



**UNIVERSIDAD TÉCNOLÓGICA
INDOAMERICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

TEMA/IDEA DE INVESTIGACIÓN:

GUÍA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS EN
DIBUJO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES EDUCACIÓN BÁSICA
SUPERIOR

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en Educación

Autora

Ing. Barrera Quilligana Ligia Elena

Tutor:

Ing. Hugo Stalin Yánez Rueda, Mg

AMBATO– ECUADOR

2024

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN

Yo, **Ligia Elena Barrera Quilligana**, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre **“GUÍA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS EN DIBUJO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR”**, como requisito para optar al grado de **Magister en Educación** y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 22 día del mes de Julio de 2024, firmo conforme:

Autor: Ligia Elena Barrera Quilligana

Firma: 

Número de Cédula: 1804272027

Dirección: Tungurahua, San Pedro de Pelileo, Pelileo, Barrio Central.

Correo Electrónico: ligiab1608mail.com.

Teléfono: 098715470

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “GUÍA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS EN DIBUJO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR” presentado por Ligia Elena Barrera Quilligana para optar por el Título de Magister en Educación.

CERTIFICO

Que dicho Trabajo de Titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 19 de julio del 2024

.....
Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 22 de Julio del 2024



.....

Ligia Elena Barrera Quilligana

APROBACIÓN DE LECTORES

El Trabajo Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “GUÍA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS EN DIBUJO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación., reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo Titulación.

Ambato, 22 de julio del 2024

.....

Mg. Diana Raquel Peñuela Jara

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL

.....

Mg. Eulalia Beatriz Becerra García

EXAMINADOR

.....

Mg. Hugo Stalin Yáñez Rueda

DIRECTOR

DEDICATORIA

El presente trabajo lo dedico a mis hijos Sebastián y Andrés, por su comprensión y apoyo incondicional, a mis padres y hermanas quienes me dan la fuerza para continuar y poder culminar una nueva etapa de mi vida profesional.

Ligia

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por la sabiduría durante el proceso para terminar este proyecto, a la Unidad Educativa “Mariano Benítez” por la apertura para la realización de esta investigación, a la Universidad Tecnológica “Indoamérica”, a mi tutor Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg por su meritorio apoyo y dirección para el perfeccionamiento de este documento, a los Docentes y compañeros que han sido parte de este proceso, finalmente agradezco de manera especial a mi familia quienes desde el primer momento fueron un apoyo incondicional en este proceso de formación académica, hasta lograr alcanzar un meta más en mi vida

Ligia Barrera

INDICE DE CONTENIDOS

Tabla de contenido	
AUTORIZACIÓN	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DE LECTORES	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
INDICE DE CONTENIDOS	viii
Tabla de contenido	viii
INDICE DE GRÁFICOS	xiii
INDICE DE TABLAS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xiv
ABSTRACT.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y actualidad	1
Planteamiento del problema.....	5
Contextualización del problema:.....	6
Evidencia empírica:.....	6
Justificación del problema:	6
Pregunta de investigación:	7
Destinatarios.....	9
Objetivos	9
Objetivo general	9
Objetivos específicos	9
CAPITULO I.....	11
MARCO TEORICO.....	11
Antecedentes de la investigación (estado del arte)	11
Desarrollo teórico del objeto y campo	13
Objeto de Estudio.....	13
Campo de Estudio	13
Contexto Educativo.....	13

Dibujo Artístico:	13
Intervención Didáctica:	13
Desarrollo de la variable independiente	16
Guía Didáctica.....	16
Teorías del Aprendizaje	16
Constructivismo	16
Teoría del Aprendizaje Significativo	17
Enfoque Cognitivo	18
Metodologías Didácticas	18
Método de Enseñanza Tradicional vs. Moderno.....	18
Método de Enseñanza Tradicional	19
Método de Enseñanza Moderno.....	19
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	20
Características del ABP.....	20
Implementación del ABP	21
Estrategias de Enseñanza Activa.....	21
Aprendizaje Cooperativo	21
Discusiones en Clase.....	22
Uso de Tecnologías Interactivas	22
Conclusión	22
Proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	23
Componentes del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	23
Docente	23
Estudiantes	23
Metodologías.....	24
Recursos Didácticos	24
Evaluación.....	24
Desarrollo variable dependiente.....	24
Definición de Destrezas en Dibujo Artístico	24
Conceptos Básicos	25
Importancia del Desarrollo de Destrezas	25
Historia y Evolución del Dibujo Artístico	26
Orígenes del Dibujo Artístico	26
Evolución a lo Largo del Tiempo.....	26

Influencia de Diferentes Movimientos Artísticos	27
Renacimiento.....	27
Barroco.....	27
Impresionismo.....	27
Cubismo	27
Surrealismo	27
Materiales básicos de dibujo	28
Elementos del dibujo.....	28
Línea.....	28
Forma	28
Valor.....	29
Textura	29
Espacio	29
Técnicas de Dibujo Artístico.....	29
Dibujo con lápiz	29
Dibujo de carboncillo.....	30
Dibujo con sanguina.....	30
Dibujo con pasteles	30
Importancia del desarrollo de destrezas	30
Historia y Evolución del Dibujo Artístico	31
Orígenes del dibujo artístico	31
Evolución a lo largo del tiempo	31
Influencia de diferentes movimientos artísticos.....	31
Análisis.....	32
Materiales básicos de dibujo	32
Tipos de Líneas y Sus Usos	36
Línea Contour.....	36
Línea de Gesto.....	36
Línea de Construcción.....	36
Líneas de Sombreado	37
Líneas Expresivas.....	37
La Línea como Expresión	37
Líneas Suaves y Curvas	37
Líneas Rectas y Angulares:.....	37

Líneas Irregulares y Quebradas.....	37
El Color	38
El Color en el Arte Clásico y Renacentista.....	38
El Color en el Arte Moderno.....	38
El Color en el Arte Contemporáneo.....	38
Teoría del Color	38
Propiedades del Color	38
Teoría del Color de Goethe	39
El Círculo Cromático	39
Aplicaciones del Color.....	39
En la Pintura.....	39
En la Escultura	39
CAPITULO II	40
MARCO METODOLÓGICO.....	40
Enfoque y diseño de la investigación.....	40
Proceso de Recolección de datos	42
Análisis de Resultados	46
Entrevistas a Docentes: Resultados y Análisis	46
Entrevista 1.....	46
Análisis de las Entrevistas.....	48
Encuesta para estudiantes.....	49
Resultados	50
Promedios y Desviaciones Estándar	52
Cálculo del Alfa de Cronbach	53
Varianza de Cada Ítem.....	53
Cálculo del Alfa de Cronbach	55
Resultado del Alfa de Cronbach	55
Conclusión	56
CAPITULO III.....	57
PROPUESTA.....	57
Definición del producto.....	58
Objetivos	58
Objetivo General	58
Objetivos específicos	59

Estructura de la propuesta	59
Metodología ADDIE y su Relación con el Aula Virtual "Arte Vivo: Espacio Creativo Digital"	59
Taller 1:	63
Explicación.....	64
Taller 2	65
Explicación:.....	65
Taller 3	66
Explicación.....	66
Taller 4	67
Explicación.....	67
Implementación.....	73
Evaluación.....	73
Respaldo de la Metodología ADDIE	73
Aplicación en "Arte Vivo: Espacio Creativo Digital"	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	75
Conclusiones.....	75
Recomendaciones.....	76
Bibliografía	77
ANEXOS	80
Anexo 1. Entrevistas	80
Anexo 2: Entrevista 2.....	81
Anexo 3. Encuesta.....	82
Anexo 4. Aprobación	83
Anexo 5. Validación de Especialistas	84

INDICE DE GRÁFICOS

Ilustración 1 Árbol de problemas	8
Ilustración 2 Organizador lógico de Variables.....	10
Ilustración 3 Variable Independiente	14
Ilustración 4 Variable 2: Destrezas de dibujo artístico	15
Ilustración 5 Arte Vivo: Espacio digital	61
Ilustración 6 Arquitecto de sueños	62
Ilustración 7 Presentación del docente	63
Ilustración 8 Portada del taller 1	64
Ilustración 9 Portada taller 2.....	65
Ilustración 10 Portada taller 3.....	66
Ilustración 11 Portada taller 4.....	67
Ilustración 12 Tesoros de la sabiduría artística.....	69
Ilustración 13 Cine de los maestros del dibujo.....	70
Ilustración 14 Laboratorio del dibujo	71
Ilustración 15 Misiones de evaluación creativa.....	72

INDICE DE TABLAS

Cuadro 1. Operacionalización de Variables	45
Cuadro 2. Encuesta	50

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MAESTRÍA EN EDUCACIÓN**

TEMA: “GUÍA DIDÁCTICA PARA EL FORTALECIMIENTO DE DESTREZAS
EN DIBUJO ARTÍSTICO DE LOS ESTUDIANTES EDUCACIÓN BÁSICA
SUPERIOR”

AUTORA: Ligia Elena Barrera Quilligana

TUTOR: Ing. Hugo Stalin Yáñez Rueda, Mg

Resumen Ejecutivo

El desarrollo de una guía didáctica surge de la necesidad de incluir nuevas estrategias y recursos en el aula que permitan un mejor desenvolvimiento de los estudiantes al momento de realizar dibujos artísticos. El proceso investigativo ha tomado como referencia la Unidad Educativa “Mariano Benítez” analizando la importancia de fortalecer las habilidades y destrezas en el dibujo en los estudiantes decimo de EGB. Un aspecto importante es conocer los pros al aplicar una guía como estrategia innovadora en la enseñanza de la materia de Educación Artística que reemplace a los recursos tradicionales existentes. El objetivo de la investigación es proponer una guía didáctica que permita el desarrollo significativo de habilidades y destrezas de dibujo en la educación artística. La metodología aplicada es la cualitativa, se ha tomado como muestra a alumnos de décimo año y el producto propuesto se basa en el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje que tiene actividades lúdicas que facilitan a través del juego la adquisición del conocimiento y luego de su aplicación se puede manifestar que es más fácil aprender jugando pues esto representa un avance significativo en el desarrollo de sus destrezas y habilidades al momento de hacer dibujos artísticos mediante la aplicación de los conocimientos adquiridos

Palabras clave: Dibujo artístico, destrezas, habilidades, aprendizaje

ABSTRACT

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

POSGRADOS

Master's Degree in Education

AUTHOR: BARRERA QUILLIGANA LIGIA ELENA

TUTOR: MG. YANEZ RUEDA HUGO STALIN

ABSTRACT

"DIDACTIC GUIDE FOR THE STRENGTHENING OF ARTISTIC DRAWING SKILLS IN HIGH SCHOOL STUDENTS".

The development of a didactic guide arises from the need to include new strategies and resources in the classroom that allow a better development of students when making artistic drawings. The research process has taken as a reference the school "Mariano Benítez" analyzing the importance of strengthening the skills and abilities in drawing in the students of the tenth grade. An important aspect is to know the pros of applying a guide as an innovative strategy in the teaching of the subject of Art Education that replaces the existing traditional resources. The objective of the research is to design a didactic guide that allows the significant development of drawing skills and abilities in the artistic field. The methodology applied is qualitative, with a sample of tenth grade students. The proposed product is based on the design of a virtual learning environment that has playful activities that facilitate the acquisition of knowledge through games, and after its application it can be stated that it is easier to learn by playing, since this represents a significant advance in the development of skills and abilities when making artistic drawings through the application of the knowledge acquired.

KEYWORDS: Keywords: abilities, artistic drawing, learning, skills.



INTRODUCCIÓN

Importancia y actualidad

La educación ha cambiado a lo largo de la historia. En este trabajo se menciona la perspectiva que tienen los docentes acerca de la realidad del sistema educativa de nuestro país. Según (Barrera , Barragán, & Ortega, 2017) uno de los principales objetivos del Plan decenal de Educación, (2006) es “garantizar que los estudiantes que egresan del sistema educativo cuenten con competencias pertinentes para su correcto desarrollo e inclusión social”. Sin embargo, la realidad ante los ojos de los docentes, quienes somos actores directos de la formación estudiantil, es totalmente diferente. La concepción de enseñar y aprender en el país ha sido en los últimos años una constante incertidumbre, pues ha traído consigo una serie cambios que no han beneficiado a la enseñanza ecuatoriana. La revolución educativa de la cual tanto se habla, no se ha podido evidenciar en los salones de clase.

El presente trabajo investigativo tiene como línea de investigación la Pedagogía y Didáctica, la misma que busca mejorar la calidad educativa, a través del estudio de las metodologías dentro de los procesos educativos y de enseñanza, buscando la implementación de estrategias y prácticas que favorezcan el aprendizaje de los estudiantes mediante el uso de nuevos recursos educativos. La implementación de una guía didáctica para el fortalecimiento de destrezas en dibujo artístico de los estudiantes de educación básica superior pretende la aplicación de recursos didácticos que faciliten el desempeño y habilidad en la práctica del dibujo.

Vivimos en un mundo globalizado que evoluciona de manera constante, y la innovación educativa tiene un papel fundamental. Con el paso del tiempo, la educación ha dejado de ser un derecho fundamental para convertirse en una simple mercancía de mercado, en donde obtener un título universitario no asegura el futuro próspero que nos habían prometido desde la infancia. En el sistema educativo actual, ciertas disciplinas y aptitudes priman sobre otras, con el fin de formar a técnicos-profesionales según la demanda del sistema económico, olvidando otras extensiones que conforman al ser humano. Por esta razón, la intención principal de este trabajo es descubrir cómo desarrollar nuestras capacidades y habilidades humanas de manera integral, con el objetivo de crear sociedades más críticas y sostenibles ante los grandes retos y desafíos que la vida nos depara.

En pleno siglo XXI, hablar de educación artística significa hablar de investigación, desarrollo e innovación. En los procesos de investigación, desarrollo e innovación educativa, las artes son utilizadas como un método de enseñanza-aprendizaje que potencia la formación creativa de los estudiantes. La arquitectura, la escultura, la pintura, la música, la literatura, la poesía, el teatro, la danza y el cine son formas concretas de expresión artística que el ser humano utiliza para expresar toda su creatividad.

Este proyecto tiene como objetivo potenciar las destrezas artísticas para experimentar, imaginar e idear nuevos conceptos de vida y nuevas formas de aprendizaje que permitan el desarrollo de destrezas visomotoras e intelectuales de los estudiantes en las instituciones educativas del país mediante una guía didáctica.

En la Constitución de la República (2008) existen varios artículos que promueven, garantizan protegen, fortalecen los derechos de culturales y patrimoniales y de educación de los ecuatorianos, como:

Artículo 22 las personas tienen: “derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría”.

Artículo 26 menciona que: “garantiza el derecho de todos y todas a la educación a lo largo de la vida e indica que es un derecho y una responsabilidad de las personas, la familia y la sociedad participar de los procesos formativos”.

Artículo 44 establece que: “El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales”.

Es decir que el sistema educativo está amparado por algunas leyes y normativas que establecen el pleno derecho de los niños jóvenes y adolescentes a una educación digna que potencie su desarrollo integral en donde es fundamental

potenciar las destrezas como las creativas mediante actividades culturales y artísticas que permitan al estudiante experimentar, imaginar e idear nuevos conceptos de vida.

En este sentido (Quezada Vera, 2022). Afirma que:

“(...) el arte puede ser un gran instrumento y estrategia de resistencia ante la diglosia convivencial ocasionada por los peligros de la globalización; pues en este taller de arte urbano, pudimos integrar distintos elementos de la cultura local y no local; transfigurando su identidad por medio del diálogo e intercambio de saberes (ranti-ranti); que nos permitieron entender que no existen límites para determinar una cultura; pues la misma se renueva cada día, con cada actividad realizada por sus practicantes, y responde a diferentes tipos de necesidades sociales, culturales o incluso económicas.”

