

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA CENTRO DE POSGRADO

MAESTRÍA EN DISEÑO GRÁFICO CON MENCIÓN EN DIRECCIÓN CREATIVA

Tema: Estrategia didáctica aplicada al desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de diseño gráfico.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Grado Académico de Magister en Diseño Gráfico con mención en Dirección Creativa

MODALIDAD DE TITULACIÓN PRESENCIAL

AUTOR: Ing. David Orlando Espinosa Briones

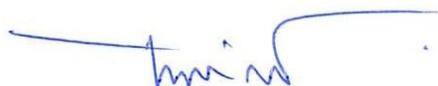
DIRECTOR: Ing. José Rafael Salguero Rosero MSc.

Ambato – Ecuador
2023

APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN

A la Unidad de Titulación/Unidad Académica de Titulación de la Facultad de Diseño y Arquitectura

El Tribunal receptor de la Defensa del Trabajo de Titulación presidido por Arq. Mg. Víctor Hugo Molina Dueñas, e integrado por los señores: Dis. Julia Andrea Mena Freire Mg. (Miembro de Tribunal de Defensa Principal) Lic. Carlos Enrique Nájera Galeas Mg. (Miembro de Tribunal de Defensa Principal) Ing. Andrea Cecilia Lara Saltos Mg. (Miembro de Tribunal de Defensa Suplente) Dr. Jorge Luis Santamaría Aguirre PhD (Miembro de Tribunal de Defensa Suplente), designados por el (Unidad de Titulación/Unidad Académica de Titulación, según el caso) de la Universidad Técnica de Ambato, para receptor el Trabajo de Titulación con el tema: “Estrategia didáctica aplicada al desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de diseño gráfico”, elaborado y presentado por el señor, Ingeniero David Orlando Espinosa Briones, para optar por el Grado Académico de Magister/Especialista en diseño gráfico con mención en dirección creativa, una vez escuchada la defensa oral del Trabajo de Titulación el Tribunal aprueba y remite el trabajo para uso y custodia en las bibliotecas de la Universidad Técnica de Ambato.



Arq. Mg. Víctor Hugo Molina Dueñas
Presidente y Miembro del Tribunal de Defensa



Dis. Julia Andrea Mena Freire Mg.
Miembro del Tribunal de Defensa



Lic. Carlos Enrique Nájera Galeas Mg.
Miembro del Tribunal de Defensa

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el Trabajo de Titulación presentado con el tema “Estrategia didáctica aplicada al desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de diseño gráfico”, le corresponde exclusivamente a: David Orlando Espinosa Briones, autor bajo la Dirección de Lic. José Rafael Salguero Rosero MSc., director del Trabajo de Investigación; y el patrimonio intelectual a la Universidad Técnica de Ambato.



Ing. David Orlando Espinosa Briones
AUTOR



Lic. José Rafael Salguero Rosero MSc.
DIRECTOR

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que el Trabajo de Titulación, sirva como un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los Derechos de mi Trabajo de Titulación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este, dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato.



Ing. David Orlando Espinosa Briones

c.c. 0916149842

ÍNDICE GENERAL

APROBACIÓN DE TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
DERECHOS DE AUTOR	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xii
AGRADECIMIENTO	xi
DEDICATORIA	xi
RESUMEN.....	xiv
Abstract	xvi
CAPÍTULO I.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Justificación.....	5
1.3. Objetivos	10
1.3.1. General	10
1.3.2. Específicos.....	10
CAPITULO II	11
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	11
2.1. Antecedentes	11
2.2. MARCO TEÓRICO	13
2.2.1.2.- Modelo de Neri Oxman	17
2.2.2.- Análisis historiográfico del Dibujo Artístico en la enseñanza del Diseño	20
2.2.3.-Aproximaciones conceptuales del Dibujo Artístico desde autores clásicos y contemporáneos.....	30
2.2.3.1.- Leonardo da Vinci	30
2.2.3.2.- John Ruskin	30
2.2.4.- Habilidades y destrezas que desarrolla el Dibujo Artístico	31
2.2.5.- Proceso formal de aprendizaje del dibujante	35
2.2.6.- Aporte del Dibujo Artístico a las competencias específicas del diseñador gráfico que responden a las asignaturas para las cuales es prerequisite.	41
2.2.7.2.- Didáctica específica de la Expresión Plástica o Dibujo Artístico.....	45
2.2.7.3.- Estrategia didáctica.....	47
2.2.7.4.- Secuencia Didáctica.....	48

2.2.7.5.- Recursos Didácticos.....	50
CAPITULO III.....	53
MARCO METODOLÓGICO.....	53
3.1. Ubicación.....	53
3.2. Equipos y materiales.....	54
3.3. Tipo de investigación.....	54
3.4. Prueba de Hipótesis - pregunta científica – idea a defender.....	56
3.5. Población o muestra.....	56
3.6. Recolección de información:.....	57
3.7. Procesamiento de la información y análisis estadístico:.....	58
3.8. Variables respuesta o resultados alcanzados.....	59
CAPITULO IV RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	60
4.1.- Presentación sintetizada del sílabo vigente de la asignatura de Dibujo Artístico ..	60
4.1.1.- Descripción de la asignatura.....	60
4.1.2.- Configuración de las unidades de estudio.....	60
Unidad 1: El Dibujo y la Plástica.....	60
Unidad 2: Anatomía Artística.....	61
Unidad 3: La composición y el paisaje.....	61
Unidad 4: Dibujo de animales – caricaturas e historieta.....	62
4.1.3.- Crítica formal al sílabo de Dibujo Artístico.....	62
4.2.- Análisis del Discurso. - conclusiones de las entrevistas aplicadas, por pregunta... 64	
4.2.1.- ¿Considera usted que el Dibujo Artístico aporta al desarrollo de habilidades y destrezas en el diseñador gráfico en formación y de qué forma?.....	66
4.2.2.-En su experiencia profesional compartiendo las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital ¿Qué habilidades y destrezas considera que se desarrollan en los estudiantes de Diseño Gráfico?.....	67
4.2.3.- ¿Cuáles son las estrategias didácticas y/o métodos de enseñanza que usted emplea en las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital?.....	68
4.2.4.-Explique cómo configura usted el proceso creativo dentro de la cátedra que dicta?.....	69
4.2.5.- ¿Considera usted que los contenidos de las asignaturas que usted dicta, presentan contenidos que aportan significativamente al perfil profesional del diseñador gráfico? 71	
4.2.6.- ¿Qué semejanzas considera que existen entre enseñar dibujo artístico,	

conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?	72
4.2.7.- ¿Qué diferencias considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?	73
4.3.- Análisis e interpretación de datos estadísticos referente a las tablas y figuras del instrumento “Dianas de autoevaluación”	75
CAPÍTULO V	100
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS	100
5.1. Conclusiones	100
5.2. Recomendaciones	102
5.3. BIBLIOGRAFÍA	103
5.4. ANEXOS	107

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Análisis comparativo de contenidos bajo el enfoque de los sombreros creativos de Rich Gold.	16
Tabla 2.- Género.....	75
Tabla 3.- Grupo poblacional / Edad	76
Tabla 4.- ¿Me considero un artista visual y tengo experiencia en el Dibujo Artístico e Ilustración?.....	77
Tabla 5.- El Dibujo Artístico contribuyó en el desarrollo de la percepción espacial, es decir en percibir y comprender un objeto bidimensional o tridimensional. C1.1	78
Tabla 6.- El Dibujo Artístico aporta al desarrollo de la habilidad y destreza para representar un objeto mediante sus categorías: tamaño, distancia, perspectiva y proporción. C1.2	79
Tabla 7.- El Dibujo Artístico contribuyó en el desarrollo de mi memoria visual, comprendida como la capacidad de retener información a corto y largo plazo. C1.3	80
Tabla 8.- Tengo la destreza para ejecutar con precisión trazos horizontales, verticales, diagonales y líneas onduladas. C2.1	81
Tabla 9.- Poseo la capacidad de percepción que me permite trasladar medidas de un objeto real al boceto y para manejar escalas. C2.2	82
Tabla 10.- Desarrollo con calidad bocetos con base en los referentes visuales reales. C2.3 ..	83
Tabla 11.- Poseo la capacidad motora de uso del brazo y mano para ejecutar todo tipo de trazo. C2.4.....	84
Tabla 12.- Represento en el papel o en el soporte, una idea propia generada en mi cerebro. C3.1	85
Tabla 13.- Aplico las propiedades del dibujo: proporción, perspectiva, composición, color, forma, textura, volumen, luz y sombra y bocetos; a partir de mi propia inventiva o mis ideas propias. C3.2	86
Tabla 14.- Poseo la capacidad de cálculo visual para encajar y encuadrar un dibujo en determinado formato, en dependencia de su orientación vertical u horizontal. C3.3	87
Tabla 15.- Soy capaz de imaginar una representación, con base en mis experiencias, que ...	88
Tabla 16.- Exploro diferentes enfoques o perspectivas, rompiendo patrones o paradigmas .	89
Tabla 17.- Soy capaz de evaluar y autoevaluar obras artísticas o representaciones visuales, poniendo en evidencia el conocimiento de las propiedades del dibujo. C5.1	91
Tabla 18.- Presento propuestas de innovación sobre la reflexión y valoración de un objeto o figura ya establecida; destacando frente al grupo de aula. C5.2	92
Tabla 19.- Presento disponibilidad para la práctica constante del ejercicio de representación	93
Tabla 20.- Desarrollo la convicción de mejora continua, mediante la repetición de la propuesta gráfica, las veces que sean necesarias hasta obtener una propuesta de alto valor. C6.2	94
Tabla 21.- Mantengo un ritmo creativo en todo momento, permitiendo que se afiance mi	

creatividad y la capacidad de expresión gráfica; usualmente representada en bocetos, que se constituyen como una herramienta permanente, al igual que el lápiz. C6.3	95
Tabla 22.- Expreso visualmente hechos vividos o imaginados con una alta calidad de	96
Tabla 23.- Desarrollo la capacidad de representación visual en múltiples estilos: realista, cómic, cartoon, manga, anime entre otros, utilizando técnicas secas y húmedas. C7.2	97
Tabla 24.- Mis obras provocan respuestas emocionales en las audiencias que observan mis representaciones visuales. C7.3.....	98

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- Mapa mental de comprensión del problema de investigación.....	7
Figura 2.- Interpretación gráfica del enfoque epistemológico de Neri Oxman....	17
Figura 3.- Imprenta primitiva.....	21
Figura 4.- Cámara oscura	22
Figura 5.- Poster " I WANT YOU" de James Montgomery Flagg	23
Figura 6.- Papel pintado Trellis, de William Morris -1862.....	25
Figura 7.- Litografía de Alphonse Mucha -1897	26
Figura 8.- Algunos Libros de nuestro tiempo	27
Figura 9.- Línea de tiempo (Evolución del Diseño).....	29
Figura 10.- Ejercicio de adiestramiento 1	35
Figura 11.- Ejercicio de adiestramiento 2	36
Figura 12.- Objetos bidimensionales, formas a mano alzada.....	36
Figura 13.- Boceto burdo y Boceto comprensible..	37
Figura 14.- Objetos tridimensionales, bocetos a mano alzada con luz y sombra.....	37
Figura 15.- Dibujo con modelo	38
Figura 16.- Bodegón.....	38
Figura 17.- Traslación de medidas y escalas del objeto real a la representación.	39
Figura 18.- Traslación de medidas y escalas del objeto real a la representación	39
Figura 19.- Dibujo con perspectiva (puntos de fuga).....	40
Figura 20.- Dibujo de composición original sin referente	40
Figura 21.- Georreferenciación de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Guayaquil	53
Figura 22.- Género	75
Figura 23.- Grupo poblacional / Edad.....	76
Figura 24.- ¿Me considero un artista visual y tengo experiencia en el Dibujo Artístico e Ilustración?	77
Figura 25.- El Dibujo Artístico contribuyó en el desarrollo de la percepción espacial, es decir en percibir y comprender un objeto bidimensional o tridimensional. C1.1	78
Figura 26.- El Dibujo Artístico aporta al desarrollo de la habilidad y destreza para representar un objeto mediante sus categorías: tamaño, distancia, perspectiva y proporción. C1.2	79
Figura 27.- El Dibujo Artístico contribuyó en el desarrollo de mi memoria visual,.....	80
Figura 28.- Tengo la destreza para ejecutar con precisión trazos horizontales, verticales, diagonales y líneas onduladas. C2.1	81
Figura 29.- Poseo la capacidad de percepción que me permite trasladar medidas de un objeto real.....	82
Figura 30.- Desarrollo con calidad bocetos con base en los referentes visuales reales. C2.3	83
Figura 31.- Poseo la capacidad motora de uso del brazo y mano para ejecutar todo tipo de	

trazo. C2.4	84
Figura 32.- Represento en el papel o en el soporte, una idea propia generada en mi cerebro. C3.1	85
Figura 33.- Aplico las propiedades del dibujo: proporción, perspectiva, composición, color, forma, textura, volumen, luz y sombra y bocetos; a partir de mi propia inventiva o mis ideas propias. C3.2	86
Figura 34.- Poseo la capacidad de cálculo visual para encajar y encuadrar un dibujo en determinado formato, en dependencia de su orientación vertical u horizontal. C3.3	87
Figura 35.- Soy capaz de imaginar una representación, con base en mis experiencias, que respondan a una consigna, integrando una impronta personal que lo hace único y/o diferente. C4.1	88
Figura 36.- Exploro diferentes enfoques o perspectivas, rompiendo patrones o paradigmas	90
Figura 37.- Son capaz de evaluar y autoevaluar obras artísticas o representaciones visuales, poniendo en evidencia el conocimiento de las propiedades del dibujo. C5.1	91
Figura 38.- Presento propuestas de innovación sobre la reflexión y valoración de un objeto o	92
Figura 39.- Presento disponibilidad para la práctica constante del ejercicio de representación visual, con fines de mejora. C6.1	93
Figura 40.- Desarrollo la convicción de mejora continua, mediante la repetición de la propuesta	94
Figura 41.- Mantengo un ritmo creativo en todo momento, permitiendo que se afiance mi creatividad y la capacidad de expresión gráfica; usualmente representada en bocetos, que se constituyen como una herramienta permanente, al igual que el lápiz. C6.3	95
Figura 42.- cómic, cartoon, manga, anime entre otros, utilizando técnicas secas y húmedas. C7.2	96
Figura 43.- Desarrollo la capacidad de representación visual en múltiples estilos: realista, .	97
Figura 44.- Mis obras provocan respuestas emocionales en las audiencias que observan mis representaciones visuales. C7.3.....	99

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios Todopoderoso, de corazón, por ser la luz en mi camino, por darme todo lo necesario para alcanzar este objetivo y a todas las personas que contribuyeron de manera significativa en la realización de esta Maestría, en especial a mi querida esposa, mi padre, tía política y hermana por su inquebrantable apoyo y comprensión durante este arduo camino.

También quiero agradecer a mi estimado docente y tutor de tesis Lic. Rafael Salguero Rosero, MSc. por su guía experta, apoyo constante y valiosas sugerencias a lo largo de todo el proceso. Su dedicación y compromiso fueron fundamentales para el éxito de este trabajo.

Mi inmenso agradecimiento y gratitud a la Universidad Técnica de Ambato, a sus docentes y personal administrativo, quienes compartieron ideas, conocimientos y experiencias que enriquecieron mi perspectiva y me ayudaron a crecer como profesional.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi tía política, mi padre, hermana y en especial a mi amada esposa Johanna que siempre estuvo a mi lado apoyándome en esta etapa de mi vida. Dedico también este logro a mi querida abuelita que ya no está conmigo, pero estoy seguro que desde el cielo me envía un beso de felicitaciones. También está dedicado a todos los que confiaron en mí.

Gracias.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
MAESTRÍA EN DISEÑO GRÁFICO CON MENCIÓN EN DIRECCIÓN CREATIVA

TEMA:

Estrategia didáctica aplicada al desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de diseño gráfico

AUTOR: Ing. David Orlando Espinosa Briones

DIRECTOR: Lic. José Rafael Salguero Rosero MSc.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN.

- Comunicación, sociedad, cultura y tecnología.

FECHA: 05/06/2023

RESUMEN

El presente trabajo analiza las estrategias didácticas empleadas en el proceso de enseñanza aprendizaje en las asignaturas de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración e Ilustración Digital. Presenta datos diagnósticos sobre las percepciones de los estudiantes del nivel de formación básica, primer y segundo semestre, de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil; así también, las percepciones de los docentes y autoridades involucrados en el proceso académico, respecto a las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual.

La importancia de la investigación se sustenta en la pertinencia del análisis teórico, metodológico y didáctico de los aportes significativos de la asignatura del Dibujo Artístico en el perfil profesional de los futuros diseñadores. El diagnóstico puso en evidencia la necesidad de actualizar los contenidos de la planificación microcurricular de las asignaturas analizadas, con una orientación mayor hacia las competencias propias del diseñador y menor hacia las artes. Se planteó como objetivo general: validar una

estrategia didáctica para la asignatura de Dibujo Artístico que desarrolle las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico.

La investigación presenta un enfoque mixto, predominantemente cualitativo. Los métodos de investigación relevante son, el etnográfico mediante la aplicación de ~~etna~~ ~~etno~~ como la observación participativa y la entrevista y el método estadístico descriptivo, mediante la aplicación de dianas de autoevaluación, a modo de encuesta, aplicada a una muestra por cuota, integrada por 71 estudiantes. Como resultado principal se diseñó una guía didáctica instruccional dirigida a estudiantes de Diseño.

Palabras Claves: Dibujo artístico, conceptualización, habilidades y destrezas gráficas, estrategia didáctica para Dibujo

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
MAESTRÍA EN DISEÑO GRÁFICO CON MENCIÓN EN DIRECCIÓN CREATIVA

THEME:

Gestión de procesos creativos aplicados al desarrollo de proyectos de personal branding.

AUTHOR: Ing. David Orlando Espinosa Briones.

DIRECTED BY: Lic. José Rafael Salguero Rosero Mgs.

LINE OF RESEARCH:

- Communication, society, culture and technology.

DATE: 05/06/2023

Abstract

The present work analyzes the didactic strategies used in the teaching-learning process in the subjects of Artistic Drawing, Conceptualization and Illustration, and Digital Illustration. It presents diagnostic data on the perceptions of the students of the basic training level, first and second semester, of the Graphic Design career of the Faculty of Social Communication of the University of Guayaquil; likewise, the perceptions of teachers and authorities involved in the academic process, regarding the abilities and skills applied in the creative, communicative and visual process.

The importance of the research is based on the relevance of the theoretical, methodological and didactic analysis of the significant contributions of the subject of Artistic Drawing in the professional profile of future designers. The diagnosis revealed the need to update the contents of the micro curricular planning of the subjects analyzed, with a greater orientation towards the designer's own competences and less towards the arts. The general objective was raised: to validate a didactic strategy for the subject of Artistic Drawing that develops the skills and abilities applied in the creative, communicative and visual process of Graphic Design students.

The research presents a mixed approach, predominantly qualitative. The relevant research methods are ethnographic, through the application of techniques such as participatory observation and interviews, and the descriptive statistical method, through the application of self-assessment targets, as a survey, applied to a sample by quota, made up of 71 students. As a main result, an instructional didactic guide was designed for Design students.

Keywords: Artistic drawing, conceptualization, graphic skills and abilities, didactic strategy for Drawing

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Introducción

La investigación ejecutada lleva por título: Estrategia didáctica aplicada al desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de Diseño Gráfico. Responde a la necesidad de un proceso analítico crítico de los contenidos, procesos metodológicos y didácticos de las asignaturas de formación básica: Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración e Ilustración Digital. El escenario de la investigación fue la Carrera de Diseño Gráfico, circunscrita en la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil. Como objetivo propone: validar una estrategia andragógico-didáctica para la asignatura de Dibujo Artístico que desarrolle las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico en el entorno señalado. Indica sobre las estrategias que son “Entre los recursos encontramos las técnicas, los medios, los auxiliares y el material didáctico que son los objetos de conocimiento, perceptibles por uno o más sentidos, con los que el educando interactúa a fin de apropiárselos reflexivamente.” Campos, Y. (2020, p.7).

La investigación se ejecutó con un enfoque metodológico mixto, es decir, cuali-cuantitativo. Un primer momento cualitativo, utilizando el método etnográfico, donde el investigador, a través de la observación participativa y no participativa observó las problemáticas inherentes al desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, aplicadas al proceso creativo, comunicativo y visual. En este primer momento se consideraron como unidades de análisis, los trabajos de una muestra de estudiantes. Además, aplicando un guion semiestructurado de entrevista se recolectó datos de informantes clave, en los que se incluyen: el director de Carrera y los docentes que dictan las cátedras citadas; también se analizó la planificación microcurricular, o sílabos. Esto permitió diagnosticar el estado actual respecto a las estrategias andragógico-didácticas para la enseñanza de las asignaturas citadas. Se prioriza la asignatura de Dibujo Artístico, debido a que, a criterio de los autores y fundamentados en la literatura científica, ésta coloca las bases teóricas y prácticas para las asignaturas que abordan los procesos creativos.

El segundo momento, de cohorte cuantitativo, se ejecutó mediante la aplicación del instrumento denominado Dianas de Autoevaluación, para lo cual se diseñaron 20 indicadores agrupados en siete categorías: destrezas de observación, coordinación mano-ojo, representación visual, creatividad, pensamiento crítico, perseverancia y paciencia y expresión personal. Las categorías están fundamentadas, tanto en aportes teóricos de la literatura, como en la experiencia personal del investigador. Mediante una escala de valoración cuantitativa, la muestra de estudiantes puso en evidencia sus percepciones sobre los aportes de las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración e Ilustración Digital, en el desarrollo de las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual.

El informe de investigación inicia con la introducción, que resume la totalidad del trabajo, destacando el título, los enfoques metodológicos, la estructura del trabajo y las principales limitaciones. También se sustenta la justificación y pertinencia de la investigación. Seguido de los objetivos generales y específicos que permiten al lector, comprender los alcances del trabajo. El segundo capítulo corresponde a los aspectos que configuran el Marco Teórico. Inicia con la presentación de los principales antecedentes, en los que se consideran tanto tesis de pregrado, como de posgrado, pertenecientes al contexto nacional como a países como Colombia y Argentina, donde el campo del Diseño está más ampliamente estudiado.

A continuación, se presentan las fundamentaciones epistemológicas e históricas. En cuanto a los fundamentos filosóficos se cita primordialmente a Rich Gold, con su aporte teórico sobre los sombreros creativos que porta un diseñador: artista, científico, ingeniero y diseñador. Dicho enfoque se complementa con la propuesta de Neri Oxman, quien analiza la interacción entre arte, ciencia, diseño e ingeniería. Roxana Ynoub y Rafael Salguero, en cambio, analizan la propuesta de los dos autores que anteceden. Dicho fundamento orientará a los lectores para comprender, tanto la sinergia entre arte y diseño, como también sus principales diferencias.

Esto, a posterior, contribuyó en la parte práctica, para la determinación de contenidos mínimos expresados, tanto en el sílabo, como en la estrategia didáctica propuesta.

Fue importante el análisis historiográfico de la enseñanza del Diseño Gráfico, para conocer como ha contribuido la cátedra de Dibujo Artístico en la formación de diseñadores. Se presenta una síntesis histórica de los procesos de academización del Diseño, desde la Revolución Industrial hasta la contemporaneidad. Se presenta datos de interés en contextos como: el movimiento *Arts and Crafts*, el Movimiento *Art Nouveau*, la Escuela Estatal de Kensington, La Bauhaus, entre otros.

En cuanto a contenido de conceptos y elementos teóricos se destaca: el Dibujo Artístico y su función, las habilidades y destrezas que se desarrolla desde el Dibujo Artístico. También se hace un análisis crítico al sílabo de la asignatura, vigente en el periodo actual. Y considerando la categoría de estrategia didáctica, se presenta una síntesis en cuanto a: Didáctica general, Didáctica específica de la enseñanza del Dibujo, estrategia didáctica, tipos de estrategias didácticas, secuencia didáctica y componentes de las estrategias didácticas.

El capítulo tres presenta el diseño metodológico de la investigación. Partiendo del enfoque seleccionado que, como se indicó es mixto. Detalle el nivel de la investigación que es descriptivo; aunque, al ser un trabajo de cohorte aplicativo, concluye con una propuesta. Detalla los principales métodos empleados, desde el enfoque cualitativo, el método etnográfico, donde el principal instrumento fue la entrevista. Mientras desde el enfoque cuantitativo se utilizó el método estadístico, con el instrumento Dianas de Autoevaluación.

El capítulo cuatro, evidencia el detalle de los métodos de análisis y presentación de datos. Para el caso de las entrevistas, se exhiben a modo de conclusiones por pregunta, sintetizando los aportes de los actores clave. En cuanto a la encuesta, diana de autoevaluación, se muestra un análisis e interpretación de los datos cuantitativos. La aplicación de dichos instrumentos

fundamenta la necesidad de la propuesta; así también aportaron las categorías e indicadores que se visualizarán en la propuesta.

Cierra el informe de investigación, la estrategia didáctica diseñada, con base a los hallazgos teóricos y la evidencia empírica encontrada en la fase etnográfico. La propuesta se genera siguiendo las categorías expuestas: destrezas de observación, coordinación mano-ojo, representación visual, creatividad, pensamiento crítico, perseverancia y paciencia y expresión personal. Se detallan las actividades propuestas, los recursos necesarios para su implementación, la forma de evaluar, entre otros detalles. La propuesta constituye el principal aporte práctico de la investigación; mientras, los instrumentos aplicados suman un aporte de corte metodológico.

Como principal limitación se puede citar el tiempo y la centralización en una asignatura, el Dibujo Artístico. Considerando que ésta es un prerrequisito para las asignaturas de Conceptualización e Ilustración, así también de Ilustración Digital, se recomienda la revisión crítica de dichos sílabos y procesos metodológicos. Ejecutar dicha propuesta podrá elevar la calidad académica en el proceso de formación de los diseñadores gráficos de la Universidad de Guayaquil.

1.2. Justificación

En la Carrera de Diseño Gráfico, perteneciente a la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, constan dentro del currículo, la asignatura de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración, e Ilustración Digital. Se consideró prioritariamente la primera asignatura, considerando que coloca las bases de los procesos creativos y que funge como prerrequisito de las dos asignaturas citadas. En la justificación del sílabo se declara que “la importancia de la asignatura radica en que se constituye un eje transversal en el proceso de formación profesional del estudiante de Diseño Gráfico, cuya misión será comunicar visualmente procesos históricos, publicitarios de índole social...”. En citado contexto, esta asignatura debe contribuir al desarrollo de habilidades y destrezas para que el estudiante en el inicio de la formación, pueda expresar sus pensamientos a través del dibujo; es decir, transpolar una idea mental al boceto manual y a futuro, al arte final digital. Escalante, (2022. P. 2).

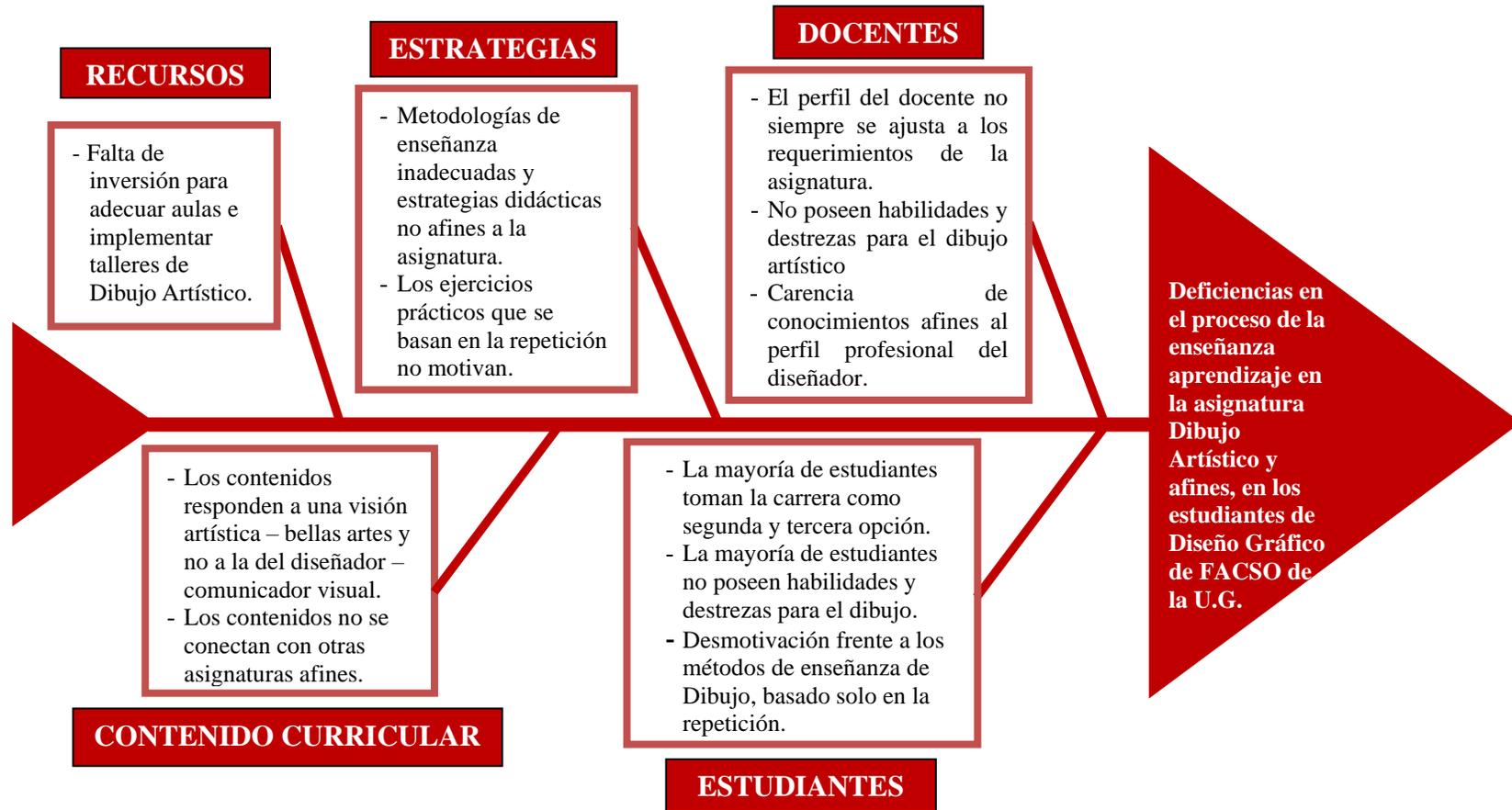
Podemos escuchar, leer y visualizar imágenes y a partir de ellas crear un mundo inigualable, gracias a la imaginación. Después podemos llegar a pensamientos retóricos para culminarlos en términos como línea, punto, silueta, contorno, área, y otros más, para conceptualizar aspectos que podemos generalizar y validar, para que a partir de ellos empecemos a crear de manera que sea entendible para la mayoría de los que establecen el proceso de comunicación visual. Elizalde, (2016. P.179)

Como lo expresa el autor citado, entre las competencias del diseñador gráfico están, la de expresar mensajes a través de la comunicación visual. Es decir, utilizando como fundamentos: el punto, la línea, el volumen, entre otros. Y, esto quiere decir que, el futuro diseñador requiere desarrollar habilidades y destrezas que aprenden mediante el Dibujo Artístico. Cabe enfatizar que esta asignatura no debe direccionarse hacia las Bellas Artes, sino debe dictarse bajo un enfoque comunicacional. Por tanto, los contenidos han de orientarse bajo criterios de Diseño y no específicamente de Arte.

Para una mejor comprensión se desglosó el problema mediante un mapa mental de tipo escala de pez, donde se detallan las que se consideran las principales causas del

problema y las consecuencias que de éstas se derivan. Dicho planteamiento se fundamentó en una observación empírica, dado que el investigador ha participado como docente de dicha cátedra en periodos académicos anteriores. Ver figura N° 1.

Figura 1.- Mapa mental de comprensión del problema de investigación.



Fuente: Autoría propia.

En este contexto, se observó deficiencias en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Dibujo Artístico y asignaturas afines. Principalmente por diferentes factores que afectan su desarrollo. Entre estos se puede citar: el perfil del docente no siempre se ajusta a los requerimientos de la asignatura. No poseen títulos de Diseñador Gráfico, ni títulos en el campo amplio del Diseño. No siempre los docentes seleccionados, poseen habilidades y destrezas para el dibujo artístico, considerando que, esta asignatura requiere dominio de herramientas y conocimientos básicos como el lápiz, el color, la forma, la luz, la sombra, entre otros.

Además, carecen de conocimientos afines al perfil profesional del diseñador, cuya principal característica es imaginar objetos en tres dimensiones con fines comunicacionales visuales. A diferencia del artista, que persigue primordialmente un fin estético. Es importante destacar que, en otros contextos curriculares, la asignatura donde se trabaja el Dibujo Artístico, se denomina Expresión Gráfica.

La expresión gráfica deberá ir de la mano con el uso adecuado de la tecnología digital, en primer lugar porque somos capaces de crear nuevas formas mentales a partir del aprovechamiento de las nuevas tecnologías; y en segundo lugar porque los resultados no deseados, debido principalmente a la falta de conocimientos técnicos para su aplicación, puede provocar resultados que cambien completamente el sentido de lo que el diseñador y el cliente esperan obtener y, a final de cuentas, cambia la expresión gráfica del producto, que en la mayoría de las ocasiones estaremos hablando de miles de productos que deberán estar controlados para intentar producir los mismos efectos en el público o mercado deseado. Elizalde, (2016. P.187)

Actualmente, en un contexto post-pandemia, se presentaron adversidades para la enseñanza y la humanidad en general. Debido a la pandemia mundial llamada COVID 19, las instituciones educativas en todos los niveles, migró hacia una enseñanza de manera virtual, mediante plataformas educativas. Esto aumentó el nivel de dificultad en

esta asignatura, ya que se debió enseñar con ayuda de herramientas digitales, dejando a un lado el lápiz tradicional para dar paso al lápiz óptico; por lo tanto, estas son herramientas propias de Diseño. Dicho esto, queda muy claro lo que dice en su cita Elizalde. El docente que imparte esta asignatura debe tener los conocimientos sobre el perfil profesional del diseñador. Esto debido a que el Dibujo Artístico no se enseña solo de una manera analógica, ya que existe la tecnología para dibujar digitalmente si se lo requiere, conservando el proceso cognitivo interno que permite dibujar, combinando cerebro-mano, imaginación-boceto, idea-gráfico.

En cuanto a los contenidos de la planificación microcurricular o sílabo se evidenció que responden a una visión artística o desde un planteamiento afín a las Bellas Artes, más no al perfil profesional del diseñador – comunicador visual. Por citar un ejemplo, la Unidad I titula: El Dibujo y la Plástica y dentro de sus conocimientos a desarrollar constan: conceptos y definiciones de Artes Plásticas, Bodegón, Composición Artística. La Unidad II titula: Anatomía Artística, que se concentra en la configuración del dibujo del cuerpo humano. La Unidad III titula: La Composición y el Paisaje, donde se detalla como conocimientos: El Paisaje y Tipos de Paisaje. Y solo una parte de la Unidad V, dedica contenidos más afines al campo del Diseño, por ejemplo: la caricatura y el cómic; sin embargo, estos contenidos son más afines a la asignatura de Ilustración. Escalante, (2022. P|.3-8).

