

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN**  
**FACULTAD DE ARTES VISUALES**  
**SUBDIRECCIÓN DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**



**“LOS VALORES Y SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN  
DEL DISEÑADOR GRÁFICO”**

**POR: GERARDO SANTANA PADILLA**  
**DIRECTOR DE TESIS: MDG. MYRIAM TREVIÑO SOLIS**

**COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA  
EN ARTES CON ORIENTACIÓN EN ARTES VISUALES**

**MONTERREY, N.L. SEPTIEMBRE DEL 2014**

**LOS VALORES Y SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN  
DEL DISEÑADOR GRÁFICO**

Aprobación de la Tesis:

---

MDG. Myriam Treviño Solís  
Asesor de la Tesis

---

MDG. Myriam Treviño Solís  
Presidente

---

MA. Arq. Abigail Eugenia Guzmán Flores  
Secretario

---

MA. Alejandro Salvador Suárez Porras  
Vocal

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios por su providencia infinita y su amor que se manifiesta día con día.

A mis padres Santiago y Tere; a mis hermanos Arturo, Patricia, Lucía y Mónica por su paciencia y motivación para realizar cada esfuerzo.

A Karina Ramírez por su cariño incondicional, comprensión y consejos.

A mi asesora la Maestra Myriam Treviño por caminar conmigo en el transcurso de la investigación, por todas sus observaciones, consejos y buenos momentos.

Al Dr. Mario Méndez y a la Arq. Abigail Guzmán junto a todo su personal administrativo por facilitar mi estancia en el posgrado.

A los maestros que generosamente me compartieron de su amistad e impartieron su sabiduría, especialmente al Maestro Juan García por sus consejos y observaciones llevando a que la investigación sea sólida y principalmente humana, al Maestro Alejandro Suárez por sus valiosos consejos y aportaciones literarias, al Maestro Francisco Rocha por inculcar la disciplina científica y sus observaciones pertinentes, y por último, pero no menos importante, al Dr. Ramón Cabrera por su formación, recomendaciones, charlas y compartir incesantemente el gusto por la hermosa práctica de la docencia.

A mis compañeros y amigos de los que aprendí mucho, que hicieron de esta una trayectoria muy agradable.

A todos los que me aman, a todos los que han hecho que sea una mejor persona,  
De todos quedo infinitamente agradecido.

## TABLA DE CONTENIDO

Capítulo	Página
1. INTRODUCCIÓN . . . . .	1
2. TEMA DE INVESTIGACIÓN . . . . .	9
2.1 Enunciación . . . . .	9
2.2 Preguntas de Investigación . . . . .	10
2.3 Problema de Investigación . . . . .	11
2.4 Objetivos de Investigación . . . . .	12
2.4.1 Objetivo General . . . . .	12
2.4.2 Objetivos Específicos . . . . .	12
2.5 Justificación . . . . .	13
3. MARCO TEÓRICO . . . . .	16
3.1 Ética . . . . .	16
3.1.1 Conceptos referenciales de la Ética. . . . .	16
3.1.2 La persona como Agente del Ejercicio Ético . . . . .	19
3.1.3 El Acto Valorativo . . . . .	20
3.1.4 Educación en Valores . . . . .	22
3.1.5 Valores y Educación Superior . . . . .	24
3.1.6 Valores de la Universidad Autónoma de Nuevo León . . . . .	26
3.2 Creatividad y Valores en el Diseño Gráfico . . . . .	29
3.2.1 El Diseñador Creativo . . . . .	29

<b>Capítulo</b>	<b>Página</b>
3.2.2 La Ética del Diseñador . . . . .	31
<b>4. DISEÑO METODOLÓGICO . . . . .</b>	<b>34</b>
4.1 Alcance . . . . .	34
4.2 Diseño de Investigación . . . . .	34
4.3 Unidad de Análisis . . . . .	35
4.4 Población . . . . .	36
4.5 Tipo de Proceso y Muestra . . . . .	36
4.6 Recolección de Datos . . . . .	37
4.6.1 La Observación . . . . .	38
4.6.2 La Encuesta . . . . .	41
4.6.3 Proceso de Aplicación de Herramientas . . . . .	49
<b>5. RESULTADOS . . . . .</b>	<b>50</b>
5.1 Observación Presencial . . . . .	50
5.2 Observación Virtual . . . . .	52
5.3 Temas Tratados en las Evidencias de Aprendizaje de los Estudiantes . . . . .	55
5.4 Resultados de Encuesta . . . . .	59
<b>6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES . . . . .</b>	<b>87</b>
<b>REFERENCIAS . . . . .</b>	<b>93</b>
<b>APÉNDICE . . . . .</b>	<b>98</b>

## TABLA DE CONTENIDO

<b>Tabla</b>		<b>Página</b>
I.	Observación en el aula . . . . .	50
II.	Observación etnográfica virtual . . . . .	52
III.	Temas tratados en las evidencias de aprendizaje de los estudiantes . . . . .	55
IV.	Concepto “valor” según los estudiantes . . . . .	59
V.	Concepto “antivalor” según los estudiantes . . . . .	60
VI.	Dónde se aprenden los valores . . . . .	61
VII.	Valores para obtener mejores calificaciones . . . . .	62
VIII.	Antivalores que impactan de forma negativa en las calificaciones . . . . .	64
IX.	Factores que limitan el desempeño de los estudiantes . . . . .	66

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura</b>	<b>Página</b>
1. Temas tratados en las páginas web. . . . .	57
2. Actitud hacia el espíritu crítico y al pensamiento analítico . . . . .	68
3. Corroboración de la actitud hacia el espíritu crítico y pensamiento analítico. . . . .	69
4. Actitud hacia la equidad y a la justicia. . . . .	70
5. Actitud hacia la honestidad y a la integridad. . . . .	71
6. Corroboración de la actitud hacia la honestidad y a la integridad. . . .	72
7. Reconocimiento de la inteligencia intrapersonal. . . . .	73
8. Actitud hacia la solidaridad. . . . .	74
9. Actitud hacia la paz y al respeto a la vida. . . . .	75
10. Corroboración de la actitud hacia la paz y al respeto a la vida . . . . .	76
11. Actitud de respeto a las instalaciones . . . . .	77
12. Actitud hacia la limpieza de las instalaciones . . . . .	78
13. Actitud hacia el respeto a la naturaleza . . . . .	79
14. Actitud hacia el conocimiento de las leyes y reglamentos universitarios . . . . .	80
15. Actitud hacia la puntualidad . . . . .	81
16. Género . . . . .	82
17. Distribución de edad de los encuestados . . . . .	83
18. Municipio en el que habitan los encuestados . . . . .	84
19. Grupo de la Unidad de Aprendizaje . . . . .	85
20. Ingreso familiar total (aproximado) al mes . . . . .	86

## **CAPÍTULO 1**

### **INTRODUCCIÓN**

Para poder detectar cómo influyen los valores en los alumnos es necesario profundizar en el trato que se ha dado a los temas que intervienen en sus procesos. A continuación se toca brevemente de los puntos que se consideran adecuados para ser contemplados para los fines de la investigación; como son el contexto actual en torno a la Ética, la postura de la Universidad Autónoma de Nuevo León y cómo influye el Modelo Académico en el estudiante, además de ahondar en los temas referentes a la creatividad y diseño gráfico con enfoque social, más adelante se desarrollarán de modo extensivo cada uno de los puntos. Para dar inicio es prudente reconocer que la percepción de la Ética ha ido cambiando conforme a las épocas y a las corrientes epistemológicas, al transcurrir el tiempo el estudio del tema ha tomado diversas posturas y ha profundizado en distintas áreas, sea cual sea la postura se afirma que cada persona que se encuentra inmersa en una sociedad, desarrolla una conducta y que sus acciones repercuten en los demás y en sí mismo.

En la época actual se observa que las instituciones adoptan ciertas tendencias éticas y más que adentrarse en la explicación de cada elemento, se preocupan por formar sus propios códigos éticos donde los miembros de la institución adquieren obligaciones que tienen como meta lograr un armónico clima organizacional. Hablando propiamente de la presente investigación, los objetivos de la misma giran en torno al Marco

Axiológico de la Universidad Autónoma de Nuevo León propuesto en la Visión 2020, en la que tiene como Misión:

La formación de bachilleres, técnicos, profesionales, maestros universitarios e investigadores capaces de desempeñarse eficientemente en la sociedad del conocimiento; poseedores de un amplio sentido de la vida y con plena consciencia de la situación regional y mundial; que aplican principios y valores universitarios y se comprometen con el desarrollo sustentable, económico, científico, tecnológico y cultural de la humanidad; son innovadores y competitivos, logran su desarrollo personal y contribuyen al progreso del País en el contexto internacional. (Universidad Autónoma de Nuevo León [UANL], 2011, p. 5).

Esta postura obliga a los estudiantes universitarios a seguir una serie de valores que los orientarán a formarse y desarrollarse adecuadamente ante la sociedad. Los valores propuestos en este Marco Axiológico son pertinentes, ya que se puede observar la realidad social actual, donde la inseguridad y la falta de respeto al prójimo se presentan día con día, es por ello que en esta línea se contemplan la paz, la justicia y la honestidad.

Otro componente importante en la Visión, es la serie de atributos institucionales, y de los cuales destaca el *Humanismo*:

Constituye uno de los atributos más significativos de la Universidad, cualidad que considera al ser humano en el centro de sus procesos educativos, de investigación y gestión. Significa educar en valores, con respeto a las características intelectuales, a los sentimientos y emociones,

con programas educativos acordes con las necesidades humanas. (UANL, 2011, p. 9).

Al tener al ser humano como centro, se afirma que todos los esfuerzos educativos de la universidad van encaminados a la formación integral de las personas, y no sólo se refiere a enseñar a los estudiantes a identificar escalas o posturas, sino que se busca que los valores se pongan en práctica en base a un juicio ético y se fortalezcan en la experiencia.

Esta actitud responde a las tendencias educativas con alcances globales y nacionales; en la Memoria de la 22 Conferencia del Consorcio Círculo Pacífico se afirmó:

En el siglo XXI se necesitarán ajustes curriculares que les permita a las comunidades unirse y acordar cuáles serán las direcciones que deberá tomar la currícula escolar. Nadie deberá ser excluido de estas deliberaciones, en particular los estudiantes. Los directivos de la oficina principal, e incluso los de la oficina del director, no funcionarán. Si hay un compromiso hacia la ciudadanía común, y hacia un juego de valores y habilidades, entonces, los ciudadanos tendrán que ser involucrados para hacer determinaciones. Esto será el *sine qua non* del siglo XXI. (ANUIES, 2000, p. 161).

Es imposible impulsar por sí mismos los objetivos axiológicos, es necesario sumar una planeación organizada que proponga el trayecto que seguirá el sujeto cognoscente para la construcción de su aprendizaje, por ello la Visión propone una serie de rasgos distintivos entre los que se encuentra uno que habla de la formación integral e indica el modelo pedagógico a seguir:

Los programas de todos los niveles operan con base en un modelo educativo que promueve la formación integral de los estudiantes y el uso de las tecnologías de la información y comunicación, y que se sustenta en dos ejes estructuradores: la educación centrada en el aprendizaje y la educación basada en competencias. (UANL, 2011, p. 12).

La Universidad Autónoma de Nuevo León propone un modelo donde se unen la postura constructivista y la educación basada en competencias, es decir, se busca que el estudiante tenga un desempeño adecuado demandado por el contexto donde se desenvuelve.

Sumado a esto, un punto importante que se contempla es el aprendizaje significativo, donde el estudiante va construyendo su aprendizaje con sentido, partiendo de los conocimientos previos. Ausubel (2002) considera que el aprendizaje significativo consiste en parte a “la adquisición a largo plazo de corpus estables de conocimientos (ideas, conceptos, hechos), valores, hábitos y aptitudes; de maneras de percibir, adaptarse y tener aspiraciones; y de las capacidades cognitivas necesarias para esta adquisición” (p. 66).

Uno de los principales elementos del aprendizaje es la evaluación extraída de la selección de los instrumentos y evidencias del desempeño del estudiante, adjunto a esto, el Modelo Académico de Licenciatura presenta un punto en el que indica:

El interés principal que se persigue a través de la evaluación basada en competencias es valorar el desempeño real del estudiante, sintetizando los conocimientos, las habilidades, destrezas, actitudes y los valores involucrados en una actividad. Utiliza métodos capaces de producir

evidencias que comprueben los resultados de aprendizaje y criterios de desempeño. (UANL, 2011, p. 12).

Observamos que en los conceptos anteriores se habla de valores, es por eso que se considera pertinente lograr un acercamiento a la ponderación de ellos. Esta investigación contempla en uno de sus objetivos la autoevaluación por parte del estudiante, siendo esta validada desde el Modelo Académico de Licenciatura como uno de los métodos y recursos que se pueden utilizar para dicha evaluación.

Como se había indicado, el estudiante es el protagonista en el aprendizaje, quien busca adquirir y desarrollar capacidades que le permitan construir su propio conocimiento. El Modelo Académico habla de roles y funciones de los estudiantes. Tanto para desempeñarlos, como para realizar sus evidencias de aprendizajes es necesario admitir que requieren de creatividad.

Existe una gran cantidad de definiciones sobre el término, como un acercamiento, para fines de la investigación, tomaremos la siguiente:

Al referirnos a la *creatividad* hemos coincidido al definirla en términos de acción (inventar ser, transformar), debido a que el término en sí es dinámico, está siempre en movimiento y por lo tanto en constante cambio. Al mismo tiempo, al hablar en términos de acción estamos suponiendo que ésta la realiza alguien o algo, y es cierto, pues los actos creativos de una persona dependen de su capacidad creadora, o sea de su potencial creativo (Waisburd & Sefchovich, 2006, p.18).

Partiendo de lo anterior observamos que para llevar a cabo algo creativo es necesario un creador, que en este caso sería el estudiante, quien por medio de un proceso desarrolla sus propuestas valiéndose de su potencial creativo.

El proceso del que se habla es el creativo el que podemos definir como “lo que vivimos, sentimos y experimentamos al manifestar nuestro ser. Cuando nos expresamos, creamos y somos capaces de plasmar esta creación, la comunicación y es así como trascendemos” (Waisburd, 2006, p. 18).

Los estudiantes a los que se enfoca esta investigación, son los que se encuentran en la etapa de la Educación Superior, se indica lo anterior ya que es necesario contemplar para la evaluación de los aprendizajes la etapa del ciclo de vida del estudiante, hablando específicamente de la creatividad artística Gardner (1997) hace la siguiente acotación:

Los años preescolares se suelen describir como la edad de oro de la creatividad, como la época en que todo niño irradia habilidad artística. Pero pasado esos años parece imponerse una especie de corrupción, que hace que la mayoría de nosotros terminemos convirtiéndonos en adultos artísticamente atrofiados (p. 108).

Como se mencionó, en la educación basada en competencias se deben evaluar las actitudes, sumado a los cambios experimentados por la etapa de vida, el estudiante puede correr el riesgo de no culminar sus procesos de creación por sufrir de bloqueos que son “actitudes negativas que impiden expresar el yo, son obstáculos que tienen una carga afectiva negativa, llena de energía que impide la expresión, la comunicación, la experimentación y la creación” (Wasiburud, 2006, p. 58).

Así, podemos afirmar que hay factores que impactan en las distintas fases del proceso creativo, a tal grado de que se extinga por completo; también podemos afirmar que los valores de los estudiantes se manifiestan en sus creaciones y que impactan en sus

procesos de pensamiento, haciendo referencia a la relación entre el pensamiento y los valores Bono (2011) afirmó:

El objetivo del pensamiento es permitir el disfrute y la comunicación de los valores. Pensar sin valores no tiene sentido y no conduce a nada. Los valores que no se apoyan en el pensamiento han sido responsables de las persecuciones y de todo tipo de acciones horribles. Si alguien tiene valores diferentes, inmediatamente pensamos que está equivocado. A pesar de que los valores son fundamentales en el pensamiento, les hemos prestado muy poca atención directa. Hemos dado por supuesto que todo el mundo reconocería los valores importantes” (p. 281).

Al centrarse particularmente en los estudiantes de diseño gráfico, se puede observar que las tendencias actuales se dirigen a la aplicación de procesos que concluyan con una creación que tome en consideración el bienestar social.

Con una conceptualización semejante a la Visión 2020, Jorge Frascara (2000) definió al diseño como “una disciplina dedicada a la producción de comunicaciones visuales dirigidas a afectar el conocimiento, las actitudes y el comportamiento de la gente” (p. 2).

Es de gran importancia el trabajo del diseñador ya que “las imágenes siempre representan valores y deben verse como proposiciones, en particular cuando están sancionadas por los medios masivos, un contexto que implica autoridad” (Frascara, 2000, p. 47). Es así como el diseñador que se encuentra inconsciente de la labor que desempeña, sin darse cuenta, puede convertirse en un generador de imágenes que causen un impacto perjudicial que lleve a la sociedad a tomar decisiones en contra de las leyes y el entorno. Así, se ve como en el ambiente del diseño existe una preocupación legítima

por formar profesionistas que no sólo se preocupen del *quehacer*, sino que también en el *ser*, “es hora de que el diseño de comunicaciones se ocupe de las cosas que realmente importan: la vida, la muerte, el dolor, la felicidad y el bienestar de la gente” (Frascara, p. 54).

## **CAPÍTULO 2.**

### **TEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **2.1. Enunciación**

Los valores y su influencia en la educación del diseñador gráfico.

## 2.2 Preguntas de Investigación

- ¿Cómo influyen los valores en el rendimiento escolar?
- ¿El estudiante es consciente sobre la influencia de los valores en sus propuestas visuales?
- ¿Qué tanto cumplen los estudiantes los valores propuestos por la Universidad Autónoma de Nuevo León?
- ¿Cómo se manifiesta la escala de valores del estudiante en una propuesta visual?

### **2.3 Problema de Investigación**

Cómo influyen los valores propuestos en el Marco Axiológico del Plan de Desarrollo Institucional 2012-2020 de la Universidad Autónoma de Nuevo León en los alumnos de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes Visuales.

## 2.4 Objetivos de Investigación

### 2.4.1 Objetivo General

Analizar cómo influyen los valores propuestos por el Plan de Desarrollo Institucional 2012-2020 de la Universidad Autónoma de Nuevo León en los alumnos de Diseño Gráfico de la Facultad de Artes Visuales.

### 2.4.2 Objetivos Específicos

- Identificar cuáles son los valores que ejercen los estudiantes de diseño y determinar qué entienden por el término *valor*.
- Identificar cuáles y cómo influyen los valores propuestos por el Marco Axiológico del Plan de Desarrollo Institucional 2012-2020 de la Universidad Autónoma de Nuevo León en el rendimiento escolar de los estudiantes.
- Conocer la influencia que ejercen los valores del estudiante en la elección de temas o conceptos para realizar sus propuestas visuales.
- Proponer una herramienta que facilite a los estudiantes la autoevaluación de los valores que influyen en el resultado de sus propuestas visuales.

## 2.5 Justificación

Actualmente la sociedad regiomontana manifiesta la práctica endeble de los valores fundamentales. Por la preocupación en éste ámbito en el Estado de Nuevo León un grupo de ciudadanos logró que el día 24 de marzo de 2007 entrara en vigor la Ley para la Promoción de Valores y Cultura de la Legalidad que “tiene por objeto establecer los marcos de referencia, los mecanismos, instrumentos y lineamientos del programa para fomentar y promover en el Estado de Nuevo León los valores universales y trascendentes del ser humano” (Gobierno del Estado de Nuevo León, 2007). Otra forma de identificarlo es por la inseguridad. En las estadísticas de la Procuraduría General del Estado de Nuevo León sobre el municipio de Monterrey, se muestran una diferencia en la cantidad de homicidios dolosos; mientras que en el período de enero - abril de 2011 se registraron 148, en el mismo período de 2012 se registraron 248. Otro indicador es la violencia familiar que en el período de enero - abril de 2011 presenta 1835 casos, mientras que en el mismo período de 2012 son 2993 registros, es decir, creció un 63%. (Gobierno del Estado de Nuevo León, 2012).