En consecuencia, la educación artística tiene un rol protagónico para transformar nuestros sistemas educativos. Por eso es necesario innovar en los currículos educativos desde una mirada transdisciplinar e intercultural, con el fin de crear espacios y diálogos que permitan interpretar la complejidad de nuestro mundo de un modo diferente a la ciencia moderna, en donde las artes creen puentes de unión para integrar elementos, dimensiones y conocimientos.

La educación artística en el nivel de educación básica superior es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que fomenta la creatividad, la expresión personal y el pensamiento crítico (González & Martínez, 2021). Sin embargo, a pesar de su importancia, las estrategias didácticas utilizadas

en la enseñanza del dibujo artístico a menudo no logran captar el interés de los alumnos ni potenciar sus habilidades de manera efectiva (Rodríguez & Lara, Organizadores previos para la educación artística: Estrategias para un aprendizaje significativo, 2023). En este contexto, es esencial desarrollar guías didácticas que se adapten a las necesidades y características de los estudiantes, promoviendo una enseñanza más interactiva y centrada en el alumno.

El presente estudio tiene como objetivo principal desarrollar una guía didáctica que fortalezca las destrezas en dibujo artístico de los estudiantes de educación básica superior. Este enfoque responde a la necesidad de innovar en las metodologías de enseñanza artística, incorporando técnicas y actividades que motiven a los estudiantes y mejoren su desempeño en el área (López & Fernández, 2022). Además, esta guía pretende ser una herramienta útil para los docentes, facilitando la planificación y ejecución de actividades que promuevan el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes.

Planteamiento del problema

En las instituciones educativas fiscales de nuestro país, específicamente en los estudiantes de básica superior, se percibe una escasa aplicación de recursos didácticos que fortalezcan las destrezas básicas del dibujo durante las horas de Educación Cultural y Artística. Este déficit impide el desarrollo integral de aprendizajes, capacidades y habilidades humanas, lo que se refleja en varios problemas de atención y conducta del estudiantado.

Contextualización del problema:

La falta de recursos didácticos adecuados en el área de Educación Cultural y Artística afecta negativamente el rendimiento y comportamiento de los estudiantes. Según Hernández Sampieri et al. (2018), un planteamiento del problema debe incluir la descripción detallada del contexto y las consecuencias de no abordar la problemática. En este caso, la falta de desarrollo de destrezas básicas en dibujo no solo afecta las competencias artísticas de los estudiantes, sino que también influye en su comportamiento y capacidad de atención en otras áreas académicas.

Evidencia empírica:

La población objeto de estudio está compuesta por 56 estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior. Observaciones preliminares indican que estos estudiantes presentan dificultades en concentrarse y mantener una conducta adecuada durante las clases de Educación Cultural y Artística. La escasez de recursos didácticos que fomenten el desarrollo de habilidades artísticas es un factor determinante en esta situación.

Justificación del problema:

Es fundamental abordar esta problemática porque el desarrollo de habilidades artísticas está estrechamente relacionado con el desarrollo integral de los estudiantes. La creatividad, la capacidad de expresión y la sensibilidad estética son competencias esenciales que se cultivan a través de la educación artística. Una guía didáctica que potencie estas habilidades podría tener un impacto positivo

significativo en el rendimiento académico y el desarrollo personal de los estudiantes.

Pregunta de investigación:

¿Cómo puede la elaboración de una guía didáctica mejorar las habilidades y destrezas en dibujo de los estudiantes de Educación Básica Superior en instituciones educativas fiscales?

Ilustración 1 *Árbol de problemas*



Nota: Especificación de causas y efectos

Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Destinatarios

La población objeto de estudio del presente trabajo investigativo son 20 estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior

Objetivos

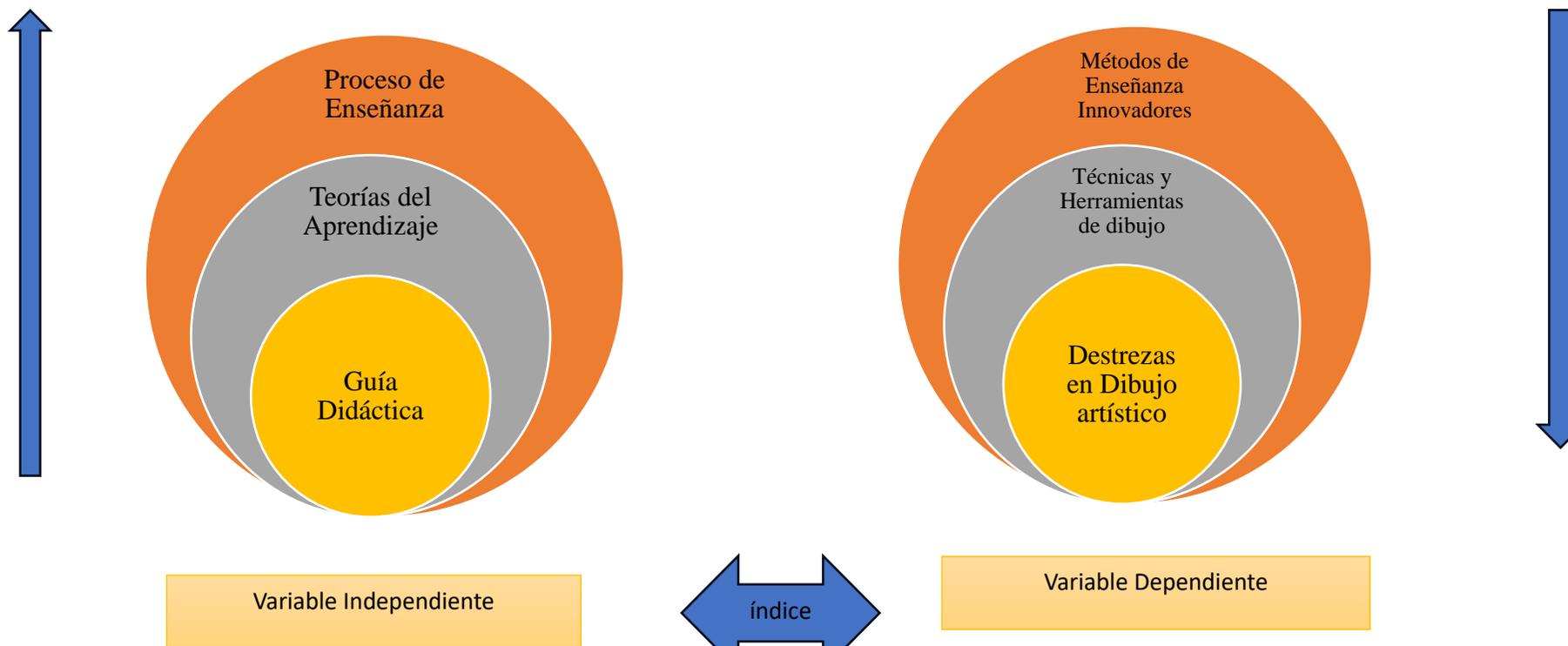
OBJETIVO GENERAL

- Proponer una guía didáctica virtual para el fortalecimiento las destrezas en dibujo artístico de los estudiantes de Educación Básica Superior

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar las necesidades y deficiencias actuales en la enseñanza del dibujo en Educación Cultural y Artística.
- Determinar las habilidades y destrezas en dibujo que necesitan ser fortalecidas en los estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior
- Diseñar una guía didáctica para fortalecer las destrezas de dibujo artístico en los estudiantes de básica superior

Ilustración 2 Organizador lógico de Variables



Nota: Detalle de ojiva de variables

Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

CAPITULO I

MARCO TEORICO

Antecedentes de la investigación (estado del arte)

La educación como punto importante en el desarrollo de la sociedad como eje de superación personal y un mecanismo indispensable para alcanzar mejores oportunidades con la finalidad de tener una mejor calidad de vida, por otro lado, el arte es una herramienta que facilita el desarrollo de la motricidad, expresión y creatividad.

Dentro de la construcción de este proyecto, se han analizado algunas investigaciones en las que se muestran de diferentes formas la importancia en el desarrollo de las destrezas en artísticas:

Elaboración de una guía didáctica mediante actividades artísticas para fortalecer las destrezas de dibujo artístico de los estudiantes de 1ero de EGB es un trabajo que se realizó en 1ero EGB de la de la Escuela “Isaac A. Chico” que cuenta con 20 estudiantes, 11 mujeres y 9 mujeres. Para indagar sobre la problemática se empleó el enfoque cualitativo, tomando como diseño la Investigación Acción Participante, con la finalidad de transformar la realidad a partir del diagnóstico. Tras el análisis de la entrevista, el examen psicomotriz de Picq y Vayer, y el diario de campo se diagnosticó que los niños tienen dificultades para realizar diferentes actividades que se basan en la psicomotricidad, siendo este un punto importante para el aprendizaje y desarrollo de habilidades que puede

evitar posibles problemas académicos en un futuro se consideró elaborar una guía didáctica. Con la finalidad de aportar a la problemática evidenciada en los estudiantes se considera al arte como un medio que contribuye al fortalecimiento de la psicomotricidad y permitiendo que el proceso enseñanza aprendizaje sean creativo y dinámico. Para ello, se validaron las actividades artísticas mediante una lista de cotejo, posteriormente para plasmarlas en una guía didáctica como apoyo para los docentes de 1ero de Educación General Básica (EGB)

El dibujo artístico para el desarrollo del pensamiento creativo es un trabajo que pretende mejorar el pensamiento creativo de los estudiantes, aplicando el dibujo artístico como complemento del proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando la comunicación e información de manera rápida y eficaz, para que el aprendizaje sea reflexivo y de esta manera, potenciar un pensamiento creativo de forma eficiente, durante el periodo académico 2018-2019. Para argumentar este proyecto se realizó el estudio bibliográfico, análisis estadístico y encuesta a los estudiantes, en donde, conociendo la realidad educativa de la institución se estimule con el dibujo, el pensamiento y razonamiento, por lo que se propuso el diseño de una guía didáctica de dibujo artístico para incrementar el interés de los estudiantes, haciéndolos protagonistas de su propio aprendizaje y de esta manera, aportar a su proceso de formación académica desarrollando en ellos un óptimo pensamiento crítico y reflexivo.

Desarrollo teórico del objeto y campo

Objeto de Estudio:

- Fortalecimiento de las destrezas en dibujo artístico.

Campo de Estudio:

Contexto Educativo:

- Educación Básica Superior.
- 10 mo EGB de la Unidad Educativa “Mariano Benítez”.
- Estudiantes de 14 a 15 años.

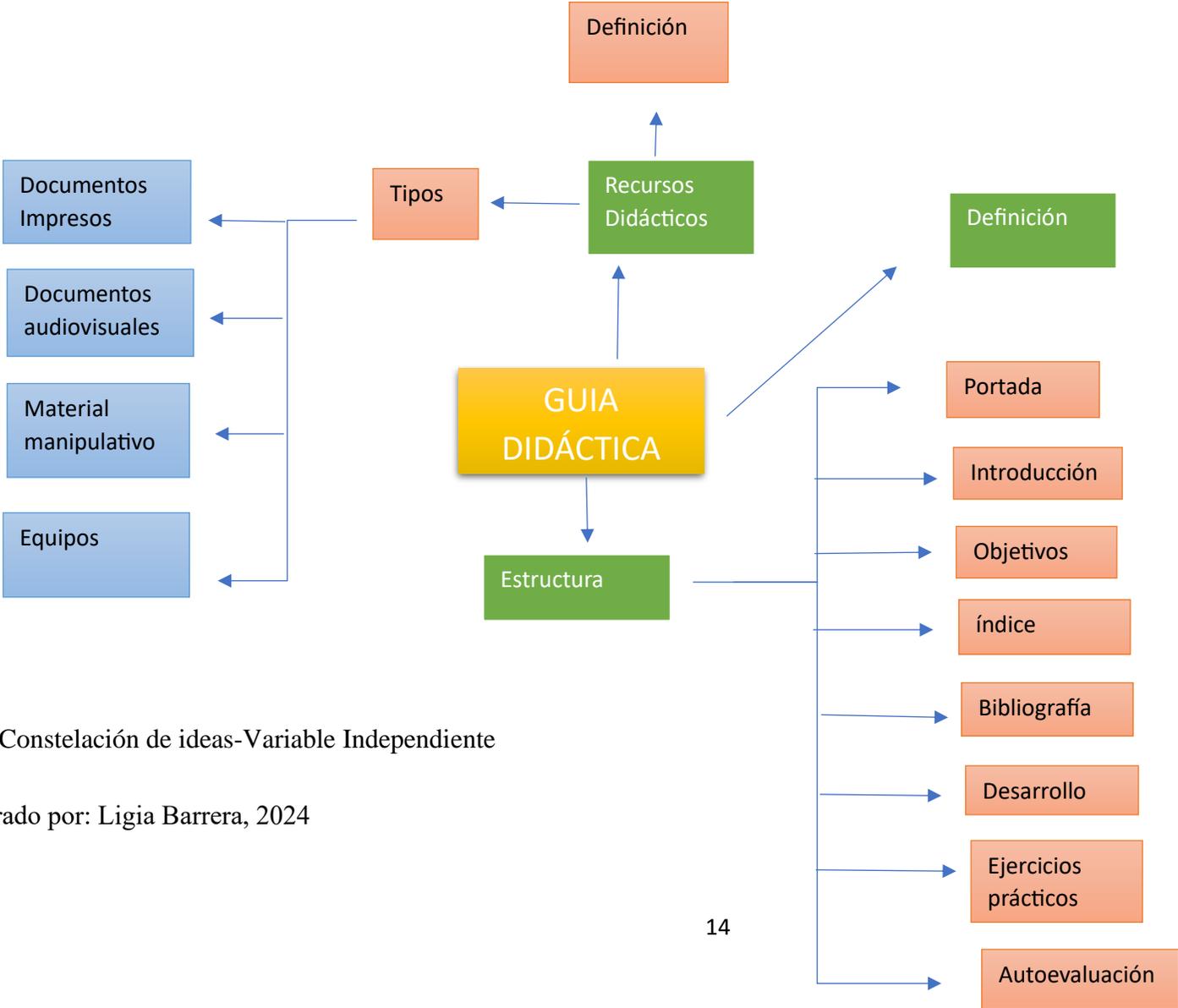
Dibujo Artístico:

- Técnicas de dibujo (básicas y avanzadas).
- Metodologías didácticas (tradicionales y Tics).

Intervención Didáctica:

- Diseño de la guía didáctica.

