



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

MAGÍSTER EN EDUCACIÓN

MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

TEMA:

**INCIDENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN EL APRENDIZAJE DEL DIBUJO EN
LA ASIGNATURA DE EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA EN LOS
ESTUDIANTES DE SÉPTIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
MEDIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “ELOY ALFARO” EN LA PARROQUIA,
VIRGEN DE FÁTIMA PROVINCIA DEL GUAYAS, 2020 – 2021**

Autor: George Rafael Diaz Chabarría

Director TFM: Dr. Walter Victoriano Loor Briones

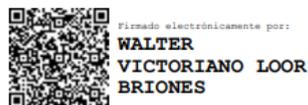
Milagro, diciembre 2021

Ecuador

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Yo, **Walter Loor Briones** en mi calidad de director del trabajo de titulación, elaborado por **George Rafael Diaz Chabarría**, cuyo tema es Incidencia de la tecnología en el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021, que aporta a la Línea de Investigación Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad, previo a la obtención del Grado Magister en Educación, mención Tecnología e Innovación Educativa. Trabajo de titulación que consiste en una propuesta innovadora que contiene, como mínimo, una investigación exploratoria y diagnóstica, base conceptual, conclusiones y fuentes de consulta, considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo **APRUEBO**, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Informe de Investigación de la Universidad Estatal de Milagro.

Milagro, 19/08/2021



Walter Victoriano Loor Briones

0907285092

DECLARACIÒN DE LA AUTORIA DE LA INVESTIGACIÒN

El autor de esta investigación declara ante el Comité Académico del Programa de Maestría de Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de mi propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título de una institución nacional o extranjera.

Milagro, 21 de diciembre del 2021



George Rafael Diaz Chabarría

C.I: 0916366065

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención del título de **MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA** otorga al presente trabajo de titulación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[60.00]
DEFENSA ORAL	[40.00]
TOTAL	[100.00]
EQUIVALENTE	[EXCELENTE]



Firmado electrónicamente por:
**JORGE ANTONIO
CORDOVA MORAN**

Dr. JORGE CÓRDOVA MORÁN
PRESIDENTE/A DEL TRIBUNAL



Firmado electrónicamente por:
**WALTER
VICTORIANO LOOR
BRIONES**

MSc. WALTER LOOR BRIONES
DIRECTOR/A TFM



Firmado electrónicamente por:
**PATRICIO
RIGOBERTO
ALVAREZ MUNOZ**

Dr. PATRICIO ÁLVAREZ MUÑOZ
SECRETARIO/A DEL TRIBUNAL

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación esta dedicado con mucho cariño a todas las personas que aman y practican el arte en todos sus niveles, a los docentes de la asignatura de Educación Cultural y Artística y a los estudiantes quienes son el motivo de seguir perfeccionandome dia a dia para brindarles lo mejor de mi. Espero que este trabajo de tesis sirva de gran ayuda para que el arte sobresalga en todas las instituciones educativas del pais.

Con sentimientos de amor hacia mi familia, esposa e hijo.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por darme la vida, salud y sabiduría para poder realizar este trabajo de investigación, a mis padres por el apoyo incondicional que me han brindado durante mi vida profesional, a mi amada esposa Neny Abarca y mi hijo Bruno Diaz quienes han estado todo el tiempo junto a mí en este caminar y por ser el motivo de inspiración.

De forma especial quiero expresar mi agradecimiento a mi tutor Dr. Walter Loo Briones. Quien con sus sabias enseñanzas y la dedicación humanística que en él se caracterizan han sabido guiarme con éxito para la realización de este tema de investigación.

Finalmente, a todos quienes han aportado de una u otra manera para la realización de este estudio de investigación, quedando de ellos muy agradecido.

Bendiciones a todos.

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor:

Fabricio Guevara Viejó

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo a la obtención de mi Título de Cuarto Nivel, cuyo tema fue **Incidencia de la tecnología en el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021**; y que corresponde a la Dirección de Investigación y Posgrado.

Milagro, 21 de diciembre de 2021



George Rafael Diaz Chabarría

C.I: 0916366065

Índice General

ACEPTACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE LA AUTORIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	vii
Índice General	viii
Lista de cuadros.....	xiii
Lista de figuras	xiv
Lista de anexos	xv
GLOSARIO DE TÉRMINOS	xvi
RESUMEN	xvii
ABSTRACT	xviii
INTRODUCCIÓN	1
Capítulo I.....	2
El Problema De La Investigación	2
1.1 Planteamiento Del Problema.....	2
1.2 Delimitación Del Problema	4
1.3 Formulación Del Problema	4
1.4 Preguntas De Investigación.....	4
1.5 Determinación Del Tema	5
1.6 Objetivo General.....	5
1.6.1 Objetivos Específicos	5
1.7 Hipótesis	6
1.7.1 Hipótesis General:	6
1.7.2 Hipótesis Específicas:	6
1.8 Declaración De Las Variables (Operacionalización)	7
1.9 Justificación.....	7
1.10 Alcance Y Limitaciones	8
Capítulo II.....	9
Marco Teórico Referencial	9

2.1 Antecedentes	9
2.2 Fundamentación Teórica	13
2.2.1 <i>El Aprendizaje</i>	13
2.2.1.1 <i>El Aprendizaje Significativo</i>	14
2.2.1.2 <i>Aprendizaje Implícito</i>	14
2.2.1.3 <i>Aprendizaje Explícito</i>	15
2.2.1.4 <i>Aprendizaje Social - Observacional</i>	15
2.2.1.5 <i>Aprendizaje Por Descubrimiento</i>	15
2.2.2 <i>¿En Qué Consiste La Educación Cultural Y Artística?</i>	15
2.2.2.2 <i>La Importancia Del Arte Y La Educación Cultural Y Artística En Los Centros Educativos</i>	16
2.2.3 <i>Las Expresiones Artísticas Y Su Clasificación</i>	17
2.2.3.1 <i>Expresiones Plásticas</i>	17
2.2.3.2 <i>Expresiones Escénicas</i>	18
2.2.3.3 <i>Expresiones Audio Visuales</i>	18
2.2.3.4 <i>Expresiones Digitales</i>	19
2.2.4 <i>Formación De Los Docentes En Educación Cultural Y Artística</i>	19
2.2.5 <i>Las Artes Plásticas Y El Dibujo Como Contenidos Fundamentales En La Enseñanza De La Educación Cultural Y Artística</i>	20
2.2.5.1 <i>Formación De Los Docentes En Las Artes Plásticas</i>	20
2.2.5.2 <i>Las Técnicas Que Se Trabajan En Artes Plásticas.</i>	21
2.2.6 <i>Materiales Didácticos Que Se Utilizan Para El Dibujo</i>	21
2.2.6.1 <i>El Lápiz</i>	21
2.2.6.2 <i>¿Qué Tipo De Lápiz Elegir Para Dibujar?</i>	23
2.2.6.3 <i>La Regla</i>	24
2.2.6.4 <i>El Borrador</i>	24
2.2.6.4.1 <i>La Goma De Borrar Clásica</i>	25
2.2.6.5 <i>La pintura</i>	26

2.2.6.5.1 Las Diferentes Técnicas De Pintura	27
2.2.6.5.2 El Aglutinante	28
2.2.6.5.3 El solvente	28
2.2.6.5.4 Pigmentos	28
2.2.6.5.5 Los Aditivos	29
2.2.6.6 El Compás.....	29
2.2.7 El Dibujo.....	30
2.2.8 El Padre De Las Tres Artes.....	31
2.2.9 Arte Visual Con La Ayuda De Los Alumnos	31
2.3 Elementos Del Dibujo Artístico.....	33
2.3.1 Color:.....	33
2.3.2 Línea.....	33
2.3.3 Valor:	33
2.3.4 Espacio:	34
2.3.5 Textura:.....	34
2.4 Técnicas Del Dibujo Artístico.....	35
2.4.1 Retrato:	35
2.4.1.1 Las Herramientas Para Empezar A Dibujar Un Retrato.....	36
2.4.1.2 Dibujando El Eje De La Cara	37
2.4.1.3 Dibujar Los Elementos Principales Del Rostro.	37
2.4.2 Caricatura:.....	38
2.4.3 Hiperrealismo:.....	39
2.4.4 Grafitis:.....	41
2.4.4.1 Características Del Grafiti.....	42
2.4.4.2 Diferentes Estilos De Grafiti	43
2.4.4.3 Grafiti Sobre Lienzo Y En Galerías De Arte.....	43
2.4.5 Bodegones:	44
2.5 El Dibujo Técnico.....	44

2.5.1 ¿Cuáles Son Los Elementos Y Materiales De Un Dibujo Técnico?	45
2.5.2 ¿Cuáles Son Las Técnicas Del Dibujo Técnico?	45
2.5.3 Tipos De Dibujo Técnico	46
2.6 El Color	47
2.6.1 Importancia Del Color En El Dibujo:	47
2.6.2 Clasificación De Los Colores	48
2.6.2.1 Colores Primarios:	48
2.6.2.2 Colores Secundarios:	48
2.6.2.3 Colores Terciarios:	49
2.7 Importancia De La Tecnología En Las Artes	50
2.7.1 Tecnología Aplicada En Las Artes	51
2.7.2 Tipos De Aplicaciones Tecnológicas De Dibujo Para Niños De 10 Años	52
2.7.2.1 Para Computadores	52
Paint	53
Paint 3D	53
Tux Paint	53
Drawing For Children	54
Paint Brush	54
Kid Pix	54
PLOPP	55
Kids Doodle	55
Kids Paint	55
Drawing Desk	55
2.7.2.2 Software De Dibujo Directamente En Internet	55
ABC	56
FlockDraw	56
Drawisland	56

<i>AutoDraw</i>	57
<i>Adobe Draw</i>	57
2.8 Marco Conceptual	58
Capítulo III.....	60
Metodología	60
3.1 Tipo Y Diseño De Investigación.....	60
3.2 La Población Y La Muestra	61
3.2.1. Características De La Población	61
3.2.2. Delimitación De La Población	62
3.2.2.1 <i>Población</i>	62
3.3 Los métodos y las técnicas.....	62
3.3.1. <i>Métodos Teóricos</i>	62
3.4 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.	64
Capítulo IV	66
Análisis E Interpretación De Resultados.....	66
Conclusiones	82
Recomendaciones	83
5. Referencias Bibliográficas.....	84

Índice de cuadros

Tabla 1	10
Tabla 2	11
Tabla 3	12
Tabla 4	12
Tabla 5	67
Tabla 6	68
Tabla 7	69
Tabla 8	70
Tabla 9	71
Tabla 10	72
Tabla 11	73
Tabla 12	74
Tabla 13	75
Tabla 14	76
Tabla 15	77

Índice de figuras

Imagen 1	22
Imagen 2	26
Imagen 3	29
Imagen 4	30
Imagen 5	35
Imagen 6	37
Imagen 7	38
Imagen 8	41
Imagen 9	44
Imagen 10	48
Imagen 11	49
Imagen 12	49
Imagen 13	53
Imagen 14	54
Imagen 15	54
Imagen 16	56
Imagen 17	56
Imagen 18	57
Imagen 19	67
Imagen 20	68
Imagen 21	69
Imagen 22	70
Imagen 23	71
Imagen 24	72
Imagen 25	73
Imagen 26	74
Imagen 27	75
Imagen 28	76
Imagen 29	77

Índice de anexos

Anexo 1: Datos informativos de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” de la Parroquia Virgen De Fátima	92
Anexo 2: Misión y Visión de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” de la Parroquia Virgen De Fátima	93
Anexo 3: Solicitud para realizar el levantamiento de información al señor Rector de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro”	94
Anexo 4: Respuesta de solicitud autorizado para realizar el levantamiento de la información.....	95
Anexo 5: Entrevista a autoridades	96
Anexo 6: Entrevista a autoridades	97
Anexo 7: Evidencia de entrevista.....	98
Anexo 8: Encuesta para docentes	99
Anexo 9: Encuesta para estudiantes.....	102
Anexo 10: Evidencia de la encuesta	104

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprendizaje: Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.

Arte: Actividad en la que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bellas valiéndose de la materia, la imagen o el sonido.

Creatividad: Es la capacidad que tiene el ser humano para crear algo de otras ideas que son nuevas e interesantes, es decir, la capacidad para analizar y valorar nuevas ideas, resolviendo problemas que se presentan en el transcurso de la vida del ser humano y los desafíos que se presentan en lo académico y cotidiano.

Cultura: Conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un pueblo, a una clase social, a una época, etc.

Educación: Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.

Enseñanza: Transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene.

Materiales Didácticos: Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Metodología: Se denomina así a la serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación **para** alcanzar un resultado teóricamente válido.

Pedagogía. - Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil.

Tecnología: Conjunto de instrumentos, recursos técnicos o procedimientos empleados en un determinado campo o sector.

RESUMEN

El presente trabajo tuvo por objetivo analizar la Incidencia de la tecnología en el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021.

Se observó el nivel de aprendizaje que poseen los estudiantes en el dibujo al cursar a la básica superior. Además, se analizó el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre el dibujo en la asignatura de Educación Artística y el dominio de la tecnología para su respectiva enseñanza.

Se prestó atención a la importancia que tiene el dibujo a través de la asignatura Educación Artística en los centros educativos. Además, se examinó cómo se sigue utilizando las herramientas didácticas tradicionales para la enseñanza y aprendizaje del dibujo en los estudiantes, las cuales se resisten a fenecer con la llegada de la tecnología, quien a pasos agigantados ha venido ganando espacio a nivel educativo con sus diferentes aplicaciones.

A nivel metodológico la investigación tomó un enfoque cualitativo con un tipo de alcance exploratorio, descriptivo, explicativo y transversal. Teniendo como estudio a los educandos de séptimo año y docentes de Educación Básica.

Se realizaron entrevistas a las autoridades y se analizaron las encuestas dirigidas a los estudiantes y docentes de la institución educativa en donde se realizó el estudio de investigación.

En el presente informe detalló las conclusiones y recomendaciones dejando como base de sustento investigativo las referencias bibliográficas y los anexos.

Palabras claves: Dibujo, Tecnología, software, Educación Artística, Aprendizaje

ABSTRACT

The objective of this work was to analyze the Incidence of technology in the learning of drawing in the subject of Cultural and Artistic Education in seventh-year students of General Basic Middle Education of the Educational Unit "Eloy Alfaro" in the Parroquia, Virgen de Fatima Province of Guayas, 2020 – 2021.

The level of learning that students have in drawing was observed when attending the upper basic. In addition, the level of knowledge that teachers have about drawing in the Art Education subject and the mastery of technology for their respective teaching was analyzed.

Attention was paid to the importance of drawing through the Artistic Education subject in educational centers. In addition, it was examined how traditional didactic tools are still used for the teaching and learning of drawing in students, which are reluctant to die with the arrival of technology, who by leaps and bounds has been gaining space at an educational level with its different applications.

At the methodological level, the research took a qualitative approach with a type of exploratory, descriptive, explanatory and transversal scope. Taking as a study the seventh year students and Basic Education teachers.

Interviews were conducted with the authorities and the surveys addressed to the students and teachers of the educational institution where the research study was carried out were analyzed.

In this report, he detailed the conclusions and recommendations, leaving the bibliographic references and annexes as the basis of research support.

Keywords: Drawing, Software, Technology. Art Education, Learning

INTRODUCCIÓN

Todos los seres humanos desde que fuimos creado por ese gran artista llamado DIOS a través de su magia nos dio a cada uno de nosotros un don que al cultivarlo y perfeccionarlo día tras día se convierte en arte, algo bello y hermoso para enseñar. Desde ese entonces cabe mencionar que la enseñanza del arte en la niñez y la juventud se convierte en factor principal para el desarrollo de una sociedad y el mundo entero.

El arte por medio de sus diferentes expresiones artísticas permite a los seres humanos expresar sus sentimientos y emociones, trata de comunicarnos en un lenguaje diferente pero entendible, todo lo que él quisiera exponer, sus pensamiento e ideas, para de esta forma tratar de dar un mensaje a la sociedad en general.

El dibujo siendo este una de las atracciones para grandes y chicos, es otro medio de comunicación para los seres humanos, de tal manera que viene a formar parte de las artes, perteneciendo a la familia de las expresiones plásticas, la cual se la imparte en todos los centros educativos en la asignatura llamada Educación Cultural Artística.

La tecnología desde su creación ha ido ocupando un sitio primordial en la vida de los seres humanos, específicamente en los artista, la aplicación de la tecnología en el arte ha servido de mucha ayuda para esta disciplina, permitiendo a los que la practican poder manifestar sus expresiones de muchas formas, por medio de esta se puede demostrar las obras de arte en diferentes niveles o plataformas como lo es la realidad aumentada o la realidad virtual, permitiéndole al espectador obtener una visión diferente a lo normal.

La enseñanza del arte específicamente en los estudiantes niños y jóvenes despierta en ellos el interés para demostrarse a sí mismo y a los demás las capacidades y cualidades que poseen a través de sus creaciones, convirtiéndoles, así como protagonistas del arte.

Capítulo I

El Problema De La Investigación

1.1 Planteamiento Del Problema

Los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la unidad educativa Eloy Alfaro de la parroquia Virgen de Fátima provincia del Guayas, al ser promovidos a la básica superior poseen escasos conocimientos básicos en la asignatura de Educación Cultural y Artística, especialmente, en lo relacionado a una de las expresiones que posee el arte como lo es el dibujo, lo que nos inspira o motiva a hacer un estudio que identifique las causas por los cuales se produce este fenómeno y los efectos que conllevan tanto a los estudiantes como a los docentes.

En el nivel de básica media, el ministerio de educación a través de la malla curricular educativa indica los contenidos a tratar en cada uno de sus bloques las cuales son: Bloque 1 El yo: La identidad; Bloque 2 El encuentro con otros: La alteridad; Bloque 3 El entorno: espacio, tiempo y objetos. Cabe mencionar que cada bloque contiene temas y subtemas las cuales deben ser impartidos a los estudiantes para su aprendizaje, pero al ingresar los educandos a la básica superior se pueden notar ciertas deficiencias de aprendizaje que debieron haber adquirido en el subnivel de básica media.

Los docentes que salen de las universidades titulados en Educación Básica no dominan la asignatura de Educación Cultural y Artística. Esto indica que existe una deficiencia por parte de tal entidad o facultad en la formación del docente en esta área educativa y todo lo que comprende a expresiones artísticas, especialmente en el dibujo.

En los establecimientos educativos fiscales las capacitaciones a los docentes de educación básica no van direccionadas a cubrir todas las necesidades que esta necesita para enseñar, de tal manera que se vea reflejada en el desenvolvimiento pedagógico del docente al seguir aplicando metodologías o técnicas no acordes para la enseñanza del arte.

A medida que el tiempo va pasando la educación va evolucionando a grandes pasos, la cual lleva de la mano al docente a interesarse y, a involucrarse en la misma, para así convertirse en uno de los pilares fundamentales en la transformación educativa.

El dibujo forma parte del arte al estar incluida dentro de las expresiones plásticas, para la realización de la misma se necesita de materiales didácticos seleccionados, los cuales se han convertido para los docentes en una herramienta básica y fundamental en el proceso de enseñanza y por ende en el aprendizaje de los estudiantes. Existen a nivel educativo diferentes tipos de materiales adecuados como: Pizarra, cartulina, hojas de dibujo, juegos geométricos, pintura, marcadores, lápiz, lápices de colores etc. Que al utilizarlos sirven de gran ayuda para realizar las diferentes actividades a nivel artístico y práctico con los estudiantes permitiéndoles demostrar las destrezas que están desarrollando.

Por motivos de la pandemia del Covid19 que estamos viviendo a nivel mundial nos han alejado de estas prácticas de forma manual y presencial trasladándonos a utilizar la tecnología por medio de las computadoras a través de sus diferentes aplicaciones. En nuestro país la educación pasó de lo presencial a la educación virtual o también llamada online. A partir de este fenómeno aparecieron varios problemas por la falta del dominio de la tecnología mermando el aprendizaje en todas las asignaturas entre ellas la Educación Artística, específicamente en nuestro tema de estudio que es el dibujo.

La educación actual está inmersa en un mundo tecnológicamente activo usando sus diferentes plataformas y aplicaciones, eso conlleva a que el docente debe estar totalmente equipado con herramientas o dispositivos tecnológicos de

punta (Laptop, Tablet, Celulares, internet, software etc.) para su respectivo proceso de enseñanza. Por tal motivo el conocimiento y uso de las mismas por parte del docente y el estudiante no les permite cumplir con el proceso educativo acorde a las enseñanzas del siglo XXI.

