas utilizadas. Este momento de socialización permitió consolidar aprendizajes y recibir retroalimentación del grupo y del docente, en la Figura 47, se puede observar los ejercicios de los alumnos.

Figura 47

Retratos de sus compañeros sin mirar el lienzo y sin levantar la herramienta del papel



Figura 48

Dibujar a sus compañeros sin mirarlos todo el tiempo, el lienzo se encuentra de forma vertical, pegado a la pared



Resultados. Análisis del auto registro de la segunda innovación.

Momento 1. Saberes (Dibujo Gestual) y Momento 2._Saberes (Línea continua).

Instrumento de reforzamiento de contenidos, mediante la recapitulación del proceso, permite observar la continuidad del desarrollo del proceso y se construye una memoria del proceso creativo marcado por las acciones que definieron la producción, hace coincidir la experiencia, la investigación y la reflexión asimilada en la producción. Se busca poner en evidencia las metodologías y los procesos de creación, así como la construcción discursiva que participa en la pieza artística.

Mahle (2011, como se citó en Fernández Torres et al., 2021) afirma que “La interacción aparece asociada a la motivación” (p. 161)

MaAux: ¿Este bueno, lo que vamos a hacer ahorita va a ser más que nada dibujo gestual y dibujo de línea continua a lo que quería preguntar antes, ¿quién es su maestro de dibujo?

MaAux: Ah, muy bien,
y más o menos como que les está enseñando.
Ah, muy bien este.

Ao: Es el profe H. Sí, no. Contigo. Sabemos un poquito y así es.

MaAux: ¿Han trabajado de dibujos? yo ya no estoy en dibujo. Básicamente vamos a trabajar con dibujos, historia y línea continua.

El dibujo gestual es, como su nombre, lo dice, es bastante y gestual, pero va como más allá, es como un sentido medio poético de captar, es como un sentido medio poético de captar, es como un sentido medio poético de captar

MaAux: y hacerlo como una línea súper fluida.

Se han visto que luego había algunos
artistas que dibujan. No sé,
este no sé una compu y ya está, así como.

MaAux: "¿En la uno es dibujar y me dijiste que era de cenizas, ¿no?

¿pues de que semestre son? a muy bien, bueno, igual no sé si todavía esté viendo eso,
igual no sé si todavía esté viendo eso,
pero varias cosas de los de técnica, de repente trabajan como modelos.

Ay, no puede ser este entonces voy a tratar de que algún modelo venga y con eso trabajaremos gestual.

Entonces tienen que captar las líneas,
los movimientos.

Como línea de las facciones de
manera súper rápida y representarlo con líneas súper fluidas.

continuas y bastante sueltas, como bastante orgánicas, (Cuarto Registro, 2022, p. 300)

Se proponen dos momentos con el objetivo de evocar saberes previos y generar conocimiento nuevo a partir de la experimentación de nuevos temas, pueda comparar los ejemplos con la acción en clase los momentos se nombraron: Saberes (Dibujo Gestual) donde se realizó la Presentación del ponente y los contenidos de la sesión al grupo. Una explicación del dibujo gestual rápido de objetos. Donde se realizaron (10 dibujos de 1 min. cada uno.) y se generó una interacción de selección de objetos previa al Descanso, en el segundo momento Saberes (Línea continua) se presentó la información con el objetivo de comenzar una fase de almacenaje o registro de lo que es Línea continua, se realizaron ejercicios con los objetos sin despegar la herramienta del papel, manteniendo la vista en el objeto.

Trabajo Colaborativo (pares), Trabajo colaborativo (Grupal).

Una de las premisas a tomar en la innovación fue crear prácticas que generen el intercambio de conocimiento y aprendizajes, el momento trabajo Colaborativo (pares), se presentó en este momento un reforzamiento de la línea continua, generando ejercicios de rostros sin mirar el lienzo, sin despegar la herramienta, retrato en parejas. Trazo gestual de busto en parejas: Primer acercamiento de la expresión y gesto de la figura humana y su anatomía.