A raíz de esta carencia de valores, las instituciones educativas se encuentran en una tendencia donde la Ética constituye una parte fundamental del aprendizaje. Los esfuerzos tienen un comienzo desde el siglo anterior, según el informe de la UNESCO de la Comisión Internacional de la Educación para el Siglo XXI, Delors (1996) ya vislumbraba que “frente a los numerosos desafíos del porvenir, la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social” (p. 7).

La Universidad Autónoma de Nuevo León ha tomado la decisión de ser reconocida como una universidad prestigiada en el entorno global, plantea como parte de su Visión 2020 un Marco Axiológico, donde se presenta como una institución comprometida con la sociedad, en donde se promuevan una serie de valores que buscan la formación integral del estudiante, la generación y aplicación del conocimiento en diversas áreas y el enaltecimiento de la cultura.

Tomando en cuenta esta visión 2020 de la UANL, surge la inquietud por el desarrollo de la presente investigación, ya que contempla que todos los egresados apliquen los principios y valores universitarios, y a su vez estén comprometidos con el desarrollo sustentable, económico, científico, tecnológico y cultural de la humanidad. Por lo tanto, los alumnos de la Facultad de Artes Visuales, no pueden estar exentos a estos ideales, es por ello que esta investigación pretende ser un análisis que genere una herramienta eficiente que detecte la influencia de los valores universitarios en los protagonistas del proceso de aprendizaje. Esta investigación será importante para que la comunidad universitaria (maestros y estudiantes) no sólo concienticen que la institución se preocupa por su futuro, sino que le propone una serie de valores que le ayudarán a formarse como una persona que busque el bien de su comunidad, a raíz de tener un mejor desempeño como alumno o profesionista.

Además, se pretende que esta investigación contribuya a la planta docente. A corto plazo, se propone una herramienta que ayude a esclarecer cómo ponderar las actitudes, mediante una visión contextualizada al ambiente propio de la Facultad de Artes Visuales, tomando como parámetros los documentos institucionales. A largo plazo, podrá servir como un primer acercamiento que detone en la creación de

instrumentos de concientización y medición axiológica, adecuadas a la realidad de cada centro educativo de la UANL.

En conclusión, esta investigación es pertinente, útil y relevante ya que aunque existen estudios semejantes, no hay una herramienta diseñada propia para la carrera de diseño gráfico de la Facultad de Artes Visuales. En esta investigación, se pretende una aproximación hacia una verdad axiológica<sup>1</sup> presente en los estudiantes por medio de un marco teórico y una metodología científica; sin pretender agotar el conocimiento, sino que pueda ser un documento que abra nuevas líneas de investigación referentes a la interacción entre la Axiología, el Arte, la creatividad y la comunicación visual.

---

<sup>1</sup> Tómesese la *verdad axiológica* como aquella que habla de cómo el hombre (como especie) pone en acción la capacidad de valorar (Echeverría, 2002, p. 35).

## CAPÍTULO 3

### MARCO TEÓRICO

#### 3.1 Ética

##### 3.1.1 Conceptos referenciales de la Ética.

A continuación se hace un breve recuento de las posturas que definen la Ética, con el fin de saber identificar de donde proviene la percepción y tratado de los valores. Estos datos son extraídos del pensamiento de José Ferrater Mora (1965) propuestos en su Diccionario de Filosofía.

Etimológicamente moral proviene del latín *mōrālis* que como Ética se deriva del término *costumbre* (Mendivelso, 2012), es por eso que ambas palabras se aplican indistintamente, aunque cabe señalar que regularmente moral se utiliza principalmente en términos religiosos.

Los miembros de una sociedad se encuentran sujetos a un sistema moral en el cual adquieren deberes, que surgen de un conjunto de normas y reglas que regulan sus relaciones. Existen normas universales, pero regularmente cada sociedad crea sus propias leyes morales, con el fin de lograr una vida armoniosa y tranquila.

El término ética proviene del griego *ἠθoς* y significa *costumbre* (Mendivelso, 2012, p. 1), por lo tanto, frecuentemente se define como la doctrina de las costumbres, principalmente desde las posturas empiristas. Desde el punto de vista aristotélico la Ética

se refiere a virtudes que se desempeñan en dos campos, el primero trata de las encaminadas al orden en el Estado como son la justicia y el valor; en cambio, el segundo habla de las virtudes dirigidas a la inteligencia y la razón como son la prudencia y la sabiduría. Con la aparición del Cristianismo se modificaron muchas de las ideas éticas, en primer lugar ya que se proponía a Dios como fundamento de la moral, y en otro sentido se aprovecharon las ideas sobre la Ética griega, principalmente la estoica y la platónica, pero alejándose de los aspectos hedonistas y naturalistas. El cristianismo no podía estar cerrado hacia un sólo sentido, por eso en los autores escolásticos se observa una fuerte influencia aristotélica, donde se conciben los bienes terrenales como regalos ofrecidos por Dios. Al ir evolucionando, la Ética se ha ido identificando cada vez más con lo moral, a tal grado de ser llamada como la filosofía moral.

A partir del Renacimiento la concepción de la Ética varía alcanzando a filósofos como Descartes y Spinoza, todo ello por el cambio en las normas que regían la relación que existía entre las personas y entre las naciones. Algunos basaban esos cambios en las facultades innatas del hombre como son las intelectuales o las emotivas, otros en el efecto que ejercía la sociedad en la formación de los conceptos éticos y algunos siguieron manteniendo la idea de que las ideas religiosas tenían que ser el fundamento último de la Ética. Un cambio radical se logra con la aparición de la postura de Kant, que rechazaba toda Ética basada en los bienes y en cambio propone una Ética formal. Es verdad que junto a la teoría kantiana vivieron contemporáneamente otras posturas, a tal grado que llevaron a la inversión total, como es el caso de la propuesta de Nietzsche. Desde esa época la Ética se encuentra en una etapa de desarrollo, por lo tanto es de gran dificultad presentar un cuadro comparativo o hablar de una Ética contemporánea.

Se puede hablar de dos posturas que aparecen en nuestros días, de un lado se encierra una Ética de los materiales fundada en el hedonismo donde la felicidad se logra por medio de una moral utilitaria, a diferencia de ésta surgen las teorías de Kant, y más adelante surge la Ética de los valores propuesta por Max Scheler, en la que desde un punto de vista objetivista, sistematiza la Ética excluyendo todo tipo de relativismo. La diferencia entre ambas posturas es que según Kant el deber, la consciencia de la ley Ética precede al valor; en cambio, que para Scheler sucede a la inversa y esto sirve como base de la ley moral.

Sin embargo, no importando la postura, el problema de la Ética radica principalmente en torno a la conducta y las acciones de la persona, que inmerso en un contexto repercuten en los que lo rodean y en sí mismo. Con un fin práctico, propio para la investigación debido al tema a tratar, es pertinente señalar que no se pretende hacer un tratado sobre las posturas filosóficas, aquí se observa adecuada la frase de Frascara (2000) “Es evidente que el diseño de comunicación visual tiene un papel que desempeñar en la sociedad y que el foco de las preocupaciones profesionales no puede estar formado por la discusión entre modernismo y posmodernismo” (p. 54). No se interprete como un desprecio a la discusión entre modernidad y posmodernidad y su influencia en el diseño gráfico, ya que esto puede ser una propia línea de investigación, además, al tomar como pauta las leyes y normas de la UANL es notoria la base ética sobre la que se circunscribe la presente investigación.

### 3.1.2 La persona como Agente del Ejercicio Ético.

Dentro de las definiciones etimológicas de la palabra latina persona, se encuentra el término griego *πρόσωπον* (Clavero, 2012), es decir 'máscara', aplicada al actor del teatro griego. Por lo tanto persona equivaldría a personaje. El filósofo que da la primer definición técnica es Boecio, quien en el siglo VI afirmó que persona es “*rationalis individua substantia*” (substancia individual de naturaleza racional) (Campos, 2007, p. 246). Ya en el siglo XIII Santo Tomás asume la definición de Boecio pero la matiza indicando "(...) se dice de la persona que es sustancia individual con el fin de designar lo singular en el género de la sustancia, y se agrega que es de naturaleza racional para mostrar que se trata de una substancia individual del orden de las substancias racionales" (Sánchez, 2011, p. 11). La clave principal en ésta última línea de pensamiento es la individualidad. Ya con una carga desde el punto de vista ético, la teoría kantiana propuso que la persona es capaz de generar leyes para sí mismo, pero no de forma arbitraria, sino que esas leyes tienen que tener el fin en sí mismos, ya que nadie puede ser sustituido por otro. Ahora bien, Scheler contempló como elemento la trascendencia, donde expone que la persona no está sujeta a una limitación psicofísica, sino que busca trascender hacia otras realidades como son los valores. Ya en la época contemporánea Buber y Rosemberg, partiendo de las propuestas de Scheler, hablan de la persona desde un sentido profundamente ético, el compromiso social y la solidaridad con los otros.

Al observar la definición de persona, encontramos la capacidad de razonar y discernir, por lo tanto tiene la posibilidad de ser un agente del ejercicio moral. Por ésta condición la persona puede ejercer una moralidad, definida como el cumplimiento íntegro de una ley moral.

La obligatoriedad de la ley moral puede ser observada bajo dos aspectos. Uno de ellos es la autonomía, la que se define como la potestad por la cual un individuo es autosuficiente y que por lo tanto es fuente tanto de su propia ley moral, como de las condiciones de obligatoriedad de la misma. La heteronomía es el otro aspecto de la ley moral<sup>2</sup>, pero en ella la voluntad de los individuos está regida por imperativos ajenos a ellos mismos, haciendo que su conducta se someta a las obligaciones impuestas por una autoridad ajena a los sujetos que ejercen la norma moral (Valdez, 2007, p. 31).

Hoy en día en las asociaciones, por ejemplo, de profesionistas, opiniones individuales sobre lo que es o no moral puede ser abstracto y subjetivo, por lo tanto se crean códigos morales en los cuáles se establecen criterios de valor, o valores que juzgan, pero que además sirven como fundamento del comportamiento moral de las personas.

### 3.1.3 El Acto Valorativo.

Más allá de hacer una profunda reflexión respecto al tema, lo que conviene para fines de esta investigación es hacer mención de algunos puntos que lleven a poner en contexto a los lectores de la misma.

En primera instancia cabe hacer una diferenciación entre actos del hombre y actos humanos, estos primeros hacen referencia a la animalidad, se puede decir que son las cuestiones irracionales, como son aquellos impulsos naturales como los sexuales y los agresivos, es decir los actos puramente instintivos. Se puede afirmar que los actos

---

<sup>2</sup> Heteronomía de la Ley Moral. Rasgo de la ley moral que encuentra su fundamento en algo ajeno a la propia razón (Dios, el Estado, bienes físicos o psicológicos, etcétera).

valorativos son aquellos actos generados en la consciencia donde se encuentran las facultades de la razón y la voluntad, es decir, el libre albedrío (Aquino, 1989, p. 37). Esta aclaración permite entender de donde se asumen los principios morales, ya que siguiendo el pensamiento Tomista, estos son sujetos a la consciencia del individuo. Regularmente se reciben en la niñez y por medio de la educación se construyen durante la vida. Estos principios son los que forman la moralidad de la persona, se encuentran dispuestos internamente y permiten a la persona elegir lo que es bueno para poder llevar una mejor relación con la sociedad en la que está inmerso (León A. H., 2010).

Más allá de las posturas objetivistas o subjetivistas, se puede afirmar que los valores son culturales, son bienes de la sociedad que el ciudadano aprende e integra a su consciencia. Estos valores van más a lo Ético cuando tienen que ver con la relación con los demás miembros de la sociedad y van encaminados a lo Moral cuando está sujeto a la consciencia de la persona. Ahora se aclara que cuando se habla de moralidad se hace alusión a lo interno del sujeto y cuando se hace uso de la eticidad se refiere a la propiedad dialéctica entre la moralidad con la sociedad.

Entonces, para hablar de valores es necesario tener presente que se tiene que pensar en la relación con el otro. Frondizi (2010) bien afirma “Si examinamos la relación del objeto valioso con el sujeto que lo valora, una vez que la ambigüedad ha sido disipada, advertiremos que el valor no puede existir sino en relación con un sujeto que lo valora”. Siguiendo esta afirmación, es pertinente hablar de los agentes inmersos en el acto valorativo (p. 193).

Hoy en día se pueden encontrar una gran cantidad de marcos axiológicos y esto es natural ya que se habla de que son propios de la cultura y la sociedad, para forjar estos se tienen que contemplar muchas variantes pues hay que tomar en cuenta el constante

cambio que sufren los individuos, tanto fisiológicos como psicológicos. Para aterrizar esta idea se puede tomar el séptimo mandamiento “no robarás”, es notoria la diferencia de la percepción cultural de este imperativo; en un estudio global con registros del 2011 se puede contrastar la tasa de piratería digital de América Latina que ronda en el 61% respecto a la de Europa Occidental que aparece con 32%, aun así en términos globales, se manifiesta que la tasa mundial de piratería de software para PC ronda en el 42%, además indica que la mitad de los usuarios (57%) admitieron piratear software (Business Software Alliance, 2012).

Después de analizar estas cuestiones se tiene que tomar en cuenta que este mandamiento va más allá de cuestiones religiosas, aunque desde esa instancia se ponga de manifiesto, la gran mayoría de las sociedades están en desacuerdo con el robo. Aquí se puede afirmar que no todos los valores se pueden juzgar o tratar de la misma manera, en la actualidad cometer un robo está penado y se considera un acto negativo que manifiesta la carencia de la moralidad en el individuo, y si se observan los números nuevamente, la eticidad respecto a este fenómeno es distinta en las diversas culturas.

Como conclusión de esta serie de aclaraciones, hablar de valores no es materia simple, pues son una gran cantidad de variables las que se tienen que considerar para poder tener un acercamiento adecuado. Es necesario tener en cuenta que hay una relación del objeto valioso con el sujeto que lo valora y que cada uno de estos agentes está expuesto a transformaciones o redefiniciones.

#### 3.1.4 Educación en Valores.

Para poder lograr personas desarrolladas integralmente es necesario que antes hayan iniciado en el desarrollo ético y moral. Los valores permitirán al individuo desde su infancia construir su identidad y actúan como guías de conducta en el futuro (Vilaboa, 2004, p. 13).

Tradicionalmente se puede afirmar que la familia ha sido el principal formador de los preceptos morales, sin embargo, la sociedad actual ha cambiado rápidamente en cuestión a este paradigma, hoy es notorio que los medios masivos de comunicación, primordialmente televisión e internet influyen significativamente en los individuos. Más allá de las entidades educativas que buscan la formación formal de valores, se encuentran aquellos precursores de la educación informal<sup>3</sup>, en los que se corre el riesgo de permear al individuo con contravalores como violencia, consumismo, exclusión; no está de más indicar que el primer agente informal es la propia familia.

De aquí que es de suma importancia la labor de las escuelas, ya que algunas veces tendrán que rescatar a los alumnos de sus propias familia, dándoles herramientas que les ayuden a enfrentarlas o tener en tela de juicio su formación ética. Para esto, cabe recalcar que cuando se habla de un juicio moral se habla de un juicio crítico, por lo tanto no hay que confundir al hablar de educación en valores, pues se puede caer en el error de que se trata de incluir valores dogmáticos abstractos; lo adecuado es hablar de la formación integral de la persona y que los valores que adquiera o descubra le servirán para tomar decisiones adecuadas, por así decirlo, esto va ligado a la formación de la consciencia y que esto no es ajeno a la razón.

---

<sup>3</sup> El contexto de la educación informal está formado por los espacios de convivencia en los que se producen relaciones sociales, el contacto directo con la realidad, los productos culturales o las acciones comunicativas sin mediación pedagógica.

### 3.1.5 Valores y Educación Superior.

Ahora cabe mencionar lo que indica Mario Miranda Pacheco (1988), consultor de las ANUIES y que permitirá ahondar en torno al nivel educativo superior al que se liga esta investigación:

No sólo porque en este nivel educativo se enseñan y aprenden ciencias y disciplinas con las cuales se asegura el dominio de la naturaleza y se contribuye al desarrollo de la sociedad, sino por sus resultados que se traducen en el ejercicio del poder político y social, en el control de la producción y administración de la riqueza social y en el enriquecimiento de la cultura (párr. 8).

Es así como es factible determinar que no es posible dejar que las instituciones educativas sigan con sistemas de enseñanzas que no contemplen la formación en valores, su responsabilidad va más allá de los conocimientos y habilidades, es necesario el papel de las actitudes y valores que regulen su ejercicio profesional. En este rubro ANUIES (2012) propone una serie de puntos que deben seguir para una nueva generación de políticas en educación superior, de las cuales se distingue la necesidad de “Fortalecer una ciudadanía informada, participativa y crítica, comprometida con los valores de la democracia, la equidad, la justicia, la paz, la libertad, la responsabilidad social y el respeto a la diversidad cultural” (p. 11).

Ya que se ha hablado de la visión de las entidades educativas y de los estudiantes, no sería adecuado dejar de lado la labor docente.

El objetivo de educar en valores no puede ser factible sin la colaboración de los profesores, aunque es difícil identificar el nivel con el que se influye al alumno lo que es

un hecho es que si existe el impacto, cabe recordar que cada alumno es distinto y mientras unos se identifiquen con el profesor otros podrán diferir en la percepción respecto al maestro. Es preciso aclarar que el docente no tiene porque preocuparse por tener una personalidad determinada, esto sería un esfuerzo inhumano, lo que realmente debe de buscar es ser auténtico y permitir a los alumnos su autodescubrimiento respetando las propias formas del ser, fomentar una autoestima alta, demostrar respeto mutuo ante la diversidad moral mediante relaciones basadas en la tolerancia (García & Puig Rovira, 2007, p.30); claro está que la moral de un profesor no deberá estar alejada a las posturas éticas de la institución a la que representa y sino concuerda con esas posturas, en él está ponerlo de manifiesto ante las autoridades competentes o si es el caso, alejarse de esa institución, pero siempre se tendrá que tener como prioridad, más allá de sentimientos egocéntricos, la formación de los estudiantes.

La labor del docente ha cambiado y esto permite que los estudiantes se formen con mayor libertad ética, ya que los métodos mecanicistas muchas veces se alejan de aquellos ejercicios que fomenten el carácter reflexivo o crítico, por lo tanto la labor docente que utiliza el diálogo y el debate para evaluar el aprendizaje, permitirá que el alumne forme su consciencia y que en el valor de la democracia pueda pensar y tomar sus propias decisiones.

A la luz de lo anterior, se conciben pertinentes los roles que se manifiestan en el Modelo Académico de Licenciatura por parte de la UANL, donde el profesor es asesor, facilitador, modelo, proveedor de recursos, desarrollador de recursos y planeador (UANL, 2011, p. 5).

En esa línea no es posible comprender el proceso dialógico de enseñanza-aprendizaje sin la contraparte que es el alumno, al que también se le pide forjarse como líder y autogestor de su aprendizaje (UANL, 2011, p. 9).

### 3.1.6 Valores de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

Desde su concepción la UANL ha sido una institución que ha considerado los valores de manera relevante para la educación, esto se manifiesta en su historia por medio de los escritos del estudiante de la Escuela de Leyes, el joven Raúl Rangel Frías (1993):

Hoy reclamamos la aceptación de los estudiantes en los consejos directivos, para conseguir que la realidad penetre en la educación, que se nos prepare para la vida de México, que no es sólo su conocimiento, sino la aceptación de la vida. Reclamamos los estudiantes de Nuevo León la Universidad del Norte; como centro de cultura, de moral. Tenemos la obligación de exigir digámoslo de nuevo porque nos sentimos promesa y esperanza en el caos y la fuga actual de todos los valores (p. 73).