1.2 Delimitación Del Problema

La investigación toma como esencia de estudio a los estudiantes de séptimo año de educación general básica media, delimitando espacialmente la indagación a la unidad educativa Eloy Alfaro, la cual se encuentra ubicada en la Parroquia Virgen de Fátima, provincia del Guayas, zona 5. Cabe indicar, que es fundamental establecer que el estudio temporalmente se realiza en el periodo 2020 – 2021.

En cuanto al área de estudio esta reitera en educación, puntualizando su área en tecnología e innovación educativa, por lo tanto, la línea de investigación es: Educación, Cultura, Tecnología en Innovación para la Sociedad, y la sub línea es: Análisis del campo educativo, cultural, social y Tics

1.3 Formulación Del Problema

¿De qué forma la tecnología incide en el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas 2020 – 2021?

1.4 Preguntas De Investigación

¿De qué manera la formación pedagógica docente incide en la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas?

¿Cómo la capacitación docente incide en la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas?

¿Qué relación existe entre el material didáctico y el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas?

¿Qué incidencia tiene la tecnología en el dominio de técnicas para el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas?

1.5 Determinación Del Tema

Incidencia de la tecnología en el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021

1.6 Objetivo General

Analizar de qué forma la tecnología incide en el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021. A través de una investigación que fundamente el porqué del problema estudiado.

1.6.1 Objetivos Específicos

Indagar de qué manera la formación pedagógica docente incide en la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística de

Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas.

Indagar la capacitación docente y su incidencia en la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas.

Indagar la relación que existe entre el material didáctico y el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas.

Analizar la incidencia que tiene la tecnología en el dominio de técnicas para el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas.

1.7 Hipótesis

1.7.1 Hipótesis General:

La tecnología incide en el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021.

1.7.2 Hipótesis Específicas:

La formación pedagógica docente incide en la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas.

La capacitación docente incide en la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas.

Existe relación entre el material didáctico y el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas.

La tecnología incide en el dominio de técnicas para el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas.

1.8 Declaración De Las Variables (Operacionalización)

Variable Independiente: Tecnología

Variable Dependiente: Aprendizaje del dibujo

1.9 Justificación

La tecnología es una herramienta que a través del tiempo ha venido evolucionando a pasos agigantados, convirtiéndose así de gran ayuda para el ser humano permitiéndole satisfacer varias de sus necesidades a través de sus múltiples aplicaciones, transformando su entorno social y cultural.

El arte y la cultura cumplen un papel fundamental para el desarrollo de una sociedad, la misma que debe ser bien implantada en el ser humano desde temprana edad, la cual debe ser fortalecida y difundida a través de los centros educativos. Recordando las palabras de este célebre artista llamado “Pablo Picasso” quien manifiesta lo siguiente: “Todo niño es un artista, el problema es

cómo seguir siendo artista al crecer” esto nos da a entender sobre la gran responsabilidad que tienen los docentes para capacitarse en lo que no se domina con exactitud.

A nivel educativo es necesario indicar que la tecnología por medio de sus herramientas y aplicaciones juegan un papel importante en la educación, siendo fundamental la aplicación de las mismas en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Teniendo en cuenta de que el arte y la cultura son propulsores de la comunicación, ya que a través de sus herramientas se puede educar a una sociedad desde sus inicios, considerando los avances de la tecnología mediante aplicaciones que facilitan la enseñanza y el aprendizaje de las artes plásticas. Por tal motivo es importante realizar este trabajo de investigación, que nos permitirá orientar al docente en nuevas técnicas y metodologías para la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en las instituciones educativas del país.

1.10 Alcance Y Limitaciones

La investigación toma como alcance el desarrollo de la misma en la institución Educativa, Eloy Alfaro, específicamente en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media, enlazando la investigación al ámbito educativo. A pesar de ello, esta puede verse condicionada por varios inconvenientes o aspectos sobre los cuales no tenemos injerencia o control, es decir fenómenos como la presencialidad de los docentes y estudiantes por motivo de la pandemia del Covid19 y el escaso acceso a recursos propuestos por el Ministerio de Educación.

Capítulo II

Marco Teórico Referencial

2.1 Antecedentes

Desde hace varias décadas en todas las instituciones educativas se ha impartido la asignatura de Educación Cultural Artística en los niveles desde segundo de básica hasta segundo de bachillerato acorde a la malla curricular del ministerio de educación, la misma que se ha estado impartiendo de manera regular a los educandos, utilizando diferentes tipos de materiales didácticos existentes en su época, algunas de las cuales están vigentes y se resisten a fenecer por la llegada de la tecnología.

La asignatura de artística viene brindado a sus participantes a través de sus contenidos una educación acorde a las necesidades de cada nivel y subnivel educativo, donde se desarrollan los diferentes tipos de expresiones y lenguajes artísticos, permitiéndole al niño a desarrollar su creatividad dejando volar su imaginación, comunicando sus obras a la comunidad a través del tiempo y del espacio.

Hemos considerado para el presente estudio a la unidad educativa Eloy Alfaro ubicado en la parroquia Virgen de Fátima, provincia del Guayas, donde los estudiantes reciben la asignatura de Educación Cultural y Artística en la básica media, Sin embargo, cabe mencionar que en la parroquia específicamente en la unidad educativa arriba en mención existe gran cantidad niños y jóvenes que aman el arte y poseen talento para la misma, a quienes se les dificultan desarrollar y demostrar sus destrezas, por la deficiencia de espacios físicos, y los escasos conocimientos de la tecnología aplicada al aprendizaje de las artes plásticas, especialmente en el dibujo.

Contenidos Que Se Enseñan En La Asignatura

De acuerdo a la malla curricular del 2016 establecida por el ministerio de educación, para el periodo 2020 – 2021 los contenidos que se ven en la asignatura de Educación Cultural y Artística en séptimo año son las siguientes:

Mapa De Contenidos Conceptuales

Tabla 1

Mapa de contenidos conceptuales

Educación Cultural y Artística Básica Media		
Bloque 1 El Yo: La Identidad	Bloque 2 El Encuentro con otros: La Alteridad	Bloque 3 El Entorno: Espacio, Tiempo y Objeto
➤ La Historia personal	➤ El gesto facial y corporal	➤ Retratos de grupos
➤ Autorretratos	➤ La fotografía	➤ Ocasiones especiales
➤ Retratos Sonoros	➤ La sombra corporal y el teatro de sombras	➤ Obras con objetos
➤ Objetos Naturales o Artificiales	➤ Títeres	➤ Animaciones
➤ Construcción de Instrumentos musicales con materiales naturales y objetos	➤ Piezas musicales para instrumentos contruidos con materiales naturales y objetos	➤ Imágenes de acontecimientos relevantes
➤ Textiles	➤ Escenas individuales o colectivas	➤ Celebraciones, fiestas y rituales
➤ Juegos, hábitos y costumbres	➤ Relatos sonoros	

- Historias con el cuerpo
- Las fiestas
- Acontecimientos significativos

Nota: Esta tabla muestra los contenidos conceptuales de la asignatura

Fuente: Ministerio de Educación

Por lo tanto, las habilidades que se deben desarrollar en los estudiantes son: Destrezas psicomotriz, desarrollo de la expresión e imaginación total en el estudiante, sacando así a relucir toda su creatividad.

Plan de estudios para el nivel de Educación General Básica (EGB) en la cual se incluye a la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Tabla 2

Plan de estudios para el nivel de Educación General Básica (EGB)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

SUBSECRETARÍA DE FUNDAMENTOS EDUCATIVOS
DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO



Plan de estudios para el nivel de Educación General Básica (EGB)

ÁREA	ASIGNATURAS	Preparatoria	Elemental			Media			Superior		
			1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	25	10	10	10	8	8	8	6	6	6
Matemática	Matemática		8	8	8	7	7	7	6	6	6
Ciencias Sociales	Estudios Sociales		2	2	2	3	3	3	4	4	4
Ciencias Naturales	Ciencias Naturales		3	3	3	5	5	5	4	4	4
Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Educación Física	Educación Física	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
Lengua extranjera	Inglés		3	3	3	3	3	3	5	5	5
Proyectos escolares		2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
Horas pedagógicas totales		35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

Nota: La tabla muestra el Plan de Estudios por área y asignatura.

Fuente: Ministerio de Educación

Plan de estudios para el nivel de Bachillerato General Unificado (BGU) en la cual se incluye a la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Tabla 3

Plan de estudios para el nivel de Educación General Unificado (BGU)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN



SUBSECRETARÍA DE FUNDAMENTOS EDUCATIVOS
DIRECCIÓN NACIONAL DE CURRÍCULO

Plan de estudios para el nivel de Bachillerato General Unificado (BGU)

	ÁREA	ASIGNATURAS	CURSOS		
			1*	2*	3*
TRONCO COMÚN	Matemática	Matemática	5	4	3
	Ciencias Naturales	Física	3	3	2
		Química	2	3	2
		Biología	2	2	2
	Ciencias Sociales	Historia	3	3	2
		Educación para la ciudadanía	2	2	
		Filosofía	2	2	
	Lengua y Literatura	Lengua y Literatura	5	5	2
	Lengua extranjera	Inglés	5	5	3
	Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística	2	2	
	Educación Física	Educación Física	2	2	2
	Módulo interdisciplinar	Emprendimiento y Gestión	2	2	2
	Horas pedagógicas del tronco común			35	35
BACHILLERATO EN CIENCIAS	Horas adicionales a discreción para el Bachillerato en Ciencias.		5	5	5
	Asignaturas optativas				15
Horas pedagógicas totales del Bachillerato en Ciencias			40	40	40
BACHILLERATO TÉCNICO	Asignaturas optativas		10	10	25
	Horas pedagógicas totales del Bachillerato en Ciencias			45	45

Nota: Plan de Estudios de Bachillerato General por área y asignatura

Fuente: Ministerio de Educación

Objetivos Generales Del Área De Educación Cultural Y Artística

Tabla 4

Objetivos generales del área de Educación Cultural y Artística

OG.ECA.1.	Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de diferentes lenguajes artísticos en procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.
OG.ECA.2.	Respetar y valorar el patrimonio cultural tangible e intangible, propio y de otros pueblos, como resultado de la participación en procesos de investigación, observación y análisis de sus características, y así contribuir a su conservación y renovación.
OG.ECA.3.	Considerar el papel que desempeñan los conocimientos y habilidades artísticos en la vida personal y laboral, y explicar sus funciones en el desempeño de distintas profesiones.
OG.ECA.4.	Asumir distintos roles y responsabilidades en proyectos de interpretación y/o creación colectiva, y usar argumentos fundamentados en la toma de decisiones, para llegar a acuerdos que posibiliten su consecución.
OG.ECA.5.	Apreciar de manera sensible y crítica los productos del arte y la cultura, para valorarlos y actuar, como público, de manera personal, informada y comprometida.
OG.ECA.6.	Utilizar medios audiovisuales y tecnologías digitales para el conocimiento, el disfrute y la producción de arte y cultura.
OG.ECA.7.	Crear productos artísticos que expresen visiones propias, sensibles e innovadoras, mediante el empleo consciente de elementos y principios del arte.
OG.ECA.8.	Explorar su mundo interior para ser más consciente de las ideas y emociones que suscitan las distintas producciones culturales y artísticas, y las que pueden expresar en sus propias creaciones, manifestándolas con convicción y conciencia.

Nota: La tabla muestra los objetivos generales a alcanzar en el área de Educación Cultural y Artística

Fuente: Ministerio de Educación

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1 El Aprendizaje

El aprendizaje es la adquisición de sapiencias a través del estudio, el adiestramiento o la experiencia, las cuales son necesarios para aprender algún arte u oficio para luego ponerlas en práctica, demostrando así las destrezas que en ella se pueden generar.

Según Martínez et al. (2001) expresa que:

Definimos el aprendizaje como aquel proceso que permite a los individuos y/o organizaciones adquirir conocimientos o destrezas sobre un determinado concepto, o sobre cómo hacer una determinada cosa o por qué se hace, transformando la información que les llega en conocimiento a través de dicho proceso de aprendizaje. El aprendizaje incrementa la

capacidad de los individuos y/o de las organizaciones, por medio de la experiencia, del estudio, de la investigación, de la casualidad, del sistema social, tecnológico, político y cultural.

2.2.1.1 El Aprendizaje Significativo

Según Garcés Cobos et al. (2019) expresa la siguiente definición sobre el aprendizaje mencionada por Ausubel:

Para Ausubel (2002), el aprendizaje significativo se caracteriza por edificar los conocimientos de forma armónica y coherente, por lo que es un aprendizaje que se construye a partir de conceptos sólidos. Parece una serie de vasos comunicantes que se interconectan unos con otros formando redes de conocimientos. Allí, el discernimiento establece niveles cognoscitivos de comprensión e interpretación de la realidad concreta; por esta razón, lo que interesa es cómo los conocimientos nuevos se integran a los preexistentes y estos a la estructura cognitiva del sujeto. El propósito es que, estos conocimientos, perduren en el tiempo

2.2.1.2 Aprendizaje Implícito

Esto suele ser involuntario y se obtiene mediante la realización de determinadas acciones automáticas (como hablar, moverse, caminar). Sin embargo, aunque no lo hayamos notado, siempre estamos aceptando nuevos conocimientos, que es un tipo de aprendizaje que ocurre sin nuestra conciencia.

Según Celis et al. (2020) citando a Reber (1993) expresa acerca de este tipo de aprendizaje:

Desde la perspectiva de Reber, propulsor de este concepto en la psicología cognitiva, el AI es la adquisición de conocimiento que tiene lugar, en su mayor parte, independientemente de los intentos conscientes por aprender y, en su mayor parte, en ausencia de conocimiento explícito acerca de lo adquirido. (pág. 21)

2.2.1.3 Aprendizaje Explícito

La característica del aprendizaje explícito es que el alumno tiene la intención de aprender y sabe lo que ha aprendido. Ejemplo, esta clase de aprendizaje permite conseguir información sobre personas, lugares y objetos.

2.2.1.4 Aprendizaje Social - Observacional

Según Santander (2017) expresa lo siguiente:

La Teoría Social del Aprendizaje se centra en los conceptos de refuerzo y observación. Sostiene que los humanos adquieren destrezas y conductas de modo operante e instrumental y que entre la observación y la imitación intervienen factores cognitivos que ayudan al sujeto a decidir si lo observado se imita o no. (pág. 2)

2.2.1.5 Aprendizaje Por Descubrimiento

Según Santander (2017) manifiesta lo siguiente sobre este tipo de aprendizaje.

El aprendizaje por descubrimiento posibilita la superación de las limitantes que implican las estrategias de aprendizaje tradicional (memorístico o mecanicista), facilita la promoción en los alumnos para pensar por sí solos formulando hipótesis e intentando verificarlas a través de métodos establecidos y aumenta la autoestima y sensación de seguridad en los estudiantes a partir del hallazgo y planteamiento de soluciones creativas en relación con problemas planteados. (pág. 161)

2.2.2 ¿En Qué Consiste La Educación Cultural Y Artística?

Esta asignatura da a conocer la importancia que tiene la cultura y el arte, a través de la cual se promueve el conocimiento y se hace activa la participación de los seres humanos, fomentando de esta manera el regocijo, el respeto por la

variedad de hábitos y forma de expresiones que posee cada grupo étnico, ciudad o país.

2.2.2.1 La Educación Artística como Eje Transversal

Teniendo en cuenta que los ejes transversales en la educación juegan un papel importante, hacen de la Educación Artística un medio de enlace con las diferentes asignaturas que existen en la malla curricular, relacionándose unos a otros de forma interdisciplinaria, interactuando entre sí de manera globalizada. La Educación Artística se relaciona con las matemáticas en la construcción de figuras geométricas, en Lengua y Literatura por medio de la expresión oral, en Ciencias Naturales a través de la pintura, en Ciencias Sociales construyendo instalaciones artísticas como el sistema solar, etc.

De esta manera podemos darnos cuenta lo esencial que es esta asignatura en el sistema educativo la cual fortalecer la creatividad en el estudiante.

2.2.2.2 La Importancia Del Arte Y La Educación Cultural Y Artística En Los Centros Educativos

El arte es un lenguaje universal que nos permite comunicar entre naciones y personas, permitiéndonos disfrutar de sus bondades a través nuestros sentidos, observando las diferentes expresiones artísticas que esta contiene, convirtiéndose en una cultura que permiten a los pueblos a enraizar sus costumbres generando una identidad propia, la cual pasa hacer difundida de generación en generación, conservándola a través de los años dándole su propio valor como un patrimonio cultural. Por tal razón se observa al arte como un arquetipo de la cultura humana.

La educación artística es de suma importancia en el desarrollo educativo del ser humano, ya que esta se involucra con todas las asignaturas que existen

en el campo de la enseñanza, permitiéndole descubrir tanto al docente como al estudiante la relación que hay entre lo esencial y lo complejo al realizar una producción o proyecto artístico que le llene de satisfacción y sea útil para la sociedad.

Según Farro (2020) expresa que:

La educación artística puede contribuir al desarrollo de todas las competencias básicas del estudiante, y en este sentido, no suponer necesariamente el contar con conocimientos especiales y complejos cognitivamente por parte de todos los docentes, sino en algunos aspectos básicos y útiles de aplicación transversal. (pág. 1)

En este contexto el autor manifiesta la importancia y lo trascendental que es la asignatura para el sistema educativo la cual se relaciona de forma transversal con otras áreas convirtiéndose así en un todo para los actores de la educación.

La educación artística tiene por nobleza proporcionar a los estudiantes la mayor experiencia práctica, técnica y de procedimientos posibles, en última instancia, facilita el proceso creativo que conduce a obras específicas como lo son: El dibujo, las pinturas en sus diferentes tipos de composiciones, obras de teatro, representaciones de bailes de danza. Etc. De tal forma la Artística al igual que las otras asignaturas tienen sus divisiones y subdivisiones en este caso son los siguientes:

2.2.3 Las Expresiones Artísticas Y Su Clasificación

2.2.3.1 Expresiones Plásticas

Según Barros & Andrade (2017) expresan lo siguiente:

Las Artes Plásticas, son aquellas manifestaciones del ser humano que reflejan, con recursos plásticos, algún producto de su imaginación o su

visión de la realidad. Esta rama artística incluye trabajos de los ámbitos de la pintura, la escultura y la arquitectura. (pág. 19)

El autor nos da a entender sobre el significado y la importancia que tienen las artes plásticas tanto para la educación y la vida cotidiana. Las artes plásticas son muy importantes en la parte artística, los estudiantes pueden expresar sus emociones y sentimientos a través del trabajo que realizan, y pueden desarrollar y mejorar su imaginación y creatividad satisfaciendo sus necesidades y la de la comunidad. Las artes plásticas tienen como principales actores al: Dibujo, Pintura, Escultura, Orfebre, Etc.

2.2.3.2 Expresiones Escénicas

Como su nombre lo indica es un lenguaje del arte que para realizarse necesita de un escenario Eje: El teatro, Danza, Música, Circo, Performance. Según Campos (2019) expresa lo siguiente sobre las artes escénicas.

Las artes escénicas conocidas también como artes vivas por la necesaria relación del artística con su audiencia en cada representación, y donde el hecho artístico existe únicamente de este contacto y durante el tiempo efímero de la función, puesto que como afirma Peter Brook, conocido director inglés, y en referencia al teatro, este existe únicamente cuando se presenta a un público que completa el universo de sentidos, dispuestos en el espectáculo. (pág. 28)

2.2.3.3 Expresiones Audio Visuales

Las expresiones audiovisuales forman parte del lenguaje artístico, sus manifestaciones las realizan a través de medios como el cine, los videos, la televisión, etc. La expresión audiovisual es en sí la integración y relación recíproca entre la audición (oído) y la visualización (vista) para producir una obra o un lenguaje que se percibe al mismo tiempo.

2.2.3.4 Expresiones Digitales

Es una nueva expresión o lenguaje artístico las cuales comprenden: Páginas Web, Blogs, Plataformas interactivas, se caracterizan por usar aplicaciones tecnológicas el 100%. Para Villagomez-Oviedo (2019) manifiesta lo siguiente acerca del arte o expresión digital

Actualmente, el Arte digital es una disciplina que agrupa todas aquellas manifestaciones artísticas llevadas a cabo con un ordenador, por tanto, su elaboración es a través de medios digitales y pueden ser descritas como una serie electrónica de unos y ceros (Lieser, 2009, p.11). De tal manera que, un artista digital es un creador que usa medios computacionales en cualquiera de los pasos previos a la realización de la obra o en su exhibición, es decir, trabaja con ordenadores para crear usando tecnologías digitales o exhibe la obra valiéndose de éstas. (pág. 288)

2.2.4 Formación De Los Docentes En Educación Cultural Y Artística

La formación académica de los docentes se centra en el desarrollo equilibrado de las competencias personales y profesionales de un futuro educador. Se presta especial atención a la construcción de capacidades pedagógicas de pensamiento, lo que permite a los educadores gestionar los procesos de enseñanza de acuerdo con los conocimientos contemporáneos y la práctica educativa (Cordero, 2019, pág. 2).