Gutiérrez y Fernández (2018) escriben:

Arte para educar la mirada. La Educación Artística nos pone en la situación de aprender a mirar, de disfrutar mirando. Aprendiendo a mirar las imágenes, los objetos, los espacios, los ambientes... descubrimos, seleccionamos, organizamos y emitimos nuestros propios juicios. Es decir, conocemos el mundo y somos conscientes de que formamos parte de nuestro entorno y que debemos interaccionar con él. Pero las artes visuales tienen su propio lenguaje y, de la misma forma que aprendemos a descifrar los signos gráficos para

leer y escribir o para comprender conceptos matemáticos que nos llevan a la resolución de problemas, necesitamos desarrollar la capacidad de interpretar los signos icónicos que el arte produce (p. 367).

Línea continua-trazo ciego de busto en parejas: Acercamiento segundo de acercamiento a la figura y anatomía humana en la que se buscan bordes ocultos, se experimenta una concepción espacial de la figura en un segundo nivel.

Trabajo colaborativo (Grupal).

Se presentó la estrategia del Dibujo a gran escala en el piso con vara. Considerando un tiempo para la presentación de trabajos. Trazo gestual en el piso con extensión y en la pared: Concepción del cuerpo y su extensión para comprender el trazo gestual desde el cuerpo de pie y en movimiento y desde posiciones complejas para trabajar la impresión de las imágenes mentales y la memoria.

Retroalimentación: expresión de opiniones acerca del taller y sus resultados, juicios fundados sobre el proceso de dibujo, aciertos y errores de los ejercicios, exposición de trabajos.

MaAux: Bueno, ahora vamos a ir por más.

Alguien se va a tener que poner aquí

a dibujar con ese palote pero al revés, lo que van a hacer va

a ser dibujar todo el paisaje. Va, pero van a ser van a tomar como pedacitos,

vamos a tratar de pasar todos. Y los que están acá van a ser dibujo

gestual de los movimientos del compañero que está aquí.

Van a tener que pararse todos. Se van a poner en las ventanas,

les voy a dar un poco de maskin van a pegar su hoja en el vidrio y van a estar de espaldas

van a estar bloqueando continuamente a su compañero. y vamos a irnos cambiando.

Ahora sí, todos los que estén en la ventana traten de usar su

lápiz en vez de carbono.

Ma: "Vas a dibujarlos a todos, vas a estarte volteando continuamente y vas a hacer trazo gestual de todos sus compañeros. de la pared de vidrio, de las hojas y... ya.

Ustedes van a hacer trazo gestual de todos sus movimientos y de todo lo

que él esté haciendo. Este ejercicio va a durar 3 minutos

Y recuerden que tiene que captar el movimiento, una característica de cada uno, que cada uno diga... ah mira, este soy yo.

Recuerden esto que les dije de las fotografías, si se está moviendo algo tienen que tomar varias fotografías y esa captarla y dibujarla. Si se tienen que fijar en los detalles, pero no tanto como en línea continua, entonces hagan un trazo rápido de todas las cosas para que puedan concentrarse más en los movimientos.

Que en las cosas que trae, o sea, que no sé en la parte superior de su cuerpo, en la bara. Los que están en la ventana volteen su hoja. Tienen 3 minutos, ya comiencen. La figura inicial de su cuerpo con la vara y una inclinación tiene que captarla también como... 5 segundos o menos para que puedan hacer en estos 3 minutos. Más de 10 figuras de ella. Entonces traten de no repasar tanto la misma línea, sino de concentrarse en hacer varias figuras de su movimiento.

Ya. ¿Listo ya?

Traten de mejorar su soltura en cuanto a la mano y al trabajo que están haciendo, analicen los dibujos que han estado haciendo ahorita en esa ventana, traten de mejorar su gestualidad es un gesto, un gesto, Ya se acabó. Si puedes rápidamente poner sus trabajos aquí, donde estaba su lugar para yo poderle tomar foto. (Quinto Registro, 2022 , p. 364)

Aspectos que considerar en la segunda innovación. Fue mejorar la interacción del estudiante con el interlocutor (Docente, tallerista, administrativo) que la comunicación crear prácticas que generen el intercambio de conocimiento y aprendizajes, así como crear situaciones que le ayuden al alumno a experimentar y articular la información con los saberes previos. Y se generen discusiones para Poder verificar el proceso y la adquisición de contenidos.