El estado actual del sílabo está compuesto de cuatro unidades de 24 horas de aprendizaje cada uno. Los cuales, como se detalló en el párrafo anterior, abarcan contenidos poco relevantes para las exigencias que demanda la profesión del diseñador. Del mismo modo, carecen de contenidos esenciales que contribuyen al Diseño, ya que “es imprescindible, tomando en cuenta que los conocimientos, habilidades y valores en las

universidades, deben vincularse a los requerimientos sociales para el logro de la formación profesional.” Arana y Armenteros, (1997. P. 19).

Otro factor que incide en las deficiencias de la enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Dibujo Artístico y asignaturas afines, es que las metodologías de enseñanza y estrategias didácticas son inadecuadas y poco afines a los resultados de aprendizaje. Considerando que el docente no posee la formación afín, utiliza la repetición exagerada de ejercicios prácticos, como estrategia. Esta práctica, en lugar de motivar al estudiante, provoca cansancio y desinterés de trabajar en clase.

A estas problemáticas se suma, la falta de inversión para adecuar aulas, e implementar talleres de Dibujo Artístico, para el desarrollo y entrenamiento práctico de los estudiantes. La falta de los recursos necesarios que se destinan a la asignatura de Dibujo Artístico como: caballetes, mesas para dibujo, iluminación de los espacios destinados para el efecto, es deficiente. La asignatura se imparte en aulas carentes de condiciones y herramientas que motiven los aprendizajes; por lo tanto, los estudiantes le restan importancia al Dibujo Artístico.

Finalmente, a través de la observación durante ocho años de experiencia docente de la asignatura de Dibujo Artístico de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil, se percibe como deficiencia del proceso de la enseñanza - aprendizaje que las habilidades y destrezas para el Dibujo Artístico en las condiciones de ingreso de los estudiantes es limitada y muy heterogénea. Esto se debe a que en la mayor parte de ellos habían elegido estudiar otra Carrera como primera opción y Diseño Gráfico como segunda o tercera opción. Precisamente manifiestan, debido a la carencia de habilidades para el Dibujo Artístico y los bajos niveles de creatividad. No obstante, fueron derivados a la carrera de Diseño, producto de los resultados de los organismos de control.

1.3. Objetivos

1.3.1. General

- Validar una estrategia didáctica para la asignatura de Dibujo Artístico que desarrolle las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

1.3.2. Específicos

- Describir las perspectivas teóricas y metodológicas que fundamente la estrategia didáctica para la asignatura de Dibujo Artístico^(V1) y las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual^(V2) de los estudiantes de Diseño Gráfico.
- Diagnosticar el estado actual respecto a las estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura de Dibujo Artístico y las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidadde Guayaquil.
- Proyectar una estrategia didáctica para la asignatura de Dibujo Artístico que desarrolle las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo,comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.
- Validar mediante criterio de expertos la estrategia didáctica para la asignatura de Dibujo Artístico que desarrolle las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidadde Guayaquil.

CAPITULO II

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

2.1. Antecedentes

Previo al desarrollo de esta investigación se realizó una pesquisa bibliográfica para recopilar información sobre estudios relacionados con el análisis andragógico de las estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura de Dibujo Artístico y materias afines al proceso creativo. Esto, con la finalidad de consolidar el estudio de este trabajo, en el cual se podrá evidenciar el impacto que tiene el dibujo en el desarrollo de habilidades y destrezas propias del diseñador. Al mismo tiempo, demostrar la importancia de analizar los contenidos de la asignatura de Dibujo Artístico, para comprender las posibles dinámicas de discurso de lenguaje profesional del Diseño en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Teixeira, L.S. (2016). En su trabajo denominado “Andragogía y gestión educativa: La construcción de una metodología direccionada a la educación de enseñanza superior”. Tesis de Posgrado. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Detalla como objetivo general, analizar los impactos de la adopción de la andragogía como metodología en el espacio de educación enseñanza superior. En esta investigación presenta la andragogía como una alternativa metodológica de enseñanza, la misma que ayudará a crear y proponer un lenguaje profesional del diseño en la asignatura de Dibujo Artístico. El trabajo completo se puede visualizar en: <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.1276/te.1276.pdf>

Correa, P. (2020). En su trabajo “Enseñanza de la Didáctica en Educación Artística y las Artes Visuales en Colombia, un Punto de Referencia Conceptual y Metodológica” Tesis de Maestría Universidad de Caldas Facultad de Artes y Humanidades Programa

Maestría en Educación Manizales, Colombia 2020 pdf. Señala que esta investigación ayudará con información de cómo podemos identificar comprensivamente las perspectivas teóricas, conceptuales, metodológicas y evaluativas sobre la didáctica y su enseñanza, presentes en los planes de estudio de Educación Artística. El trabajo completo puede visualizarse en https://repositorio.ucaldas.edu.co/bitstream/handle/ucaldas/16877/TESIS_FINAL_ARTES%20VISUALES_PAULA_ANDREA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Nuria López Pérez (2017). En su tesis doctoral denominada: “El aprendizaje del Dibujo como herramienta de conocimiento y desarrollo personal” de la Universidad de Jaén Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal. Detalla que este estudio proporciona muchos tipos y enfoques del Dibujo y cada uno aporta distintas herramientas y posibilidades de crecimiento, aprendizaje, desarrollo de destrezas, disfrute, pensamiento, comunicación y expresión. Su trabajo completo se ubica en: <http://ruja.ujaen.es/bitstream/10953/813/1/9788491590774.pdf>

Bernardete M. y De Agrela (2012). En su trabajo “Orientación comunicativa emocional en el aprendizaje andragógico”. De la Universidad de Carabobo, Facultad de Ciencias de la Educación. Estudios de Doctorado en Educación. Explica que la investigación aportará un abordaje educativo, presentando los sentidos de cambios en el aprendizaje y la importancia del lenguaje y la representación andragógica en la Universidad.

Los trabajos citados constituyeron antecedentes teóricos y también aportaron algunos aspectos metodológicos empelados en la investigación. Sobre todo, afirmaron la pertinencia del estudio del campo del Dibujo Artístico en el contexto de formación de los futuros diseñadores gráficos.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1.- Fundamentación epistemológica

2.2.1.1.- Sombreros creativos de Rich Gold

Diseñador y profesor de la Universidad de Berkeley, creó los innovadores sombreros como una herramienta para pensar. ideas de arte, ciencia, diseño e ingeniería como sombreros creativos que simbolizan muchos estilos y enfoques de pensamiento creativo, y sugiere sus conexiones desde una perspectiva práctica. las ideas se entienden como sombreros que pueden usarse por separado para plantear preguntas epistemológicas sobre los modos, los supuestos subyacentes y los métodos de adquisición del conocimiento, así como los límites de cada campo. No obstante, es importante señalar que la práctica disciplinaria actual tiende ser multidisciplinar y compleja.

Los sombreros creativos también son considerados como una metodología de pensamiento creativo que busca estimular el pensamiento lateral y fomentar la creatividad en la resolución de problemas, Para Rich, además, *la creatividad no es simplemente hacer algo nuevo, sino «hacer algo nuevo que cree una nueva categoría, un nuevo género o un nuevo tipo de cosa»*. (Gold, 2007 en Ynoub, 2021)

Ynoub explica el "sombrero de creatividad" de Rich Gold como una herramienta útil para fomentar la creatividad y la innovación en el diseño y la resolución de problemas en general. Ynoub enfatiza la importancia de los diferentes sombreros y cómo cada sombrero puede ayudarlo a enfocar su pensamiento y explorar diferentes perspectivas y soluciones. Además, destaca la conexión entre el “sombrero creativo” y otros métodos de pensamiento creativo, como el pensamiento divergente y el pensamiento lateral. En general, cree que los sombreros creativos es una herramienta

valiosa para cualquiera que busque desarrollar la creatividad y las habilidades innovadoras para resolver problemas. Rich Gold promueve enfoques importantes, como un enfoque en la creatividad, la colaboración, la cultura y el pensamiento lateral.

Enfoque en la creatividad. - Centrarse en la creatividad y reconocer que el diseño es más que un proceso técnico y requiere un pensamiento creativo para crear diseños innovadores y significativos. El autor se centra en la importancia de la creatividad en el diseño. Valbuena indica que "El enfoque cognitivo de creatividad como el más común en los estudios de Diseño, seguido, aunque con mucha distancia, por el enfoque sociocultural-histórico, lo que esto devela es la urgente necesidad de ampliar y diversificar la investigación en el campo". Valbuena, W. (2018, p.123).

La importancia de la colaboración. - Gold y Ynoub enfatizan la importancia de la colaboración en el proceso de diseño. El enfoque de investigación actual también reconoce que los diseñadores no trabajan de forma aislada y que la colaboración puede conducir a diseños más ricos y significativos porque la colaboración puede ocurrir en diferentes niveles de diseño. Por ejemplo, los diseñadores pueden colaborar, compartir ideas, trabajar juntos en proyectos y darse retroalimentación entre ellos. Esta colaboración entre pares puede crear un ambiente para la creatividad y el aprendizaje compartido.

Enfoque en la cultura. - Gold y Ynoub discuten la relación entre diseño y cultura. Al igual que con el proyecto de tesis, este documento reconoce que la cultura influye en el diseño y que los diseñadores necesitan comprender las diferentes culturas en las que trabajan. Los autores lideran la investigación sobre cómo la cultura y la diversidad cultural pueden incorporarse al proceso de diseño y cómo se puede enseñar a los estudiantes de diseño gráfico a ser sensibles a las diferentes culturas. Este enfoque de "pensamiento lateral" es una forma de fomentar la creatividad en el diseño y también puede ser una herramienta poderosa para superar los bloqueos creativos y generar nuevas ideas.

Además, desarrollan ideas y enfoques innovadores para las estrategias de enseñanza utilizadas para desarrollar actividades y habilidades en el proceso creativo de los estudiantes de diseño gráfico. Un enfoque en la creatividad, la colaboración, la cultura y el pensamiento lateral son algunos de los temas explorados en el estudio.

Rafael Salguero también explica el "Sombrero de la creatividad" de Rich Gold como una herramienta valiosa para desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico al diseñar y resolver problemas comunes. En su artículo "Los sombreros creativos de Rich Gold y el hemisferio cultural" (2023), enfatiza la importancia de los diferentes sombreros y cómo cada sombrero ayuda a los estudiantes a enfocar su pensamiento en diferentes perspectivas y soluciones.

Sin embargo, Salguero también ofreció una crítica constructiva de los sombreros creativos, argumentando que el método puede estar demasiado centrado en resolver problemas a corto plazo sin la suficiente consideración de la ética y la responsabilidad social. Esto sugiere que el método del "sombrero creativo" debe complementarse con otras perspectivas, como la teoría crítica y la ética del diseño, para garantizar una educación integral para los estudiantes de diseño gráfico. En general, cree que el "sombrero creativo" puede ser una herramienta valiosa, pero debe usarse junto con otras perspectivas y enfoques para un enfoque más holístico y responsable de la educación de los estudiantes de diseño gráfico.

En conclusión, cabe señalar que el sombrero creativo que ofrece Rich Gold no está directamente relacionado con el dibujo artístico. Sin embargo, ambas ideas comparten el objetivo de fomentar la creatividad y explorar diferentes perspectivas y enfoques. Piense en ello como una técnica de pensamiento creativo que se puede aplicar por igual a cualquier campo creativo, incluido el dibujo artístico, para explorar diferentes técnicas

y perspectivas en el proceso creativo. El uso de diferentes sombreros les permite a los estudiantes considerar diferentes aspectos del diseño, incluida la función, la forma, el color, el estilo y el impacto emocional.

Tabla 1.- Análisis comparativo de contenidos bajo el enfoque de los sombreros creativos de Rich Gold.

DIBUJO ARTÍSTICO			
ARTE	DISEÑO	CIENCIA	INGENIERÍA
<p>Bodegón Composición Estructuras compositivas Leyes: Jerarquía</p>	<p>Boceto Fundamentos del Diseño Punto Línea Plano Volumen</p>	<p>Teoría del Color Tipos de color: aditivos y sustractivos Propiedades del color: Tono, Matiz, Saturación.</p>	<p>Prototipos Dibujo de un envase</p>
<p>Anatomía humana Representación de la figura humana Realismo y expresión</p>	<p>Diseño de patrones Creación de patrones y texturas</p>	<p>Materiales y Herramientas Tipos de pinturas, texturas</p>	<p>Perspectiva Dibujo de objetos técnicos (Herramientas, estructuras, maquinaria) Dibujo bidimensionales y tridimensionales</p>
<p>Luz y Sombra Para crear efectos de volumen y profundidad en las representaciones.</p>	<p>Dibujo de objetos Diseño de personajes Cómico, caricatura</p> <p>Formas y volúmenes Desarrollo de habilidades para representar objetos y espacios tridimensionales con precisión y realismo.</p>	<p>Figuras Geométricas Círculo, triángulos y polígonos</p> <p>Proporción Tamaño, escala Relación entre elementos del diseño</p>	
	<p>Diseño de personajes Cómico, caricatura</p>	<p>Anamorfosis Percepción visual</p>	

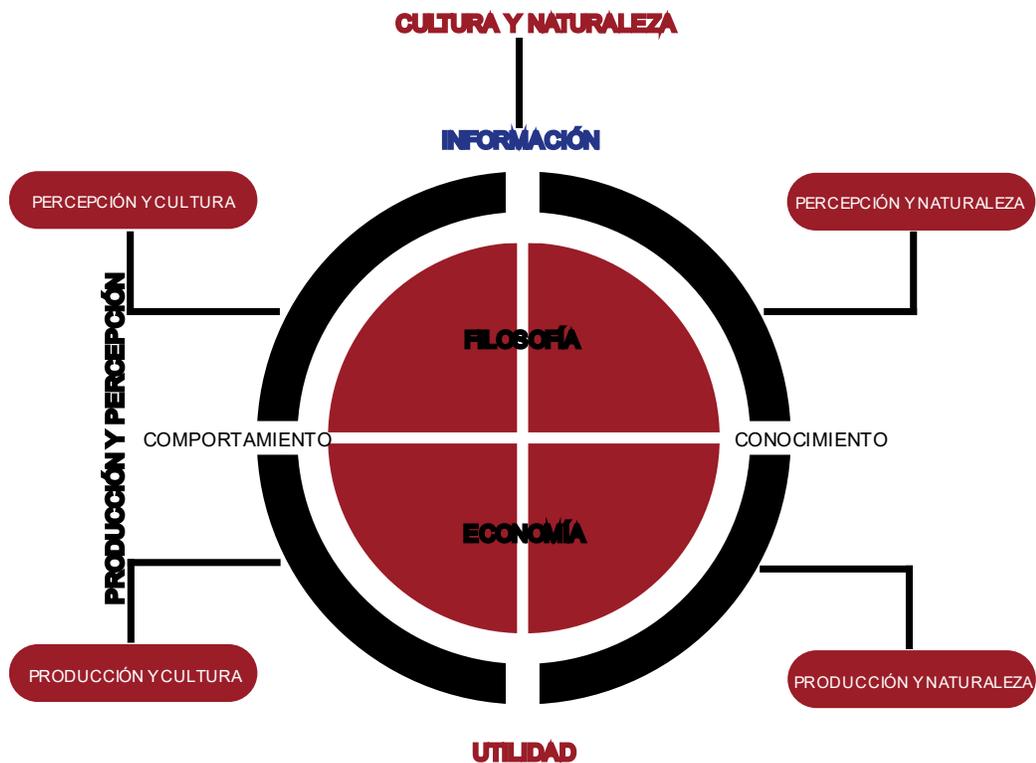
Fuente: Elaboración propia

2.2.1.2.- Modelo de Neri Oxman

Neri Oxman es una arquitecta, diseñadora e inventora que es conocida por establecer un modelo para interpretar que la creatividad está inmersa en la interacción entre arte, ciencia y diseño y la ingeniería. Oxman reinterpreta el ciclo de Krebs reemplazando los compuestos de carbono. *En concreto propone una lectura dinámica, a partir de una analogía entre el ciclo metabólico de Krebs, y el que llama “ciclo de creatividad de Krebs”,* (Ynoub, p. 13)

“El Ciclo de Creatividad de Krebs (KCC) es un mapa que describe la perpetuación de la energía creativa (ATP creativo o “CreATP”), análogo al Ciclo de Krebs propiamente dicho. En esta analogía, las cuatro modalidades de la creatividad humana: ciencia, ingeniería, diseño y arte, reemplazan los compuestos de carbono del ciclo de Krebs. Cada una de las modalidades (o “compuestos”) produce “circulación” al transformarse en otra” Oxman (Ynoub 2016; p. 4).

Figura 2.- Interpretación gráfica del enfoque epistemológico de Neri Oxman



Fuente: Elaboración propia

La contribución de una disciplina se convierte en el producto de otra. Analizando detenidamente el gráfico del (KCC) entendemos que, la ciencia convierte la información en conocimiento, la ingeniería convierte el conocimiento en utilidad, el diseño convierte la utilidad en comportamiento y contexto cultural, y el arte entonces adopta este comportamiento cultural y cuestiona nuestra percepción del mundo. Cada uno de ellos se retroalimenta de lo que generó el anterior. Oxman entiende la creatividad como un ciclo que se mueve por etapas entre diferentes disciplinas, por consiguiente, el ciclo (KCC) se convierte así en un motor creativo porque creatividad fluye entre disciplinas.

Para los investigadores el "Modelo de Neri Oxman" se convierte en una fuente interesante de información y perspectivas teóricas para esta investigación por los diferentes criterios que pueden aportar en las estrategias didácticas aplicadas al desarrollo de actividades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de diseño gráfico. A continuación, preciso los que se considera más relevantes.

La interdisciplinariedad. - La importancia del diseño interdisciplinario y cómo promueve la innovación y la creatividad. Oxman afirma que los diseñadores no pueden trabajar de forma aislada y que la colaboración con otras disciplinas puede ser la clave para las ideas y las soluciones creativas, por lo que dibujar puede conducir a la creación de obras de arte innovadoras y únicas que aborden problemas y temas. interdisciplinario. De la Tejera afirma que "la interdisciplinariedad, en la enseñanza universitaria, adquiere un rol fundamental en la trasmisión del conocimiento científico, mediante la integración de contenidos y los saberes.". De la Tejera, N. (2019, p.58).

La filosofía de diseño de Neria Oxman se centra en la interdisciplinariedad, lo que significa que ella y su equipo colaboran con expertos de diversas disciplinas, incluidas la biología, la ingeniería, la ciencia de los materiales y la informática, para diseñar soluciones creativas y eficaces. En este sentido, la interdisciplinariedad está relacionada con el dibujo, ya que los artistas también pueden adoptar un enfoque interdisciplinar a la hora de desarrollar sus obras en colaboración con expertos de otras disciplinas. Por

ejemplo, los artistas pueden colaborar con los científicos para estudiar las propiedades de ciertos materiales y cómo se pueden utilizar en el dibujo. Alternativamente, un artista puede trabajar con un arquitecto o diseñador industrial para descubrir cómo se pueden utilizar las técnicas de dibujo artístico en el diseño de estructuras y objetos.

El uso de la tecnología en el diseño. - Destaca el papel de la tecnología en el diseño y cómo posibilita nuevas formas de creación y producción. Al analizar esto, podemos combinar estrategias de aprendizaje en el proceso de diseño para enseñar a los estudiantes cómo usar la tecnología de manera creativa en el proceso de dibujo artístico, lo que nos permite crear obras de arte más complejas y delicadas. Por ejemplo, el uso de programas de diseño asistidos por computadora y herramientas digitales puede ayudar a los artistas a crear obras de arte más precisas y detalladas.

El diseño bioinspirado. - Neri Oxman revela cómo este diseño puede crear soluciones sostenibles y respetuosas con el medio ambiente, reconociendo que el diseño debe ser igual, por lo que este estándar puede ayudar a los estudiantes de diseño gráfico a comprender el impacto medioambiental de sus diseños y promover el diseño sostenible. Basado en la investigación en la intersección de la biología, el diseño y la tecnología, Oxman crea estructuras y objetos inspirados en la naturaleza y adaptados a las necesidades humanas. En este sentido, la pintura artística contribuye en gran medida al diseño de inspiración biológica, ya que se pueden utilizar elementos y patrones naturales como plantas, animales y paisajes para crear obras de arte. Marín "El diseño bioinspirado se desarrolla conscientemente a través de la investigación, el estudio y el análisis de cómo los organismos vivos han desarrollado soluciones, superado los retos del mundo natural.". Marín, N. (2022, p.37).

La experimentación y la exploración. - Oxman reconoce que la experimentación y la exploración pueden ser herramientas poderosas para fomentar la creatividad y la innovación en el proceso de diseño y cómo se pueden incorporar a las estrategias de

aprendizaje. Su filosofía de diseño se centra en la experimentación y la exploración para descubrir nuevas formas y estructuras que puedan adaptarse a las necesidades humanas. En este sentido, el énfasis de Oxman en la experimentación y la exploración puede relacionarse con la pintura artística. En la pintura de bellas artes, un artista también puede descubrir nuevas formas, técnicas y estilos a través de la experimentación y la investigación. Los artistas pueden experimentar con diferentes materiales y técnicas para descubrir nuevos efectos y posibilidades creativas. Explorar diferentes temas y estilos también puede ayudar a los artistas a descubrir su propio toque y estilo personal. El enfoque epistemológico de Gold y Oxman nos lleva a concluir que la cooperación entre ciencia, arte, diseño y tecnología es importante para la creación de nuevas soluciones y productos innovadores. En ese sentido, el dibujo artístico puede considerarse una herramienta fundamental para generar ideas y soluciones innovadoras en la enseñanza del dibujo. Se puede utilizar como una herramienta para explorar ideas y comunicación visual. Al dibujar, los alumnos aprenden a observar el mundo que les rodea ya representarlo de forma creativa y expresiva. Además, el dibujo artístico se puede utilizar como herramienta para enseñar otras habilidades como la anatomía, la perspectiva y el diseño de personas y objetos.

2.2.2.- Análisis historiográfico del Dibujo Artístico en la enseñanza del Diseño

El dibujo artístico ha sido parte de la enseñanza del dibujo desde tiempos antiguos. Desde la Grecia clásica, se consideraba el dibujo artístico como una habilidad fundamental para la educación de los jóvenes, junto con la música y la gimnasia. Durante la Edad Media y el Renacimiento, el dibujo artístico se utilizó como herramienta para el aprendizaje de la anatomía y la perspectiva, así como para la creación de obras de arte. Martín indica que "busca motivar a los estudiantes a desarrollar su creatividad y a dotar a sus trabajos de una amplitud trascendental, para que esto, pueda servir de ayuda al alumno a formar su propia configuración de expresión.". Martín Lozano, P. (2022, p.19)

Con la Revolución Industrial, el dibujo artístico se convirtió en una habilidad fundamental para la producción en masa de objetos y maquinarias. Las escuelas técnicas y de arte surgieron para enseñar estas habilidades y muchos artistas y diseñadores comenzaron a trabajar en la producción de bienes de consumo. Schwab menciona que "la revolución digital que ha estado ocurriendo desde mediados

del siglo pasado. Esta Cuarta Revolución Industrial se caracteriza por una fusión de tecnologías que está difuminando las líneas entre las esferas física, digital y biológica". Schwab, K. (2020, p.1)

Para el siglo XX, con el surgimiento del diseño gráfico, el dibujo artístico se convirtió en una herramienta fundamental para la creación de imágenes y mensajes visuales. Muchos artistas y diseñadores comenzaron a experimentar con técnicas y estilos diferentes, y a fusionar el arte con la tecnología para crear obras de arte interactivas y multimedia. Tal y como hemos podido evidenciar a través del tiempo, el diseño gráfico experimento una evolución significativa después de la revolución industrial, dado que el creciente uso de la tecnología y la producción en masa impulsaron la necesidad de comunicar de manera efectiva y rápida a través de la publicidad y el diseño gráfico. Algunas de las principales formas en que evolucionó el Diseño Gráfico después de la revolución industrial son las siguientes. Escobar indica que "La representación, la visualización de alternativas a un problema dado y la elaboración de bocetos, maquetas o modelos son importantes para desarrollar habilidades clave en la práctica profesional.". Escobar, M. F. R. (2020, p.80)

Desarrollo de la tipografía: se crearon nuevas tipografías y fuentes, lo que proporcionó una mayor variedad y flexibilidad en la creación de diseños gráficos.

Figura 3.- Imprenta primitiva



Fuente: Marcos García, J. J. (2015). Tipografía del griego clásico. Análisis e historia desde la invención de la imprenta hasta la era digital. Librería-Editorial Dykinson.

Estándares de impresión: se siguen normas y estándares de impresión que permitieron una producción más

rápida y eficiente de diseños gráficos.

Uso de la fotografía: la invención de la fotografía permitió la incorporación de imágenes en los diseños gráficos, lo que amplió las posibilidades de comunicación visual.

Figura 4.- Cámara oscura

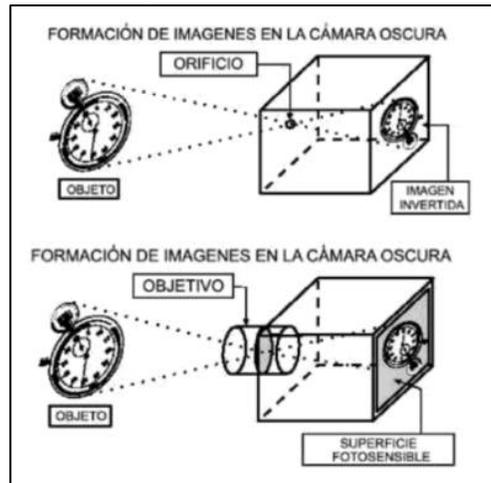


Ilustración del funcionamiento de una cámara oscura.

Fuente: Bergondo, E. (2009). Fundamentos de la fotografía. Ministerio de Educación.

Arte y diseño modernista: el arte y diseño modernista se desarrollaron como una reacción a la estética tradicional y buscaron la simplicidad, la funcionalidad y la pureza visual. Es por eso que ha sido apreciado por su capacidad de transmitir mensajes de manera eficiente, como por ejemplo en la tipografía legible, colores contrastes y diseños limpios pueden transmitir información clara y directa. Da Costa Braga, M., & Devalle, V. mencionan "La ruptura con el modernismo modernista figurativo, que representaba la llegada del arte abstracto, ya había sido anunciada en 1949 en otro Museo de Arte Moderno, el MAM-SP, en la misma ciudad de San Pablo". Da Costa Braga, M., & Devalle, V. (2022, p.16)

Diseño gráfico de propaganda: durante la Primera y Segunda Guerra Mundial, el Diseño Gráfico se desarrolló para crear propaganda y mensajes de guerra, lo que impulsó el desarrollo de nuevas técnicas y estilos en el diseño gráfico. Como diseñador, el diseño de propaganda es un tema que evoca diferentes opiniones y consideraciones. Algunos diseñadores pueden verlo como una herramienta poderosa para comunicar mensajes persuasivos y crear conciencia sobre un tema o producto específico y otros pueden tener reservas sobre su ética y su potencial para manipular a las personas, sin embargo, desde un punto de vista creativo, el diseño de propaganda puede presentar desafíos interesantes. Martín asegura que "La propaganda es de los primeros en hacer uso de la

fotografía con fines de manipulación política e ideológica." Martín de Blas, D. (2019, p.54)

En general, la revolución industrial aceleró el desarrollo y evolución del Diseño Gráfico al permitir la producción en masa y la difusión de mensajes visuales a gran escala. La Escuela Estatal de Kensington, el movimiento Arts and Crafts, el movimiento Art Nouveau y la Escuela Bauhaus son importantes movimientos que han dejado una huella significativa en el diseño gracias al aporte que hicieron estos movimientos a la enseñanza del Diseño.

Figura 5.- Poster " I WANT YOU" de James Montgomery Flagg



Fuente: Manzanera, L. (2013). El Tío Sam cumple 200 años. Clío: Revista de historia, (143), 98.

Escuela Estatal de Kensington: esta escuela contribuyó a la formación de una educación formal en diseño y artes gráficas. Enseñaba la importancia de la funcionalidad, la simplicidad y el buen diseño en la producción en masa, lo que ayudó a establecer los fundamentos de la Teoría del Diseño.

El enfoque de la Escuela Estatal de Kensington en el Dibujo Artístico se centró en la enseñanza de la anatomía, la perspectiva, la sombra y la luz, la composición y otros aspectos técnicos del dibujo. Los estudiantes aprendieron a observar y dibujar con precisión, lo que les permitió crear diseños

más precisos y detallados. Además, también aprendieron a utilizar diferentes materiales y técnicas de dibujo para crear efectos visuales y texturas diferentes. Por lo tanto, cabe decir que el Dibujo Artístico también desempeñó un papel importante en la enseñanza del diseño en la Escuela Estatal de Kensington al fomentar la creatividad y la originalidad en los estudiantes, lo que les permitió desarrollar su propio estilo personal y enfoque creativo en el diseño. Castro-Serpa, M., & Rojas-Gross menciona que "para implementar una innovación educativa en la enseñanza de la anatomía interdisciplinar, sería útil la pintura corporal. Teniendo en cuenta que los estudiantes del siglo XXI buscan un aprendizaje basado en una aproximación creativa.". Castro-Serpa, M., & Rojas-Gross, L. (2021, p.2)

Movimiento Arts and Crafts: este movimiento abogó por la artesanía y la producción de objetos únicos y bien diseñados. Su enfoque en la calidad y la artesanía influyó la creación de objetos de diseño que eran visualmente atractivos y estaban bien elaborados, es por eso que el Dibujo fue considerado esencial, ya que los diseñadores y artesanos de este movimiento creían que la habilidad en el dibujo era fundamental para la creación de diseños de calidad y la producción de objetos bien hechos. Mateos indica que "Este movimiento hay que estudiarlo y analizarlo, en primer lugar, desde el punto de vista ideológico, no tanto estilístico, ya que dentro del mismo movimiento hay autores que comparten la misma ideología, pero difieren en el estilo.". Mateos Guzmán, M. E. (2019, p.10)

Los diseños de los objetos producidos en el marco de este movimiento se basaban en la observación de la naturaleza y la exploración de las formas y patrones de la misma. Los diseñadores y artesanos solían hacer sus propios dibujos y bocetos como parte del proceso de diseño, además fue utilizado para enseñar a los estudiantes del movimiento Arts and Crafts sobre los principios estéticos y las técnicas de diseño, esto quiere decir que los estudiantes aprendieron sobre la teoría del color y la composición a través de la práctica del dibujo, lo cual tendría como único objetivo que adquirieran habilidades para aplicar los principios de diseño en la producción de objetos y diseños de calidad.

Figura 6.- Papel pintado Trellis, de William Morris -1862



Fuente: Cumming, E., & Kaplan, W. (1991). The arts and crafts movement (pp. 18-22). London: Thames and Hudson.

Movimiento Art Nouveau: el Art Nouveau se caracterizó por el uso de líneas curvas, motivos naturales y el uso creativo del color. Su estilo ornamental y fluido ha influenciado muchos aspectos del diseño gráfico, como la tipografía, la ilustración y la publicidad. Díaz menciona que "La identificación de Robert y de Szabo, maestros de forja de Prouvé, con el movimiento art nouveau explica que los recursos formales empleados por ambos se inspiren en motivos naturales, en un proceso de liberación de sus obras". Díaz, D. M. (2020, p.122)

En el movimiento Art Nouveau, el dibujo artístico se valió de la naturaleza y los elementos orgánicos para crear diseños basados en ellos. Los artistas y diseñadores del movimiento Art Nouveau creían que el dibujo y la observación de la naturaleza eran esenciales para la creación de diseños y objetos con un estilo distintivo. Los dibujos y bocetos de las formas y patrones de la naturaleza y se convirtieron en la base de los diseños y patrones del movimiento Art Nouveau, en este sentido no cabe duda que este movimiento estuvo enfocado en el diseño bioinspirado.

Figura 7.- Litografía de Alphonse Mucha -1897

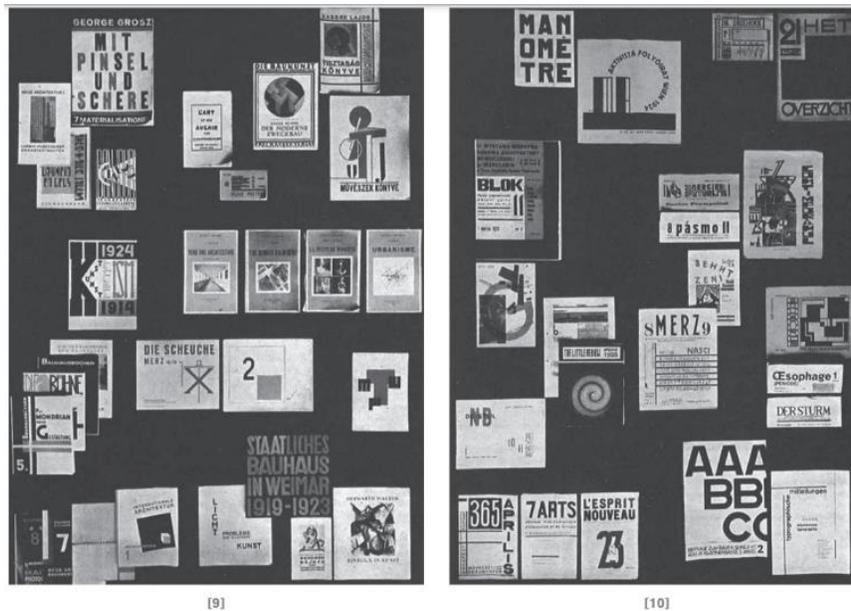


Fuente: Ulmer, R., & Mucha, A. (1994). Alfons Mucha. Taschen.

Escuela Bauhaus. - la escuela Bauhaus se enfocó en la idea de que la forma sigue la función y abogó por la simplicidad y la funcionalidad en el diseño. Esta escuela experimentó con nuevas técnicas y tecnologías, y sus profesores y alumnos sentaron las bases para la creación de un enfoque más racional y sistemático en el diseño, teniendo como parte integral la enseñanza del Dibujo, ya que se consideraba esencial para la formación de los estudiantes en la comprensión y aplicación de los principios fundamentales del diseño. la Gropius asegura que "Ha sido un verdadero laboratorio experimental de diversas vanguardias, en convivencia, de modo conflictivo, con el complejo proceso político alemán e internacional de la época." . la Gropius, W. (2021, p.3)

Los estudiantes aprendieron a dibujar tanto a mano alzada como con herramientas técnicas, y se les enseñó a representar objetos y formas en diferentes perspectivas y en diferentes estilos, también aprendieron a aplicar técnicas de dibujo a la producción industrial y a crear diseños que pudieran ser producidos en masa, de este modo podemos enfatizar que relacionaron de manera efectiva el enfoque arte y tecnología, tal como lo expresa Gold en su metodología de los sombreros creativos.

Figura 8.- Algunos Libros de nuestro tiempo



Fuente: Das Werk, n° 7, 1926, p. 233. [10] Th. Hoffmann. Algunas revistas de nuestro tiempo.

En conclusión, todos estos movimientos han contribuido significativamente al desarrollo del diseño a través de la educación formal, el énfasis en la calidad y artesanía, el uso de la naturaleza y el enfoque en la funcionalidad y simplicidad. Cada movimiento ha dejado una marca importante en la historia del diseño, y su legado continúa influyendo en el diseño contemporáneo en la actualidad, dado que sus aportes contribuyen a enfoques y criterios de grandes exponentes del diseño.

Gracias a todo lo anterior expuesto, podemos enfatizar que la enseñanza del Dibujo Artístico en el Diseño Gráfico ha evolucionado significativamente desde sus inicios hasta la actualidad. En sus primeras etapas estaba principalmente enfocada en la técnica y el dominio de herramientas específicas, como la tipografía y la composición. Sin embargo, con el tiempo, se ha ido expandiendo para incluir una comprensión más amplia de la teoría del diseño, la historia del arte y el diseño, la psicología del color y la comunicación visual. La colaboración entre la ciencia, el arte, el diseño y la tecnología puede abrir nuevas posibilidades para la enseñanza del dibujo artístico y para la creación de soluciones innovadoras.