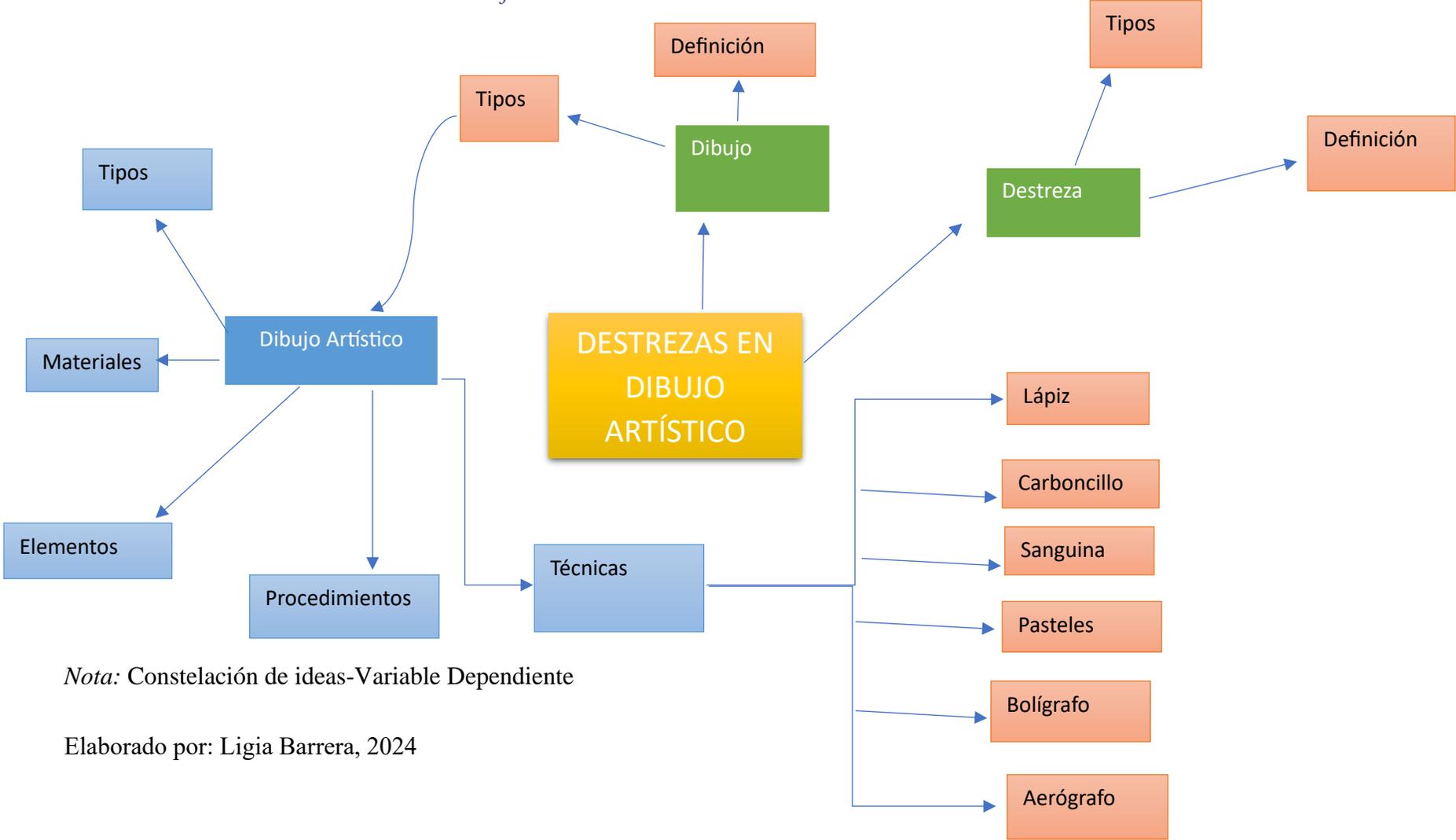
Ilustración 3 Variable Independiente



Nota: Constelación de ideas-Variable Independiente

Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Ilustración 4 Variable 2: Destrezas de dibujo artístico



Nota: Constelación de ideas-Variable Dependiente

Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

DESARROLLO DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

Guía Didáctica

Una guía didáctica se define como un recurso educativo que proporciona a los docentes una serie de directrices y materiales estructurados para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de un contenido específico. Estas guías suelen incluir objetivos de aprendizaje, actividades, métodos de evaluación y recursos adicionales que apoyan el proceso educativo.

Según Rodríguez y Pérez (2021), "una guía didáctica es un documento que organiza y orienta el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando a los educadores herramientas prácticas y teóricas para mejorar la calidad de la educación" (p. 45).

Teorías del Aprendizaje

Constructivismo

El constructivismo, basado en las ideas de Jean Piaget y Lev Vygotsky, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento a partir de experiencias previas. En el contexto del dibujo artístico, esta teoría implica que los estudiantes deben involucrarse activamente en el proceso de creación artística, explorando y experimentando con diferentes técnicas y materiales. Según (Aguirre, 2020), el constructivismo promueve un ambiente de aprendizaje donde el estudiante es el protagonista, lo que resulta en una mayor autonomía y creatividad en el desarrollo de sus habilidades artísticas.

La aplicación del constructivismo en la enseñanza del dibujo artístico incluye estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, donde los estudiantes desarrollan un proyecto de dibujo que les permite aplicar y consolidar sus conocimientos y habilidades.

Además, la interacción social y el trabajo colaborativo son fundamentales, ya que según Vygotsky, el aprendizaje ocurre en un contexto social y se facilita a través de la interacción con otros (González, Aprendizaje social y desarrollo cognitivo: Perspectivas de Vygotsky en la educación artística, 2021).

Teoría del Aprendizaje Significativo

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel se centra en la integración de nueva información con el conocimiento previo del estudiante. En el ámbito del dibujo artístico, esta teoría sugiere que para que el aprendizaje sea significativo, los nuevos conceptos y técnicas de dibujo deben relacionarse de manera lógica y coherente con lo que los estudiantes ya saben.

(Martínez & Pérez , 2022) destacan que la enseñanza del dibujo artístico debe comenzar con una evaluación de los conocimientos previos de los estudiantes y luego construir sobre ellos, introduciendo gradualmente nuevos conceptos y técnicas que los estudiantes puedan relacionar con sus experiencias anteriores. Esta aproximación facilita una comprensión más profunda y duradera de las técnicas artísticas.

Una estrategia clave basada en la teoría del aprendizaje significativo es el uso de organizadores previos, que son herramientas pedagógicas que preparan a los estudiantes para aprender nuevo contenido al proporcionar un marco de referencia claro. En el dibujo artístico, esto podría incluir ejemplos de trabajos artísticos, demostraciones de técnicas y discusiones sobre principios básicos del arte antes de que los estudiantes comiencen sus propias creaciones (Rodríguez & Lara, Organizadores previos para la educación artística: Estrategias para un aprendizaje significativo, 2023).

Enfoque Cognitivo

El enfoque cognitivo del aprendizaje, influenciado por investigadores como Jerome Bruner y Albert Bandura, se centra en los procesos mentales que subyacen al aprendizaje. Este enfoque sostiene que el aprendizaje implica la adquisición de conocimiento a través de la percepción, el procesamiento y el almacenamiento de información.

En el contexto del dibujo artístico, el enfoque cognitivo enfatiza el desarrollo de habilidades de observación, análisis y reflexión. (Bruner, 2019) señala que los estudiantes deben ser capaces de percibir detalles, comprender relaciones espaciales y aplicar estos conocimientos a sus obras de arte. Además, el enfoque cognitivo promueve el uso de estrategias metacognitivas, donde los estudiantes reflexionan sobre su propio proceso de aprendizaje, identifican sus fortalezas y debilidades, y ajustan sus técnicas en consecuencia (López & Méndez, 2020).

Una aplicación práctica del enfoque cognitivo en el dibujo artístico es la enseñanza de técnicas de dibujo a través de una serie de etapas: desde la observación y análisis de ejemplos, pasando por la práctica guiada, hasta la creación independiente. Esta progresión permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades de manera estructurada y consciente, promoviendo un aprendizaje profundo y significativo.

Metodologías Didácticas

Método de Enseñanza Tradicional vs. Moderno

La evolución de las metodologías didácticas en el ámbito educativo refleja cambios significativos en la forma de abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El método de enseñanza tradicional se caracteriza por una estructura rígida y centrada en el docente, mientras que las metodologías modernas promueven un enfoque más flexible y centrado en el estudiante.

Método de Enseñanza Tradicional

El método de enseñanza tradicional, también conocido como el método expositivo, se fundamenta en la transmisión directa de conocimientos desde el docente hacia el estudiante. Este enfoque es predominantemente unidireccional, donde el docente desempeña el rol de transmisor de información y el estudiante actúa como receptor pasivo. Según (García & Ramírez, 2019) este método se enfoca en la memorización y repetición de contenidos, priorizando el cumplimiento de un currículo estandarizado.

Uno de los principales inconvenientes del método tradicional es que no siempre fomenta el pensamiento crítico ni la creatividad en los estudiantes. Las actividades suelen ser individuales y centradas en la evaluación mediante exámenes escritos. A pesar de sus limitaciones, este método ha sido eficaz en la transmisión de conocimientos básicos y estructurados en diversas disciplinas (Pérez & Sánchez, Comparación entre métodos de enseñanza tradicionales y modernos, 2020).

Método de Enseñanza Moderno

En contraste, el método de enseñanza moderno se centra en el estudiante y promueve una participación activa en su propio proceso de aprendizaje. Este enfoque se basa en teorías constructivistas que sugieren que los estudiantes construyen su propio conocimiento a través de experiencias y la interacción con su entorno. Según (Díaz & Hernández, Evolución de las metodologías didácticas en la educación contemporánea, 2021) el método moderno incluye el uso de tecnologías educativas, aprendizaje colaborativo y la integración de proyectos prácticos que relacionan el contenido teórico con aplicaciones reales.

El método moderno fomenta el desarrollo de habilidades críticas y creativas, promoviendo la resolución de problemas y el pensamiento independiente. Las

evaluaciones en este contexto son más diversificadas, incluyendo proyectos, presentaciones y autoevaluaciones que permiten a los estudiantes demostrar su comprensión de manera integral (López & Méndez, 2020)

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología educativa que involucra a los estudiantes en la investigación y respuesta a preguntas complejas o desafíos del mundo real. Este enfoque se caracteriza por la elaboración de proyectos significativos que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades adquiridas en diversas áreas.

Características del ABP

El ABP se fundamenta en la idea de que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en un proyecto que tiene relevancia y aplicación en la vida real. Según (Johnson & Adams, 2019) este método fomenta la colaboración, el pensamiento crítico y la creatividad. Los proyectos suelen ser interdisciplinarios, integrando diferentes áreas del conocimiento y permitiendo a los estudiantes ver las conexiones entre ellas.

Una de las ventajas del ABP es que permite a los estudiantes desarrollar habilidades prácticas y sociales que son esenciales para su vida futura. Además, al trabajar en proyectos, los estudiantes tienen la oportunidad de investigar, planificar, ejecutar y evaluar sus propias ideas, lo que aumenta su motivación y compromiso con el aprendizaje.

Implementación del ABP

La implementación del ABP requiere una planificación cuidadosa por parte del docente, quien debe diseñar proyectos que sean desafiantes pero alcanzables para los estudiantes. Además, es crucial proporcionar recursos adecuados y orientación continua para asegurar el éxito de los proyectos. Según (Barron, y otros, 2021), la evaluación en el ABP debe ser continua y formativa, permitiendo a los estudiantes recibir retroalimentación y mejorar su trabajo a lo largo del proceso.

El ABP también promueve el aprendizaje colaborativo, ya que los estudiantes suelen trabajar en equipos para desarrollar sus proyectos. Esta colaboración no solo mejora sus habilidades sociales y de comunicación, sino que también les permite aprender de las ideas y perspectivas de sus compañeros.

Estrategias de Enseñanza Activa

Las estrategias de enseñanza activa son técnicas que involucran a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de manera activa, en lugar de ser meros receptores de información. Estas estrategias buscan promover la participación, el pensamiento crítico y la aplicación práctica de los conocimientos.

Aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una estrategia de enseñanza activa que implica que los estudiantes trabajen juntos en grupos pequeños para lograr objetivos comunes. Según (Slavin, 2020), esta metodología fomenta la interacción social y el desarrollo de habilidades interpersonales. Los estudiantes se ayudan mutuamente a comprender el contenido, lo que puede llevar a una mayor retención de información y a un aprendizaje más profundo.

Discusiones en Clase

Otra estrategia de enseñanza activa es la discusión en clase, donde se fomenta el intercambio de ideas y opiniones entre los estudiantes. Este método permite a los estudiantes reflexionar sobre el contenido, cuestionar sus propias ideas y aprender a argumentar y defender sus puntos de vista. Según (Preskill & Brockfield, 2019), las discusiones en clase son efectivas para desarrollar habilidades de pensamiento crítico y comunicación.

Uso de Tecnologías Interactivas

El uso de tecnologías interactivas, como las herramientas de aprendizaje en línea y los dispositivos móviles, también forma parte de las estrategias de enseñanza activa. Estas tecnologías permiten a los estudiantes interactuar con el contenido de manera dinámica, acceder a una variedad de recursos y colaborar con sus compañeros de manera más eficiente. Según (Lai & Hwang, 2021), las tecnologías interactivas pueden aumentar la motivación de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico.

Conclusión

Las metodologías didácticas han evolucionado significativamente, pasando de enfoques tradicionales centrados en el docente a métodos modernos centrados en el estudiante. El Aprendizaje Basado en Proyectos y las estrategias de enseñanza activa representan avances importantes en la educación, promoviendo un aprendizaje más profundo y significativo. Estas metodologías no solo mejoran la comprensión del contenido, sino que también desarrollan habilidades esenciales para el éxito personal y profesional de los estudiantes.

Proceso de Enseñanza Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje involucra la interacción constante entre docentes y estudiantes con el objetivo de lograr el aprendizaje significativo. Este enfoque se fundamenta en la teoría constructivista de Piaget y Vygotsky, quienes enfatizan que los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno y la colaboración con otros. Piaget (1954) argumenta que el aprendizaje es un proceso activo donde el conocimiento se construye mediante la experiencia, mientras que Vygotsky (1978) resalta la importancia del contexto social y cultural en el desarrollo cognitivo.

Componentes del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

El proceso de enseñanza-aprendizaje consta de varios componentes clave:

Docente: El papel del docente es esencial en la facilitación del aprendizaje. No solo se trata de transmitir información, sino de motivar, guiar y evaluar a los estudiantes. La formación continua y las competencias pedagógicas son cruciales para que los docentes puedan adaptar sus estrategias a las necesidades de sus alumnos. Muñoz y Pérez (2019) destacan que "la formación docente y el desarrollo de competencias pedagógicas son fundamentales para el éxito en el aula, ya que permiten a los educadores implementar metodologías efectivas que respondan a las necesidades individuales de los estudiantes" (p. 45).

Estudiantes: Los estudiantes son los principales protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje. Su motivación, interés y participación activa son esenciales para el éxito educativo. Es importante reconocer las diferencias individuales en estilos de aprendizaje y ritmos de progreso. Según Rodríguez (2018), "los estudiantes aprenden de

manera más efectiva cuando las actividades de aprendizaje están alineadas con sus intereses y estilos de aprendizaje, lo que promueve una mayor implicación y éxito académico" (p. 78).

Metodologías: Las estrategias y métodos de enseñanza deben ser variados y adaptados a las características de los estudiantes. Las metodologías activas, como el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje colaborativo y el aprendizaje experiencial, han demostrado ser efectivas para fomentar un aprendizaje profundo y duradero. Gómez y Torres (2021) señalan que "las metodologías activas permiten a los estudiantes involucrarse de manera significativa en su propio aprendizaje, promoviendo el pensamiento crítico y la resolución de problemas" (p. 120).

Recursos Didácticos: Los materiales y herramientas educativas juegan un papel crucial en el apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Los recursos como libros de texto, tecnologías digitales y guías didácticas proporcionan estructuras y contenidos que facilitan el aprendizaje autónomo y dirigido. Sánchez (2020) afirma que "los recursos didácticos bien diseñados pueden enriquecer el entorno de aprendizaje y ofrecer múltiples oportunidades para la exploración y el descubrimiento" (p. 88).

Evaluación: La evaluación es un componente integral del proceso educativo, ya que permite medir el progreso y el desempeño de los estudiantes. La evaluación formativa y sumativa proporciona información valiosa para ajustar las estrategias pedagógicas y ofrecer retroalimentación constructiva. López (2019) destaca que "la evaluación continua y efectiva es esencial para identificar áreas de mejora y para apoyar el desarrollo académico y personal de los estudiantes" (p. 134).