Los alumnos recibidos pertenecían al primer semestre de la carrera de artes visuales. Todos tenían una edad de entre 18 y 20 años. Todos tenían conocimientos básicos del dibujo y apertura a conceptos más elaborados de este. El grupo fue muy cooperativo y alentador tanto individualmente como en conjunto, tranquilos y relajados, aunque después de una hora y media se encontraban exhaustos mental y físicamente por distintos factores, esta actitud de ansía por terminar, fue iniciada por unos pocos y mimetizada por todos.

Las preguntas e inquietudes de los alumnos para la profesora adjunta fueron en su mayoría sobre la conclusión de los estudios y prácticas alrededor de este como la tesis y el área de

especialización, este último llevó a pláticas sobre las materias favoritas y la ocupación del profesor actualmente.

Conclusión de los resultados del Quinto Registro.

Las sugerencias que se encuentran en esta innovación se acercan a la ampliación de la ruta y de los objetivos una propuesta viene como generar desde clases previas acercamientos alternativos al dibujo, ya que los diferentes procesos de inteligencia que se presentaron en clase generarían más una experiencia sensorial y no un proceso repetitivo y secuencial. Otro objetivo que debe tomarse muy en cuenta es evaluar los conocimientos de la extensión del cuerpo.

Desarrollar estrategias de observación y de análisis del entorno siendo un cambio a la manera de pensar y ver diferente del habitual y lograr habilidades de percepción del concepto de dibujo. En un principio todos los alumnos fueron cooperativos y las dudas acerca de los ejercicios las decían directamente y en voz alta, también había alumnos que confirmaban las instrucciones o incluso que se adelantaban a ellas, esto ayudó a la fluidez de la clase. En la mitad de la segunda hora de clase, algunos de los alumnos se encontraban indispuestos, se notó que algunos no estaban descansados y otros no habían desayunado, otra pequeña parte se había fastidiado por la naturaleza de los ejercicios y mostraron falta de paciencia esto último fue un factor determinante para que otros alumnos desistieran de su propio ejercicio, aunque sí lo fue en el ejercicio final, ya que la mitad de los alumnos se retiraron del aula y los que quedaron se mostraban inquietos pero todos siguieron con el ejercicio. El grupo fue activo y cooperativo.

Conclusión

Actualmente nos muestra que no basta con personas que sean capaces de repetir y conocer un tema: necesitamos ser organizadores de contenidos, necesitamos conocer que diseños se apegan al tipo de grupo que tenemos al frente y generar creaciones únicas. Esto sería para mí un

consejo para aquellas personas que deseen impartir talleres de cómputo en virtual y después transportar a lo presencial.

En lo personal creo que esta experiencia me deja un camino para tratar de ser una persona capaz de desarrollar una serie de sesiones de trabajo en las cuales se conjunta la exposición de una serie de elementos teóricos en conjunto con algunas actividades prácticas (ya sean de reflexión o de implementación de los conocimientos adquiridos) que permitan aterrizar el conocimiento en situaciones y contextos concretos.

Creo que no sólo debe dominar el tema a tratar, sino debe tener conocimiento de las experiencias y retos que giran en torno al tema del taller. Esto le permitirá adaptar los conocimientos y el taller mismo a cada uno de los grupos con los que se trabaje.

¿Que espero de mí?, poder ser capaz de orientar ejercicios y reflexiones adecuadas, ejemplo, fue necesario formar y nutrir una capacidad para construir procesos organizativos no sólo en el taller, sino en todos los espacios propios.

Como Profesora de la Unidad de aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación me distingo porque he construido a partir de conocimientos teórico-prácticos, compartir y construir conocimiento con los estudiantes de otras áreas lo cual ahora fue traducido a ordenarse a una metodología que implico describir los objetivos, los métodos y las técnicas capaces de generar acciones transformadoras como el dibujo gestual con ayuda a sus pares, sus profesores.

Que aprendí; generar reflexiones y el haber realizado acciones en Arquitectura y como docente de las UDAS en apoyo a los estudiantes me incitó a trabajar de una manera organizada. También Quiero fomentar prácticas creadoras, que se organicen en torno a tareas específicas.