Actualmente la universidad ratifica y promueve los siguientes valores en la realización de los ideales de la gestión socialmente responsable de la formación integral, de la generación y aplicación del conocimiento y la cultura, y del funcionamiento institucional en todos sus ámbitos (UANL, 2012, p. 30):

- Verdad. Para realizar sus propósitos y fines, la vida y el quehacer institucional se organizan y desenvuelven teniendo como eje y fin el descubrimiento de lo que es verdadero.

- **Equidad.** Significa ofrecer igualdad de oportunidades educativas de buena calidad a los jóvenes que serán un pilar fundamental en el desarrollo del País. La práctica de la equidad es un valor fundamental de la responsabilidad social de la Universidad en el cumplimiento de sus funciones.

- **Honestidad.** Es el soporte fundamental de las virtudes que deben distinguir a la Institución. La honestidad conduce al conocimiento y a la aceptación de las carencias propias de la condición humana, y al reconocimiento de los límites del saber y de la acción. Se refiere al respeto a la verdad en relación con el mundo, los hechos y las personas.

- **Integridad.** La Universidad tiene la obligación de ser ejemplo de rectitud y probidad, orientando todos sus actos a la búsqueda de la verdad y apartándose de conductas y prácticas relacionadas con la simulación y el engaño.

- **Libertad.** El conocimiento conduce a un ejercicio de la autodeterminación e implica la elección ante alternativas de manera responsable e informada. La Universidad, para realizar sus propósitos y fines, organiza la vida y actividad universitarias teniendo como eje y fin la creación, generación y aplicación del conocimiento, en un ambiente de libertad en el que florece la verdad.

- **Solidaridad.** El carácter público de la Universidad la obliga a ser solidaria y a mantener el compromiso de procurar atender a toda la población por igual, en particular a la más desfavorecida, por lo que debe realizar esfuerzos institucionales permanentes para lograr tal propósito.

- **Respeto a la vida y a los demás.** Constituye el factor de cohesión de una sociedad caracterizada por la diversidad, que posibilita la coexistencia en armonía y paz,

permitiendo a los universitarios la apertura hacia los demás, estableciendo las bases para la solidaridad y la vida en comunidad.

- Paz. Entendida como un estado en el que se encuentran en equilibrio y estabilidad los diferentes componentes de la Universidad. Implica la comprensión, el entendimiento y las buenas relaciones entre los miembros de la comunidad universitaria, en el cumplimiento de las funciones institucionales.

- Respeto a la naturaleza. Las actividades formativas de la Universidad están basadas en el respeto a la naturaleza y la armonía con la sociedad. Por ello ha asumido como compromiso la formación de bachilleres, técnicos, profesionales, científicos y humanistas con una consciencia ecológica de coexistencia con todos los seres vivos del planeta para el beneficio común. Es en un ambiente de libertad y respeto que florece el cuidado a la naturaleza, principio indispensable para formar al nuevo ciudadano del mundo que haga suyo el paradigma del desarrollo sustentable.

- Comportamiento ético. Debe ser la premisa de la actividad de los universitarios. En el desempeño de su ejercicio profesional, los egresados de la Universidad deben manifestar la posesión y el acatamiento de los principios y valores que regulan las actividades propias de las ocupaciones y del mundo laboral. Es en un ambiente de respeto y ética que se puede formar al nuevo ciudadano comprometido con el desarrollo de su sociedad.

## 3.2 Creatividad y Valores en el Diseño Gráfico

### 3.2.1 El diseñador Creativo.

Un tema estudiado ampliamente es el referente a la creatividad, se ha analizado principalmente desde la psicología, las neurociencias, el arte y no puede quedar de lado el diseño que es parte esencial de la presente investigación.

Desde que el diseñador de libros William Addison Dwings en 1922, acuñó el término Diseño Gráfico se observa que por ende quién ejerce esta profesión debe cumplir con ciertas características que tienen que ver con la creatividad, pues en aquél entonces se hablaba de un profesional en la estructuración y el orden visual para la comunicación impresa (B.Meggs, 2010, 9). Al igual que el término *creatividad, Diseño Gráfico* ha ido en transformación, el diseñador contemporáneo no se dedica sólo a la comunicación impresa, se ha tornado un profesionista interdisciplinar ya que los fenómenos sociales, la cultura y la tecnología, se encuentran en constante cambio y la labor de éste se encuentra ampliamente unida a ellas.

Más allá de la crisis del término Diseño Gráfico para designar las actividades que hace quien se dedica a ello, sea cual sea su labor, es preciso indicar que es necesario que sea una persona creativa. Para esto es necesario hacer un acercamiento al término creatividad, que proviene del latín *creare* (engendrar, producir, crear). En el transcurso de la historia se han dado un sinnúmero de definiciones, pero es pertinente decir que “es casi infinito; incluye todos los sentidos: el oler, el escuchar, el sentir, el probar y hasta

sentidos extrasensoriales, mucho de esto en forma no verbal, no vista e inconsciente. Por esta razón aunque tengamos un concepto preciso de creatividad, es difícil traducirlo en palabras” (Waisburd & Sefchovich, 2006, p.18).

Para alejarse de posibles confusiones entre la terminología, se presenta adecuado hablar de las características que tiene en sí la persona designada como creativa. El psicólogo Robert J. Sternberg (1988) propone tres categorías: (a) características congoscitivas, se basan en el conocimiento; (b) personalidad y cualidades motivacionales, se basan en sus talentos; (c) acontecimientos o experiencias especiales durante el desarrollo, se basan en el medio social, cultural, económico y religioso (p. 433).

Por otro lado se define al creativo como “una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o define cuestiones nuevas en un campo de un modo que al principio es considerado nuevo, pero que al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” (Gardner, 2011, “Perspectiva interactiva”, párr. 2).

Después de estas definiciones se observa que el tema central no es el objeto creado, sino quien lo crea, queda claro que el objeto de diseño manifiesta la actividad mental e idiológica del diseñador, por lo tanto al hablar de creatividad no se debe poner mayor énfasis en el objeto creado, es primordial el diseñador, su actitud y todo lo que implica su proceso creativo.

Se puede afirmar que todo ser humano es potencialmente creativo, cada uno podrá tener áreas donde destaque por sus habilidades, aptitudes, conocimientos o actitudes; pero al hablar del diseñador gráfico creativo queda de manifiesto que cumple con una serie de características particulares para que pueda ser catalogado como creativo.

Una investigación realizada desde 2006 por la Instituto Americano de Artes Gráficas (AIGA) con la colaboración de la empresa Adobe presenta 13 competencias que deberá cubrir el diseñador para el año 2015, entre ellas se encuentran tres que particularizan en el área perceptiva del acto creativo:

- Capacidad para crear y desarrollar la respuesta visual a los problemas de comunicación, incluida la comprensión de la jerarquía, la tipografía, la estética, la composición y la construcción de imágenes significativas.
- Capacidad para resolver problemas de comunicación, incluidos la identificación del problema, la investigación, análisis, generación de solución, construcción de prototipos, pruebas de usuario y resultados de la evaluación.
- Amplio conocimiento de temas relacionados con el desarrollo cognitivo, los contextos sociales, culturales, tecnológicos y económicos para el diseño (párr. 3).

### 3.2.2 La Ética del Diseñador.

En primera instancia se tiene que reconocer que el “diseño gráfico no es una práctica cultural neutra; implica, de hecho, la inscripción en una cultura determinada” (Chaves, 2002, p. 81), esa cultura se logra a través de la interacción de individuos, por lo tanto el diseñador tiene que ser un ser social, que se siente parte de la comunidad y a la vez conoce el contexto en el que se desenvuelve, ahí es de donde parte el sentido de esta investigación, observar cómo el diseñador se interrelaciona éticamente en la sociedad.

En la actualidad, se han planteado observaciones en torno a ello, tanto en coloquios como en congresos; un ejemplo fue el ENCUADRE (Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico) realizado en octubre de 2012 en la Ciudad de México, ahí se contó con la participación de Jorge Frascara (2000), quién menciona que “Toda situación humana de comunicación cae en el campo de la ética. Una comunicación puede ser ética o no-ética, pero no puede ser aética” (p. 25). Es así que la labor del diseñador gráfico tiene que ser consciente de ello, ya que tendrá forzosamente un impacto en la sociedad.

Es necesario que acepte que no sólo importa su posición hacia lo que habrá de diseñar, siempre debe pensar que en el acto valorativo intervienen otros sujetos pensantes y reflexivos que también determinará el valor del objeto diseñado, estos pueden ser los compañeros de trabajo y mercadotécnicamente hablando, el mercado meta o usuario.

Los sujetos se encuentran determinados a una relación espacial y las acciones que hagan en ese espacio tendrán repercusión sobre el otro sujeto, es así que el diseñador debe pensar en las consecuencias que tendrán sus acciones en el medio ambiente.

Existen en el mundo diversas muestras de preocupación respecto al impacto ambiental que puede causar el diseño gráfico. Un ejemplo es la empresa australiana *Viola Design* quién presenta una serie de recomendaciones para que el diseño sea sustentable. Es preciso determinar que la sustentabilidad “tiende a fijar las pautas para que el hombre pueda gozar progresivamente de mejores condiciones de vida, preservar el ambiente, profundizar y consolidar el patrimonio cultural” (Villasuso, 2011, p. 127).

En esta línea *Viola Design (2012)* refiere que el diseñador debe pensar si el diseño es el adecuado para el producto final, también, si el diseño se puede resolver

utilizando menos materiales o materiales reciclados; además, en el proceso de diseño no sólo debe contemplarse el producto final, es necesario determinar cuánta energía se deberá utilizar desde su planificación hasta su creación y también establecer si ese diseño podrá ser reciclado o reutilizado.

Se puede establecer que el diseño, como ejercicio de interacción, diálogo y manifestación cultural, debe ser llevado a cabo por sujetos conscientes de las repercusiones que pueden tener sus propuestas, ya sea en el medio ambiente, o con la forma los demás miembros de la sociedad. Si se busca un adecuado ejercicio del diseño es necesario que quien lo ejerza tenga siempre una relación ética con su contexto, no sólo se debe conformar en no hacer daño al otro, es imperativo que el diseño siempre busque la mejora de la sociedad; en particular el diseñador gráfico debe de estar capacitado y tener una carga de valores que lo lleven a formular propuestas de comunicación visual provocando acciones positivas a favor de él y de quienes le rodean.

## CAPÍTULO 4

### DISEÑO METODOLÓGICO

#### 4.1 Alcance

Es pertinente un estudio de alcance *correlacional*<sup>4</sup> (Hernández,2010, p. 81) ya que se tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que existe entre los *valores* propuestos en el Marco Axiológico de la Universidad Autónoma de Nuevo León y los estudiantes de la Facultad de Artes Visuales. No se descarta que parta siendo *descriptiva* para fines de algunos de los objetivos específicos de la investigación.

#### 4.2 Diseño de Investigación

El plan o estrategia para obtener la información deseada partirá de un diseño (no experimental) *correlacional-causal*, ya que describirá las relaciones entre las variables determinadas en los objetivos (valores, rendimiento escolar, proceso creativo) y que se encuentran circunscritas en un momento determinado, es decir, durante la vigencia de la Visión 2020 de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

---

<sup>4</sup> Este tipo de estudios tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto particular.

### 4.3 Unidad de Análisis

#### *Objetivos específicos*

Identificar cuáles son los valores que ejercen los estudiantes de diseño y determinar qué entienden por el término *valor*.

#### *Unidad de análisis*

Valores que distinguen y manifiestan los estudiantes.

Identificar cuáles son los valores propuestos por el Marco Axiológico del Plan de Desarrollo Institucional 2012-2020 de la Universidad Autónoma de Nuevo León que influyen en el rendimiento escolar de los estudiantes.

Valores presentes en el Marco Axiológico y los estudiantes.

Identificar cómo influyen los valores propuestos por el Marco Axiológico del Plan de Desarrollo Institucional 2012-2020 de la Universidad Autónoma de Nuevo León en el rendimiento escolar de los estudiantes.

Valores presentes en el Marco Axiológico y los estudiantes.

Conocer la influencia que ejercen los valores del estudiante en la elección de temas o conceptos para realizar sus propuestas visuales.

Valores del estudiante, temas seleccionados y propuestas visuales del estudiante.

<p>Proponer una herramienta que facilite a los estudiantes la autoevaluación de los valores que influyen en el resultado de sus propuestas visuales.</p>	<p>Herramientas de autoevaluación, Marco Axiológico y propuestas visuales.</p>
--	--

#### **4.4 Población**

Todos los alumnos que cursen la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico en la Facultad de Artes Visuales, de la Universidad Autónoma de Nuevo León, entre enero y julio de 2013.

#### **4.5 Tipo de Proceso y Muestra**

Para fines de la investigación se hará uso de los *métodos mixtos* que implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, dando lugar primordialmente a un *diseño etnográfico*<sup>5</sup> esto desde una perspectiva exploratoria que permitirá una visión más completa del fenómeno de estudio con el fin de dar descripciones detalladas de los procesos creativos con los que los estudiantes desarrollan un diseño, centrándose principalmente en la influencia que ejerce el Marco Axiológico en su comportamiento.

---

<sup>5</sup> Investigan grupos o comunidades que comparten una cultura: el investigador selecciona el lugar, detecta a los participantes, de ese modo recolecta y analiza los datos. Asimismo, proveen de un “retrato” de los eventos cotidianos (Hernández, 2010, p. 504).

De la población se seleccionarán 7 grupos de segundo semestre, ya que se hará uso de la observación y de la encuesta. Para la encuesta se contempla determinar el tamaño de la muestra según la siguiente fórmula:

$$n = \frac{k^2 * p * q * N}{[e^2 * (N-1)] + k^2 * p * q}$$

N= Tamaño de la población

k= Nivel de confianza

e= Error muestral

p= Proporción de individuos que poseen en la población la característica de estudio.

q= Es la proporción de individuos que no poseen esa característica.

$$n = \frac{2.58^2 * 0.5 * 0.5 * 160}{[5^2 * (160-1)] + 2.58^2 * 0.5 * 0.5}$$

N= 160

k= 2.58 (para tener un nivel de confianza del 99%)

e= 5

p= 0.5

q= 0.5

Por lo tanto se estima aplicar la encuesta a un mínimo de 129 personas para obtener un nivel de confianza del 99%.

Sumado a la observación en aula y a la encuesta se realizará un estudio etnográfico virtual<sup>6</sup> en un grupo creado para la clase en una red social, para observar el tipo de interacción entre todos los miembros.

#### 4.6 Recolección de Datos

Para la recolección de datos se hará uso de una muestra no probabilística intencionada obteniéndolos resultados mediante la observación y la encuesta. A continuación se muestran las especificaciones:

---

<sup>6</sup> Una etnografía en Internet ayuda a entender la forma en que se gesta la interacción y se experimenta el uso de una tecnología determinada en dicho proceso.

En las escalas de medición cualquier dato puede estar dentro de cuatro estados básicos de la naturaleza: hechos verificables, pensamientos y sentimientos, comportamientos pasados y actuales, e intenciones de comportamientos futuros o planeados. La presente investigación gira en torno a datos del estado de la mente, es decir, se habla de pensamientos o sentimientos. Por lo tanto se decidió utilizar dos herramientas complementarias, ya que al hacer uso sólo de la encuesta “la calidad y exactitud de los datos se limitan al grado de honestidad de la persona que proporciona las respuestas a los reactivos del investigador” (Hair, P. Bush, & J. Ortinau, 2010, p. 329) y de la observación se podría falsear la información dado que está limitada a los posibles prejuicios del observador.

#### 4.6.1 La Observación

Como se mencionó con anterioridad se mantendrán en observación tres grupos durante el semestre. Esta observación será directa, encubierta y libre<sup>7</sup>. Al analizar los grupos por medio de la etnografía se producirá una descripción densa en que se contextualiza el comportamiento de los observados (Hair, P. Bush, & J. Ortinau, 2010, p. 197).

Para los fines de la investigación el mecanismo de observación será humano, ya que el observador estará presente en el sitio donde se encuentran los estudiantes.

---

<sup>7</sup> La observación directa es la observación de comportamientos, actividades o sucesos, que se registran conforme ocurren (Hair, P. Bush, & J. Ortinau, 2010, p. 181). La observación encubierta sucede cuando los sujetos ignoran que son observados. La observación libre no impone restricciones al observador en cuanto a qué debe registrar. (Hair, P. Bush, & J. Ortinau, 2010, p. 182).

Para registrar los datos se hará uso de una pauta de observación que tendrá por datos el grupo, la fecha; además, se anotarán aquellas observaciones que manifiesten la aplicación o ausencia de valores en el ambiente de trabajo, respuestas a cuestionamientos a raíz de fenómenos observados (como puede ser un diálogo sobre el rendimiento o las calificaciones obtenidas), así como de actitudes que indiquen la violación de alguna de las leyes propuesta en los documentos oficiales de la universidad.

En este apartado sumado a lo detectado en el aula, como complemento, se hará uso de la observación del grupo de Facebook creado como apoyo y extensión de la clase. A diferencia de la observación en el aula, el observador trabajará de modo participativo. El grupo se abrió el 20 de enero de 2013 y se contemplará su análisis hasta las semanas finales del curso. De esta herramienta se pretende obtener datos desde una perspectiva exploratoria partiendo de los datos cuantitativo para dar una conclusión cualitativa.

Para la cuantificación de los datos etnográficos virtuales se hará uso de la tabla número 2:

TABLA II

*OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA VIRTUAL*

Tipo de aportación	Comentarios detonantes	Respuestas Positivas	Respuestas Negativas	Likes
Aportaciones positivas de material visto en clase (profesor).				
Material de entretenimiento ajeno a la Unidad de Aprendizaje expuesto por alumnos (videos, fotografías).				
Comentarios cordiales del profesor (avisos, motivacionales, saludos).				

Aportaciones de alumnos de material complementario positivo ajeno al de la clase (videos, libros, páginas de internet).

Comentarios cordiales de alumnos (avisos, recomendaciones, saludos, motivaciones).

Aportaciones positivas de los alumnos del material visto en clase.

Pedimento de alumnos de datos que aportan información para la clase (datos de bibliotecas, bibliografías, correos electrónicos).

Comentarios de alumnos pidiendo que el grupo sea utilizado ordenadamente.

Dudas de alumnos sobre la explicación de tareas.

Comentarios de alumnos que hacen referencia a la búsqueda de miembros para trabajos en equipo.

---

Totales

Se hará uso de la observación mediante proyectos realizados en el semestre, para esto se utilizará una evidencia de aprendizaje que consiste en la elaboración de la apariencia de una página web.

Cabe aclarar que no se tiene por objetivo hacer un ejercicio de lectura profundo de las evidencias, como puede ser semiótico, iconográfico o hermenéutico, estos podrían ser utilizados más adelante para ampliar la investigación o para hacer una por sí sola. Por lo tanto, sólo se hará uso de los temas tratados en las evidencias ya que esto permite identificar al instante el concepto detonante del cual se desprenden los demás componentes del proceso creativo y estos a su vez manifiestan los valores que incidieron en la selección de los temas.

Para hacer las anotaciones pertinentes respecto a los temas tratados en las páginas web, se hará uso de la tabla en la que sólo se indica el grupo, la cantidad de equipos y los temas tratados (ver tabla 3).