En la actualidad, la enseñanza del Diseño Gráfico se enfoca en el desarrollo de habilidades y competencias en múltiples áreas, incluyendo el pensamiento crítico, la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración. Además, ha incorporado el uso de tecnología de vanguardia, como el diseño digital y la animación, para preparar a los estudiantes para el mercado laboral actual. Noël sostiene que necesitamos ayudar a los estudiantes no solo a encontrar trabajo, sino a prosperar como diseñadores a medida que evoluciona la disciplina. Noël, (2020, p. 5)

Otro aspecto importante ha sido el énfasis en la ética y la responsabilidad social en el diseño, lo que implica considerar el impacto que el Diseño puede tener en la sociedad y el medio ambiente. En general, la enseñanza del Diseño Gráfico ha evolucionado para ser más inclusiva, colaborativa y consciente de la importancia de la comunicación visual en la sociedad actual.

Figura 9.- Línea de tiempo (Evolución del Diseño)



2.2.3.-Aproximaciones conceptuales del Dibujo Artístico desde autores clásicos y contemporáneos

2.2.3.1.- Leonardo da Vinci

Considerado uno de los grandes maestros del dibujo, Leonardo da Vinci afirmaba que el dibujo era la base de todas las artes. Para él, el dibujo era el medio principal para representar la naturaleza y capturar la forma y la estructura de los objetos. Leonardo da Vinci fue un genio del Renacimiento conocido por su habilidad excepcional en el dibujo, y su influencia en el arte y la ciencia perdura hasta la actualidad. Edwards indica que "Leonardo era un científico que deseaba descubrir los secretos del mundo natural, y también era un ingeniero y un inventor.". Edwards, R. (2019, p.4)

Su enfoque en el dibujo como la base fundamental de las artes destaca la importancia de dominar esta disciplina para lograr una comprensión más profunda de la representación visual. Además, al considerar el dibujo como el medio principal para capturar la naturaleza y la forma de los objetos, Leonardo da Vinci nos invita a observar detenidamente el entorno, a analizar y comprender la estructura y los detalles, y a plasmarlos de manera precisa y expresiva en las creaciones artísticas. Jarrod Parra, L., & Criado Mainar indica que "Estos estudios los comenzó con un interés artístico, como material auxiliar para la realización de algunas de sus obras, como pueden ser la Última cena o la Batalla de Anghiari, al igual que hicieron otros artistas del Renacimiento italiano.". Jarrod Parra, L., & Criado Mainar, (2019, p.9)

Se selecciono a Leonardo da Vinci por ser considerado una figura simbólica que encarna la riqueza y amplitud de la pintura como disciplina artística y científica, además su legado en el arte, la ciencia y la cultura persiste y continúa inspirando a artistas y científicos.

2.2.3.2.- John Ruskin

Este crítico de arte y escritor inglés del siglo XIX definió el dibujo artístico como "la expresión franca y clara del pensamiento". Ruskin creía que el dibujo era una herramienta fundamental para observar y comprender el mundo, y que su práctica podía ayudar a desarrollar la percepción y la sensibilidad estética. Fernández menciona que "la dimensión artística del ornamento, profundamente ligada a una concepción religiosa de la naturaleza, supuso una de las aportaciones más importantes al pensamiento romántico y arquitectónico de la época". Fernández Posadas, J.

(2021, p.3)

Este autor asevera que la práctica del dibujo ayuda a desarrollar la percepción y la sensibilidad estética es especialmente relevante en el contexto del Diseño Gráfico ya que es esencial tener una sensibilidad estética aguda y una comprensión profunda de los elementos visuales y su impacto emocional. Esta perspectiva es especialmente valiosa en el Diseño Gráfico, donde el proceso de ideación y conceptualización es esencial para la creación de soluciones visuales efectivas.

John Ruskin ha sido seleccionado en la categoría Enfoques Conceptuales del dibujo debido a que estableció las bases del dibujo como forma de expresión del pensamiento. Su influencia en la educación y la estética del arte ha dejado una huella duradera en la historia del arte y el pensamiento cultural.

2.2.3.3.- José María Parramón

José María Parramón (1933-2010) fue un artista y escritor español conocido por enseñar arte y preparar libros de texto de arte. Según Parramón, el dibujo es "el arte de representar objetos, ideas o sentimientos en forma gráfica".

Parramón creía que el dibujo significaba no sólo la capacidad técnica de representar objetos con precisión, sino también una forma de expresión personal y artística. Su método de enseñanza se centra en enseñar a las personas a desarrollar sus habilidades de dibujo a través de ejercicios prácticos y técnicas específicas.

Seleccionar a Parramón es destacar la importancia de la educación artística, su influencia en el dibujo lo ha convertido en una figura importante en este campo.

2.2.4.- Habilidades y destrezas que desarrolla el Dibujo Artístico

El Dibujo Artístico desarrolla una variedad de habilidades y destrezas que son fundamentales tanto en el ámbito artístico como en otros campos. A continuación, se presentan algunas de las habilidades y destrezas que se pueden desarrollar a través de la práctica:

Observación: El Dibujo Artístico requiere una atención cuidadosa a los detalles visuales y una capacidad de observación aguda. A través de la práctica del dibujo, se desarrolla la habilidad para notar sutilezas en formas, texturas, luces y sombras, colores y perspectiva.

En citado contexto, se considerarían como principales destrezas de observación que requiere desarrollar el futuro diseñador, las siguientes:

- Desarrolla la percepción espacial que implica la capacidad de percibir y comprender los objetos en el espacio bidimensional o tridimensional, evidenciando en la representación, las categorías: tamaño, distancia, perspectiva y proporción.
- Desarrolla la memoria visual comprendida como la capacidad de retener información visual, a corto y largo plazo.

Coordinación mano-ojo: El Dibujo Artístico mejora la coordinación entre la mano y el ojo, permitiendo una ejecución más precisa y controlada de los trazos y líneas.

Se considerarían como principales destrezas de coordinación mano-ojo, que requiere desarrollar el futuro diseñador, las siguientes:

- Ejecuta con precisión trazos horizontales, verticales, diagonales, onduladas, circular ascendente -remolino- entre otras.
- Desarrolla la capacidad de percepción de medidas trasladadas al papel y manejo de escalas.
- Bocetar con base en referentes visuales reales.
- Desarrollar la capacidad motora de uso brazo y mano, para la ejecución de los distintos trazos.

Representación visual: El Dibujo Artístico implica la representación visual de ideas, objetos y formas. Esta habilidad permite al artista comunicar mensajes visuales y expresar su visión de manera efectiva. Villacrés indica que "Lo que encierra a la representación visual es la forma en la que lo que observamos queda grabado en nuestras mentes y así como al oler algo, recordamos ciertas cosas, escuchando o viviendo ciertas experiencias.". Villacrés, E. (2023, p.15).

Se considerarían como principales destrezas de representación visual que requiere desarrollar el futuro diseñador, las siguientes:

- Representa en el papel o en el soporte, una idea generada en su cerebro, con base a sus experiencias culturales y referentes visuales previos.
- Aplica las propiedades del dibujo: proporción, perspectiva, composición, color, forma, textura, volumen, luz y sombra y bocetos; a partir de sus ideas propias.
- Desarrolla la capacidad de cálculo visual para encajar y encuadrar una representación en determinado formato, en dependencia de su orientación vertical u horizontal.

Creatividad: A través del Dibujo Artístico, se estimula la imaginación y la creatividad. Los artistas pueden explorar nuevas ideas, conceptos y perspectivas, y plasmarlos en sus obras de arte. Se considerarían como principales destrezas de creatividad que requiere desarrollar el futuro diseñador, las siguientes:

- Imagina una representación, con base en su experiencia cultural visual, que responde a una consigna, pero que integra una impronta personal que lo hace único y/o diferente.
- Explora diferentes enfoques o perspectivas, rompiendo patrones o paradigmas culturalmente aceptados o impuestos; dejando atrás ideas preconcebidas o convencionales.

Pensamiento crítico: El Dibujo Artístico implica tomar decisiones constantes sobre la composición, el enfoque, el equilibrio, el contraste y otros elementos visuales. Esto fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de evaluar y tomar decisiones estéticas y conceptuales. Deroncele considera que "El pensamiento crítico se constituye en una potencialidad formativa que debe ser gestionada en todos los niveles de la educación". Deroncele, A. (2020, p.533).

Se considerarían como principales destrezas de pensamiento crítico que requiere desarrollar el futuro diseñador, las siguientes:

- Evalúa y autoevalúa obras artísticas o representaciones visuales, poniendo en evidencia el conocimiento de las propiedades del dibujo.

- Presenta propuestas de innovación sobre la reflexión y valoración de un objeto o figura ya establecida; destacando frente al grupo.

Perseverancia y paciencia: El Dibujo Artístico requiere tiempo, dedicación y paciencia. A través de la práctica continua, se desarrolla la perseverancia y la capacidad de enfrentar desafíos y superar obstáculos. Se considerarían como principales destrezas de perseverancia y paciencia que requiere desarrollar el futuro diseñador, las siguientes:

- Presenta disponibilidad para la práctica constante del ejercicio de representación visual, con fines de mejora.
- Desarrolla la convicción de mejora continua, mediante la repetición de la propuesta gráfica, las veces que sean necesarias hasta obtener una propuesta de alto valor.
- Mantiene un ritmo creativo en todo momento, permitiendo que se afiance la creatividad y la capacidad de expresión gráfica; usualmente representada en bocetos, que se constituyen como una herramienta permanente, al igual que el lápiz.

Expresión personal: El Dibujo Artístico permite a los artistas expresar su individualidad, emociones y perspectivas únicas. A través del dominio de las habilidades técnicas, pueden transmitir mensajes personales y evocar respuestas emocionales en los espectadores. Rodríguez indica que es importante “generar en los niños experiencias que propicien la expresión personal a partir de distintos lenguajes, así como el desarrollo de las capacidades necesarias para la interpretación y apreciación de producciones artísticas”. Rodríguez, I. (2018, p.15).

Se considerarían como principales destrezas de expresión personal que requiere desarrollar el futuro diseñador, las siguientes:

- Expresa visualmente hechos vividos o imaginados con una alta calidad de detalle.
- Desarrolla la capacidad de representación visual en múltiples estilos: realista, cómic, cartoon, manga, anime entre otros,
- Desarrolla la capacidad de representación visual en múltiples técnicas: secas o

húmedas.

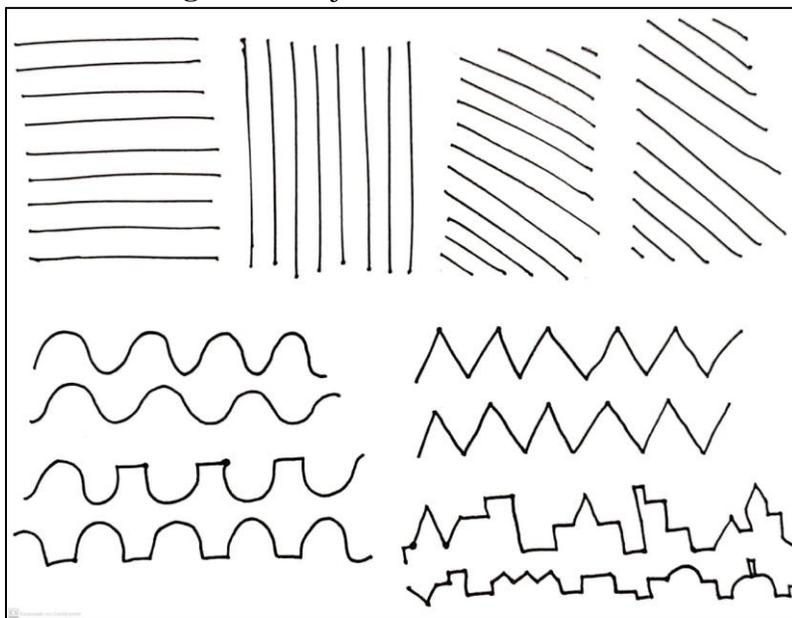
- Provoca respuestas emocionales en las audiencias que observan sus representaciones visuales.

2.2.5.- Proceso formal de aprendizaje del dibujante

Como se ha detallado en los acápites anteriores, la práctica del Dibujo Artístico conlleva a desarrollar una serie de habilidades y destrezas que se evidencian en el dominio de procesos creativos, que van desde lo simple hasta lo complejo. Por tal razón, a través de los años de experiencia del investigador, se plantea de manera visual, el proceso formal que conlleva pasar de un dibujante principiante a un dibujante experto.

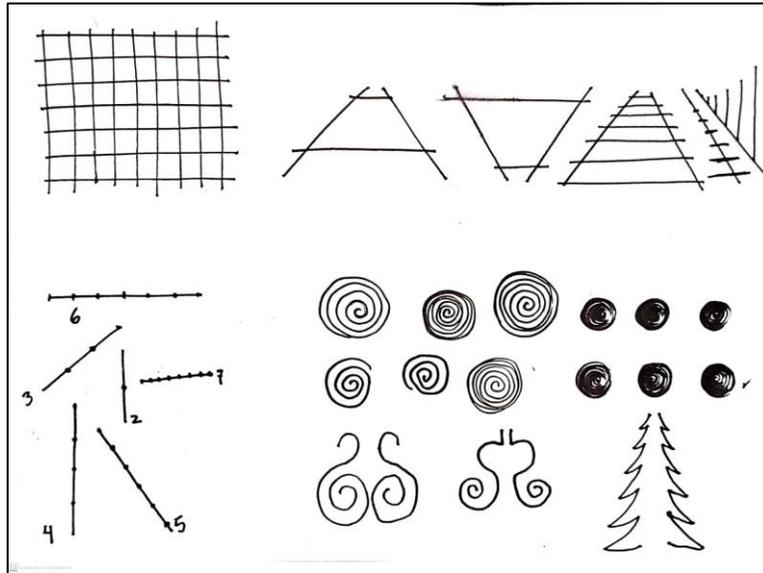
- **Ejecución de líneas y formas.** - mediante la implementación de ejercicios de adiestramiento.

Figura 10.- Ejercicio de adiestramiento 1



Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

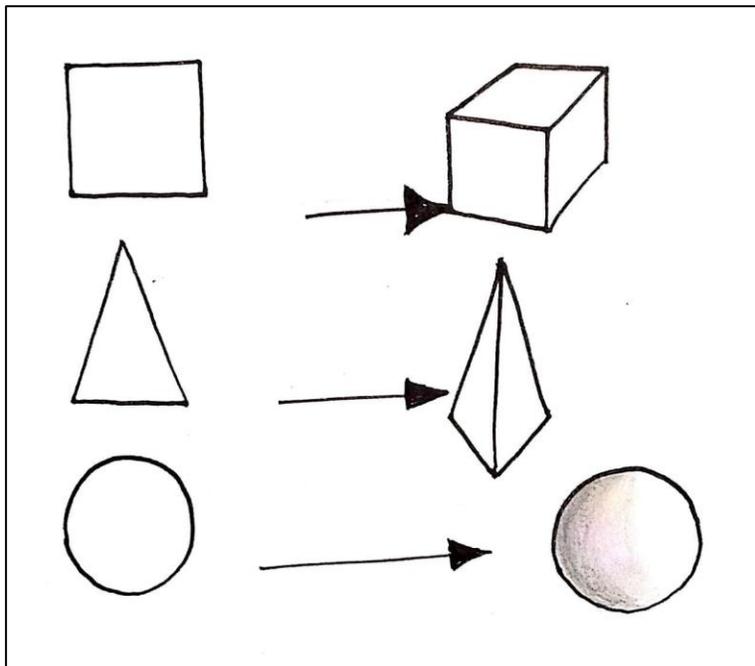
Figura 11.- Ejercicio de adiestramiento 2



Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

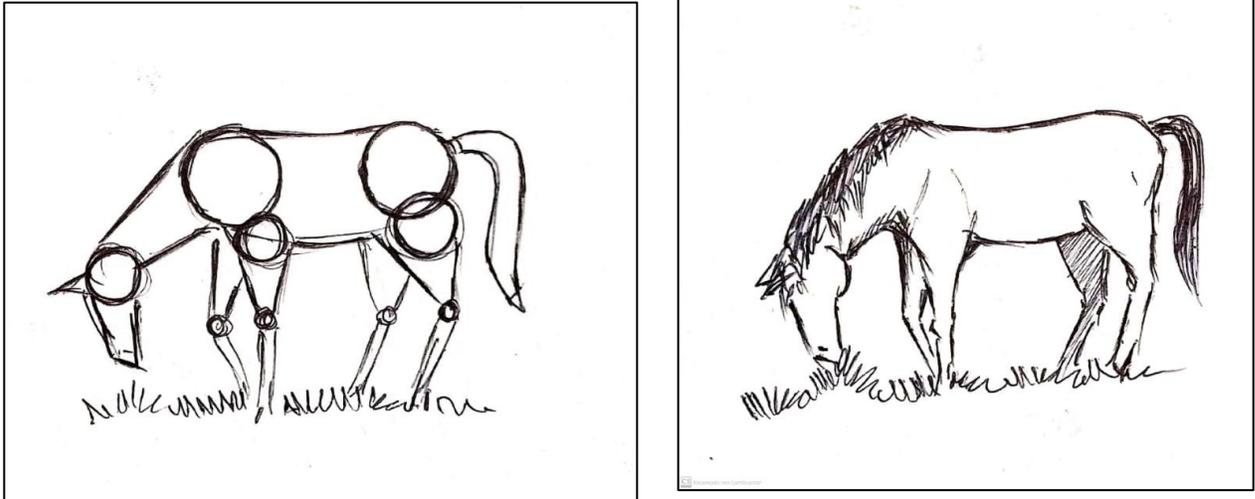
- **Propiedades del Dibujo:** boceto, escala de valores tonales (luz y sombra)

Figura 12.- Objetos bidimensionales, formas a mano alzada.



Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

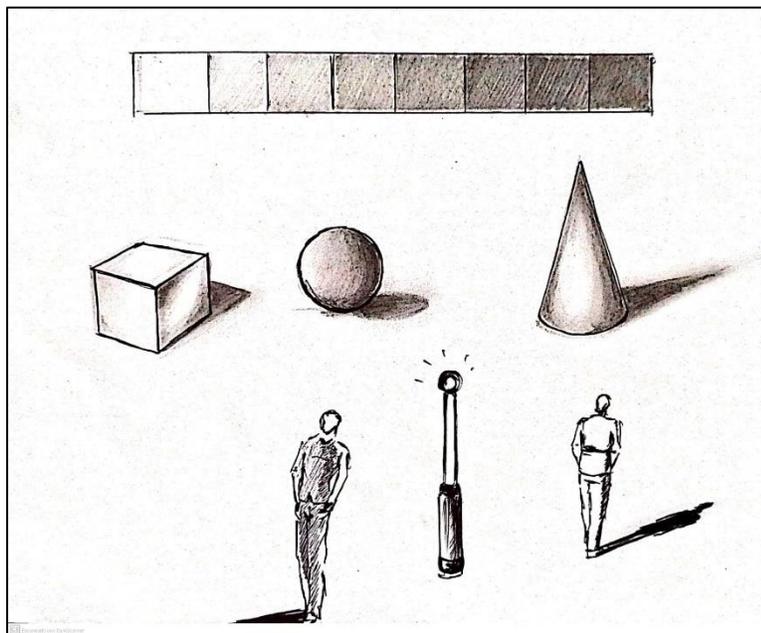
Figura 13.- Boceto burdo y Boceto comprensible..



Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

- **Dibujo de Objeto** (Prismas, cilindros)

Figura 14.- Objetos tridimensionales, bocetos a mano alzada con luz y sombra.



Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

- Dibujo con modelo y bodegón



Figura 15.- Dibujo con modelo

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

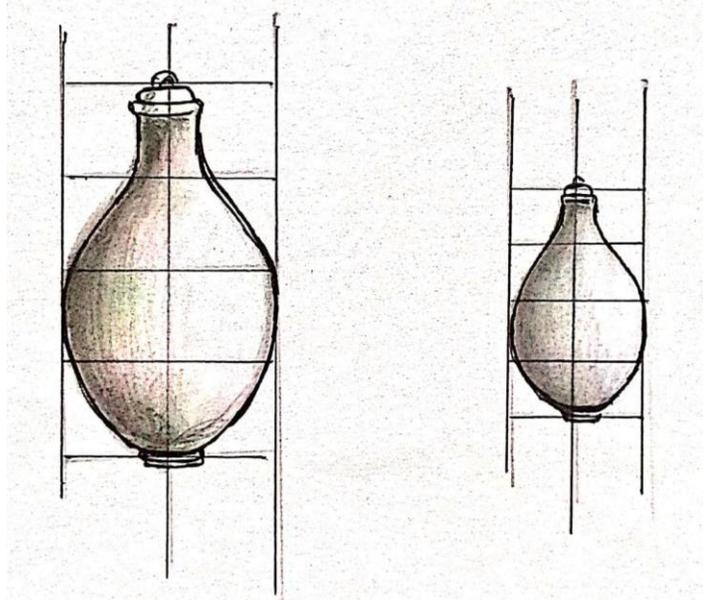
Figura 16.- Bodegón



Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

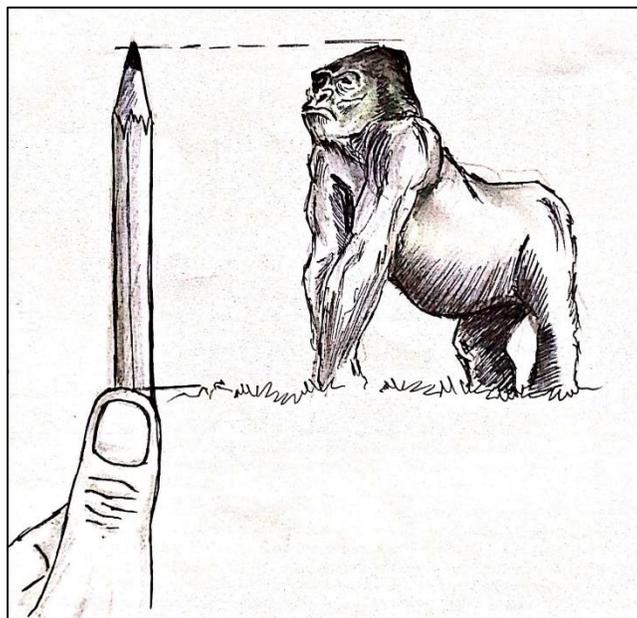
- **Perspectiva y Escala:** dibujos tridimensionales (dos caras)

Figura 17.-Traslación de medidas y escalas del objeto real a la representación.



Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Figura 18.- Traslación de medidas y escalas del objeto real a la representación



Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

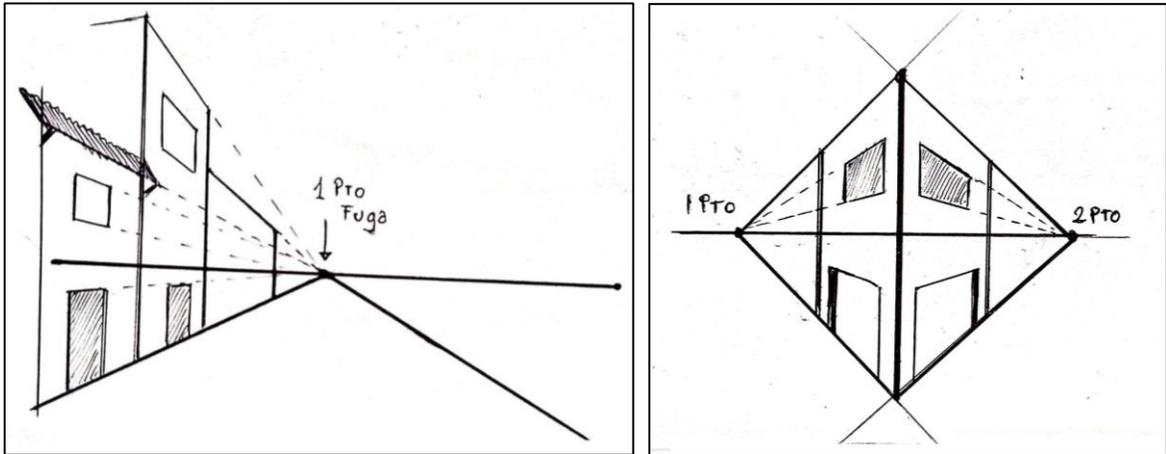
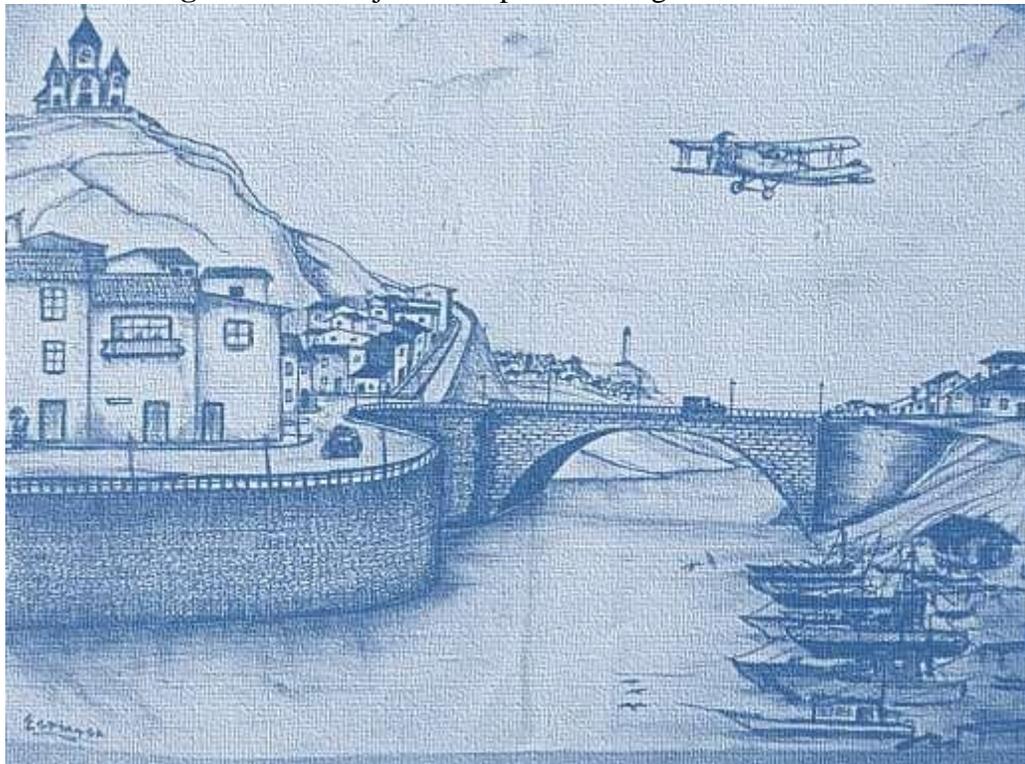


Figura 19.- Dibujo con perspectiva (puntos de fuga)
 Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

- **Diseño de objetos -sin referente-** proceso creativo complejo.

Figura 20.- Dibujo de composición original sin referente



Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

2.2.6.- Aporte del Dibujo Artístico a las competencias específicas del diseñador gráfico que responden a las asignaturas para las cuales es prerequisite.

Desarrollar habilidades de dibujo es esencial para los diseñadores gráficos, ya que mejora la observación, la expresión visual, la conceptualización, la flexibilidad creativa, la comunicación y la colaboración. Como diseñador gráfico, estas habilidades mejoran su capacidad para generar ideas, crear diseños impactantes y comunicar mensajes visuales de manera efectiva. El dibujo artístico se define como un requisito previo en la estructura del curso en Conceptualización e Ilustración e Ilustración Digital, pero las competencias y habilidades que se desarrollan en él tienen un alcance más amplio. Aquí hay algunas contribuciones importantes a la imagen profesional de un diseñador:

Expresión y comunicación visual: El dibujo artístico es una poderosa expresión visual que permite a los estudiantes comunicar ideas, sentimientos y conceptos de manera efectiva. A través del dibujo, los estudiantes pueden comunicar visualmente sus visiones y conceptos creativos a otros, creando un lenguaje visual único y distintivo. "la expresión es una necesidad vital en el niño que le hace posible, en primer lugar, adaptarse al mundo y posteriormente, llegar a ser creativo, imaginativo y autónomo". Bejerano González, (2009, p.1)

Desarrollo de habilidades técnicas: El dibujo artístico implica el desarrollo de habilidades técnicas básicas como el control de líneas, la perspectiva, la composición, el control de luces y sombras, etc. Estas habilidades son esenciales para crear ilustraciones de alta calidad y comunicarse de manera efectiva a través de dibujos. A medida que los estudiantes practican y refinan estas habilidades, se vuelven cada vez más competentes en su arte.

Exploración de ideas y conceptos: El dibujo artístico permite a los estudiantes explorar y desarrollar ideas visuales de manera libre y creativa. Pueden utilizar el dibujo para generar bocetos, esbozos y estudios previos, lo que les permite experimentar con

diferentes enfoques y soluciones creativas. El proceso de dibujo ayuda a los estudiantes a visualizar y desarrollar sus ideas antes de llevarlas a medios más finales.

Sensibilidad estética y apreciación visual: El dibujo artístico fomenta la sensibilidad estética y la apreciación visual en los estudiantes. Al practicar el dibujo, los estudiantes aprenden a observar y apreciar los detalles, las formas, las texturas y las relaciones visuales en su entorno. Esto desarrolla su capacidad de analizar y comprender el lenguaje visual, lo que es fundamental para el diseño gráfico y la ilustración.

Versatilidad y adaptabilidad: El dibujo artístico es una habilidad versátil que se puede aplicar a una variedad de proyectos y medios, desde la ilustración tradicional hasta la digital. El dibujo artístico proporciona una base sólida para explorar y aprender diferentes técnicas y herramientas. Los alumnos adquieren la capacidad de adaptarse a diferentes estilos y medios, ampliando sus posibilidades creativas y profesionales. Díaz, J. (2021, p.7) indica que "La versatilidad en la amplitud de imágenes con el estilo, el cual se define al emplear un lenguaje visual particular, así como la experimentación de medios y formatos; todo ello, bajo el objetivo de resolver una necesidad de comunicación."

Por esta razón, el dibujo artístico es importante para conceptualizar e ilustrar temas en una carrera de diseño gráfico. Porque promueve la expresión visual, desarrolla habilidades técnicas, permite la exploración de ideas, desarrolla la sensibilidad estética y promueve la versatilidad y adaptabilidad en el trabajo creativo. Las habilidades y los conocimientos adquiridos en el dibujo artístico son esenciales para los diseñadores gráficos e ilustradores, ya que les permiten comunicarse de manera efectiva y crear un trabajo visualmente impactante. El dibujo artístico es también un requisito previo para la disciplina de la ilustración digital; según el plan de estudios de diseño gráfico vigente. Como tal, también juega un papel vital y contribuye al tema de varias maneras.

Aquí se presenta algunos aportes esenciales:

Base técnica y destrezas fundamentales: El dibujo artístico sienta las bases técnicas para la ilustración digital. Proporciona a los estudiantes las habilidades esenciales, como el control del trazo, el manejo de la forma y la proporción, el uso del color y la composición. Estas habilidades son cruciales para crear ilustraciones digitales de alta calidad y lograr resultados profesionales. Es la base para el manejo y dominio de la herramienta pluma en Adobe Ilustrador.

Exploración y conceptualización: El dibujo artístico permite a los estudiantes explorar y conceptualizar ideas antes de llevarlas al medio digital. Les brinda la libertad de experimentar con diferentes enfoques visuales, esbozar bocetos preliminares y desarrollar la narrativa visual de su trabajo. El dibujo artístico facilita la visualización de conceptos y el desarrollo de ideas antes de la implementación digital.

Adaptación de técnicas tradicionales al medio digital: El dibujo artístico enseña a las estudiantes técnicas tradicionales, como el uso del lápiz, el carboncillo o la tinta, que luego pueden aplicar y adaptar al entorno digital. Comprender los principios y las técnicas del dibujo les permite aprovechar al máximo las herramientas digitales, como las tabletas gráficas y los programas de ilustración, para crear trabajos digitales realistas y expresivos. Cabrera, M (2019, p.151) afirma que "así como a una adaptación del medio impreso a las características del medio digital. Se aplica en los casos que el nuevo medio es una versión del medio tradicional. Sin embargo, cuando el medio nace digital esta característica pierde sentido."

Desarrollo de estilo personal: El dibujo artístico fomenta la expresión individual y el desarrollo de un estilo personal en la ilustración digital. Los estudiantes tienen la oportunidad de explorar diferentes estilos de dibujo, experimentar con diferentes técnicas y encontrar su propia voz artística. Esto les permite crear ilustraciones digitales únicas y distinguirse en el campo del Diseño Gráfico.

Integración de elementos artísticos en el Diseño: El dibujo artístico en ilustración digital permite a los estudiantes incorporar elementos artísticos y estéticos en sus diseños. Pueden agregar trazos, texturas o detalles personalizados a mano alzada para darle a su obra de arte digital un aspecto único y auténtico. Añade profundidad y expresividad a sus diseños y los diferencia de las creaciones puramente digitales.

Por ello, el dibujo artístico supone una importante aportación a la disciplina de la ilustración digital. Porque proporciona una base técnica sólida, fomenta la exploración y la conceptualización, permite adaptar las técnicas tradicionales a los medios digitales, fomenta el desarrollo de un estilo personal y facilita la integración de elementos artísticos en el diseño. Estas habilidades y conocimientos de dibujo artístico también son esenciales para crear ilustraciones digitales poderosas y expresivas en diseño gráfico. López, J. (2018, p,61) afirma que "la integración coherente en tiempo real de objetos virtuales, su interacción, la combinación de información virtual de diferente tipología (texto, URL, vídeo, audio y objetos en 3D) y la posibilidad de alterar o enriquecer la realidad física."

2.2.7.- Didáctica como disciplina asociada a los procesos de enseñanza-aprendizaje

La Didáctica es el estudio de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y los métodos, estrategias y recursos utilizados para promover la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes por parte de los estudiantes. Es una disciplina de aprendizaje que tiene como objetivo mejorar la calidad de la educación y el proceso de aprendizaje centrándose en cómo los maestros pueden transmitir contenido a los estudiantes de manera efectiva. La palabra "pedagogía" proviene de la palabra griega "didaktiké", que significa "el arte de enseñar". La pedagogía implica el estudio, desarrollo y aplicación de estrategias efectivas de enseñanza y aprendizaje. Esto se aplica a la planificación de contenidos, la elección de métodos de enseñanza, el uso de recursos didácticos, la evaluación del aprendizaje y la adaptación de la enseñanza a las necesidades de los estudiantes.

Los métodos de enseñanza incluyen la planificación del currículo, la organización de la enseñanza, la elección del método de enseñanza, la gestión del aula, la planificación de las actividades de enseñanza, el uso de recursos pedagógicos, la evaluación del proceso

de enseñanza y la reflexión sobre la práctica docente. Su principal objetivo es promover un aprendizaje significativo y eficaz, teniendo en cuenta las características individuales de los alumnos y el entorno en el que se desarrolla la enseñanza. En resumen, la pedagogía se enfoca en la investigación y aplicación de principios y estrategias pedagógicas para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, se esfuerza por lograr una educación de calidad y promover el desarrollo multifacético de los estudiantes.