Como docente creo no basta guiar personas que sean capaces de repetir, o como técnico conocer un tema: necesitamos organizadores, necesitamos que el proceso se vuelva un trabajo en general.

En el desarrollo de la investigación-acción aun llevando el uso del diario de campo, cambia su objetivo como contenido, debido a que se busca que teoría tiene mayor adaptabilidad al grupo en cuestión, por lo que el registro es en mayor parte numérico y estadístico, se puede decir que solo se reconstruye, en tanto que el saber se mantiene en una constancia de deconstrucción.

Ahora bien, el contexto del entorno virtual, de la aplicación Teams, y la caracterización del grupo 100, los cuales cursan su primer semestre en el Programa Educativo Licenciatura en Artes Visuales en formato a distancia. Esta Unidad de Aprendizaje Técnicas Auxiliares de Computación, es obligatoria, pertenece al área básica y es prerrequisito para la UDA computación, esto nos cuestiona a que otras estrategias están acercando a la adquisición de conocimiento, a transformarlo.

Las acciones implementadas por el docente a partir de la consulta a la práctica, sintetizada en la ruta crítica y la pregunta de innovación. ¿Qué acciones se implementarán en las sesiones de innovación de la práctica del docente? Las estrategias para la Figura se centran en el foco de atención en encontrar las categorías de información incluidas en las imágenes. Domínguez (1999) establece nueve categorías de información que sirven para guiar el uso de las imágenes en un contexto de enseñanza- aprendizaje:

Categorías de información	Propósito u objetivo
---------------------------	----------------------

- | | |
|-----------------------|---|
| • Inventarial. | Información que determina qué objetos o conceptos son representados. |
| • Descriptiva. | Especifica los detalles figurativos de los objetos y conceptos representados. |

- **Operacional.** Información dirigida a un agente implicado para que ejecute una acción específica.
- **Espacial.** Especifica la localización, orientación o composición de un objeto.
- **Contextual.** Proporciona el tema o la organización para otra información que puede precederla o seguirla.
- **Covariante.** Especifica una relación entre dos o más partes de información que varían juntas.
- **Temporal.** Información sobre una secuencia temporal de estados o sucesos.
- **Calificadora.** Modifica una información especificando su modo, atributos o límites.
- **Enfática.** Dirige la atención hacia otra información.

En cuanto al contexto la sociedad, tecnología, herramientas, padres de familia, espacio físico. Al ser un taller de ejercicio manual en la segunda innovación se observa, la tecnología se encuentra en la variación de fuentes de anexos para coadyuvar al aprendizaje, tales como vídeos explicativos, modelos digitales, herramientas de gestión del tiempo, etc. Las herramientas físicas aportan un sentido tradicional a la variedad de medios con los que realizar las practicas, texturas, sensaciones y comodidades. Al ser una comunidad estudiantil de las artes, el ambiente se hace un catalizador para la creación y la experiencia artística como normalización de la vida diaria del grupo como estudiantes de arte.

La implementación de las innovaciones en la UDA "Técnicas Auxiliares de Computación" permitió fomentar un aprendizaje significativo mediante tecnologías y estrategias pedagógicas

progresivas. La primera innovación acercó a los estudiantes al registro de su obra artística, empleando herramientas digitales y actividades de observación y análisis. Este enfoque les permitió identificar elementos clave de un portafolio digital y conectar conocimientos previos con aprendizajes nuevos, cumpliendo los niveles iniciales de "recordar" y "comprender" según la Taxonomía de Bloom.

Posteriormente, la segunda innovación llevó a los estudiantes hacia el nivel de "crear", enfocándose en la elaboración de portafolios digitales que integraron aprendizajes previos con habilidades técnicas avanzadas en dibujo digital y diseño gráfico. Este proceso promovió no solo la reflexión crítica sobre sus producciones, sino también la colaboración efectiva, donde los estudiantes compartieron ideas y solucionaron problemas de manera conjunta para reflejar su identidad artística.