#### 4.6.2 La Encuesta

La encuesta será autoadministrada<sup>8</sup> y se hará por medio de internet, estará en un sitio web y los resultados se vaciarán automáticamente a una hoja de cálculo, todo esto mediante las aplicaciones de google docs. Se plantea que el tiempo que tarda en contestarse va de los 12 a los 15 minutos. Actualmente se encuentra en:

<https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?formkey=dDlnVFVPUUxjZnJLMTFUW19BS2I5R3c6MQ>

La encuesta se estructura mediante el uso de preguntas abiertas de respuesta breve de las que se hará un ejercicio hermenéutico para su interpretación, así como preguntas de opción múltiple. Además en una serie de reactivos se aplica la Escala de Likert ya que es conveniente para las encuestas autoadministradas, además de utilizarse regularmente para identificar y evaluar los rasgos personales o psicográficos (estilo de vida) de los individuos (F. Hair, P. Bush, & J. Ortinau, 2010, p. 356), en esta se hará uso de la escala de opción forzada (sólo seis tipos de respuesta) ya que no tiene una escala de descriptor neutral, logrando así obtener los polos positivos y negativos (F. Hair, P. Bush, & J. Ortinau, 2010, p. 342).

---

<sup>8</sup> Técnica de recolección de datos en la que el entrevistado se hace las preguntas y anota él mismo sus respuestas sin la presencia de un entrevistador calificado (Hair, P. Bush, & J. Ortinau, 2010, p. 239).

A continuación se presentan los reactivos de la encuesta y se indica que es lo que medirá o el resultado que se espera obtener mediante su aplicación:

Los primeros dos reactivos permite identificar cuáles son las constantes que aparecen al definir los términos valor y antivalor, así es factible determinar de forma más certera que significan para los estudiantes:

1. Por favor, describe brevemente qué significa “valor” (ético o moral) para ti:

1.1 Por favor, describe brevemente qué es “antivalor” (ético o moral) para ti:

La siguiente cuestión está diseñada para determinar si los estudiantes están conscientes del lugar donde han aprendido las normas éticas o morales para su desarrollo humano:

2. Consideras que tus valores (éticos o morales) los aprendiste:

Marca la(s) respuesta(s) que consideres adecuada(s).

<input type="checkbox"/>	En el hogar
<input type="checkbox"/>	En la escuela
<input type="checkbox"/>	Con los amigos
<input type="checkbox"/>	Otro:

Con el siguiente reactivo se pretende indagar sobre la consciencia del estudiante hacia los valores que le han ayudado en su desempeño académico, las opciones que se presentan están determinadas en base a los resultados de una encuesta piloto realizada durante el semestre enero-junio 2012, estas opciones son las que se repitieron con mayor frecuencia.

3. Selecciona 3 valores con los que consideras que has obtenido mejores calificaciones:

<input type="checkbox"/>	Responsabilidad	<input type="checkbox"/>	Honestidad
<input type="checkbox"/>	Organización	<input type="checkbox"/>	Compañerismo
<input type="checkbox"/>	Dedicación	<input type="checkbox"/>	Compromiso
<input type="checkbox"/>	Esfuerzo	<input type="checkbox"/>	Puntualidad
<input type="checkbox"/>	Paciencia	<input type="checkbox"/>	Disciplina
<input type="checkbox"/>	Concentración	<input type="checkbox"/>	Prudencia
<input type="checkbox"/>	Tolerancia	<input type="checkbox"/>	Otro:

Este reactivo indica los antivalores que indican los alumnos que afectaron en su desempeño académico, estos también están determinados en base a los resultados de la encuesta piloto mencionada en el reactivo anterior.

4. Selecciona 3 antivalores que hayan impactado negativamente en tus calificaciones: Si consideras que ningún antivalor te ha afectado deja la pregunta en blanco y continúa con la siguiente.

<input type="checkbox"/>	Irresponsabilidad	<input type="checkbox"/>	Deshonestidad
<input type="checkbox"/>	Desorganización	<input type="checkbox"/>	Egoísmo
<input type="checkbox"/>	Arrogancia	<input type="checkbox"/>	Injusticia
<input type="checkbox"/>	Pereza	<input type="checkbox"/>	Impuntualidad
<input type="checkbox"/>	Envidia	<input type="checkbox"/>	Indisciplina
<input type="checkbox"/>	Imprudencia	<input type="checkbox"/>	Suciedad
<input type="checkbox"/>	Odio	<input type="checkbox"/>	Soberbia
<input type="checkbox"/>	Otro:		

En el siguiente reactivo se hace referencia a los factores que limitan el desempeño de los estudiantes, también son determinados a la encuesta piloto ya mencionada.

5. Selecciona los 3 principales factores externos que impactan regularmente de forma negativa en tus calificaciones:

<input type="checkbox"/>	Influencia de amigos	<input type="checkbox"/>	Calidad en el sueño
<input type="checkbox"/>	Enfermedad	<input type="checkbox"/>	Alimentación
<input type="checkbox"/>	Exceso de trabajo	<input type="checkbox"/>	Problemas familiares
<input type="checkbox"/>	Tiempo para el estudio	<input type="checkbox"/>	Indicaciones por parte de tus profesores
<input type="checkbox"/>	Falta de computadora o internet en el hogar	<input type="checkbox"/>	Disposición de dinero
<input type="checkbox"/>	Instalaciones escolares	<input type="checkbox"/>	Ambiente para el estudio
<input type="checkbox"/>	Relación con los integrantes de tus equipos de trabajo	<input type="checkbox"/>	Otro:

A continuación se tratará de medir las actitudes que manifiestan el cumplimiento de los valores propuestos en el Marco Axiológico de la Visión 2020, así como el cumplimiento de los reglamentos de la universidad. Para ello se hace uso de la escala de Likert, que al valerse de la suma de las ponderaciones asociadas con todos los enunciados, se puede indicar si la actitud de una persona hacia el objeto es en general positiva o negativa. Esta herramienta es adecuada ya que sirve para captar los componentes cognitivos<sup>9</sup> de la actitud del individuo, aun así no dejan de ser mediciones parciales, de ahí otro motivo para complementar la información obtenida con la observación (Hair, P. Bush, & J. Ortinau, 2010, p. 356).

6. Lee cuidadosamente cada frase e indica cuán de acuerdo o en desacuerdo estás con ella.

<sup>9</sup> El componente cognitivo de la actitud son las creencias, percepciones y conocimientos de la persona sobre un objeto y sus atributos. Las creencias pueden ser o no verdaderas, pero representan la realidad de cada individuo. (Hair, P. Bush, & J. Ortinau, 2010, p. 355).

En cada frase elije la respuesta que mejor describa tu forma de pensar. Dado que las personas somos diferentes no existen respuestas correctas o incorrectas. Ten en mente como eres generalmente.

Los descriptores de intensidad son los siguientes:

- 1 Muy en desacuerdo
- 2 Moderadamente en desacuerdo
- 3 Un poco en desacuerdo
- 4 Un poco de acuerdo
- 5 Moderadamente de acuerdo
- 6 Muy de acuerdo

Soy impulsivo para seleccionar los elementos para diseñar:

1 2 3 4 5 6

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

Soy reflexivo para resolver los problemas de diseño:

1 2 3 4 5 6

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

Al realizar coevaluaciones con mis compañeros soy equitativo:

1 2 3 4 5 6

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

Todas las tareas que me han pedido son de mi propia autoría:

1 2 3 4 5 6

---

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

---

En una emergencia, considero válido copiar el trabajo de un compañero:

1 2 3 4 5 6

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

---

Reconozco las virtudes con las que cuento para realizar mis diseños:

1 2 3 4 5 6

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

---

Me agrada ayudar a los demás compañeros de clase:

1 2 3 4 5 6

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

---

Hay alguien de la escuela que se ha sentido herido por la forma en que lo traté:

1 2 3 4 5 6

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

---

He gritado o hecho desmanes durante la clase:

1 2 3 4 5 6

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

---

He dibujado en alguna silla o mesa del salón:

1 2 3 4 5 6

---

Muy en desacuerdo       Muy de acuerdo

---

---

Procuró dejar mi espacio limpio al salir de clase:



8. ¿Cuál es tu edad? :

9. Municipio en el que vives:

<input type="checkbox"/>	Monterrey, N.L.
<input type="checkbox"/>	Guadalupe, N.L.
<input type="checkbox"/>	San Nicolás, N.L.
<input type="checkbox"/>	Apodaca, N.L.
<input type="checkbox"/>	Escobedo, N.L.
<input type="checkbox"/>	San Pedro, N.L.
<input type="checkbox"/>	Otro:

10. Grupo de la escuela al que perteneces:

<input type="checkbox"/>	206	<input type="checkbox"/>	210
<input type="checkbox"/>	207	<input type="checkbox"/>	211
<input type="checkbox"/>	208	<input type="checkbox"/>	212
<input type="checkbox"/>	209		

11. ¿A cuál de las siguientes categorías corresponde el ingreso familiar total (aproximado) al mes, antes de impuestos?

<input type="checkbox"/>	Menos de 5,000 pesos
<input type="checkbox"/>	De 5,001 a 10,000 pesos
<input type="checkbox"/>	De 10,001 a 15,000 pesos
<input type="checkbox"/>	De 15,001 a 20,000 pesos
<input type="checkbox"/>	De 20,001 a 30,000 pesos
<input type="checkbox"/>	De 30,001 a 50,000 pesos
<input type="checkbox"/>	Más de 50,001

Una vez más, permíteme agradecerte de antemano. Aprecio profundamente tu cooperación por tu participación en el estudio.

Atentamente, Gerardo Santana

#### 4.6.3 Proceso de Aplicación de Herramientas.

Para el siguiente cronograma se contempla el calendario escolar del semestre enero - julio de 2013:

1. Se aplicará la técnica de observación directa de forma encubierta a 7 grupos de la carrera de diseño gráfico, además de forma libre para no imponer restricciones de lo que hay que registrar.
2. En una pauta se irán haciendo anotaciones sobre lo sucedido mediante un análisis etnográfico y dando como resultado una "descripción densa" para contextualizar el comportamiento de los estudiantes.
3. En la semana 15 del calendario escolar (del 13 al 17 de mayo) se hará la aplicación de la encuesta.
4. En la semana 16 del calendario escolar se hará el vaciado e interpretación de las respuestas de las encuestas.
5. En las semana 17 y 18 se hará el recuento de las observaciones hechas en la pauta durante el semestre y el cruzamiento de datos obtenidos de la encuesta, la observación y la observación virtual.
6. En la semana 19 se escribirán las conclusiones.

## CAPÍTULO 5

### RESULTADOS

#### 5.1 Observación Presencial

Se presenta la tabla 1 con los resultados de la observación en el aula, sólo se indican aquellos fenómenos que a consideración del observador impactaron de forma notoria en la dinámica de la clase ya sea por el buen o mal comportamiento enmarcado por las leyes universitarias.

TABLA I

*OBSERVACIÓN EN EL AULA*

Grupo	Fecha	Observación
206	30 enero 2013	Un equipo no traía el suficiente material para realizar una presentación. Dijeron que es porque no se pusieron de acuerdo.
206	8 febrero 2013	Al realizar una coevaluación de un proyecto grupal los estudiantes manifestaron con libertad sus evaluaciones, ya sea positiva o negativa. Sin embargo llama la atención como compañeros indicaron de forma particular como unos alumnos no merecían ser evaluados ya que a su juicio no hicieron trabajo.
207	3 mayo 2013	Dos alumnos sentados en la parte trasera del salón murmuraron las ganas de salir de clases mientras que el profesor explicaba unos conceptos en clase. Se les invitó a salir, pidieron disculpas y decidieron seguir en clase.
208	8 febrero 2013	De cuatro equipos dos no llevaron su clase y uno llegó muy tarde para su exposición, esto llevó a que las presentaciones fueran pospuestas y se retrasó el plan de clase.

210	6 febrero 2013	Un alumno le habló al profesor de manera grosera al que se le pidió que moderara su forma de hablar, apenado pidió disculpas y se comportó adecuadamente el resto de la clase.
211	12 febrero 2013	Se pidió una actividad para realizar en clase que se requerían lámparas y papel celofán de diferentes colores, los equipos accedieron de manera solidaria a compartir sus celofanes y lámparas de diferentes colores para hacer más completo el ejercicio de observación.
212	22 mayo 2013	Se realizaron las votaciones para exponer los mejores proyectos en MARCO, en este grupo fue el único que se armó polémica, se mostró con rigidez la inconformidad por parte de 2 alumnos. Al decir el profesor que esto era democrático, acataron y ya no dijeron alguna inconformidad.

En el análisis de la observación en el aula se puede identificar que:

- Los alumnos sintieron la libertad necesaria para exponer las causas por las que habían cumplido o incumplido una actividad.
- A este nivel educativo aún se observan manifestaciones particulares de inmadurez, esto por las murmuraciones en clase y el tono altanero utilizado para dirigirse al profesor, sin embargo, es valioso observar que las actitudes de los alumnos demuestran arrepentimiento, los alumnos que incurrieron en estos actos no volvieron a cometer actos inapropiados de esta índole.
- Algo común fue que se olvidaban materiales o se incumplía con tareas, pocas veces fue en grado generalizado.
- El lenguaje utilizado por los alumnos pocas veces fue vulgar, sin embargo jamás se utilizó para agredir, aunque hubo polémica todo se llevó con respeto y a un nivel en que la tolerancia fuera nulificada.

Los alumnos no incurrieron en faltas graves a las leyes y reglamentos estipulados por la universidad. Al finalizar el periodo, el promedio general de los 7 grupos<sup>10</sup> fue de 97, además, ningún alumno pidió revisión o estuvo en desacuerdo con su calificación. Tres alumnos pasaron a segunda oportunidad ya que no alcanzaron la calificación de 70, ninguno de ellos se encontró en desacuerdo con la ponderación.

## 5.2 Observación Virtual.

Esta se llevó a cabo entre el 20 de enero y el 11 de mayo de 2013. En la tabla 2 se desglosan las aportaciones hechas por los miembros del grupo, entre ellas se encuentran hechas por los alumnos y también por el profesor que fungió como observador participante.

TABLA II

*OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA VIRTUAL*

Tipo de aportación	Comentarios detonantes	Respuestas Positivas	Respuestas Negativas	Likes
Aportaciones positivas de material visto en clase (profesor).	22	29	1	553
Material de entretenimiento ajeno a la Unidad de Aprendizaje expuesto por alumnos (videos, fotografías).	55	31	0	488
Comentarios cordiales del profesor (avisos, motivacionales, saludos).	21	12	1	487
Aportaciones de alumnos de material complementario positivo ajeno al de la clase (videos, libros, páginas de internet).	47	20	0	392

<sup>10</sup> Se omitieron a los alumnos que no se presentaron a clases en el semestre.

Comentarios cordiales de alumnos (avisos, recomendaciones, saludos, motivaciones).	28	9	13	156
Aportaciones positivas de los alumnos del material visto en clase.	23	21	0	107
Pedimento de alumnos de datos que aportan información para la clase (datos de bibliotecas, bibliografías, correos electrónicos).	72	104	0	105
Comentarios de alumnos pidiendo que el grupo sea utilizado ordenadamente.	3	6	1	64
Dudas de alumnos sobre la explicación de tareas.	57	90	3	35
Comentarios de alumnos que hacen referencia a la búsqueda de miembros para trabajos en equipo.	17	22	6	8
<b>Totales</b>	<b>345</b>	<b>344</b>	<b>25</b>	<b>2395</b>

Las redes sociales funcionan como un complemento de las actividades realizadas en el aula, para esta investigación la observación virtual indica lo siguiente:

Recibieron más likes las aportaciones del maestro, que los contenidos de entretenimiento expuestos por todos los miembros del grupo. Así, se manifiesta que el grupo tiene en claro que el sitio es primordialmente apoyo para el proceso educativo, esto se sustenta por las veces en que algunos miembros pidieron que se dejara de poner contenido de entretenimiento y se utilizara sólo para contenidos educativos.

Las aportaciones de alumnos de material positivo para la clase manifiesta la actitud solidaria y colaborativa, además se observa la gratitud por parte de los compañeros ya que en estos 47 comentarios se recibieron 392 likes.

Es notoria la diferencia que marca fungir como profesor o como alumno, esto a raíz de observar como los comentarios cordiales del profesor recibieron más likes que

los hechos por alumnos; en esta línea también se identifica que de este tipo de comentario el profesor sólo recibió una respuesta sarcástica, mientras que los alumnos comentaron a sus compañeros 13 veces de forma negativa, en estas respuestas se encuentran frases que invitaban a que el compañero no fuera cursi o lo invitaban a hacer su tarea, algunas veces con palabras altisonantes.

Cuando algún alumno pedía cierto tipo de información siempre recibía respuesta, también, cuando los alumnos pedían información de tareas siempre se ayudaron, cabe aclarar que era un pequeño grupo de alumnos los que se dedicaron a lo largo del semestre a resolver dudas, estos alumnos al finalizar el curso fueron de los que aprobaron la materia con calificaciones sobresalientes. Tres veces se negaron a responder haciendo la aclaración de que la persona que pedía apoyo en clase no puso atención. La mayor parte de las dudas iban encaminadas a los detalles de la forma y no al contenido de las tareas a realizar.

El grupo manifestó respeto, ya que sólo se recibió un comentario negativo al pedir que se utilice adecuadamente el sitio, además, los contenidos de entretenimiento jamás tenían por contenido la agresión o la sexualidad mal encausada, entre estos contenidos se presentaban videos e imágenes graciosas que hacían referencia a la disciplina del diseño gráfico, videos musicales o realizados por alumnos.

Es pertinente indicar que los 345 comentarios detonantes recibieron 369 respuestas de las cuáles sólo el 6.7% fueron respuestas negativas.

Es factible trabajar en las redes virtuales sin dejar de lado los valores presentes en los estatutos universitarios, al igual que en la observación hecha en el aula, pocas veces se manifiesta la falta de valores que son necesarios para trabajar en ambientes adecuados de aprendizaje; por el contrario, se revela un espíritu colaborativo, tolerante,

paciente y solidario, sin embargo, no es factible identificar cuantas veces los alumnos ayudaron a sus compañeros conscientes de que su aportación era éticamente correcta o cuántas veces fueron cómplices de una irresponsabilidad.

### 5.3 Temas Tratados en las Evidencias de Aprendizaje de los Estudiantes.

Para identificar cómo influyen los valores en la decisión de los temas a tratar para realizar las propuestas de diseño, se preparó desde antes de dar comienzo a las actividades del semestre una evidencia de aprendizaje que se llevó a cabo en la semana 10 del calendario escolar, esto fue entre el 8 y el 12 de abril de 2013. Esta consistió en realizar la apariencia de una página web aplicando ciertas características cromáticas, para la investigación se dio la oportunidad que el tema o concepto a tratar era totalmente libre.

En la tabla 3 se indica la cantidad de equipos, su distribución en los 7 grupos y que temas fueron seleccionados para elaborar la evidencia de aprendizaje.

TABLA III

*TEMAS TRATADOS EN LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES*

Grupo	Equipos	Tema
206	5	Ropa de moda Pastelería Taquería Donación de órganos Waffles

207	6	Lámparas de lava Velaterapia Variedades de plátanos Robots Frases sabias Alimentos con manzanas
208	3	Viajes interestelares Hadas Donación de sangre
209	5	Catres y camotes Estudio fotográfico para perros Comida mexicana Botellas decorativas Ropa de material reciclado
210	5	Taquería Agencia de viajes Consejos contra zombis Moda indígena Pastelería
211	5	Página de música indie Taxis Tatuajes Página de música de pop Moda formal
212	2	Tacos y garnachas Moda para subculturas (emo, punk, metal).
<hr/>		
Total de equipos	31	

Los temas tratados son muy variados y aunque algunos se repiten, el concepto es trabajado poniendo en práctica el pensamiento divergente<sup>11</sup>. A continuación se observa en la figura 1 cuántas veces se repitieron los temas:

<sup>11</sup> Concepto acuñado por Joy Paul Guilford para explicar el proceso intelectual que se realiza a partir de una información dada, para producir nueva información, variada y suficiente. Se trata del proceso de búsqueda de distintas soluciones a un problema planteado (Saavedra, 2001, p. 128).