2.2.7.2.- Didáctica específica de la Expresión Plástica o Dibujo Artístico

La Didáctica específica en representación visual y/o dibujo artístico se refiere a una disciplina de aprendizaje que implica desarrollar y aplicar estrategias de enseñanza y aprendizaje específicas para desarrollar habilidades artísticas en representación visual y dibujo. Esta rama de la didáctica se centra en el estudio y aplicación de métodos, técnicas y recursos didácticos para promover la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con el dibujo artístico y la expresión visual. Su objetivo es proporcionar a los alumnos las herramientas necesarias para explorar su creatividad, comunicación visual y desarrollar la sensibilidad estética. Baracaldo, N. (2023, p.3) indican que "El dibujo artístico, guarda una inmensa relación con las matemáticas, especialmente con el pensamiento geométrico y posibilita que se fijen conceptos y se fortalezcan procedimientos propios de esta signatura creando un ambiente ameno en las clases"

Algunos aspectos clave de la Didáctica específica de la Expresión Plástica y/o Dibujo Artístico incluyen:

- **Planificación curricular:** El diseño de un currículo que abarque objetivos, contenidos y criterios de evaluación relacionados con el dibujo artístico y la expresión plástica.
- **Selección de contenidos:** La elección de temas y conceptos relevantes para el aprendizaje de la expresión visual, como el estudio de formas, líneas, texturas,

colores, composición y perspectiva.

- **Métodos y estrategias de enseñanza:** La implementación de enfoques pedagógicos adecuados para desarrollar habilidades artísticas, como la observación, la experimentación, el análisis de obras de arte, la práctica guiada y la reflexión crítica.
- **Uso de materiales y técnicas:** La familiarización con diferentes materiales artísticos (lápices, carbonillos, acuarelas, óleos, entre otros) y técnicas (dibujo a lápiz, carbonillo, acuarela, etc.) para explorar diversas posibilidades expresivas.
- **Evaluación del aprendizaje:** El diseño de instrumentos y criterios de evaluación que permitan valorar el progreso de los estudiantes en su desarrollo artístico, considerando aspectos como la originalidad, la técnica, la expresión personal y la comprensión de conceptos. Sánchez, M. (2020, p.5) coincide en la evaluación que "el conocimiento gradual y acumulativo de los alumnos es un recurso de sondeo de la situación que «provee información para emitir juicios y adoptar medidas de acción en situaciones en las que hay que tomar decisiones."
- **Integración de la apreciación artística:** La enseñanza del dibujo artístico no solo se limita a la producción de obras, sino también a la apreciación y comprensión del arte. Se promueve el análisis de obras de artistas reconocidos, el estudio de corrientes artísticas y el fomento de la sensibilidad estética.

La Didáctica específica de la Expresión Plástica y/o Dibujo Artístico busca desarrollar la capacidad de los estudiantes para expresarse visualmente, estimular su creatividad, fomentar el pensamiento crítico y enriquecer su comprensión y apreciación del arte. Todo esto se logra a través de la planificación y aplicación de estrategias didácticas que se adaptan a las necesidades y características de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje significativo y enriquecedor en el ámbito del Dibujo y la Expresión Plástica.

2.2.7.3.- Estrategia didáctica

Una estrategia didáctica es un plan o enfoque diseñado por los docentes para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es un conjunto de acciones y decisiones pedagógicas que se implementan con el objetivo de alcanzar determinados resultados educativos. Las estrategias didácticas son flexibles y pueden adaptarse a las necesidades de los estudiantes y a los contenidos que se están enseñando. Cruz indica que: "La estrategia didáctica es considerada un procedimiento organizado, formalizado y orientado para la obtención de una meta establecida." Cruz Pérez, M. (2019, p.2).

Las estrategias didácticas abarcan diferentes aspectos, como la selección de métodos de enseñanza, el diseño de actividades de aprendizaje, el uso de recursos educativos, la organización del tiempo y el espacio, la interacción entre docentes y estudiantes, entre otros. Estas estrategias pueden variar ampliamente según el contenido que se está enseñando, el nivel educativo, las características de los estudiantes y los objetivos que se pretenden lograr. Zúñiga E. menciona: "El objetivo general de la estrategia didáctica es desarrollar habilidades en el estudiantado.". Zúñiga E., (2017, p.1).

Algunos ejemplos de estrategias didácticas incluyen:

- **Exposición oral:** El docente presenta la información de manera verbal, explicando y ejemplificando los conceptos clave.
- **Trabajo en grupos:** Los estudiantes se organizan en pequeños grupos para realizar actividades de colaboración, discutir ideas, resolver problemas y compartir conocimientos.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** Los estudiantes trabajan en proyectos que les permiten investigar, explorar y aplicar los contenidos en situaciones reales o simuladas.
- **Uso de tecnología educativa:** Se emplean herramientas digitales, como software educativo, aplicaciones, plataformas en línea o recursos multimedia, para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Aprendizaje cooperativo:** Se promueve la interacción y la colaboración entre los estudiantes, fomentando el trabajo en equipo, el apoyo mutuo y la

responsabilidad compartida.

- **Aprendizaje mediante el juego:** Se utilizan juegos didácticos, actividades lúdicas o simulaciones para involucrar a los estudiantes de manera activa y motivadora en el proceso de aprendizaje.

Estas son solo algunas de las muchas estrategias didácticas que existen. Es importante que los docentes seleccionen las estrategias más adecuadas según los objetivos de enseñanza, los contenidos y las características de los estudiantes, buscando siempre favorecer un aprendizaje significativo y estimulante.

2.2.7.4.- Secuencia Didáctica

Una secuencia didáctica es un conjunto de actividades y tareas organizadas de manera secuencial que tienen como objetivo facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje de un determinado contenido o habilidad. Proporciona una estructura y una guía para el desarrollo de las clases, permitiendo que los estudiantes adquieran los conocimientos y las competencias de manera progresiva y coherente. Santolària indica que: "La secuencia didáctica (SD en adelante) es uno de los dispositivos de enseñanza que favorece el aprendizaje de un determinado género textual, a tenor de la abundante literatura escrita sobre el tema". Santolària, A. (2019, p.289).

A continuación, se presenta un ejemplo de una secuencia didáctica para la enseñanza del dibujo artístico en niveles básicos:

- **Introducción y motivación:** Se presenta el tema a los estudiantes y se genera una motivación inicial, por ejemplo, mostrando obras de arte famosas o realizando preguntas que despierten su interés en el dibujo artístico.
-
- **Presentación de conceptos y técnicas básicas:** Se enseñan los conceptos fundamentales del dibujo artístico, como las líneas, las formas básicas, las proporciones y la perspectiva. Se explican y se ejemplifican diferentes técnicas de dibujo, como el uso del lápiz, las sombras y los difuminados.

- **Práctica guiada:** Los estudiantes realizan ejercicios prácticos bajo la supervisión y la orientación del docente. Se les guía en la aplicación de los conceptos y las técnicas aprendidas, proporcionándoles retroalimentación y corrección de errores.
- **Desarrollo de habilidades específicas:** Se planifican actividades enfocadas en el desarrollo de habilidades específicas del dibujo artístico, como el dibujo de retratos, la representación de paisajes o la experimentación con diferentes estilos artísticos.
- **Aplicación creativa:** Se invita a los estudiantes a aplicar lo aprendido de manera creativa, permitiéndoles explorar su propia expresión artística y experimentar con diferentes enfoques y materiales.
- **Reflexión y evaluación:** Se propicia la reflexión sobre el proceso de aprendizaje, animando a los estudiantes a analizar sus trabajos y los de sus compañeros. Se realiza una evaluación formativa para identificar fortalezas y áreas de mejora, y se ofrecen pautas para continuar avanzando en el desarrollo de habilidades artísticas.
- **Cierre y síntesis:** Se realiza un cierre de la secuencia didáctica, resumiendo los conceptos y las habilidades adquiridas. Se destaca el progreso y los logros obtenidos por los estudiantes, promoviendo la autoestima y la valoración del trabajo realizado.

Es importante tener en cuenta que esta es solo una posible estructura de una secuencia didáctica, y que puede variar dependiendo de los objetivos específicos, los contenidos y las características de los estudiantes. El diseño de una secuencia didáctica requiere considerar el contexto educativo y adaptar las actividades y los recursos a las necesidades de los estudiantes, fomentando un aprendizaje significativo y estimulante. Minorta menciona que la meta principal de la secuencia didáctica es "fortalecer el aprendizaje de los componentes de la competencia comunicativa- escritora, a partir del desarrollo de prácticas creativas desde la literacidad". Minorta, L. (2021, p.120).

2.2.7.5.- Recursos Didácticos

Los recursos didácticos son herramientas, materiales o medios utilizados por los docentes para enriquecer y apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos pueden ser tangibles, como libros, objetos manipulativos o experimentos científicos, o intangibles, como presentaciones multimedia, videos educativos o software interactivo. Los recursos didácticos desempeñan un papel importante en la creación de experiencias de aprendizaje significativas y estimulantes para los estudiantes. Ramírez indica que "Los Recursos Didácticos se definen como Instrumentos pedagógicas que se encargan de proporcionar el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula". Ramírez, F. (2019, p.31)

En el contexto del Dibujo Artístico, existen diversos recursos didácticos que pueden utilizarse para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. A continuación, se mencionan algunos ejemplos de recursos didácticos específicos para esta disciplina:

- **Modelos y referencias visuales.** - utilizar imágenes, fotografías, ilustraciones y obras de arte como modelos y referencias visuales puede ser de gran ayuda para los estudiantes. Estos recursos les permiten observar y analizar formas, proporciones, líneas, texturas y otros elementos artísticos, y pueden inspirar su creatividad y estilo personal.
- **Materiales de dibujo.** - contar con una variedad de materiales de dibujo, como lápices, carboncillos, tizas pastel, acuarelas, rotuladores y pinceles, brinda a los estudiantes la oportunidad de experimentar con diferentes técnicas y efectos visuales. Los materiales de calidad y variedad de grosores permiten explorar distintos trazos y texturas.
- **Cuadernos y papel especial.** - proporcionar a los estudiantes cuadernos o blocs de dibujo de buena calidad, con diferentes tipos de papel (liso, rugoso, texturizado), les permite adaptar su técnica y estilo a las características del

soporte utilizado. Además, estos cuadernos pueden servir como un registro visual de su progreso y evolución artística.

- **Obras de arte y libros de referencia:** exponer a los estudiantes a una amplia variedad de obras de arte, tanto clásicas como contemporáneas, les permite explorar diferentes estilos, corrientes artísticas y técnicas utilizadas por artistas reconocidos. Los libros y catálogos de arte también pueden proporcionar información adicional y contextual sobre los artistas y sus obras.
- **Recursos digitales:** la tecnología ofrece una amplia gama de recursos digitales para el dibujo artístico. Aplicaciones y programas de dibujo en tabletas o computadoras, tutoriales en línea, plataformas de aprendizaje virtual y videos educativos pueden ser utilizados para aprender nuevas técnicas, practicar y compartir trabajos de manera interactiva.
- **Ejercicios y actividades prácticas.** - proporcionar a los estudiantes ejercicios y actividades prácticas específicas, como la reproducción de modelos, la práctica de líneas y formas básicas, el dibujo de bodegones o la exploración de diferentes estilos y enfoques artísticos, les brinda oportunidades para desarrollar habilidades técnicas y expresivas.
- **Retroalimentación y tutoría.** - la retroalimentación constante por parte del docente y la tutoría individualizada son recursos didácticos valiosos en el dibujo artístico. Proporcionar orientación, sugerencias y comentarios constructivos sobre el trabajo de los estudiantes les ayuda a mejorar y crecer en su proceso de aprendizaje.

Estos recursos didácticos pueden combinarse y adaptarse según las necesidades y los objetivos de enseñanza específicos. Es importante considerar las características individuales de los estudiantes, su nivel de habilidad y su interés personal, para seleccionar y utilizar los recursos de manera efectiva y estimulante en el aprendizaje del Dibujo Artístico. Araya-Moya afirma que "Durante la clase, por lo general, se utilizan

recursos didácticos que fomentan la participación activa del estudiantado, estrategias de aprendizaje entre iguales o pares". Araya-Moya, S. (2022, p.7)

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Ubicación

La investigación se desarrollará en las inmediaciones de la Carrera de Diseño Gráfico Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil. Está localizada en la ciudadela Quisquis, parroquia Tarqui, al norte de la ciudad de Guayaquil, provincia del Guayas región Litoral, zona 5 del Ecuador.

Como población se toma a el personal docente, autoridades y estudiantes de primero y segundo semestre de la unidad académica mencionada.

Figura 21.- Georreferenciación de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Guayaquil

fuelle: Ilustración propia



3.2. Equipos y materiales

Para el desarrollo de la investigación se empleará como principales técnicas, la entrevista a los informantes clave, para lo cual se empleará como recursos tecnológicos una grabadora de voz y/o un computador con la aplicación de Zoom. Así también, para la aplicación de las encuestas o dianas de autoevaluación a los estudiantes, se empleará un cuestionario diseñado mediante la plataforma de Google Forms. Como equipos tecnológicos principales se requiere el uso del computador, paquetes gráficos afines a ilustración, para la diagramación y maquetación de la guía didáctica y el paquete de Microsoft Word para la redacción del informe. Considerando la naturaleza de la investigación, no se emplearán reactivos.

3.3. Tipo de investigación

La investigación es de tipo no experimental, debido a que, si bien se desarrolla una propuesta, esta no se aplicó en los estudiantes, sino se llegó a un proceso de validación mediante criterio de expertos. Además, no se manipuló ninguna de las variables.

El alcance de la investigación, según lo expresado por Fernández Sampieri, corresponde al nivel Descriptivo, considerando que, se realiza un análisis crítico de la planificación microcurricular, se describe la situación actual de los procesos creativos en su relación con las destrezas y habilidades afines al Dibujo Artístico.

El enfoque metodológico de la investigación es mixto, es decir, cuali-cuantitativo. Se ejecutó en dos momentos. En primera instancia considerando el enfoque cualitativo, mediante el método etnográfico. El investigador, utilizando la observación

participativa y no participativa, se insertó en los contextos académicos para fundamentar las problemáticas inherentes al desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, aplicadas al proceso creativo, comunicativo y visual. Para este enfoque se consideraron como unidades de análisis: una muestra de trabajos de estudiantes realizados en las asignaturas de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración. También se aplicó un guion semiestructurado de entrevista a los informantes clave, que se detallan en el capítulo cuatro. Se consideraron al director de Carrera y a los docentes que dictan las cátedras citadas. Además, se analizó la planificación microcurricular del periodo académico vigente. Esto permitió diagnosticar el estado actual respecto a las estrategias andragógico-didácticas para la enseñanza de las asignaturas citadas. Se priorizó la asignatura de Dibujo Artístico, debido a que, a criterio de los autores y fundamentados en la literatura científica, ésta coloca las bases teóricas y prácticas para las asignaturas que abordan los procesos creativos.

En un segundo momento, se empleó un enfoque cuantitativo. Para ellos se aplicó el instrumento denominado Dianas de Autoevaluación. Dicho instrumento incluye 20 indicadores agrupados en siete categorías: destrezas de observación, coordinación mano-ojo, representación visual, creatividad, pensamiento crítico, perseverancia y paciencia y expresión personal. Las categorías están fundamentadas, tanto en aportes teóricos de la literatura, como en la experiencia personal del investigador. Mediante una escala de valoración cuantitativa de cinco niveles, la muestra de estudiantes puso en evidencia sus percepciones sobre los aportes de las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración e Ilustración Digital, en el desarrollo de las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual.

3.4. Prueba de Hipótesis - pregunta científica – idea a defender

Considerando el enfoque de investigación, se podría haber utilizado tanto una hipótesis como una idea a defender. La recolección de datos, en sus dos momentos, cualitativo y cuantitativo, permitieron definir con mayor prolijidad la idea a defender que se expresa así:

La asignatura de Dibujo Artístico requiere ser fortalecida mediante el diseño de una Guía Didáctica Específica que desarrolle las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

3.5. Población o muestra

La población de estudio la integran los estudiantes de los primeros y segundos semestres de la Carrera de Diseño Gráfico, considerando que en este periodo reciben las asignaturas, consideradas como campo de acción de la investigación. El total de la población es de 182 estudiantes, 3 docentes y un directivo (director de Carrera).

En cuanto a los docentes y directivo se contó con la participación de 3 docentes, quienes imparten las asignaturas citadas. Para la aplicación del instrumento cuantitativo, se tomó una muestra por cuotas, comprendida como un muestreo no probabilístico donde se involucra a individuos que representan a una población. Como rasgos o cualidades de los individuos que integrarán la cuota se consideraron los siguientes: que representen a hombre y mujeres, que estén cursando las asignaturas que configuraron el campo de acción de la investigación. El número de participantes fueron 71. Los detalles se dan en el análisis de los datos recolectados.

3.6 Recolección de información:

Para la ejecución de la investigación se emplearon las siguientes técnicas e instrumentos:

Nº	Técnica	Instrumento	Población o muestra
PRIMER MOMENTO: Enfoque cualitativo			
1	Observación - Análisis de documentos	- Guion no estructurado de observación	Unidades de análisis: - 1 sílabo de Dibujo Artístico. - 1 sílabo de Conceptualización e Ilustración. - 1 sílabo de Ilustración Digital.
2	Entrevista a profundidad	- Guion estructurado de entrevista. El guion fue validado por pares, entre ellos el docente tutor que posee experiencia como investigador de cuarto nivel.	- 1 Director de Carrera - 1 Profesor de Dibujo Artístico. - 1 Profesor de Conceptualización e Ilustración. - 1 Profesor de Ilustración Digital.
SEGUNDO MOMENTO: Enfoque cuantitativo			
3	Encuesta – Dianas de Autoevaluación	- Guión estructurado de encuesta, validado mediante el estadístico de fiabilidad del coeficiente alfa de Cronbach, con un valor de .731	- Muestra por cuotas. Lo integraron 71 estudiantes, hombres y mujeres que cursan las asignaturas de: Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración, e Ilustración Digital.

3.7 Procesamiento de la información y análisis estadístico:

Para el procesamiento de datos e información, se consideró como enfoque predominante el cualitativo. En tal contexto, se utilizó como técnicas las siguientes:

Análisis del Discurso. - para el procesamiento de los datos expresados en los sílabos analizados. Se consideró como sílabo prioritario el que corresponde a Dibujo Artístico, al ser la asignatura que corresponde como prerrequisito de las dos asignaturas: Conceptualización e Ilustración, e Ilustración Digital. En los resultados se presenta una síntesis de los objetivos y contenidos por unidades; posteriormente se hace un análisis crítico.

Para el tratamiento de los datos recopilados mediante entrevistas, de igual forma, se estableció un análisis crítico. Se estableció como categoría de análisis, cada pregunta. No se estableció un proceso de categorización axial ni selectiva, sino se optó por la redacción de conclusiones, mediante la interpretación de los datos expresados por los informantes clave.

Análisis estadístico. - considerando la naturaleza interpretativa de los datos consignados por la cuota de estudiantes encuestados, se cumplió con la elaboración de tablas y figuras que presentan numéricamente y en porcentajes, a través de la escala de valoración de cinco niveles, pregunta por pregunta, que a su vez van configurando categorías teórico-prácticas que se consideraron en la propuesta. Se consideraron los datos más significativos, tanto positivos como negativos, para la interpretación de los mismos.

3.8 Variables respuesta o resultados alcanzados

Como principales resultados alcanzados se citan los siguientes:

- Análisis crítico del sílabo de Dibujo Artístico, que desembocó además en el rediseño de la planificación microcurricular, que se evidenciará como parte de la estrategia didáctica que fue diseñada.
- Conclusiones de las entrevistas a los actores clave, que constituyen un hallazgo significativo, considerando la particularidad de los temas analizados, como son las habilidades y destrezas que se desarrollan en los futuros diseñadores gráficos, a través de asignaturas que contemplan procesos creativos, como el Dibujo Artístico. Dichas conclusiones fueron confrontadas, además, con los aportes tomados de la literatura científica que configuró el marco teórico.
- Análisis e interpretación de los datos recolectados a los estudiantes, agrupados por categorías. Incluye el desarrollo de 20 indicadores agrupados en siete categorías: destrezas de observación, coordinación mano-ojo, representación visual, creatividad, pensamiento crítico, perseverancia y paciencia y expresión personal. Las categorías están fundamentadas, tanto en aportes teóricos de la literatura, como en la experiencia personal del investigador.
- Como principal aporte práctico de la investigación se presenta una guía didáctica de tipo instruccional, donde se plasma la experiencia del investigador en procesos afines a la enseñanza-aprendizaje del Dibujo Artístico, para diseñadores. La guía sintetiza información relevante respecto a las habilidades y destrezas que requiere un diseñador. Además, presenta de forma sistematizada ejercicios prácticos para pasar de dibujante principiante a dibujante semiprofesional.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1.- Presentación sintetizada del sílabo vigente de la asignatura de Dibujo Artístico

4.1.1.- Descripción de la asignatura

La asignatura de Plástica y Dibujo Artístico se imparte en el primer semestre dentro de la Carrera de Diseño Gráfico (FACSO), pertenece a la Unidad de Organización Curricular y se encuentra alineada al campo de formación, denominado, Integración de Saberes; y es de tipo obligatorio, de carácter teórico-práctico. La importancia de la asignatura radica en que se constituye un eje transversal en el proceso de formación profesional del estudiante de Diseño Gráfico, cuya misión será comunicar visualmente procesos históricos, publicitarios de índole social. Debido a que, esta materia se encarga de plasmar el entorno del diseñador para facilitar su interpretación y creación. Considerando que es la base para el diseño, debido a su interdisciplinariedad, ya que se aplica en diversas asignaturas como: Animación 2D, 3D, Packaging, Expresión Artística, Historia del Arte, Tipografía, Aerografía, en resumen, tiene nexo directo con la Comunicación Visual lo cual hace vital su presencia en la malla curricular. Escalante, (2022. P. 2).

4.1.2.- Configuración de las unidades de estudio

Unidad 1: El Dibujo y la Plástica

Objetivo: Evidenciar la importancia de la Plástica y el Dibujo Artístico en la creación e investigación de la imagen en movimiento y su vínculo con el diseñador gráfico.

Contenidos

- Prueba de diagnóstico.

- Concepto y definición de Artes Plásticas.
- Ejercicios de flexibilidad.
- Escala de Valores Tonales.
- El Boceto.
- La Perspectiva de un punto de dos puntos
- El Bodegón:
- Composición Artística
- Bodegón Clásico
- Bodegón Original
- Bodegón Moderno

Unidad 2: Anatomía Artística

Objetivo: Proponer nuevas formas de construcción anatómicas para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje valorando la estética del cuerpo humano

Contenidos

- Ojos, nariz, boca, orejas
- El rostro de frente
- El rostro de perfil
- El rostro de 3/4
- Partes del cuerpo:
- Manos
- Brazos
- Piernas
- Canon del Cuerpo Humano
- Hombre
- Mujer
- Niños
- El retrato

Unidad 3: La composición y el paisaje

Objetivo: Valorar las posibilidades del Dibujo Artístico como instrumento de comunicación visual, plasmando y apreciando la belleza del entorno natural mediante el

buen uso de la composición artística.

Contenidos

- La composición en el Paisaje
- Simetría
- Asimetría
- Paisaje Marino
- Paisaje Rural
- Paisaje Urbano

Unidad 4: Dibujo de animales – caricaturas e historieta

Objetivo: Potenciar el trazado a mano alzada, para alcanzar la destreza y rapidez en la construcción de animales domésticos, salvajes la Caricatura y el Comic o Historieta.

Contenidos

- Gatos
- En acción En reposo
- Perros
- En acción en reposo
- Animales acuáticos en acción
- Animales Salvajes en acción
- En reposo.
- La Caricatura: clasificación
- El Comic: clasificación

4.1.3.- Crítica formal al sílabo de Dibujo Artístico

El sílabo actual que maneja la carrera de Diseño Gráfico, de la Universidad de Guayaquil, no establece claramente cómo los conceptos y habilidades adquiridos en el Dibujo Artístico se aplicarán al campo del Diseño Gráfico. Si no se establecen estas conexiones de manera explícita, los estudiantes presentan dificultades para comprender la relevancia de los contenidos y su aplicación en su futura profesión.

Es fundamental que los estudiantes adquieran habilidades técnicas y digitales relevantes para el entorno profesional. Si el sílabo de Dibujo Artístico se enfoca exclusivamente en técnicas tradicionales y no incorpora aspectos digitales, los estudiantes podrían enfrentar limitaciones al ingresar al campo laboral actual, donde el uso de herramientas digitales es esencial. Este aspecto quedó demostrado en el contexto de emergencia sanitaria, en donde la educación tuvo que adoptar modalidades a distancia mediante la utilización de diferentes plataformas digitales y el uso de herramientas tecnológicas para la enseñanza y aprendizaje.

También es necesario que el sílabo de Dibujo Artístico, para la carrera de Diseño Gráfico, deba abordar una amplia gama de temas que reflejen los desafíos y las necesidades del campo profesional. Si el sílabo no incluye ejercicios y proyectos que permitan a los estudiantes explorar la representación gráfica de objetos, personajes, espacios y elementos visuales relevantes para el Diseño Gráfico, podría limitar su capacidad para aplicar sus habilidades de dibujo en contextos reales. En este caso es necesario abordar temas como: el dibujo o diseño de letras, dibujo de íconos. De este modo se estaría trabajando con otras disciplinas relevantes para el Diseño Gráfico, como la Tipografía y la Semiótica.

Por consiguiente, la evaluación de estos contenidos no debe basarse solo en aspectos estéticos como se interpreta en el sílabo actual, sino que debería considerar la capacidad de los estudiantes para comunicar ideas visuales con fines específicos dentro del diseño gráfico.

En conclusión, se asevera que el sílabo de Dibujo Artístico, para la carrera de Diseño Gráfico, está enfocado más al Arte que al Diseño. Presenta ciertas deficiencias que

afectan su relevancia y utilidad para los estudiantes. Si bien el Arte desempeña un papel importante en el Diseño Gráfico, es crucial que el sílabo encuentre un equilibrio adecuado entre el desarrollo de habilidades artísticas y la aplicación práctica en el contexto del diseño gráfico contemporáneo.

4.2.- Análisis del Discurso. - conclusiones de las entrevistas aplicadas, porpregunta.

Para diagnosticar el estado actual de los procesos didácticos aplicados en el proceso de enseñanza aprendizaje de las habilidades y destrezas afines al Dibujo Artístico se aplicó un guion semiestructurado de preguntas a los siguientes actores clave:

Nombres y Apellidos: Lic. David Strasser López, Mgs.

Formación:

- Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Mercadotecnia y Publicidad de la Universidad de Guayaquil.
- Profesor de Segunda Enseñanza Especialización Mercadotecnia y Publicidad de la Universidad de Guayaquil.
- Diploma Superior en Docencia Universitaria de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Diseño y Gestión de Marca de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

Consideraciones relevantes:

- Director de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil (2022 – 2023).
- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Carrera de Publicidad (2007 – 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ejerce las cátedras de Herramientas de Diseño Publicitario y Producción Audiovisual Publicitaria, Diseño Publicitario, Publicidad.

Nombres y Apellidos: Ing. Roberto Soria Vera, Mgs.

Formación:

- Ingeniero en Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Diseño Curricular de la Universidad de Guayaquil.

Consideraciones relevantes:

- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Diseño Gráfico (2013 – 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ejerce las cátedras de Conceptualización e ilustración, Lenguaje y Comunicación y Dirección Fotográfica.

Nombres y Apellidos: William Torres Samaniego

Formación:

- Licenciado en Publicidad y Mercadotecnia. de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Diseño Curricular
- Máster en Marketing Digital y Comercio Electrónico.

Consideraciones relevantes:

- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Diseño Gráfico (2006– 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ha dado clase en las cátedras de Ilustración Digital, Diseño 3D, Imagen digital, Producción Audiovisual, entre otras
- Actualmente en docente de Fotografía, Ilustración Digital y Metodología de la investigación

Nombres y Apellidos: Lic. Carlos Escalante Vera, Mgs.

Formación:

- Licenciado en Publicidad y Mercadotecnia de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Docencia Universitaria e Investigación Educativa de la Universidad de Guayaquil.

Consideraciones relevantes:

- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Carrera de Diseño Gráfico (2007– 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ejerce las cátedras de Dibujo Artístico, Narrativa Visual y Storyboard y Dirección de Arte.

La transcripción de las entrevistas individuales completas, así como la evidencia del consentimiento informado para el uso de los datos recolectados, constan como anexos. Las conclusiones individuales por pregunta, recogen los datos expresados por los entrevistados, sintetizando sus aportes en cada temática específica que abordan las siguientes preguntas:

4.2.1.- ¿Considera usted que el Dibujo Artístico aporta al desarrollo de habilidades y destrezas en el diseñador gráfico en formación y de qué forma?

Con base en las respuestas dadas, se puede concluir que existe un consenso general de que el dibujo artístico contribuye al desarrollo de habilidades y destrezas de un diseñador gráfico en la educación. Estas habilidades y capacidades incluyen la destreza manual, la coordinación mano-ojo, la percepción visual, la composición, la creatividad, la abstracción y las habilidades de comunicación visual. El dibujo artístico proporciona una base sólida para la educación de un diseñador gráfico porque fomenta la presentación visual de ideas y conceptos y la capacidad de resolver problemas visuales. A través del dibujo artístico se adquieren habilidades transferibles al diseño gráfico, como el bocetado, el uso de herramientas y técnicas, y la capacidad de comunicarse de manera efectiva a través de imágenes.

El diseño gráfico se enfoca en el uso de herramientas y tecnología digitales, mientras que el dibujo complementa esta educación al proporcionar una base sólida en habilidades básicas y conceptos visuales. Al trasladar estas habilidades artísticas al campo del diseño, se desarrollará un diseñador gráfico que pueda responder creativamente a los desafíos comunicativos que demanda la sociedad.

En conclusión, el dibujo artístico se considera un recurso importante en la formación de los diseñadores gráficos porque proporciona habilidades técnicas, creativas y de comunicación que enriquecen sus expresiones visuales y habilidades para la resolución de problemas. Para maximizar el potencial de estas habilidades y desarrollar diseñadores gráficos hábiles y versátiles, es importante que estas habilidades se integren adecuadamente en el campo del diseño.

4.2.2.-En su experiencia profesional compartiendo las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital ¿Qué habilidades y destrezas considera que se desarrollan en los estudiantes de Diseño Gráfico?

Con base en las respuestas proporcionadas, se puede concluir que en las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital, se desarrollan una variedad de habilidades y destrezas en los estudiantes de Diseño Gráfico. Estas habilidades comprenden:

Creatividad: el estudiante aprende a generar ideas originales e innovadoras mediante el desarrollo de su pensamiento creativo y habilidades únicas para resolver problemas.

Pensamiento visual: los estudiantes adquieren la capacidad de pensar en imágenes y comprender cómo las ideas se comunican visualmente. Requiere el dominio de conceptos como composición, color, tipografía e iconografía.

Habilidades Técnicas: Los estudiantes adquieren conocimientos técnicos y habilidades en el uso de herramientas y software de diseño como Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign. El estudiante aprende a usar estas herramientas de manera efectiva, entre otras cosas, en el procesamiento de imágenes, diseño de logotipos, creación de ilustraciones y plegado de impresiones. Observación y proporción: los estudiantes desarrollan la capacidad de observar y capturar detalles y comprender y aplicar los principios de proporción a sus diseños.

Competencia tecnológica: En los cursos de ilustración digital, los estudiantes adquieren las habilidades para utilizar herramientas y técnicas digitales para crear imágenes de alta calidad. En definitiva, las clases de dibujo artístico, conceptual e ilustración y/o ilustración digital dotan a los estudiantes de diseño gráfico de un amplio abanico de competencias y habilidades que son fundamentales para configurar su perfil profesional. Estas habilidades incluyen creatividad, pensamiento visual, habilidades técnicas, percepción y proporcionalidad, y habilidades técnicas. Estas competencias permiten a los estudiantes comunicar visualmente ideas y mensajes de manera efectiva y profesional en el campo del diseño gráfico.

4.2.3.- ¿Cuáles son las estrategias didácticas y/o métodos de enseñanza que usted emplea en las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital?

Con base en las respuestas dadas, se puede concluir que los cursos de dibujo artístico, conceptualización e ilustración y/o ilustración digital utilizan diferentes estrategias didácticas y métodos de enseñanza para promover el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes. Algunas de estas estrategias comunes incluyen:

Clases y talleres prácticos. - los estudiantes tienen la oportunidad de poner en práctica los conceptos teóricos a través de ejercicios y proyectos de diseño. Esto les permite desarrollar sus habilidades y destrezas trabajando con materiales y herramientas relevantes.

Análisis y crítica de libros de referencia. - los libros de referencia en el campo del diseño gráfico se utilizan para analizar y comprender principios y conceptos básicos. Esto ayuda a los estudiantes a ampliar su comprensión y aplicar este conocimiento a su trabajo.

Proyectos de diseño y ejercicios de conceptualización: se ofrecen proyectos y ejercicios que desafían a los estudiantes a conceptualizar ideas y aplicar técnicas de conceptualización y dibujo artístico para crear elementos gráficos. Estos proyectos estimulan el pensamiento creativo, la resolución de problemas y la exploración de diferentes enfoques.

Uso de herramientas y software de diseño: en las clases afines al uso de plataformas digitales o paquetes gráficos, se enseña a los estudiantes cómo usar herramientas y software específicos para crear imágenes digitales. Se les ofrecen ejercicios prácticos para desarrollar habilidades técnicas y experimentar con diferentes tecnologías digitales.

Retroalimentación y evaluación del trabajo: los maestros brindan a los estudiantes comentarios constructivos sobre su trabajo, destacando las fortalezas y las áreas de mejora. Examinar y discutir proyectos brinda a los estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre su proceso creativo y fomentar su crecimiento profesional.

En resumen, se puede afirmar que los cursos de dibujo artístico, conceptualización e ilustración y/o ilustración digital utilizan estrategias didácticas que combinan teoría y práctica, análisis de obras de referencia, proyectos de diseño, uso de herramientas y software, y retroalimentación constante para facilitar el aprendizaje. Esto permite desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes de diseño gráfico. Estas estrategias promueven la creatividad, el pensamiento crítico, la indagación técnica y la aplicación del conocimiento en el campo del diseño gráfico.

4.2.4.-Explique cómo configura usted el proceso creativo dentro de la cátedra que dicta?

“Proceso mediante el cual el estudiante plasma de manera visual una idea creativa”.

Con base en las respuestas dadas, se puede concluir que el proceso de creación de una cátedra en el campo del diseño gráfico se configura de manera diferente, pero tienen algunos elementos comunes. Algunas de las estrategias utilizadas incluyen:

Investigación en profundidad. - se alienta a los estudiantes a realizar una investigación en profundidad sobre el tema o problema que se les presenta. Esto requiere comprender el contexto, estudiar señales visuales, analizar tendencias y conocer las necesidades del grupo objetivo. Esta etapa de investigación crea una base sólida para las ideas creativas.

Generación de ideas. - se alienta a los estudiantes a generar varias ideas después de la fase de investigación. Se les anima a explorar diferentes enfoques, experimentar con estilos, formas y colores y encontrar formas efectivas de comunicar un mensaje visualmente. Esta etapa fomenta la creatividad y la exploración de diferentes posibilidades.

Selección y desarrollo de conceptos. - el alumno selecciona los conceptos más prometedores de entre las ideas generadas y los desarrolla con mayor precisión. Sabe cómo hacer bocetos más detallados, experimentar con diferentes técnicas y estilos y encontrar formas de transmitir un mensaje visualmente de manera efectiva. Esta etapa implica tomar decisiones y refinar las ideas iniciales.