Ambas innovaciones consolidaron un proceso de espiral dialéctica propio de la investigación-acción, en el cual la reflexión sobre los resultados iniciales guio ajustes estratégicos para superar las limitaciones detectadas, como la falta de familiaridad con herramientas digitales. Este enfoque evolucionó desde la adquisición de conocimiento básico hacia niveles complejos de comprensión y creación, construyendo una ruta crítica que conectó teoría y práctica.

La práctica docente se favoreció cuando se articuló con una planificación de la UDA Tec. Auxiliares de Computación tratando de promover aprendizajes significativos para las artes visuales siempre apegándose a las competencias necesarias de la UDA, integrando la taxonomía revisada de Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001) como herramienta para diseñar del plan de innovación trabajando desde la perspectiva que trasciendan de la memorización y se dirijan hacia habilidades superiores como analizar, evaluar y crear.

Esta estructura me permitió como Docente facilitar experiencias de aprendizaje colaborativo, observando como los estudiantes construyen conocimientos a través del intercambio de ideas, resolución de problemas y creación colectiva de productos. Desde el enfoque de Ausubel (2002), la activación del conocimiento previo en un entorno colaborativo permite que los nuevos saberes se anclen con mayor eficacia, generando aprendizajes duraderos y contextualizados.

El componente colaborativo se potencia cuando el entorno educativo propicia la interacción horizontal entre los participantes. Según Calzadilla (2002) y Aveig et al. (2020), el trabajo en equipo en plataformas digitales permite superar las barreras espacio-temporales, fortaleciendo procesos de construcción social del conocimiento.

En este contexto, mi práctica docente redefine el acto de instrucción, a la facilitación de ecologías de aprendizaje (Hernández-S. et al., 2015), donde el rol del profesor incluye guiar, observar y evaluar los procesos grupales, reconociendo los aportes individuales y colectivos. Favoreciendo una enseñanza centrada en competencias dentro del contexto de la Universidad de Guanajuato y la UDA misma, así también como lo sugiere Colás (2005), donde el sugiere además incluir la comunicación efectiva y la toma de decisiones en equipo.

La medición del trabajo colaborativo requiere estrategias de evaluación socioformativa, que contemplan tanto el producto como el proceso. Carrasco y Reyes (2020) proponen instrumentos que permiten identificar el nivel de participación, la responsabilidad compartida y la capacidad de reflexión crítica de los estudiantes.

A través del uso de rúbricas, diarios de trabajo o autoevaluaciones, el docente puede valorar el nivel de interacción y la construcción colaborativa de saberes, tal como lo plantean Mosqueda et al. (2017). Este enfoque favorece no solo la mejora del aprendizaje individual, sino la

transformación de la práctica educativa hacia modelos más inclusivos, dialógicos y pertinentes, tal como lo defiende Eisner (2004) en relación con el arte como vehículo para el desarrollo integral de la conciencia.

En retrospectiva, la relación entre los microensayos evidenció la progresión lograda. El primer ensayo diagnosticó los retos iniciales, mientras que el segundo mostró cómo las estrategias ajustadas impactaron positivamente en la comprensión y producción de los estudiantes. Este proceso reafirmó la capacidad de la investigación-acción para enriquecer la práctica docente, transformar las dificultades en aprendizajes significativos y mejorar continuamente el entorno educativo colaborativo.

Referencias

- Alcántara Santuario, A. (2020). Educación superior y COVID-19: una perspectiva comparada. En H. Casanova Cardiel (Coord.), *Educación y pandemia: una visión académica* (pp. 75-82)., Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación. Universidad Nacional Autónoma de México. https://www.puees.unam.mx/sapa/dwnf/3/3.Alcantara-Armando_2020_UnaPerspectiva.pdf
- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. (Eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. New York. NT: Longman. https://www.researchgate.net/publication/235465787_A_Taxonomy_for_Learning_Teaching_and_Assessing_A_Revision_of_Bloom's_Taxonomy_of_Educational_Objectives
- Arañó Gisbert, J. C. (1994). Arte, educación y creatividad, *PIXEL-BIT. Revista de Medios y Educación*, (2), 65-87. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61061>
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós Ib. https://issuu.com/luisorbegoso/docs/ausubel_-_adquisicion_y_retencion_d
- Aveig, C., Mayorga, A., Pacheco, S., y Hernández, K. (2020). Aprendizaje colaborativo en entornos virtuales de aprendizaje, un escenario para la construcción social del conocimiento. En L. Reyes y J. Carruyo (Eds.), *Haciendo ciencia, construimos futuro*, 894-904. [https://www.academia.edu/download/64280152/Haciendo%20ciencia-TERMINADO29julio%20\(1\).pdf#page=896](https://www.academia.edu/download/64280152/Haciendo%20ciencia-TERMINADO29julio%20(1).pdf#page=896)
- Bernaschina, C. D. (2019). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *Revista Alteridad*, 14(1), 40-52. <https://doi.org/10.17163/alt.v14n1.2019.03>
- Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana De Educación*, 29(1), 1-10. <https://doi.org/10.35362/rie2912868>