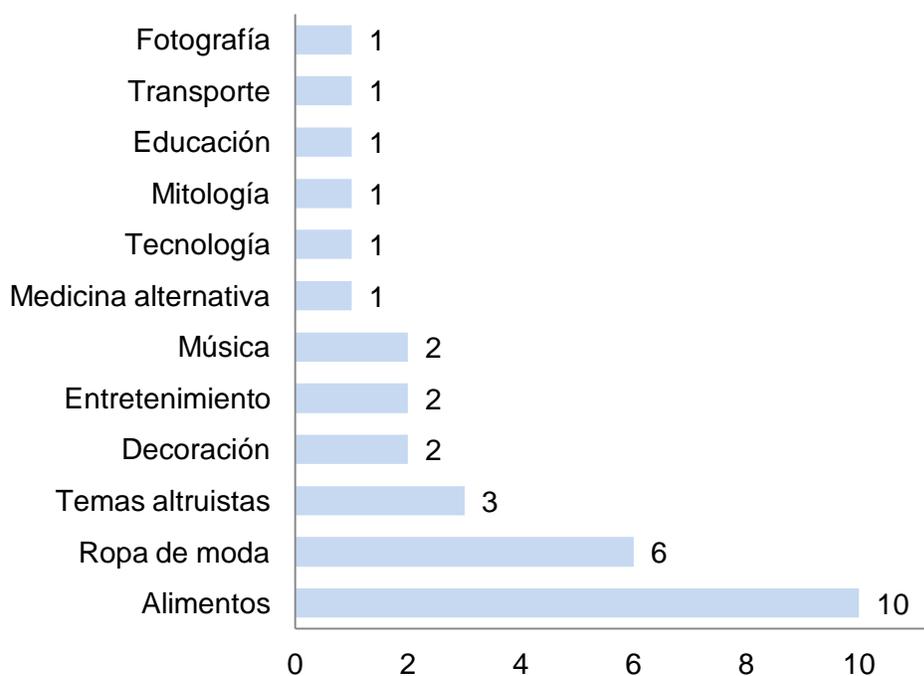


Figura 1. Temas tratados en las páginas web

De todas las páginas web ninguna habla de cuestiones que sean inadecuadas a la vista de las leyes y normas universitarias. Se observan algunas que tratan conceptos alejados del sentido común, por ejemplo, una de ellas presenta una relación entre camotes y catres, cabe señalar que en esta profesión no se puede ponderar como algo negativo ya que uno de los rasgos que debe tener el diseñador creativo es tolerancia a lo abstracto o al sin sentido, algunas veces esto se puede catalogar en el lenguaje como *loco*, pero la gente que pertenece al medio regularmente lo toma como adecuado.

También es necesario indicar que tres páginas web hacen referencia a conceptos altruistas como son las de donación de órganos y de sangre, a estas se suma en un aspecto cómico los consejos para enfrentarse a los zombies; en la forma puede parecer

burlesco pero el fondo manifiesta un esfuerzo por ayudar a resolver una posible problemática.

Respecto a la técnica con que las páginas fueron realizadas, la mayoría revela un trabajo de reflexión; algunos alumnos manifestaron que se divirtieron y aprendieron mucho con esta actividad, esto habla de motivación; sin embargo, desde una perspectiva profesional la mayoría presenta deficiencias técnicas, esto es normal por la zona de desarrollo real<sup>12</sup> en la que se encuentra cada estudiante.

Al preguntar a los estudiantes cómo fue el trato entre ellos para lograr la actividad, ninguno habló de discusiones agresivas, comentaron que la principal problemática fue llegar a la decisión sobre el tema que iban a tratar, la gran mayoría dijo que aunque fue tardado llegar al tema fue divertido, otros comentaron que debatieron pero al final todos estuvieron de acuerdo con el tema seleccionado.

Se presenta que esta actividad con tema libre para algunos estudiantes permitió desarrollar su creatividad y los motivó, ningún equipo faltó de entregar a tiempo su proyecto y en este caso no se exhibió ningún tipo de disputa o alejamiento a los valores universales o a las leyes y reglamentos universitarios, por el contrario se manifestaron claras muestras de deseo de ayudar a los demás.

---

<sup>12</sup> Según Lev Vygotsky corresponde a los conjuntos de conocimientos que posee y las actividades que el estudiante puede realizar por sí mismo sin la guía y ayuda de otras personas.

#### 5.4 Resultados de Encuesta.

Para los resultados de la encuesta se irá presentando individualmente cada reactivo junto a su resultado. Es necesario indicar que se requería que 123 alumnos respondieran para lograr un 99% de confiabilidad, superándose al recibir 144 respuestas.

1. Por favor, describe brevemente qué significa “valor” (ético o moral) para ti:

Para codificar esta pregunta abierta se clasificaron las respuestas en aspectos o rubros, de acuerdo con un criterio lógico, así se presenta la tabla 4.

TABLA IV  
 CONCEPTO “VALOR” SEGÚN LOS  
 ESTUDIANTES

Categoría	Frecuencia
Acción correcta	46
Respeto a la sociedad	19
Buena cualidad o característica	17
Buen comportamiento o conducta	12
Buena educación	11
Norma social	9
Enseñanza familiar	8
Aptitud positiva	6
Principios individuales	6
Buena actitud	4
Buenos pensamientos	2
Elegir correctamente	2
Virtud	2
Total de frecuencias	144

Según lo observado, los estudiantes hacen referencia a que un valor se conceptualiza principalmente en la acción, es decir cuando se pone en práctica y no sólo como un concepto abstracto. La categoría con mayor frecuencia no indica si la acción es

dirigida al bien propio, al del prójimo o a ambos, por lo tanto al hacer de lado la categoría más frecuente, se manifiesta que del resto 71 respuestas (49%) van encaminadas a una característica propia de la persona y 28 (19%) a una acción que tiene que ver con el respeto o apoyo a los demás.

1.1 Por favor, describe brevemente qué es “antivalor” (ético o moral) para ti:

Al igual que la pregunta anterior se utilizó la clasificación de respuestas por conceptos o rubros de acuerdo a un criterio lógico.

TABLA V

*CONCEPTO “ANTIVALOR” SEGÚN LOS ESTUDIANTES*

<i>Categoría</i>	<i>Frecuencia</i>
Mala acción	63
Ir contra los valores	24
Ir contra creencias y normas sociales	13
Mala cualidad	8
Mala actitud	7
Falta de respeto	6
Falta de educación	5
Indiferencia a los demás	4
Valor negativo	2
Mal pensamiento	1
<b>Total de frecuencias</b>	<b>133</b>

Los alumnos identifican con mayor claridad que la ausencia de un valor se encuentra en la acción, en la tabla 4 se presenta que 46 alumnos piensan que una acción correcta manifiesta al valor y en la tabla 5 son 63 frecuencias que identifican al antivalor cuando es puesto en práctica. Pareciera lógico que la categoría con mayor frecuencia fuera la obviedad de definir al antivalor como lo contrario al valor, pero esto no fue así.

Al descartar las primeras dos categorías con mayor respuestas, se identifica que de las 133 frecuencias, 46 de esta se dividen en 23 respuestas que ven al antivalor como algo propio de cada persona, es decir (lo moral) y 23 como algo que tiene que ver con la relación con los demás, (lo ético). Por lo tanto se observa que la mayoría cree que el antivalor se manifiesta en la acción pero no se identifica claramente contra quién va dirigido, además, el resto de frecuencias está dividido 50% y 50%.

2. Consideras que tus valores (éticos o morales) los aprendiste:

Esta pregunta permite elegir más de una opción, así es posible detectar el grado en que los estudiantes identifican el sitio dónde consideran que aprendieron sus valores.

TABLAVI

<i>DÓNDE SE APRENDEN LOS VALORES</i>	
<i>Lugar</i>	<i>Frecuencias</i>
En el hogar	138
En la escuela	66
Con los amigos	30
Experiencias	2
Total de frecuencias	236

El 59% de los estudiantes determinó que los valores los aprenden en su hogar, aun así el 28% indica que en la escuela también se aprenden valores. Por lo tanto es notorio que los alumnos al llegar a las escuelas consideran que traen consigo una carga axiológica importante, sin embargo no es menos importante el esfuerzo que deben realizar las instituciones educativas ya que los estudiantes esperan de ella un complemento de su formación ética.

En el hogar y en la escuela se aprenden mayormente los valores, aun así puede darse el caso de que un valor predominante en la vida de un estudiante, haya sido aprendido con la relación con los amigos, como puede ser el espíritu de camaradería.

3. Selecciona 3 valores con los que consideras que has obtenido mejores calificaciones:

Este reactivo identifica los valores que han ayudado a los alumnos a tener un buen rendimiento académico.

TABLAVII

*VALORES PARA OBTENER MEJORES CALIFICACIONES*

Valor	Frecuencia
Responsabilidad	88
Esfuerzo	68
Dedicación	55
Honestidad	52
Organización	45
Paciencia	32
Compromiso	31
Compañerismo	26
Concentración	26
Puntualidad	25
Disciplina	19
Prudencia	15
Tolerancia	15
<b>Total de frecuencias</b>	<b>497</b>

*Nota:* Las posibles opciones se determinaron en base a los resultados de una encuesta piloto realizada durante el semestre enero-junio 2012.

Los alumnos indican que el valor que más impacta en sus rendimientos es la responsabilidad, entiéndase este como la capacidad de sentirse obligado a responder o

llevar a cabo una acción sin presión externa alguna, así como responsabilizarse de respetar las normas impuestas en el hogar o en la universidad. Tiene una vertiente individual, por lo que cada alumno se trata de responsabilizar de su rendimiento escolar, por otro lado la vertiente colectiva, en la que sus decisiones impactan en el grupo así como de que exista una buena relación entre los miembros del grupo (Carreras, 2006, p. 67).

En segundo lugar se encuentra el esfuerzo, definido como “empleo enérgico del vigor o actividad del ánimo para conseguir algo venciendo dificultades” (Real Academia Española, 2001), es importante destacar que los alumnos observan como valioso aquello que tiene que lograrse mediante la voluntad y la constancia, ya que en el presente se identifica una realidad hedonista en la que el placer se toma como el fin de la vida humana. Algunos jóvenes han tenido todo sin esfuerzo personal, esto puede desenvocar en que no puedan encontrar soluciones por sí mismos o lo que es peor buscar métodos alternativos para seguir con una vida cómoda aunque se infrinjan las leyes o normas sociales. Por esto, es valioso identificar que en este grupo de encuestados se tiene por valiosos el esfuerzo y la responsabilidad ya que estos valores se manifiestan en acciones para el bien propio y para el bien social.

Otro resultado se puede analizar desde la visión de Marco Tulio Cicerón. Entre las respuestas con mayor frecuencia se encuentra el valor de la honestidad, Cicerón presenta que la norma suprema sobre todo deber es la honestidad la cual consta de cuatro divisiones: el conocimiento, la comunidad social, la grandeza del alma y la moderación (Cicerón, 2005, p. 73). Siguiendo esta línea de pensamiento se observa que es positivo que los alumnos hayan nombrado entre los valores con más frecuencias a la honestidad, pues tiene alcances positivos en uno mismo y en la relación con los demás; al hablar

particularmente de la moderación, se puede afirmar que es uno de los aspectos que se deben poner en práctica para la adecuada creación de una propuesta de comunicación visual, pues el buen diseñador debe saber cuándo hacer uso de la tipografía, del color, la forma u otro elemento visual, por lo tanto se observa que la honestidad desde la perspectiva de Cicerón es pertinente para la disciplina del diseño ya que es hablar de una postura ético-estética.

4. Selecciona 3 antivalores que hayan impactado negativamente en tus calificaciones: Si consideras que ningún antivalor te ha afectado deja la pregunta en blanco y continúa con la siguiente.

Las posibles respuestas a este reactivo se plantearon a partir de una encuesta piloto, no se optó poner en automático los antivalores contrarios a los valores mencionados en la pregunta 3.

TABLA VIII

*ANTIVALORES QUE IMPACTAN DE FORMA  
NEGATIVA EN LAS CALIFICACIONES*

Antivalor	Frecuencia
Pereza	98
Desorganización	95
Impuntualidad	66
Irresponsabilidad	62
Suciedad	25
Indisciplina	14
Injusticia	12
Egoísmo	10
Deshonestidad	8
Arrogancia	6
Imprudencia	6
Soberbia	5
Envidia	4
Odio	2
No trabajar en equipo	1

Es adecuado mencionar que los alumnos determinaron marcar más valores que antivalores, es factible que inconscientemente reconozcan que han puesto en práctica más valores que antivalores. El promedio general de los grupos observados en Laboratorio de color fue de 97, por lo tanto este resultado indica que a lo largo del curso se manifestaron con mayor frecuencia los valores, así también concuerda con la observación etnográfica.

Este reactivo indica que la pereza es el antivalor que más impactó en las veces que tuvieron bajo rendimiento, cabe señalar que lo contrario a la pereza es la laboriosidad, sin embargo este valor no aparece mencionado en la pregunta

En la pregunta 4 se observa que la irresponsabilidad se encuentra hasta el cuarto sitio, alejada de los primeros dos lugares, esto para recordar que la responsabilidad fue el valor que ayudó a obtener mejores calificaciones.

La pereza parte del interior de la persona, mientras que la desorganización puede verse desde lo personal y también desde la relación con los demás, regularmente en los trabajos en equipo.

En la disciplina del diseño gráfico vinculada a imprentas, agencias de publicidad y agencias de diseño una constante es la impuntualidad, en este reactivo se muestra como los alumnos reconocen esta debilidad. Algunos especialistas hablan que la impuntualidad es manifestación de padecimientos cerebrales o psicológicos, estos se basan en las investigaciones neurofisiológicas de Piotr Anojin o en los estudios neuropsicológicos hechos por de Aleksandr Romanovich Luria y Lev Vygotsky (Igual, 2011).

La suciedad puede ser mencionada por el tipo de disciplina en el que se centra la investigación, aunque no es de los antivalores con mayor frecuencia, es importante destacarlo ya que el diseño gráfico requiere de la pulcritud ya sea en la hechura de las propuestas o en la presentación de las mismas. Se mencionó en los resultados de la observación de las páginas web se muestran deficiencias técnicas, una de las más comunes es la falta en el uso de los elementos visuales, entre ellas se pueden señalar el manejo de imágenes en resoluciones inadecuadas o el uso de formas y tipografías que distraen en lugar de eficientizar la transmisión del mensaje.

5. Selecciona los 3 principales factores externos que impactan regularmente de forma negativa en tus calificaciones:

Ahora se hace referencia a los factores que limitan el desempeño de los estudiantes, también son determinados en base a la encuesta piloto ya mencionada. Se puede determinar la frecuencia pero no la magnitud con la que son limitados.

TABLA IX

*FACTORES QUE LIMITAN EL DESEMPEÑO DE LOS ESTUDIANTES*

Factor	Frecuencia
Calidad en el sueño	72
Exceso de trabajo	70
Tiempo para el estudio	59
Relación con los integrantes de tus equipos de trabajo	46
Influencia de amigos	32
Problemas familiares	31
Disposición de dinero	26
Ambiente para el estudio	24
Indicaciones por parte de tus profesores	24
Enfermedad	18
Alimentación	12
Falta de computadora o internet en el hogar	12

Instalaciones escolares	2
Total de frecuencias	428

Los alumnos identifican como mayor limitante los elementos que tienen que ver con el tiempo. Al observar que los antivalores más mencionados son pereza y desorganización, es factible identificar que la falta de calidad en el sueño puede ser consecuencia de la fallida administración del tiempo, pero tampoco se descarte que en ciertas fases del semestre se junten los proyectos parciales o finales de las diversas unidades de aprendizaje y eso derive en exceso de trabajo. La administración del tiempo es un elemento importante a considerar para lograr un mejor rendimiento académico.

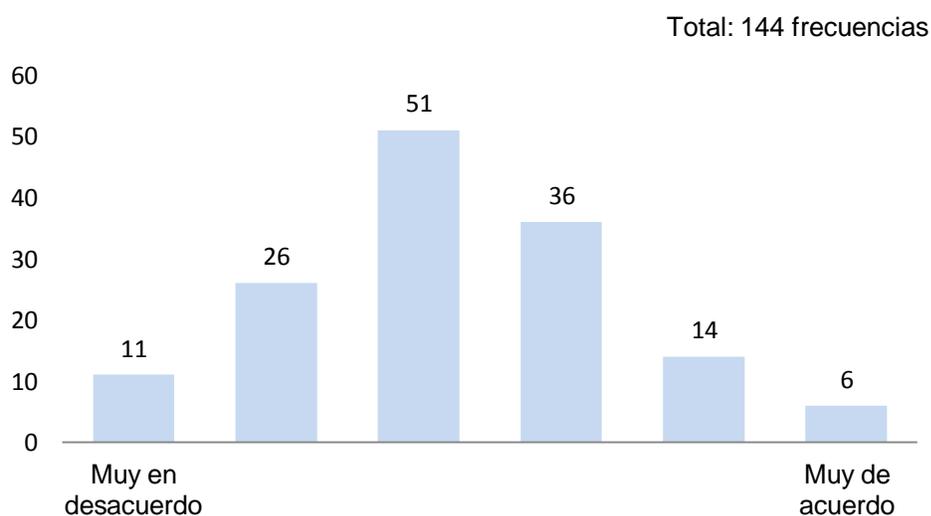
Otra área de oportunidad se muestra en cuestión del trabajo en equipo, esto impacta de forma considerable ya que el ejercicio del diseño gráfico regularmente se hace en equipo. En el transcurso de la observación en el aula se presentaron varios fenómenos que se corroboran con este resultado, en un salón fue tanto el conflicto con un alumno que todos llegaron al acuerdo de que el joven fuera participando en todos los grupos en una suerte de juego de rol ya que nadie quería trabajar con él tanto por faltas y por su poca disposición para cumplir con las tareas que le eran asignadas.

Para lograr la comunicación valiéndose de los ojos como vía de conocimiento y acceso al intelecto, Joan Costa (2003) propone que se tiene que "abogar por una integración de las disciplinas. Que redactores, diseñadores y tipógrafos se pongan a trabajar juntos, del mismo modo que lo hacen ya los diseñadores, fotógrafos e ilustradores en el campo de las imágenes" (p. 36).

A continuación se tratará de medir las actitudes que manifiestan el cumplimiento de los valores propuestos en el Marco Axiológico de la Visión 2020, así como el cumplimiento de los reglamentos de la universidad. Para ello se hace uso de la escala de

Likert, indicará si la actitud de una persona hacia el objeto es en general positiva o negativa.