Comentarios y refinamiento. - durante el proceso creativo, los estudiantes reciben comentarios constructivos de maestros y compañeros. Esta retroalimentación ayuda a identificar fortalezas y áreas de mejora y ayuda a refinar el trabajo. Los criterios de evaluación pueden incluir comunicación visual, originalidad, coherencia y eficacia del diseño.

En resumen, el proceso creativo en la silla se configura a través de diferentes etapas, como la investigación, la generación de ideas, la selección y desarrollo de conceptos y la retroalimentación continua. Los estudiantes son guiados y apoyados en cada etapa y se les anima a ser creativos, pensar críticamente y explorar diferentes enfoques. Este enfoque facilita que los estudiantes visualicen sus ideas creativas de manera efectiva y consistente.

4.2.5.- ¿Considera usted que los contenidos de las asignaturas que usted dicta, presentan contenidos que aportan significativamente al perfil profesional del diseñador gráfico?

De las respuestas dadas se puede concluir que el contenido de las asignaturas impartidas en el campo del diseño gráfico suele tener un impacto significativo en el perfil profesional del diseñador. Algunos aspectos destacados incluyen: conceptos básicos de diseño gráfico: este contenido cubre los principios básicos de diseño, como la composición, el equilibrio, la tipografía y el contraste. Estos conceptos son fundamentales para crear diseños atractivos y efectivos.

En cuanto a asignaturas que requieren el uso de software y herramientas de diseño, los estudiantes adquieren habilidades técnicas que se necesitan para la creación y procesamiento de imágenes, ilustración, diseño de impresión y habilidades editoriales.

En cuanto al desarrollo de habilidades creativas, los cursos de conceptualización e ilustración promueven el desarrollo de las habilidades creativas de los estudiantes. Estas habilidades son esenciales para un perfil de diseñador gráfico, porque necesita producir ideas innovadoras y soluciones visuales originales para comunicar mensajes y conceptos de manera efectiva.

Sin embargo, también se plantean algunas opiniones que apuntan a la importancia de alinear el contenido con el diseño y garantizar que el conocimiento adquirido se utilice de manera efectiva en la creación del diseño. Algunas respuestas mencionan la necesidad de utilizar las habilidades de dibujo y la creatividad en el diseño de objetos y productos en lugar de centrarse únicamente en el aspecto artístico. Generalmente se acepta que los contenidos que se imparten en los cursos de diseño gráfico tienen un impacto significativo en la formación profesional de los diseñadores, pero es importante asegurarse de que estén debidamente enfocados y sean prácticos en el campo del diseño.

4.2.6.- ¿Qué semejanzas considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?

Con base en las respuestas dadas, se puede concluir que existen similitudes en la enseñanza del dibujo artístico, la conceptualización y la ilustración a diseñadores y artistas plásticos. Sus similitudes incluyen temáticas afines a:

Fundamentos técnicos. - tanto los diseñadores como los artistas visuales deben aprender y dominar los conceptos básicos técnicos del dibujo, la percepción visual, la composición y otros aspectos relacionados. Ambos perfiles necesitan desarrollar habilidades en el uso de herramientas y materiales artísticos.

Creatividad y expresión visual. - tanto los diseñadores como los artistas visuales deben desarrollar su creatividad y expresión visual. Ambos necesitan explorar nuevas ideas, conceptos y formas de presentar visualmente sus visiones y mensajes.

Observación y Análisis. - tanto los diseñadores como los artistas visuales deben aprender a observar y analizar su entorno visual. Ambos perfiles deben desarrollar la capacidad de captar detalles, analizar formas, colores y texturas y aplicar estos elementos a su trabajo.

Uso de herramientas y tecnología: tanto los diseñadores como los artistas visuales deben aprender a utilizar diferentes herramientas y tecnologías en su trabajo. Aunque las herramientas pueden diferir, ambos perfiles deben adquirir las habilidades para utilizar materiales tradicionales o digitales según sus necesidades.

Aunque existen diferencias en los enfoques y objetivos específicos de cada disciplina, estas similitudes muestran que existe un terreno común en la enseñanza del dibujo artístico, la conceptualización y la ilustración a diseñadores y artistas visuales. Ambos perfiles requieren comprensión técnica, habilidades creativas y una apreciación del lenguaje visual para realizar su trabajo de manera efectiva.

4.2.7.- ¿Qué diferencias considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?

Con base en las respuestas dadas, se puede concluir que existen diferencias en la enseñanza del dibujo artístico, la conceptualización o la ilustración a diseñadores y artistas visuales. Algunas de estas diferencias incluyen:

Enfoque y Objetivos: La enseñanza de estas materias se enfoca en diferentes fines y objetivos. Para los diseñadores, el objetivo principal es resolver los problemas de comunicación visual y satisfacer las necesidades del cliente. En cambio, los artistas visuales se enfocan en la expresión personal y comunican sus sentimientos y pensamientos a través del arte.

Aplicación práctica. - la forma en que se aplican estas habilidades también varía. Los diseñadores gráficos utilizan el dibujo, la conceptualización y la ilustración como herramientas para crear diseños que transmitan mensajes específicos en los negocios y la publicidad. Los artistas plásticos, por el contrario, utilizan estas habilidades como un medio de expresión personal sin restricciones comerciales o de mercado.

Uso de herramientas y tecnología. - si bien las herramientas utilizadas, como el dibujo a mano alzada, el software de diseño y otras técnicas artísticas, pueden superponerse, las formas y los medios para usar estas herramientas pueden diferir. Los diseñadores gráficos suelen utilizar herramientas y técnicas que se adaptan a las necesidades de la comunicación visual y el diseño empresarial, mientras que los artistas visuales pueden tener más libertad para elegir herramientas y técnicas que se adapten a su visión artística personal.

En resumen, aunque existen algunas similitudes en la forma en que se enseñan estas disciplinas, las diferencias radican en los enfoques, objetivos, aplicaciones y contextos en los que se utilizan. Es importante adaptar las estrategias y métodos didácticos a las necesidades y expectativas específicas de cada perfil, ya sea diseñador o artista plástico.

4.3.- Análisis e interpretación de datos estadísticos referente a las tablas y figuras del instrumento “Dianas de autoevaluación”

Datos psicográficos:

Tabla 2.- Género

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Masculino	27	38,0	38,0	38,0
	Femenino	44	62,0	62,0	100,0
	Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

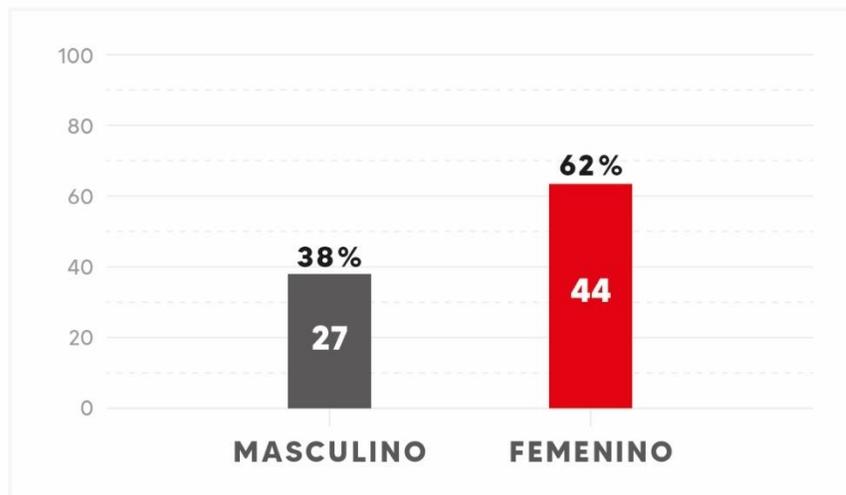


Figura 22.- Género

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

De la muestra que respondió el instrumento se interpreta que, en cuanto al estudiantado, el porcentaje mayoritario, con un 62% corresponde al género femenino.

Tabla 3.- Grupo poblacional / Edad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	18 a 20 años	53	74,6	74,6
	20 a 25 años	13	18,3	92,9
	Mayor de 25	5	7,0	100,0
	Total	71	100,0	100,0

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

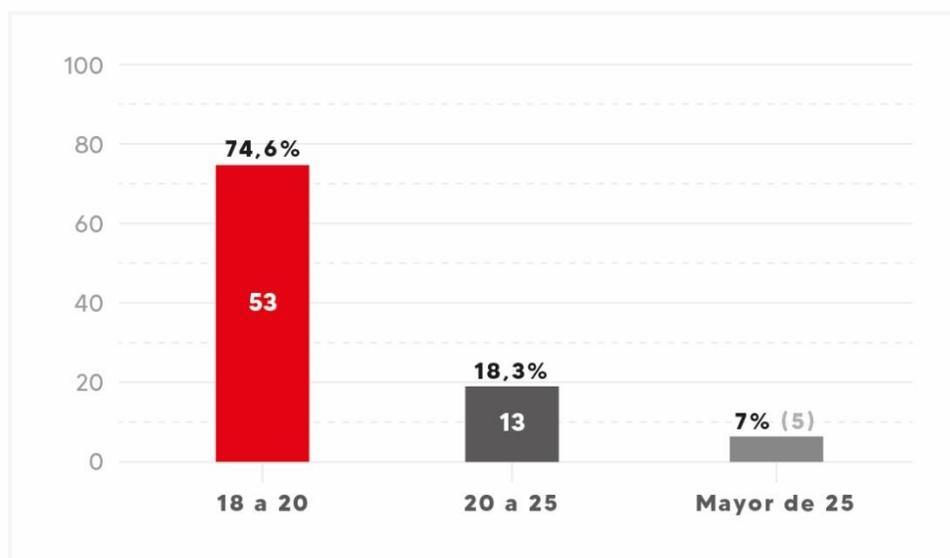


Figura 23.- Grupo poblacional / Edad

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

La gráfica pone en evidencia que, de la población encuestada, el grupo poblacional que más respondió el instrumento corresponde a jóvenes entre 18 a 20 años; esto se justifica porque ese rango de edad es propio de los estudiantes de los primeros niveles que cursan las asignaturas de formación básica, como lo es el Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración, e Ilustración Digital.

Tabla 4.- ¿Me considero un artista visual y tengo experiencia en el Dibujo Artístico e Ilustración?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	36	50,7	50,7	50,7
	No	35	49,3	49,3	100,0
	Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

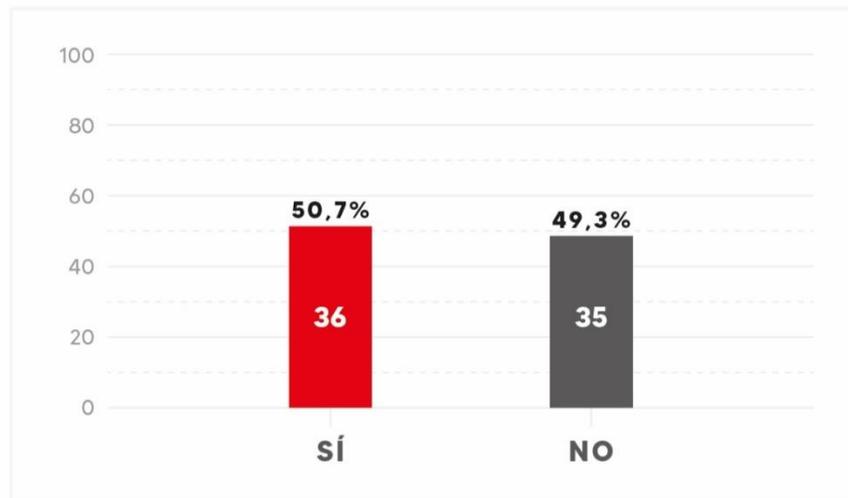


Figura 24.- ¿Me considero un artista visual y tengo experiencia en el Dibujo Artístico e Ilustración?

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Este dato es altamente significativo, considerando que las y los jóvenes que estudian Diseño, que tienen cualidades de artistas, afrontan de mejor manera los procesos creativos, por el desarrollo de sus capacidades conceptuales, su capacidad de proyección de objetos en tres dimensiones y su pensamiento ubico desarrollado. La gráfica evidencia que un 50,7% de encuestados si se consideran artistas visuales y manifiestan tener experiencia afín al Dibujo Artístico e Ilustración.

CATEGORÍA 1: Destreza de Observación

Tabla 5.- El Dibujo Artístico contribuyó en el desarrollo de la percepción espacial, es decir en percibir y comprender un objeto bidimensional o tridimensional. C1.1

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
Casi nunca	1	1,4	1,4	1,4
Algunas veces	16	22,5	22,5	23,9
Casi siempre	31	43,7	43,7	67,6
Siempre	23	32,4	32,4	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

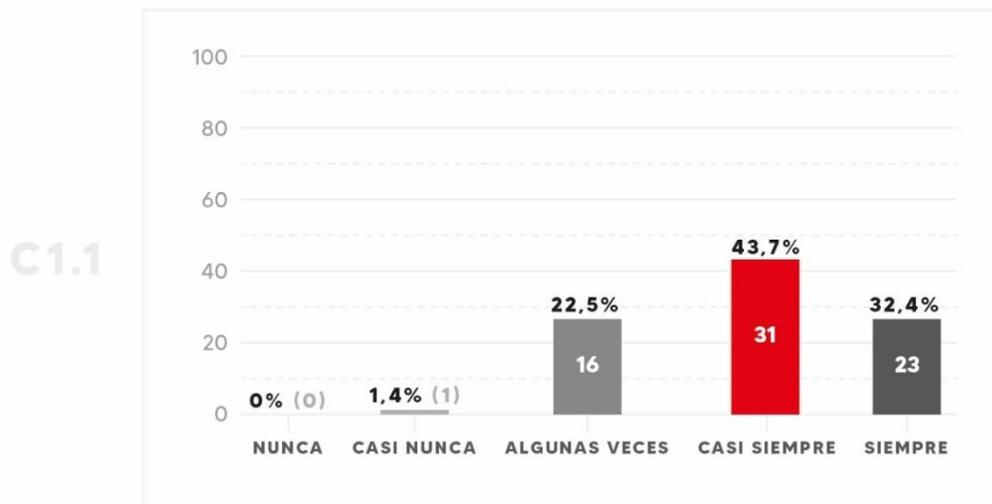


Figura 25.- El Dibujo Artístico contribuyó en el desarrollo de la percepción espacial, es decir en percibir y comprender un objeto bidimensional o tridimensional. C1.1

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

El 43,7% de los encuestados, respondieron “casi siempre”, sumados al 32,4% que respondieron “siempre”; es decir el 76,1% de los estudiantes considera que el Dibujo Artístico contribuyó al desarrollo de la percepción espacial, es decir en percibir y

comprender un objeto bidimensional o tridimensional. Es importante señalar que existe un número considerable -16- que manifiesta “algunas veces” y 1 estudiante que cita que “casi nunca”, esto significa que para un 23,9% la asignatura es poco relevante o que los aprendizajes adquiridos son poco o nada significativos. Por tanto, se justifica la propuesta de mejora del sílabo y la necesidad de diseñar una guía didáctica.

Tabla 6.- El Dibujo Artístico aporta al desarrollo de la habilidad y destreza para representar unobjeto mediante sus categorías: tamaño, distancia, perspectiva y proporción. C1.2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
Casi nunca	0	0	0	0
Válido Algunas veces	7	9,9	9,9	9,9
Casi siempre	24	33,8	33,8	43,7
Siempre	40	56,3	56,3	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

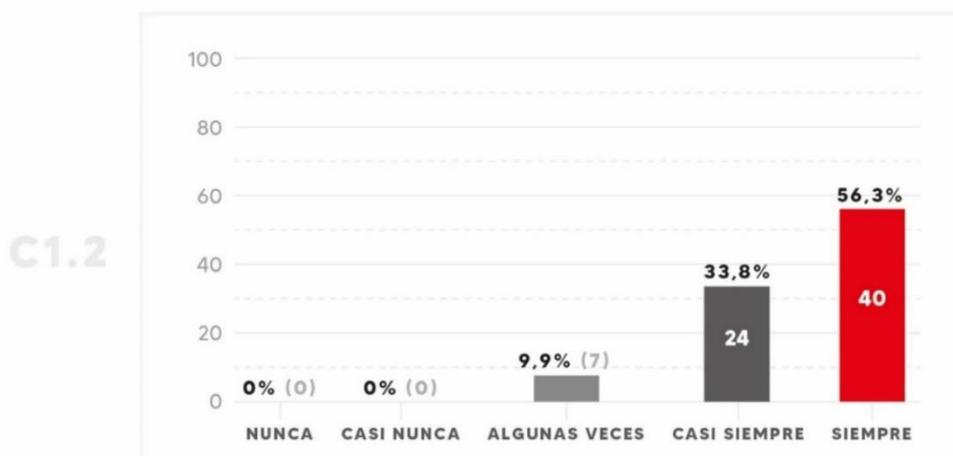


Figura 26.- El Dibujo Artístico aporta al desarrollo de la habilidad y destreza para representar unobjeto mediante sus categorías: tamaño, distancia, perspectiva y proporción. C1.2

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Respecto al aporte del Dibujo Artístico al desarrollo de la habilidad y destreza para representar tamaños, distancias, perspectivas y proporción de objetos, un 90,2% considera que citada asignatura contribuyó siempre y casi siempre. Por tanto, se puede inferir que los contenidos citados en esta pregunta si han sido significativos y así lo reflejan los resultados. Sin embargo, no puede dejarse de lado al 9,9% de los estudiantes quienes manifiestan que solo en algunas ocasiones, la asignatura aportó en cuanto a los indicadores citados.

Tabla 7.- El Dibujo Artístico contribuyó en el desarrollo de mi memoria visual,comprendida como la capacidad de retener información a corto y largo plazo. C1.3

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
Casi nunca	2	2,8	2,8	2,8
Algunas veces	15	21,1	21,1	23,9
Casi siempre	26	36,6	36,6	60,5
Siempre	28	39,4	39,4	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

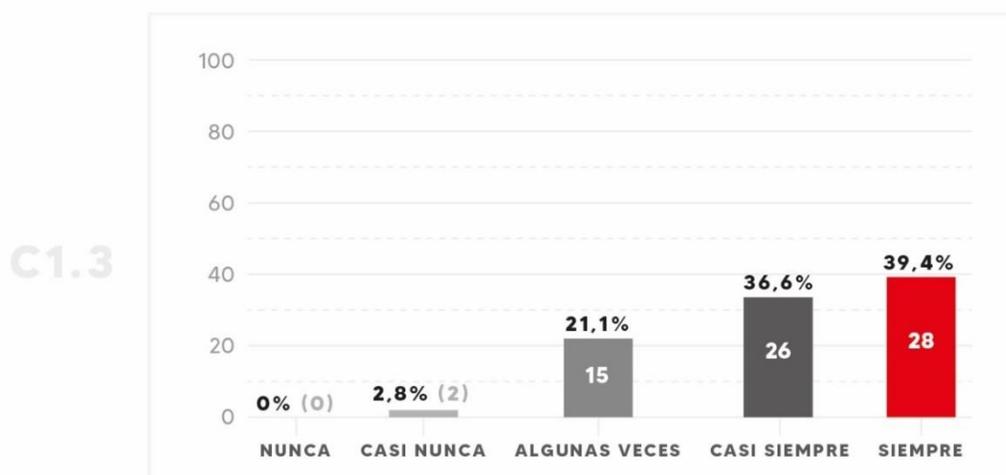


Figura 27.- El Dibujo Artístico contribuyó en el desarrollo de mi memoria visual, comprendida como lacapacidad de retener información a corto y largo plazo. C1.3

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Desarrollar la memoria visual es una competencia importantísima para los diseñadores gráficos. En citado contexto, un 76% de estudiantes consideran que el Dibujo Artístico contribuyó significativamente a desarrollar esta competencia, siempre y casi siempre. Sin embargo, se vuelve a repetir un porcentaje similar a la pregunta 4, donde un 21,1% manifiestan que solo “algunas veces”, e incluso dos estudiantes que representan al 2,8% manifiestan que “casi nunca”. Esto ha de considerarse en la estrategia didáctica, para desarrollar ejercicios específicos que integren la memoria visual y el diseño.

CATEGORÍA 2: Coordinación mano-ojo

Tabla 8.- Tengo la destreza para ejecutar con precisión trazos horizontales, verticales, diagonales y líneas onduladas. C2.1

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
Casi nunca	8	11,2	11,2	11,2
Algunas veces	30	42,2	42,2	53,4
Válido Casi siempre	21	29,5	29,5	82,9
Siempre	12	16,9	16,9	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

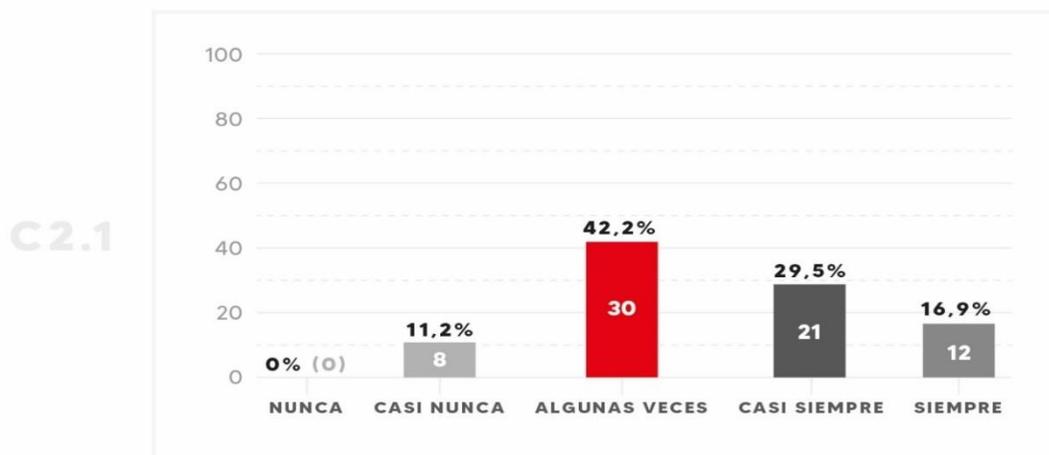


Figura 28.- Tengo la destreza para ejecutar con precisión trazos horizontales, verticales, diagonales y líneas onduladas. C2.1

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

La coordinación mano-ojo es una de las destrezas más importantes para el dibujo y la expresión creativa. Ante la pregunta sobre la destreza para ejecutar con precisión trazos horizontales, verticales, diagonales y líneas onduladas, el mayor porcentaje, 42.2% considera que “algunas veces”, esto se suma al 11.2% que afirma “casi nunca”. Este resultado determina que la guía didáctica debe obligatoriamente contemplar ejercicios de adiestramiento de la mano, en todas sus formas. Solo un 16,9% manifiesta que “siempre”. Esto se contrapone con el dato de la pregunta donde más del 50% de encuestados manifestaba identificarse como artista visual, dado que, esta destreza la tienen muy desarrollada.

Tabla 9.- Poseo la capacidad de percepción que me permite trasladar medidas de un objeto real al boceto y para manejar escalas. C2.2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	2,8	2,8	2,8
Casi nunca	8	11,3	11,3	14,1
Válido Algunas veces	36	50,7	50,7	64,8
Casi siempre	17	23,9	23,9	88,7
Siempre	8	11,3	11,3	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

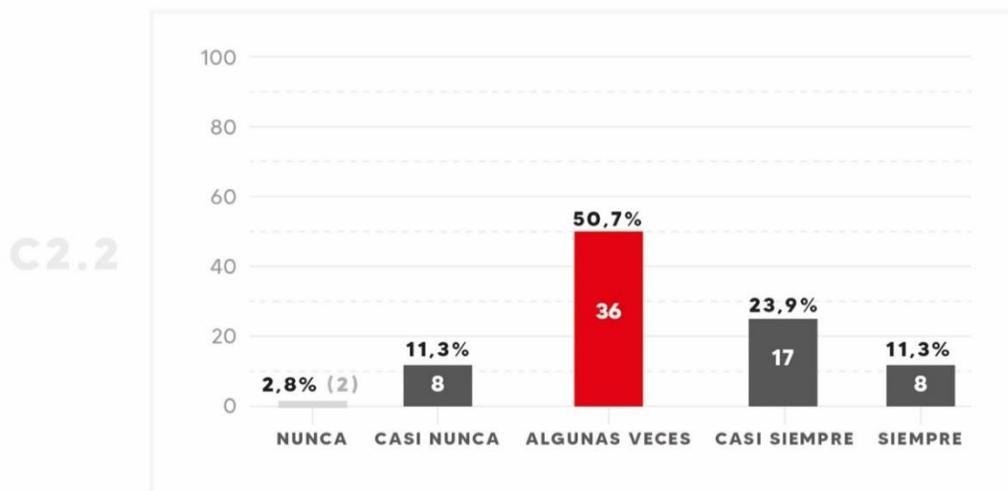


Figura 29.- Poseo la capacidad de percepción que me permite trasladar medidas de un objeto real al boceto y para manejar escalas. C2.2

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Con respecto al indicador sobre la capacidad de percepción que me permite trasladar medidas de un objeto real al boceto y para manejar escalas, el 63% por ciento se encuentra entre el rango de “algunas veces y nunca”; se infiere que esta destreza está poco desarrollada en los estudiantes. Solo un 35,2% de encuestados responden de manera afirmativa. También ha de considerarse este resultado, para desarrollar ejercicios creativos que fortalezcan dicha capacidad de percepción. La respuesta se alinea a la anterior, que conforma la categoría de coordinación mano-ojo.

Tabla 10.- Desarrollo con calidad bocetos con base en los referentes visuales reales. C2.3

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	2,8	2,8	2,8
Casi nunca	7	9,9	9,9	12,7
Válido Algunas veces	32	45,0	45,0	57,7
Casi siempre	24	33,8	33,8	91,5
Siempre	6	8,5	8,5	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

C2.3

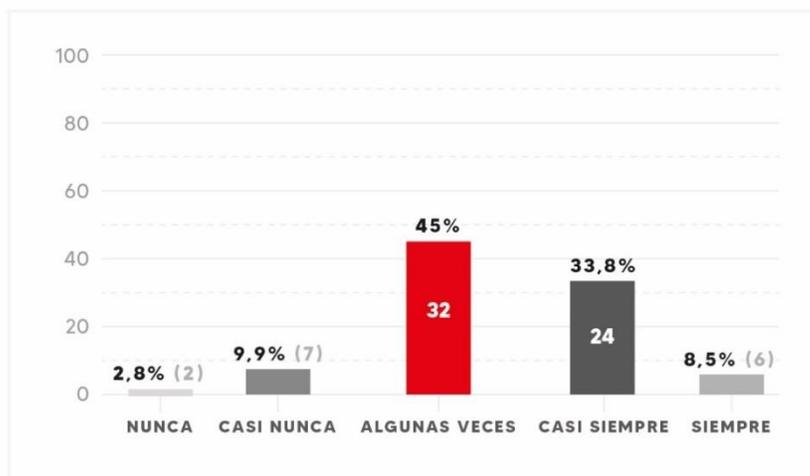


Figura 30.- Desarrollo con calidad bocetos con base en los referentes visuales reales. C2.3

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Siguiendo la tendencia de las dos respuestas anteriores, el ítem que obtuvo mayor consideración fue “algunas veces”, por lo que se infiere que la destreza de bocetar, no está completamente desarrollada. Solo un 8,5% afirma que siempre posee calidad en sus bocetos y un 33,8% manifiesta que casi siempre. Del lado negativo, hay al menos nueve estudiantes, que equivale al 12,7% que reconocen que no poseen calidad en su proceso de bocetaje. Este contenido también requiere plantear ejercicios que incidan en la calidad del dibujo.

Tabla 11.- Poseo la capacidad motora de uso del brazo y mano para ejecutar todo tipo de trazo.
C2.4

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,5	1,5
	Casi nunca	9	12,7	14,2
	Algunas veces	32	45,0	59,2
	Casi siempre	17	23,9	83,1
	Siempre	12	16,9	100,0
	Total	71	100,0	100,0

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

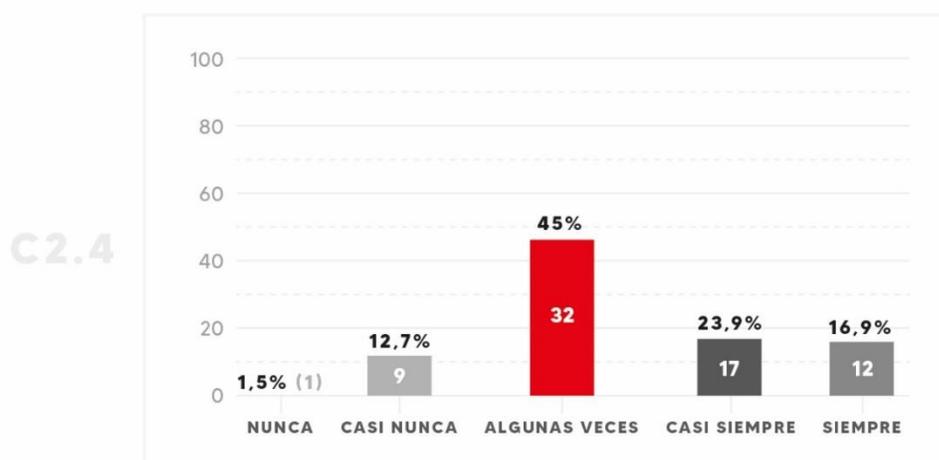


Figura 31.- Poseo la capacidad motora de uso del brazo y mano para ejecutar todo tipo de trazo.
C2.4

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

La capacidad motora de uso del brazo y mano para ejecutar todo tipo de trazo, está intrínsecamente asociada al proceso de bocetaje con parámetros de calidad. Por ende, se justifica la similitud de las respuestas, con la pregunta que antecede. El 45% de encuestados manifiestan que “algunas veces”, esto se suma al 14,2% que suman los que respondieron casi nunca y nunca. En cuanto a respuestas que pueden considerarse como positivas, 40,8% de encuestados consideran que casi siempre o siempre poseen dicha capacidad. Este resultado afirma la necesidad de desarrollar ejercicios de trazos, dado que aportan significativamente a desarrollar la capacidad motora del brazo y la mano.

CATEGORÍA 3: Representación visual

Tabla 12.- Represento en el papel o en el soporte, una idea propia generada en mi cerebro. C3.1

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	1,4	1,4	1,4
Casi nunca	1	1,4	1,4	2,8
Válido Algunas veces	24	33,8	33,8	36,6
Casi siempre	28	39,4	39,4	76,0
Siempre	17	24	24	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

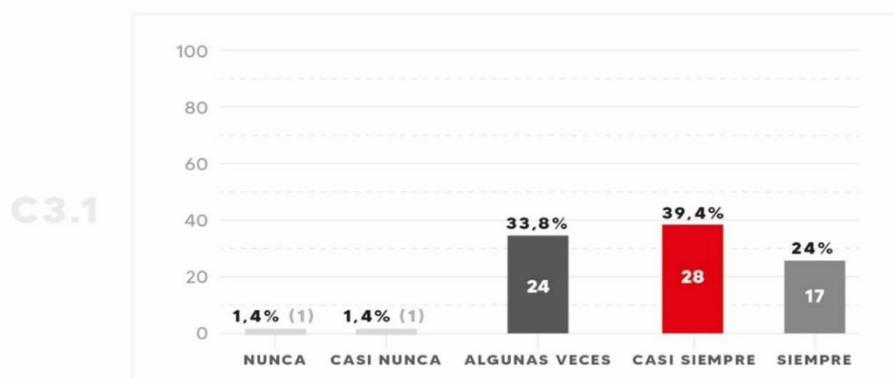


Figura 32.- Represento en el papel o en el soporte, una idea propia generada en mi cerebro. C3.1

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

A partir de esta pregunta se inicia a interpretar los datos respecto a las percepciones sobre su nivel de representación visual. El primer ítem indaga sobre la capacidad de representación de ideas propias, sin referente. El 17% considera que siempre es capaz de lograrlo, un 39,4% manifiesta que casi siempre. Estos dos valores pueden considerarse como positivos. En el rango intermedio se encuentran el 33,8%, quienes citan que algunas veces; se infiere que requieren asistencia y mayor perseverancia para lograr resultados de alta calidad. A estos se sumarían los dos estudiantes que reconocen que casi nunca y nunca lograr representar en el papel, sus ideas originales.

Tabla 13.- Aplico las propiedades del dibujo: proporción, perspectiva, composición, color, forma, textura, volumen, luz y sombra y bocetos; a partir de mi propia inventiva o mis ideas propias. C3.2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,4	1,4
	Casi nunca	7	9,9	11,3
	Algunas veces	20	28,2	39,5
	Casi siempre	28	39,4	78,9
	Siempre	15	21,1	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

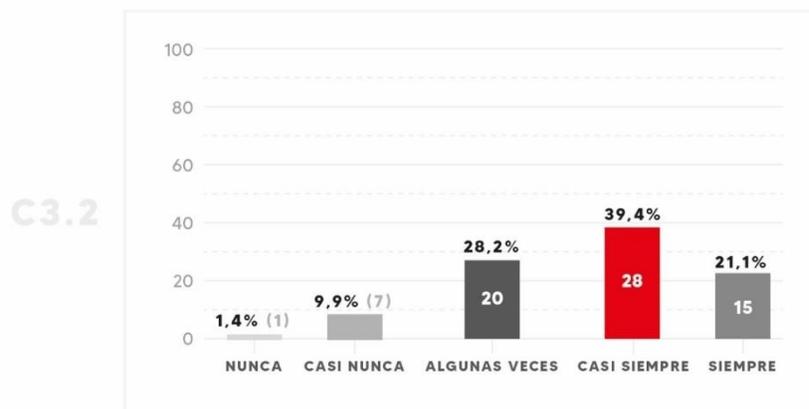


Figura 33.- Aplico las propiedades del dibujo: proporción, perspectiva, composición, color, forma, textura, volumen, luz y sombra y bocetos; a partir de mi propia inventiva o mis ideas propias. C3.2

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Aplicar las propiedades del dibujo: proporción, perspectiva, composición, color, forma, textura, volumen, luz y sombra y bocetos; a partir de la propia inventiva o de las ideas propias constituyen las bases de la representación visual bidimensional y tridimensional. La pregunta evidencia que un 21,1% de encuestados consideran que siempre aplican dichas propiedades, seguido del 39,4% que afirma que aplican “casi siempre”. Estos dos primeros datos se asocian como positivos. Sin embargo, un alto porcentaje que suman un 39,5% están entre el margen de algunas veces a nunca. Se infiere que es necesario incluir ejercicios donde se profundice sobre las propiedades del Dibujo, con el fin de fortalecer citadas habilidades.