- Cacho-Alfaro, M., Lozano-Andrade, I., Mercado-Cruz, E., & Echeverría-Canto, L. (2012). *Enfoques Metodológicos de la Investigación Educativa*. CIIIEG.
<https://www.isbnmexico.indautor.cerlalc.org/catalogo.php?mode=detalle&nt=98604>
- Ciafardo, M. (2020). *La enseñanza del Lenguaje Visual Bases para la construcción de una propuesta alternativa*. Instituto de Investigación en Producción y Enseñanza del Arte Argentino y Latinoamericano (IPEAL) <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/pdf/libros/Ense%C3%B1anza-lenguaje-visual.pdf>
- Colás, M. P. (2005). La formación universitaria en base a competencias. En Colás, M. P. y Pons, J. P. (Coords.). *La Universidad en la Unión Europea. El Espacio Europeo de Educación Superior y su impacto en la docencia*, 101-124.
<https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/40803>
- Churches, A. (2020). Taxonomía de Bloom para la era digital.
<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/TaxonomiaBloomDigital>
- De La Cruz O., J. R. (2017). *Las estrategias en el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del I ciclo* (Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo).
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/7723>
- Díaz Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista electrónica de Investigación Educativa*, 5(2), 1-13.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1607-40412003000200011&lng=es&tIng=es
- Díaz Barriga, F. (2010). Los Docentes ante las innovaciones curriculares. *Revista iberoamericana de educación superior*, 1(1), 37-57.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722010000100004&lng=es&tIng=es
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. (4ta. ed.). McGraw-Hill.
http://psicoeducacion.ucoz.es/aprendizaje_significativo-diaz_barriga.pdf

Dirección I. I. E. (s.f.) Aprendizaje Colaborativo, Técnicas Didácticas. Programa de Desarrollo de Habilidades Docentes

https://www.itesca.edu.mx/documentos/desarrollo_academico/metodo_aprendizaje_colaborativo.pdf

Domínguez, S. P. (2018). *El Uso de las tecnologías de la información y comunicación tic en el proceso enseñanza aprendizaje de la carrera de cirujano dentista en la FES Zaragoza, UNAM 2017* (Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México). Repositorio UNAM <https://repositorio.unam.mx/contenidos/132700>

Eisner, Elliot W. (2004). *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Paidós.
https://planetadelibroscom.cdnstatics2.com/libros_contenido_extra/43/42968_el_arte_y_la_creacion_de_la_mente.pdf

Flores Flores, J. A., Ávila Ávila, J. A., Rojas Jara, C. D. A., Sáez González, F. J., Acosta Trujillo, R., & Díaz Larenas, C. H. (2017). *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Universidad de Concepción.
https://www.researchgate.net/publication/345959045_Estrategias_didacticas_para_el_aprendizaje_significativo_en_contextos_universitarios

Fernández Torres, M. J., Chamizo Sánchez, R., & Sánchez Villarrubia, R. (2021). Universidad y pandemia: *la comunicación en la educación a distancia*. *Ámbitos. Revista Internacional De Comunicación*, (52), 156-174. <https://doi.org/10.12795/Ambitos.2021.i52.10>

García, Herrera, A. P. (1997). El autorregistro como “espejo” de la práctica docente. *Revista de Educación*, 3.
https://www.academia.edu/download/57007976/Autoregistro_como_espejo_de_la_practica_docente.pdf

