

# PROPUESTA DE GUÍA PEDAGÓGICA

Elvira Jaramillo / Paola Lorenzana

**Universidad Don Bosco**

Escuela de Diseño Gráfico e Industrial





**Universidad Don Bosco**  
Escuela de Diseño Gráfico

PROPUESTA DE  
**GUÍA PEDAGÓGICA**

Elvira Jaramillo / Paola Lorenzana  
Maquetación y Diseño: Laura C. Pineda

CRÉDITOS

Autoras: Elvira **Jaramillo** y Paola **Lorenzana**

Diseño y maquetación: Laura **Pineda**

Corrección de estilo: Héctor **Grenni**



1a. edición 2010

Colección Investigación

# ÍNDICE

## INTRODUCCIÓN .....i



## CAPÍTULO I: ANTECEDENTES.....1

Antecedentes de la Escuela de Diseño Gráfico de la UDB



## CAPÍTULO II: ¿PARA QUÉ?.....5

Funciones de la Guía Pedagógica



## CAPÍTULO III: MANUAL.....11

Manual de uso



## CAPÍTULO IV: TÉCNICAS CREATIVAS Y PEDAGÓGICAS.....15



Exposición de las técnicas creativas, aplicaciones y ejercicios.....17



Exposición de las técnicas pedagógicas, aplicaciones y ejercicios.....55



## CAPÍTULO V: HERRAMIENTAS.....75

Términos.....77  
Historia del Diseño en el Siglo XX.....79  
Bibliografía.....81  
Agradecimientos.....82



# INTRODUCCIÓN

La Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Don Bosco (UDB) se plantea un nuevo reto académico que responda a su contexto.

Por eso, está en la búsqueda de estrategias que ayuden a superar el deficiente nivel académico del alumnado que ingresa a la Escuela.

El dinamismo de la realidad, lo cambiante de la sociedad y sus necesidades obliga a las universidades a estar al nivel de las necesidades de enseñanza y del entorno.

Esto requiere de materiales didácticos flexibles, dinámicos y creativos que estimulen el trabajo consciente y consistente con éstos, capacitaciones docentes, procesos permanentes y programados de capacitación en la especialidad y en pedagogía. Requiere de mayor inversión a todo nivel: tiempo, tecnología, recursos, herramientas, capacitación y mucha creatividad para resolver lo que no se tiene a corto plazo

De ahí que el crecimiento de la Escuela de Diseño Gráfico de la UDB, desde su nacimiento hasta el día de hoy, implica nuevas necesidades; la más importante es la revisión académica, específicamente la pedagógica.

Así podrá enfrentar a las nuevas generaciones de estudiantes que comienzan la Universidad, (con una visión y percepción del mundo que los rodea cada vez más diferente), previendo resultados óptimos de aprendizaje.

Para lograr los resultados deseados de la presente investigación, se hace necesario revisar las metodologías que están aplicando los/as catedráticos/as en las diferentes materias; lo que se está haciendo bien y lo que se puede mejorar.

De ahí surge la necesidad de nuevas formas pedagógicas para la enseñanza del diseño, que unidas a las tradicionales, ofrezcan herramientas al profesorado para ayudar a formar profesionales capaces de responder a las diferentes necesidades del medio laboral en el ámbito del diseño.

La presente investigación cuenta entonces con una respuesta a corto plazo y representa un primer paso en la búsqueda de un camino propio que permita establecer mecanismos para responder a las necesidades y retos particulares del diseño, en El Salvador y en la Universidad Don Bosco.

En la investigación encontrará una serie de encuestas, entrevistas, observaciones de clase y teoría básica reunida para comprobar el tipo de métodos y técnicas empleados por docentes de la Escuela de Diseño Gráfico de la UDB que han sido confrontadas con las necesidades y percepciones del alumnado y de dichos/as docentes. Encontrará también recopilación de todas las técnicas pedagógicas brindadas por la Institución y una serie de aportes teóricos que han sido insumos para la elaboración de la presente Guía.

Esta herramienta permite a los/as docentes tener un panorama real del lugar donde aplican dichas técnicas más y mejores aportes teóricos para tomar decisiones pedagógicas creativas al momento de desarrollar sus clases. Es un primer paso; el reto es seguir creando herramientas para establecer una metodología que responda a las necesidades de nuestra realidad y que pueda dialogar con el mundo entero.