DESARROLLO VARIABLE DEPENDIENTE

Definición de Destrezas en Dibujo Artístico

Conceptos Básicos

Las destrezas en dibujo artístico se refieren a la capacidad de una persona para representar visualmente ideas, objetos y escenas a través de diversas técnicas y medios. Estas habilidades incluyen la precisión en la observación, el control de la mano, la comprensión de la perspectiva, y el uso adecuado de líneas, formas, sombras y texturas (Gómez & Ruiz , 2021)El dibujo artístico no solo es una habilidad técnica, sino también una forma de expresión personal y creativa.

Según López y Martínez (2022), las destrezas en dibujo artístico se desarrollan a través de la práctica constante y la experimentación con diferentes materiales y técnicas. Estas destrezas son fundamentales para la creación de obras visuales que comunican ideas y emociones de manera efectiva.

Importancia del Desarrollo de Destrezas

El desarrollo de destrezas en dibujo artístico es crucial por varias razones. En primer lugar, estas habilidades permiten a los individuos expresarse de manera visual, lo cual es una forma de comunicación universal que trasciende barreras lingüísticas y culturales (Fernández & Rodríguez, 2020). Además, el dibujo artístico fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas, ya que los artistas deben tomar decisiones sobre composición, equilibrio y uso del color.

Además, el dibujo artístico tiene beneficios terapéuticos y emocionales. Según, la práctica del dibujo puede reducir el estrés, aumentar la concentración y mejorar el bienestar emocional. En el ámbito educativo, las destrezas en dibujo artístico son esenciales para estudiantes en áreas como el diseño, la arquitectura y las bellas artes, ya que estas disciplinas requieren una sólida comprensión y habilidad en la representación visual (Martínez et al., 2021).

Historia y Evolución del Dibujo Artístico

Orígenes del Dibujo Artístico

Los orígenes del dibujo artístico se remontan a las primeras civilizaciones humanas, donde las pinturas rupestres y los petroglifos servían como medios para documentar y comunicar experiencias, rituales y creencias. Según (Díaz & Hernández, Evolución de las metodologías didácticas en la educación contemporánea, 2021) estas primeras formas de dibujo se encuentran en cuevas como las de Lascaux en Francia y Altamira en España, datadas entre 30,000 y 10,000 años antes de Cristo.

Estas representaciones tempranas muestran no solo la habilidad técnica de nuestros antepasados, sino también su capacidad para la abstracción y la simbolización. Los dibujos en las cuevas eran a menudo realistas, detallados y a veces incluso narrativos, lo que indica un desarrollo temprano de la observación y la representación gráfica (González & Fernández, La evolución del dibujo artístico a lo largo de la historia, 2020)

Evolución a lo Largo del Tiempo

Con el paso del tiempo, el dibujo artístico ha evolucionado y se ha refinado a través de diversos períodos históricos y movimientos artísticos. Durante la antigüedad clásica, las culturas griega y romana perfeccionaron el dibujo con técnicas avanzadas de proporción y perspectiva, que se utilizaban en la escultura, la arquitectura y las artes decorativas (López & Ramírez, Historia del dibujo artístico: Desde la prehistoria hasta la modernidad, 2021).

En la Edad Media, el dibujo continuó siendo una herramienta fundamental para la creación de manuscritos iluminados y el diseño de vitrales y tapices. Sin embargo, fue durante el Renacimiento que el dibujo artístico alcanzó un nuevo nivel de sofisticación.

Artistas como Leonardo da Vinci y Michelangelo utilizaron el dibujo no solo como un medio para planificar sus obras, sino también como una forma de estudio científico y anatómico (Rodríguez & Martínez, Implementación del aprendizaje basado en proyectos en el aula, 2022).

El dibujo moderno y contemporáneo ha visto una diversificación en estilos y técnicas. Movimientos como el impresionismo, el cubismo y el surrealismo introdujeron nuevas formas de ver y representar el mundo, desafiando las convenciones tradicionales y explorando la abstracción y la expresión subjetiva (Pérez & Sánchez, El impacto de los movimientos artísticos en el dibujo contemporáneo, 2021)

Influencia de Diferentes Movimientos Artísticos

La influencia de diferentes movimientos artísticos ha sido crucial en la evolución del dibujo artístico. Cada movimiento ha aportado nuevas técnicas, estilos y enfoques que han ampliado las posibilidades creativas y expresivas del dibujo.

Renacimiento: Introdujo la perspectiva lineal, el estudio anatómico y la observación detallada de la naturaleza.

Barroco: Enfocado en el drama, el movimiento y el contraste, influyendo en el uso del claroscuro.

Impresionismo: Introdujo la captura de la luz y el color en escenas cotidianas, utilizando trazos rápidos y sueltos.

Cubismo: Revolucionó la representación de la forma y el espacio, mostrando múltiples perspectivas simultáneamente.

Surrealismo: Exploró el subconsciente y los sueños, utilizando técnicas automáticas y abstractas para expresar la imaginación.

Según (Suárez & López, 2021), estos movimientos no solo transformaron el estilo y la técnica del dibujo, sino que también ampliaron su función y propósito, permitiendo a los artistas explorar nuevas formas de expresión y comunicación visual.

Materiales básicos de dibujo

Los materiales básicos de dibujo son esenciales para cualquier artista, proporcionando las herramientas necesarias para crear una amplia gama de efectos y estilos. Estos materiales incluyen lápices de grafito, carboncillo, sanguina y pasteles. Cada material tiene sus propias características y aplicaciones, permitiendo diferentes efectos y estilos en el dibujo. Por ejemplo, los lápices de grafito varían en dureza, influyendo en la oscuridad y suavidad de las líneas. Los lápices más duros (9H - 6H) son ideales para litografía, cartografía y dibujos técnicos detallados, mientras que los lápices más suaves (4B - 9B) son perfectos para bocetos artísticos (Campos et al., 2021).

Elementos del dibujo

Línea

La línea es uno de los elementos más básicos del dibujo y puede utilizarse para definir formas, crear texturas y expresar emociones. Las líneas pueden variar en grosor, longitud y dirección, lo que permite transmitir una amplia gama de sensaciones (Campos et al., 2021).

Forma

La forma se refiere a las áreas delimitadas por líneas, bordes o cambios de color o textura. Las formas pueden ser geométricas (círculos, cuadrados) o libres (orgánicas) y son esenciales para la composición del dibujo (Martínez & Pérez , 2022).

Valor

El valor es el grado de claridad u oscuridad de un color. En el dibujo, se utiliza para crear la ilusión de luz y sombra, dando volumen y profundidad a las formas (Alfaro, 2020).

Textura

La textura se refiere a la superficie percibida de un objeto, ya sea lisa, rugosa, suave o áspera. En el dibujo, se puede simular la textura a través de diversas técnicas de sombreado y líneas (Alegria , 2018).

Espacio

El espacio es el área alrededor, entre y dentro de los objetos. Puede ser positivo (el área ocupada por un objeto) o negativo (el área alrededor del objeto) y es crucial para la composición y la perspectiva del dibujo (Campos et al., 2021).

Técnicas de Dibujo Artístico

Existen diversas técnicas en el dibujo artístico que los artistas utilizan para expresar sus ideas y crear obras visualmente atractivas. A continuación, se describen algunas de las técnicas más comunes.

Dibujo con lápiz

El dibujo con lápiz es una técnica fundamental y versátil. Los artistas pueden crear desde bocetos rápidos hasta obras detalladas. Los lápices de diferentes durezas permiten una gama de efectos, desde líneas finas y precisas hasta sombras suaves y profundas. Técnicas como el esfumado, el sombreado cruzado y el difuminado son esenciales para crear profundidad y realismo (Campos et al., 2021).

Dibujo de carboncillo

El carboncillo es ideal para trabajos que requieren contrastes dramáticos y líneas expresivas. Es fácil de difuminar, lo que permite transiciones suaves y efectos atmosféricos. Sin embargo, su naturaleza polvorosa puede ser un desafío para mantener el trabajo limpio. Es común utilizar fijadores para preservar los dibujos de carboncillo (Alegria , 2018).

Dibujo con sanguina

La sanguina ofrece un tono cálido y es perfecta para retratos y estudios anatómicos. Permite un sombreado suave y transiciones tonales que son ideales para representar la piel humana. Esta técnica ha sido utilizada desde el Renacimiento y sigue siendo popular entre los artistas contemporáneos (Campos et al., 2021).

Dibujo con pasteles

Los pasteles ofrecen colores vibrantes y pueden aplicarse en capas para crear profundidad y textura. Existen diferentes tipos de pasteles: suaves, duros y al óleo. Cada tipo ofrece diferentes propiedades y efectos. Los pasteles suaves son conocidos por su capacidad para mezclar colores y crear gradaciones suaves, mientras que los pasteles duros permiten más control y detalle (Alegria , 2018).

Importancia del desarrollo de destrezas

El desarrollo de destrezas en el dibujo es crucial para la expresión artística y la comunicación visual. Permite a los artistas capturar y representar el mundo que les rodea con precisión y creatividad. Según (Martínez & Pérez , 2022), el aprendizaje significativo en el arte, como lo propone Ausubel, se logra cuando los estudiantes pueden relacionar

nuevos conocimientos con experiencias previas, facilitando una comprensión más profunda y duradera.

Historia y Evolución del Dibujo Artístico

Orígenes del dibujo artístico

El dibujo ha sido una forma esencial de comunicación y expresión desde tiempos prehistóricos. Las primeras manifestaciones de arte rupestre muestran cómo los seres humanos utilizaban el dibujo para narrar historias, cazar animales y realizar rituales. (Alegria , 2018) señala que estas primeras formas de arte gráfico fueron fundamentales para el desarrollo de la cultura y la escritura.

Evolución a lo largo del tiempo

A lo largo de la historia, el dibujo ha evolucionado significativamente. Durante la Edad Media, el dibujo servía principalmente para fines religiosos y educativos. En el Renacimiento, se convirtió en una herramienta crucial para el estudio de la perspectiva y la anatomía, ayudando a artistas como Leonardo da Vinci a realizar estudios científicos y artísticos. En épocas más recientes, el dibujo ha ampliado su alcance para incluir estilos abstractos y contemporáneo (Martínez & Pérez , 2022).

Influencia de diferentes movimientos artísticos

Los movimientos artísticos han influido profundamente en las técnicas y estilos de dibujo. Desde el realismo detallado del Renacimiento hasta la experimentación abstracta del siglo XX, cada período ha aportado nuevas formas de ver y representar el mundo. Campos et al. (2021) explican cómo el arte contemporáneo utiliza el dibujo no solo como una técnica preliminar sino como una forma de arte en sí misma, explorando conceptos y emociones complejas.

Análisis

El dibujo artístico es una disciplina que combina habilidad técnica y creatividad. Los materiales y técnicas elegidos por los artistas influyen significativamente en el resultado final de sus obras. Desde el uso de lápices hasta pasteles, cada medio ofrece posibilidades únicas para la expresión artística. Comprender y dominar estos materiales y técnicas es esencial para cualquier artista que busque desarrollar sus habilidades y crear obras impactantes.

Materiales básicos de dibujo

Los materiales básicos de dibujo son esenciales para cualquier artista, proporcionando las herramientas necesarias para crear una amplia gama de efectos y estilos. Estos materiales incluyen lápices de grafito, carboncillo, sanguina y pasteles. Cada material tiene sus propias características y aplicaciones, permitiendo diferentes efectos y estilos en el dibujo. Por ejemplo, los lápices de grafito varían en dureza, influyendo en la oscuridad y suavidad de las líneas. Los lápices más duros (9H - 6H) son ideales para litografía, cartografía y dibujos técnicos detallados, mientras que los lápices más suaves (4B - 9B) son perfectos para bocetos artísticos (Campos et al., 2021).

Elementos del dibujo

Línea

La línea es uno de los elementos más básicos del dibujo y puede utilizarse para definir formas, crear texturas y expresar emociones. Las líneas pueden variar en grosor, longitud y dirección, lo que permite transmitir una amplia gama de sensaciones (Campos et al., 2021).

Forma

La forma se refiere a las áreas delimitadas por líneas, bordes o cambios de color o textura. Las formas pueden ser geométricas (círculos, cuadrados) o libres (orgánicas) y son esenciales para la composición del dibujo (Martínez & Pérez , 2022).

Valor

El valor es el grado de claridad u oscuridad de un color. En el dibujo, se utiliza para crear la ilusión de luz y sombra, dando volumen y profundidad a las formas (Alfaro, 2020).

Textura

La textura se refiere a la superficie percibida de un objeto, ya sea lisa, rugosa, suave o áspera. En el dibujo, se puede simular la textura a través de diversas técnicas de sombreado y líneas (Alegria , 2018).

Espacio

El espacio es el área alrededor, entre y dentro de los objetos. Puede ser positivo (el área ocupada por un objeto) o negativo (el área alrededor del objeto) y es crucial para la composición y la perspectiva del dibujo (Campos et al., 2021).

Técnicas de Dibujo Artístico

Existen diversas técnicas en el dibujo artístico que los artistas utilizan para expresar sus ideas y crear obras visualmente atractivas. A continuación, se describen algunas de las técnicas más comunes.

Dibujo con lápiz

El dibujo con lápiz es una técnica fundamental y versátil. Los artistas pueden crear desde bocetos rápidos hasta obras detalladas. Los lápices de diferentes durezas permiten una gama de efectos, desde líneas finas y precisas hasta sombras suaves y profundas. Técnicas como el esfumado, el sombreado cruzado y el difuminado son esenciales para crear profundidad y realismo (Campos et al., 2021).

Dibujo de carboncillo

El carboncillo es ideal para trabajos que requieren contrastes dramáticos y líneas expresivas. Es fácil de difuminar, lo que permite transiciones suaves y efectos atmosféricos. Sin embargo, su naturaleza polvorienta puede ser un desafío para mantener el trabajo limpio. Es común utilizar fijadores para preservar los dibujos de carboncillo (Alegria , 2018).

Dibujo con sanguina

La sanguina ofrece un tono cálido y es perfecta para retratos y estudios anatómicos. Permite un sombreado suave y transiciones tonales que son ideales para representar la piel humana. Esta técnica ha sido utilizada desde el Renacimiento y sigue siendo popular entre los artistas contemporáneos (Campos et al., 2021).

Dibujo con pasteles

Los pasteles ofrecen colores vibrantes y pueden aplicarse en capas para crear profundidad y textura. Existen diferentes tipos de pasteles: suaves, duros y al óleo. Cada tipo ofrece diferentes propiedades y efectos. Los pasteles suaves son conocidos por su

capacidad para mezclar colores y crear gradaciones suaves, mientras que los pasteles duros permiten más control y detalle (Alegria , 2018).

Importancia del desarrollo de destrezas

El desarrollo de destrezas en el dibujo es crucial para la expresión artística y la comunicación visual. Permite a los artistas capturar y representar el mundo que les rodea con precisión y creatividad. Según Martínez y Pérez (2022), el aprendizaje significativo en el arte, como lo propone Ausubel, se logra cuando los estudiantes pueden relacionar nuevos conocimientos con experiencias previas, facilitando una comprensión más profunda y duradera.

Historia y Evolución del Dibujo Artístico

Orígenes del dibujo artístico

El dibujo ha sido una forma esencial de comunicación y expresión desde tiempos prehistóricos. Las primeras manifestaciones de arte rupestre muestran cómo los seres humanos utilizaban el dibujo para narrar historias, cazar animales y realizar rituales. (Alegria , 2018) señala que estas primeras formas de arte gráfico fueron fundamentales para el desarrollo de la cultura y la escritura.