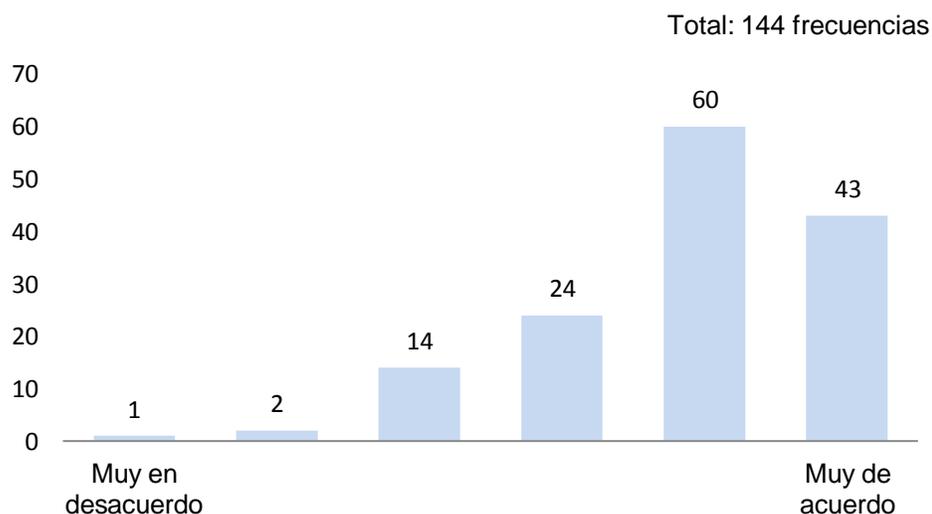
#### 6.1 Soy impulsivo para seleccionar los elementos para diseñar:



*Figura 2. Actitud hacia el espíritu crítico y al pensamiento analítico*

Aunque la tendencia de las respuestas se encuentra distribuida principalmente en la zona neutra tiende a que el 61% de los encuestados consideran que no es impulsivo para la toma de decisiones. Esto es positivo pues la universidad propone que hay que tener espíritu crítico y pensamiento analítico, sin embargo, en algunas ocasiones en el diseño gráfico se tiene que tomar decisiones repentinas porque regularmente todo es en carácter de urgente, esto no es lo ideal pero si es una realidad, por lo tanto, algunas ocasiones es positivo que el alumno pueda resolver problemas al instante, pero también es bueno que reconozca que al hacer las propuestas de este modo no es siempre lo más adecuado.

## 6.2 Soy reflexivo para resolver los problemas de diseño:



*Figura 3. Corroboración de la actitud hacia el espíritu crítico y pensamiento analítico*

Hay una tendencia claramente favorable a la reflexión para realizar propuestas de diseño, por lo tanto las figuras 2 y 3 indican que la mayoría de los alumnos encuestados hacen uso de la reflexión, característica del espíritu crítico y pensamiento analítico, que son elementos clave en los procesos creativos utilizados en la comunicación visual.

Se determina que los alumnos hacen uso de estos tipos de pensamiento, pero con estos resultados, es imposible identificar el proceso creativo utilizado para llevar a cabo sus actividades. Por lo tanto no se puede indicar en cuál etapa del proceso creativo ponen en práctica un mayor grado de reflexión.

### 6.3 Al realizar coevaluaciones con mis compañeros soy equitativo:

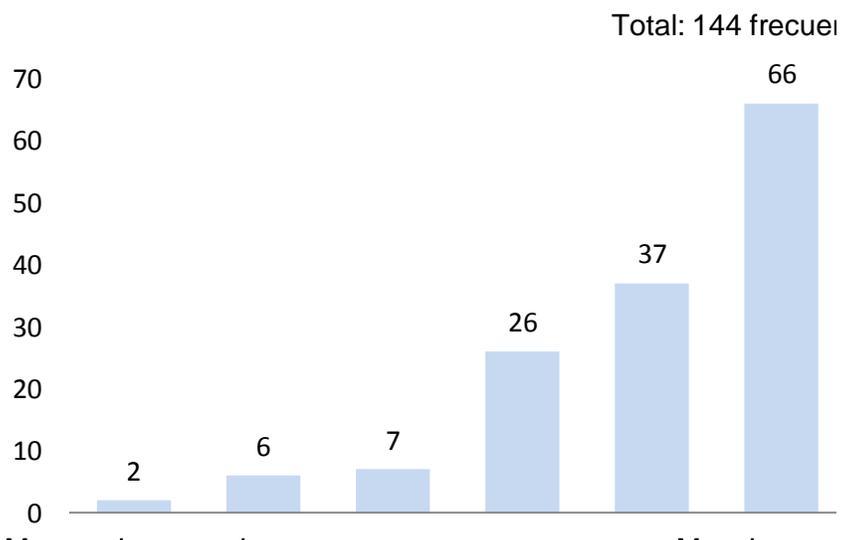


Figura 4. Actitud hacia la equidad y a la justicia

Al transcurso del semestre se realizaron varios ejercicios de coevaluación; en uno de ellos fue notorio como los miembros de un equipo decidieron compartir en público que uno de sus compañeros no había trabajado a la par y el alumno aceptó que era verdad. La figura 4 manifiesta de forma clara la tendencia hacia ejercer una coevaluación equitativa o justa, aun así, es necesario aclarar que no se presenta un listado referente a las características que cumplen con una calificación imparcial, además, no aparece descrito cuántas veces se es inequitativo para perjudicar o para ayudar al compañero.

#### 6.4 Todas las tareas que me han pedido son de mi propia autoría:

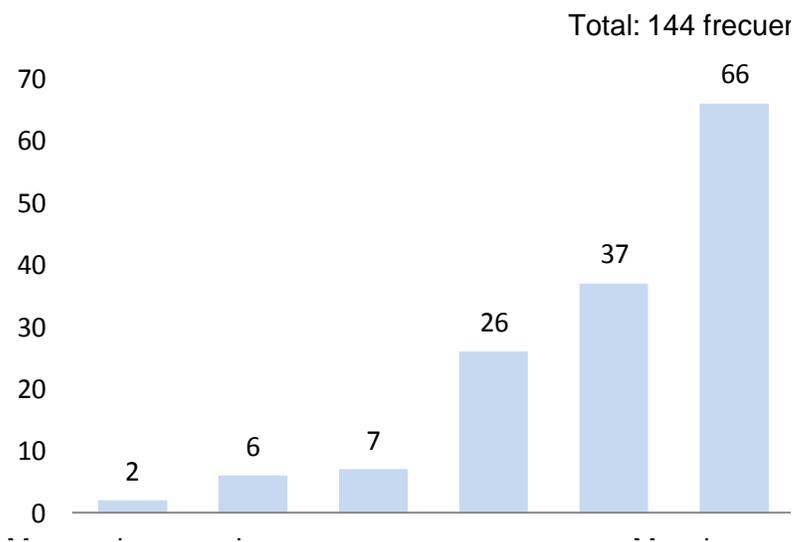
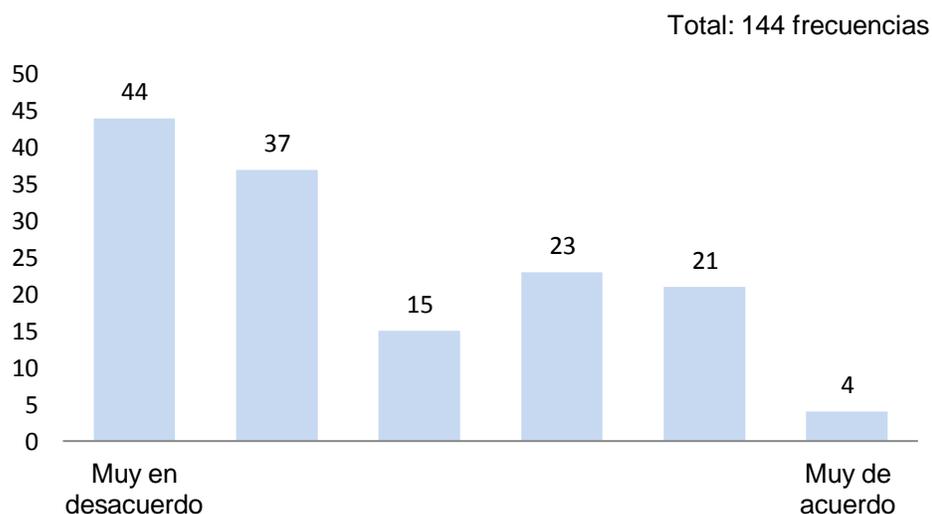


Figura 5. Actitud hacia la honestidad y a la integridad

Hay que destacar que esta es una respuesta que se necesita valentía para responder con veracidad. Se presenta que la mayoría de los alumnos aceptaron que sus proyectos son de su propia autoría. Cabe señalar que no se indica cuando los trabajos fueron colaborativos por lo tanto cuando hay una coautoría, sin embargo el sentido de la pregunta va dirigido hacia detectar si existió plagio en algún proyecto. En la observación a lo largo del semestre se identificó sólo un alumno copiando con permiso del compañero un resumen de una lectura, por estar fuera de horario de clase y ver que apenas comenzaba se le dijo que no estaba permitido, que hiciera el resumen desde el libro a lo cual accedió de forma pronta y amable.

No es factible determinar si ese alumno utiliza constantemente ese método para realizar sus proyectos, además no queda claro si el alumno está consciente de que esa es una forma inadecuada de realizar los proyectos.

6.5 En una emergencia, considero válido copiar el trabajo de un compañero:



*Figura 6.* Corroboración de la actitud hacia la honestidad y a la integridad

Se percibe nuevamente la tendencia a dejar de lado la opción del plagio, no obstante se observa que en ciertos casos se permite hacer uso de un ejercicio contrario a las leyes. En Artículo 4 del Reglamento general sobre la disciplina y el buen comportamiento dentro de las áreas y recintos universitarios (2010), expresa que:

Toda persona que incurra en actos delictivos, como hurto -de manera física o electrónica-, amenazas, secuestro, homicidio, o cualquier tipo de daño físico, moral o patrimonial dentro de las áreas o recintos universitarios, será sancionada por el Honorable Consejo Universitario hasta con la expulsión definitiva (p. 2).

Por lo tanto no es un resultado plenamente positivo ya que es una falta grave y que es necesaria su pronta erradicación.

En la práctica del diseño gráfico es común encontrar plagios, es por eso que siempre se recomienda que todo elemento visual sea registrado ante las instancias correspondientes.

#### 6.6 Reconozco las virtudes<sup>13</sup> con las que cuento para realizar mis diseños:

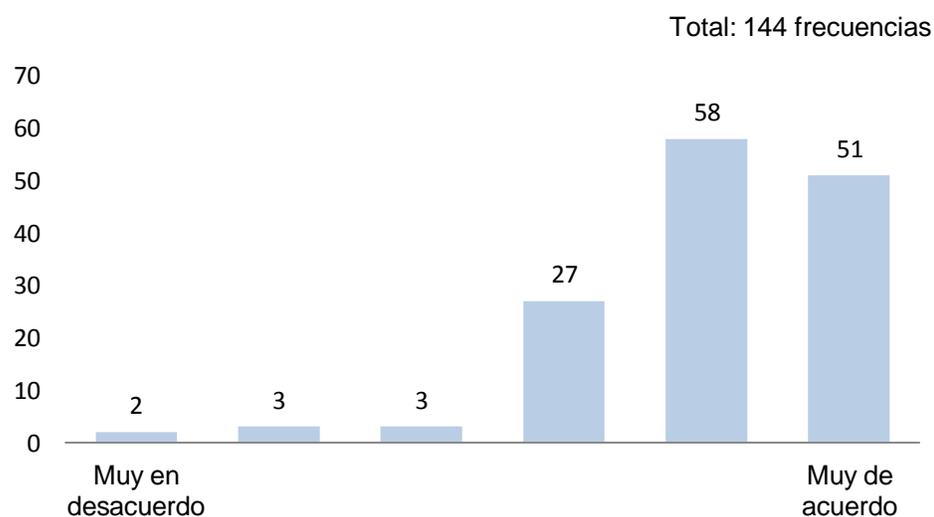


Figura 7. Reconocimiento de la inteligencia intrapersonal

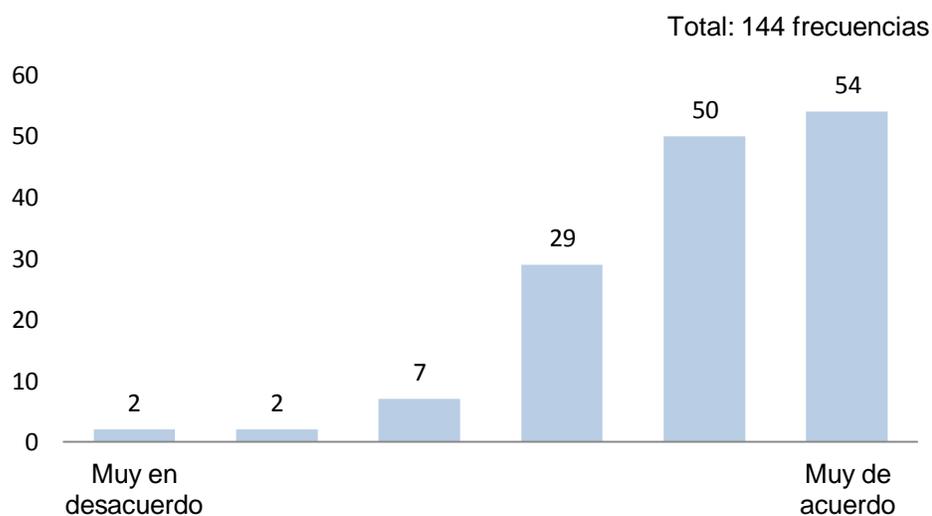
Según Howard Gardner (2001) la inteligencia intrapersonal “supone la capacidad de comprenderse uno mismo, de tener un modelo útil y eficaz de uno mismo -que incluya los propios deseos, miedos y capacidades- y de emplear esta información con eficacia en la regulación de la propia vida” (p. 4).

Esta pregunta puede tener un alcance muy amplio, pero va dirigida a identificar si los alumnos reconocen que tienen virtudes, aquí se enfatiza en el diseño, pero siguiendo la línea de las inteligencias, es factible distinguir que al reconocer las virtudes propias es factible que se puedan auto regular.

<sup>13</sup> Virtud es Fuerza, vigor o valor. Poder o potestad de obrar. Integridad de ánimo y bondad de vida (RAE, 2001).

En la figura 7 hay una tendencia favorable al reconocimiento de las propias virtudes. Si el estudiante comprende cuáles son sus virtudes, es probable que las ponga en práctica conscientemente para el bien propio y de los que lo rodean, esto lo llevará a tener un comportamiento ético.

#### 6.7 Me agrada ayudar a los demás compañeros de clase:

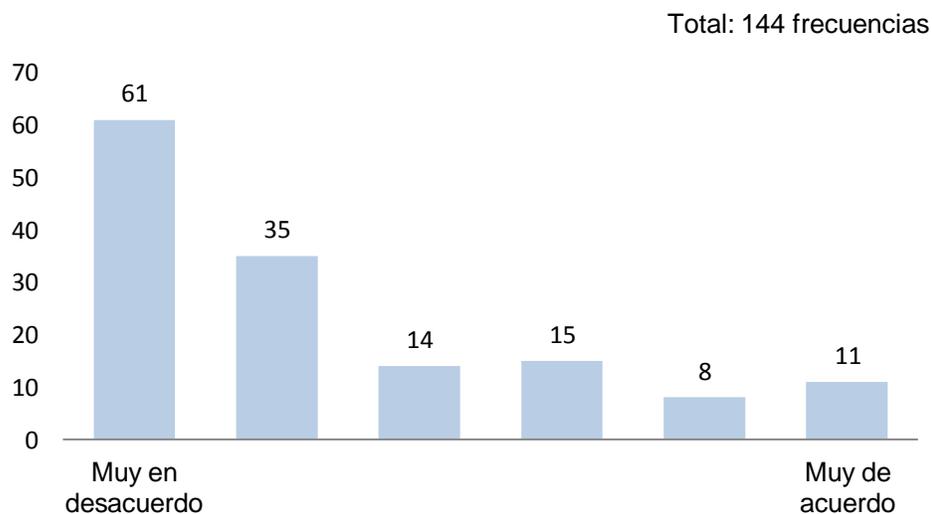


*Figura 8. Actitud hacia la solidaridad*

Los resultados de la encuesta ratifican las observaciones en clase y en la red social, ya que en el transcurso del semestre los alumnos demostraron el valor de la solidaridad. En la figura 8 se expresa con claridad la tendencia hacia la ayuda a los compañeros de clase.

No se puede determinar cuántas veces está dispuesto para ayudar a sus compañeros, puede que el alumno esté dispuesto a ayudar en determinada cantidad de ocasiones, eso está determinado a la realidad de cada individuo.

6.8 Hay alguien de la escuela que se ha sentido herido por la forma en que lo traté:

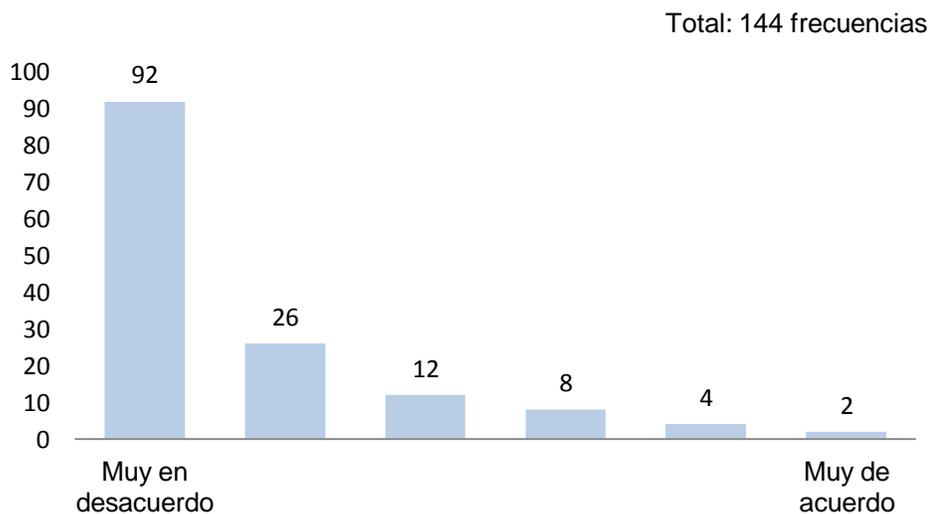


*Figura 9. Actitud hacia la paz y al respeto a la vida*

Aunque es notoria la tendencia hacia la paz y al respeto a los demás se percibe que hay situaciones en las que hay ausencia de esos valores. Es honesto reconocer que hay personas que han sido heridas, lo que aquí no se presenta es si se encuentran o hubo un proceso para resolver las diferencias.

En las observaciones hechas durante el semestre sólo se dio un caso de intranquilidad en el aula, pero se resolvió rápidamente y por lo menos no se manifestaron externamente actos de agresión ya sea física o verbal.

## 6.9 He gritado o hecho desmanes durante la clase:

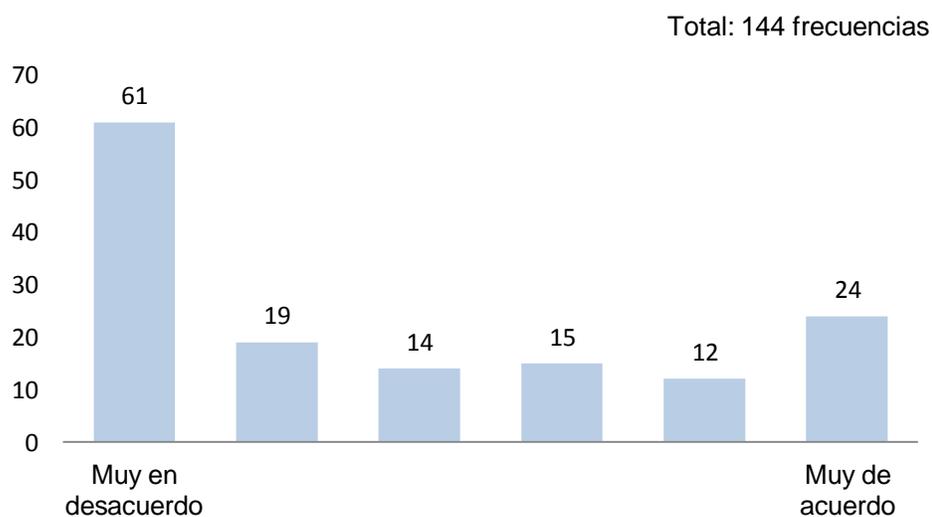


*Figura 10.* Corroboración de la actitud hacia la paz y al respeto a la vida

En el semestre sólo se hizo una corrección a un alumno diciéndole que bajara la voz pues reclamó de forma airada la atención mientras daba clase. En la figura 10 se refleja la tranquilidad con la que se llevó el curso.