Los docentes de Educación Básica al concluir su instrucción universitaria deben tener conocimientos holísticos sobre las diferentes asignaturas que se imparten en los subniveles de básica, la Educación Artística se encuentra inmersas en estos niveles de educación lo cual conlleva al docente a poseer o adquirir conocimientos esenciales sobre el arte y sus diferentes tipos de expresiones.

Actualmente, como docentes formadores de formadores, no podemos ignorar que los lenguajes artísticos ofrecen modos únicos y originales de

conocimiento, de expresión y de percepción a través de códigos que les son propios. También deberíamos saber que las expresiones artísticas contribuyen al desarrollo personal y social y que las capacidades y potencialidades artísticas se encuentran en todos los individuos, y que son fundamentales en la sensibilización y comunicación de los seres humanos. Por lo tanto, la educación artística debe ser para todos (Ros & Iannone, 2010, pág. 2).

Los autores manifiestan que una de las cosas esenciales que no deben omitir los docentes es la negligencia por adquirir conocimiento, que todas las asignaturas muestran un interés a seguir siendo descubiertas como tal. El arte brinda una gama de contenidos para cada nivel y subnivel las cuales deben ser bien escudriñado por los docentes.

2.2.5 Las Artes Plásticas Y El Dibujo Como Contenidos Fundamentales En La Enseñanza De La Educación Cultural Y Artística.

A nivel de educación las artes plásticas juegan un papel preponderante en el ser humano desde que ingresan a las aulas a temprana edad. Esta expresión les permite a los educandos a desarrollar su capacidad motriz con todas las partes de su cuerpo, dejando fluir el pensamiento utilizando al dibujo como una herramienta eficaz para plasmar lo imaginado, fomentando un lenguaje de comunicación entre los espectadores.

Cabe mencionar que las artes plásticas a través de su practicidad o de la manipulación de sus objetos crean un aprendizaje que va desde lo significativo a lo constructivo fomentando en el estudiante el interés a crear.

2.2.5.1 Formación De Los Docentes En Las Artes Plásticas

Todos los seres humanos poseen un don o arte escondido en su interior, la carrera docente en su infinita labor y misión tiene como papel principal el descubrir, orientar y explotar al máximo y aprovechar las cualidades y destrezas que cada educando posee, por tal motivo se considera que es indispensable la formación o capacitación en la asignatura de Educación Artística.

Según Echeverri (2012) expresa lo siguiente la formación docente.

El proceso de formación de docentes en artes podría ser el momento en el que estos futuros profesionales interioricen las posibilidades y los medios para investigar en estas líneas. Incluso en la Ley General de Educación se articula la actividad investigadora de los docentes al trabajo en las escuelas, sea en términos de la comprensión y producción de conocimiento sobre la enseñanza, o en términos de producción en su saber específico. (pág. 81)

2.2.5.2 Las Técnicas Que Se Trabajan En Artes Plásticas.

“Las técnicas de expresión son todos los procedimientos y formas de utilizar los materiales; los materiales son las herramientas con los que podemos dibujar, pintar, esculpir o realizar técnicas de impresión” (Pariente, 2014). El autor nos indica Actualmente existen gran variedad de técnicas que pueden ser incluidas para trabajar en el aula con los estudiantes tales como: La fotografías, dibujo, grafología, la pintura, acuarela, pizarra etc.

2.2.6 Materiales Didácticos Que Se Utilizan Para El Dibujo

2.2.6.1 El Lápiz

Para saber elegir un lápiz, primero recordemos cómo está hecho. El lápiz de grafito tal como lo conocemos hoy es para decir una mina insertada en un trozo de madera, apareció en Inglaterra del siglo XVI. Por lo tanto, se ha utilizado durante mucho tiempo, hasta hoy, cuando completa las listas de suministros al comienzo del año escolar. Fue Konrad Steiner quien imaginó el concepto del lápiz de madera en 1565 tras el descubrimiento de las minas de grafito puro. Posteriormente ha sufrido importantes mejoras, hasta los modelos que conocemos hoy (Danilo et al., 2019).

Imagen 1

Tipos de lápices



Nota: La imagen muestra los diversos tipos de lápices para distintos trazos.

Fuente: sites.google.com

Por tanto, hubo personas para las que la pasión por la escritura era más fuerte que cualquier otra cosa. Los grandes nombres a lápiz eran dos:

- **Nicolas-Jacques Conté:** En 1794, siendo difícil obtener grafito puro debido a un bloqueo con Inglaterra, inventó una mina obtenida mezclando grafito ordinario y arcilla, cocido a presión a muy alta temperatura. Esta sigue siendo la receta para producir minas de lápiz en la actualidad. Él patentó su receta y comenzó a producir lápices en su fábrica. Los lápices Conté, todavía hoy se encuentran entre las principales marcas de lápices.
- **Lothar Faber:** Unos años más tarde, en 1840, fue este otro gran nombre del lápiz el que analizó las mejoras que se iban a realizar en el concepto. Lothar Faber, por su parte, buscó trabajar la dureza de las minas. Desarrolló diferentes recetas. También fue él quien le dio al palo de madera del lápiz su forma hexagonal, evitando que los lápices rodaran por los escritorios.
- **El lápiz de color apareció en el comienzo del siglo 20.** Anteriormente, se usaba pasteles de colores que se podían cortar en punta, hechos de aceite en particular. Fueron inventados por Johann-Sebastian Staedtler en 1834 (Cruz, 2019).

Y hoy, entre las mejores marcas de lápices de colores, encontramos: Uni Mitsubishi, Derwent, Karisma Sanford, Berol, Lira, Faber Castell, Zenacolo, Bic Kids, para presupuestos infantiles, y muchos otros. Tantas marcas que se han consolidado como modelos y referentes en cuanto a lápiz de color y dibujo se refieren. Por eso los recomiendan independientemente de su nivel, aunque algunos sean más adecuados para principiantes. Incluso si hoy las tabletas digitales toman el poder, no reemplazarían a un buen lápiz. El placer de borrar lo que acabas de escribir o colorear, la alegría de poder elegir un color, equivocarse, mezclar en el papel, tantos pequeños placeres que aún permiten los lápices (Maticurena, 2019).

2.2.6.2 ¿Qué Tipo De Lápiz Elegir Para Dibujar?

Incluso hoy en día, el lápiz de grafito es la herramienta esencial en muchos oficios. Dibujantes, por supuesto, pero también arquitectos, diseñadores gráficos, maquetistas, etc. Todos estos oficios lo utilizan con el objetivo final de obtener líneas finas, contornos expresivos o incluso un modelo perfecto para su boceto final. En este caso, para los dibujantes, es importante tener entre su material varios modelos para dibujar durante el dibujo. Esto es lo que permitirá una máxima diversidad de rasgos, pero también una gran cantidad de talentos. Porque el dibujo es un campo rico, que exige tantos talentos como posibilidades hay para el dibujo. También es necesario tener el lápiz adecuado.

Por tanto, las minas de grafito se **clasifican según su dureza (Enreyamar, 2017):**

- **H (Duro):** Son lápices de punta dura, llamados secos. Permiten trazos precisos, son muy duraderos, pero las líneas obtenidas carecen de negrura. Su color varía de gris claro a gris medio. El lápiz H se borra fácilmente con un borrador,
- **B (Negro):** Es un lápiz grasoso, de punta blanda. Estos lápices presentan líneas oscuras, pero su mina blanda se desgasta rápidamente. Son difíciles de borrar, los diseñadores corrigen las líneas hechas con estos lápices usando un borrador de migas, fácil de encontrar en las tiendas,

- **HB (Hard Black):** Son lápices de dureza media, comúnmente utilizados por el público en general, especialmente durante el inicio del año escolar. Las líneas obtenidas se pueden borrar fácilmente, que es lo que la convierte en una herramienta universal por excelencia.
- **F (Fine Point):** Son los lápices que se sitúan entre la mina HB y H por su grado de dureza.

Las minas tipo H se utilizan para el dibujo técnico, como las de los arquitectos, por ejemplo. Un lápiz de mina B será perfecto para uso artístico. Los lápices se pueden adaptar a todos los usos, esta es la fuerza del dibujo. La elección es complicada cuando se tiene que elegir entre un lápiz para dibujar 2B o 9B o cuando se enfrentan a lápices de diferentes marcas. Porque poco a poco el mercado ha ido creciendo, hasta el punto de ofrecer la más amplia gama posible de equipos de trefilado. Empezando por los lápices (Enreymer, 2017).

2.2.6.3 La Regla

Una regla es un instrumento de medición que se utiliza para dibujar líneas rectas y medir longitudes utilizando marcas graduadas por líneas. La unidad de medida utilizada es el centímetro (cm). El espacio entre dos líneas pequeñas corresponde a 1 milímetro (1 mm), una línea media corresponde a medio centímetro (5 mm). Una regla es un material plano de madera o metal graduada cuyo origen de la graduación comienza con un extremo de ella. Permite aportar más precisión a la medición de las dimensiones de las piezas que, por ejemplo, están contra topes. La lectura se realiza al milímetro o medio milímetro más cercano (Bernabeu & Llinares, 2017).

2.2.6.4 El Borrador

El borrador de dibujo tal como lo conocemos no siempre ha existido. De hecho, hasta el siglo XVII, los artistas borraban líneas de grafito o carboncillo con cera blanda o migas mojadas en leche. Para borrar la tinta del papel, la desgastaban frotándola con piedra pómez o raspándola con una cuchilla. En 1736, Charles Marie de la Condamine, el primer explorador y científico francés en descender del Amazonas regresó a Francia. Frente a la

Academia de Ciencias de París, realizó la primera descripción científica del látex (Capello, 2014).

Los materiales amorfos que fluyen de un árbol se llaman "goma de mascar". Los artistas ya estaban familiarizados con el gum-gutte y el gum arábigo; tenían el "borrador". En 1770, Edward Nairne, un ingeniero británico, fabricó la primera goma de borrar de látex, que se vendió a un precio muy alto. Estas gomas se denominaron "pieles de negro" por su color negro (Khamlichí, 2021).

Fue Joseph Priestley quien los encontró útiles para la práctica de las artes. Esta propiedad de eliminar las marcas de lápiz frotando el papel le dará a la goma su nombre en inglés, "goma", del verbo frotar, frotar. En ese momento, el látex era un material vegetal natural que se volvía marrón y se endurecía en el aire, luego se degradaba y se pudría. La vulcanización que Charles Goodyear está desarrollando en 1839 y transformada en caucho podrido, resistente al frío y al calor, pegajosidad, etc., le da nuevos usos que revolucionarán la industria. Alrededor de 1950, el caucho sintético reemplazó al extraído del látex. A mediados del siglo XX, el plástico reemplazó gradualmente al caucho (El Hurgador, 2021).

2.2.6.4.1 La Goma De Borrar Clásica

Es el borrador clásico de oficina o escuela. A menudo de color blanco, puede estar hecho de caucho natural o sintético. Generalmente se compone de tres sustancias: caucho sulfurado, aceite vegetal y piedra pómez que permite regular el poder abrasivo y colorear el material. Es perfecto para lápices de grafito o de colores, sin embargo, no es recomendable para carboncillo y técnicas volátiles como pastel seco, tiza roja, etc. Preferiblemente debe ser tierno (Bernal, 2019).

2.2.6.5 La pintura

La pintura es un material colorante compuesta por un pigmento y un aglutinante, que se utiliza para cubrir una superficie, protegerla o adornarla. Una pintura generalmente contiene aglutinantes, pigmentos, cargas, solventes y aditivos. Permite proteger los materiales con una capa resistente y que le da un buen aspecto. Es muy usado en diversos materiales.

Imagen 2

Niño dibujando la naturaleza



Nota: La imagen muestra a un niño realizando un dibujo de la naturaleza

Fuente: Plenilunia.com

Los recubrimientos también protegen el medio ambiente de otras formas. Sin un revestimiento hidrodinámico especial en el casco, por ejemplo, los barcos necesitarían más combustible para moverse por el agua y la industria naviera liberaría 70 millones de toneladas adicionales de CO₂ a la atmósfera cada año (Vega, 2017).

Los revestimientos de colores embellecen nuestro mundo. También afectan nuestro estado de ánimo. Los colores especiales en las escuelas, por ejemplo, ayudan a mejorar la concentración de los estudiantes, mientras que los colores cuidadosamente elegidos en los hospitales ayudan a las personas a sentirse positivas. En un aula de clases permiten un mejoramiento en el aprendizaje y comportamiento.

Entre los muchos tipos de pinturas se encuentran los barnices, lacas, masillas, revestimientos y tóners. Su utilidad depende de la superficie sobre la que se pretenda aplicar. Cada pintura, por otro lado, se compone de varios productos como pigmentos, disolventes, plastificantes y aglutinantes. La pintura, por otro lado, es el arte de representar gráficamente utilizando pigmentos y otras sustancias. Miguel Ángel, Leonardo da Vinci, Rembrandt y Vincent van Gogh se encuentran entre los pintores más famosos de la historia. Las creaciones de artistas que se expresan en lienzos u hojas también se denominan pinturas (Alonzo, 2020).

2.2.6.5.1 Las Diferentes Técnicas De Pintura

Existe una amplia variedad de variedades de pintura (pintura acrílica, pintura al óleo, acuarela) y técnicas de pintura. Algunas de estas técnicas son bastante recientes como el aerosol que data del siglo XX mientras que otras tienen una larga tradición en la historia de las bellas artes:

Acrílico: Técnica pictórica y medio de pintura, que utiliza pigmentos mezclados con resinas sintéticas.

Aerosol: Pintura aplicada mediante lata o spray.

Acuarela: Técnica pictórica basada en el uso de pigmentos finamente molidos y aglutinados con agua engomada.

Goteo: Técnica de aplicación del material, del inglés “to drip”. Técnica que hizo famosa al pintor Jackson Pollock.

Díptico / tríptico: Obra compuesta por dos (o tres) paneles, fijos o móviles, que se miran y cuyos sujetos se complementan.

Gouache: Pintura engomada al agua, como acuarela, cubriente y opaca.

Óleo: Técnica pictórica en la que se utiliza una mezcla de pigmentos y aceite secante.

Laca: Resina derivada del látex, forma una capa protectora al secarse.

2.2.6.5.2 El Aglutinante

El aglutinante es junto con los pigmentos el componente más importante de la pintura, forma el residuo seco cuando se evaporan los solventes. Los pigmentos proporcionan color y cobertura, mientras que el solvente es el "vehículo" para una fácil aplicación de pintura, es decir, pigmentos y aglutinantes al sustrato.

El aglutinante también se llama "Resina". Es un polímero que se disuelve en un disolvente o se dispersa en agua. La cantidad y el tipo de resina utilizada definirá el aspecto de la pintura (brillo, satinado o mate), así como su resistencia y durabilidad. El aglutinante es la parte no volátil de la fase líquida, que tiene la capacidad de cambiar del estado líquido (pintura húmeda) al estado sólido (película seca de pintura), después de la evaporación del solvente o del agua (Bruquetas, 2018).

2.2.6.5.3 El solvente

El solvente crea una "solución" con un polímero sólido y se evapora al secarse. Disuelve el aglutinante. Es volátil en condiciones normales de secado. Su función es fundamentalmente ser el vehículo de los componentes de la pintura, permitiendo su fabricación y aplicación. No se debe confundir con un diluyente, que está destinado a diluir la pintura antes de su aplicación. El diluyente solo no puede disolver el aglutinante o la resina. La pintura suele secarse por evaporación del disolvente, pero también puede secarse por oxidación (reacción con el oxígeno del aire). Las pinturas de aceite de linaza y los alquinos son un ejemplo.

2.2.6.5.4 Pigmentos

Los pigmentos son sustancias sólidas, muy finas, insolubles en el ligante y que dan a la pintura su color y su poder cubriente.

2.2.6.5.5 Los Aditivos

Los coadyuvantes son sustancias presentes en bajas dosis en las pinturas, lo que les permite dotarles de determinadas cualidades específicas. Ejemplos de adyuvantes: agentes fungicidas, insecticidas, estabilizantes, plastificantes, agentes anti-espumantes, anti-burbujas, espesantes, agentes anti-piel, etc (Rojas, 2015).

2.2.6.6 El Compás

El compás es un instrumento esencial usado para trazar circunferencias en dibujo técnico. El compás no solo sirve para dibujar círculos, sino también para el trazado de figuras geométricas compuestas por arcos de circunferencia, como semicírculos, ovoides o sectores circulares. Por otro lado, el compás también te sirve para tomar distancias y pasar medidas de la regla al papel.

Imagen 3

Niña usando compás



Nota: La imagen muestra el uso del compás.

Fuente: Eduteca.com

El compás de dibujo técnico sirve para trazar circunferencias sobre el papel con mina de grafito o tinta china. Algunos modelos incluyen un adaptador universal que permite su uso con otros elementos de escritura. Con la ayuda del adaptador se pueden trazar círculos con rotuladores, marcadores permanentes o estilógrafos. Este tipo de compás casi siempre se presenta en un estuche

protector junto con otros accesorios. Los más habituales son un bote de repuesto con minas y puntas y el mencionado adaptador.

Los modelos de alta gama, además, pueden incluir una bigotera (compás más pequeño para circunferencias de tamaño muy reducido), un afilador de minas y una alargadera para trazar circunferencias de mayor tamaño. El compás de dibujo más sencillo de todos tiene sus dos brazos rígidos. Su única regulación posible es el grado de apertura del mismo (el radio de la circunferencia). A continuación, se muestra un ejemplo de compás básico en su estuche protector. Incluye un pequeño bote con aguja de recambio y algunas minas adicionales (Rojas, 2015).

2.2.7 El Dibujo

El dibujo es una forma de representar objetos mediante trazos de lápiz, bolígrafo o pincel. Representa los contornos de figuras en una pintura, una escultura, una obra, etc. Esta palabra también designa el arte mismo del diseñador. Se dice, por ejemplo, que una figura es de un bello dibujo. Finalmente, se utiliza la palabra dibujo en contraposición a la de color para indicar el predominio de la línea sobre el color.

Imagen 4

Dibujo artístico



Nota: La imagen muestra a una niña realizando un dibujo artístico

Fuente: Territoriohuelva.com

2.2.8 El Padre De Las Tres Artes

Percibir la importancia del dibujo en el Renacimiento y su significado, leyendo la obra de Giorgio Vasari, artista, coleccionista e historiador, (*Le vite de' più eccellenti pittori, scultori, e architettori*) lo publicó en 1550, luego una segunda vez en 1568, es rico en enseñanzas. Vasari escribe sobre el dibujo al que califica como "padre de nuestras tres artes": Éste es como la forma o idea de todos los objetos de la naturaleza, siempre original en sus medidas. Forma un concepto, una razón generada en la mente por el objeto, cuya expresión manual se llama dibujo (Cifuentes, 2020).

Y, además: El que domine la línea alcanzará la perfección en cada una de estas artes. Para Vasari, el dibujo sirve como vínculo entre las tres artes principales, y es a través de él que el artista visualiza una idea de diseño que significa tanto dibujo como proyecto. El idioma inglés, más preciso aquí, utiliza dos términos diferentes, dibujo y diseño.

El aprendizaje en el aula se asocia principalmente con el sentido auditivo. Después de todo, el maestro habla desde el principio y los estudiantes escuchan lo que se comparte. Sin embargo, basta con abrir los ojos para ver que una habitación generalmente está llena de imágenes, diagramas, etc. De hecho, es muy raro que los niños no se impresionen con los estímulos visuales. El dibujo tiene muy buenos efectos en los alumnos.

2.2.9 Arte Visual Con La Ayuda De Los Alumnos

La ciencia es particularmente una materia en la que el dibujo puede beneficiar a los estudiantes. Puede ser no solo una forma de demostrar bien diferentes conceptos, sino también una forma de adquirir conocimientos. Por ejemplo, un ejercicio interesante es hacer que los niños dibujen antes de que crean que conocen un tema y luego lo vuelvan a dibujar una vez que hayan aprendido el material.

También puede ser una forma de comprender mejor un objeto, una planta, un animal o simplemente una forma geométrica en el espacio. Incluso da la oportunidad de documentar los pasos de un experimento o una observación bajo un microscopio o a simple vista.