Evolución a lo largo del tiempo

A lo largo de la historia, el dibujo ha evolucionado significativamente. Durante la Edad Media, el dibujo servía principalmente para fines religiosos y educativos. En el Renacimiento, se convirtió en una herramienta crucial para el estudio de la perspectiva y la anatomía, ayudando a artistas como Leonardo da Vinci a realizar estudios científicos y artísticos. En épocas más recientes, el dibujo ha ampliado su alcance para incluir estilos abstractos y contemporáneos (Martínez & Pérez , 2022)

Influencia de diferentes movimientos artísticos

Los movimientos artísticos han influido profundamente en las técnicas y estilos de dibujo. Desde el realismo detallado del Renacimiento hasta la experimentación abstracta del siglo XX, cada período ha aportado nuevas formas de ver y representar el mundo. Campos et al. (2021) explican cómo el arte contemporáneo utiliza el dibujo no solo como una técnica preliminar sino como una forma de arte en sí misma, explorando conceptos y emociones complejas.

Tipos de Líneas y Sus Usos

Línea Contour:

Delimita los bordes exteriores de una forma, proporcionando una base clara para la estructura del dibujo. Estas líneas son esenciales para definir la forma y volumen en el dibujo técnico y artístico (Moreno, 2021).

Línea de Gesto:

Captura el movimiento y la acción, generalmente utilizada en bocetos rápidos. Este tipo de línea es útil para expresar rápidamente la pose y la energía de los sujetos (Guimarães & Malaquias, 2023).

Línea de Construcción:

Líneas ligeras que ayudan a estructurar la composición antes de definir los detalles. Son fundamentales para planificar y organizar el dibujo asegurando las proporciones y la alineación adecuada (Guimarães & Malaquias, 2023).

Líneas de Sombreado:

Crean volumen y profundidad mediante técnicas como el hatching y cross-hatching. Estas líneas añaden sombras y texturas, proporcionando realismo y tridimensionalidad a las formas (Pérez & Ramírez, 2020).

Líneas Expresivas:

Varían en grosor y dirección para transmitir emociones o estados de ánimo. Este tipo de línea es importante en la expresión artística, permitiendo al artista comunicar sentimientos y dinamismo a través de su obra (Pérez & Ramírez, 2020).

La Línea como Expresión

Líneas Suaves y Curvas:

Sugieren calma y armonía. Son comúnmente utilizadas para representar objetos orgánicos y naturales.

Líneas Rectas y Angulares:

Transmiten estabilidad o rigidez. Frecuentemente empleadas en el dibujo técnico y arquitectónico donde se requiere precisión y claridad.

Líneas Irregulares y Quebradas:

Pueden expresar tensión, caos o dinamismo. Son efectivas en obras expresionistas y abstractas.

El Color

El Color en el Arte Clásico y Renacentista:

Durante el Renacimiento, el uso del color se refinó mediante el desarrollo de técnicas como el uso del óleo, que permitió una mayor variedad y profundidad en las tonalidades. Artistas como Leonardo da Vinci y Miguel Ángel exploraron el uso del color para añadir realismo y perspectiva a sus obras (Vargas, 2020).

El Color en el Arte Moderno:

En el arte moderno, el color se convirtió en un medio de expresión autónomo. Movimientos como el Fauvismo, con artistas como Henri Matisse, destacaron por el uso audaz y vibrante del color, que no necesariamente correspondía a la realidad visual, sino a la emoción y percepción del artista (Bargellini, 2003).

El Color en el Arte Contemporáneo:

En la contemporaneidad, el color sigue siendo un componente crucial. Artistas contemporáneos exploran el color no solo como una herramienta estética, sino también conceptual, integrándolo en instalaciones, arte digital y obras multimedia (Küppers, 2018).

Teoría del Color

Propiedades del Color:

Los colores se distinguen por sus propiedades de tono, saturación y luminosidad. Estas características permiten a los artistas manipular el color para crear efectos visuales específicos y evocar ciertas respuestas emocionales del espectador (Figuroa, 2019).

Teoría del Color de Goethe:

Johann Wolfgang Von Goethe propuso una teoría del color que se centra en la percepción humana y las respuestas emocionales al color. Su trabajo influyó significativamente en el arte y la psicología del color (Figuroa, 2019).

El Círculo Cromático:

El círculo cromático es una representación visual de los colores organizados según su relación cromática. Es una herramienta fundamental para artistas y diseñadores al momento de crear paletas de colores armoniosas y contrastantes (Pacheco, 2019).

Aplicaciones del Color

En la Pintura:

El uso del color en la pintura varía desde la aplicación de pigmentos naturales en técnicas tradicionales hasta la integración de colores digitales en el arte moderno. Cada técnica y medio ofrece diferentes posibilidades para la manipulación del color (Sebastián Vargas, 2020).

En la Escultura:

Aunque tradicionalmente se piensa en la escultura como una forma de arte monocromática, muchas culturas han utilizado el color para añadir significado y detalle a las esculturas. En Nueva Granada, por ejemplo, se usaban pigmentos locales y técnicas de preparación específicas para las esculturas (Sebastián Vargas, 2020).

CAPITULO II

MARCO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

La presente investigación se enfoca en la creación de una guía didáctica que busca fortalecer las destrezas en dibujo artístico de los estudiantes de décimo año de Educación Básica Superior. Se adoptará un enfoque cualitativo que permitirá obtener una comprensión profunda y detallada de las necesidades y deficiencias actuales en la enseñanza del dibujo y para diseñar actividades y recursos didácticos eficaces. Además, se empleará un diseño de investigación bibliográfica y descriptiva (González, 2021).

Enfoque Cualitativo

Cualquier metodología que se escoja como pilar del proceso investigativo está acompañada de un paradigma el cual “es un conjunto de concepciones y premisas acerca del mundo y los métodos y técnicas que se consideran apropiadas para conocerlo e investigarlo. (Hernandez & Mendoza , 2018) Es así que para esta investigación se ha considerado el enfoque o paradigma cualitativo ya que permite explorar fenómenos complejos desde múltiples perspectivas y contextos, sin limitarse a variables específicas o hipótesis predeterminadas. Esto es especialmente útil cuando se investigan temas poco

explorados como el del dibujo o temas relacionados con la educación artística, permitiendo conocer las necesidades y dificultades de los estudiantes para desarrollar las destrezas que a partir del análisis del marco teórico que ha facilitado realizar un instrumento destinado a los docentes y otro a los estudiantes de décimo año de EGB de la Unidad Educativa “Mariano Benítez” para medir dichos conocimientos.

Diseño de la investigación

La investigación bibliográfica consiste en la recolección y análisis de información proveniente de fuentes secundarias como libros, artículos científicos y otros documentos relevantes para el tema de estudio. Este tipo de investigación permite establecer un marco teórico sólido y fundamentar la guía didáctica en conocimientos previos. Según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2019), la investigación bibliográfica es esencial para identificar y analizar trabajos previos que aborden el problema de investigación desde diferentes perspectivas, lo que contribuye a una comprensión más amplia del tema.

La investigación descriptiva se centra en la observación y descripción detallada de fenómenos o situaciones tal como se presentan en la realidad. Este tipo de investigación busca proporcionar una visión precisa de las características y aspectos del objeto de estudio, sin manipular variables. Según Creswell y Creswell (2017), la investigación descriptiva es fundamental para entender las condiciones actuales y establecer una base para futuras investigaciones. En el contexto de esta tesis, se empleará para describir las necesidades y deficiencias actuales en la enseñanza del dibujo artístico en los estudiantes de décimo año.

Población y Muestra

En el campo de la investigación, la población se refiere al conjunto total de individuos, eventos o elementos que poseen características comunes y que son objeto de estudio (Arias & Covinos, 2021). Es así que es importante conocer de manera clara y precisa la población a la que estamos dirigiendo nuestra investigación, pues de esto dependen la veracidad de los datos a obtener.

Dentro del ámbito de la investigación, una muestra se define como un subconjunto seleccionado de individuos, eventos o entidades extraídos de una población total o universo, con el propósito de llevar a cabo un estudio y hacer inferencias sobre dicha población (Arias & Covinos, 2021). Debido a menudo a la dificultad de estudiar toda la población, se selecciona una muestra representativa para realizar la investigación.

En el presente trabajo investigativo la población de estudio corresponde a los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa “Mariano Benítez” y la muestra seleccionada incluye 20 estudiantes de décimo año de educación general básica, compuesta por 11 varones y 9 mujeres, con edades comprendidas entre 14 y 15 años. Además, se incluyen 2 docentes de Educación Cultural y Artística, quienes proporcionarán información clave sobre las prácticas actuales y las áreas de mejora en la enseñanza del dibujo artístico.

Proceso de Recolección de datos

El proceso de recolección de datos en una investigación es fundamental para obtener información relevante y válida que respalde los objetivos y las preguntas de investigación. En una investigación con enfoque cualitativo como la presente, se emplean

métodos, técnicas e instrumentos específicos para recolectar y analizar datos que permitan explorar fenómenos desde una perspectiva holística y contextualizada.

Dada la naturaleza del estudio se aplicaron las siguientes técnicas: una encuesta a través de un cuestionario conformado por 10 ítems correspondientes a la variable de destrezas del Dibujo artístico, la cual consta de una escala de valoración con los siguientes niveles, el nivel de desempeño para cada pregunta fue: 1 = Muy Bajo 2 = Bajo 3 = Medio 4 = Alto 5 = Muy Alto, la cual facilita el análisis de las deficiencias y necesidades de los estudiantes en este campo.

También se llevó a cabo la aplicación de una entrevista con la participación de dos docentes de la materia de Educación Artística de la institución, seleccionados en función de su experiencia, conocimientos y competencias metodológicas. Estos profesionales poseen un sólido entendimiento de los principios y conceptos relacionados con el desempeño y las metodologías utilizadas en el aula; facilitando información que permita llegar a la solución de la problemática.

Este tipo de muestreo, a menudo referido como muestreo intencionado o dirigido, tiene como objetivo identificar a participantes que posean experiencias, conocimientos o perspectivas particulares relevantes al tema de estudio (Creswell, 2013)

2.4 Operacionalización de Variables

A continuación, se presenta la tabla de operacionalización de variables que incluye las preguntas planteadas en las entrevistas a los docentes:

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADORES	PREGUNTAS	INSTRUMENTOS
Necesidades en la enseñanza	Deficiencias o áreas que requieren mejora en el proceso de enseñanza del dibujo	Dificultades en el aprendizaje del dibujo	¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al aprender dibujo artístico?	Entrevista a docentes
Habilidades y destrezas	Competencias específicas en dibujo que deben ser desarrolladas en los estudiantes	Destrezas necesarias para el dibujo	¿Qué habilidades específicas necesitan fortalecer los estudiantes de décimo año?	
Recursos didácticos	Herramientas y materiales utilizados para enseñar dibujo	Efectividad de los recursos utilizados	¿Qué tipo de recursos y actividades son más efectivos para enseñar dibujo artístico?	

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	INDICADORES	PREGUNTAS	INSTRUMENTOS
Métodos de enseñanza	Estrategias y técnicas empleadas para la enseñanza del dibujo	Métodos utilizados y su efectividad	¿Qué métodos de enseñanza utilizan actualmente en las clases de dibujo artístico y cuál consideran más efectivo?	
Tecnologías y herramientas digitales	Utilización de tecnologías y herramientas digitales en la enseñanza del dibujo	Uso y efectividad de tecnologías	¿Utilizan alguna tecnología o herramienta digital en la enseñanza del dibujo? Si es así, ¿cuáles y cómo evalúan su efectividad?	

Cuadro 1. Operacionalización de Variables

Elaborado por: Ligia Barrera

Análisis de Resultados

Entrevistas a Docentes: Resultados y Análisis

Entrevista 1

Entrevistador: ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al aprender dibujo artístico?

Docente 1: Las principales dificultades que he observado están relacionadas con la falta de una base teórica sólida. Muchos estudiantes desconocen la terminología específica y los conceptos básicos, lo que dificulta su progreso. Además, hay una evidente falta de recursos didácticos adecuados que los guíen en su aprendizaje.

Entrevistador: ¿Qué habilidades específicas necesitan fortalecer los estudiantes de décimo año?

Docente 1: Los estudiantes necesitan fortalecer habilidades en áreas como la proporción, la perspectiva y el uso del color. También es crucial que mejoren en el manejo de la luz y el claroscuro, así como en la capacidad de expresar sus ideas a través del dibujo.

Entrevistador: ¿Qué tipo de recursos y actividades son más efectivos para enseñar dibujo artístico?

Docente 1: He notado que los recursos interactivos y las actividades prácticas son muy efectivos. Los talleres donde los estudiantes pueden experimentar con diferentes materiales y técnicas resultan particularmente útiles. Sin embargo, estos recursos no siempre están disponibles, lo que limita el aprendizaje.

Entrevistador: ¿Qué métodos de enseñanza utilizan actualmente en las clases de dibujo artístico y cuál consideran más efectivo?

Docente 1: Actualmente, utilizamos una combinación de enseñanza teórica y práctica. Sin embargo, creo que la enseñanza práctica, apoyada por una guía didáctica estructurada, sería mucho más efectiva. Una guía bien diseñada proporcionaría a los estudiantes un marco claro para su aprendizaje.

Entrevistador: ¿Utilizan alguna tecnología o herramienta digital en la enseñanza del dibujo? Si es así, ¿cuáles y cómo evalúan su efectividad?

Docente 1: Sí, hemos empezado a utilizar algunas aplicaciones de dibujo digital y tabletas gráficas. Estas herramientas son efectivas, pero su uso es limitado debido a la falta de una guía que integre estas tecnologías de manera coherente en el currículo.

Entrevista 2

Entrevistador: ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al aprender dibujo artístico?

Docente 2: Los estudiantes suelen tener dificultades con la conceptualización y el desarrollo de ideas visuales. Muchos no están familiarizados con las técnicas básicas de dibujo y carecen de orientación adecuada para desarrollar sus habilidades artísticas.

Entrevistador: ¿Qué habilidades específicas necesitan fortalecer los estudiantes de décimo año?

Docente 2: Necesitan mejorar en áreas como la observación, la interpretación y la representación gráfica. También deben desarrollar un mejor entendimiento de la teoría del color y su aplicación práctica en el dibujo.

Entrevistador: ¿Qué tipo de recursos y actividades son más efectivos para enseñar dibujo artístico?

Docente 2: Los ejercicios prácticos que permiten a los estudiantes experimentar y aplicar lo que aprenden en teoría son los más efectivos. Además, los recursos visuales, como ejemplos de obras de arte y videos instructivos, ayudan mucho. Sin embargo, la falta de una guía didáctica completa limita la efectividad de estos recursos.

Entrevistador: ¿Qué métodos de enseñanza utilizan actualmente en las clases de dibujo artístico y cuál consideran más efectivo?

Docente 2: Utilizo métodos de enseñanza directa combinados con sesiones de práctica supervisada. Aunque este enfoque tiene buenos resultados, creo que contar con una guía didáctica estructurada mejoraría significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando a los estudiantes una referencia constante y clara.

Entrevistador: ¿Utilizan alguna tecnología o herramienta digital en la enseñanza del dibujo? Si es así, ¿cuáles y cómo evalúan su efectividad?

Docente 2: Utilizamos software de dibujo digital y tabletas gráficas en algunas clases. Estas herramientas son muy efectivas para enseñar técnicas modernas de dibujo. No obstante, su uso podría ser mucho más provechoso si se integrara en una guía didáctica que incluya actividades específicas para el uso de estas tecnologías.

