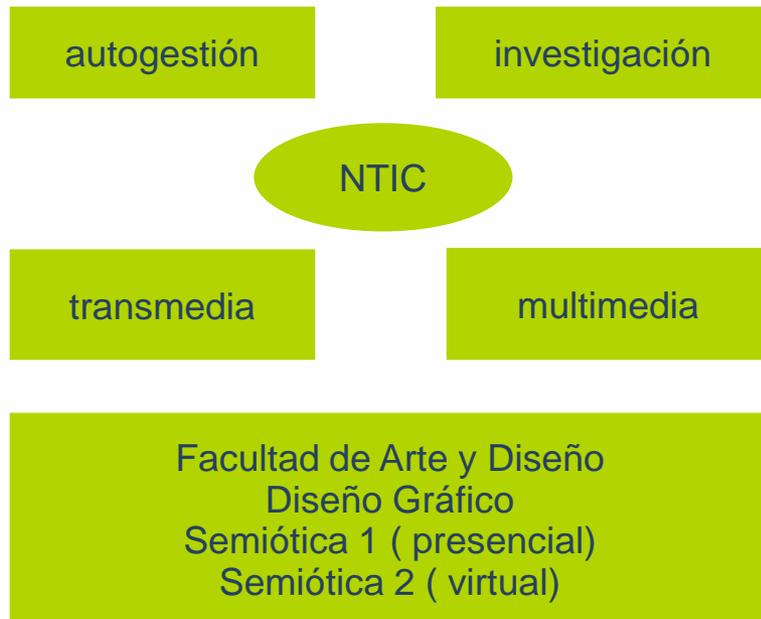




**II Jornada de Experiencias de
Innovación en la Docencia PUCP**
1 y 2 de junio

**NUEVOS RECURSOS DE MULTIMEDIA
E INTERACTIVIDAD PARA EL
APRENDIZAJE UNIVERSITARIO:**
diseño, elaboración y validación de
un *e-book* de semiótica de la imagen