Cabe aclarar que esto está determinado a la clase que sirvió para hacer la observación, no se puede establecer si los alumnos actúan de la misma manera con otro maestro o con el contenido de otra unidad de aprendizaje.

## 6.10 He dibujado en alguna silla o mesa del salón:

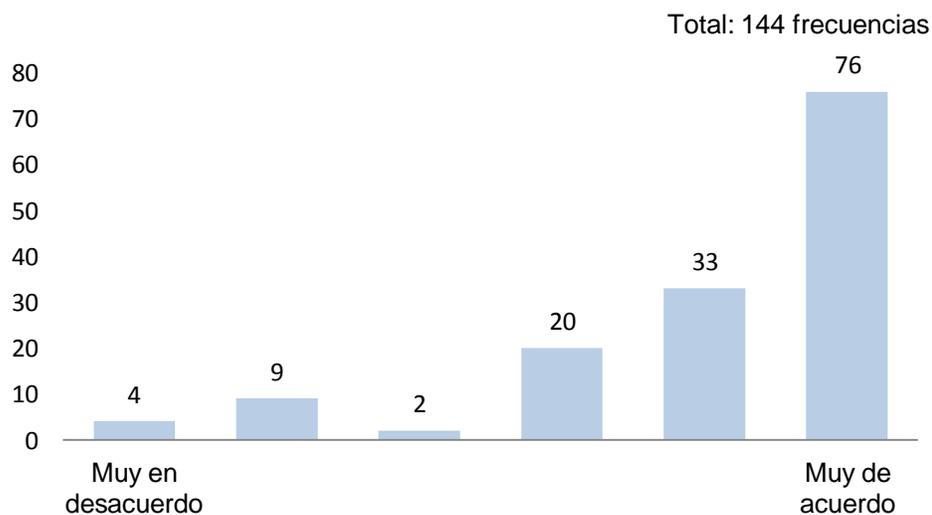


*Figura 11. Actitud de respeto a las instalaciones*

En la carrera del diseño gráfico es positivo expresarse, pero es injusto hacerlo en aquellos objetos que más adelante otros utilizarán o tendrán que limpiar.

Aunque el mayor nivel de frecuencia niega tal acción, esta pregunta está diseñada para contrastarse en sí o no, y al hacer este ejercicio se observa que 84 estudiantes han hecho algún tipo de trazo en las mesas o en los bancos, esto equivale a un 58% de los encuestados. Está claro que es un área de oportunidad.

## 6.11 Procuero dejar mi espacio limpio al salir de clase:

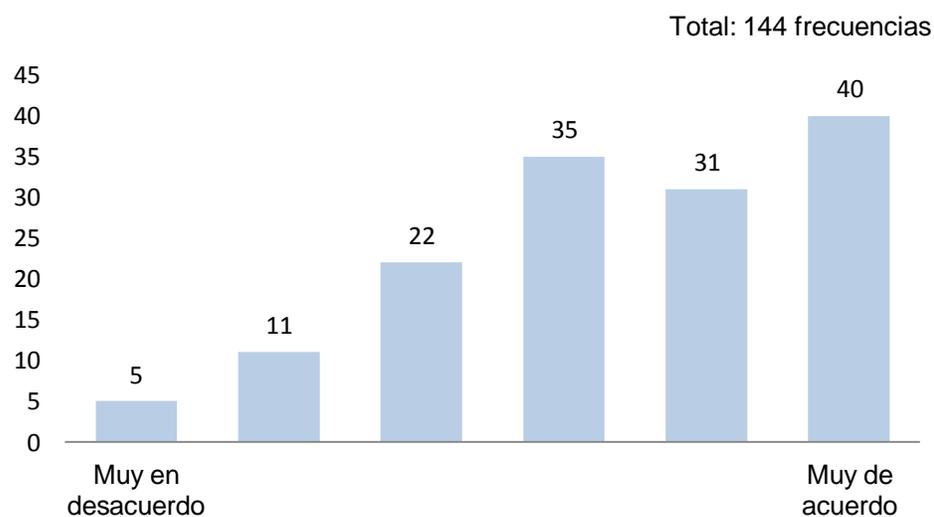


*Figura 12. Actitud hacia la limpieza de las instalaciones*

Durante la clase de laboratorio de color, sólo se observó un par de ocasiones que los alumnos dejaron papeles en el suelo. Cuando se les pidió acomodar su banco y dejar limpio su espacio acataron la orden. No se recibió ningún reclamo por parte de otro maestro.

En la figura 12 se observa que hay una tendencia positiva hacia dejar limpio el lugar en que se recibe las clases. Al ver la figura 11 se identifica que gran parte de los alumnos no identifican como suciedad rayar en el banco o en la mesa.

## 6.12 He utilizado materiales reciclados para realizar mis diseños:

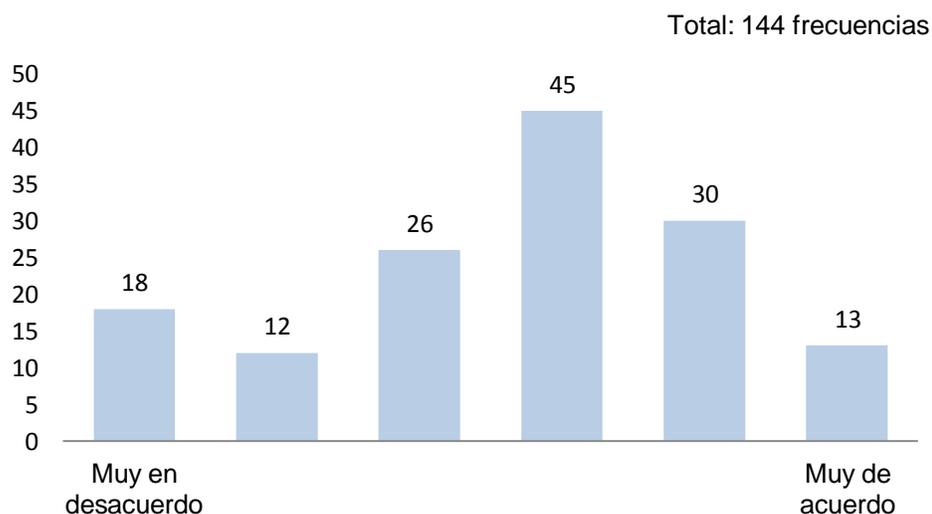


*Figura 13. Actitud hacia el respeto a la naturaleza*

Hay una tendencia clara hacia el uso de materiales reciclados, en la unidad de aprendizaje laboratorio de color se observó que en gran cantidad de proyectos se utilizó material reciclado, algunos alumnos llevaban libretas de otros semestres y se observó que una alumna diseñó su propia libreta.

Esta es una tendencia positiva, según Luis Rodríguez Morales (2006) el diseño tiene entre sus objetivos y responsabilidades principales “promover la sustentabilidad de la sociedad en términos de respeto y conservación del medio ambiente y sus recursos” (p. 58).

## 6.13 Conozco las leyes y reglamentos de la UANL:

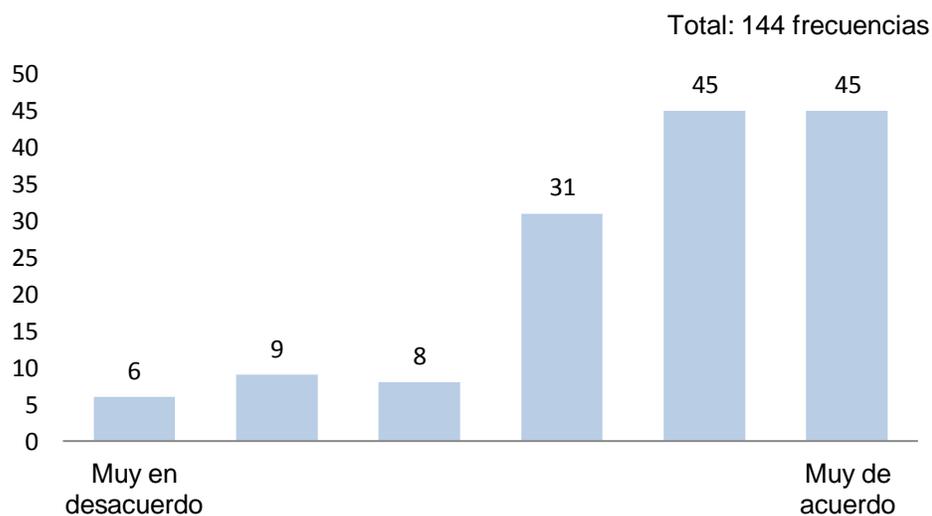


*Figura 14.* Actitud hacia el conocimiento de las leyes y reglamentos universitarios

La figura 14 manifiesta un conocimiento incompleto de las leyes y reglamentos universitarios, esto es un área de oportunidad. Al inicio del semestre se hizo llegar a los alumnos el documento de los reglamentos y se les recomendó que lo leyeran, al obtener estos resultados se identifica que una parte de los alumnos hizo caso omiso a la recomendación.

Es necesario que los alumnos conozcan sus derechos y obligaciones, esto les permite tener en claro los límites que tienen respecto a sus comportamientos.

## 6.14 Suelo llegar temprano a las clases:



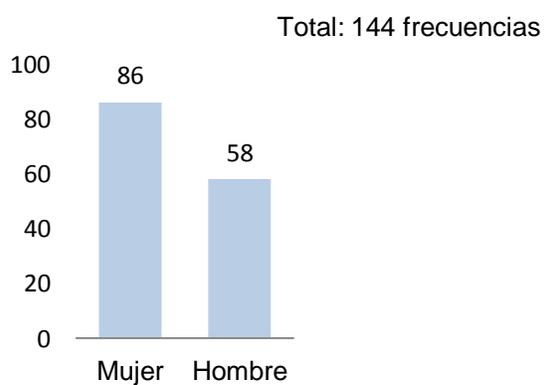
*Figura 15. Actitud hacia la puntualidad*

En la pregunta 4 se indica que la impuntualidad es uno de los antivalores que impactan negativamente en los rendimientos académicos, en la figura 15 la mayoría de los alumnos reconoce que llega temprano a clases, en el transcurso del semestre se observó que los alumnos regularmente llegaban temprano.

Cabe recordar que el Artículo 141 del Estatuto General dicta que el alumno debe “asistir con puntualidad y regularidad a los cursos y actividades en los que se encuentre inscrito” (p. 21).

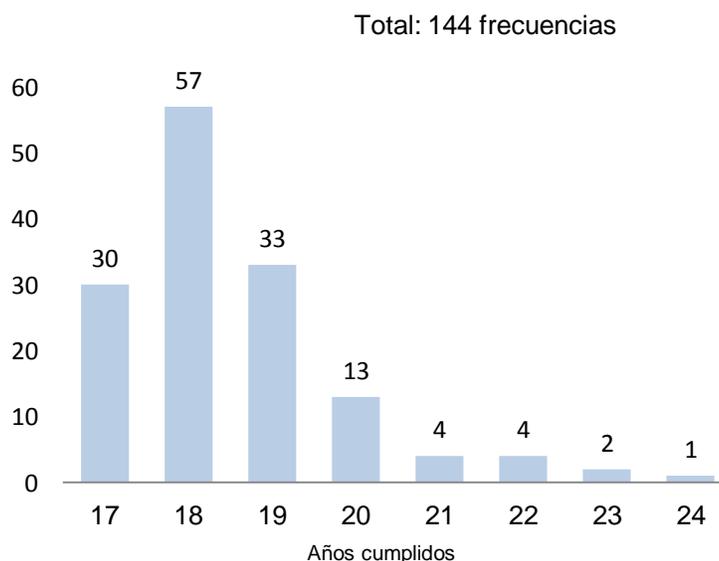
Los siguientes cuestionamientos indican los datos de clasificación de los cuales se obtendrán resultados demográficos e inciden directamente en la parte cuantitativa de la investigación.

7. Por favor indica tu género:



*Figura 16. Género*

## 8. ¿Cuál es tu edad? :



*Figura 17.* Distribución de edad de los encuestados

Se observa que la mayoría ha cumplido con la mayoría de edad. Siguiendo la categorización de Ángel Aguirre Baztán (1994) la gran mayoría de los encuestados se encuentran en la Mesoadolescencia que consta de los 16 a 22 años de edad:

Comienza con el duelo por la pérdida de la vida grupal. Este duelo suele ir acompañado de estados depresivos y de dificultades e carácter angustioso.

Es la edad de los pensamientos de suicidio, como llamadas de socorro o miedos a la realidad, a causa de malas notas, de amores desgraciados pensados como trágicos, de rechazos parentales que no pocas veces originan brotes esquizofrénicos (p. 30).

Es una etapa de la vida difícil por eso es importante que los estudiantes descubran los valores y eso les retribuya en un proceso de crecimiento con menos dificultades. En la adolescencia se trabaja en la forja de la identidad, por eso es

imperativo que los estudiantes cuenten con conocimientos y experiencias que faciliten la formación de su perfil axiológico.

9. Municipio en el que vives:

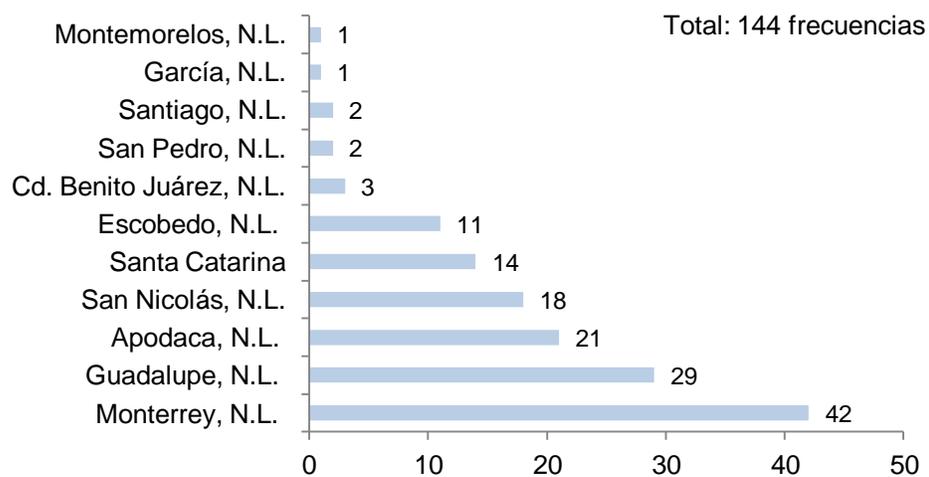
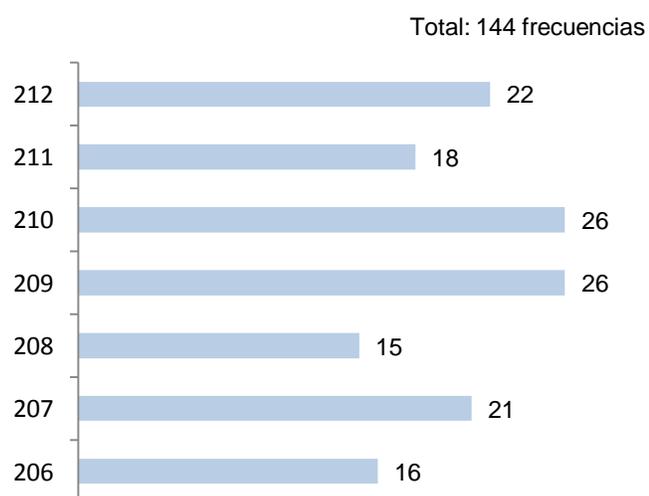


Figura 18. Municipio en el que habitan los encuestados

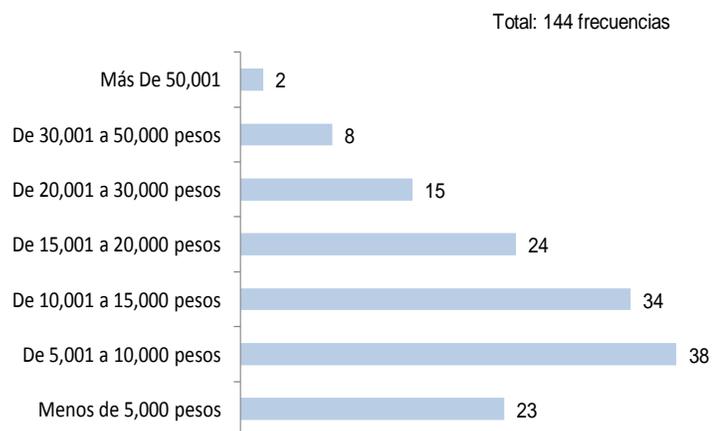
La mayoría de los estudiantes habitan en la zona metropolitana de la ciudad de Monterrey.

10. Grupo de la escuela al que perteneces:



*Figura 19.* Grupo de la unidad de aprendizaje Laboratorio de color

11. ¿A cuál de las siguientes categorías corresponde el ingreso familiar total (aproximado) al mes, antes de impuestos?



*Figura 20.* Ingreso familiar total (aproximado) al mes

Los resultados indican que los alumnos se encuentran en el nivel socioeconómico D+ , que según la Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercado y Opinión Pública A.C (AMAI):

Es el segmento más grande y representativo de la sociedad mexicana.

Representa el 35.8% de la población. Este segmento tiene cubierta la mínima infraestructura sanitaria de su hogar. Aspira en primer lugar a adquirir bienes y servicios que le hagan la vida más práctica y sencilla (p. 27).

## 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Después de llevar a cabo la observación y la encuesta, se identifica que los alumnos afirman que sus valores los descubren en el hogar y en la escuela, aun así, no se haga de lado la responsabilidad que tienen las instituciones y los docentes en la educación en valores; se ha dado el caso en que las instituciones rescatan a los estudiantes de situaciones difíciles en las que regularmente habitan, dándoles aquello que en su casa no encuentran. Es necesario que el maestro esté consciente de que el acto educativo tiene un fin ético, por lo tanto es deber indicarle al alumno que no tiene derecho a justificar sus actos impropios debido a la conducta de sus padres; en las aulas se recomienda tener como prioridad formar ciudadanos que presenten siempre actitudes para bien de la sociedad. Toda institución dedicada a la enseñanza-aprendizaje del diseño gráfico deberá tener un código de ética que dirija a sus administrativos a elegir los cuerpos docentes que además de formar en conocimientos y en habilidades, estos también eduquen en actitudes positivas y valores. Estos profesores se sugiere que evidencien su apego a las leyes y reglamentos, así como compartir de la filosofía institucional, para ser modelos para sus educandos.

La investigación indica que los estudiantes entienden el valor como una acción correcta y que tiene que ver con guardar respeto por los demás, esto es positivo porque demuestra que no es un término confuso que al ser interpretado incorrectamente pueda tener consecuencias negativas en el ejercicio de la profesión. En el transcurso de la

observación, quedó claro cuando una acción es correcta o incorrecta, todos estaban de acuerdo en el valor que se le daba a las acciones.

Los valores puestos en práctica por los estudiantes en sus proyectos de diseño fueron la responsabilidad, el esfuerzo y la dedicación, estos son los que reconocen como aquellos que aportan positivamente a sus calificaciones. En la observación de las páginas web se detectó el valor de la originalidad, que es el elemento más significativo de la creatividad. La primera recomendación va encaminada a que no se hagan de lado todos los proyectos que fomenten el uso del pensamiento divergente, pero también es necesario inculcar la organización y el pensamiento crítico, esto puede hacerse mediante la enseñanza de metodologías que tengan como objetivo realizar un diseño, así se tendrán proyectos donde la gestión de la creatividad se lleva a cabo de forma adecuada.

Es pertinente recalcar que los alumnos indicaron que la responsabilidad es importante para lograr los objetivos profesionales, esto es muy adecuado porque se alinea con la Visión 2020 en la que se propone lograr una universidad socialmente responsable.