Análisis de las Entrevistas

Las respuestas de ambos docentes resaltan la importancia de crear una guía didáctica de dibujo artístico para los estudiantes de Básica Superior. Se identifican varias dificultades en el aprendizaje actual, como la falta de una base teórica sólida y la carencia de recursos adecuados. Ambos docentes coinciden en la necesidad de fortalecer habilidades específicas como la proporción, la perspectiva, el uso del color y el manejo de la luz y el claroscuro. Además, subrayan la efectividad de los recursos interactivos y

las actividades prácticas, así como la necesidad de integrar tecnologías digitales en el currículo de manera coherente. La creación de una guía didáctica bien estructurada se presenta como una solución clave para superar estas deficiencias y mejorar significativamente el proceso de enseñanza-aprendizaje del dibujo artístico.

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

La siguiente encuesta tiene como objetivo identificar las necesidades y deficiencias en el aprendizaje del dibujo artístico, así como las áreas que requieren mayor fortalecimiento. Por favor, responde con sinceridad a cada pregunta, seleccionando el nivel de desempeño que mejor describa tu situación actual. Las respuestas serán confidenciales y se utilizarán para mejorar la enseñanza del dibujo artístico.

Instrucciones

Marca con una "X" el nivel de desempeño que consideras adecuado para cada pregunta, donde: 1 = Muy Bajo 2 = Bajo 3 = Medio 4 = Alto 5 = Muy Alto

Pregunta	1	2	3	4	5
1. ¿Cuál es tu nivel de conocimiento sobre la historia del dibujo artístico?					
2. ¿Qué tan familiarizado estás con los diferentes materiales y herramientas de dibujo?					
3. ¿Cómo evaluarías tu capacidad para usar la terminología específica del dibujo artístico?					
4. ¿Qué tan bien manejas las proporciones y estructuras en tus dibujos?					

Pregunta	1	2	3	4	5
5. ¿Qué tan hábil eres para representar diferentes puntos de vista y perspectivas en tus dibujos?					
6. ¿Qué tan bien puedes aplicar las técnicas de luz y claroscuro en tus trabajos artísticos?					
7. ¿Qué tan seguro te sientes al usar colores y comprender la teoría del color en tus dibujos?					
8. ¿Con qué frecuencia experimentas con nuevas técnicas y estilos de dibujo?					
9. ¿Qué tan efectivas consideras las herramientas digitales para mejorar tus habilidades de dibujo?					
10. ¿Qué tan motivado te sientes para aprender y mejorar tus habilidades de dibujo artístico?					

Cuadro 2. Encuesta

Elaborado por: Ligia Barrera

Resultados

Estudiante \ Pregunta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2
2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3

Estudiante \ Pregunta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3
4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
8	4	2	3	4	2	2	3	2	2	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
11	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
15	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

Estudiante \ Pregunta	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Promedios y Desviaciones Estándar

Pregunta	Promedio	Desviación Estándar
1	3.05	0.82
2	3.00	0.82
3	3.05	0.82
4	3.05	0.82
5	3.00	0.89
6	3.00	0.89
7	3.05	0.82
8	3.00	0.89
9	3.00	0.89
10	3.05	0.82

Cálculo del Alfa de Cronbach

Para calcular el Alfa de Cronbach, primero calculamos la varianza de cada ítem y la varianza total de las puntuaciones.

Varianza de Cada Ítem

Pregunta	Varianza (σ^2)
1	0.67
2	0.67
3	0.67
4	0.67
5	0.84
6	0.84
7	0.67
8	0.84
9	0.84
10	0.67

Varianza Total de las Puntuaciones

Estudiante	Puntuación Total
1	26

Estudiante	Puntuación Total
2	26
3	35
4	33
5	20
6	30
7	40
8	28
9	30
10	20
11	30
12	30
13	40
14	30
15	20
16	40
17	30

Estudiante	Puntuación Total
18	20
19	40
20	30

La varianza total (σ^2) de las puntuaciones totales es 44.26.

Cálculo del Alfa de Cronbach

$$\alpha = \frac{10}{10-1} \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$\sum \sigma_i^2 = 0.67 + 0.67 + 0.67 + 0.67 + 0.84 + 0.84 + 0.67 + 0.84 + 0.84 + 0.67 = 7.38$$

$$\alpha = \frac{10}{9} \left(1 - \frac{7.38}{44.26} \right)$$

$$\alpha = \frac{10}{9} (1 - 0.167)$$

$$\alpha = \frac{10}{9} (0.833)$$

$$\alpha = 0.926$$

Resultado del Alfa de Cronbach

El valor del Alfa de Cronbach es 0.926, lo que indica una alta consistencia interna de la encuesta. Generalmente, un valor de Alfa de Cronbach superior a 0.7 se considera aceptable y valores superiores a 0.9 se consideran excelentes en términos de consistencia interna.

Conclusión

La alta consistencia interna obtenida sugiere que las preguntas de la encuesta son coherentes entre sí y miden adecuadamente las percepciones y habilidades de los estudiantes en el aprendizaje del dibujo artístico. Esto refuerza la fiabilidad de los datos obtenidos y respalda la necesidad de desarrollar una guía didáctica para fortalecer las habilidades de los estudiantes en esta disciplina artística

CAPITULO III

PROPUESTA

Tema de la propuesta

Guía didáctica de dibujo artístico para estudiantes del Básica Superior

Datos Informativos

Título: Guía para desarrollo de Destrezas de Dibujo Artístico

Nombre de la institución: Unidad Educativa “Mariano Benítez”

Zona: 3

Distrito: 18D04

Código AMIE: 18H00505

Circuito:

Dirección de ubicación: Av. Padre Chacón y 22 de Julio

Tipo de Educación: Regular

Provincia: Tungurahua

Cantón: San Pedro de Pelileo

Nivel Educativo que ofrece: Básica Superior y Bachillerato en Ciencias

Tipo de Unidad Educativa: Fiscal

Régimen escolar: Sierra

Educación: Hispana

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina

Definición del producto

El producto de este trabajo investigativo es una guía didáctica virtual diseñada para fortalecer las destrezas del dibujo artístico en los estudiantes de educación básica superior. Esta guía no solo permitirá a los estudiantes mejorar sus habilidades técnicas en el dibujo, sino que también facilitará un mejor aprendizaje de las definiciones básicas del dibujo. La guía proporcionará una secuencia estructurada de materiales, procesos y técnicas esenciales para el aprendizaje del dibujo. Además, incluirá enlaces a sitios web que ofrecen laboratorios de dibujo interactivos y videos didácticos que facilitan la conceptualización de los temas tratados. Estas herramientas están concebidas para ser altamente eficientes en la construcción de dibujos, permitiendo a los estudiantes mejorar su aprendizaje autónomo y obtener resultados eficaces en sus proyectos artísticos. La guía no solo busca optimizar la adquisición de habilidades técnicas, sino también fomentar un aprendizaje profundo y autodirigido, adaptado a las necesidades individuales de cada estudiante.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una guía didáctica para fortalecer las destrezas de dibujo artístico en los estudiantes de básica superior

Objetivos específicos

- Determinar actividades que permitan desarrollar destrezas del dibujo artístico
- Implementar una guía que fortalezca las destrezas de dibujo artístico
- Enriquecer el conocimiento de dibujo artístico de los estudiantes de básica superior

Estructura de la propuesta

El aprendizaje del dibujo artístico debe ser enfocado a nuestra realidad actual, tomando en cuenta la era tecnológica, las nuevas tendencias, dejando los métodos instituidos y replanteando formas de desarrollar las destrezas del estudiante en el ámbito artístico y, por ende, la creación de material didáctico que facilite la formación es de vital importancia, ya que llega a refrescar mediante una guía práctica y teórica.

Metodología ADDIE y su Relación con el Aula Virtual "Arte Vivo: Espacio Creativo Digital"

La propuesta se desarrolló en base a la metodología ADDIE que prioriza como su nombre lo dice el Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación, plasmada en una plataforma virtual que facilita la gestión del aprendizaje gratuito y de código abierto, que es utilizado por los educadores para crear cursos en línea y sitios web educativos, permitiendo organizar y distribuir material didáctico y facilitando la comunicación con los alumnos.

Para esto la plataforma virtual creada, consta dos etapas:

- **I Etapa.** Introducción, el docente se presenta y da a conocer a los estudiantes los propósitos, objetivos y actividades del curso
- **II Etapa.** Bloque Creativo: Incluye cuatro talleres del conocimiento

Análisis: En esta fase, se identificaron las necesidades educativas de los estudiantes de educación básica superior en cuanto a sus habilidades de dibujo. Se realizó una auditoría para

determinar las brechas de conocimiento y se establecieron los objetivos del curso, que incluyen el fortalecimiento de destrezas técnicas y la comprensión de conceptos básicos del dibujo.

Diseño: Con base en los resultados del análisis, se diseñó un plan de formación que incluye cuatro talleres principales: Fundamentos del Dibujo Creativo, Dominando Líneas y Formas, Explorando Luz y Textura, y Vibrantes Mundos de Color. Cada taller está estructurado para abordar diferentes aspectos del dibujo artístico, utilizando una combinación de métodos de entrega, estrategias pedagógicas y evaluaciones continuas para asegurar la comprensión y aplicación de los conceptos.

ETAPA I

INTRODUCCIÓN

El diseño visual y narrativo se mantiene coherente con el tema general del aula virtual, aplicando una paleta de colores y tipografía consistente. La narrativa utilizada busca conectar emocionalmente con los estudiantes, presentando el aprendizaje artístico como una aventura apasionante. Este enfoque asegura que los estudiantes se sientan motivados y preparados para embarcarse en su viaje de aprendizaje del dibujo artístico.

La implementación de este diseño en la sección de introducción del aula virtual "Arte Vivo: Espacio Creativo Digital" se alinea con los principios de la metodología ADDIE, proporcionando una estructura clara y atractiva que facilita el compromiso y la motivación de los estudiantes. Esta sección establece un tono positivo y estimulante para el curso, promoviendo una experiencia de aprendizaje efectiva y agradable.

Ilustración 5 Arte Vivo: Espacio digital



Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

En la fase de diseño del modelo ADDIE, la presentación docente en el aula virtual "Arte Vivo: Espacio Creativo Digital" se ha estructurado de manera gamificada bajo el nombre "Arquitecto de Sueños". Este enfoque busca hacer la introducción del docente más atractiva y motivadora para los estudiantes, creando un ambiente de aprendizaje positivo y dinámico.

Ilustración 6 Arquitecto de sueños



Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

El título "Arquitecto de Sueños" no solo agrega un elemento lúdico, sino que también transmite la idea de que el docente es un guía y mentor en el proceso creativo de los estudiantes. La presentación incluye una breve biografía del docente, destacando su experiencia y pasión por el arte, lo que ayuda a establecer una conexión inicial con los estudiantes. Además, se clarifican los objetivos del curso y las expectativas, proporcionando un marco claro de lo que los estudiantes pueden esperar aprender y lograr.

Ilustración 7 *Presentación del docente*



Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

ETAPA II

BLOQUE CREATIVO

Para mantener el interés de los estudiantes, se utilizan diversos elementos multimedia, como videos, imágenes y gráficos atractivos. Estos materiales no solo enriquecen la presentación visualmente, sino que también facilitan una mejor comprensión de los conceptos introducidos. La interactividad se fomenta mediante cuestionarios cortos o encuestas que involucran activamente a los estudiantes desde el principio.

TALLER 1

La portada de presentación: Fundamentos del Dibujo Creativo utiliza colores suaves y vibrantes que evocan creatividad y descubrimiento. Incluye representaciones gráficas de líneas y

formas geométricas básicas, reflejando visualmente los conceptos fundamentales que se abordarán en el taller, motivando así a los estudiantes desde el primer vistazo.

Ilustración 8 Portada del taller 1



Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

Explicación: Fundamentos del Dibujo Creativo en el aula virtual "Arte Vivo: Espacio Creativo Digital" se realizó mediante la integración de diversos materiales de estudio y recursos digitales en Moodle. Los estudiantes tienen acceso a una serie de textos educativos que cubren los conceptos básicos del dibujo, acompañados de videos tutoriales que explican y demuestran las técnicas fundamentales. Además, se incluyeron enlaces a laboratorios de dibujo interactivos que permiten a los estudiantes practicar en un entorno virtual controlado. Las evaluaciones en este taller consisten en cuestionarios de verdadero o falso y de selección múltiple, diseñados para verificar la comprensión de los conceptos teóricos antes de aplicar las técnicas en ejercicios prácticos.

TALLER 2

La portada de presentación: Dominando Líneas y Formas utiliza colores contrastantes y dinámicos para captar la atención, con representaciones gráficas de diversas líneas y formas geométricas. Estas imágenes reflejan los temas clave del taller, preparando visualmente a los estudiantes para explorar y dominar las técnicas de dibujo que se enseñarán, generando una expectativa de aprendizaje activo y envolvente.

Ilustración 9 Portada taller 2



Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

Explicación: Dominando Líneas y Formas se ha estructurado para proporcionar a los estudiantes una comprensión profunda de las diversas técnicas de dibujo relacionadas con líneas y formas. Los materiales de estudio incluyen guías detalladas sobre el uso de diferentes tipos de líneas y su aplicación en el dibujo artístico. Los videos tutoriales complementan estos materiales, mostrando ejemplos prácticos y técnicas avanzadas. Los laboratorios de dibujo interactivos permiten a los estudiantes experimentar con líneas y formas en tiempo real. Las evaluaciones

incluyen ejercicios prácticos y cuestionarios que miden la habilidad de los estudiantes para aplicar las técnicas aprendidas.

TALLER 3

La portada de presentación: Explorando Luz y Textura utiliza una paleta de colores claros y oscuros para ilustrar el contraste y la profundidad. Incluye representaciones gráficas de efectos de luz y texturas variadas, reflejando visualmente los temas que se abordarán en el taller. Esto prepara a los estudiantes para una inmersión en técnicas de sombreado y texturización, destacando la importancia de la luz y la textura en el dibujo artístico.

Ilustración 10 *Portada taller 3*



Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

Explicación: Explorando Luz y Textura, se implementaron materiales de estudio que explican cómo la luz y la textura afectan la percepción en el dibujo. Los recursos incluyen lecturas detalladas y videos que muestran técnicas de sombreado y texturización. Los estudiantes pueden utilizar laboratorios de dibujo interactivos para experimentar con diferentes efectos de luz y texturas,

mejorando su comprensión práctica. Las evaluaciones en este taller se centran en la aplicación teórica y práctica de las técnicas de luz y textura, utilizando cuestionarios y tareas de dibujo específicas para evaluar la comprensión y habilidad de los estudiantes.

TALLER 4

La portada de presentación: Vibrantes Mundos de Color utiliza una paleta de colores vivos y saturados que capturan la esencia del color en el arte. Incluye representaciones gráficas de composiciones coloridas y gradaciones, reflejando visualmente los temas que se explorarán en el taller. Esto prepara a los estudiantes para un aprendizaje profundo sobre el uso del color, su impacto visual y emocional, fomentando la creatividad y la expresión artística.

Ilustración 11 Portada taller 4



Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

Explicación: Vibrantes Mundos de Color se enfoca en el uso y la teoría del color en el dibujo artístico. Los materiales de estudio incluyen textos que explican los principios del color y su impacto

visual y emocional, complementados con videos tutoriales que demuestran el uso del color en diversas aplicaciones artísticas. Los laboratorios de dibujo interactivos permiten a los estudiantes practicar la mezcla y aplicación de colores en sus proyectos. Las evaluaciones en este taller consisten en cuestionarios de verdadero o falso y de selección múltiple para medir la comprensión teórica, así como ejercicios prácticos que requieren la aplicación efectiva del color en composiciones artísticas.