CONTEXTO DE LA INNOVACIÓN

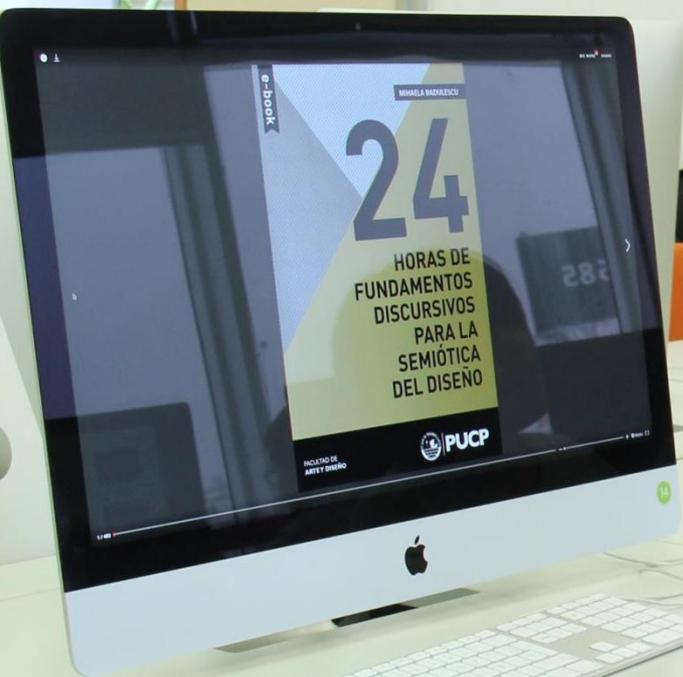


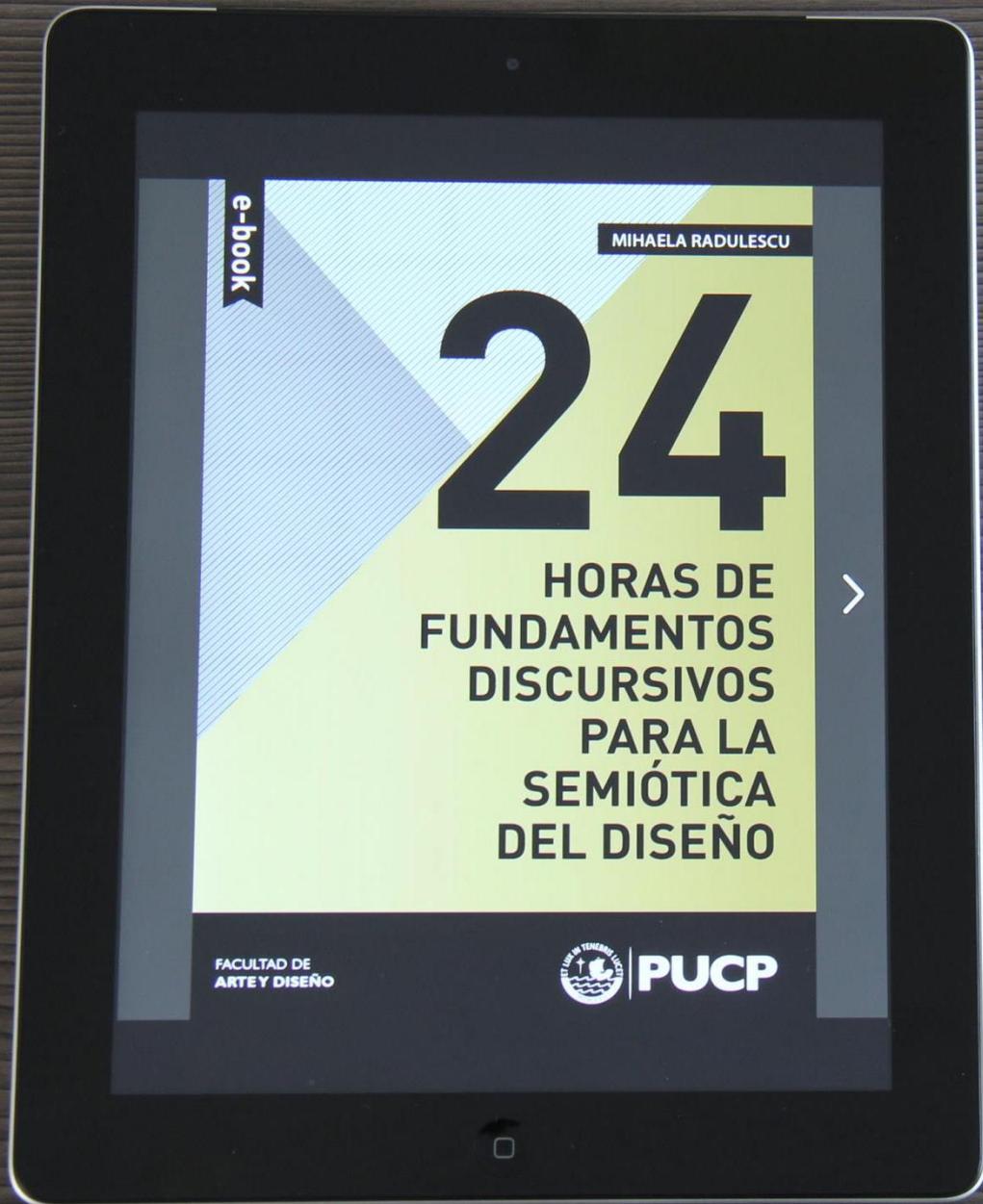
La enseñanza universitaria actual integra los aportes tecnológicos y las dinámicas de la educación virtual para un aprendizaje sustantivo con competencias de interacción y producción de conocimientos. Esta fue una investigación que conjugó la construcción de estrategias pedagógicas y didácticas con el uso de la comunicación virtual, la producción multimedia y la gestión de relaciones y conocimientos como eje de una formación interactiva y productiva, donde el aprendizaje se evalúa en función de procesos, perfiles y resultados.

OBJETIVO DE LA INNOVACIÓN

Elaborar e implementar un **e-book** de semiótica aplicada al diseño en una red de recursos interactivos transmediáticos para ofrecer al estudiante una **experiencia de aprendizaje interactivo** haciendo uso de la intermedialidad electrónica con la finalidad de expandir las estrategias de información y **profundizar en el aprendizaje sustantivo** del estudiante.







LA CONSTRUCCIÓN DE LA MATRIZ DE APRENDIZAJE

Evaluación de la situación de enseñanza-aprendizaje con sus antecedentes, referentes y parámetros.

El perfil de competencias y el proceso de aprendizaje.

Sondeos de opinión con los usuarios; consultas con los especialistas; investigación en torno a la didáctica en la educación virtual.

Diseño del curso con materiales originales con soportes virtuales, evaluando la interactividad, la hipertextualidad, la intermedialidad.