El dibujo también puede ser interesante en las lecciones de idiomas. Dado que los niños ya tienen una predisposición a dibujar, esta creatividad se puede utilizar de diferentes formas. Ya sea un póster de algo que les apasiona, una imagen vinculada a la letra de una canción o una historia de un cómic, esta forma de arte visual es verdaderamente un enfoque educativo. Además, no es necesario solicitar que sean 100% creativos. También puede ser interesante realizar dibujos guiados donde la imagen a dibujar la dicta el docente. Un método que puede ser útil para mostrarles a los niños cómo usar herramientas digitales para dibujar.

Pero el dibujo puede ser una forma de que el docente ofrezca a los estudiantes un apoyo real para comprender mejor un tema. Sin embargo, no es necesario tener tanto talento como dibujante para utilizar las imágenes de manera pedagógica. Las historietas pequeñas pueden ser una buena adición a la lección. Especialmente porque este enfoque es generalmente sorprendente, a menudo divertido y muy popular entre los estudiantes de todas las edades. Como argumenta este artículo, el uso de cómics puede ser una forma interesante de recordar habilidades y conocimientos, incluso entre estudiantes mayores. Son un recordatorio divertido de los comportamientos que se deben tener y no tener, por ejemplo, en tecnología informática (Abad et al., 2012).

El dibujo es, por tanto, una herramienta para adquirir conocimientos y también un recordatorio de ellos. Los alumnos y los profesores tienen razón al usarlo y con frecuencia. No importa que las características no sean dignas de los grandes artistas, lo importante es que sean comprensibles y efectivas.

2.3 Elementos Del Dibujo Artístico

2.3.1 Color:

Al trabajar con el tono, el valor y la intensidad, tres componentes básicos del color, los docentes pueden aprovechar una amplia gama de emociones. Nada cambia más el impacto emocional de una obra que el color. Maestros como Van Gogh, Monet y Toulouse-Lautrec manipularon hábilmente el color en su arte para provocar diferentes sentimientos. El color se puede usar simbólicamente o para crear un patrón. Se puede seleccionar por contraste o para establecer un estado de ánimo específico. Un conocimiento profundo de la teoría del color ayuda a cualquier artista a hacer un mejor uso de los colores disponibles.

2.3.2 Línea

Estas marcas extienden una distancia entre dos puntos y pueden ser rectas o curvas. En el arte visual, las líneas no se deben hacer solo con marcas y contornos. También pueden ser implícitos o abstractos. Ya sean bidimensionales o tridimensionales, no cabe duda de que las líneas tienen un impacto enorme en el resto de elementos del arte. Se pueden utilizar para crear formas, así como para impartir una sensación de profundidad y estructura.

Las líneas son la base del dibujo y son una herramienta poderosa en sí mismas. El uso de diferentes tipos de líneas (continuas, rotas, verticales, irregulares, horizontales) cambia radicalmente la psicología de una obra de arte, lo que tiene un gran impacto en el espectador.

2.3.3 Valor:

Relacionado con el color, el valor es la claridad y la oscuridad de un color. El valor más claro es el blanco y el valor más oscuro es el negro, la diferencia entre ellos se define como el contraste. Jugar con valor no solo puede cambiar algunas formas, sino también influir en el estado de ánimo de la obra de arte. El valor es tan importante que los italianos crearon un término, claroscuro,

que se refiere específicamente al uso de la luz y la oscuridad en una obra de arte. El pintor barroco Caravaggio fue un maestro en el uso del claroscuro en sus pinturas al óleo de mal humor. El fotógrafo Ansel Adams es otro ejemplo de un artista que usó el valor de manera experta en su beneficio mediante el uso de áreas de contraste para despertar el interés en su fotografía de paisajes.

2.3.4 Espacio:

Este elemento de arte puede manipularse dependiendo de cómo un artista coloque líneas, formas, formas y colores. La colocación de estos otros elementos crea espacio. El espacio puede ser positivo o negativo. El espacio positivo es un área ocupada por un objeto o una forma, mientras que el espacio negativo es un área que se extiende entre, a través, alrededor o dentro de los objetos.

Los artistas a menudo piensan en el primer plano, el medio y el fondo de su trabajo, colocando deliberadamente formas y líneas en todo el espacio para lograr la composición perfecta. La sensación de profundidad en las obras bidimensionales a menudo se logra mediante la perspectiva, que a su vez puede basarse en líneas o colores.

2.3.5 Textura:

La textura es un elemento de arte que también juega con nuestro sentido del tacto. Se define como una descripción de cómo se siente o se ve algo. A veces hablamos de una textura real que se puede sentir. Otras veces, la textura es una textura visual implícita que es bidimensional. Suave, áspero, duro, masticable y lleno de baches son solo algunas texturas diferentes que evocan diferentes respuestas.

Por ejemplo, a un artista que busca un resultado hiperrealista le gustaría que las nubes parezcan esponjosas, mientras que otro artista que desee cambiar lo convencional podría jugar con la textura para crear una experiencia surrealista para el espectador. El escultor del siglo XIX Antonio Canova fue un maestro en ella, como lo demuestra su retrato de la hermana de Napoleón, donde descansa

sobre un cojín que se siente tan suave al tacto, que es difícil creer que sea mármol (Carrillo et al., 2015).

2.4 Técnicas Del Dibujo Artístico

2.4.1 Retrato:

Ya sea en pintura o fotografía, el retrato se define como una “representación, según un modelo real, de un ser (especialmente de un ser animado) por un artista que se esfuerza por reproducirlo. Interpretar rasgos y expresiones característicos. Solemos pensar que el retrato se detiene en la simple ilustración del rostro. Sin embargo, en el dibujo, como en la mayoría de las artes, el retrato puede ir mucho más allá de la simple cabeza. Puede ser un retrato de cuerpo entero o un retrato que se detiene en el busto, etc. (González et al., 2017).

Imagen 5

Niño dibujando un retrato



Nota: La imagen muestra a un niño realizando un retrato en tonos grises.

Fuente: www.scoopnest.com

Cada artista decide qué dibujar para el retrato. El retrato, por tanto, se caracteriza por el hecho de representar a una sola persona, sin ninguna otra intervención. De lo contrario, hablamos de un retrato de grupo. La realización de un retrato en el patio del dibujo tampoco tiene por qué ser una representación facial.

La cabeza se puede inclinar y el sujeto puede apartar la mirada de ella. En todos los casos, un retrato debe representar todas las características físicas de una persona. También puede representar características especiales como la profesión del sujeto, etc. El objetivo es comprender quién es la persona con un simple dibujo.

2.4.1.1 Las Herramientas Para Empezar A Dibujar Un Retrato

Para empezar a dibujar un retrato, obviamente hay que empezar eligiendo a la persona a ilustrar. No es necesario dibujar a la persona en vivo para hacer un bonito retrato. Por el contrario, puede resultar confuso, sobre todo al comenzar con la ilustración. Por lo tanto, lo más fácil para un principiante en el dibujo es representar a una persona a partir de una foto.

Te aconsejo que comiences con un retrato en blanco y negro para comprender mejor los tonos de gris y la relación entre la sombra y la luz. Este es un ejercicio muy interesante para luego dominar los relieves en un dibujo. Una vez elegido el modelo, se debe elegir la técnica de dibujo que se utilizará ya que esta influirá en la elección del soporte. Si se realiza un primer retrato en blanco y negro, debe tener la opción de elegir entre materiales como el grafito, el carboncillo o incluso el bolígrafo, que a veces también se usa muy bien para retratar.

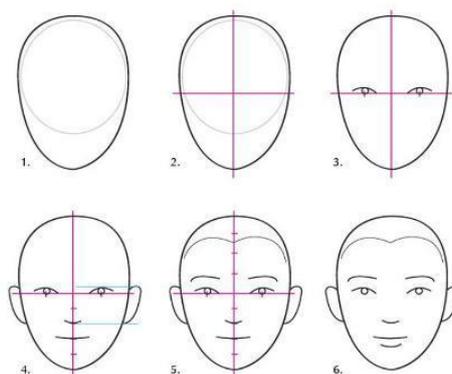
Para conseguir este tipo de retrato bastará con una simple hoja de Canson. El peso de la hoja debe ser lo suficientemente grueso para que no arrugue la hoja al borrar. Sin embargo, una sola hoja de impresora puede ser suficiente si desea evitar el gasto al principio. Para dibujar en color, hay muchas técnicas de dibujo para elegir. Lápices de colores, rotuladores, pintura acrílica, gouache, acuarela, óleo, etc.

2.4.1.2 Dibujando El Eje De La Cara

Una vez instalado correctamente frente al soporte y con todo tu material de dibujo, la técnica de dibujar una cara consiste en dibujar un círculo, luego trazar líneas allí para transformarlo en una esfera como en el dibujo de abajo. La primera línea horizontal cruza la esfera por la mitad, al igual que el ecuador del planisferio. La segunda línea es vertical y también cruza la esfera hasta la mitad. Estos puntos de referencia permiten producir los elementos del rostro.

Imagen 6

Dibujando un rostro



Nota: La imagen presenta los distintos pasos para dibujar un rostro.

Fuente: apkpure.com

Entonces, los ojos se colocarán justo debajo de la línea horizontal, mientras que la nariz y la boca se enfocarán en la línea vertical. Pero, sobre todo, esta técnica permite inclinar la cabeza teniendo siempre un punto de referencia para saber dónde colocar los ojos, nariz, boca, oídos, etc. Por supuesto, la cara no encaja en una esfera. Para completar las bases del rostro, es necesario alargar la línea vertical como en la imagen de arriba. Esto ayuda a crear la mandíbula. Estas proporciones son más o menos realistas para la mayoría de los retratos (Moreno & Elizondo, 2017).

2.4.1.3 Dibujar Los Elementos Principales Del Rostro.

Ahora que las líneas de construcción están hechas, para conseguir un poco más de realismo, se debe dibujar los contornos del rostro según la forma

de tu modelo, así como los elementos que componen el rostro (ojos, oídos, nariz, boca, etc.). Se puede empezar por la barbilla para darle un poco más de carácter al retrato. La línea de la frente es un poco menos importante porque se tendrá que volver a trabajarla al dibujar el cabello.

En el proceso de pintura acrílica, una vez que se dibuja el contorno, hay que colocar los ojos justo debajo de la línea horizontal. Estos no deben estar demasiado juntos ni demasiado separados. Para conocer las proporciones, fijarse bien en el modelo. No existe una regla matemática única para todas las caras. Cada rostro tiene diferentes proporciones.

Luego se debe aprovechar para trazar la línea de las cejas, párpados y pupilas. Considerar con cuidado porque una cara nunca tiene una simetría perfecta. Se debe observar cada detalle para estar lo más cerca posible de la realidad. A veces son los detalles los que lo cambian todo (un lunar, una cicatriz, etc.). Se continúa dibujando la nariz y la boca. Este último debe estar aproximadamente a la mitad entre la línea horizontal y la parte inferior del mentón. Se debe terminar colocando las orejas con la parte superior comenzando al mismo nivel que los ojos (Raquimán & Zamorano, 2017).

2.4.2 Caricatura:

Imagen 7

Niño dibujando caricatura



Nota: La imagen muestra a un niño realizando una caricatura en forma creativa

Fuente: www.guiainfantil.com

Una caricatura es un dibujo de una persona real que distorsiona o exagera ciertos rasgos, manteniendo su semejanza: es decir, un retrato exagerado de una obra de arte. Las caricaturas se convirtieron por primera vez en un género popular de bellas artes en los siglos XVI y XVII y fueron creadas por satíricos para ridiculizar a figuras públicas y políticos (una caricatura con un mensaje moral se considera una sátira).

Siguen siendo populares hoy en día y se utilizan en revistas y periódicos para burlarse de estrellas de cine, políticos y celebridades. Lo único que ha cambiado son las herramientas del artista. Inicialmente, los dibujantes usaban dibujos a carboncillo, lápiz o pluma y tinta, pero hoy en día un artista tiene acceso a programas gráficos como Adobe u otros.

Los dibujantes ejercían un tremendo poder con su pluma, más que un escritor. En los inicios del género, transmitían mensajes sin necesidad de escribir, lo que era importante en un momento de la historia en el que la mayoría de la población no sabía leer. Uno de los ejemplos más famosos de este tipo de arte gráfico son los grabados satíricos de Napoleón Bonaparte del artista británico James Gillray (1756-1815). Describió al emperador francés como muy bajo y ligeramente ridículo, con un sombrero de gran tamaño (Cilio, 2021).

Hoy todavía pensamos que es más pequeño de lo que realmente era. Las caricaturas son quizás una de las formas de arte más populistas, pero los dibujos figurativos son generalmente tan hábiles y más influyentes que la mayoría de los retratos.

2.4.3 Hiperrealismo:

El hiperrealismo es un movimiento artístico nacido en Estados Unidos, principalmente pictórico, aunque también tiene aplicaciones en la escultura. En ocasiones se considera una rama de la foto realismo ya que consiste en la creación de una obra de realismo ilusionista.

El término francés fue popularizado en 1973 por el galerista belga Isy Brachot, quien lo utilizó como título de exposición en su galería de Bruselas, que luego exhibió fotorrealistas estadounidenses.

A partir de entonces, el término se retoma y difunde para calificar a los artistas apoyándose en los principios estéticos de la foto realismo. ¿Eso es todo? ¿Una simple imitación de la imitación de la naturaleza? Al describir, cruda y sin filtros, la sociedad de nuestro tiempo, los hiperrealistas se constituyen en un espejo de la vida cotidiana y revelan sus defectos ocultos.

El movimiento hiperrealista se deriva de una larga tradición pictórica estadounidense, en particular la del preciosismo caracterizado por las pinturas de Edward Hooper en sus colores suaves y crudos, el sentido elevado del detalle y la fría distancia del sujeto. El movimiento hiperrealista también se encuentra en la encrucijada de otras dos influencias, el arte pop que lo marca en su crítica a la sociedad de consumo estadounidense, y el expresionismo abstracto contra el que se opone el movimiento al traer de vuelta la figuración.

Uno de los grandes precursores de la corriente hiperrealista es Norman Rockwell, pintor e ilustrador estadounidense cuyo proceso creativo es bien conocido gracias a dos libros autobiográficos. Allí explica su trabajo a partir de fotografías de las que toma pinturas que lo convertirán en un éxito, como Un problema con el que todos convivimos, obra realizada en 1964 y que representa a una niña escoltada por agentes federales camino de Francia.

Esta ilustración se hace eco de un hecho real: la entrada a una escuela blanca en Nueva Orleans de Ruby Bridge, una pequeña niña negra estadounidense que fue violentamente atacada, insultada y apedreada por los ciudadanos blancos de la ciudad. Norman Rockwell trabaja aquí desde las fotografías de los periódicos que retransmiten el evento. Al colocar al espectador en el lugar de la multitud desatada, frente a la representación realista del evento, Norman Rockwell cuestiona nuestro propio comportamiento, convirtiendo un evento histórico en una realidad inmediata (Pastorino, 2018).

La producción hiperrealista es una auténtica prueba al servicio de la belleza del gesto pictórico, ya que las fotografías en las que se apoyan los artistas están generalmente a disposición del público. El uso de la fotografía difiere levemente entre artistas, algunos toman sus propias fotografías, otros las eligen de periódicos en blanco y negro o revistas en color.

Muchos de ellos trasponen la imagen al lienzo por episcopio, dibujando el contorno de los objetos o directamente la imagen proyectada utilizando diversas herramientas: pincel, aerógrafo, pincel, etc. Algunos artistas llevan la imitación fotográfica al extremo, donde superpone capas de azul cian, rojo y amarillo en densidades variables. No dejará de imitar y recrear los procesos técnicos de la fotografía, utilizando huellas dactilares, pellets, píxeles falsos. Estos artistas aprovechan estas técnicas para transcribir el aspecto fotográfico en sus más mínimos detalles, realizando los efectos de cambio de focal, reflejos, áreas. de desenfoque, etc.

2.4.4 Grafitis:

La palabra "grafiti" tiene su origen en el idioma italiano. Se usa en francés e inglés de la misma manera y permanece como está, incluso en plural. De manera más contemporánea, el grafiti se asocia con el "street art" (o el arte de las calles) así como con la cultura hip-hop, ya que muchas veces es producido por grupos adheridos a esta última (Roque & Silva, 2017).

Estos grupos se denominan comúnmente "tripulación" o "escuadrón" y suelen ilustrar sus seudónimos personales o los de los colectivos de los que forman parte. Las palabras que se utilizan habitualmente para describir a los artistas que ilustran grafitis son "grafiteros", "escritores".

Imagen 8

Niño grafitero



Nota: La imagen muestra a dos niños realizando un dibujo con la técnica del grafiti

Fuente: www.keroart.com/

Observado como tal desde la Primera Guerra Mundial, los orígenes del grafiti siguen siendo muy antiguos, con toda probabilidad. De hecho, habríamos observado esto último a lo largo de la historia, tal como la conocemos hoy. Pinturas rupestres (hasta 45 millones de años, según algunos historiadores), pasando por la ciudad de Pompeya en Italia, una ciudad que había sido enterrada bajo la lava del Vesubio en el 79 d.C. y redescubierta más de 1.500 años después, así como en Atenas en Grecia (capital del país y un sitio rico en historia), los grafitis son el espejo de muchas civilizaciones a veces olvidadas.

2.4.4.1 Características Del Grafiti

El grafiti se diferencia de la pintura por su carácter a menudo ilegal o incluso clandestino, los lugares en los que se representa (cuevas, celdas, bóvedas, etc.) y lo que representa. El grafiti tal como lo conocemos hoy en día es urbano y ha experimentado una evolución notable a lo largo de las décadas.

Realizados a menudo en un contexto de tensión política o tras acontecimientos sociales de gran impacto en las masas, se han desarrollado durante revoluciones, guerras (Argelia, Primera y Segunda Guerra Mundial, ocupación, etc.) y posteriormente, con un espíritu estético a través del uso de nuevas técnicas como la pintura en aerosol, el uso de estenciles, el grabado y la pintura con brocha o rodillo, por nombrar algunas. Además, la observación de

nuevos estilos ha llegado a hacer que el grafiti sea más creíble a los ojos del mundo artístico.

2.4.4.2 Diferentes Estilos De Grafiti

Se piensa en particular en los estilos "cromo", "burbuja" así como en la inspiración del dibujo en forma de historieta o en el arte del tatuaje (pintura con aerógrafo). En las últimas décadas, una multitud de talentosos grafiteros han alcanzado la fama gracias a sus trabajos. Entre ellos, Cornbread, Jean-Michel Basquiat, Blek le Rat y Banksy. Estos últimos a menudo han provocado que fluya mucha tinta, pero se han convertido en iconos del "street-art" por sus logros irreverentes e inteligentes, a menudo un reflejo de lo que todos piensan en secreto (Roque & Silva, 2017).

2.4.4.3 Grafiti Sobre Lienzo Y En Galerías De Arte

Al mismo tiempo, el mundo artístico prestó cada vez más atención a esta forma de arte poco convencional. Una multitud de grafiteros se interesaron por la pintura sobre lienzo y algunos de ellos incluso llegaron a exponer en las galerías de arte más explosivas que salpican el universo tan particular del panorama artístico neoyorquino.

Así, el más grande expuesto en la Galería Tony Shafrazi, por nombrar solo este. Esta galería ubicada en el distrito de Chelsea habrá servido como centro para varios artistas, incluido Keith Haring (1958-1990), en particular. Este último había participado entonces en su primera exposición y había ganado una gran notoriedad pública tras la exhibición de sus obras.

Fue el amor y la pasión por el arte urbano y su inclinación subversiva lo que los llevó al grafiti. Algunos de ellos desarrollarán métodos muy específicos para lograr la realización de sus obras, lo que los convertirá en virtuosos muy respetados en todo el mundo. Se piensa, entre otros, en Jean-Michel Basquiat (1960-1988) o, más tarde, en Banksy (1974) (Micotti, 2020).

2.4.5 Bodegones:

Género pictórico. es la representación de varios objetos inertes. Cráneos, instrumentos musicales, espejos, cestas de flores y frutas, parecen encerrar al espectador en un mundo silencioso, Son el tema principal de una pintura o una fotografía.

2.5 El Dibujo Técnico

Imagen 9

Niño dibujando un cuadrado



Nota: La imagen muestra a un niño realizando trazos cuadrado.

Fuente: Eduteca.com

El dibujo técnico es un lenguaje utilizado en tecnología para transmitir información sobre un objeto o un sistema. Un dibujo técnico sirve como referencia para trabajadores, arquitectos o maquinistas a la hora de fabricar un objeto técnico. Contiene, a escala, información precisa sobre la forma y dimensiones del objeto a producir. Debe hacerse utilizando instrumentos de dibujo o en la computadora.