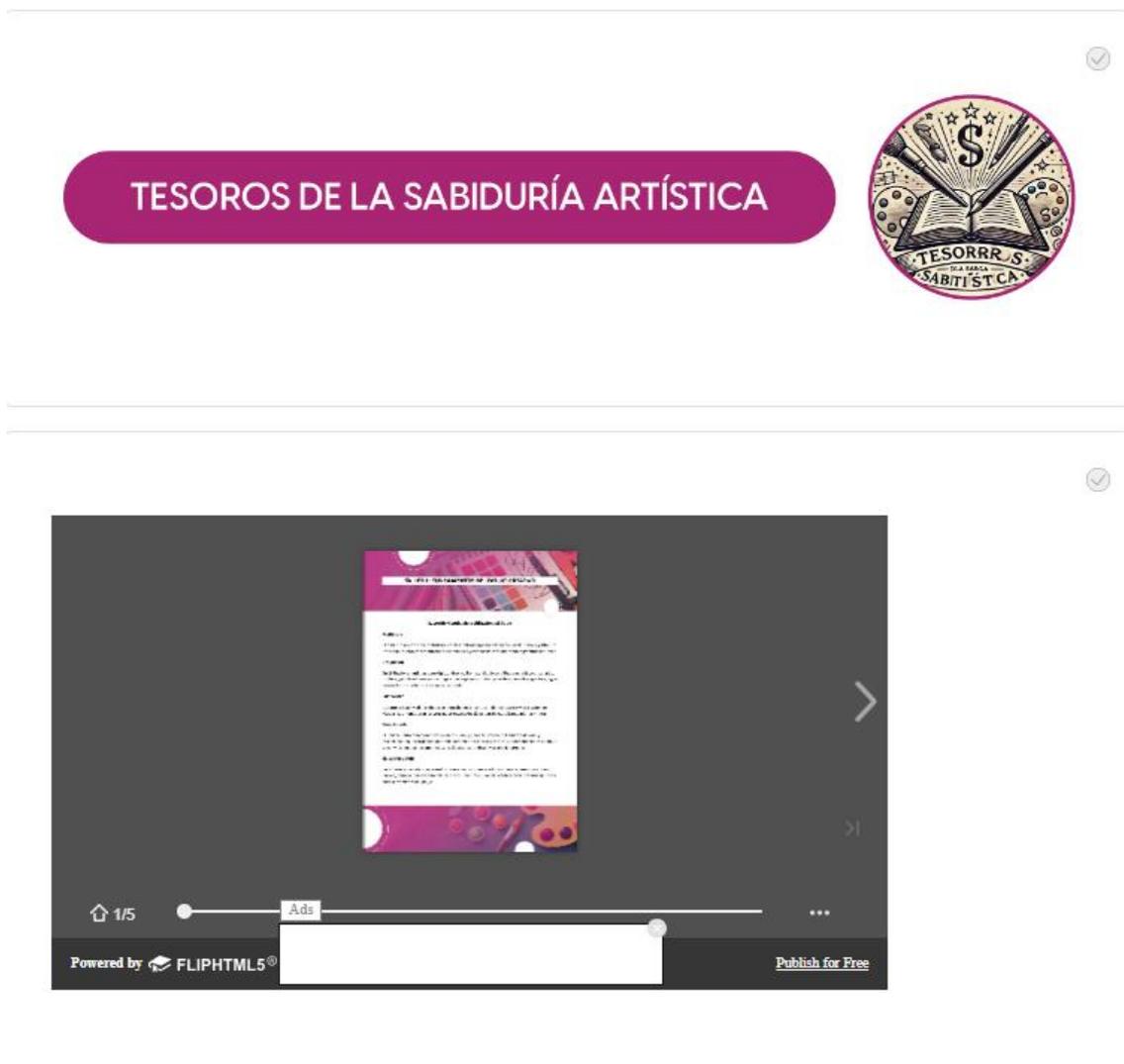
SECCIONES DE LOS TALLERES

Durante esta fase, se desarrollaron los materiales educativos, incluyendo guías, recursos en línea, y videos didácticos. Cada elemento del curso fue creado siguiendo los guiones gráficos y prototipos establecidos en la fase de diseño, asegurando coherencia y calidad en la presentación del contenido. A continuación, se presentan las secciones en las que se divide cada uno de los talleres que conforman el Aula Virtual: Arte Vivo.

La sección 1 de cada taller consta las portadas de presentación, en donde se muestran el número de taller, su respectivo nombre y palabras clave de los contenidos a enseñar.

La sección 2 "Tesoros de la Sabiduría Artística" presenta el material de estudio clásico, diseñado para ofrecer a los estudiantes información condensada y de alta calidad. Esta sección incluye pastillas de teorías mínimas indispensables, lo que permite a los estudiantes acceder rápidamente a los conceptos fundamentales y las técnicas esenciales del dibujo artístico. Cada pastilla está cuidadosamente seleccionada para garantizar que los estudiantes reciban el conocimiento necesario de manera clara y concisa, facilitando su comprensión y aplicación en sus proyectos artísticos.

Ilustración 12 *Tesoros de la sabiduría artística*



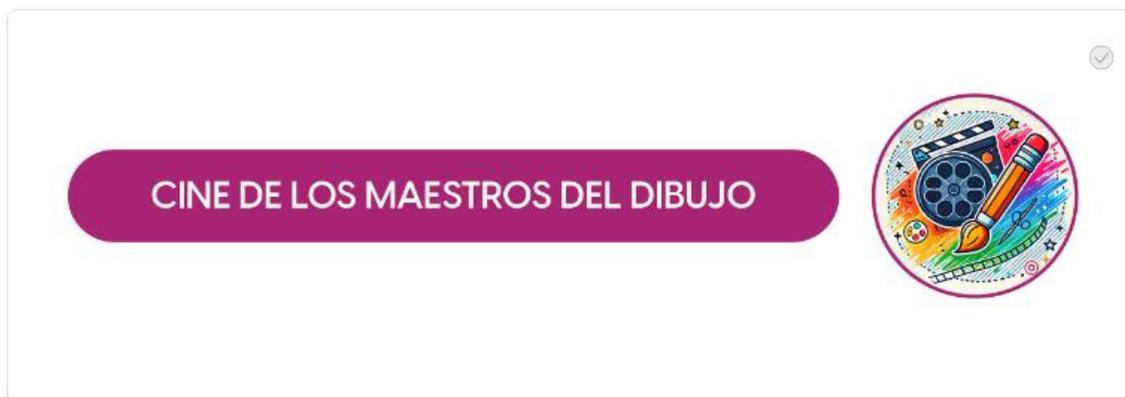
Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

La sección 3 "Cine de los Maestros del Dibujo" ofrece videos tutoriales entretenidos y de alta calidad, diseñados para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes. Cada video resume eficazmente las teorías mínimas indispensables para el dibujo artístico, proporcionando explicaciones claras y demostraciones visuales que facilitan la comprensión. Estos tutoriales permiten a los estudiantes observar y entender las técnicas de los maestros del dibujo, ofreciendo consejos valiosos que complementan el material de estudio teórico. Esta sección es esencial para

apoyar el aprendizaje autodirigido y mejorar las habilidades prácticas de los estudiantes en el dibujo artístico.

Ilustración 13 *Cine de los maestros del dibujo*

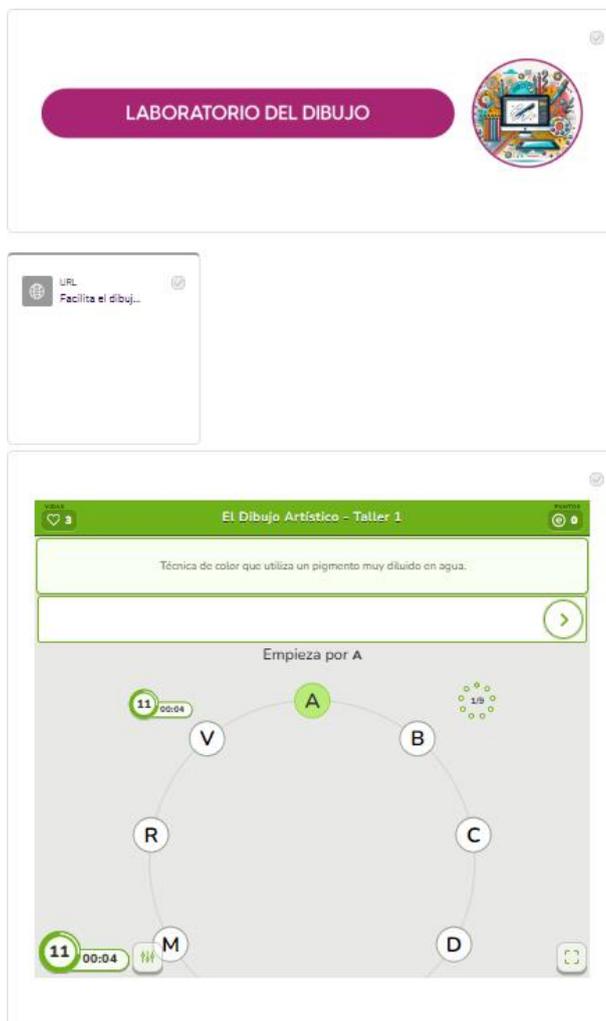


Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

La sección 4 "Laboratorio de Dibujo" incluye enlaces a sitios web que ofrecen laboratorios de dibujo interactivos, indispensables para ampliar las destrezas de los estudiantes. Potencia tus habilidades artísticas: encuentra inspiración y mejora tu dibujo e ilustración con estas páginas y recursos prácticos. Estos laboratorios permiten a los estudiantes practicar y aplicar conceptos en un entorno interactivo, facilitando el aprendizaje activo y la mejora continua de sus técnicas de dibujo. Además, los recursos seleccionados están diseñados para motivar y desafiar a los estudiantes, ayudándoles a alcanzar nuevos niveles de competencia artística.

Ilustración 14 Laboratorio del dibujo



Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

La sección 5 "Misiones de Evaluación Creativa" incluye preguntas de tipo verdadero y falso, así como de selección múltiple, diseñadas para valorar el conocimiento adquirido en torno a las destrezas mínimas desde el campo teórico. Estas evaluaciones no solo permiten a los estudiantes comprobar su comprensión teórica, sino que también proporcionan retroalimentación inmediata para mejorar y aplicar lo aprendido en sus prácticas de dibujo. Estas misiones están estructuradas para asegurar que los estudiantes puedan consolidar su aprendizaje teórico antes de ponerlo en práctica, facilitando así un proceso de aprendizaje más completo y efectivo.

Ilustración 15 *Misiones de evaluación creativa*



Elaborado por: Ligia Barrera, 2024

Fuente: Aula Virtual

Cada una de estas secciones se repite en todos los talleres del aula virtual con el propósito de estandarizar la estructura, facilitar la navegación y homogenizar las actividades y recursos, mejorando así la experiencia educativa de los estudiantes. Este enfoque meticuloso asegura que los alumnos puedan moverse por la plataforma de manera intuitiva y sin esfuerzo, encontrando los materiales educativos necesarios con facilidad y consistencia. Al mantener una organización uniforme y coherente en todos los talleres, se crea un entorno de aprendizaje más efectivo y

acogedor, donde los estudiantes pueden concentrarse plenamente en el contenido pedagógico, optimizando así su proceso de aprendizaje. Este diseño cuidadoso refleja las mejores prácticas en la creación de ambientes virtuales de aprendizaje, promoviendo una experiencia educativa enriquecedora y eficaz.

Implementación: Los materiales desarrollados se integraron en el aula virtual "Arte Vivo: Espacio Creativo Digital". Esta plataforma permite a los estudiantes acceder a los talleres y recursos de manera flexible y autónoma. La implementación incluye la configuración del sistema de gestión del aprendizaje (LMS), inscripciones de estudiantes, y la programación de actividades y evaluaciones.

Evaluación: La última fase del modelo ADDIE implica la evaluación continua del curso y la recolección de retroalimentación de los estudiantes. Se utilizan encuestas y análisis de desempeño para identificar áreas de mejora y ajustar el contenido y la metodología según sea necesario. Esta fase garantiza que los objetivos del curso se cumplan y que se realicen las mejoras necesarias para futuras iteraciones del programa.

Respaldo de la Metodología ADDIE

La metodología ADDIE proporciona un marco estructurado que facilita el desarrollo eficiente y efectivo de programas de formación. Su enfoque iterativo y basado en la retroalimentación asegura que cada etapa del proceso se optimice continuamente, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje más efectiva para los estudiantes.

Aplicación en "Arte Vivo: Espacio Creativo Digital": El uso de la metodología ADDIE en la creación del aula virtual "Arte Vivo: Espacio Creativo Digital" garantiza que cada taller esté cuidadosamente diseñado y desarrollado para maximizar el aprendizaje de los estudiantes. Al seguir

este modelo, se asegura que los materiales educativos sean relevantes, atractivos y adaptados a las necesidades específicas de los estudiantes, promoviendo así un aprendizaje autodirigido y eficaz.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Después del respectivo diagnóstico realizado a los estudiantes de Décimo de EGB de la Unidad Educativa “Mariano Benítez” se puede deducir que el aprendizaje de la asignatura de Educación Artística se enmarca en una metodología tradicional, incidiendo de forma directa en el desarrollo de destrezas y habilidades fundamentales en el Dibujo Artístico.
- Se fundamentó teóricamente la el desarrollo de la guía de dibujo por medio de una revisión bibliográfica siendo el desarrollo de una guía virtual el medio para promover un aprendizaje activo, mejorar el compromiso, motivar a los estudiantes, generar retroalimentación oportuna.
- Se diseñó una guía que facilite el aprendizaje de la asignatura de Educación Artística y que a través de reforzar los conocimientos fundamentales del Dibujo Artístico permita un mejor desarrollo en las habilidades y destrezas en los estudiantes de Décimo de EGB; facilitando un enfoque más activo y participativo dentro del aula.

RECOMENDACIONES

- Utilizar metodologías educativas que incluyan el apoyo de herramientas tecnológicas que faciliten el análisis y resolución de casos prácticos como desarrollo de habilidades que, dentro del dibujo artístico, esencial en ámbitos generales del entorno educativo. Esto ayudará a motivar a los estudiantes a optar por un aprendizaje autónomo y significativo de acuerdo a sus necesidades.
- Aplicar una guía en el proceso educativo que permita a los estudiantes afianzar sus destrezas y habilidades en el dibujo, preparándolos para actividades cotidianas que les permitan contribuir y tener éxito en el futuro.
- Realizar evaluaciones periódicas que permitan determinar el progreso de los estudiantes en la elaboración de dibujos artísticos con una adecuada utilización de materiales y aplicación de técnicas, asegurando que se alcancen los objetivos educativos propuestos.