Se reconoce que pertenecer a la Universidad Autónoma de Nuevo León es motivo de orgullo y satisfacción, ya que es una institución Humanista que desde sus inicios se preocupa por la formación integral de la persona, no se menosprecie el esfuerzo por destacarse como una institución con responsabilidad social, ya que regularmente los institutos particulares emanados de asociaciones religiosas son los que buscan estos fines; así vemos que es factible hacer el bien no importando credo o raza, la UANL es ejemplo de compromiso con la sociedad desde una postura educativa laica.

Todos los valores del Marco Axiológico se ponen en práctica, pero unos en mayor medida que otros, esto está sujeto a la realidad interna y externa de cada

estudiante. Se observó que no se detectaron faltas graves contra las leyes y reglamentos universitarios. Demuestra que en el grado académico, la mayoría de estudiantes cuenta con una madurez emocional que permite una reflexión seria sobre la importancia de la puesta en práctica de los valores, por lo tanto no se desprecie esta oportunidad ya que es muy factible que sea la última para poder educar en valores desde una perspectiva educativa formal, por eso se observa pertinente que no se hagan de lado las unidades de aprendizaje encaminadas al ejercicio ético de la profesión. La recomendación es hacer una mayor difusión de los valores universitarios, principalmente de forma clara y consciente en las estrategias de aprendizaje presentes en los programas analíticos, fomentando entre los maestros que pongan el mismo interés al evaluar actitudes o valores, conocimientos, destrezas y habilidades.

La influencia que ejercen los valores del estudiante en la elección de temas o conceptos para realizar sus propuestas visuales, los alumnos no presentaron proyectos donde se agrediera a alguien o que presentaran ideas contrarias a los estatutos universitarios. Cuando se dio la oportunidad de hacer proyectos con temas libres, se observó una mayor disponibilidad y motivación por parte de ellos. Por lo tanto, sígase proponiendo temas libres para las evidencias de aprendizaje; en el ideal profesional se encuentra hacer proyectos reales con carácter serio, pero no se excluyan aquellas oportunidades que harán que los alumnos imaginen y tengan la oportunidad de ejercer la libertad. De nuevo se hace énfasis en la labor del profesor, está comprobado que los estudiantes reaccionan dependiendo de las actitudes del maestro, por lo tanto téngase cuidado en los temas libres seleccionados por los alumnos, no con el fin de restringir su expresión o inculcar la moral del maestro, búsquese siempre poner por base los valores

expuestos por la institución y al contemplar esto, alejarse de la subjetividad, la falta de respeto y juicio ético.

Uno de los objetivos de la investigación va encaminado a la creación de una herramienta axiológica, más que autoevaluar es preciso indicar que busca autoconcientizar. Esta ayudará a que los alumnos identifiquen cuáles valores o factores influyen en sus procesos creativos, ayudando a detectar las áreas de oportunidad para así poder tomar decisiones adecuadas en los siguientes proyectos. No se descarte que esta puede ser una actividad para las tutorías, aunque el ideal es que los maestros indiquen el momento oportuno para detonar la concientización axiológica de los estudiantes.

Esta herramienta se propone sólo como apoyo, no se utilice como sustituto de una sesión de tutoría o de una consulta psicológica. Aunque parte de presupuestos psicoanalíticos no pretende lograr los alcances de un tratamiento, además se recomienda ser utilizada de forma discreta, el maestro tendrá que identificar los momentos y temas oportunos para debatir los resultados si existe esa factibilidad, siempre será recomendable respetar la decisión de los estudiantes sobre el deseo o negación de compartir sus resultados. Hay que tener mucho cuidado con querer tomar el lugar de un profesional del ramo de la psicología o psiquiatría, pues no todos los docentes tienen capacidad para poder llevar una situación de desbordamiento emocional.

A continuación se presenta la herramienta, se construyó a raíz de la observación y la encuesta aplicada a los estudiantes. El diseño es sencillo para ser administrada y contestada de forma práctica.

## **HERRAMIENTA DE AUTOCONCIENTIZACIÓN AXIOLÓGICA**

---

### **Datos de identificación**

Nombre del estudiante:  
 Semestre:  
 Unidad de aprendizaje:  
 Nombre de la evidencia de aprendizaje:  
 ¿Cuál es tu calificación?:  
 Indica en el método de evaluación de la evidencia de aprendizaje:

Evaluación por el Maestro  
 Autoevaluación  
 Coevaluación

### **Los valores**

1. ¿Menciona de 1 a 3 valores que te ayudaron a elevar tu calificación?:
2. ¿Menciona de 1 a 3 antivalores que te que ayudaron a bajar tu calificación?:

### **Los factores externos**

3. Describe el factor externo que impactó de forma positiva en tu evaluación:
4. Describe el factor externo que impactó de forma negativa en tu evaluación:

### **Las habilidades**

5. ¿Qué habilidad (física o mental) consideras que te ayudó a resolver el proyecto?:
6. ¿Qué habilidad (física o mental) consideras que te faltó para resolver el proyecto?:

### **Generalidades**

7. Crees que pudieras haber realizado un mejor proyecto:
- Sí  
 No

¿Por qué?:

Esperamos que haya sido de ayuda. Guárdala en un lugar seguro para que puedas consultarla más adelante y puedas identificar como han cambiado los factores que te llevan a tomar tus decisiones.

---

Expuestos los resultados y recomendaciones, es pertinente indicar que la realización de la presente investigación permitió al autor, adentrarse principalmente en los conocimientos de las áreas pedagógicas, principalmente las encaminadas a la formación de estudiantes en el ámbito ético y axiológico, esto lleva a la reflexión sobre la importancia que tiene la labor docente, pues esta debe llevarse de forma ética fomentando el crecimiento axiológico de los estudiantes. Toda acción desempeñada en

un aula, debe tratarse con respeto, seriedad y delicadeza, pues un desliz puede marcar de por vida a un alumno teniendo repercusiones negativas en la sociedad.

En el ejercicio de la profesión, el aprendizaje va encaminado a tener consciencia de que en todas las fases del proceso de diseño se debe reflexionar sobre el bien o el mal que puede causar en el entorno, con el simple hecho de elegir un material por su belleza se puede estar poniendo en riesgo la naturaleza sin pensarlo.

Los resultados ayudarán a los diseñadores a tomar decisiones del día a día con el fin de ser profesionistas con visión ética, como identificar cuando optar por un aparato electrónico pensando en la contaminación que se generará más adelante al desecharlo; determinar el uso de tintas que contaminen menos los mantos acuíferos; elegir materiales ecológicamente amigables, desenvolverse de forma responsable en una empresa, etc.

Uno de los fines de la presente investigación es que sirva como detonante de otras investigaciones, principalmente en el desarrollo del diseño gráfico, pues éste es un campo fértil y que sin lugar a dudas siempre irá ligado al cambio socio-cultural presente en cada época de la historia.

## REFERENCIAS

- Aquino, T. d. (1989). *Suma Teológica* (Vol. II). Madrid, España: Biblioteca de Autores Cristianos.
- Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior. (2000). *La Educación para el Siglo XXI*. México: Biblioteca de la Educación Superior.
- 
- \_\_\_\_\_ . (2012). *Inclusión con responsabilidad social. Una nueva generación de políticas de educación superior* (Primera ed.). México: Dirección de Medios Editoriales.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- Barahona, E. A. (2005). Semiótica y relación pedagógica: hacia la cualificación. *Revista de Aula de Letras* , 4-5.
- Baztán, Á. A. (1994). *Psicología de la adolescencia*. Barcelona: Boixareu
- B.Meggs, P. (2010). *Historia del Diseño Gráfico*. México, D.F.: Trillas.
- Bertoni, A., Poggi, M., & Teobaldo, M. (1996). *Evaluación, nuevos significados para una práctica compleja*. Buenos Aires: Capelusz.
- Bindé, J. (2005). *¿Adónde van los valores?* Barcelona: Ediciones UNESCO.
- Bono, E. d. (2011). *¡Piensa! Antes de que sea demasiado tarde*. México: Paidós.
- Business Software Alliance. (2012). *Mercado Oculto* (Novena edición ed.). Washington, Estados Unidos.
- Campos, M. R. (2007). *Ego et Pater Unum Sumus*. Roma: Pontificia Universita Gregoriana.
- Carreras, L. (2006). *Cómo educar en valores* (14 ed.). Madrid: Narcea.

- Chaves, N. (2002). *El oficio de diseñar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cicerón, M. T. (2005). *Los deberes*. San Juan, Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico.
- Clavero, B. (2012). Bartolomé Clavero. Recuperado el 21 de Octubre de 2012, de <http://clavero.derechosindigenas.org/wp-content/uploads/2008/10/QF39.Clavero-Corr-AD.pdf>
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Paris: Santillana, Ediciones UNESCO.
- Design, I. C. (2005). *International Council of Societies of Industrial Design*. Recuperado el 30 de Enero de 2012, de <http://www.icsid.org/about/about/articles31>
- Echeverría, J. (2002). *Axiología y ontología: los valores de la ciencia como funciones no saturadas*. *Argumentos de Razón Técnica* (5), 21-37.
- Estrada, M. R. (2004). *Manual de Creatividad*. México: Trillas.
- Flores, M. I. (2005). Educación por el arte y los valores. *Revista del Instituto de Investigaciones Educactivas*, 55-58.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico para la gente*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Frías, R. R. (1993). *Escritos juveniles*. Monterrey: UANL.
- Fronzizi, R. (2010). *¿Qué son los valores?* México: Fondo de Cultura Económica.
- García, X. M., & Puig Rovira, J. M. (2007). *Las siete competencias básicas para educar en valores*. Barcelona: Graó.
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro*. (G. G. Vitale, Trad.) Buenos Aires: Paidós.
- \_\_\_\_\_. (2003). *La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Mentes creativas, una anatomía de la creatividad*. (J. P. Abadía, Trad.) Barcelona: Paidós.

- Gobierno del Estado de Nuevo León. (2007). *Ley para la Promoción de Valores y Cultura de la Legalidad*. Monterrey: Gobierno del Estado de Nuevo León.
- \_\_\_\_\_. (20 de Mayo de 2012). *Incidencia delictiva*.  
Recuperado el 20 de Mayo de 2012, de  
[http://www.nl.gob.mx/?P=pgj\\_estmunicipalmty](http://www.nl.gob.mx/?P=pgj_estmunicipalmty)
- Hair, J. F., P. Bush, R., & J. Ortinau, D. (2010). *Investigación de mercados*. México: McGraw-Hill.
- Heller, A. (1999). *Teoría de los sentimientos*. México: Coyoacán.
- Hernandez, D. F. (2010). *Código de Ética del estudiante universitario*. México: Ediciones Dafra.
- Hernández, Roberto, C. F. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana Editores S.A de C.V.
- Igual, M. M. (2011). *Las neurociencias y los desvaríos de la época soviética. Los médicos republicanos españoles, testigos de excepción*. *Neurol*, 233-244.
- León, A. H. (2010). *Virtudes, Valores y sentimientos para una vida ética*. Bogotá, Colombia: San Pablo.
- Lipovetsky, G. (1983). *La era del vacío*. (J. Vinyoli, & M. Pendanx, Trads.) Barcelona: Anagrama.
- Mendivelso, J. C. (7 de Mayo de 2012). *XII Coloquio Internacional de Geocéntrica*.  
Recuperado el 22 de Octubre de 2012, de  
<http://www.ub.edu/geocrit/coloquio2012/actas/Chaparro-clausura.pdf>
- Mendoza, J. V. (2006). Recuperado el 29 de Agosto de 2011, de Asociación Oaxaqueña de Psicología A.C. : <http://www.conductitlan.net/conocimiento.ppt>
- Miguélez, M. M. (2004). *Ciencia y Arte en la Metodología Cualitativa*. México: Trillas.

- Mora, J. F. (1965). *Diccionario de Filosofía*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Morales, L. R. (2006). *Diseño: estrategia y táctica de Luis Rodríguez Morales*. México: Siglo XXI.
- Ortega, E. M. (2000). *¿Puede ayudar la teoría del cambio conceptual a los docentes?* *Tarbiya*, 42.
- Pacheco, M. M. (1988). *La cuestión de los valores y la educación superior*. *Revista de la Educación Superior*, XVII(65). Obtenido de [http://www.anuies.mx/servicios/p\\_anuies/publicaciones/revsup/res065/txt3.htm](http://www.anuies.mx/servicios/p_anuies/publicaciones/revsup/res065/txt3.htm)
- Popper, K. R. (1980). *La lógica de la investigación científica*. Madrid: Tecnos.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Espasa Calpe.
- Reyna, S. G. (1994). *Manual de redacción e investigación documental*. México: Trillas.
- Rojas, E. (2000). *El hombre light*. Buenos Aires: Planeta.
- R., M. Saavedra. (2001). *Diccionario de Pedagogía*. México: Pax México.
- Romo, H. L. (2009). *Los niveles socioeconomicos y la distribución del gasto*. México: Instituto de Investigaciones Sociales, S.C.
- Sánchez, J. F. (2011). *La persona en la comunidad*. Cd. Juárez: Seminario Conciliar de Ciudad Juárez.
- Scheler, M. (1939). *El saber y la cultura*. Buenos Aires: Espasa.
- \_\_\_\_\_. (1943). *Escencia y formas de la simpatía*. (J. Gaos, Trad.) Buenos Aires: Losada.
- Secretaría de Educación Pública. (2009). *Lineamientos de evaluación del aprendizaje*. México: Secretaría de Educación Pública.

- Sternmberg, R. j. (1988). *The nature of creativity*. New York: Cambridge Univerity Press.
- Universidad Autónoma de Nuevo León. (2000). *Estatuto General*. San Nicolas de los Garza: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- \_\_\_\_\_. (2002). *Reglamento General sobre la Disciplina y el Buen Comportamiento dentro de las Áreas y Recintos Universitarios*. San Nicolas de los Garza: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Modelo Académico de Licenciatura*. San Nicolas de los Garza: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Visión 2020*. San Nicolás de los Garza: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Plan de Desarrollo Institucional*. San Nicolas de los Garza: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Valdez, A. G. (2007). *Supremacía de la Moral sobre el Derecho*. LibrosEnRed
- Vilaboa, D. R. (2004). *Educación en valores. Teoría y práctica para los docentes*. Vigo, España: Ideas Propias.
- Villasuso, B. M. (2011). *Diseño integral en arquitectura*. Villa María: Eduvim.
- Viola Design. (2012). *Sustainable Design*. Recuperado el 27 de septiembre de 2013.
- Waisburd, G., & Sefchovich, G. (2006). *Hacia una pedagogía de la creatividad*. México: Trillas.
- Zaragozá, W. R. (2006). *Arte y diseño*: Castellón de la Plana: Producción del Servicio de Comunicación y Publicaciones.

## **APENDICE**

TABLA I

*OBSERVACIÓN EN EL AULA*

---

Grupo	Fecha	Observación
-------	-------	-------------

---

TABLA II

*OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA VIRTUAL*

Tipo de aportación	Comentarios detonantes	Respuestas Positivas	Respuestas Negativas	Likes
Aportaciones positivas de material visto en clase (profesor).				
Material de entretenimiento ajeno a la Unidad de Aprendizaje expuesto por alumnos (videos, fotografías).				
Comentarios cordiales del profesor (avisos, motivacionales, saludos).				
Aportaciones de alumnos de material complementario positivo ajeno al de la clase (videos, libros, páginas de internet).				
Comentarios cordiales de alumnos (avisos, recomendaciones, saludos, motivaciones).				
Aportaciones positivas de los alumnos del material visto en clase.				
Pedimento de alumnos de datos que aportan información para la clase (datos de bibliotecas, bibliografías, correos electrónicos).				
Comentarios de alumnos pidiendo que el grupo sea utilizado ordenadamente.				
Dudas de alumnos sobre la explicación de tareas.				
Comentarios de alumnos que hacen referencia a la búsqueda de miembros para trabajos en equipo.				
Totales				

TABLA III

*TEMAS TRATADOS EN LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE DE  
LOS ESTUDIANTES*

Grupo	Equipos	Tema
<hr/>		
Total de equipos		

TABLA IV

*CONCEPTO "VALOR" SEGÚN LOS  
ESTUDIANTES*

<i>Categoría</i>	<i>Frecuencia</i>
<hr/>	
Total de frecuencias	

TABLA V

*CONCEPTO "ANTIVALOR" SEGÚN LOS  
ESTUDIANTES*

<i>Categoría</i>	<i>Frecuencia</i>
<hr/>	
Total de frecuencias	



TABLA VII

*VALORES PARA OBTENER MEJORES  
CALIFICACIONES*

<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>
<hr/>	
<hr/>	
<i>Total de frecuencias</i>	
<hr/>	

TABLA VIII

*ANTIVALORES QUE IMPACTAN DE FORMA  
NEGATIVA EN LAS CALIFICACIONES*

<i>Antivalor</i>	<i>Frecuencia</i>
------------------	-------------------

---

Total de frecuencias

TABLA IX

*FACTORES QUE LIMITAN EL DESEMPEÑO DE LOS  
ESTUDIANTES*

Factor	Frecuencia
<hr/> Total de frecuencias	

## RESUMEN

**Gerardo Santana Padilla**

**Fecha de Graduación: Junio de 2013**

**Universidad Autónoma de Nuevo León**

**Facultad de Artes Visuales**

**Título del Estudio: LOS VALORES Y SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN DEL DISEÑADOR GRÁFICO**

**Número de Páginas: 116**

Candidato para el Grado de Maestro en  
Artes en orientación en Artes Visuales

**Área de Estudio: Estudios Visuales**

**Propósito y Método de Estudio:** La presente investigación trata sobre la influencia que ejercen los valores en los procesos creativos de los estudiantes de diseño gráfico. El estudio es de carácter mixto en que se utilizan los métodos etnográfico y fenomenológico. Se mantuvo en observación a 7 grupos (aproximadamente 160 alumnos) de segundo semestre de la unidad de aprendizaje Laboratorio de color, de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León. Al finalizar se detectaron los valores que ponen en práctica en el aula, en sus procesos creativos y se elaboró una herramienta que es una propuesta para que los alumnos se auto concienticen sobre cómo influye su carga axiológica y los factores externos en el desempeño académico.

**Contribuciones y Conclusiones:** Dentro de las contribuciones se destaca la ampliación del campo del conocimiento en el área de la axiología y la ética respecto al campo disciplinar del Diseño Gráfico en el contexto propio de la Facultad de Artes Visuales; también permite dar pie a posibles líneas de investigación ya que el campo de estudio es vasto; además, se contribuye al conjugar diversos métodos de investigación y presentar de modo tangible sus alcances y fortalezas.

Se concluye que la investigación es pertinente ya que el contexto de inseguridad es tierra fértil para los diseñadores puesto que al utilizar la herramienta de autoconocimiento, pueden identificar cómo se pueden desenvolver en el medio educativo o profesional para ofrecer soluciones positivas y con responsabilidad social.

**FIRMA DEL ASESOR:**

## RESUMEN AUTOBIOGRÁFICO

Gerardo Santana Padilla

Candidato para el Grado de  
Maestro en Artes en orientación  
en Artes Visuales

Tesis: LOS VALORES Y SU INFLUENCIA EN LA EDUCACIÓN DEL  
DISEÑADOR GRÁFICO

Campo de Estudio: Estudios del Arte

Biografía: Nacido en Monterrey, Nuevo León el 13 de Diciembre de 1980, hijo de Santiago Santana Tejeda y Teresa Padilla Mancilla.

Educación: Egresado del Centro de Estudios Superiores de Diseño de Monterrey, grado obtenido Licenciado en Diseño Gráfico y Publicitario en 2004 con mención de honor, primer lugar en dicha licenciatura.

Experiencia Profesional: Docente en la Licenciatura en Diseño Gráfico en la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo León desde 2006, propietario de la marca "Powob" ofreciendo servicios de diseño gráfico desde 2004.