Tabla 14.- Poseo la capacidad de cálculo visual para encajar y encuadrar un dibujo en determinado formato, en dependencia de su orientación vertical u horizontal. C3.3

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Nunca	1	1,4	1,4
	Casi nunca	7	9,9	11,3
	Algunas veces	29	40,8	52,1
	Casi siempre	21	29,6	81,7
	Siempre	13	18,3	100,0
	Total	71	100,0	100,0

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

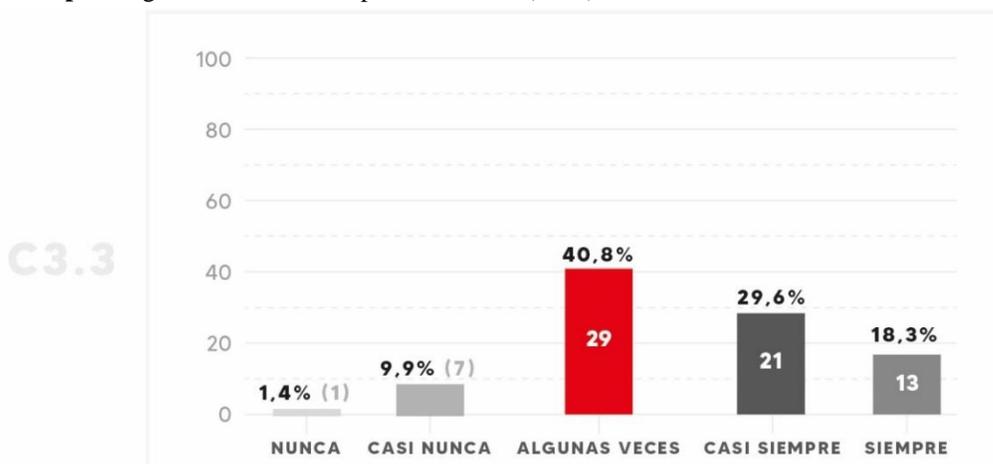


Figura 34.- Poseo la capacidad de cálculo visual para encajar y encuadrar un dibujo en determinado formato, en dependencia de su orientación vertical u horizontal. C3.3

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

En cuanto a la capacidad de cálculo visual para encajar o encuadrar un dibujo en determinado formato, un 18,3% afirma que “siempre”, un 29,6% menciona que “casi siempre”; estos primeros datos pueden considerarse como positivos. Seguido, un 40,8% responde “algunas veces”, lo que permite inferir que no han alcanzado dicha capacidad de forma óptima. A estos se suman el 9,9% que responde que “casi nunca” y el 1,4% que reconoce que “nunca” logra encajar o encuadrar un dibujo dentro de un formato. Por tanto, considerando que más del 50% de encuestados consideran que poseen falencias en cuanto a encaje y encuadre, esta temática debe trabajada en la guía didáctica.

CATEGORÍA 4: Creatividad

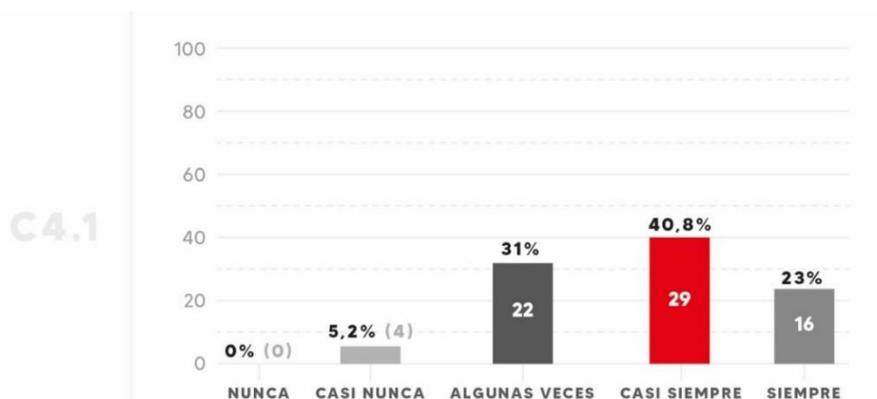
Tabla 15.- Soy capaz de imaginar una representación, con base en mis experiencias, que respondana una consigna, integrando una impronta personal que lo hace único y/o diferente. C4.1

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
Casi nunca	4	5,2	5,2	5,2
Válido Algunas veces	22	31,0	31,0	36,2
Casi siempre	29	40,8	40,8	77,0
Siempre	16	23,0	23,0	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Figura 35.- Soy capaz de imaginar una representación, con base en mis experiencias,

que respondan a una consigna, integrando una impronta personal que lo hace único y/o diferente. C4.1



Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera DiseñoGráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

La creatividad, más allá de ser una capacidad innata del ser humano, es una competencia que puede y debe ser adquirida por los diseñadores gráficos. Un estudiante creativo es capaz de imaginar una representación y ejecutarla poniendo su impronta. En torno a esta consulta, un 23% considera que posee la competencia, seguido de un 40,8%, que reconoce que “casi siempre” es capaz de generar propuestas innovadoras y creativas. Un 31% reconoce que si bien se considera creativo (a), no siempre logra plasmar diseños originales y un 5,2% afirma que no posee dicha competencia. Estos datos, justifican la necesidad de ejecutar la propuesta.

Tabla 16.- Exploro diferentes enfoques o perspectivas, rompiendo patrones o paradigmas culturalmente aceptados o impuestos; dejando atrás ideas preconcebidas o convencionales. C4.2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
Casi nunca	6	8,4	8,4	8,4
Algunas veces	21	29,6	29,6	38,0
Casi siempre	31	43,7	43,7	81,7
Siempre	13	18,3	18,3	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

C4.2

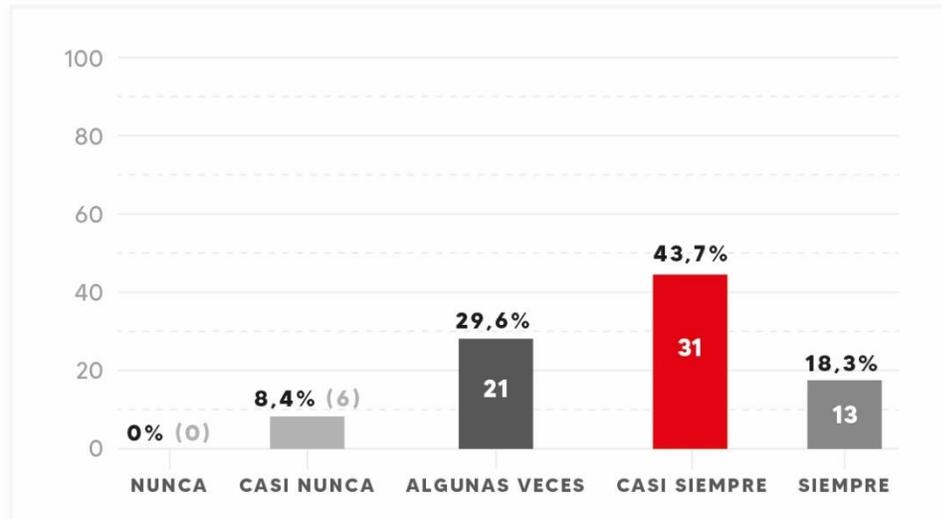


Figura 36.- Exploro diferentes enfoques o perspectivas, rompiendo patrones o paradigmas culturalmente aceptados o impuestos; dejando atrás ideas preconcebidas o convencionales.

C4.2

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

La creatividad también está asociada a dejar atrás patrones preconcebidos, o culturalmente aceptados. El inicio del proceso creativo es precisamente no optar por ideas preconcebidas o convencionales. Con respecto a lo citado, solo el 18,3 reconoce que siempre explora ideas novedosas. El 43,7% dice que casi siempre sus trabajos poseen originalidad; estos dos valores son positivos. Mientras, un 29,6% considera que solo en ocasiones su trabajo es creativo e innovador. El 8,4% asume no haber desarrollado la competencia creativa. La guía didáctica precisamente busca fortalecer la creatividad en los estudiantes, a través de un proceso sistemático mediante ejercicios de Dibujo Artístico.

CATEGORÍA 5: Pensamiento crítico

Tabla 17.- Son capaz de evaluar y autoevaluar obras artísticas o representaciones visuales, poniendo en evidencia el conocimiento de las propiedades del dibujo. C5.1

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	1,4	1,4	1,4
Casi nunca	7	9,9	9,9	11,3
Algunas veces	34	47,9	47,9	59,2
Casi siempre	18	25,3	25,3	84,5
Siempre	11	15,5	15,5	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

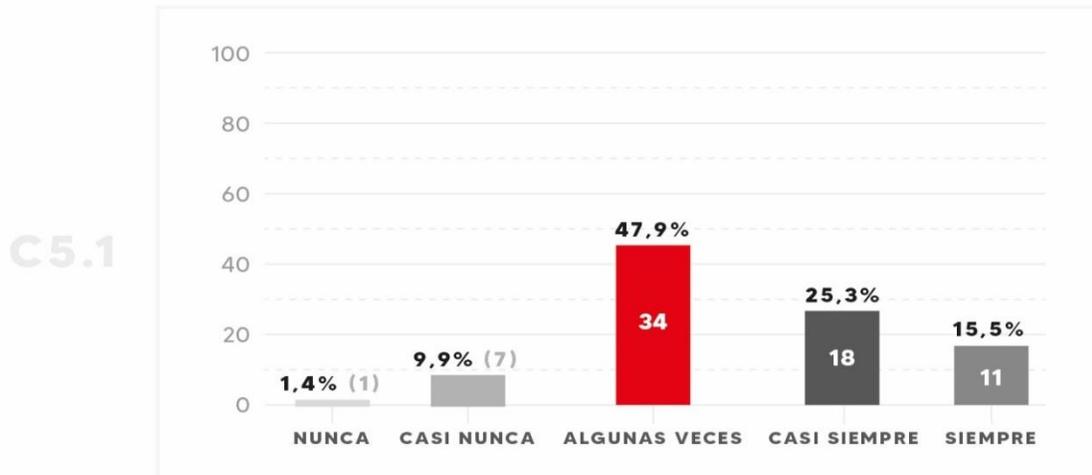


Figura 37.- Son capaz de evaluar y autoevaluar obras artísticas o representaciones visuales, poniendo en evidencia el conocimiento de las propiedades del dibujo. C5.1

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

El perfeccionamiento de la obra solo se alcanza cuando se es capaz de evaluar el trabajo de otros autores; sobre todo autoevaluarse. Para lograrlo se requiere poseer conocimientos sobre las propiedades del Dibujo. Un 40,8% sumando los indicadores positivos, afirman que son capaces de evaluar y autoevaluarse. El porcentaje restante considera que no posee los conocimientos necesarios para evaluar obras artísticas. Por esta razón, la guía didáctica, a más de contar con ejercicios prácticos, también deberá incluir una síntesis teórica de las categorías consultadas.

Tabla 18.- Presento propuestas de innovación sobre la reflexión y valoración de un objeto o figura ya establecida; destacando frente al grupo de aula. C5.2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	2,8	2,8	2,8
Casi nunca	11	15,5	15,5	18,3
Algunas veces	21	29,5	29,5	47,8
Válido Casi siempre	30	42,3	42,3	90,1
Siempre	7	9,9	9,9	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

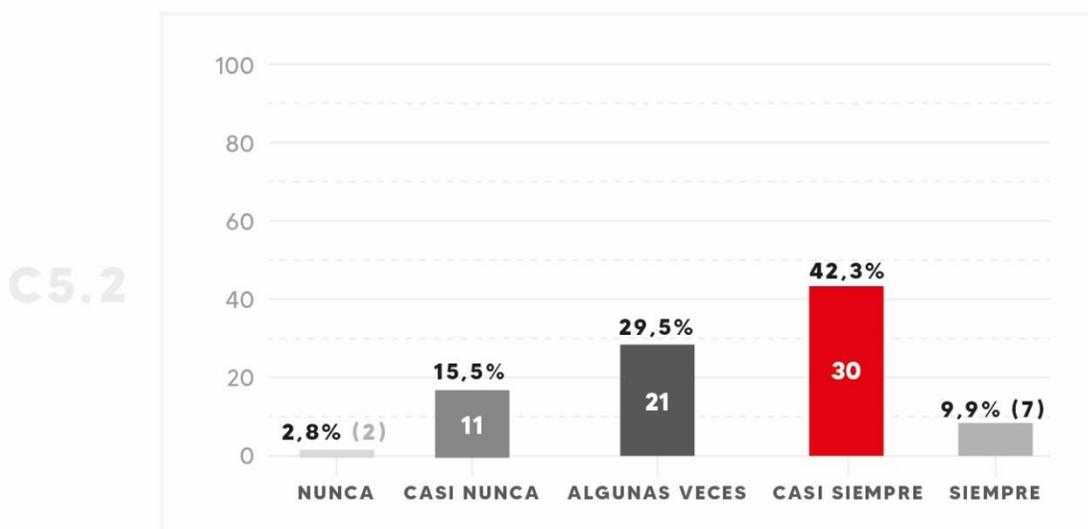


Figura 38.- Presento propuestas de innovación sobre la reflexión y valoración de un objeto o figura ya establecida; destacando frente al grupo de aula. C5.2

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Innovar significa generar propuestas nuevas y/o cambios significativos a partir de un referente inicial. La capacidad de creatividad está íntimamente relacionada a la innovación y las dos características, permiten al diseñador destacar frente al grupo. En cuanto a estas características, solo el 9,9% de encuestados consideran poseerla. Un 42,3% manifiesta que “casi siempre” logran destacar; los dos resultados resultan positivos. Mientras, un 29,5% manifiesta en solo en ocasiones. Un 15,5% reconoce que casi nunca y un 2,8% considera que no posee creatividad o capacidad de innovación.

CATEGORÍA 6: Perseverancia y paciencia

Tabla 19.- Presento disponibilidad para la práctica constante del ejercicio de representación visual, con fines de mejora. C6.1

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
Casi nunca	4	5,6	5,6	5,6
Válido Algunas veces	20	28,2	28,2	33,8
Casi siempre	30	42,3	42,3	76,1
Siempre	17	23,9	23,9	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

C6.1

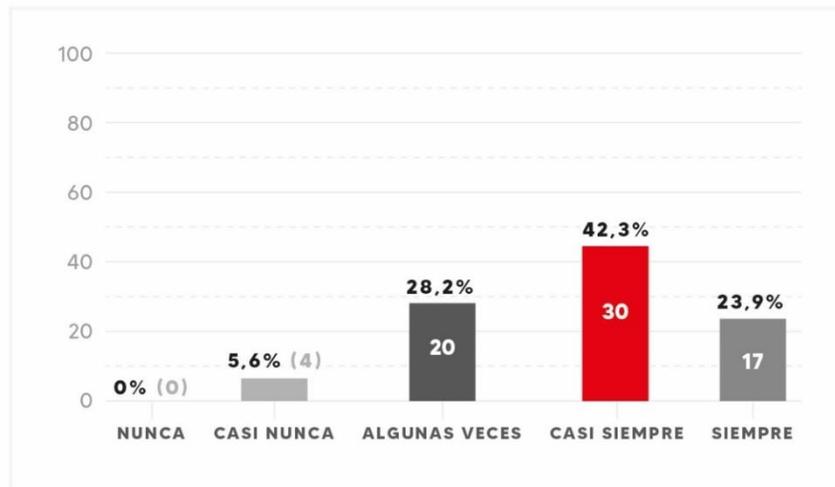


Figura 39.- Presento disponibilidad para la práctica constante del ejercicio de representación visual, con fines de mejora. C6.1

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

El primer indicador de la categoría perseverancia y paciencia, determina la predisposición a la práctica constante de ejercicios de representación visual. Considerando que una habilidad práctica y/o destreza exige el ejercicio constante, se consultó sobre el particular. Este indicador si resultó mayormente positivo, con un 66,2% que respondió “siempre” y “casi siempre”. Mientras un 28,2% de encuestados

respondieron solo “algunas veces” y un 5,6% respondió “casi nunca”. Es importante recalcar que la dedicación del tiempo a la ejecución de ejercicios, incide significativamente a fortalecer las habilidades y destrezas. Los datos evidencian que, si no se cuenta con una rutina de práctica constante, no se logra alcanzar la competencia.

Tabla 20.- Desarrollo la convicción de mejora continua, mediante la repetición de la propuesta gráfica, las veces que sean necesarias hasta obtener una propuesta de alto valor. C6.2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	0	0	0	0
Casi nunca	4	5,6	5,6	5,6
Algunas veces	14	19,7	19,7	25,3
Casi siempre	35	49,3	49,3	74,6
Siempre	18	25,4	25,4	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Lic. David Orlando Espinosa Briones (2023)

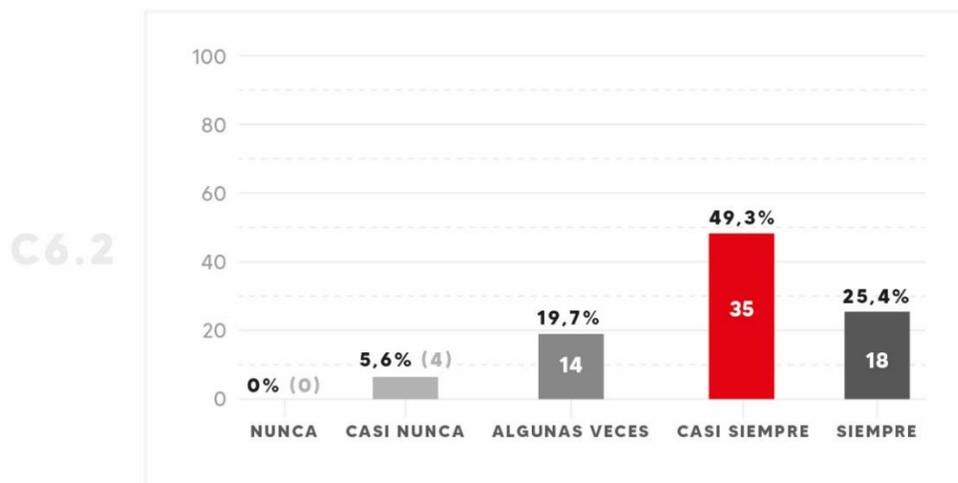


Figura 40.- Desarrollo la convicción de mejora continua, mediante la repetición de la propuesta

gráfica, las veces que sean necesarias hasta obtener una propuesta de alto valor. C6.2

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Respecto a la convicción de mejora continua, mediante la repetición de propuestas

gráficas hasta alcanzar la calidad óptima, las cifras son similares y alentadoras como la pregunta anterior. Un 74,7% de encuestados manifiestan que casi siempre y siempre están ejercitando el dibujo. Con un ritmo menos constante, un 19,7% dice que repite algunas veces y un 5,6% definitivamente casi nunca lo hace. Entonces, se evidencia que hace falta mayor motivación para afrontar con interés la práctica del Dibujo Artístico. La guía deberá considerar ejercicios atractivos que motiven a la práctica.

Tabla 21.- Mantengo un ritmo creativo en todo momento, permitiendo que se afiance mi creatividad y la capacidad de expresión gráfica; usualmente representada en bocetos, que se constituyen como una herramienta permanente, al igual que el lápiz. C6.3

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	1,4	1,4	1,4
Casi nunca	4	5,6	5,6	7,0
Válido Algunas veces	30	42,3	42,3	49,3
Casi siempre	24	33,8	33,8	83,1
Siempre	12	16,9	16,9	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

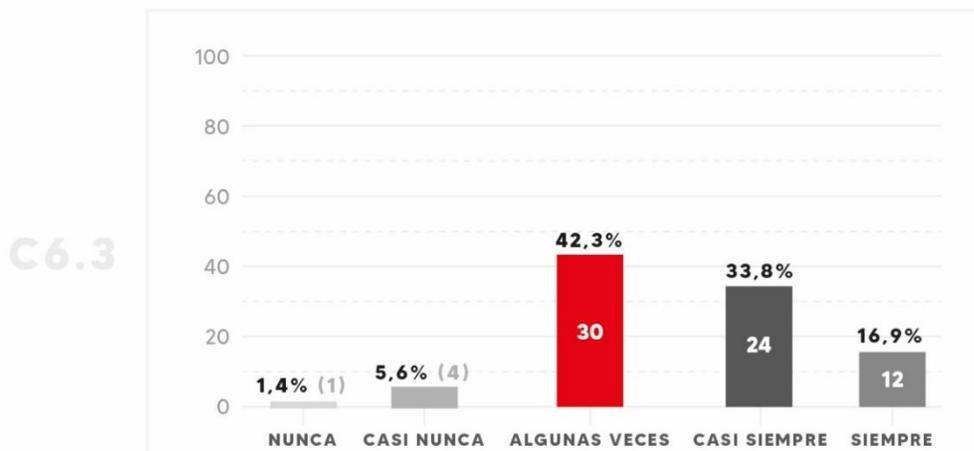


Figura 41.- Mantengo un ritmo creativo en todo momento, permitiendo que se afiance mi creatividad y la capacidad de expresión gráfica; usualmente representada en bocetos, que se constituyen como una herramienta permanente, al igual que el lápiz. C6.3

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Un signo o recurso afín que acompaña en todo momento a los creativos es el boceto. Al

igual que el lápiz, constituye una herramienta básica para fortalecer las habilidades y destrezas del Dibujo, que posteriormente se traduce en creatividad para plasmar ideas innovadoras de diseño. Respecto al acápite, el 50,7% de los encuestados respondieron “siempre y casi siempre”; es decir, que este porcentaje se mantienen activos en cuanto a ejercicios creativos. Mientras el 42,3%, que también es una cifra considerable, manifiesta que porta un lápiz y un boceto “algunas veces”. Solo el 5,6% de estudiantes dicen que casi nunca lo utilizan. La propuesta didáctica deberá establecer entre los recursos necesarios, la adquisición de un boceto y lápices de distintos tipos, con el finde motivar a una práctica constante, que incida en elevar la calidad gráfica de los resultados.

CATEGORÍA 7: Expresión personal

Tabla 22.- Expreso visualmente hechos vividos o imaginados con una alta calidad de detalle. C7.1

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	2	2,8	2,8	2,8
Casi nunca	7	9,9	9,9	12,7
Válido Algunas veces	26	36,6	36,6	49,3
Casi siempre	26	36,6	36,6	85,9
Siempre	10	14,1	14,1	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)



Figura 42.- cómic, cartoon, manga, anime entre otros, utilizando técnicas secas y húmedas. C7.2
Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera Diseño Gráfico
Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

La última categoría de análisis es la expresión personal, considera como la cúspide de un dibujante. Dado que se puede aseverar que se sabe dibujar cuando se es capaz, no solo de llevar al soporte una idea original, sino que las composiciones denotan una impronta propia del autor que lo hace reconocible entre otros dibujantes. En esta pregunta, solo el 14,1% de los encuestados consideran que poseen una alta calidad en sus obras. Un 36,6% manifiesta en casi siempre logra llevar al soporte los hechos vividos. Por tanto, estos procesos requieren ser afianzados por el porcentaje restante, más aún, en el 9,9% que manifiesta que casi nunca logra expresar una idea original y un 2,8% que reconoce no lograrlo.

Tabla 23.- Desarrollo la capacidad de representación visual en múltiples estilos: realista, cómic, cartoon, manga, anime entre otros, utilizando técnicas secas y húmedas. C7.2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	1	1,4	1,4	1,4
Casi nunca	12	16,9	16,9	18,3
Algunas veces	26	36,6	36,6	54,9
Válido Casi siempre	22	31,0	31,0	85,9
Siempre	10	14,1	14,1	100,0
Total	71	100,0	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

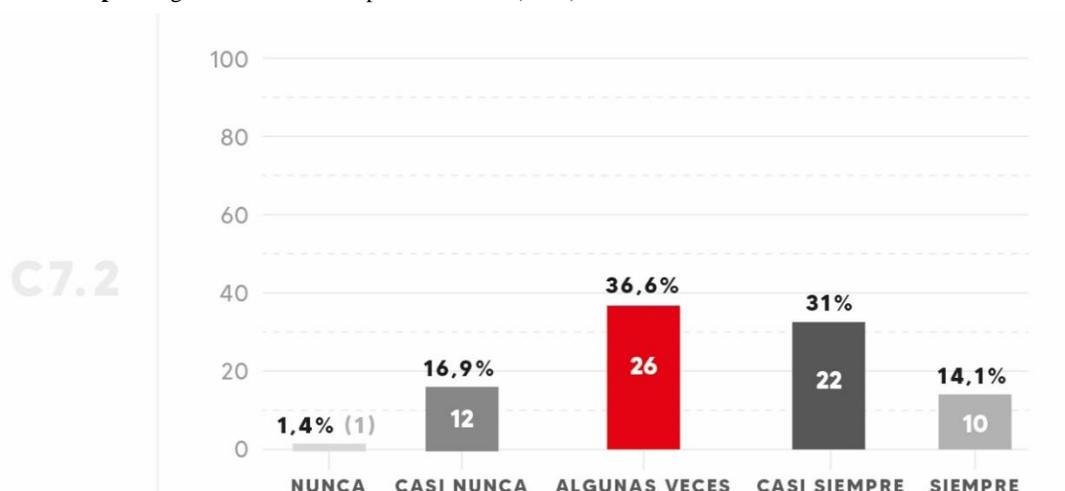


Figura 43.- Desarrollo la capacidad de representación visual en múltiples estilos: realista, cómic, cartoon, manga, anime entre otros, utilizando técnicas secas y húmedas. C7.2

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Una vez que se logra llevar al soporte una idea original, el siguiente paso es representarlo en múltiples estilos. En el contexto actual los más preponderantes son: realista, cómic, cartoon, manga y anime. Estos estilos pueden ejecutarse, tanto con técnicas secas como húmedas. Respecto al tema, el 14,1% manifiesta que domina estos estilos y técnicas. Un 31% manifiesta que casi siempre es capaz de lograrlo. El porcentaje mayoritario corresponde al 36,6%, quienes evidencian que “algunas veces” son capaces de ejecutar diversos estilos y técnicas. Mientras el 16,9% reconoce que casi nunca lo logra, e incluso un 1,4% dice que jamás lo ha logrado. Debe comprenderse que el aprendizaje del Dibujo Artístico es de cierta forma sistemático. No se puede lograr excelentes resultados complejos, mientras no se desarrolle habilidad y destreza con tareas básicas. Por tanto, para la elaboración de la guía se ha de estructurar apropiadamente los ejercicios, con el fin de que los estudiantes que la usen puedan ir de menos a más.

Tabla 24.- Mis obras provocan respuestas emocionales en las audiencias que observan mis representaciones visuales. C7.3

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
	Nunca	2	2,8	2,8
	Casi nunca	9	12,7	15,5
Válido	Algunas veces	34	47,9	63,4
	Casi siempre	15	21,1	84,5
	Siempre	11	15,5	100,0
	Total	71	100,0	

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera de Diseño Gráfico.

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

C7.3

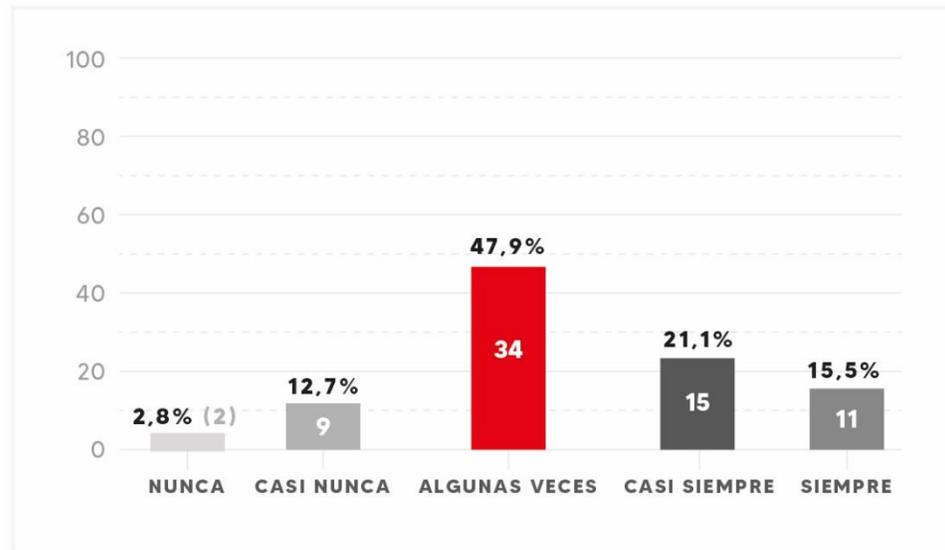


Figura 44.- Mis obras provocan respuestas emocionales en las audiencias que observan mis representaciones visuales. C7.3

Fuente: Autoevaluación aplicada a estudiantes de primer y segundo semestre de la carrera Diseño Gráfico

Elaborado por: Ing. David Orlando Espinosa Briones (2023)

Análisis e interpretación

Como último ítem de análisis, se consultó a los encuestados sobre el impacto emocional de sus obras o propuestas visuales en las audiencias. Este indicador evidencia el éxito de una pieza visual, ya que cumplirá el objetivo para el cual fue diseñado. El 15,5% de estudiantes manifiestan que siempre lo logran; seguidos del 21,1% que consideran que casi siempre lo logran. Se infiere que este primer grupo de encuestados han adquirido todas las habilidades y destrezas que puede aportar el Dibujo Artístico a su formación como diseñadores. Sin embargo, las cifras de estudiantes que aún deben trabajar en su perfeccionamiento son, el 47,9% que reconoce que algunas veces lo logra, el 12,7% que manifiesta que casi nunca logra provocar respuestas emocionales y el 2,8% que nunca ha logrado que sus audiencias se emocionen al ver una creación auténtica de su autoría.

Todos los resultados aquí descritos contribuyeron para generar los lineamientos temáticos y metodológicos que se expresan en la guía didáctica propuesta. (Ver anexo).

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS

5.1. Conclusiones

- Analizar las perspectivas teóricas expuestas por Rich Gold y analizadas por Roxana Ynoub permitió tomar postura frente a la relación existente entre el Arte y el Diseño. Si bien la confrontación entre estos dos campos sigue siendo investigada, no se puede negar la alta influencia de corrientes artísticas en el campo profesional de los diseñadores. Hacer un recorrido historiográfico y visualizar el desarrollo de las actividades propias del Dibujo Artístico en los distintos movimientos y escuelas formales de enseñanza del Diseño, permiten concluir que, esta asignatura no solo no ha perdido vigencia, sino que es una base fundamental para el desarrollo de habilidades y destrezas que se aplican en los procesos creativos, comunicativos y visuales.

Con respecto al estado actual de las estrategias didácticas aplicadas a la enseñanza de la asignatura de Dibujo Artístico, en el entorno investigativo, se puede concluir desde dos aristas: la primera, respecto al conocimiento que poseen los actores clave, frente a los contenidos mínimos, resultados de aprendizaje, procesos metodológicos y didácticos. Las entrevistas evidenciaron conocimientos sólidos, además de resaltar la utilidad de la asignatura estudiada y su aporte a las competencias profesionales del futuro diseñador. Sin embargo, estos conocimientos no han sido orientados adecuadamente a la planificación microcurricular. Principalmente porque se presentan contenidos orientados hacia las Bellas Artes y la Pintura, más que hacia el Diseño. Esto se corroboró, además, mediante los datos estadísticos que pusieron en evidencia las dianas de autoevaluación, donde un porcentaje significativo asevera que no tiene un alto dominio sobre las propiedades del dibujo: proporción, perspectiva, composición, color, forma, textura, volumen, luz y sombra

y bocetos. También, existe un porcentaje significativo de estudiantes que reconocen su incapacidad de generar ideas auténticas, sin referentes visuales y que al momento no han desarrollado su pensamiento crítico, tampoco su impronta personal. Esto contribuyó a justificar la necesidad de generar una guía didáctica instruccional.

- Como resultado principal surge una estrategia didáctica expresada como guía instruccional, para la asignatura de Dibujo Artístico. El objetivo de la misma es afianzar las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil. La guía se desarrolló obedeciendo a las categorías teóricas y prácticas que, de forma sistemática contribuirá en pasar de principiante a dibujante formal. Dichas categorías fueron: destrezas de observación, coordinación mano-ojo, representación visual, creatividad, pensamiento crítico, perseverancia y paciencia y expresión personal. Aprovechando la experticia del investigador, cada guía didáctica presenta ejercicios básicos de entrenamiento para el estudiante, detallando paso a paso, como ejercitar e ir aumentando el nivel de complejidad, hasta lograr una composición original con altos estándares de calidad.
- La propuesta de validó mediante criterio de expertos quienes manifestaron que la estrategia didáctica para la asignatura de Dibujo Artístico que desarrolle las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, cumple con los parámetros a nivel pedagógico-didáctico y es aplicable. Recomendaron ampliar el mismo proceso a todas las asignaturas afines al desarrollo de la creatividad.

5.2. Recomendaciones

- A la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Santiago de Guayaquil se recomienda ampliar el proceso de investigación a profundidad en las asignaturas de Conceptualización e Ilustración, así también en Ilustración Digital. Considerando que los contenidos de citadas asignaturas darían continuidad al proceso de enseñanza aprendizaje del Dibujo Artístico. Es necesario revisar los contenidos microcurriculares para que se orienten hacia las competencias específicas de un diseñador gráfico.
- Considerando las particularidades de citadas asignaturas, se recomienda a las autoridades académicas que, para la selección de perfiles de docentes que impartirán las cátedras que requieren práctica, se evalúe las competencias inherentes al Dibujo Artístico, dado que el profesor no puede enseñar algo que desconoce. El perfil ideal es un profesional del Diseño Gráfico con alto conocimiento del Dibujo y el dominio de las destrezas de un dibujante. De esta forma se podrá garantizar aprendizajes significativos que se conecten con los subsiguientes contenidos y que pueda orientarse hacia la creación de piezas gráficas funcionales con altos estándares estéticos.
- A los docentes y estudiantes, se recomienda hacer uso de la guía didáctica instruccional, siguiendo el orden de las actividades planteadas. También es importante la ejercitación continua, dado que, como toda habilidad o destreza, la perseverancia y la constancia garantizan el éxito.

5.3. BIBLIOGRAFÍA

- Araya-Moya, S. M., Rodríguez Gutiérrez, A. L., Badilla Cárdenas, N. F., & Marchena
Fundación Universitaria Los Libertadores Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Especialización en Arte en los procesos de aprendizaje Bogotá D.C., junio de 2023
- Bejerano F., (2009) La expresión plástica como fuente de creatividad. Cuadernos de Educación y Desarrollo, Vol. 1, (4) 1-11.
- Bergondo, E. (2009). Fundamentos de la fotografía. Ministerio de Educación.
- Campos, Y. (2020). Estrategias didácticas apoyadas en tecnología. México: Dgenamdf.
- Castro-Serpa, M., & Rojas-Gross, L. (2021). El Uso de la pintura corporal en la enseñanza de la anatomía en fisioterapia: Un estudio interdisciplinar. Revista Mexicana de Fisioterapia, (2).
- Cruz Pérez, M. A., Pozo Vinuesa, M. A., Chamorro Sevilla, H. E., & Urquizo Buenaño, G. J. (2019). Estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades investigativas con el aprovechamiento de las TIC.
Cuadernos de Diseño. N° 156. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi156.6775>
- Cumming, E., & Kaplan, W. (1991). The arts and crafts movement (pp. 18-22). London: Thames and Hudson.
- da Costa Braga, M., & Devalle, V. (2022). El diseño gráfico en Brasil y Argentina en los 50 años. RChD: creación y pensamiento, 7(13), 7-22.
- De la Tejera Chillón, N., Sendón, C. C., Espinosa, L. M. V., de la Tejera, I. P., & de la Tejera Chillón, A. (2019). La interdisciplinariedad en el contexto universitario. Panorama Cuba y Salud, 14(S1), 58-61.
- Deroncele-Acosta, A., Nagamine-Miyashiro, M., & Medina-Coronado, D. (2020). Desarrollo del pensamiento crítico. Revista Maestro y sociedad, 17(3), 532-546.
- Díaz, D. M. (2020). La estructura del movimiento. Naturaleza de la forma en la obra de jean prouvé (Doctoral dissertation, Universidad Politécnica de Madrid).
- Edwards, R. (2019). ¿Quién fue Leonardo da Vinci? Montena.
- Escalante, C. (2022) Sílabo de la asignatura de Dibujo Artístico. Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Guayaquil.
- Escalante, C. (2023) Docente de la asignatura de Dibujo Artístico. Entrevista 003.

Escobar, M. F. R. (2020). Prácticas de visualización en la investigación académica en diseño gráfico. *Kepes*, 17(22), 76-108.

Fernández Posadas, J. (2021). Los valores del ornamento entre Ruskin y Le Corbusier: transformaciones bajo la luz de un "nuevo espíritu". *LC. Revue de recherches sur Le Corbusier*, (3), 76-91.