Para hacer un dibujo técnico, debe cumplir con muchos estándares. Así, todas las personas que trabajen en un mismo proyecto podrán comprender e interpretar correctamente el significado del dibujo. Estos estándares incluyen el uso de líneas de base y gráficos geométricos (Miranda, 2017).

- Líneas geométricas
- Las líneas de base

Es importante distinguir entre dibujo técnico y boceto. Muy a menudo, antes de realizar un dibujo técnico, es útil hacer un primer borrador ilustrando a mano alzada el objeto que se quiere representar. Este tipo de dibujo, realizado sin la ayuda de instrumentos o medidas, es un boceto y permite plasmar rápidamente las ideas en papel. A menudo se utiliza como preludeo del dibujo técnico.

2.5.1 ¿Cuáles Son Los Elementos Y Materiales De Un Dibujo Técnico?

Contiene las formas, dimensiones y especificaciones, es decir toda la información necesaria para su fabricación. Para un dibujo general, habrá un dibujo de definición por pieza a fabricar. El dibujo técnico se realiza en papel o papel de calco, sus reglas de ejecución están estandarizadas.

Elementos:

El punto - Línea - Semirecta – Segmento - Línea quebrada - Plano - Ángulo

Materiales:

Regla – Borrador – Compás - Rotuladores Calibrados – Carboncillo - Blocs - láminas de dibujo - Porta Planos

2.5.2 ¿Cuáles Son Las Técnicas Del Dibujo Técnico?

El dibujo técnico se realiza en papel o papel de calco, sus reglas de ejecución están estandarizadas. Cuando los sistemas son grandes (edificios, barcos, automóviles) o pequeños (relojes, circuitos electrónicos) es necesario hacer reducciones o ampliaciones para representarlos. Las técnicas son las siguientes:

- Técnica a lápiz
- Técnica a tinta
- Técnica de plumón
- Técnica de gonache

- Técnica de acuarela
- Técnica de color
- Técnica de aerógrafo

2.5.3 Tipos De Dibujo Técnico

Ábacos: Diagrama que permite determinar, sin cálculo, los valores aproximados de uno o más variables.

Borrador: Dibujo que representa, a grandes rasgos, una de las soluciones viables para alcanzar el objetivo reparado.

Boceto: Dibujo dibujado, en su mayor parte, a mano alzada sin respetar necesariamente una escala riguroso.

Plano de montaje: Plano general que muestra todos los grupos y partes de un producto por completo ensamblado.

Dibujo de componente (o definición): Dibujo que representa un solo componente y que proporciona toda la información requerida para la definición de este componente.

Dibujo general: Dibujo que representa la disposición relativa y la forma, un grupo de elementos ensamblados de nivel superior.

Dibujo de interfaz: Dibujo que proporciona información para el montaje, o conexión, de dos o más objetos concernientes, por ejemplo, a su dimensiones, tamaño, rendimiento y requisitos.

Dibujo técnico: Información técnica transportada en un soporte de datos, presentada gráficamente de acuerdo con reglas específicas y generalmente dibujadas a escala.

Epure: Dibujo preliminar de las líneas principales de un proyecto.

Proyecto: Dibujo que representa todos los detalles necesarios para definir una solución elegida.

Diagrama: Dibujo en el que se utilizan símbolos gráficos para indicar las funciones de los componentes de un sistema y sus relaciones.

Subconjunto: Plano general de un nivel jerárquico inferior representando solo un número limitado de grupos de elementos o partes.

2.6 El Color

El color es nuestra percepción de las diferentes longitudes de onda que componen la luz visible. Este conjunto de longitudes de onda llamado espectro de luz varía desde el púrpura (longitud de onda = 400 nanómetros) hasta el rojo (longitud de onda = 700 nanómetros). Más allá de estas longitudes de onda, la luz se vuelve invisible y entramos en el campo de los rayos ultravioleta (rayos responsables del bronceado) y la radiación infrarroja o térmica.

2.6.1 Importancia Del Color En El Dibujo:

Los colores son muy importantes en un diseño. Cada color tiene un significado. un diseño muy colorido, por supuesto, no tendrá el mismo significado que un diseño aburrido predominantemente marrón, gris o negro. La energía que sale de ella es diferente. El objetivo de la arteterapia evolutiva es lograr un diseño que denote la alegría de vivir. La ausencia de color o colores apenas visibles puede resultar en una falta de vitalidad y extravagancia. Un diseño colorido puede evocar una personalidad más asertiva y será más fácil hacer un cambio. Pero en general:

Es la percepción visual de la apariencia de una superficie o una luz, basada, sin estar estrictamente ligada a ella, en la distribución espectral de la luz, la que estimula las células nerviosas especializadas ubicadas en la retina llamadas conos. El sistema nervioso transmite y procesa el impulso a la corteza visual.

El color se puede describir en un enfoque artístico, que busca indicaciones capaces de orientar a los practicantes en su percepción del color y el uso de pigmentos para reproducir o evocar la sensación del color. Por supuesto, hay otro aspecto que entró en cuenta en este concepto de color. De hecho, existen varios enfoques (Peries et al., 2020).

2.6.2 Clasificación De Los Colores

2.6.2.1 Colores Primarios:

En pintura o impresión, la síntesis sustractiva se utiliza para definir colores. Los colores primarios según esta síntesis son tres: magenta (rojo); cian (azul); amarillo. Los colores primarios de la síntesis aditiva (cuando los rayos de luz se superponen) son diferentes. Estos son luego rojo, verde y azul.

Imagen 10

Colores primarios



Nota: La imagen muestra los tres colores primarios.

Fuente: Significadocolores.com

2.6.2.2 Colores Secundarios:

Con la síntesis sustractiva, los colores primarios se mezclan mediante un sistema de absorción que produce un nuevo color. Por tanto, los colores secundarios son:

- Cian + amarillo = verde
- Cian + magenta = violeta

- Amarillo + magenta = naranja
- La mezcla de los tres colores primarios da el negro.
- Desde el punto de vista de la síntesis aditiva, es el blanco que resulta de la mezcla de los tres colores primarios: rojo, verde y azul.

Imagen 11

Colores secundarios



Nota: La imagen muestra los colores secundarios.

Fuente: www.mundodeportivo.com

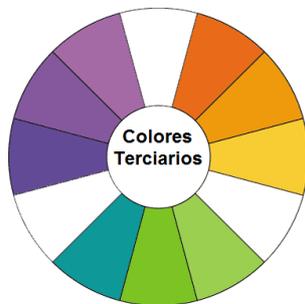
2.6.2.3 Colores Terciarios:

Los colores terciarios provienen de la mezcla de dos colores secundarios. También se obtienen mezclando un color primario y un color secundario.

- Rojo + naranja = rojo-naranja
- Amarillo + naranja = amarillo-naranja
- Amarillo + verde = verde claro
- Azul + verde = turquesa
- Azul + violeta = índigo
- Morado + rojo = morado

Imagen 12

Colores Terciarios



Nota: La imagen presente una paleta con colores primarios.

Fuente: <https://www.pinterest.com.mx/pin/381750505893796047/>

2.7 Importancia De La Tecnología En Las Artes

Para hoy la mayoría de las instituciones museísticas se están adaptando para integrar la era digital y las transformaciones digitales impactando sus acciones y redefiniendo sus roles, desde la forma en que se presentan el arte y las obras, hasta la propia experiencia del visitante que experimenta con nuevos usos.

A través del arte contemporáneo, estas instituciones ya han tenido que integrar nuevos medios digitales; y los artistas que utilizan estas nuevas herramientas, han actuado como iniciadores, empujándolos a una reflexión real sobre el lugar de lo digital en su entorno, y cómo presentar su uso a sus audiencias.

Pero si la tecnología digital ha sido adoptada por el mundo del arte durante algunos años, y la mayoría de las veces para compartir el conocimiento de un objeto o un artista, a primera vista podríamos haber pensado en una capitulación frente a la experiencia física del visitante, cediendo así a un enemigo virtual donde las instituciones del museo son esencialmente espacios físicos. Y la tendencia se ha acentuado en los últimos meses con la aparición de la realidad aumentada en el mundo del arte, tras la creación de los museos virtuales, forzando así la cuestión de cómo convivir los espacios físicos y el uso de lo digital (Bernaschina, 2019).

Estas instituciones (museos, fundaciones, colecciones) tienen un papel importante que jugar con sus visitantes para permitirles explorar una obra lo más cerca posible, apropiándose de una nueva forma de mediación híbrida emergente, pero irreversible; se convierten, de hecho, en espacios reales donde la revolución digital puede afirmarse y experimentar con nuevas herramientas como la realidad aumentada, enriqueciendo la experiencia del usuario, al tiempo que desarrolla audiencias para sus exposiciones. El impacto de lo digital es significativo hoy en el mundo del Arte, incluso en el mercado del Arte donde ha dictado nuevas reglas y globalizado un territorio que hasta ahora era local.

2.7.1 Tecnología Aplicada En Las Artes

Las artes digitales, que obedecen a instrucciones precisas, tienen sus raíces en el movimiento dadaísta de los años veinte, y más precisamente en la obra de Marcel Duchamp y Man Ray. Los procesos combinatorios que obedecen a las estrictas reglas de la poesía dadaísta fueron adoptados por miembros de la OULIPO, y muchos autores de entornos creados por computadora todavía se inspiran en este tipo de combinación (Sanguña, 2018).

En la década de 1960, el movimiento de arte contemporáneo Fluxus, influenciado por el dadaísmo, afectó principalmente a las artes visuales, pero también a la música y la literatura, y tuvo como objetivo, a través de un humor devastador, romper las fronteras entre las artes y construir un vínculo entre el arte y la vida. Los conceptos, incluso las especificidades y la estética de esta nueva tecnología se inspiran a menudo en novelas de ciencia ficción.

La transición de la era industrial a la electrónica estuvo acompañada de un creciente interés de los artistas por las intersecciones entre arte y tecnología, que se desarrollaría en las décadas de 1970 y 1980 con la llegada de las nuevas tecnologías (video, satélites). Durante este período, las artes digitales han evolucionado para aglutinar una gran diversidad de prácticas, que van desde la creación de proyectos “orientados a objetos” hasta la de trabajos destinados a desarrollar objetos virtuales “orientados a procesos”. Pero no fue hasta la década de 1990 que las artes digitales hicieron su entrada paulatina en el mundo del

arte. Hoy, las relaciones entre “artes digitales” y “arte contemporáneo” son complejas.

De hecho, las tecnologías digitales y los medios interactivos están ayudando a desafiar las nociones tradicionales de la obra de arte, la audiencia y el artista. El artista ya no es el único creador de una obra, sino a menudo el mediador o facilitador de las interacciones entre el público y ella. El proceso de creación en sí es a menudo el resultado de colaboraciones complejas entre un artista y un equipo de programadores, ingenieros, científicos y diseñadores gráficos. Varios artistas digitales se han formado ellos mismos en ingeniería.

El medio digital también plantea diversos problemas en el mundo del arte tradicional: lugar de exposición, colección, venta, conservación. Destacaremos que el calificativo "digital" aplicado al arte no es unánime en todas las latitudes. Asistimos a una vaguedad semántica que delata a veces filiaciones geográficas y / o artísticas muy lejanas.

Sin ser exhaustivos, mencionaremos los términos “media art”, “multimedia”, “transmedia” que compiten entre sí. Esta terminología a veces no es muy convincente, debido a una traducción literal al inglés y al peso demasiado marcado de la palabra “media”, que definitivamente cubre una realidad distinta a la de las prácticas artísticas emergentes del siglo XXI. El mismo hecho de que dudemos en hablar de arte digital en singular o de artes digitales en plural dice mucho sobre la naturaleza híbrida de la noción”. Aquí optaremos por hablar preferentemente de “artes digitales” (Villagomez-Oviedo, 2019).

2.7.2 Tipos De Aplicaciones Tecnológicas De Dibujo Para Niños De 10 Años

2.7.2.1 Para Computadores

Desde sus inicios, los softwares han sido parte integral de las computadoras y que a la vez fueron integradas al sistema educativo por su bondades y ventajas. Hoy en día, el mercado competitivo ha superado las perspectivas y se ofrecen software especializados para cada grupo humano y

capacidades e incluso asignaturas. Es así que a continuación presentamos diversos tipos de software enfocados a brindar una opción al docente a la hora de elegir un programa para ayudar a sus alumnos a aumentar sus capacidades en el arte y en el dibujo (Maxi, 2019).

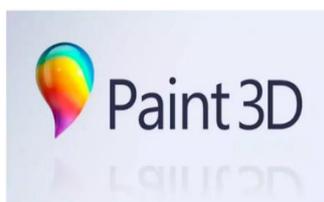
Paint

Herramienta integrada en Windows para realizar trazos libres y figuras geométricas. Poner colores y variar el grosor de los trazos. Es un software gratuito muy popular y que ha tenido mejoras, está pensado para niños de todas las edades e incluso jóvenes y adultos.

Paint 3D

Imagen 13

Paint 3D



Nota: La imagen muestra el logo de la aplicación Paint 3D.

Fuente: www.adslzone.net

Es una herramienta integrada en las versiones actuales de Windows, como su nombre lo indica es una versión avanzada del Paint enfocada a imágenes 3D, su uso es fácil y muy preciso. Brinda la oportunidad de potenciar las habilidades y la creatividad.

Tux Paint

Tux Paint es un software de dibujo de código abierto diseñado para niños pequeños de 3 años en adelante. Tiene una interfaz fácil de usar.

Drawing For Children

Es un software de dibujo gratuito para niños con opciones simples y convenientes. La interfaz se compone únicamente de iconos.

Paint Brush

Imagen 14

Paint Brush



Nota: La imagen muestra el logo de la aplicación Paint Brush.

Fuente: <https://play.google.com/>

Paint Brush es un software muy simple para dibujar. Es gratis.

Kid Pix

Imagen 15

Kid Pix



Nota: La imagen muestra la interfaz de Kid Pix.

Fuente: www.malavida.com

Es un programa de dibujo (en formato de mapa de bits) destinado a niños.

PLOPP

PLOPP es una herramienta que te permite dibujar fácilmente en 3D. Simplemente píntelos en un entorno 2D y PLOPP los transformará en 3D. Los objetos 3D se pueden mover o rotar para organizarlos en una escena 3D real.

Kids Doodle

Pensado para niños en modalidad de juegos, posee una amplia variedad de cepillos mágicos que hacen volar la imaginación. Se puede usar en pantalla táctil para trazar directamente sobre ella como la pintura sobre el papel. Incluso se puede dibujar sobre fotos directamente en su móvil.

Kids Paint

Herramienta ideal para niños de todas las edades donde podrán realizar trazos con una gran variedad de opciones. A través de esta aplicación de dibujo, los niños podrán aumentar su creatividad, proponer dibujos y colorearlos fácilmente.

Drawing Desk

Es una interesante aplicación que brinda varias opciones a la hora de dibujar, desde bocetos hasta garabatos y dibujar libremente y pintar sus interiores y entornos. Contiene hermosos pinceles que brindan una variedad de trazos coloridos. Es ideal para niños incluso de 10 años.

2.7.2.2 Software De Dibujo Directamente En Internet

Este tipo de aplicaciones son muy usados y existen una gran variedad con la única característica indispensable es que usan el Internet para tener acceso a todas sus funciones a la hora de dibujar y están accesibles para niños y jóvenes amantes del buen arte del dibujo. A continuación, presentamos los más usados:

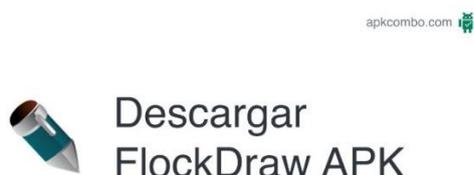
ABC

Para dibujar directamente en la web. La interfaz está en inglés, pero las herramientas de dibujo están bien representadas por los pictogramas. Puede crear una animación con varios dibujos o exportar cada uno de los dibujos en formato "gif". Su página es abcya.com.

FlockDraw

Imagen 16

FlockDraw



Nota: La imagen muestra la opción de descargar la aplicación FlockDraw.

Fuente: <https://apkcombo.com/>

Para dibujar directamente en la Web, FlockDraw es simple y fácil de usar. Puedes dibujar solo o en parejas. Para dibujar por parejas, debes ingresar el mismo nombre para la creación de la obra y los dos artistas dibujarán simultáneamente. Cuando su creación esté completa, arrastre el diseño al escritorio. El formato de su creación estará en formato "png". Si lo desea, todo lo que tiene que hacer es cambiar el formato de "jpg", nombrar su creación y guardarla en sus documentos.

Drawisland

Imagen 17

Drawisland



Nota: La imagen muestra la interfaz de la aplicación Drawisland.

Fuente: www.scoop.it

Para dibujar directamente en la web, "Drawisland" es simple y fácil de usar. Hay varias herramientas disponibles. Es posible crear obras de varios tamaños. Cuando su creación esté completa, guarde el diseño. El formato de su creación estará en formato "png". Incluso puede crear animaciones creando varios dibujos.

AutoDraw

Además de ser un software de dibujo muy intuitivo, AutoDraw es una aplicación de dibujo que te permite dibujar todo lo que se le ocurra. Intentará adivinar qué representa tu boceto, te hará algunas sugerencias y lo convertirá en un dibujo más presentable.

Adobe Draw

Imagen 18

Aplicación Adobe Draw



Nota: La imagen muestra el logo de la Aplicación Adobe Draw.

Fuente: Google Store

Es una aplicación popular para móvil, muy versátil, permite crear, diseñar y editar los dibujos, además también se puede trabajar con ilustraciones

vectoriales para migrarlas a aplicaciones más profesionales como Photoshop o Illustrator. Lastimosamente no posee herramientas como rotar y texturas para que el dibujo tenga otros aspectos.

2.8 Marco Conceptual

Aprendizaje: Para Piaget, aprendizaje es el proceso mediante el cual el sujeto construye su propia definición de los objetos que percibe al interactuar con el mundo que lo rodea, a través de varios procesos mentales, cognitivos, a la luz de conocimientos previos que se consolidan en las etapas de asimilación, acomodación y equilibrio, que le ayudan a proporcionarles significado (Arias et al., 2017).

Arte.- Según el autor manifiesta que el artes es “Una manera de expresar nuestros sentimientos u emociones a través de la creatividad y de diferentes formas”(Salido & Juste, 2021).

Creatividad.- La creatividad es la actitud y la aptitud para generar por un proceso creador nuevas ideas, para descubrir nuevos significados, para inventar nuevos productos, nuevos servicios, para encontrar nuevas conexiones, ya sea en el nivel individual o en el social (Ríos & Zapata, 2020).

Cultura.- Según el autor menciona que “La cultura es el conjunto de conocimientos y rasgos característicos que distinguen a una sociedad, una determinada época o un grupo social” (Peiró, 2021).

Educación.- La educación es una actividad de interacción humana intencional y en consecuencia es política, está regulada por valores, ideas y sentimientos, pero sorprendentemente hoy en día se puede mediar esta interacción y llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje con un sinfín de herramientas tecnológicas, de aquí la importancia de la aparición de la tecnología para la educación (Edel N. & Guerra O., 2010)

Enseñanza. - Del latín IN-SIGNARE: señalar hacía, mostrar algo, poner algo "in signo". Significará comunicar un saber mediante la utilización de un sistema de signos o de símbolos. Mostrar algo a alguien para que se apropie intelectualmente de ello. En el sentido corriente tiene un significado muy próximo al de aprendizaje. Se necesitan mutuamente ambos. En inglés medio LERNEN significaba al mismo tiempo learn y teach. También pasa igual en ruso y en francés donde APPRENDRE equivale a enseñar y también a aprender (Mallart et al., 2001)

Materiales Didácticos. - Los materiales didácticos son llamados así a las diferentes herramientas o utensilios que utilizan los maestros y los alumnos en el desarrollo de proceso de enseñanza-aprendizaje. Unos tienen carácter globalizador, articulante y orientativo de todo el proceso, y otros son elementos vicarios, de carácter auxiliar como computadoras, material de laboratorio, retroproyectores, diapositivas, etc. (Edel & Guerra, 2010).

Metodología. - Como metodología se denomina la serie de métodos y técnicas de rigor científico que se aplican sistemáticamente durante un proceso de investigación para alcanzar un resultado teóricamente válido (Coelho, 2019)

Pedagogía. - Es un saber que fusiona idea y experiencia práctica en torno a formatos de intervención y gestión educativas en contextos formales, no formales e informales de aprendizaje y crecimiento moral de las personas (Buxarrais, 2019).

Tecnología. - La tecnología como la ciencia de lo artificial es un producto del ser humano ideado con la intención de actuar en su realidad y modificarla según sus necesidades e intereses (García, 2010).