García-Peñalvo, F. J., García, A. V., Corell, A., & Grande, M. (2020). La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19. *Revista de Educación a Distancia*, 20(64), 1-15. <https://doi.org/10.6018/red.413621>

- Gutiérrez, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Educación y Tecnología*, (1), 111-122.
<http://revistas.umce.cl/index.php/edytec/article/view/39>
- Gutiérrez, M. R. y Fernández S. (2018). Artistas en el aula: estudio de un caso sobre trabajo colaborativo en el ámbito de las artes plásticas y visuales. *Arte, Individuo y Sociedad*, 30(2), 361-374. <https://doi.org/10.5209/ARIS.57324>
- Carrasco, R. E. R., & Reyes, R. (2020). Cómo mejorar el aprendizaje híbrido a través de una evaluación socioformativa en tiempos del COVID-19.
https://www.researchgate.net/publication/344580341_Como_mejorar_el_aprendizaje_hibrido_a_traves_de_una_evaluacion_socioformativa_en_tiempos_del_Covid-19
- Hernández- Sellés, N, González- Sanmamed, M. y Muñoz-Carril., P. C. (2015). El Rol docente en las Ecologías de aprendizaje: Análisis de una experiencia de aprendizaje Colaborativo en entornos virtuales. *Docenteado. Revista de Currículum y Formación de Docenteado*, 19(2), 147-163 <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56741181010>
- Hernández-Sellés, N., González-Sanmamed, M., & Muñoz-Carril, P.-C. (2015). *El rol docente en las ecologías de aprendizaje: Análisis de una experiencia de aprendizaje colaborativo en entornos virtuales*. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 19(2), 147-163. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56741181010>
- Moises Jmelnitzky. (22 octubre del 2013). *Uso de imágenes en la enseñanza [Archivo de Video]*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=liRFiAUKavs>
- López, J. (2021). La taxonomía de Bloom y sus actualizaciones.
<http://www.eduteka.org/articulos/TaxonomiaBloomCuadro>
- López, N. I. (2020). Educación y Tics en tiempos de COVID-19. *Repositorio Ibero Puebla*.
<https://repositorio.iberopuebla.mx/handle/20.500.11777/4662>
- López Zamora, I. (2019). Presencia de las TIC y las TAC en el aula para enriquecer los contenidos educativos Presence of ICT and TAC in the classroom to enrich educational content. *Revista*

Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad, 6(11).

<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/689>

Martín, R. B. (2020). *Docencia colaborativa universitaria: planificar, gestionar y evaluar con entornos virtuales de aprendizaje*. (Vol. 22). Universidad de Castilla La Mancha.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775080>

Mercado, C., E. (2012). Aportes de la Antropología Simbólica y Etnografía para la Investigación en Formación de Docentes. En Cacho-Alfaro, M., Lozano-Andrade, I., Mercado-Cruz, E., & Echeverría-Canto, L. (Eds.), *Enfoques Metodológicos de la Investigación Educativa* (p. 71 - 85), CIIIEG. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2552381.pdf>

Mosqueda, J. S. H., Vázquez, A. J., Hernández, L. G. J., & Calderón, C. E. G. (2017). El trabajo colaborativo y la socioformación: un camino hacia el conocimiento complejo. *Educación y Humanismo*, 19(33), 334-356.

<http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/educacion/article/view/2648/2678>

Pabón, O. L. (2014). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación actual?, *Mundo Fesc*, 4(7), 72-79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4966244>

Prado, R. A. (2018). La socioformación: un enfoque de cambio educativo. *Revista Iberoamericana de Educación*, 76(1), 57-82. <https://doi.org/10.35362/rie7612955>

Rodríguez Palmero, M. L. R. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. En A. J. Cañas, J. D. Novak, & F. M. González (Eds.), *Proceedings of the First International Conference on Concept Mapping*, 1, 535-544. Universidad Pública de Navarra.

