

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: Diseño de animación y arte digital con nivel equivalente a tecnología superior	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: 12 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>@universitariodeformacion 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</p>	

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 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. -

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

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 de animación y arte digital con nivel equivalente a tecnología superior

ASIGNATURA: Metodología de la investigación

UNIDAD 2: Planteamiento y fundamentación del problema de investigación.

TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Plantear un Problema de Investigación y Formular el Mismo Alineado al Área del Diseño

Objetivos: Identificar Planteamiento y fundamentación del problema de investigación.

TIEMPO DE DURACIÓN: 6 horas

1. FUNDAMENTOS:

El planteamiento del problema es el primer paso crítico en cualquier investigación. Un problema bien definido proporciona un enfoque claro y específico, guiando todas las etapas posteriores del proyecto. En el contexto del diseño, el problema debe estar alineado con las necesidades del campo, identificando una brecha de conocimiento, una necesidad del mercado o un desafío creativo.

2. OBJETIVOS A ALCANZAR:

- Identificar una problemática relevante en el ámbito del diseño que requiera investigación.
- Formular un problema de investigación de manera clara, específica y alineada con los objetivos del diseño.
- Desarrollar habilidades críticas para identificar y analizar problemas desde una perspectiva investigativa.

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 problema de investigación basado en una situación del área del diseño, incluyendo el contexto, la justificación y las preguntas investigativas. Se evaluará la relevancia, claridad y profundidad del planteamiento.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Revisión de literatura para identificar problemas comunes en el diseño.
Análisis de ejemplos de problemas de investigación bien formulados.
Estudio de las características de un buen planteamiento del problema.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

- Identificación del área de interés: Seleccionar un tema o desafío relevante en el diseño.
- Investigación del contexto: Analizar antecedentes, datos y situaciones relacionadas con el problema.
- Redacción inicial: Escribir un borrador del problema incluyendo preguntas clave que guiarán la investigación.
- Revisión y ajuste: Refinar el planteamiento para garantizar su claridad y alineación con el área del diseño.
- Presentación: Documentar el problema de manera estructurada y justificar su relevancia.

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. -

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

9. CONCLUSIONES

Un problema de investigación bien planteado es esencial para el éxito de un proyecto. En el diseño, permite enfocar los esfuerzos en resolver cuestiones relevantes, garantizando que la investigación tenga un impacto significativo.

10. RECOMENDACIONES

- Asegúrate de que el problema sea específico y factible de investigar.
- Evita problemas demasiado amplios o generales que carezcan de un enfoque claro.
- Justifica el problema destacando su relevancia en el contexto del diseño.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA

CARRERA: Diseño de animación y arte digital con nivel equivalente a tecnología superior

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: 6 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 están 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 del estudiante.

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas. -

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

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 de animación y arte digital con nivel equivalente a tecnología superior

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: 13 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. -

En la carrera de Diseño de Animación y Arte Digital, se promueve el desarrollo de habilidades esenciales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, fundamentales en el ámbito creativo y colaborativo. Estas competencias blandas permiten una mejor adaptación a los desafíos del mercado laboral, facilitando la colaboración en proyectos complejos de animación y arte digital, lo que mejora la capacidad para generar producciones visuales inclusivas y efectivas.

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.