

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	ASIGNATURA: Metodología de la investigación
UNIDAD 1: Introducción a la investigación científica.	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Realizar un mapa conceptual con los diferentes tipos de investigación.	
OBJETIVO: Identificar los conceptos de la investigación científica.	
TIEMPO DE DURACIÓN: 16 horas	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>Un mapa conceptual es una herramienta visual que facilita la organización y comprensión de conceptos clave en un tema específico. En el ámbito de la investigación, permite clasificar y estructurar los distintos tipos de investigación (como descriptiva, exploratoria, experimental, correlacional, entre otras) para entender sus características, usos y objetivos. Esta práctica fomenta el pensamiento crítico y ayuda a visualizar las relaciones entre las metodologías, objetivos y contextos de aplicación de cada tipo de investigación.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar y clasificar los diferentes tipos de investigación en función de sus características y propósitos. ● Representar gráficamente la estructura y las relaciones entre los tipos de investigación. ● Comprender cómo cada tipo de investigación se aplica en distintos contextos académicos y profesionales. 	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p> <p>Destrezas sensoriales: <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos</p>	

desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

X

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Ejercicio Práctico: El estudiante elaborará un mapa conceptual que incluya los tipos de investigación, sus definiciones, objetivos y ejemplos aplicados al diseño. Se evaluará la claridad, la organización y la creatividad en la presentación del mapa conceptual.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Investigación sobre los tipos de investigación y sus características principales.

Lectura de ejemplos prácticos sobre cómo se aplican los diferentes tipos de investigación en proyectos de diseño. Familiarización con herramientas digitales o manuales para la creación de mapas conceptuales.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Recolección de información: Investigar y tomar notas sobre los tipos de investigación y sus características.
- Organización inicial: Establecer las categorías principales (exploratoria, descriptiva, etc.) y las subcategorías.
- Creación del mapa conceptual: Diseñar el esquema visual utilizando herramientas como Canva, Miro, o papel y lápiz.
- Incorporación de ejemplos: Añadir ejemplos aplicados al área del diseño para cada tipo de investigación.
- Revisión y ajustes finales: Verificar que el mapa sea claro, completo y coherente.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

El uso de mapas conceptuales facilita la comprensión y sistematización de conocimientos sobre los tipos de investigación. Esta herramienta fomenta el análisis y la creatividad, permitiendo identificar cómo cada tipo de investigación puede aplicarse de manera efectiva en el área del diseño.

10 RECOMENDACIONES

- Mantén la estructura del mapa clara y evita sobrecargarlo con demasiada información.
- Utiliza colores y formas para destacar las categorías y facilitar la comprensión visual.
- Comparte tu mapa conceptual con compañeros o profesores para recibir retroalimentación y mejorarlo.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

ASIGNATURA: Metodología de la investigación

UNIDAD 2: Planteamiento y fundamentación del problema de investigación.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Elaborar el Objetivo General de la Investigación

OBJETIVOS: Identificar Planteamiento y fundamentación del problema de investigación.

TIEMPO DE DURACIÓN: 16 horas

1. FUNDAMENTOS:

El objetivo general es la declaración clara y concisa del propósito principal de una investigación. En el diseño, debe estar alineado con las necesidades del proyecto y reflejar lo que se espera lograr. Un objetivo bien formulado orienta todo el proceso investigativo y asegura que las acciones estén enfocadas en resultados significativos.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Comprender la estructura y características de un objetivo general bien formulado.
- Desarrollar un objetivo que sintetice el propósito principal de la investigación.
- Alinear el objetivo general con el problema planteado y con las necesidades del diseño.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos

desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Ejercicio Práctico: El estudiante formulará un objetivo general coherente con un problema de investigación en diseño. Se evaluará la precisión, claridad y relevancia del objetivo.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Estudio de ejemplos de objetivos generales en investigaciones previas.
Análisis de la relación entre el problema de investigación y los objetivos.
Revisión de formatos y estilos de redacción de objetivos.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Revisión del problema planteado: Asegurarse de que el objetivo general esté alineado con el problema.
- Redacción inicial: Escribir un borrador del objetivo utilizando un lenguaje claro y específico.
- Verificación: Comprobar que el objetivo sea alcanzable y relevante para el área del diseño.
- Revisión y refinamiento: Ajustar el objetivo para garantizar su coherencia y precisión.
- Presentación final: Documentar el objetivo general en un formato profesional.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso de estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

El objetivo general es la brújula de la investigación, guiando cada paso del proceso. En el diseño, su claridad y precisión son fundamentales para garantizar que el proyecto sea efectivo y relevante.