Capítulo III

Metodología

3.1 Tipo Y Diseño De Investigación

Enfoque: Cualitativo, porque no es posible medir las variables, sin embargo, al investigar sus procesos, ya sea por encuestas o entrevistas, aportan con la experiencia humana al desarrollo, en nuestro caso, de la educación.

Tipo de Alcance: Exploratorio – Descriptiva – Explicativa – Transversal.

La investigación tomó un enfoque cualitativo porque parte del método científico de la observación que nos permitió recopilar datos no numéricos que nos permiten explicar y probar las falencias que existen durante el proceso de la enseñanza y el aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media. Los datos son difíciles de cuantificarlos, sin embargo, hacemos uso de cifras o estadísticas para analizar el comportamiento de las variables cualitativas, que en la presente investigación son: Tecnología y Aprendizaje del dibujo.

Una vez que fue determinado el enfoque de investigación se pudo establecer el tipo o alcance de estudio, por lo tanto, esta recayó en el carácter de exploratoria desde el instante que se accedió a estudios referenciales que fundamentasen la incidencia de la tecnología en la mejora del aprendizaje del dibujo.

Según el Galarza el alcance exploratorio de la investigación se refiere a lo siguiente. “En este tipo de investigaciones se puede utilizar tanto el método cualitativo, como cuantitativo. En el alcance exploratorio, la investigación es

aplicada en fenómenos que no se han investigado previamente y se tiene el interés de examinar sus características” (Galarza, 2020).

Según Guevara. “La investigación descriptiva se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad”(Guevara et al., 2020). En el estudio que se llevó a cabo el alcance descriptivo se generó desde el momento que se accedió a los diversos enfoques pedagógicos que se plasmaron en el fundamento teórico, de tal forma que se establecieron características y elementos que componían tanto los aspectos tecnológicos como de aprendizaje del dibujo en el nivel de básica media.

El alcance explicativo se generó dentro de la investigación una vez que fueron obtenidos los resultados, se pudo explicar y determinar el nivel de relación entre las variables, bajo esta perspectiva según Galarza. “En este alcance de la investigación se busca una explicación y determinación de los fenómenos” (Galarza, 2020)

La investigación desde su inicio planteó un periodo de estudio, en este caso el periodo lectivo 2020 – 2021, al marcar una fecha definida para el estudio esta se convirtió en transversal. Según Rodríguez y Mendivelso definen lo siguiente acerca del estudio transversal. “El diseño de corte transversal se clasifica como un estudio observacional de base individual que suele tener un doble propósito: descriptivo y analítico” (Rodríguez & Mendivelso, 2018).

3.2 La Población Y La Muestra

3.2.1. Características De La Población

El estudio efectuado marcó desde su inicio como unidad de análisis a los estudiantes de séptimo año y Docentes de Educación General Básica Media y Superior de la Unidad Educativa Eloy Alfaro, de acuerdo a los datos proporcionados por la secretaria de la institución.

3.2.2. Delimitación De La Población

3.2.2.1 Población

La cantidad de estudiantes del nivel básica media está constituido por 78 matriculados.

La cantidad de docentes considerados para el estudio que laboran en el nivel de básica media y superior es de 22

3.3 Los métodos y las técnicas

3.3.1. Métodos Teóricos

El estudio requirió de métodos teóricos en el que se encontraron: El histórico- Lógico – Inductivo – Deductivo.

En el método histórico - Lógico.

Este método se empleó desde el momento que se analizó las diversas técnicas de enseñanza del dibujo durante los últimos años, consultando si se aplicó la tecnología en dichos procesos. Es aplicado cuando se trata de indagar si los docentes están capacitados en la enseñanza aplicando las bondades de la tecnología a diferencia del modelo tradicional.

Según Jiménez manifiesta lo siguiente acerca del el método Histórico – Lógico. “Lo histórico se refiere al estudio del objeto en su trayectoria real a través de su historia, con sus condicionamientos sociales, económicos y políticos en los diferentes periodos. Lo lógico interpreta lo histórico e infiere conclusiones” (Jiménez et al., 2017). Cabe indicar que estos dos métodos tienen una estrecha relación, ya que lo histórico provee datos y lo lógico lo estructura de forma estratégica.

Método Inductivo

Según Baena, menciona lo siguiente sobre el método Inductivo. “Consiste en un razonamiento que pasa de la observación de los fenómenos a una ley general para todos los fenómenos de un mismo género” (Baena Paz, 2017). La inducción se utilizó desde el instante en que se estudió de manera particularizada cada uno de los elementos referentes a la aplicación de la tecnología por parte de los docentes y al aprendizaje del dibujo en cada uno de los estudiantes.

El Método Deductivo. – Según Baena manifiesta lo siguiente acerca de este método. “La deducción empieza por las ideas generales y pasa a los casos particulares y, por tanto no plantea un problema” (Baena Paz, 2017) Este método se empleó cuando se instauraron las teorías más relevantes acerca de la enseñanza del dibujo y la aplicación de tecnología para mejorar el aprendizaje en estudiantes de básica media.

3.3.2. Métodos empíricos

3.3.2.1 La encuesta

Sabemos que la encuesta es un método en la cual se compilan o recolectan datos o información, por lo tanto, D' Souza manifiesta lo siguiente. “la encuesta es un método descriptivo con el que se pueden detectar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etc.” (D'Souza et al., 2016).

La encuesta estuvo dirigida a la población determinada para el estudio, que incluye a los docentes y estudiantes de Educación General Básica Media. Se elaboró un cuestionario para estudiantes, el mismo que estuvo integrado por 5 preguntas, y otro para los docentes con 6 preguntas, diseñados bajo la escala de (Likert).

La Entrevista

La entrevista es una técnica necesaria para la investigación, permite al investigador obtener información necesaria de forma presencial. Según Troncoso y Amaya manifiestan lo siguiente sobre esta técnica. “La entrevista, una de las herramientas para la recolección de datos más utilizadas en la investigación cualitativa, permite la obtención de datos o información del sujeto de estudio mediante la interacción oral con el investigador”. (Troncoso-Pantoja & Amaya-Placencia, 2017).

Cabe mencionar que para esta investigación se entrevistaron a las autoridades de la Unidad Educativa Eloy Alfaro. MSc Adolfo Franco. Rector. Lic. Mercedes Lozano. Vicerrectora. También se encuestó a docentes de Educación General Básica media y superior, estudiantes de la básica media.

3.4 Propuesta de procesamiento estadístico de la información.

Se utilizó la aplicación de Excel para realizar el respectivo procesamiento estadístico de la información, eso permitió ordenar los datos y obtener los gráficos con sus respectivos porcentajes la cual nos facilitan la interpretación correcta de los resultados para nuestro informe de investigación.

Se aplicó una encuesta con 6 preguntas a 22 docentes para analizar el nivel de conocimiento y dominio que tienen sobre la asignatura de Educación Cultural y Artística en lo relacionado a la aplicación de la tecnología en el aprendizaje del dibujo de los estudiantes de séptimo año Educación General Básica Media.

Se realizó una encuesta con 5 preguntas a 78 estudiantes, similar al de los docentes, en este caso con el objetivo de determinar los niveles de aplicación de la tecnología en el aprendizaje del dibujo de los estudiantes de séptimo año Educación General Básica Media.

También se entrevistaron a las autoridades de la institución con temas relacionado a la asignatura de Educación Artística y la aplicación de la tecnología para el aprendizaje de los estudiantes.

Capítulo IV

Análisis E Interpretación De Resultados

Encuesta realizada a los docentes de Educación General Básica

La siguiente encuesta tiene como objetivo analizar el nivel de conocimiento y dominio que tienen los docentes de la asignatura de Educación Cultural y Artística en lo relacionado a la aplicación de la tecnología en el aprendizaje del dibujo.

La encuesta fue aplicada a los estudiantes de séptimo año Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021.

El diseño de la encuesta permite un manejo ideal de los resultados los mismos que fueron tabulados y realizado los gráficos para su correcta interpretación y análisis según se puede observar en cada pregunta y cumpliendo con los objetivos trazados.

1.- ¿Dentro de su formación académica superior, usted ha recibido la asignatura de Educación Cultural y Artística como medio de aprendizaje para su respectiva enseñanza profesional?

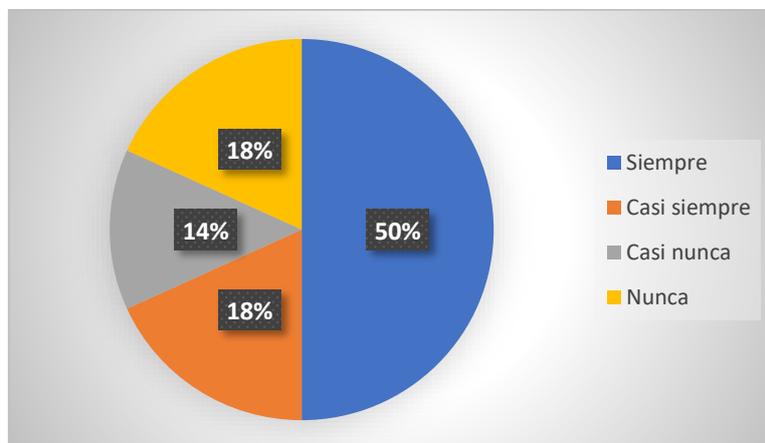
Tabla 5

Tema: Docentes que han recibido la asignatura de Educación Cultural y Artística

Opciones	Encuestados
Siempre	11
Casi siempre	4
Casi nunca	3
Nunca	4
Total	22

Imagen 19

Docentes que han recibido la asignatura de Educación Cultural y Artística



Análisis e interpretación

Se confirma que el 32% de los docentes dentro de su formación académica no han recibido la asignatura de Educación Cultural y Artística como medio de aprendizaje para su respectiva enseñanza profesional, pero el 68% si lo ha recibido de alguna u otra manera. Esto nos indica que los centros de Educación Superior no están abarcando a todos los estudiantes de Educación Básica en su formación académica sobre la asignatura de Educación Cultural y Artística.

2.- ¿En el desempeño docente, el Ministerio de Educación en los últimos 5 años se ha preocupado en capacitarle para mejorar la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística?

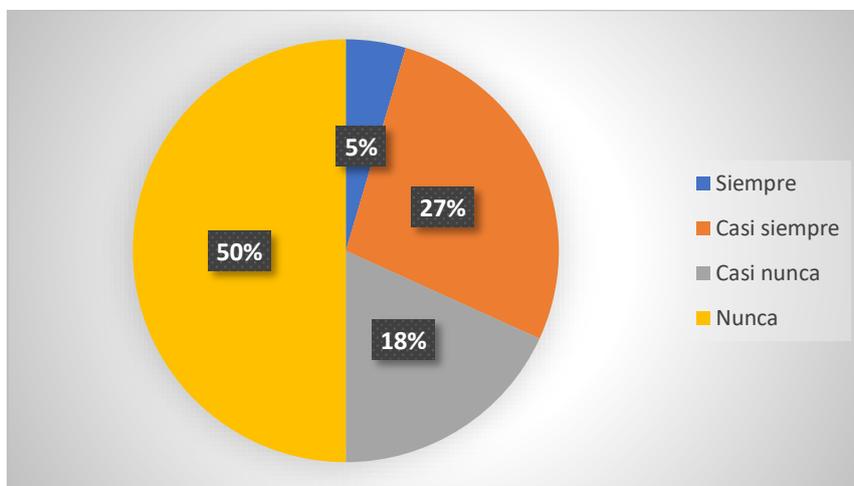
Tabla 6

Preocupación por capacitarse en mejorar la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Opciones	Encuestados
Siempre	1
Casi siempre	6
Casi nunca	4
Nunca	11
Total	22

Imagen 20

Preocupación por capacitarse en mejorar la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística



Análisis e interpretación

Se evidencia que el 68% de los docentes manifiestan que el Ministerio de Educación no se ha preocupado en capacitar a sus docentes en los últimos 5 años, y el 32 % manifiesta que sí.

Por tal motivo queda evidenciado el poco interés que existe por parte del Ministerio de Educación en capacitar a los docentes en áreas culturales como lo es la asignatura de Educación Cultural y Artística.

3.- ¿Ha realizado usted por iniciativa propia algún curso particular de Educación Cultural y Artística especialmente en el dibujo?

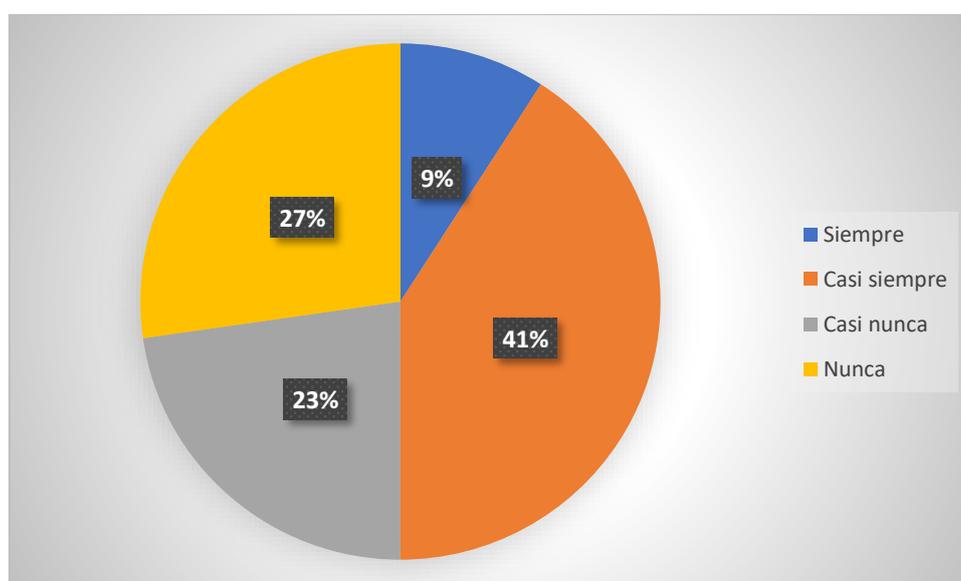
Tabla 7

Curso particular de Educación Cultural y Artística especialmente en el dibujo

Opciones	Encuestados
Siempre	2
Casi siempre	9
Casi nunca	5
Nunca	6
Total	22

Imagen 21

Curso particular de Educación Cultural y Artística especialmente en el dibujo.



Análisis e interpretación

Se observa que el 50% de los Docentes no se capacitan por iniciativa propia en la asignatura de Educación Cultural y Artística, el resto si se han capacitado.

Existe una gran cantidad de docentes que no demuestran interés en capacitarse por sus propios medios en la asignatura de artística, por razones o motivos diferentes.

4.- ¿Cuenta usted con los instrumentos o recursos necesarios para lograr buenos resultados en la enseñanza y aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural Artística?

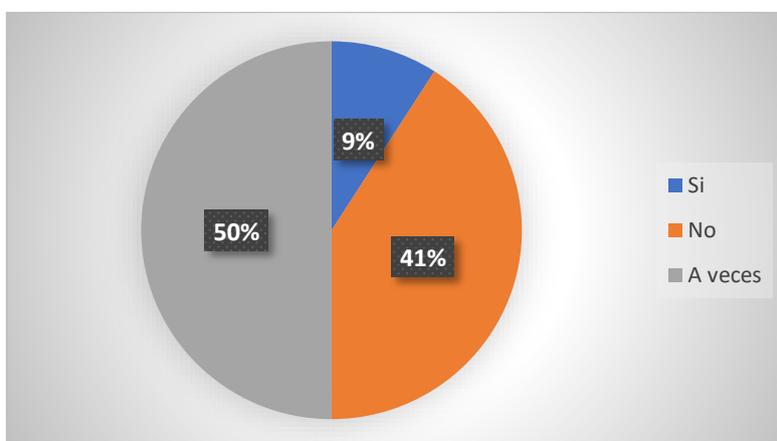
Tabla 8

Instrumentos o recursos necesarios para lograr buenos resultados en la enseñanza y aprendizaje del dibujo

Opciones	Encuestados
Si	2
No	9
A veces	11
Total	22

Imagen 22

Instrumentos o recursos necesarios para lograr buenos resultados en la enseñanza y aprendizaje del dibujo



Análisis e interpretación

La gráfica indica que el 91% de los docentes no cuentan con los instrumentos o recursos necesarios para lograr buenos resultados en la enseñanza y aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural Artística, el 9% manifiesta que sí.

Según los resultados existen gran cantidad de docentes que no pueden desarrollar sus actividades pedagógicas de forma adecuada, porque carecen de los instrumentos o recurso necesarios para el desarrollo de la misma.

5.- ¿Aplica usted la tecnología en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica Media?

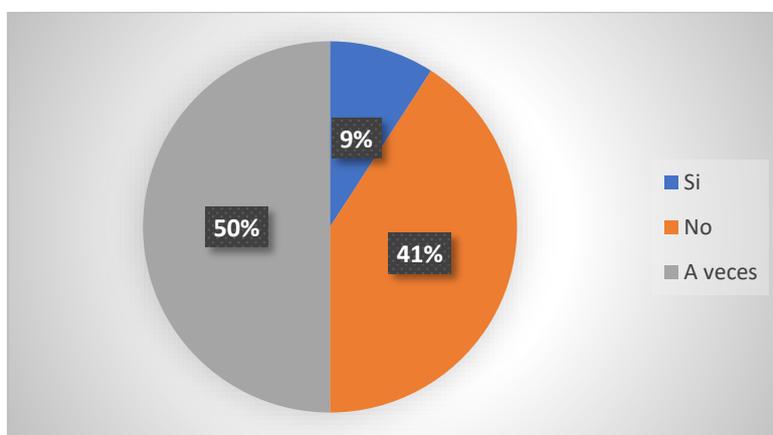
Tabla 9

Tecnología en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica Media

Opciones	Encuestados
Si	2
No	9
A veces	11
Total	22

Imagen 23

Tecnología en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica Media



Análisis e interpretación

Se evidencia a través del grafico que el 45% de los docentes no aplica la tecnología, mientras que un 55% si lo aplica para la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica.

Según la gráfica indica que existen gran porcentaje de los docentes las cuales no aplican la tecnología para la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Artística.

6.- ¿Le agradecería capacitarse en algún tipo de aplicación tecnológica para la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica Media?

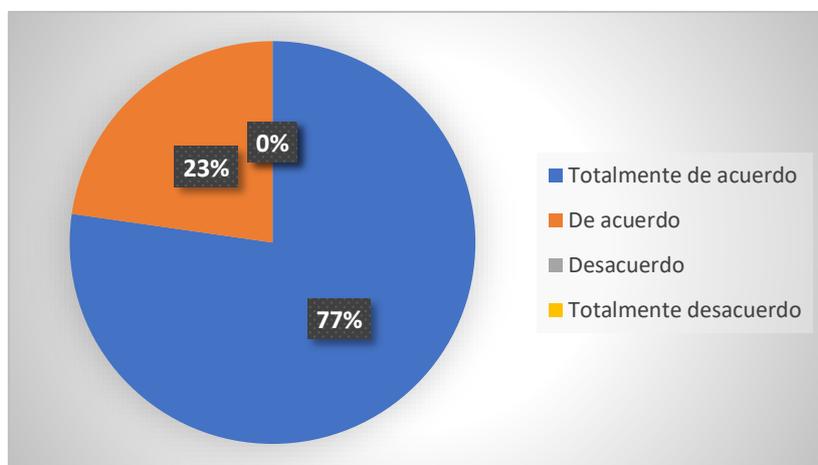
Tabla 10

Capacitación para la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica Media

Opciones	Encuestados
Totalmente de acuerdo	17
De acuerdo	5
Desacuerdo	0
Totalmente desacuerdo	0
Total	22

Imagen 24

Capacitación para la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica Media



Análisis e interpretación

La gráfica indica que el 100 % de los docentes si le agradecería capacitarse en algún tipo de aplicación tecnológica para la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica.

Los docentes están totalmente de acuerdo en que se los capacite en el área de artística a través de las diversas organizaciones que se dediquen a la realización de la misma.

Encuesta realizada a los estudiantes de Educación General Básica media

La siguiente encuesta tiene por objetivo determinar los niveles de aplicación de la tecnología en el aprendizaje del dibujo de los estudiantes de séptimo año Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021. Con los resultados que se obtuvieron se busca mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del dibujo.