Gold, R. (2007) en Guardia, A. (2023). Ciencia, tecnología, arte y diseño desde una perspectiva decolonial: un diálogo con Rich Gold. . *Cuadernos de Diseño. N° 179*. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi179.8873>

Gold, R. (2007) en Ynoub, R. (2022) Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología. *Cuadernos de Diseño. N° 156*. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi156.6775>

[https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/164499/Fern%
c3%a1ndez%20-%20Los%20valores%20del%20ornamento%20entre%20Ruskin%20y%20Le%20Corbusier%3a%20transformaciones%20bajo%20la%20luz%20d....pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/164499/Fern%c3%a1ndez%20-%20Los%20valores%20del%20ornamento%20entre%20Ruskin%20y%20Le%20Corbusier%3a%20transformaciones%20bajo%20la%20luz%20d....pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Jarrod Parra, L., & Criado Mainar, J. (2019) Los dibujos anatómicos de Leonardo da Vinci: El cuerpo humano.

la Gropius, W. (2021) Escuela Bauhaus y la Arquitectura Moderna.

Manzanera, L. (2013). El Tío Sam cumple 200 años. *Clío: Revista de historia*, (143), 98.

Marcos García, J. J. (2015). Tipografía del griego clásico. Análisis e historia desde la invención de la imprenta hasta la era digital. Librería-Editorial Dykinson.

Marín, N., Reyes, E., Wang, K., & Serrano, N. (2022). Diseño bioinspirado en la palma de coco de Panamá para estructuras de absorción de energía. *I+ D Tecnológico*, 18(1), 37-49.

Martín de Blas, D. (2019). Fotografía: arte y publicidad.

Martín Lozano, P. (2022). La expresión mediante el dibujo artístico.

Mateos Guzmán, M. E. (2019). MAY MORRIS. MUJER ARTESANA: su papel en el movimiento Arts and Crafts.

Minorta, L. V., Suárez, A. A. G., & Núñez, R. P. (2021). Pedagogía por proyectos y secuencia didáctica: una alternativa para el desarrollo de competencias comunicativas. *Revista Boletín Redipe*, 10(10), 115-124

Montgomery, J. (1917). Poster, I want you. Obtenido de: <https://foroalfa.org/>

Moreno, K. C. (2022). El aula invertida como recurso didáctico en el contexto costarricense: estudio de caso sobre su implementación en una institución educativa de secundaria. *Revista Educación*, 46(1), 17.

- Morris, W. (1862) en Blakesley, R. (2006). The arts and crafts movement. Mucha, A. (1897) en Papadakis, (2002). Art nouveau: the French aesthetic.
- Noël, G. (2020). We All Want High-Quality Design Education: But What Might That Mean? En She Ji (Vol. 6, Número 1, pp. 5-12). Tongji University Press.
<https://doi.org/10.1016/j.sheji.2020.02.003>
- Oxman, N. (2019) en Ynoub, R. (2022) Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología. *Cuadernos de Diseño. N° 156*. DOI:<https://doi.org/10.18682/cdc.vi156.6775>
- Pazmiño, E. (2022) Sílabo de la asignatura de Ilustración Digital. Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Guayaquil.
- Ramírez, F. J. C. (2019). Recursos didácticos y la educación inclusiva. *Revista Científica Estudios e Investigaciones*, 8, 31-32.
- Rodríguez Martínez, I. C. (2018). El desarrollo de la expresión personal y creativa por medio de la expresión y apreciación visual.
- Salguero, R. (2023) Análisis histórico de la enseñanza del Diseño. *Memorias del Workshop 2022 de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Salguero, R. y Ibarra, J. (2023). Propuesta curricular de Diseño Gráfico desde los enfoques de los sombreros creativos y la Semiósfera cultural. *Cuadernos de Diseño. N° 179*. DOI: <https://doi.org/10.18682/cdc.vi179.8891>
- Samaniego, W. (2023) Docente de la asignatura de Ilustración Digital. Entrevista 001.
- Santolària Òrrios, A. (2019). La secuencia didáctica: un instrumento para escribir textos en Educación Infantil. *Didáctica (Madrid)*, 2019, num. 31, p. 285-302.
- Schwab, K. (2020). La cuarta revolución industrial. *Futuro Hoy*, 1(1), 06-10.
- Soria, R. (2022) Sílabo de la asignatura de Conceptualización e Ilustración. Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Guayaquil.
- Soria, R. (2023) Docente de la asignatura de Conceptualización e Ilustración. Entrevista 002.
- Strasser, D. (2023) Director de Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil. Entrevista 004.
- Ulmer, R., & Mucha, A. (1994). Alfons Mucha. Taschen.
- Valbuena, W. S. (2018). Prefigurar, co-crear, entretejer. Diseño, creatividad, interculturalidad.

Arte, Individuo y Sociedad, 31(1), 111-129.

Villacrés Moreno, E. A. (2023). Análisis de la representación visual de Mons. Leonidas Proaño, a través de la Fotografía de SEBASTIÃO SALGADO en Chimborazo (1979-1998) (Bachelor's thesis, Riobamba: Universidad Nacional de Chimborazo.).

Ynoub, R. (2022) Articulación entre el Diseño, la ciencia, el arte y la tecnología.

Zúñiga-Escobar, M. (2017). La estrategia didáctica: Una combinación de técnicas didácticas para desarrollar un plan de gestión de riesgos en la clase. Revista Educación, 1-18.

5.4. ANEXOS

- 5.4.1. Guía didáctica instruccional.** - considerando las particularidades de la guía, se diagramó y diseñó en paquetes gráficos para el efecto. Ver anexo 1.

- 5.4.2. Validación de expertos.** - con el afán de mejorar la propuesta se presentó a expertos en el área de Diseño Gráfico, docentes que dictan la cátedra de Dibujo Artístico, para que procedan a validar la propuesta. Ver anexo 2.

- 5.4.3. Entrevistas transcritas.** - para que quede constancia de los aportes significativos de los actores clave consultados, se anexa la digitalización de las entrevistas, donde constan además el consentimiento informado de dichos informantes. Ver anexo 3.

Guía didáctica instruccional.

ANEXO 1



Qr presentación guía didáctica y videos de tutoriales.



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE AMBATO

DAWNING

Studio

Guía didáctica instruccional para el desarrollo de
habilidades y destrezas mediante el Dibujo Artístico

Ing. David Orlando Espinosa Briones



CRÉDITOS

TIPO DE GUÍA

Instruccional de aplicación

PÚBLICO OBJETIVO

Docentes que imparten la cátedra de Dibujo Artístico y afines, en carreras de Diseño Gráfico

Estudiantes de primer semestre de Diseño Gráfico

INSTITUCIÓN

Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil

UBICACIÓN

Guayaquil Ecuador

ASESOR PEDAGÓGICO

Mgs. David Strasser, Director de Carrera de Diseño Gráfico

INVESTIGADOR

Ing. David Orlando Espinosa Briones

TUTOR

Mgs. José Rafael Salguero Rosero

ÁREA GENERAL DEL CONOCIMIENTO

Diseño Gráfico

ÁREA ESPECÍFICA DEL CONOCIMIENTO

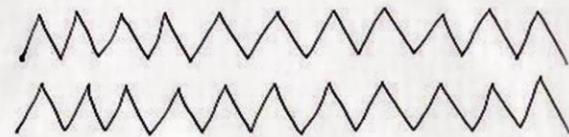
Dibujo Artístico

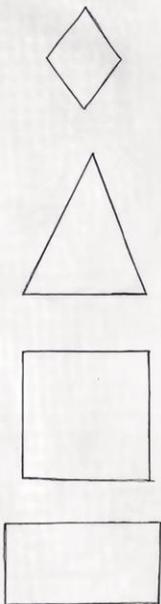
ÁREA DETALLADA DEL CONOCIMIENTO

Habilidades motrices para el perfeccionamiento de la composición visual.

Habilidades y destrezas mediante el Dibujo Artístico

CON TE NI DO





01 **Presentación**

02 **Instrucciones** para la utilización de la guía didáctica

03 **Planificación microcurricular** correspondiente a Dibujo Artístico mejorada

04 **Métodos y técnicas** del proceso de enseñanza aprendizaje inherentes a la planificación.

05 **Contenido científico**

06 **Actividades propuestas** para cada tema, que incluye: el objetivo, el tiempo de ejecución, el detalle para el desarrollo de la actividad, los recursos.

07 **Instrumento de evaluación** con indicadores.



Studio

DAVINCI

DAMNING

Studio

ISGNINWCD

DAMNING

Studio

ISGNINWCD

Studio

Presentación

Observando empíricamente los procesos de enseñanza–aprendizaje del Dibujo Artístico, en los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil, se evidencian problemas en cuanto a las habilidades y destrezas que desarrolla esta disciplina. A criterio de los investigadores, existen errores en los contenidos del plan de estudios, porque se orientan más a las bellas artes, que al Diseño. Así también, en el perfil del docente porque quien ejerce esta cátedra, no posee las habilidades que exige la práctica del Dibujo Artístico, por tanto, no idóneo para impartir esta asignatura.

En el citado contexto, la literatura permite deducir que estos problemas tienen su raíz en el desarrollo de las habilidades y destrezas adquiridas por los estudiantes, ya que estas se enfocan más al arte que en el Diseño como formación profesional. Aunque el Dibujo Artístico desarrolla las habilidades y destrezas en todas las profesiones creativas afines a la proyectación, los contenidos programáticos deben estar orientados a cada profesión; para el caso, al Diseño. Si estas relaciones no están claramente definidas, los estudiantes pueden tener dificultades para comprender la relevancia del contenido y su aplicación a sus futuras carreras.

Por ello, se propuso diseñar la estrategia didáctica para la asignatura de Dibujo Artístico, a través de la cual, se fortalezcan las habilidades y las competencias utilizadas para los procesos creativos, comunicativos y visuales. La guía didáctica presenta una serie de ejercicios que, de forma sistematizada y a través de la ejercitación constante, incidirá en par de principiante a dibujante formal. Se espera que contribuya tanto a docentes como a estudiantes.

DAMNING!

Studio

ISGNINAWD

DAMNING!

Studio

ISGNINAWD

Studio

Habilidades y destrezas mediante el Dibujo Artístico

02

INSTRUCCIONES

para la utilización de la guía didáctica



Studio

DAVINCI

Instrucciones

El **objetivo** de la guía didáctica es afianzar las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil. La guía se desarrolló obedeciendo a las categorías teóricas y prácticas que, de forma sistemática contribuirá en pasar de principiante a dibujante formal. Las categorías que se presentan son: destrezas de observación, coordinación mano-ojo, representación visual, creatividad, pensamiento crítico, perseverancia y paciencia y expresión personal.

Para su uso se recomienda:

- Proteger la guía impresa de superficies mojadas o elementos que puedan generar desgaste.
- Para la introducción a las temáticas presentadas se iniciará con una prueba diagnóstica práctica, que permita conocer los conocimientos previos de los educandos; así también podrá evaluar sus avances al concluir cada ejercicio.
- Para el desarrollo teórico de los temas propuestos, usted encontrará una síntesis de la información que le permitirá explicar los conceptos principales. Si requiere profundizar, se recomienda revisar el Marco Teórico de la investigación.
- Para la evaluación formativa, usted puede calificar los ejercicios prácticos que deben ser desarrollados durante las clases. Se debe poner especial atención a la calidad gráfica lograda ejercicio, tras ejercicio.
- Finalmente, para la evaluación sumativa, se considera un examen práctico, donde los educandos, deben desarrollar láminas que aumenten en complejidad, con el avance de los temas abordados.

Esperamos que la guía didáctica instruccional sea un recurso útil para su práctica docente. Si le resultó interesante, puede ampliar sus planificaciones, siguiendo la misma lógica de trabajo.

Habilidades y destrezas mediante el Dibujo Artístico

03

PLANIFICACIÓN MICROCURRICULAR

correspondiente a Dibujo Artístico mejorada



Studio

DAVINCI

SÍLABO



**UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL
SYLLABUS**



A: DATOS INFORMATIVOS

Facultad:	Comunicación Social FACSO			Dominio:	Cultura y Participación Ciudadana			
Carrera:	Diseño gráfico							
Asignatura:	Dibujo artístico	Código:	114	UOC:	Formación básica	Campo Formación:	Integración de saberes, contexto y cultura	
Semestre:	Primer	Paralelos:	1S A-1 1S B-1 1S C-1	Horario:	Lunes 12h00 a 13h00 viernes 11H00 a 13h00 Miércoles 14h00 a 15h00 jueves 17h00 a 18h00 y viernes 14h00 a 15h00 Martes 21h00 a 22h00 y miércoles 20h00 a 22h00			
Plan de estudios:	N° Créditos:	4	Horas componente docencia:	32(S)	Horas componente de práctica y experimentación:	16(S)	Horas componente trabajo autónomas:	48
Prerrequisitos:	NO TIENE PRE-REQUISITOS							
Período académico:	2021 - 2022			Período académico:	II			
Docente:	LCDO. CARLOS ESCALANTE VERA MSc.			Docente:	MAGISTER EN DOCENCIA UNIVERSITARIA e INVESTIGACIÓN EDUCATIVA			



B: JUSTIFICACIÓN DEL CONOCIMIENTO DEL SYLLABUS EN EL CAMPO DE FORMACIÓN

Breve justificación de los contenidos del Syllabus: La asignatura de Plástica y Dibujo Artístico se imparte en el primer semestre dentro de la Carrera de Diseño Gráfico (FACSO), pertenece a la Unidad de Organización Curricular y se encuentra alineada al Campo de Formación, denominado, Integración de Saberes; y es de tipo obligatorio, de carácter teórico-práctico.

La importancia de la asignatura radica en que se constituye un eje transversal en el proceso de formación profesional del estudiante de Diseño Gráfico, cuya misión será comunicar visualmente procesos históricos, publicitarios de índole social debido a que esta materia se encarga de plasmar el entorno del diseñador para facilitar su interpretación y creación, considerando que es la base para el diseño debido a su interdisciplinaridad ya que se aplica en diversas asignaturas como: Animación 2D, 3D, Packaging, Expresión Artística, Historia del Arte, Tipografía, Aerografía, en resumen, tiene nexos directos con la Comunicación Visual lo cual hace vital su presencia en la malla curricular.

Aportes teóricos	Aportes metodológicos	Aporte a la comprensión de los problemas del campo	Contextos de aplicación
<p>Según Vigotski concede un importante valor educativo a las actividades de expresión artística. Mediante el dibujo, la pintura y el modelado, el adolescente puede expresar más fácilmente sus inquietudes, adquirir un nuevo lenguaje que amplíe sus horizontes, ahondar en sus sentimientos y crear nuevas imágenes. A través de las diversas técnicas artísticas lograrán nuevos hábitos de trabajo y conocimientos profesionales, aprendiendo a dominar materiales y métodos especiales de expresión, como aporte a la comunicación visual.</p>	<p>Debates colectivos sobre las imágenes y conceptos que configuran los contenidos para aprender a describir y comparar tendencias artísticas, uso de métodos cuantitativo cualitativo y artístico y capacitar a los estudiantes para analizar críticamente ejemplos contemporáneos de investigaciones en Artes Visuales y en Educación Artística. Creación de imágenes para adquirir capacidad para analizar críticamente ejemplos</p>	<p>El dibujo, la pintura o la construcción, constituyen un proceso complejo en el que el hombre reúne diversos elementos de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En el proceso de seleccionar, interpretar y reafirmar esos elementos, el individuo nos da algo más que un dibujo o una escultura; nos proporciona una parte de sí mismo: cómo piensa, cómo siente y cómo ve.</p>	<p>Es importante tener presente que en el entorno cotidiano se reflejan concepciones y formas de vida, que corresponden a diferentes épocas, grupos étnicos y sociales. Cada individuo forma parte de los lugares en los cuales le ha tocado vivir (barrio, personas, familia, etc.) Visto desde otra perspectiva, estos factores son los que contribuyen, en buena medida, a dar forma a nuestras maneras de ser. En resumen, el dibujo se amolda a diversos contextos tanto sociales, culturales y laborales.</p>

Propósitos y aportes al perfil de egreso.

C: PROPÓSITOS Y APORTES AL PERFIL DE EGRESO				
Propósitos del aprendizaje de los syllabus relacionados con el campo de estudio y objetivos de la carrera:	Aportes al perfil de egreso: Capacidades integrales y/o competencias, logros o resultados de aprendizaje			
	Genéricas de la UG.	Específicas de la carrera.	Logros de aprendizaje.	Ámbito.
<p>Formar individuos críticos y creativos con conocimientos, destrezas y habilidades que les capaciten para solventar dificultades y plantear, detectar y resolver problemas relativos a la creación, análisis, evaluación y gestión de las imágenes, especialmente de naturaleza artística, así como para ejercer la enseñanza y asegurar la transmisión de estas actitudes, saberes, competencias y valores.</p>	<p>Resolver los problemas o prevenirlos problemas que se relacionen con el ámbito de su profesión y los ejes relacionados a su profesión, identificando los diversos contextos socio-culturales y ambientales que intervienen, así como los enfoques y valores implicados en función de los objetivos del PND-BV.</p>	<p>Organiza, interpreta, construye y evalúa el conocimiento de forma crítica, creativa e integrada, para la toma de decisiones y la resolución de problemas.</p>	<p>El estudiante determina sus metas, anticipa el empleo de estrategias de aprendizaje, identifica conocimiento previo.</p> <p>El estudiante toma conciencia de lo que sabe y de lo que desconoce.</p> <p>Analiza lo que ha aprendido o logrado y lo que le falta por comprender, para hacer las adecuaciones del caso.</p> <p>Desarrolla juicios, atribuciones y auto- evaluaciones de su desempeño. Esto es la base de subsecuentes esfuerzos para regular el empleo de estrategias.</p>	<p>Conocimientos.</p>

<p>Capacidad crítica para analizar, interpretar y evaluar la creación artística. Capacidad de producir y relacionar ideas, y de identificar, interpretar y plantear problemas innovadores y pertinentes relacionados con la creación artística y visual. Conocimiento y comprensión crítica de los procedimientos, técnicas y materiales aptos para la creación de obras de artes visuales.</p>	<p>Evidenciar capacidad de crítica y autocrítica para identificar su accionaren el ámbito de la profesión, promoviendo su desarrollo sistemático y permanente propiciando procesos de reflexividad sobre su trayectoria profesional.</p>	<p>Desarrollar la autonomía en su práctica profesional de manera reflexiva y crítica, de conformidad con los postulados del Buen Vivir.</p>	<p>Realiza acciones para mantener su motivación, por ejemplo: modifica su percepción de autoeficacia repitiéndose a sí mismo "puedo hacer esto" o bien se congratula por los logros.</p> <p>Analiza cómo en el futuro puede aumentar o mantener su motivación hacia la tarea. Ante esta valoración suele aparecer el orgullo si los resultados son favorables o, en caso contrario, la ansiedad.</p>	<p>Habilidades.</p>
<p>Capacidad de plantear, planificar y organizar el trabajo tanto individual como en equipo. Facilitar la formación y competencia profesional de manera autónoma. Aptitud de análisis y síntesis, para visualizar y comunicar visualmente la información. Facilidad para expresarse en diferentes contextos, y de poner en valor las propias aportaciones culturales. Conocimiento de los elementos básicos del contexto sociocultural contemporáneo.</p>	<p>Identificar los problemas en el área de la profesión, elaborar propuestas y estrategias de intervención orientados al logro de los objetivos sociales, comunitarios o de emprendimiento.</p>	<p>Mantener un compromiso constante en el aprendizaje continuo, en la búsqueda de su auto superación, en función de su crecimiento profesional y como ciudadano.</p>	<p>El estudiante analiza si la tarea cambia ya sea por su naturaleza (dificultad creciente) o bien por exigencia del profesor o si hay modificaciones en el contexto de aprendizaje que le afecten.</p> <p>Modifica el contexto para hacerlo más apropiado al aprendizaje eliminando o reduciendo distracciones o bien la tarea, renegociando las exigencias con el profesor o trabajando en equipo para reducir esfuerzo.</p>	<p>Valores y actitudes.</p>



Unidades temáticas o de análisis.

D: UNIDADES TEMÁTICAS O DE ANÁLISIS:							
Unidad:	#1			Descripción:	Propiedades del Dibujo		
Objetivo:	Desarrollar habilidades de comunicación visual, expresión creativa, observación y percepción, pensamiento crítico y resolución de problemas.						
Contenidos: conocimientos a desarrollar.	Métodos, técnicas e instrumentos en función de las actividades de organización del aprendizaje.				Tiempo de aprendizaje.	Escenarios en función de los ambientes de aprendizaje.	Recursos didácticos.
	Componente de docencia.		Componente de prácticas de aplicación y experimentación de los aprendizajes.	Componente de aprendizaje autónomo.			
	Actividades de aprendizaje asistido por el profesor.	Actividades de aprendizaje colaborativo.					
<ul style="list-style-type: none"> · Prueba de diagnóstico. · Líneas y formas · Dibujo de figuras geométricas planas · Dibujo de figuras geométricas bidimensionales. · Luz y sombra · Proporción y escala · Perspectiva 1,2,3 Puntos de fuga · Dibujos tridimensionales · El boceto 	<ul style="list-style-type: none"> · Conferencias Magistrales del docente · Exposiciones audiovisuales. · Monitoreo de Talleres. · Asesoría en trabajos grupales e individuales. 	<ul style="list-style-type: none"> · Trabajos Grupales e Individuales. 	<ul style="list-style-type: none"> · Talleres grupales · Interacción Docente estudiantes. · Foros 	<ul style="list-style-type: none"> · Consultas e investigaciones. · Resolución de problemas y tareas. 	24 H	Aula virtual, plataforma Moodle	<ul style="list-style-type: none"> · Computadora · Conexión a internet · Videos · Enlaces

D: UNIDADES TEMÁTICAS O DE ANÁLISIS:							
Unidad:	#2			Descripción:	La composición y el color		
Objetivo:	Conocer las reglas básicas en la mezcla de colores y la composición para obtener un equilibrio visual deseado.						
Contenidos: conocimientos a desarrollar.	Métodos, técnicas e instrumentos en función de las actividades de organización del aprendizaje.				Tiempo de aprendizaje.	Escenarios en función de los ambientes de aprendizaje.	Recursos didácticos.
	Componente de docencia.		Componente de prácticas de aplicación y experimentación de los aprendizajes.	Componente de aprendizaje autónomo.			
	Actividades de aprendizaje asistido por el profesor.	Actividades de aprendizaje colaborativo.					
<ul style="list-style-type: none"> · La composición · El color · El bodegón simple · El Bodegón complejo · Diseño de patrones y texturas · El paisaje 	Conferencias Magistrales del docente Exposiciones audiovisuales. Monitoreo de Talleres. Asesoría en trabajos grupales e individuales.	Trabajos Grupales e Individuales. Trabajos Grupales e Individuales. Trabajos Grupales e Individuales. Trabajos Grupales e Individuales.	Talleres grupales Interacción Docente estudiantes. Foros	Consultas e investigaciones. Resolución de problemas y tareas.	24 H	Aula virtual, plataforma Moodle	<ul style="list-style-type: none"> · Computadora · Conexión a internet · Videos · Enlaces

D: UNIDADES TEMÁTICAS O DE ANÁLISIS:							
Unidad:	#3			Descripción:	Anatomía humana		
Objetivo:	Saber cómo se construye y funciona el cuerpo humano para poder ilustrar y diseñar personajes.						
Contenidos: conocimientos a desarrollar.	Métodos, técnicas e instrumentos en función de las actividades de organización del aprendizaje.				Tiempo de aprendizaje.	Escenarios en función de los ambientes de aprendizaje.	Recursos didácticos.
	Componente de docencia.		Componente de prácticas de aplicación y experimentación de los aprendizajes.	Componente de aprendizaje autónomo.			
	Actividades de aprendizaje asistido por el profesor.	Actividades de aprendizaje colaborativo.					
<ul style="list-style-type: none"> · El rostro hombre, canon · El rostro mujer, canon · La figura humana hombre y mujer · El cómic Anime y caricatura 	Conferencias Magistrales del docente Exposiciones audiovisuales. Monitoreo de Talleres. Asesoría en trabajos grupales e individuales.	Trabajos Grupales e Individuales. Trabajos Grupales e Individuales. Trabajos Grupales e Individuales.	Talleres grupales Interacción Docente estudiantes. Foros	Consultas e investigaciones. Resolución de problemas y tareas.	24 H	Aula virtual, plataforma Moodle	<ul style="list-style-type: none"> · Computadora · Conexión a internet · Videos · Enlaces

D: UNIDADES TEMÁTICAS O DE ANÁLISIS:							
Unidad:	#4			Descripción:	Diseño de la idea		
Objetivo:	Potenciar la creatividad a través de la inventiva artística, desarrollando propuestas que dan soluciones viables que estimulen nuevos descubrimientos.						
Contenidos: conocimientos a desarrollar.	Métodos, técnicas e instrumentos en función de las actividades de organización del aprendizaje.				Tiempo de aprendizaje.	Escenarios en función de los ambientes de aprendizaje.	Recursos didácticos.
	Componente de docencia.		Componente de prácticas de aplicación y experimentación de los aprendizajes.	Componente de aprendizaje autónomo.			
	Actividades de aprendizaje asistido por el profesor.	Actividades de aprendizaje colaborativo.					
<ul style="list-style-type: none"> · Dibujos sin referentes · Dibujo publicitario · Dibujo de prototipos · Dibujo en equipo 	Conferencias Magistrales del docente Exposiciones audiovisuales. Monitoreo de Talleres. Asesoría en trabajos grupales e individuales.	Trabajos Grupales e Individuales. Trabajos Grupales e Individuales. Trabajos Grupales e Individuales. Trabajos Grupales e Individuales.	Talleres grupales Interacción Docente estudiantes. Foros	Consultas e investigaciones. Resolución de problemas y tareas.	24 H	Aula virtual, plataforma Moodle	<ul style="list-style-type: none"> · Computadora · Conexión a internet · Videos · Enlaces

Evaluación de los aprendizajes de las unidades.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES.		
Sistema de evaluación de los aprendizajes en función de:	Actividades.	
Gestión formativa.	60 %	a) Trabajo participativo en clase, <input type="text"/> % b) Reportes de talleres y equipos colaborativos, <input type="text"/> c) Control es de lectura, <input type="text"/> d) Otros: (Detallar) <input type="text"/>
Gestión práctica y autónoma.		a) Exposiciones individuales y grupales, <input type="text"/> b) Demostración de uso directo de los acervos bibliotecarios o en red, <input type="text"/> c) Trabajo en casa <input type="text"/> d) Ejercicios orales y escritos <input type="text"/> e) Prácticas diversas, incluyendo la asincrónica. <input type="text"/> f) Trabajos virtuales <input type="text"/> g) Trabajos individuales de lectura, análisis y aplicación, <input type="text"/> h) Uso creativo y orientado de nuevas Tics y la multimedia, <input type="text"/> i) Lectura crítica y análisis comparado de casos, <input type="text"/> j) Asistencia y reporte de eventos académicos. <input type="text"/>
Acreditación y validación.	40 %	a) Exámenes orales y escritos teóricos, <input type="text"/> b) Exámenes orales y escritos prácticos, <input type="text"/> c) Sustentación de proyectos de investigación y casos prácticos. <input type="text"/> d) Otros: (Detallar) <input type="text"/>



Bibliografía.

F: BIBLIOGRAFÍA				
	N°	Título de la obra.	Existencia en biblioteca.	N° de ejemplares.
BÁSICA	1	Colección de Dibujo y Pintura de Parramón Autor: JOSÉ MARÍA PARRAMÓN 2018 Editorial Parramón	No	
	2			
	3			
	4			
COMPLEMENTARIA	1	Colección de Dibujo y Pintura Editorial CINCO año 2019	No	
	2			
	3			
	4			
SITIOS WEB	N°	Título de la obra.		
	1	https://www.fiux.org/threads/descargar-el-gran-libro-del-dibujo-parramon.2545135/		
	2	https://mott.pe/noticias/10-libros-de-dibujo-artistico-y-tecnico-para-aprender-a-dibujar-a-lapiz-paso-a-paso/#El_dibujo_de_figura_en_todo_suvalor		

Firmas de responsabilidad.

FIRMAS DE RESPONSABILIDAD			
Responsabilidad.	Nombre del responsable.	Firmas	Fecha entrega.
Elaborado por:	Docente o docentes que imparten la asignatura. ING. DAVID ORLANDO ESPINOSA BRIONES		06 de junio de 2023
Revisado por:	Gestor Pedagógico Curricular y de ambientes de aprendizaje. MSc. FRANKLIN ALUME CUSME		
Aprobado por:	Directora de Carrera o Vicedecano. MSc. CRISHEL MATUTE ZHUMA		
Secretaría de la carrera:	Secretaria de la Carrera LCDA. JENNIFER ZAMBRANO MORÁN		

Habilidades y destrezas mediante el Dibujo Artístico

04

MÉTODOS Y

TÉCNICAS

del proceso de enseñanza aprendizaje inherentes a la planificación.



Studio

DAVINCI

MÉTODOS Y TÉCNICAS

Para llevar a la práctica las actividades planificadas, se recomienda utilizar las técnicas propuestas por el MEC. En su Guía General. Secundaria Obligatoria de Marín Álvarez Hermanos. Madrid, (1992).

TÉCNICA DE PROMOCIÓN DE IDEAS

Se denomina también lluvia, torbellino o tormenta de ideas. En el campo académico profesional es un trabajo intelectual que permite la interacción de un número reducido de participantes (8-10). En el campo educativo es aplicable al grupo clase. Consiste en que el grupo, en una situación de confianza, libertad e informalidad, es capaz de pensar en voz alta sobre un problema y en un tiempo determinado, para aportar criterios, opiniones y soluciones variadas. Estas aportaciones se las registra indiscriminadamente sin temor al absurdo o a la incongruencia. Esta técnica permite una gran desinhibición y una absoluta libertad de expresión.

OBJETIVOS

- **Explorar** los prerequisites básicos que tienen los estudiantes para la comprensión de ideas nuevas.
- **Establecer** los esquemas conceptuales de partida para el proceso de enseñanza y aprendizaje en base de mapas mentales o semánticos de pre-aprendizaje o de análisis proposicional.
- **Buscar** soluciones a problemas mediante varias opiniones.
- **Desarrollar** el pensamiento divergente, base de la creatividad.

TÉCNICA EXPOSITIVA O EXPOSICIÓN SISTEMÁTICA

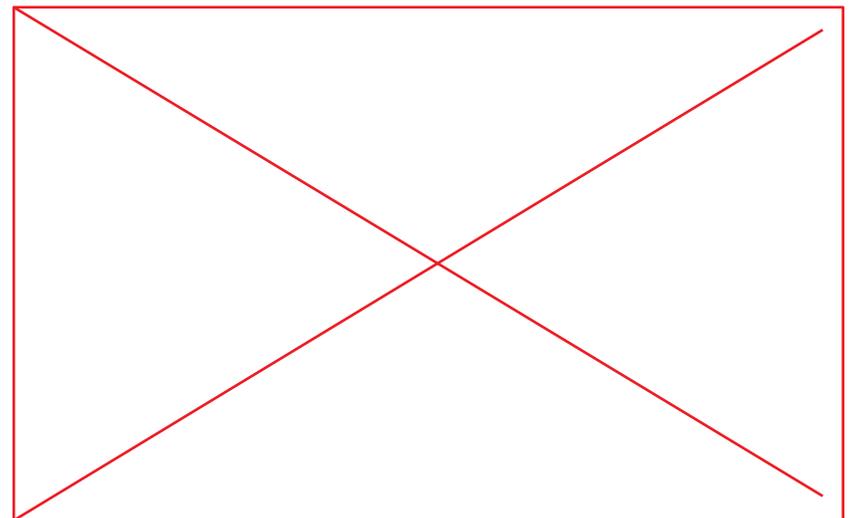
Es una técnica de instrucción frontal, adecuada para la transmisión de conocimientos, sujeta a un proceso para que cumpla su objetivo en el aprendizaje.

Esta técnica ha sido desprestigiada debido al uso y abuso de ella en la enseñanza. Sin embargo, la técnica ofrece bondades en relación al uso que se la dé, pues “en la vida diaria observamos a miles de personas que buscan información por lo que sintonizan la radio y la televisión en búsqueda de un comunicación directa”.

Puede ser utilizada tanto por el profesor como por los alumnos; es necesario combinarla con otras técnicas tales como la técnica demostrativa mediante ilustraciones, la técnica del interrogatorio y el diálogo para lograr una mayor participación del alumnado. Es importante al aplicar esta técnica que los alumnos obtengan información previa sobre la temática a fin de que se posibilite el diálogo, la discusión y la interacción social en el aula para la reconstrucción del conocimiento. (Miryan Solano y Sonia Alpízar, UNESCO/PNUD, RLA/86/023)

OBJETIVOS

- **Introducir** al alumno en el estudio de una nueva temática, para generar inquietudes, expectativas, conocimientos de vocabulario nuevo y la presentación de los organizadores de contenido.
- **Recapitular** la materia estudiada, aclarar conceptos y sistematizar la materia en estudio.
- **Ampliar, profundizar, aclarar o complementar** conocimientos en el proceso de aprendizaje, luego de la aplicación de otras técnicas.



DAMNING

Studio

ISGNINAWD

DAMNING

Studio

ISGNINAWD

Studio

CIENTÍFICO

Habilidades y destrezas mediante el Dibujo Artístico

05

CONTENIDO



Studio

DAVINCI

DESTREZAS

A DESARROLLAR

mediante la práctica del Dibujo Artístico



DESTREZAS DE OBSERVACIÓN

La técnica de observación es una habilidad esencial en el Dibujo y en muchas otras áreas de la vida. Se refiere a la capacidad de percibir y analizar elementos visuales en el entorno con detalle y precisión. Con una observación aguda y consciente, es posible captar los detalles, formas, proporciones, texturas, luces y sombras de los objetos y el mundo que los rodea. La destreza de observación implica una serie de habilidades cognitivas y perceptivas, entre las que se incluyen la atención selectiva, la percepción visual, la memoria visual, habilidades espaciales y la paciencia y perseverancia.

Desarrollar habilidades de observación en el dibujo significa práctica constante y ejercicios específicos que estimulen y fortalezcan estas habilidades. A medida que mejoran sus habilidades de observación, adquieren una mayor capacidad para capturar con precisión detalles y características visuales, lo que aumenta la calidad y el realismo de sus dibujos. Además, las habilidades de observación son aplicables no solo en el dibujo, sino que también mejoran la capacidad de apreciar y comprender el entorno visual general.



LA COORDINACIÓN MANO – OJO

La coordinación mano-ojo es una habilidad esencial para el dibujo y una variedad de actividades que involucran movimientos precisos y controlados de manos y ojos. Se refiere a la capacidad de utilizar eficazmente la información visual recibida por los ojos para guiar y controlar los movimientos de las manos al realizar tareas específicas.

Desarrollar y mejorar la coordinación mano-ojo en el dibujo es esencial porque le permite hacer trazos precisos, controlar la presión del lápiz, mantener proporciones correctas y seguir formas y contornos con precisión. La práctica regular de ejercicios específicos puede fortalecer y refinar esta habilidad, mejorando la precisión y calidad de los dibujos.

LA REPRESENTACIÓN VISUAL

La representación visual es el proceso de crear una imagen o representación visual de un objeto, forma, concepto o idea. Es una habilidad cognitiva y perceptiva que te permite interpretar y comunicar información visualmente.