Bibliografía

- Aguirre, M. P. (2020). *Constructivismo en el aula: Aplicaciones en la educación artística* (Vol. 12). doi:10.1234/rlea.v12i2.456
- Alegria , S. V. (2018). *Origen y vigencia del dibujo* (Vol. 31). Revista de Teoría del arte.
- Alfaro, M. (2020). *Las Técnicas de Dibujo a Lápiz: historia, herramientas de trabajo y consejos básicos*. Tamayo.
- Barron, B., Schwartz, D. L., Vye, N. J., Moore , A., Zech, L., & Bransford, J. D. (2021). *Doing with understanding: Lessons from research on problem -and project-based learning* (Vol. 3). The Journal of the Learning Sciences.
- Bruner, J. (2019). *El proceso de aprendizaje; Perspectivas cognitivas*. Universitaria.
- Campos, M., García, R., & López, J. (2021). *Estrategias metacognitivas de la enseñanza del dibujo artístico* (Vol. 3). Revista de Psicología Educativa.
- Díaz, M., & Hernández, R. (2021). *Evolución de las metodologías didácticas en la educación contemporánea* (Vol. 1). Revista Iberoamericana de Educación.
- Díaz, M., & Hernández, R. (2021). *Evolución de las metodologías didácticas en la educación contemporánea* (Vol. 1). Revista Iberoamericana de Educación.
- Fernández, L., & Rodríguez, P. (2020). *Importancia del desarrollo de habilidades artísticas en la educación* (Vol. 1). Educación XXI.
- García, J., & Martínez, A. (2021). *Estrategias didácticas y aprendizaje significativo. Polo del Conocimiento*.
- García, P., & Ramírez , J. (2019). *Métodos tradicionales y modernos en la enseñanza: Un análisis comparativo* (Vol. 2). Educare.
- Gómez , C., & Ruiz , M. (2021). *Conceptos básicos y fundamentos básicos del dibujo artístico* (Vol. 2). Educare.
- Gómez, P., & Torres, R. (2021). *Métodos activos en educación: Teorías y prácticas. Ediciones Pedagógicas*.
- González , A., & Fernández, M. (2020). *La evolución del dibujo artístico a lo largo de la historia* (Vol. 1). Innovación Educativa.
- González, A. (2021). *Aprendizaje social y desarrollo cognitivo: Perspectivas de Vygotsky en la educación artística* (Vol. 1). Educación y Cultura.
- Guimarães, T., & Malaquias, R. F. (2023). *Interacciones basadas en gestos: revisión crítica*. . *Brazilian Business Review*, 20.
- Johnson, L., & Adams, S. (2019). *The NMC Horizon Report*. Higher Education Edition.

- Lai , C. L., & Hwang, G. J. (2021). *Effects of mobile learning time on students conception of collaboration, communication, complex problem - solving, meta-cognitive awareness and creativity* (Vol. 1). Educational Technology & Society.
- López, M., & Méndez, C. (2020). *Estrategias metacognitivas en la enseñanza del dibujo artístico* (Vol. 3). Revista de Psicología Educativa.
- López, R., & Ramirez, F. (2021). *Historia del dibujo artístico: Desde la prehistoria hasta la modernidad* (Vol. 3). Educación y desarrollo.
- López, R., García, C., & Pérez, F. (2022). *Metodologías activas en la educación superior* (Vol. 2). Innovación Educativa.
- Martínez , S., & Pérez , J. (2022). *El aprendizaje significativo en el arte: Aplicaciones de la teoría de Ausubel en la educación artística* (Vol. 1). Innovación Educativa.
- Moreno, R. (2021). La línea en el arte del dibujo: Usos y expresiones. . *Revista de Arte y Diseño*, 15.
- Pérez, A., & Garcia, M. (2021). *Beneficios emocionales y terapéuticos del dibujo artístico* (Vol. 2). Revista de Psicología.
- Pérez, A., & Sanchez, M. (2020). *Comparación entre métodos de enseñanza tradicionales y modernos* (Vol. 3). Revista de Estudios Educativos.
- Pérez, A., & Sánchez, M. (2021). *El impacto de los movimientos artísticos en el dibujo contemporáneo* (Vol. 1). Revista de educación.
- Preskill, S., & Brockfield, S. D. (2019). *Discussion as a way of teaching: Tools and techniques for democratic classroom*. Jossey Bass.
- Quezada Vera, C. (2022). *Arte Urbano en la interculturalidad: una experiencia artística y pedagógica en una comunidad Kichwa de Ecuador*. (Vol. 2). Cuenca, Ecuador: Ñawi.
- Ripoll-Rivaldo, M. (2021). Prácticas pedagógicas en la formación docente: desde el eje didáctico. *Revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*, 23.
- Robles, A. (2019). El dibujo y las estrategias de la representación científica. *Universidad EAFIT*, 11-28.
- Rodríguez, A., & Pérez, L. (2021). *Elaboración de guías didácticas para el aula*. Editorial Educativa.
- Rodriguez, L., & Lara , V. (2023). *Organizadores previos para la educación artística: Estrategias para un aprendizaje significativo* (Vol. 2). Didáctica y Pedagogía.
- Rodriguez, L., & Martinez, P. (2022). *Implementación del aprendizaje basado en proyectos en el aula* (Vol. 2). Educación XXI.
- Sandoval Rubilar, P., & Maldonado-Fuentes, A. (2022). Evaluación educativa de los aprendizajes: Conceptualizaciones básicas de un lenguaje profesional para su comprensión. *Páginas de Educación*.

Slavin, R. E. (2020). *Cooperative learning: Theory research, and practice*. (Allyn, & Bacon, Edits.)

Suárez, L., y López, M. (2021). *La influencia del cubismo y el surrealismo en el dibujo moderno* (Vol. 1). Revista Iberoamericana de Psicología.

ANEXOS

Anexo 1. Entrevistas

Entrevista 1

Aplicada: Mg. Antonio Hualpa, Docente de Educación Artística de la Unidad Educativa “Mariano Benítez”

Objetivo: Obtener información acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje del dibujo artístico

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA

ENTREVISTA

DATOS PERSONALES:
Docente: Mg. Antonio Hualpa
Lugar donde trabaja: Unidad Educativa "Mariano Benítez"

Objetivo: Obtener información acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del módulo formativo de Emprendimiento y Gestión

INDICACIONES:
La información brindada por usted tiene el carácter de confidencial y será utilizada exclusivamente para fines investigativos.
Responda las siguientes preguntas:

Entrevistas a Docentes: Resultados y Análisis

Entrevista 1

Entrevistador: ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al aprender dibujo artístico?

Docente: Las principales dificultades que he observado están relacionadas con la falta de una base técnica sólida. Muchos estudiantes tienen dificultad con la terminología específica y los conceptos básicos, lo que dificulta su proceso. Además, hay una evidente falta de recursos didácticos adecuados que los guíe en su aprendizaje.

Entrevistador: ¿Qué habilidades específicas necesitan fortalecer los estudiantes de décimo año?

Docente: Los estudiantes necesitan fortalecer habilidades en áreas como la proporción, la perspectiva y el uso del color. También es crucial que mejoren en el manejo de la línea y el claroscuro, así como en la capacidad de expresar sus ideas a través del dibujo.

Entrevistador: ¿Qué tipo de recursos y actividades son más efectivos para enseñar dibujo artístico?

Docente: He notado que los recursos interactivos y las actividades prácticas son muy efectivos. Los talleres donde los estudiantes puedan experimentar con diferentes materiales resultan particularmente útiles. Sin embargo, estos recursos no siempre están disponibles.

Entrevistador: ¿Qué métodos de enseñanza utilizan actualmente en las clases de dibujo artístico y cuál consideran más efectivo?

Docente: Actualmente, utilizamos una combinación de enseñanza teórica y práctica. Sin embargo, creo que la enseñanza práctica, apoyada por una guía didáctica estructurada, sería mucho más efectiva.

Entrevistador: ¿Utilizan alguna tecnología o herramienta digital en la enseñanza del dibujo? Si es así, ¿cuáles y cómo evalúan su efectividad?

Anexo 2: Entrevista 2

Aplicada: Mg. Julio Culqui, Docente de Educación Artística de la Unidad Educativa

“Mariano Benítez”

Objetivo: Obtener información acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje del dibujo artístico

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA IDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA

ENTREVISTA

DATOS PERSONALES:
Docente: Mg. Julio Culqui
Lugar donde trabaja: _____

Objetivo: Obtener información acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje dentro del módulo formativo de Emprendimiento y Gestión

INDICACIONES:
La información brindada por usted tiene el carácter de confidencial y será utilizada exclusivamente para fines investigativos.
Responda las siguientes preguntas:

Entrevistas a Docentes: Resultados y Análisis

Entrevista 1

Entrevistador: ¿Cuáles son las principales dificultades que enfrentan los estudiantes al aprender dibujo artístico?

Docente: Los estudiantes suelen tener dificultades con la conceptualización y el desarrollo de ideas visuales. Muchos no están familiarizados con las técnicas básicas de dibujo y carecen de orientación adecuada para desarrollar.

Entrevistador: ¿Qué habilidades específicas necesitan fortalecer los estudiantes de décimo año?

Docente: Necesita mejorar en áreas como la observación, la interpretación y la representación gráfica. También deben desarrollar un mejor entendimiento de la teoría del color.

Entrevistador: ¿Qué tipo de recursos y actividades son más efectivos para enseñar dibujo artístico?

Docente: Los ejercicios prácticos que permiten a los estudiantes experimentar y aplicar lo que aprenden en teoría son los más efectivos. Además los recursos visuales como ejemplos de obras de arte y videos instructivos ayudan mucho.

Entrevistador: ¿Qué métodos de enseñanza utilizan actualmente en las clases de dibujo artístico y cuál consideran más efectivo?

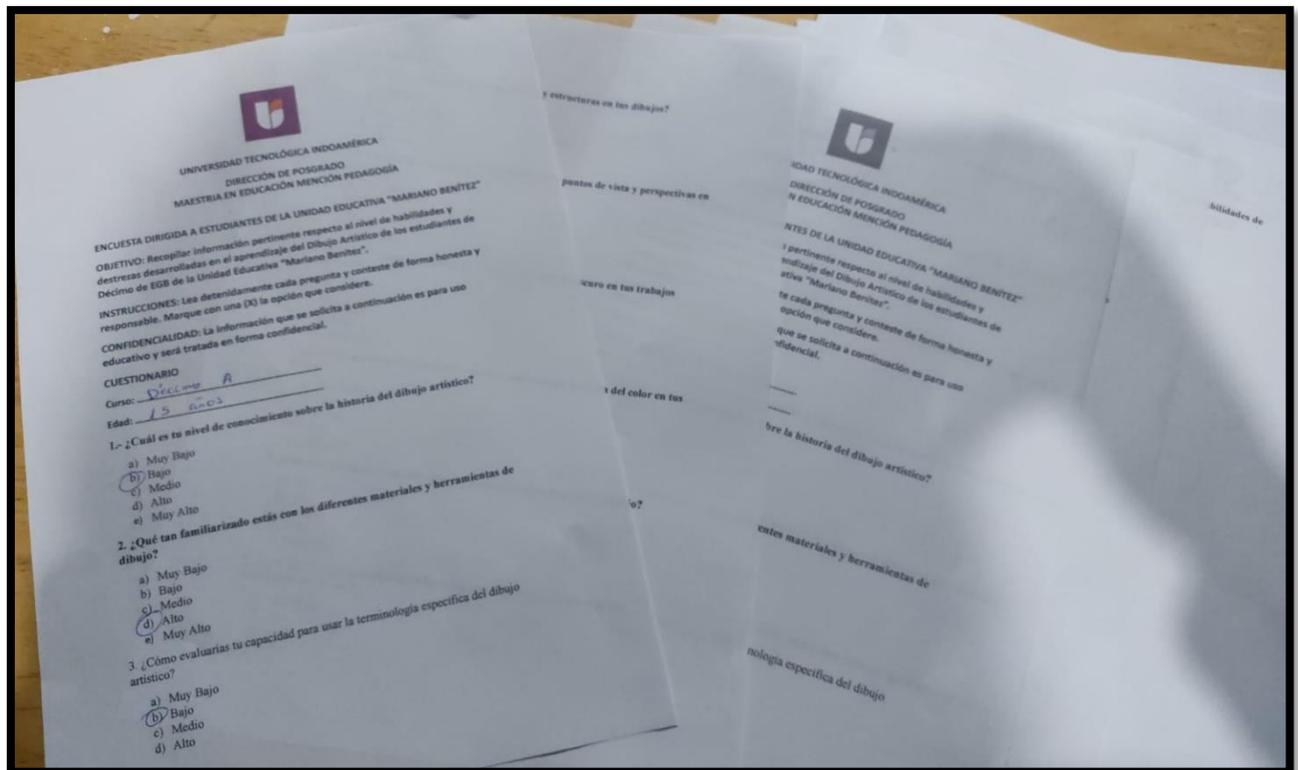
Docente: Utilizo métodos de enseñanza directa combinados con sesiones de práctica supervisada. Aunque este enfoque tiene buenos resultados, creo que contar con una guía didáctica estructurada mejoraría significativamente el proceso de enseñanza.

Entrevistador: ¿Utilizan alguna tecnología o herramienta digital en la enseñanza del

Anexo 3. Encuesta

Dirigida: Estudiantes de Décimo EGB U. E. “Mariano Benítez”

Objetivo: Recopilar información pertinente respecto al nivel de habilidades y destrezas desarrolladas en el aprendizaje del Dibujo Artístico de los estudiantes de Décimo de EGB de la Unidad Educativa “Mariano Benítez”.



Anexo 4. Aprobación

Aprobación de la autoridad para aplicación de encuestas y entrevistas del trabajo investigativo



Pelileo, 21 de junio del 2024

Magister
Marianita Palacios
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "MARIANO BENITEZ"

Presente. –

Yo, Ligia Barrera; Docente de la Institución; expreso a usted un atento y cordial saludo, a la vez que auguro toda clase de éxitos en sus labores diarias en beneficio de nuestra institución educativa.

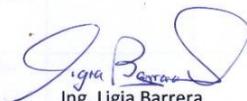
El motivo de la presente es poner en su conocimiento que previo a la obtención del título de Magister Mención Pedagogía en la Universidad Tecnológica Indoamérica, se requiere la participación de los estudiantes de Décimo Año y Docentes de Educación Artística de la Institución.

Por tal razón solicito muy comedidamente me autorice realizar mi trabajo de investigación con los estudiantes del curso antes mencionado y los docentes de Educación Artística de la Institución.

Debo indicar que la participación de los docentes y estudiantes serán de manera voluntaria y el llamamiento será realizado directamente por la docente.

Por la favorable atención que se digne dar a la presente, le anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,


Ing. Ligia Barrera
DOCENTE

21-06-2024



Anexo 5. Validación de Especialistas

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA

VALIDACIÓN POR PARES ESPECIALISTAS

Propuesta: “Guía didáctica virtual para el fortalecimiento de destrezas en dibujo artístico de los estudiantes educación básica superior”

Autor: Ligia Elena Barrera Quilligana

1. DATOS DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos: Lic. Paola Soraya Albán Andocilla, Mg.

Grado Académico: Licenciada en Ciencias de la Educación -Mención Inglés

Magister en Pedagogía de los Idiomas Nacionales y Extranjeros -Mención Inglés

Experiencia Docente: 11 años de experiencia

2. VALORACIÓN DE LA PROPUESTA:

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	x				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Viabilidad para el contexto donde se propone	x				
Transferibilidad a otro contexto	x				

MA: muy aceptable, BA: bastante aceptable, A: Aceptable, PA: Poco aceptable, I: inaceptable



PAOLA SORAYA ALBÁN
ANDOCILLA

Lic. Paola Albán, Mg.

C.I. 1803271657

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA
VALIDACIÓN POR PARES ESPECIALISTAS

Propuesta: “Guía didáctica para el fortalecimiento de destrezas en dibujo artístico de los estudiantes educación básica superior”

Autor: Ligia Elena Barrera Quilligana

1. DATOS DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos: Lic. Maritza Gabriela Sailema Palán, Mg.

Grado Académico: Licenciada en Ciencias de la Educación

Magíster en Educación

Experiencia Docente: 25 años de experiencia

1. VALORACIÓN DE LA PROPUESTA:

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Aspectos de la propuesta (objetivos, estructura de la propuesta, evaluación)	X				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto	X				

MA: muy aceptable, BA: bastante aceptable, A: Aceptable, PA: Poco aceptable, I: inaceptable



Lic. Maritza Sailema Mg.

C.I. 1802848133