10. RECOMENDACIONES

- Usa verbos de acción claros y específicos al redactar el objetivo.
- Asegúrate de que el objetivo sea alcanzable dentro del tiempo y los recursos disponibles.
- Relaciona directamente el objetivo con el problema planteado.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

ASIGNATURA: Metodología de la investigación

UNIDAD 3: Metodologías y técnicas de investigación.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Elaborar una Encuesta Declarando el Tipo de Muestreo

OBJETIVOS: Conocer Metodologías y técnicas de investigación.

TIEMPO DE DURACIÓN: 16 horas

1. FUNDAMENTOS:

La elaboración de encuestas es una herramienta esencial en la investigación para recolectar datos relevantes de una muestra representativa. Declarar el tipo de muestreo garantiza que los resultados obtenidos sean válidos y confiables. Este proceso es clave para diseñar instrumentos que recojan información precisa y alineada con los objetivos del estudio. En el diseño, las encuestas permiten comprender mejor las percepciones, necesidades y comportamientos de los usuarios, mejorando la toma de decisiones en proyectos creativos.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Comprender las diferencias entre los tipos de muestreo y seleccionar el más adecuado para el propósito de la encuesta.
- Diseñar una encuesta que recoja información relevante y precisa, garantizando claridad y validez en las preguntas.
- Aplicar el instrumento a una muestra específica, asegurando su alineación con los objetivos del diseño.

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información

recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

Ejercicio Práctico: El estudiante diseñará una encuesta con un mínimo de 10 preguntas, indicando claramente el tipo de muestreo seleccionado (aleatorio, estratificado, por conveniencia, entre otros) y justificará su elección. Se evaluará la relevancia de las preguntas, la justificación del tipo de muestreo y la claridad en el diseño del instrumento.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Investigar los distintos tipos de muestreo y sus características principales.
Analizar ejemplos de encuestas en el área del diseño, destacando sus objetivos y estructuras.
Identificar el propósito de la encuesta y definir la población objetivo.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Definición del objetivo de la encuesta: Determinar qué información se desea recolectar y cómo será utilizada en el proyecto de diseño.
- Selección del tipo de muestreo: Analizar las características de la población objetivo y seleccionar el método más adecuado (aleatorio, sistemático, estratificado, etc.). Justificar la elección.
- Diseño de las preguntas: Crear preguntas claras, específicas y relevantes para los objetivos del estudio. Asegurarse de incluir preguntas cerradas, abiertas y de escala según corresponda.
- Prueba piloto: Aplicar la encuesta a un grupo reducido para identificar problemas en la redacción, formato o contenido de las preguntas.
- Aplicación final: Distribuir la encuesta a la muestra definida, asegurándose de recopilar las respuestas de manera ordenada y sistemática.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben

estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES

La elaboración de una encuesta permite recolectar datos esenciales para la toma de decisiones informadas en proyectos de diseño. Declarar y justificar el tipo de muestreo asegura que los resultados sean representativos y útiles para abordar el problema investigado. Este proceso fomenta el rigor metodológico y fortalece las habilidades de análisis crítico.

10. RECOMENDACIONES

- Define claramente el propósito de la encuesta antes de redactar las preguntas para evitar datos irrelevantes.
- Revisa y prueba la encuesta para garantizar que las preguntas sean comprensibles y adecuadas para la población objetivo.
- Justifica con argumentos sólidos la selección del tipo de muestreo, vinculándolo con las características de la población y los objetivos del proyecto.