1.- Es motivadora la forma en que es impartida la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

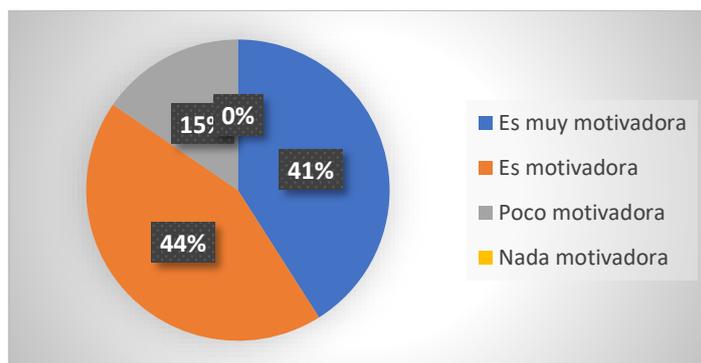
Tabla 11

Clases motivadoras en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Opciones	Encuestados
Es muy motivadora	32
Es motivadora	34
Poco motivadora	12
Nada motivadora	0
Total	78

Imagen 25

Clases motivadoras en la asignatura de Educación Cultural y Artística.



Análisis e interpretación

Se observa a través de la gráfica que el 15% de los encuestados manifiestan que la enseñanza del dibujo es poco motivadora y el 85% manifiesta es de motivadora a muy motivadora. Los estudiantes manifiestan que la asignatura de Educación Artística es del agrado de ellos, pero existe un porcentaje de docentes que no imparten la asignatura de forma motivacional.

2.- ¿Considera usted que los materiales didácticos (manuales) que utiliza para las practicas del dibujo son lo suficientemente adecuados para realizar su proyecto artístico?

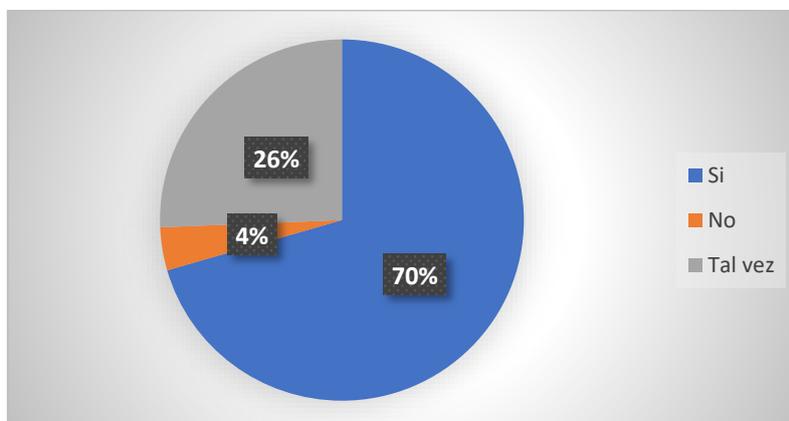
Tabla 12

Materiales didácticos que utiliza para las practicas del dibujo son lo suficientemente adecuados para realizar su proyecto artístico

Opciones	Encuestados
Si	55
No	3
Tal vez	20
Total	78

Imagen 26

Materiales didácticos que utiliza para las practicas del dibujo son lo suficientemente adecuados para realizar su proyecto artístico



Análisis e interpretación

El 30 % de los estudiantes encuestados manifiestan que los materiales didácticos (manuales) que utiliza para las practicas del dibujo son los tradicionales para realizar sus proyectos artísticos.

Se puede observar que el (70%) de los estudiantes en su mayoría siguen utilizando los materiales didácticos tradicionales para el dibujo, aceptando el uso de estas herramientas para sus prácticas. Pero el (30%) dice que estos materiales ya no son adecuados para la práctica de la misma.

3.- ¿Alguno de sus profesores aplicó la tecnología en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística?

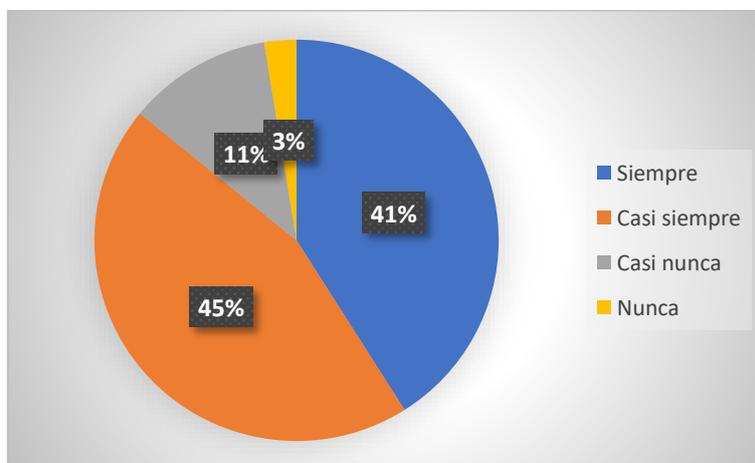
Tabla 13

Profesores aplicaron la tecnología en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística

Opciones	Encuestados
Siempre	32
Casi siempre	35
Casi nunca	9
Nunca	2
Total	78

Imagen 27

Profesores aplicaron la tecnología en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística



Análisis e interpretación

Los estudiantes manifiestan que el 14% de los docentes no aplican la tecnología para la enseñanza de la asignatura de educación cultural y artística, el 86% manifiestan que sí.

Por motivo de la pandemia obligó a los docentes adaptarse a clases virtuales utilizando la tecnología a través de sus diferentes plataformas para la conectividad y aplicaciones para el dibujo, por esta razón que gran parte de los estudiantes manifiestan que, si se aplicó la tecnología por parte de sus profesores, sin embargo, el dominio de estas ha sido muy dificultoso en los docentes para la enseñanza del dibujo.

4.- ¿Está usted conforme con la enseñanza que le ofrece su profesor de dibujo y sus técnicas en la asignatura de Educación Cultural y Artística?

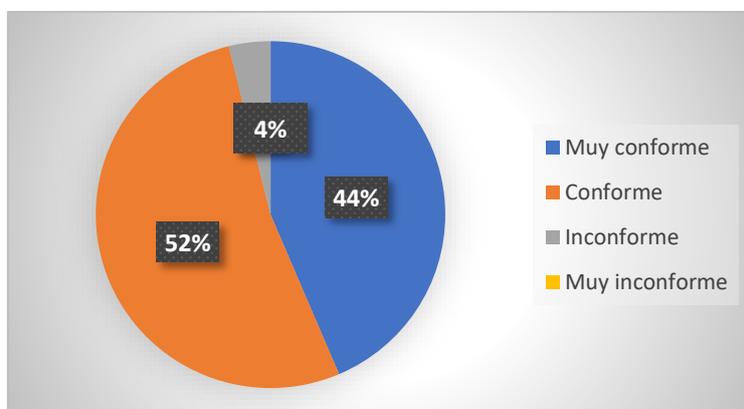
Tabla 14

Conformidad con la enseñanza que ofrece el docente de dibujo y sus técnicas en la asignatura de Educación Cultural y Artística

Opciones	Encuestados
Muy conforme	34
Conforme	41
Inconforme	3
Muy inconforme	0
Total	78

Imagen 28

Conformidad con la enseñanza que ofrece el docente de dibujo y sus técnicas en la asignatura de Educación Cultural y Artística



Análisis e interpretación

Se verifica que el 4 % de los estudiantes no están conforme con la enseñanza que le ofrece su profesor de dibujo y sus técnicas en la asignatura de Educación Cultural y Artística, el 96 % si lo está.

Los estudiantes en su mayoría presentan mucha conformidad con las técnicas de enseñanza que el docente les imparte en la asignatura de artística (Dibujo), motivo por la cual desde este año se está impartiendo la tecnología de forma virtual (Online). Siendo un mínimo grupo de los educandos la cual no están de acuerdo.

5.- ¿Tienes conocimiento de alguna aplicación tecnológica para el aprendizaje del dibujo?

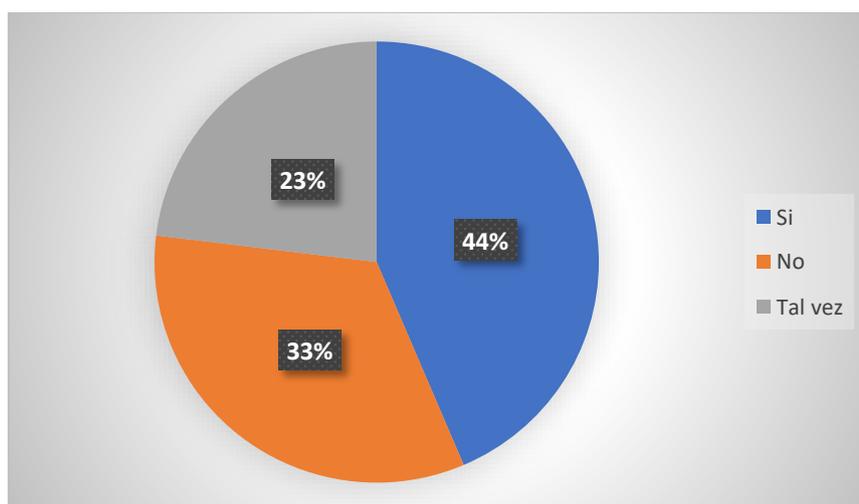
Tabla 15

Conocimiento de alguna aplicación tecnológica aplicada al dibujo

Opciones	Encuestados
Si	34
No	26
Tal vez	18
Total	78

Imagen 29

Conocimiento de alguna aplicación tecnológica aplicada al dibujo



Análisis e interpretación

El 56% de los estudiantes no conocen de una aplicación tecnológica para la realización del dibujo, el 44 % manifiesta que si conocen.

Como podemos observar en la gráfica existen gran cantidad de estudiantes que no conocen de softwares tecnológicos apropiados para el dibujo en la asignatura de Educación Artística, mermando así el uso de estas herramientas en el arte por parte de los educandos.

ENTREVISTA A LAS AUTORIDADES DEL PLANTEL

ENTREVISTA APLICADA AL RECTOR DE LA INSTITUCIÓN

MSc. Adolfo Franco.

1.- Dentro de la malla curricular el Ministerio de Educación ha incluido la asignatura de Educación Cultural Artística en todos los niveles educativos. ¿Por qué cree usted que es importante que se deba impartir esta asignatura en los centros educativos?

Está muy bien que el ministerio haya incluido esta asignatura en la malla curricular, ya que permite que los estudiantes tengan una idea más clara sobre lo que es la cultura, y de esta forma culturizar a todos los cantones y provincias del Ecuador.

2.- Dentro de la institución educativa la cual usted dirige. ¿Existen los espacios físicos necesarios y adecuados para que el docente desarrolle sus clases de Educación Cultural y Artística y los estudiantes puedan realizar sus prácticas?

Lamentablemente no existe un aula exclusiva para esta asignatura, pero se trata en lo posible forjar al estudiante en su formación educativa dentro de las aulas normales que se imparten las demás asignaturas.

3.- ¿Cree usted que la Institución Educativa debe tener un departamento representativo para el arte? ¿Por qué?

Sería muy importante que la institución cuente con un aula exclusiva para la asignatura de artística, esto sería de mucho beneficio para el estudiante, la cual le permitiría aprender nuevas técnicas y a desarrollar sus prácticas demostrando su creatividad.

4.- ¿Considera usted que el Ministerio De Educación debería generar más recursos a nivel económico para fomentar el arte en las instituciones educativas?

Si, lamentablemente no contamos con esos recursos. El Ministerio de Educación debería de dar esa asignación para fortalecer más la asignatura.

5.- Siendo la máxima representación de la Unidad Educativa, ¿Qué iniciativas permitidas haría usted para que la institución sobresalga en la asignatura a nivel interinstitucional?

Hay que interrelacionarse con las demás instituciones educativas realizando exhibiciones de programas artísticos – culturales.

ENTREVISTA A LAS AUTORIDADES DEL PLANTEL

ENTREVISTA APLICADA AL VICERRECTORADO DE LA INSTITUCIÓN

Lic. Mercedes Lozano.

1.- En la malla curricular el Ministerio de Educación incluye la asignatura de Educación Cultural y Artística en todos los niveles educativos. ¿Cree usted que es importante que se deba impartir esta asignatura en los centros educativos?

Si es importante que se de esta signatura por cuanto se desarrollan todas las destrezas en los estudiantes, se puede observar las habilidades que adquieren a través de la Educación Artística.

Solo teníamos como docentes el conocimiento de que la cultura estética es solamente dibujo, pero revisando la malla curricular observamos que no se trata solo de dibujo lo que se debe enseñar, existen muchas temas y expresiones las cuales deben ser impartidas a los estudiantes como: Pintura, danza, teatro etc.

2.- Los materiales didácticos juegan un papel fundamental en la enseñanza y aprendizaje para el estudiante. ¿Cree usted que se debería aplicar la tecnología en la asignatura de Educación Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación general Básica media?

Si se debería aplicarse, estamos en estos momentos en base a la tecnología dando las enseñanzas por motivo de la pandemia del Covid19. La tecnología presta esas herramientas necesarias y adecuadas para implantar las enseñanzas en los estudiantes, específicamente en la asignatura de artística.

3.- Conocedores de que la Educación General básica media, es una de las principales bases para la formación del estudiante desde temprana edad. ¿Considera usted que los docentes están debidamente capacitados para alcanzar un buen aprendizaje en los estudiantes de la asignatura de Educación Cultural y Artística?

Se necesita que las universidades tengan una especialidad o licenciatura en Artes para sacar profesionales en esta rama y luego ellos puedan impartir sus conocimientos en los estudiantes de Educación General Básica. Cabe mencionar que los docentes de básica no están capacitados como debería ser desde su formación académica, pero debido a su responsabilidad y por cumplir con el Ministerio de Educación se preparan a la medida que sea posible (Investigando en páginas de Internet, observando videos educativos) para impartir esta asignatura.

4.- ¿De alguna manera aportan los docentes y estudiantes de la asignatura en el desarrollo de eventos culturales que se realizan en la Institución Educativa?

Si aportan de alguna manera, el Ministerio de Educación propicia programas a realizarse, las cuales hay que cumplirlas y presentarlas ya sea a nivel interno o interinstitucional como son: Folclóricos, dibujos, música, teatro, programa yo leo, otros. Convirtiéndole al estudiante en el protagonista principal de la obra de arte.

5.- A nivel pedagógico y en calidad de vicerrectora, ¿Cuál cree usted que es la mayor necesidad de mejoramiento que observa en los docentes de la asignatura de Educación Cultural y artística?

Primero un llamado a las Universidades para que se preocupen en formar docentes especialistas en arte. Seguir capacitando al docente en esta área, ya que los colegas de forma muy responsables buscan información a través del internet para no dejar espacios en blancos o vacíos en la enseñanza de dicha asignatura.

Conclusiones

Las universidades no están formando (capacitando) a los futuros profesionales de Educación Básica en la asignatura de Educación Artística, tal es así que al salir a ejercer al campo laboral no poseen los conocimientos necesarios para la enseñanza del dibujo.

Existe poco interés por parte del Ministerio de Educación en capacitar a los docentes de Educación General Básica en la asignatura de Artística, especialmente en el dibujo durante los últimos 5 años. Por tal motivo el poco conocimiento que poseen los profesionales de la educación limitan sus enseñanzas y el aprendizaje en los estudiantes de séptimo año de básica media.

Los materiales que se emplean para la enseñanza y aprendizaje del dibujo en la asignatura de artística en estudiantes de Educación General Básica Media siguen siendo los mismos con las cuales se han venido trabajando desde hace varias décadas. De tal forma que los educandos siguen utilizando estas herramientas tradicionales para el desarrollo de sus actividades artísticas.

La pandemia del Covid19 obligó a los docentes a trabajar en línea lo cual agradó a gran parte de los educandos, por este motivo se tuvo que aplicar la tecnología para la enseñanza y aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media, sin embargo existen una mayoría de alumnos que no conocen de aplicaciones tecnológicas adecuadas para el desarrollo del dibujo y docentes que presentan poco conocimiento y dominio de las mismas para la enseñanza virtual.

Recomendaciones

Las universidades en su rol de formador de profesionales, deben incluir en la malla curricular la asignatura de Educación Cultural y Artística en la carrera de Licenciatura en Educación Básica.

El Ministerio de Educación debe capacitar a todos los docentes de Educación General Básica en especial la Media mínimo 2 veces al año en la asignatura de Artística y todo lo relacionado a ella (Aplicaciones). Al mismo tiempo implementar en los centros educativos laboratorios de informática con tecnología de punta para la capacitación de los docentes y la enseñanza del dibujo a otro nivel en la asignatura de Educación Cultural Artística en los estudiantes de Educación General Básica Media.

Los docentes deben seguir capacitándose mediante cursos organizados por el ministerio, universidades o de manera autónoma en programas o aplicaciones especializados para el arte y utilizar todas sus herramientas al máximo para la enseñanza y aprendizaje del dibujo a través de la asignatura de Educación Artística en los estudiantes de Educación General Básica Media.

Se recomienda utilizar las siguientes aplicaciones para la enseñanza del dibujo:

Paint Brush – Paint 3D – Kids Paint -- Drowing Desk. Y otras.

5. Referencias Bibliográficas

- Abad, G., Escobar, R., & Ayala, A. (2012). Revista Latinoamericana de Comunicación. *Chasqui*, 119, 22.
<https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/5168/1/RFLACSO-CH119-03-Santibanez.pdf>
- Alonzo, E. (2020). Las Formas Transitorias. *MAGOTZI Boletín Científico de Artes Del IA*, 8(16), 41–47.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/ia/article/download/4884/7077/>
- Arias, P., Merino, M., & Peralvo, C. (2017). Análisis de la Teoría de Psicogenética de Jean Piaget. *La Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 3(3), 833–845.
- Baena, G. (2017). Metodología de la Investigación. In *Metodología de la investigación* (Issue 2017).
- Barros, D., & Andrade, O. (2017). La plástica como estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje de la educación cultural y artística en las/os estudiantes de 10mo año de Educación General Básica del Colegio “Jorge Icaza.” *Manajemen Asuhan Kebidanan Pada Bayi Dengan Caput Succedaneum Di Rsud Syekh Yusuf Gowa Tahun*, 4, 9–15.
- Bernabeu, M., & Llinares, S. (2017). Comprensión de las figuras geométricas en niños de 6-9 años. *Educación Matemática*, 29(2), 9–35.
<https://doi.org/10.24844/EM2902.01>
- Bernal, M. (2019). *Métodos históricos de estampación calcográfica: terminología y clasificación de los procesos de entintado*. Anales Del Instituto de Investigaciones Estéticas.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-12762019000200095
- Bernaschina, D. (2019). Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, 14(1), 40–52.
<https://doi.org/10.17163/ALT.V14N1.2019.03>
- Bruquetas, R. (2018). G-Conservación. *Creative Commons*, 104.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6545874.pdf>
- Buxarrais, M. R. (2019). La restauración de la Pedagogía. *Apuntes de La*

- Pedagogía*, 284, 36–38.
- Campos, S. (2019). *Las artes escénicas en Quito: Análisis de las condiciones de producción de espectáculos independientes*. 66.
- Capello, E. (2014). Mapas, geodesia y estudio geográfico en la constitución del imaginario nacional en Ecuador, siglos XVIII a XX. *Editorial Universidad Del Rosario*, 199–228. <http://books.scielo.org/id/94bg9/pdf/schuster-9789587385243-11.pdf>
- Carrillo, A., Delgado, M., Revilla, M., Reyes, L., & Rodríguez, C. (2015). *Comunicación y arte*. Editorial Digital. <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/621442/A006.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Celis, E., Cuevas, A., Doren, F., Fisher, M., & Paredes, M. (2020). Aprendizaje Implícito en la educación formal: aproximación desde la gramática de Reber y sus adaptaciones. *Revista Memoriza.Com*, 16(Latinjak 2014), 21–28.
- Cifuentes, M. (2020). *La función-autor en Las Vidas de Giorgio Vasari. Trabajo desde los límites discursivos con Foucault y Didi-Huberman* [Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/52741/TFGManuelaCifuentesM..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cilio, B. (2021). *Napoleón y la sátira política. La caricatura como arma en las Guerras Napoleónicas*. <https://byroncillo.blogspot.com/2021/04/napoleon-y-la-satira-politica-la.html>
- Coelho, F. (2019). *Significado de Metodología (Qué es, Concepto y Definición) - Significados*. Metodología.
- Cordero, P. (2019). *La Educación Artística Y Sus Problemas : Consideraciones En Torno Al Caso De Ecuador / Artistic Education and Its Problems : Considerations Regarding the Case of Ecuador*. 6, 1–17.
- Cruz, E. (2019). *Taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2 ° grado de educación secundaria en la institución educativa “Don Bosco” Chacas región Áncash, 2019* [Universidad Católica Los Ándes]. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/15029/EDGAR_HECTOR_CRUZ_ALBERTO_CREACION_DE_PROYECTOS.pdf?sequ

- ence=1&isAllowed=y
- D'Souza, R. S., Bhat, K. G., Sailaja, D., & Joshi, V. (2016). *METODOS DE RECOLECCION DE DATOS PARA UNA INFESTIGACION*. Indian Journal of Dental Research. <https://doi.org/10.4103/0970-9290.186230>
- D'Angelo, S. B. (2015). *Población y muestra; población y unidad elemental*. 23.
- Danilo, A., Aponte, A., Kennerh, L., Moscol, A., & Saldarriaga, B. (2019). *Diseño de un sistema productivo de lápices ecológicos a base de aserrín con el propósito de ser plantados* [Universidad de Piura]. https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/4284/PYT_Informe_Final_Proyecto_Lapices_ecologicos.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Echeverri, S. (2012). Investigación en educación artística y formación de docentes en artes plásticas. *Uni-Pluriversidad*, 12(2), 80–90. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/unip/article/view/14438/12674>
- Edel N., R., & Guerra O., C. E. (2010). Recursos didácticos para la educación a distancia : hacia la contribución de la realidad aumentada. *Ide@s CONCYTEG*, 5(61), 702–715.
- El Hurgador. (2021). *Arte y odontología*. Arte. <https://elhurgador.blogspot.com/2021/07/arte-y-odontologia-art-and-dentistry-v.html>
- Enreymar. (2017). *Lápices de grafito – ¿qué significa h, hb, f, b?* Blog. <https://enreymar.es/lapices-de-grafito-que-significa-h-hb-f-b/>
- Farro, C. (2020). *Edudatos N o 40: La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes*. 1–4.
- Galarza, C. R. (2020). *The scope of an investigation*. 9.
- Garcés Cobos, L. F., Montaluisa Vivas, Á., & Salas Jaramillo, E. (2019). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje. *Revista Anales*, 1(376), 231–248. <https://doi.org/10.29166/anales.v1i376.1871>
- García, F. (2010). La tecnología su concepción y algunas reflexiones con respecto a sus efectos. *Revista de La Asociación Mexicana de Metodología de La Ciencia y de La Investigación, A.C*, 2(1), 13–28.
- González, S., Escobar, M., & Zambrano, A. (2017). Hablan los dibujos: relaciones familiares y convivencia en estudiantes adolescentes de segundo año de Educación Media General. *Educere*, 21(68), 99–112.