Construcción de redes virtuales de información, comunicación, investigación y producción para el usuario; El rol del e-book

Implementación del sistema de enseñanza-aprendizaje, evaluación, actualización

IMPLEMENTACIÓN

BLOG DE SEMIÓTICA

perfect day

Blog de investigaciones semióticas

E-BOOK - SEMIÓTICA

24 horas de fundamentos discursivos para la
semiótica del diseño.

Autor: Mihaela Radulescu
Ilustrador: Judit Zanelli
Clase: Libros académicos

FACEBOOK - SEMIÓTICA



LABORATORIO

DEPARTAMENTO
DE ARTE
REGION DE DISEÑO GRÁFICO



LABORATORIO
DE INVESTIGACIONES
Y APLICACIONES
DE SEMIÓTICA VISUAL
PUCP

Inicio Biblioteca Cine Exposiciones ¿ Quiénes Somos? Contacto

CURSO – SEMIÓTICA 2

PAIDEIA UNIVERSIDAD



SEMIÓTICA 2

PERSONAS
Participantes

ACTIVIDADES
Cuestionarios
Galería
Recursos
Notas



CANAL – VIDI



EL FUNCIONAMIENTO DEL E - BOOK EN LA PLATAFORMA PAIDEIA

IMPACTO DEL E-BOOK EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES

El *e-book 24 horas de fundamentos discursivos para la semiótica del diseño* es la fuente académica para aplicar la semiótica discursiva en los proyectos de diseño. Es un texto original de 500 páginas organizado en 12 capítulos.

El estudiante tiene acceso al *e-book* a través de Paideia, donde se puede descargar en formato EPUB o PDF, o a través del Centro Virtual del Laboratorio de Investigaciones y Aplicaciones de Semiótica Visual PUCP.

Está disponible en multiformato, y es adaptable a distintos dispositivos y plataformas digitales (smartphones, tablets, laptops, etc.), característica que permite su portabilidad y el acceso del estudiante a la información en cualquier momento.

El *e-book* es parte de una experiencia transmediática: se vincula con Facebook para ejercicios de diseño y compartir sus investigaciones; con el Blog de Semiótica Visual en el cual resuelven problemas; con el canal Víneo VIDI Video Diseño para objetos de estudio para los temas del *e-book*.

RESULTADOS Y COMPETENCIAS EN EL PROCESO FORMATIVO DEL ESTUDIANTE

INVESTIGACIÓN

INTERCAMBIO DE
RESULTADOS DE
INVESTIGACIÓN

SOLUCIÓN DE
PROBLEMAS

ELABORACIÓN DE
DISEÑOS PARA
PROYECTOS

ELABORACIÓN DE
TEXTOS DE ANÁLISIS

APLICACIONES
CREATIVAS PARA LA
INNOVACIÓN

DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN : VALIDACIÓN Y EXTENSIÓN

En 2016-II se hizo la **validación del e-book** al evaluar sus resultados en el aprendizaje y la percepción de los estudiantes con una rubrica y en sesiones de debate con docentes, estudiantes y el Grupo de Investigación de Semiótica Visual PUCP. **Los resultados fueron positivos** y proporcionaron información para el funcionamiento de las redes y la interacción de las fuentes de información y producción.

DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN: VALIDACIÓN Y EXTENSIÓN

2017 el proyecto funciona, con una **evaluación permanente**. Su concepto y matriz se ha aplicado a un nuevo curso: Comunicación gráfica (virtual).

GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE SEMIÓTICA VISUAL



LECCIONES APRENDIDAS

El proceso realizado llevó a las siguientes conclusiones:

Los recursos virtuales, articulados con el proyecto de generación de competencias, son eficaces y eficientes.

El *e-book* creado para un curso determinado y conectado con otras fuentes se plantea como un núcleo generador de conocimientos adaptado a una situación formativa específica.

Los *e-book* y las redes sociales, junto con repositorios informativos, forman una plataforma con grandes alcances formativos si ingresan en una estrategia integral de perfiles, competencias, contenidos y metodologías.

EQUIPO DE REALIZACIÓN

El proyecto, realizado por Mihaela Radulescu y Milagro Farfán con la colaboración de Judit Zanelli, Martín Jaime y Edward Venero, resultó **ganador del II Fondo Concursable en la Innovación Académica de la Dirección Académica del Profesorado 2015** y se desarrolló para ser aplicado en 2016 en el curso de Semiótica 2 de la Especialidad de Diseño Gráfico. El proyecto y sus docentes responsables recibieron el premio de Innovación en la Docencia Universitaria 2016.