<https://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-290.PDF>

Restrepo, B. (2004). La investigación-acción educativa y la construcción de saber pedagógico. *Educación y Educadores*, 7, 45-55. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400706>

Reyes, C. R. (2020). Cómo mejorar el aprendizaje híbrido a través de una evaluación socioformativa en tiempos del COVID-19. En J. Luna-Nemecio (Coord.), *Memorias del Quinto Congreso Internacional de Evaluación Socioformativa (VALORA2020)*. Congreso conducido por el Centro Universitario CIFE, Cuernavaca, México. <https://www.researchgate.net/profile/Rita->

Carrasco-

[2/publication/344580341 Como mejorar el aprendizaje hibrido a traves de una evaluacion socioformativa en tiempos del Covid-19/links/5f816cfda6fdccfd7b555529/Como-mejorar-el-aprendizaje-hibrido-a-traves-de-una-evaluacion-socioformativa-en-tiempos-del-Covid-19.pdf](https://www.researchgate.net/publication/344580341_Como_mejorar_el_aprendizaje_hibrido_a_traves_de_una_evaluacion_socioformativa_en_tiempos_del_Covid-19/links/5f816cfda6fdccfd7b555529/Como-mejorar-el-aprendizaje-hibrido-a-traves-de-una-evaluacion-socioformativa-en-tiempos-del-Covid-19.pdf)

Reyes, C. R. (2020). *Cómo mejorar el aprendizaje híbrido a través de una evaluación socioformativa en tiempos del Covid-19*. En J. Luna-Nemecio (Coord.), *Memorias del Quinto Congreso Internacional de Evaluación Socioformativa*.

[https://www.researchgate.net/publication/344580341 Como mejorar el aprendizaje hibrido a traves de una evaluacion socioformativa en tiempos del Covid-19](https://www.researchgate.net/publication/344580341_Como_mejorar_el_aprendizaje_hibrido_a_traves_de_una_evaluacion_socioformativa_en_tiempos_del_Covid-19)

Rodríguez, M. B. (2020). *Docencia colaborativa universitaria: planificar, gestionar y evaluar con entornos virtuales de aprendizaje*. Universidad de Castilla La Mancha.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775080>

Rodríguez, R. (2011). Repensar la relación entre las TIC y la enseñanza universitaria: problemas y soluciones. *Revista de Currículum y Formación del profesorado*, 15(1), 9-25.

<https://www.ugr.es/local/recfpro/rev151ART1.pdf>

Rojas Mix, M. A. (2008). El compromiso social de las universidades de América Latina y el Caribe. *Cuadernos Americanos. Nueva Época*, 1(123), 21-33.

Santuario, A. A. (2020). Educación superior y COVID-19: una perspectiva comparada.

[http://132.248.192.241:8080/jspui/bitstream/IISUE_UNAM/541/1/AlcantaraA_2020 Educacion superior y covid.pdf](http://132.248.192.241:8080/jspui/bitstream/IISUE_UNAM/541/1/AlcantaraA_2020_Educacion_superior_y_covid.pdf)

Siemens, G. (2005). Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital. *Revista*

Internacional De Tecnología Educativa y Aprendizaje a Distancia, 2 (1). <http://www.itdl.org/>

Siemens, G. (2017). Conectivismo. Fundamentos del aprendizaje y la tecnología de diseño instruccional. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>

- Tobón, S., Cardona, M. C., Vélez, J., & López, L. (2015). Modelos pedagógicos y currículo por competencias: Fundamentos y aplicaciones en la formación y evaluación por competencias. ECOE Ediciones.
- Tobón, S. (2013). El enfoque socioformativo y el desarrollo de competencias: Fundamentos, estrategias y modelos. Ediciones CIFE.
- Uc Mas, L., López, A., Cordero, E., González, J., & Pérez, M. (2013). *La lógica de significación y niveles de intersubjetividad como instrumentos de análisis y mejora de la práctica docente* (Ponencia presentada en el XII Congreso Nacional de Investigación Educativa). Consejo Mexicano de investigación Educativa.
<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v12/doc/2394.pdf>
- UNESCO. (2008). Estándares de competencia en TIC para docentes. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO). Fundación Gabriel Piedrahita Uribe (Trad.). <http://www.unesco.org/en/competency-standards-teachers>
- Zamora, L. I. (2019). Presencia de las TIC y las TAC en el aula para enriquecer los contenidos educativos Presence of ICT and TAC in the classroom to enrich educational content. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad*, 6(11).
<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/689>