- <https://www.redalyc.org/journal/356/35652744011/html/>
- Guevara, P., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). *experimentales , participativas , y de investigación-acción) Educational research methodologies (descriptive , experimental , participatory , and action research) Metodologías de pesquisa educacional (descritiva , experimental , participativa e de açã. 3, 163–173.*
[https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
- Hernández, J., Espinosa, J., & Peñaloza, M. (2018). Sobre el uso adecuado del coeficiente de correlación de Pearson: definición, propiedades y suposiciones. *Archivos Venezolanos de Farmacología y Terapéutica, 37(5), 587–595.*
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. In *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta.*
- Jiménez, R., Jacinto, P., & Omar, A. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento.*
- Jos, A., & Filho, A. (2016). *La investigación histórica : teoría , metodología e historiografía. 7(2), 383–384.*
- Khamlichi, M. (2021). *La goma de borrar: dos continentes y tres siglos de historia.* Inventos. <https://www.cientifiko.com/goma-de-borrar/>
- Mallart, J., Sepúlveda, F., & Rajadell, N. (2001). Didáctica: Concepto, Objeto y Finalidades. *Didáctica General Para Psicopedagogos., January 2001, 23–57.*
- Martinez, I., Ruiz, J., & Ruiz, C. (2001). Aprendizaje Organizacional en PYMEs. *XI Congreso Nacional de ACEDE: La Nueva Economía: Retos y Oportunidades Para La Gestión Empresarial"., 1–22.*
- Maticurena, A. (2019). *Análisis de las estrategias promocionales de la marca BIC en el sector comercial cuatro manzanas para el diseño de estrategias de diferenciación y reposicionamiento* [Universidad de Guayaquil].
[http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/47356/1/Análisis de las estrategias promocionales de la marca BIC en el sector comercial cuatro manzanas para el diseño de estrategias de diferenciación y reposicionamiento..pdf](http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/47356/1/Análisis%20de%20las%20estrategias%20promocionales%20de%20la%20marca%20BIC%20en%20el%20sector%20comercial%20cuatro%20manzanas%20para%20el%20diseño%20de%20estrategias%20de%20diferenciación%20y%20reposicionamiento..pdf)
- Maxi, J. (2019). *Guía metodológica basada en las TIC para niños con*

problemas de disortografía en el cuarto grado B de EGB de La Unidad Educativa Fiscal "Fray Vicente Solano" Año lectivo 2018 - 2019, Jornada Vespertina [Universidad Politécnica Salesiana].

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18032/1/UPS-CT008570.pdf>

- Micotti, P. (2020). Jean-Michel Basquiat: expressões artísticas de um afroamericano. *Perspectiva Web*, 1–9.
https://www.perspectivas2020.abeh.org.br/resources/anais/19/epoh2020/1604757236_ARQUIVO_031aaa686f814f51d2339cd09d673de3.pdf
- Miranda, M. (2017). Paul Cézanne, el solitario padre de la pintura moderna. *Revista Médica de Chile*, 45(4), 508–513.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.4067/S0034-98872017000400011>
- Moreno, L., & Elizondo, R. (2017). La Geometría al encuentro del aprendizaje. *Educación Matemática*, 29(1), 9–36.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24844/em2901.01>
- Pariente, I. (2014). *TÉCNICAS DE EXPRESIÓN PLÁSTICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL REGINA MUNDI, AREQUIPA 2014*.
- Pastorino, A. (2018). *El mal social como fuente de terror: un recorrido por la narrativa breve de Mariana Enríquez* [Universidad de San Andrés].
<https://repositorio.udes.edu.ar/jspui/bitstream/10908/16623/1/%5BP%5D%5BW%5D%5DT.L.Com.Pastorino%2C%20Agustina.pdf>
- Peiró, R. (2021). *Cultura - Qué es, definición y concepto | 2021 | Economipedia*. Cultura.
- Peries, L., Kesman, M., & Barraud, S. (2020). El color como componente paisajístico en los catálogos de paisaje urbano. *Revista de Arquitectura (Bogotá)*, 22(1), 58–66. <https://doi.org/10.14718/REVARQ.2020.2824>
- Raquimán, P., & Zamorano, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 43(1), 439–456. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052017000100025>
- Ríos, R. P., & Zapata, R. O. (2020). *CREATIVIDAD E INNOVACIÓN: FACTORES CLAVES DEL ÉXITO EMPRESARIAL CREATIVITY AND*

INNOVATION : KEY FACTORS OF BUSINESS SUCCESS AUTORES :
Franklin Morales Reyna Galo Terranova Borja DIRECCIÓN PARA
CORRESPONDENCIA : fmorales@utb.edu.ec Fecha de recepción : 10. 1–
9.

- Rodríguez, M., & Mendivelso, F. (2018). Diseño de investigación de Corte Transversal. *Revista Médica Sanitas*, 21(3), 141–146.
<https://doi.org/10.26852/01234250.20>
- Rojas, M. (2015). *Pintura mural callejera en Chile: usos y funciones en el Santiago centro-sur del siglo XXI* [Universidad de Chile].
<http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/134335/pintura-miral-callejera.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Roque, Y., & Silva, C. (2017). Una propuesta para elevar la formación académica y artística de practicantes del grafiti en Riobamba, Ecuador. *Cultura y Representaciones Sociales*, 12(23), 88–100.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-81102017000200088&lng=es&tlng=es
- Ros, N., & Iannone, N. (2010). Formación y capacitación docente en Educación Artística: dos propuestas pensadas desde el Profesorado y Licenciatura en Educación Inicial para trabajar los nuevos escenarios educativos. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52(2), 3.
- Salido, P. V., & Juste, R. I. (2021). *Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural*.
- Sanguña, A. (2018). *Educación por el arte para el desarrollo de destrezas motoras en niños y niñas de Nivel Preparatoria de Educación General Básica en el Centro De Educación Inicial Raquel Verdesoto de Romo Dávila del DMQ* [Universidad Central del Ecuador].
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/15608/1/T-UCE-0010-FIL-043.pdf>
- Santander, B. (2017). PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DE HABILIDADES SOCIALES BASADA EN LA TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL DE BANDURA, PARA MEJORAR LAS RELACIONES INTERPERSONALES EN LAS ESTUDIANTES UNIVERSITARIAS DE LA ESPECIALIDAD DE EDUCACIÓN INICIAL – LEMM – FACHSE-UNPRG-2017. In *Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo"* (Vol. 87, Issue 1,2).

- Troncoso, C., & Amaya, A. (2017). Interview: A practical guide for qualitative data collection in health research. *Revista Facultad de Medicina*, 65(2), 329–332. <https://doi.org/10.15446/revfacmed.v65n2.60235>
- Vega, J. (2017). *Avances en Tecnología de Atmósferas Controladas y sus Aplicaciones en la Industria. Una Revisión* [Universidad Técnica del Norte]. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/infotec/v28n3/art09.pdf>
- Villagomez-Oviedo, C. P. (2019). El proceso de creación del Arte digital = The Creation Process in Digital Art. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 8, 16. <https://doi.org/10.20868/ardin.2019.8.3866>

ANEXOS

Anexo 1: Datos informativos de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” de la Parroquia Virgen De Fátima

La unidad educativa tiene su ubicación en la Parroquia Virgen de Fátima, perteneciente al cantón San Jacinto de Yaguachi, provincia del Guayas.

Dirección: Avenida Yaguachi y Juan Montalvo

E-mail: eloyalvaroconvertibilidad@hotmail.com

Fue creada el 14 de octubre de 1964, y tiene una educación de tipo regular, es de carácter mixto.

Oferta Educativa - Niveles:

Educación Inicial - Básica Elemental - Básica Media - Educación Básica Superior
Bachillerato General Unificado – Ciencias.

Cantidad de Población Estudiantil: 1488 Educandos

Tipo de Unidad Educativa: Fiscal

Zona: Rural INEC

Régimen escolar: Costa

Modalidad: Presencial

Jornadas:

Matutina: Inicial II hasta 8° de Educación General Básica.

Vespertina: Inicial II y 1° de Básica y desde 9° hasta 3° de Bachillerato General Unificado.

Posee 50 docentes: Hombre 16 – Mujeres 34.

Población: 1488 estudiantes y 1817 padres de familia

Población Estudiantes de Educación Básica: 1,057 estudiantes.

Población Estudiantes de Bachillerato: 431 estudiantes.

Pertenece a la zona 5, Distrito 09D21 de San Jacinto de Yaguachi.

Anexo 2: Misión y Visión de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” de la Parroquia Virgen De Fátima

Misión

Formar niños, niñas y jóvenes emprendedores con sólida base humanística, dominio de la ciencia, la tecnología y los idiomas español e inglés, con modelo educativo – pedagógico integral, docentes capacitados, infraestructura adecuada y tecnología innovadora. La unidad educativa Eloy Alfaro es una institución fiscal que proporciona una formación integral de excelencia académica y educación en valores, con claro compromiso humano cristiano que capacita a los estudiantes como sujetos activos de cambios y desarrollo social.

Visión

Ser una institución con calidad y excelencia educativa, formando niños, niñas y jóvenes exitosos capaces de transformar y trascender en su entorno contribuyendo al desarrollo de la región.

Anexo 3: Solicitud para realizar el levantamiento de información al señor Rector de la Unidad Educativa "Eloy Alfaro"

Parroquia Virgen De Fátima, 03/09/ 2021

MSc. Adolfo Franco
Rector de la Unidad Educativa "Eloy Alfaro"
Parroquia.

Cordial saludo de Paz y Bien.

Conocedor de su espíritu de colaboración, mediante la presente solicito se sirva permitir al Sr. Lic. George Diaz Chabarría, con cedula de identidad # 0916366065 realice el PROYECTO EDUCATIVO en la Unidad Educativa que usted muy acertadamente dirige, previo a la obtención del título de Master en Educación. Mención Tecnología e Innovación Educativa.

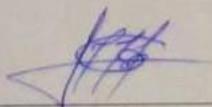
TEMA: Incidencia de la tecnología en el aprendizaje de las artes plásticas en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica Media de la Unidad Educativa "Eloy Alfaro" en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021

PROPUESTA: Informe de Investigación.

Dicho proyecto está bajo la tutoría del Dr. Walter Loor B. Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación.

La información requerida es (Reseña histórica – Aplicación de Encuestas, entre otros). Cabe mencionar que la información requerida será estrictamente de carácter confidencial y su único destino será para la realización del proyecto de estudio.

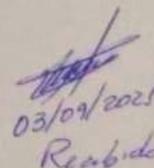
Por la acogida a la presente, quedo muy agradecido de usted.



Atte.

George Diaz Ch.

Cd. # 0916366065



03/09/2021
Recibido

Anexo 4: Respuesta de solicitud autorizado para realizar el levantamiento de la información



República
del Ecuador

Ministerio de Educación



UNIDAD EDUCATIVA "ELOY ALFARO"

RESOLUCION # 198

Parroquia Virgen de Fátima (Km 26 vía Durán Tambo)
Yaguachi – Guayas

Email: eloyalfarocunveribilidad@gmail.com

Parroquia Virgen de Fátima, 09 de Septiembre del 2021.

Sr. Lcdo.
George Díaz
**ESTUDIANTE DE LA MAESTRIA EN EDUCACIÓN
MENCION TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**
Ciudad. -

De mi consideración:

Reciba un cordial saludo de quienes integramos la familia Alfarina deseando que su vida tanto personal y profesional este llena de éxitos, a la vez que felicitamos la gran labor que viene realizando en beneficio de la niñez y adolescencia del Cantón.

La presente tiene a bien de solicitar de dar contestación a su solicitud ingresada en días anteriores:

Cantidad de docentes en la unidad: 50 docentes
Cantidad de docentes en Educación General Básica: 38 docentes

Grados	# de Paralelos
1ero. EGB	2
2do. EGB	2
3ero. EGB	2
4to. EGB	2
5to. EGB	3
6to. EGB	3
7mo. EGB	3
8vo. EGB	4
9no. EGB	4
10mo. EGB	4

Sin otro particular, me suscribo.

Atentamente,

Lcdo. Adolfo A. Franco Pazmiño
RECTOR



Gobierno del Encuentro | Juntos lo logramos

Anexo 5: Entrevista a autoridades



Universidad Estatal de Milagro

Entrevista para el Informe de Investigación previo a la obtención del Título de Master En Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa

ENTREVISTA A LAS AUTORIDADES DEL PLANTEL

RECTORADO

- 1.- Dentro de la malla curricular el Ministerio de Educación ha incluido la asignatura de Educación Cultural Artística en todos los niveles educativos. ¿Por qué cree usted que es importante que se deba impartir esta asignatura en los centros educativos?

- 2.- Dentro de la institución educativa la cual usted dirige. ¿Existen los espacios físicos necesarios y adecuados para que el docente desarrolle sus clases de Educación Cultural y Artística y los estudiantes puedan realizar sus prácticas?

- 3.- ¿Cree usted que la Institución Educativa debe tener un departamento representativo para el arte? ¿Por qué?

- 4.- ¿Considera usted que el Ministerio De Educación debería generar más recursos a nivel económico para fomentar el arte en las instituciones educativas?

- 5.- Siendo la máxima representación de la Unidad Educativa, ¿Qué iniciativas permitidas haría usted para que la institución sobresalga en la asignatura a nivel interinstitucional?

Anexo 6: Entrevista a autoridades



Universidad Estatal de Milagro

Entrevista para el Informe de Investigación previo a la obtención del Título de Master En Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa.

VICERRECTORADO

1.- En la malla curricular el Ministerio de Educación incluye la asignatura de Educación Cultural y Artística en todos los niveles educativos. ¿Cree usted que es importante que se deba impartir esta asignatura en los centros educativos?

2.- Los materiales didácticos juegan un papel fundamental en la enseñanza y aprendizaje para el estudiante. ¿Cree usted que se debería aplicar la tecnología en la asignatura de Educación Artística en los estudiantes de séptimo año de Educación general Básica media?

3.- Conocedores de que la Educación General básica media, es una de las principales bases para la formación del estudiante desde temprana edad. ¿Considera usted que los docentes están debidamente capacitados para alcanzar un buen aprendizaje en los estudiantes de la asignatura de Educación Cultural y Artística?

4.- ¿De alguna manera aportan los docentes y estudiantes de la asignatura en el desarrollo de eventos culturales que se realizan en la Institución Educativa?

5.- A nivel pedagógico y en calidad de vicerrectora, ¿Cuál cree usted que es la mayor necesidad de mejoramiento que observa en los docentes de la asignatura de Educación Cultural y artística?

Anexo 7: Evidencia de entrevista

**EVIDENCIAS DE LA ENTREVISTAS A LAS AUTORIDADES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ELOY ALFARO”**

Rector: MSc. Adolfo Franco



Vicerrectora: Lic. Mercedes Lozano



Anexo 8: Encuesta para docentes



Universidad Estatal de Milagro

Encuesta para el Informe de Investigación previo a la obtención del Título de Master En Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa.

Para Docentes

La siguiente encuesta tiene como objetivo analizar el nivel de conocimiento y dominio que tienen los docentes de la asignatura de Educación Cultural y Artística en lo relacionado a la aplicación de la tecnología en el aprendizaje del dibujo de los estudiantes de séptimo año Educación General Básica Media de la Unidad Educativa “Eloy Alfaro” en la Parroquia, Virgen de Fátima Provincia del Guayas, 2020 – 2021.

Con los resultados que se obtuvieren se busca mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del dibujo.

Procedimiento:

Marque con una **X** la respuesta que usted a su criterio piense que sea la más adecuada para cada pregunta.

1.- ¿Dentro de su formación académica superior, usted ha recibido la asignatura de Educación Cultural y Artística como medio de aprendizaje para su respectiva enseñanza profesional?

Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca

2.- ¿En el desempeño docente, el Ministerio de Educación en los últimos 5 años se ha preocupado en capacitarle para mejorar la enseñanza de asignatura de Educación Cultural y Artística?

Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca

3.- ¿Ha realizado usted por iniciativa propia algún curso particular de Educación Cultural y Artística especialmente en el dibujo?

Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca

4.- ¿Cuenta usted con los instrumentos o recursos necesarios para lograr buenos resultados en la enseñanza y aprendizaje del dibujo en la asignatura de Educación Cultural Artística?

Si	No	A veces

5.- ¿Aplica usted la tecnología en la enseñanza de la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica Media?

Siempre	Casi Siempre	Casi Nunca	Nunca

6.- ¿Le agradecería capacitarse en algún tipo de aplicación tecnológica para la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística en los estudiantes de Educación Básica Media?

Totalmente de acuerdo	De Acuerdo	En Desacuerdo	Totalmente En Desacuerdo

Anexo 9: Encuesta para estudiantes



Universidad Estatal de Milagro

Encuesta para el Informe de Investigación previo a la obtención del Título de Master En Educación Mención Tecnología e Innovación Educativa.

Para Estudiantes:

La siguiente encuesta tiene como objetivo analizar el nivel de conocimiento y dominio que tienen los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica en la asignatura de Educación Cultural y Artística en lo relacionado a la aplicación de la tecnología en el aprendizaje del dibujo.

Con los resultados que se obtuvieren se busca mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del dibujo.

Procedimiento:

Marque con una **X** la respuesta que usted a su criterio piense que sea la más adecuada para cada pregunta.

1.- La forma que es impartida la enseñanza del dibujo en la asignatura de Educación Cultural y Artística.

Es muy motivadora	Es motivadora	Poco motivadora	Nada motivadora

2.- ¿Considera usted que los materiales didácticos (manuales) que utiliza para las practicas del dibujo son lo suficientemente adecuados para realizar su proyecto artístico?

Si	No	Tal vez

3.- ¿Alguno de sus profesores aplicó la tecnología en el aprendizaje de la asignatura de Educación Cultural y Artística?

Siempre	Casi siempre	Casi nunca	Nunca

4.- ¿Está usted conforme con la enseñanza que le ofrece su profesor de dibujo y sus técnicas en la asignatura de Educación Cultural y Artística?

Muy conforme	Conforme	Inconforme	Muy inconforme

5.- ¿Tienes conocimiento de alguna aplicación tecnológica para el aprendizaje del dibujo?

Si	No	Tal vez

Anexo 10: Evidencia de la encuesta
EVIDENCIAS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS DOCENTES DEL LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ELOY ALFARO”

Lic. Virginia Duran.
Docente de la Unidad.



Lic. Mercedes Lozano.
Docente --- Vicerrectora de la Unidad.