Desarrollar y mejorar la representación visual requiere práctica, observación aguda y estudio de los principios y técnicas de la representación visual. A través de la práctica continua y la exploración creativa, se puede mejorar la capacidad de percepción visual, interpretación y comunicación, enriqueciendo así el proceso de expresión visual y las habilidades generales de comunicación visual.

LA CREATIVIDAD

Gracias a la creatividad se obtiene la capacidad de generar ideas originales, innovadoras y expresivas para plasmarlas visualmente a través del dibujo. Esto significa la capacidad de explorar nuevas formas, estilos y enfoques e ir más allá de las ideas convencionales para crear un trabajo único y personal.

Los estudiantes de diseño podrán generar ideas originales y expresivas a través de dibujo, los estudiantes tienen la obligación de desarrollar esta habilidad para explorar nuevas formas de expresión visual y buscar soluciones innovadoras en sus obras.

EL PENSAMIENTO CRÍTICO

El desarrollo del pensamiento crítico permite adquirir la capacidad de analizar y evaluar de manera objetiva y reflexiva las obras de arte, los procesos creativos y los conceptos relacionados con el Dibujo Artístico, ellos podrán desarrollar habilidades para cuestionar y resolver problemas de manera efectiva.

El pensamiento crítico promueve el análisis en profundidad, la toma de decisiones informada, la resolución creativa de problemas y la construcción de argumentos persuasivos. Además, ayuda a desarrollar un enfoque más objetivo y reflexivo para comprender y evaluar el mundo que nos rodea.



LA EXPRESIÓN PERSONAL

La expresión personal es la capacidad de expresar pensamientos, sentimientos, experiencias e identidad personal a través de diversas formas de comunicación, como el arte, la escritura, la música, el movimiento, el lenguaje hablado y no verbal. Es un proceso creativo y auténtico que permite a las personas expresar su perspectiva única e inigualable del mundo.

La expresión personal de los estudiantes de Dibujo Artístico en la profesión de Diseño es muy importante en su desarrollo artístico y profesional. Esto les permite desarrollar una voz única y distintiva en el diseño, comunicar sus ideas de manera efectiva y crear una conexión personal con su audiencia. A través de la expresión personal, los estudiantes pueden dejar una huella significativa en el mundo del arte y el diseño.



DAMNING

Studio

ISGNINAWD

DAMNING

Studio

ISGNINAWD

Studio

Habilidades y destrezas mediante el Dibujo Artístico

06

ACTIVIDADES

PROPUESTAS

para cada tema, que incluye: el objetivo, el tiempo de ejecución, el detalle para el desarrollo de la actividad, los recursos, y los instrumentos de evaluación con indicadores.



Studio

DAVINCI

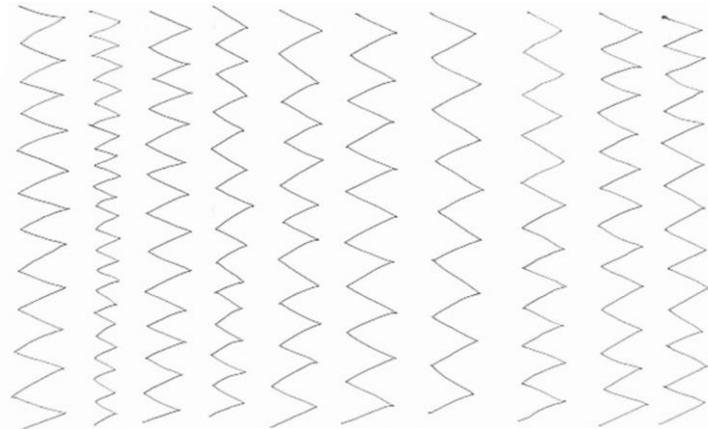
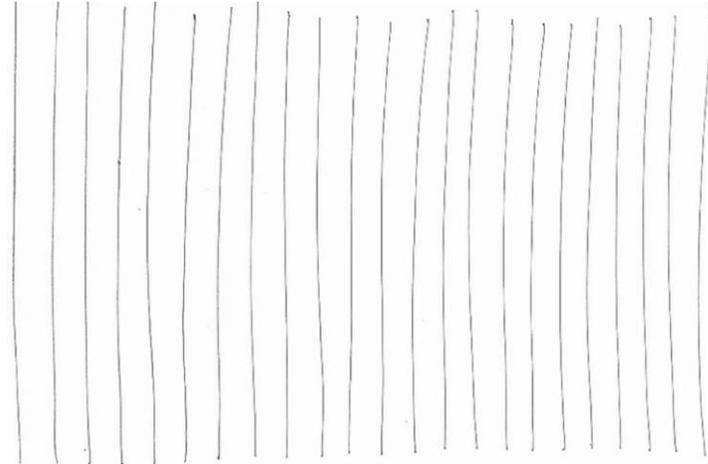
ESTRATEGIA DIDÁCTICA

DECONTENIDOS

LÍNEAS Y FORMAS

OBJETIVO

Mejorar las habilidades técnicas, desarrollar una comprensión de la composición y la estructura, representar objetos y personas con mayor precisión, comprender la perspectiva y expresarse artísticamente. Estas habilidades permitirán crear dibujos más complejos, detallados y visualmente impactantes.



RECURSOS

Recursos de infraestructura

Aula de clase Laboratorio de dibujo
Rincón de estudio individual del estudiante

Talento humano

Profesor Estudiante

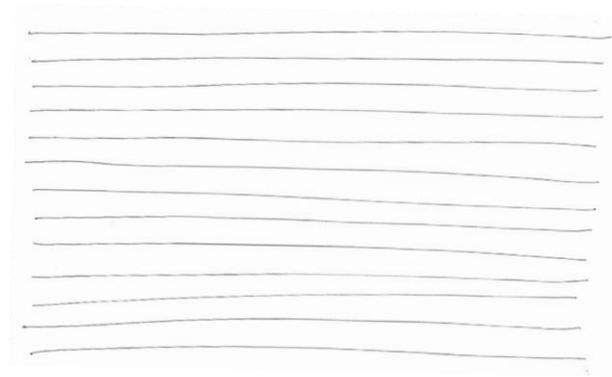
Recursos complementarios

Libros y tutoriales Tableta gráfica

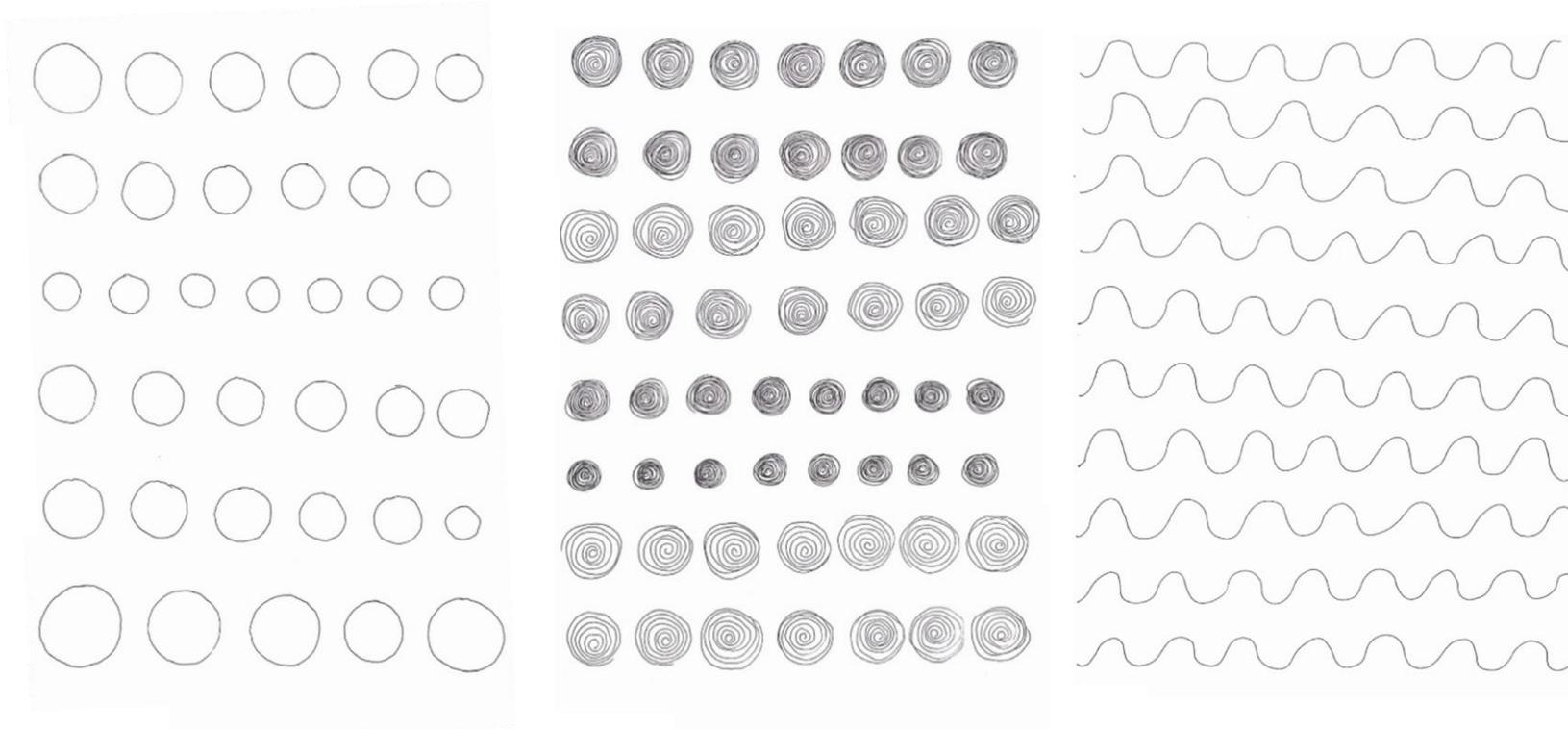
Materiales

Lápiz, borrador, papel

Las líneas rectas son fundamentales para la precisión y el control de los dibujos. Al practicar líneas rectas, desarrolla la capacidad de dibujar líneas claras y definidas, que son esenciales para representar con precisión objetos arquitectónicos, detalles geométricos y componentes estructurales.

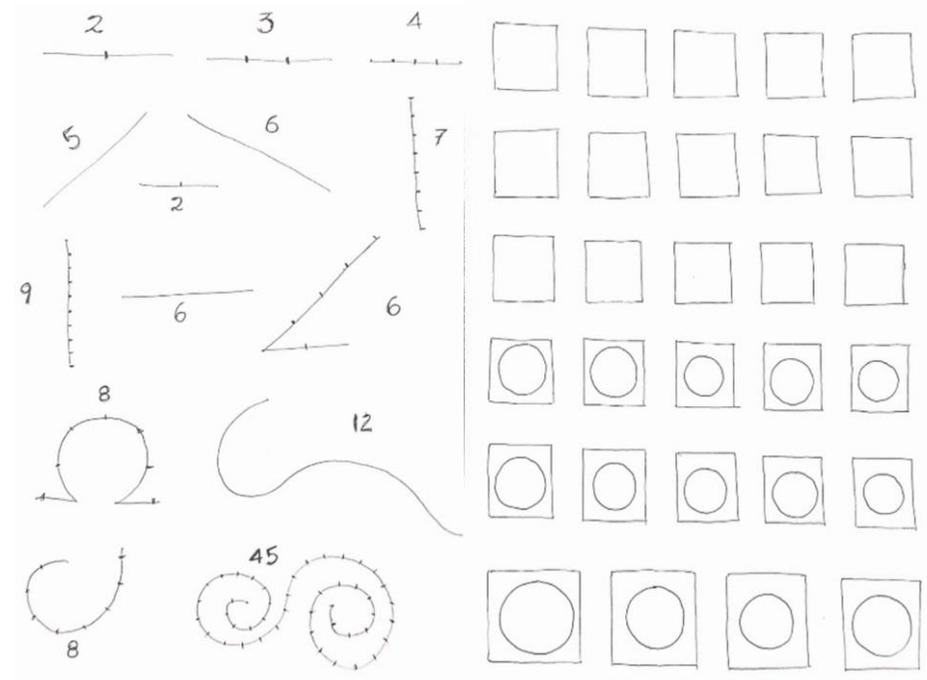
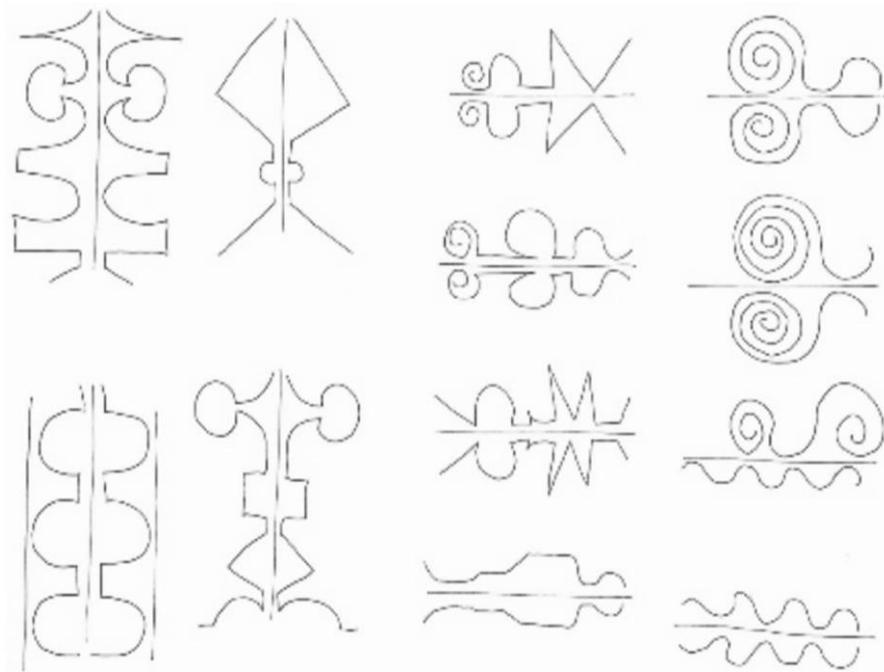


Es necesario saber que este ejercicio **no se debe realizar con instrumentos de precisión**, además estas líneas horizontales, verticales y quebradas se realicen de un solo trazo, sin detenerse o hacerlas despacio.



Muchos objetos en el mundo real tienen formas redondas o curvas, como frutas, vasos, anillos, caras. Al practicar espirales y círculos, fortalecerá su capacidad para dibujar y representar estos objetos de manera convincente y capturar su forma y volumen con mayor precisión.





La simetría juega un papel importante en la proporción y el equilibrio visual. Practicar formas simétricas te enseña a evaluar y ajustar las relaciones entre formas y líneas a ambos lados del eje simétrico. Esto ayudará a crear un diseño equilibrado y armonioso.

Practicar **dividir líneas** en partes iguales en el dibujo te ayuda a comprender y aplicar los conceptos de proporción, composición, orden y perspectiva en el trabajo gráfico. También mejora la precisión y el control del lápiz y fomenta las habilidades del cálculo visual.



DESARROLLO

El docente da indicaciones a los estudiantes, como adoptar una buena postura antes de empezar a dibujar, como tomar el lápiz y como va a mover y articular el brazo y la mano para realizar ciertas líneas y formas.

01



Las **líneas horizontales** se deben realizar de un solo trazo, sin importar que no sean perfectas. Se deben realizar al menos 5 hojas de este ejercicio.

02



Las **líneas verticales** se realizan desplazando el brazo hacia adentro, el movimiento es parecido cuando hacemos este ejercicio, pero con una regla, la misma que solemos sostenerla con la mano izquierda y con la derecha hacemos el trazo.

03



Las **líneas zigzagadas** se realizan sin detenerse procurando realizarlas que tengan una dirección centrada y no hacerlas con dirección a los lados.

04



Las **líneas onduladas** se realizan sin hacer mucha presión en el lápiz.

05



Las **líneas simétricas** se requieren de mucha observación para realizarlas.

06



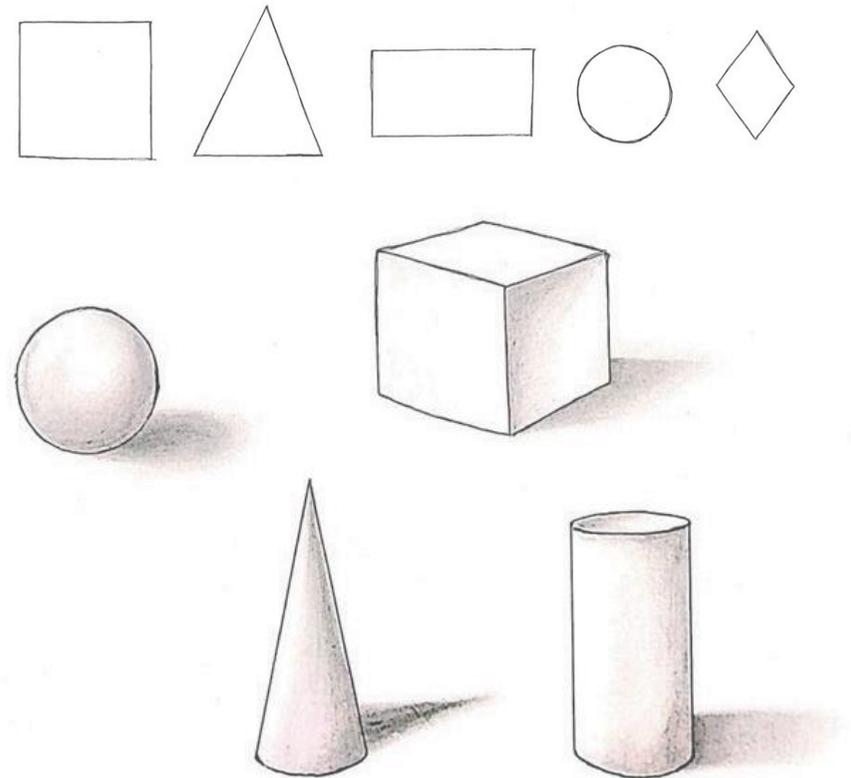
Las **líneas para dividir** en diferentes partes es un ejercicio para desarrollar el cálculo visual y consiste en dividir en parte iguales la línea, si a esta se pide dividirla en número par solo tiene que buscar su centro, por ejemplo, si hay que dividirla en 4 partes solo se divide por la mitad y después ambas pares por la mitad.



DIBUJO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS PLANAS Y BIDIMENSIONALES

OBJETIVO

Mejorar las habilidades de observación, precisión y control del lápiz. Comprender la composición, la perspectiva y la construcción de objetos y sienta las bases para el estudio de diferentes técnicas y estilos artísticos. Además, estas formas geométricas son componentes esenciales del diseño y la expresión artística, por lo que dominarlas permite versatilidad y creatividad en su trabajo.



RECURSOS

Recursos de infraestructura

Aula de clase Laboratorio de dibujo
Rincón de estudio individual del estudiante

Talento humano

Profesor Estudiante

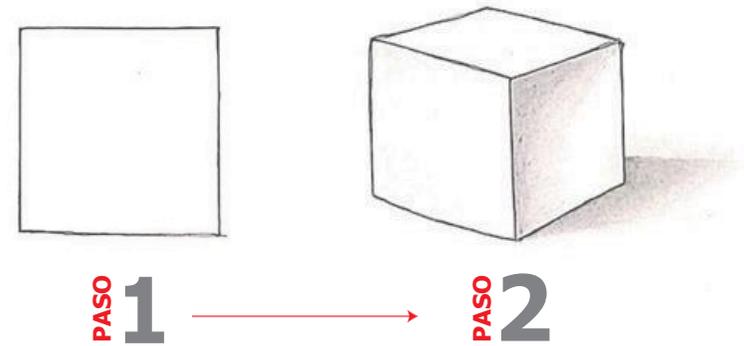
Recursos complementarios

Libros y tutoriales Tableta gráfica

Materiales

Lápiz, borrador, papel

Se dibujan figuras geométricas planas que el estudiante ya conoce y luego se las realiza bidimensionalmente, por ejemplo, si dibujo un cuadrado, tendré que hacer el cubo, el círculo después la esfera.

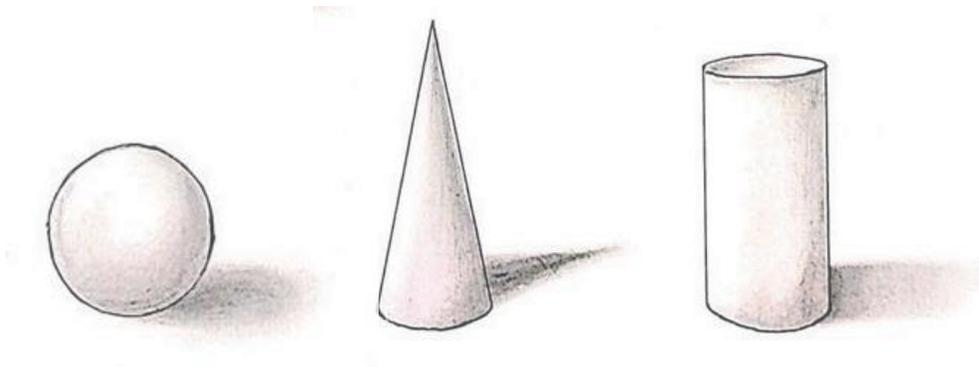


Este tipo de gráficos se los desarrolla **sin instrumentos de precisión** (reglas, compás etc.)

LUZ Y SOMBRA

OBJETIVO

Permite profundizar en un mayor nivel de realismo, definiendo forma y estructura, profundidad y espacio, enfoque y jerarquía visual, además de crear estados de ánimo y estados de ánimo especiales en los dibujos.



RECURSOS

Recursos de infraestructura

Aula de clase Laboratorio de dibujo
Rincón de estudio individual del estudiante

Talento humano

Profesor Estudiante

Recursos complementarios

Libros y tutoriales Tableta gráfica

Materiales

Lápiz, Grafito, carboncillo, borrador, papel, regla (opcional)

DESARROLLO

01

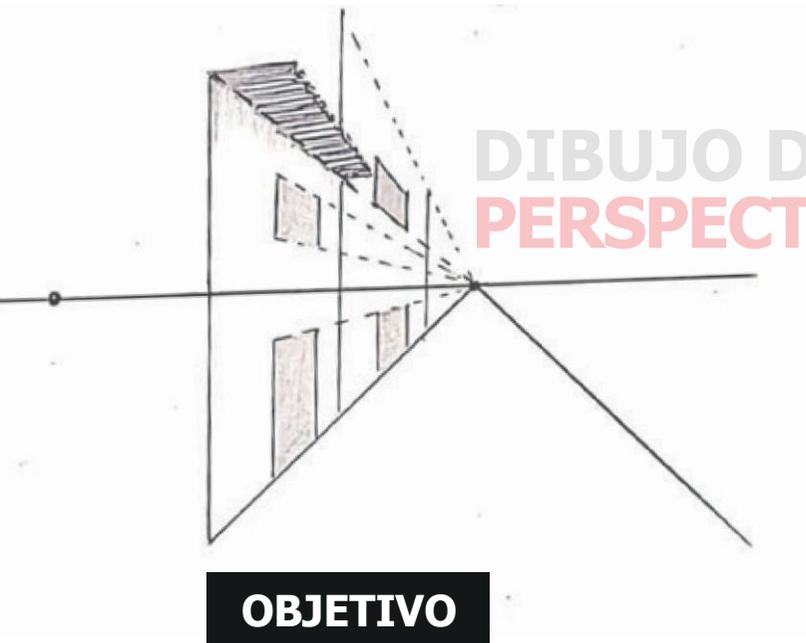
Después de haber realizado un ejercicio de escala de valores tonales, se procede a **aplicar luz y sombra** a dibujos de objetos, estos pueden ser la figura geométrica bidimensionales.

02

Se debe trabajar con **lápices** de mina blanda como los "B" **3B, 6B Y 8B.**

03

Se enseña al estudiante a **difuminar** utilizando algodón, cotonete o difuminador.



DIBUJO DE PERSPECTIVA

OBJETIVO

Practicar y aprender la perspectiva en el dibujo artístico, permitirá presentar percepciones precisas y realistas de la profundidad y el espacio en su trabajo. Mejora su capacidad para dibujar objetos en un espacio tridimensional y le brinda las herramientas para crear composiciones equilibradas y visualmente atractivas.

RECURSOS

Recursos de infraestructura

Aula de clase Laboratorio de dibujo
Rincón de estudio individual del estudiante

Talento humano

Profesor Estudiante

Recursos complementarios

Libros y tutoriales Tableta gráfica

Materiales

Lápiz, borrador, papel

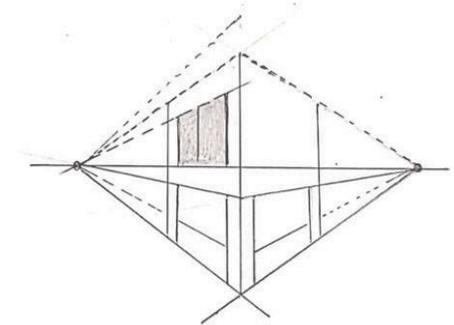
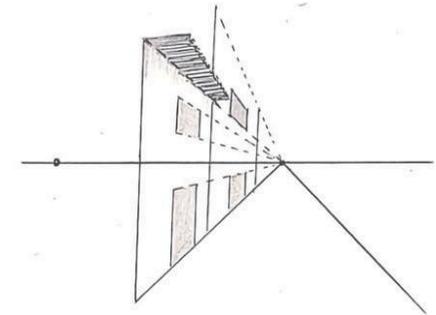
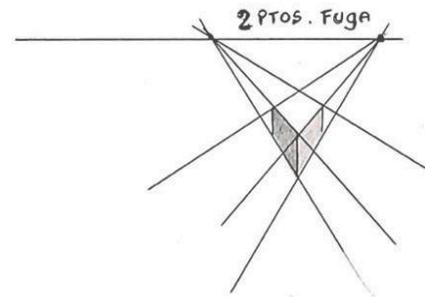
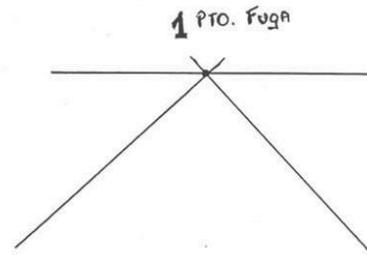
DESARROLLO

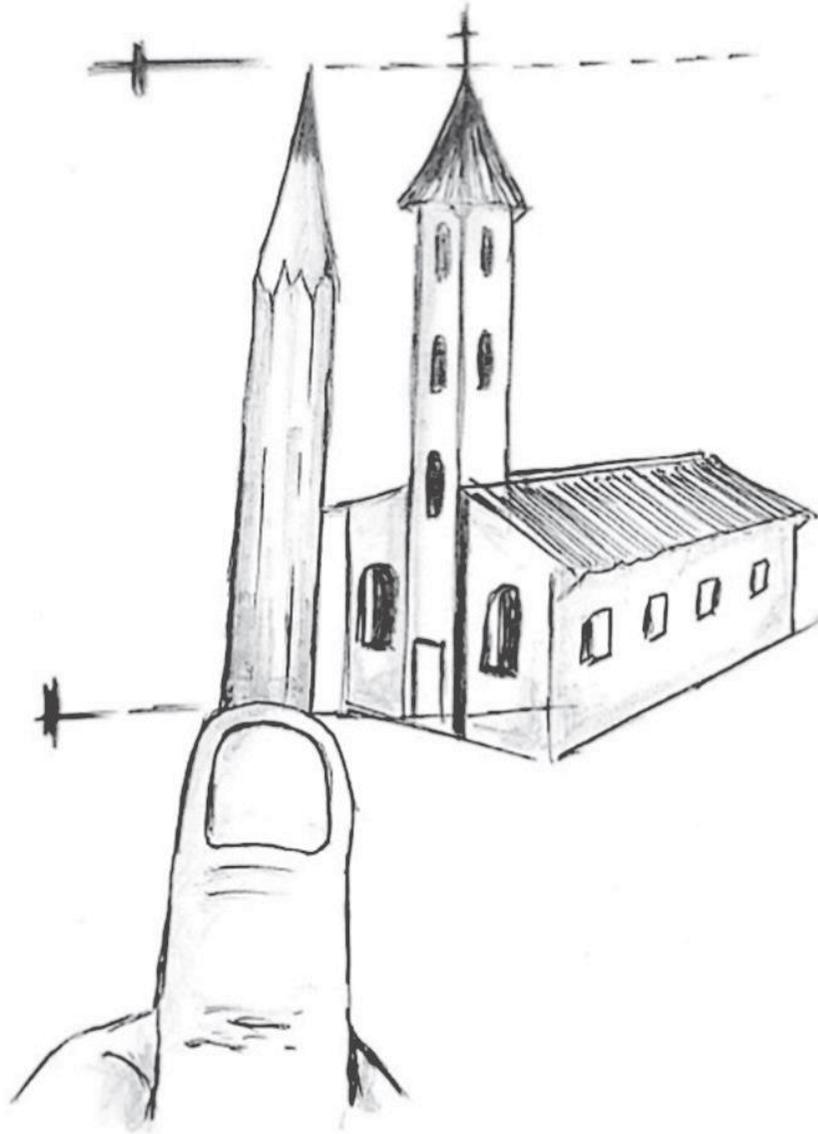
01

Se dibuja una línea horizontal y se coloca un punto en ella a este se le denominará punto de fuga, y se trazan dos líneas perpendiculares que se unen en el punto marcado. Luego procedemos a dibujar algo sobre una de las líneas y le damos una altura x y esta debe obedecer al punto de fuga, por ejemplo, si dibujamos una casa su alto debe obedecer al punto de fuga lo mismo el alto de la puerta, las ventanas etc.

02

Se dibuja una línea horizontal y se colocan dos puntos, luego se trazan perpendiculares que se van a dirigir a los puntos de fuga., tal como en el primer ejemplo.





PROPORCIÓN Y ESCALA

OBJETIVO

Representar objetos y formas con precisión y realismo en relación con su tamaño y proporciones reales.

RECURSOS

Recursos de infraestructura

Aula de clase
Laboratorio de dibujo
Rincón de estudio individual del estudiante

Talento humano

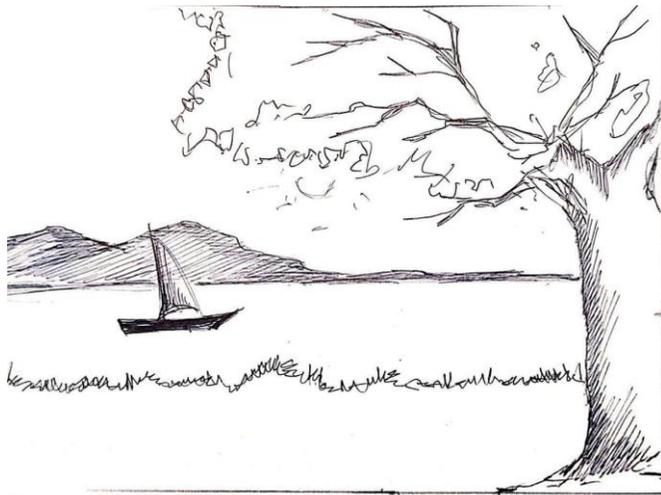
Profesor / Estudiante

Recursos complementarios

Libros, tutoriales / Tableta gráfica

Materiales

Lápiz, borrador, papel



DESARROLLO

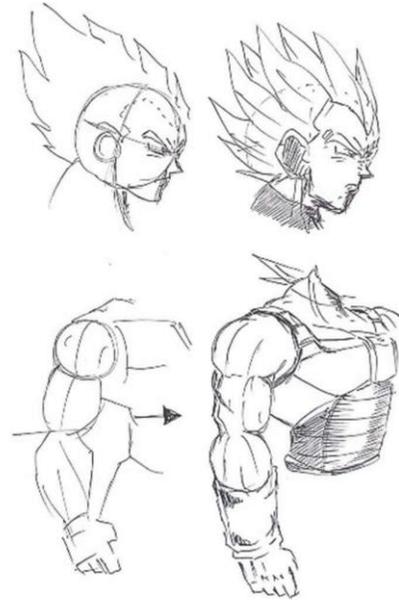
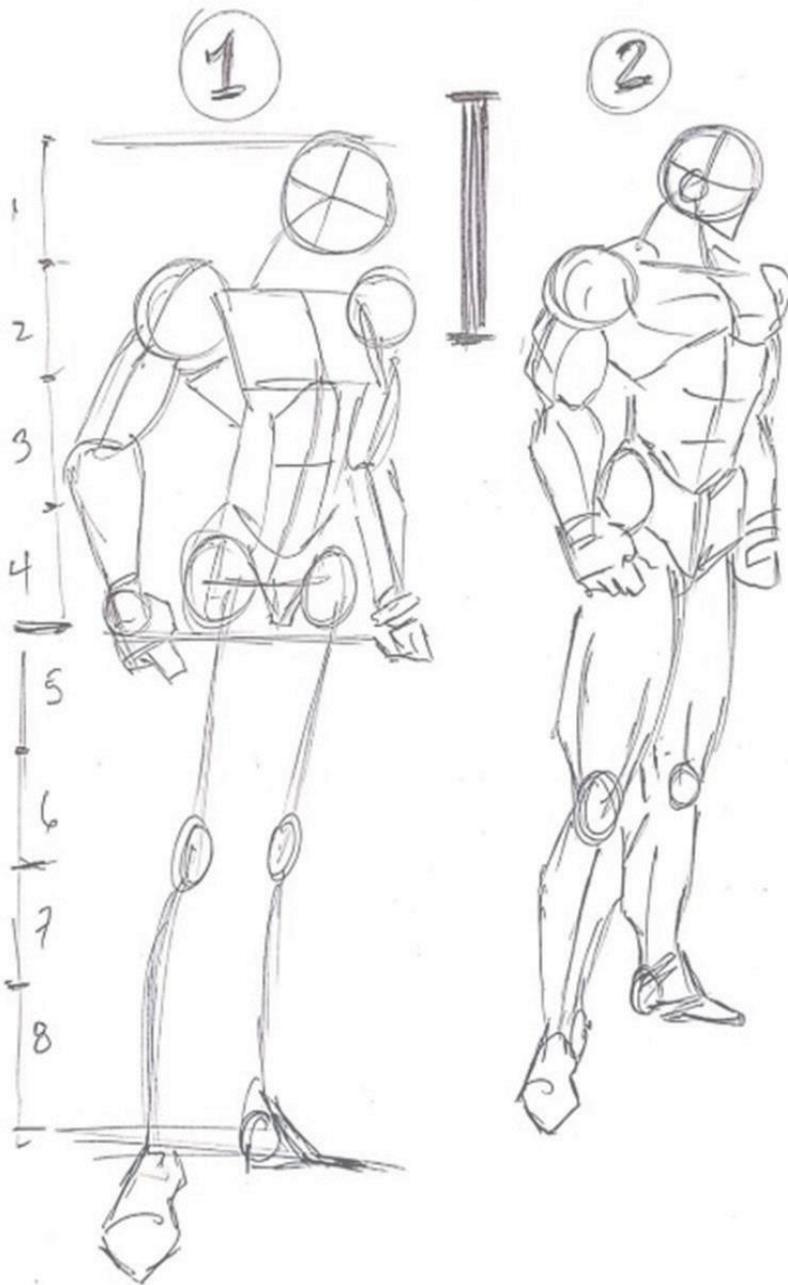
01

La **proporción** la podemos medir con el lápiz o con cualquier instrumento, muchas de las veces, pero es necesario tener desarrollada la observación y los patrones de equilibrio.

02

Cuando se realiza un dibujo a **escala** podemos dividir el en cuadrantes el dibujo referente y adaptarlo a un plano más grande siguiendo el patrón de los cuadrantes.





EL BOCETO

OBJETIVO

Explorar, captar la esencia, mejorar las habilidades técnicas, trabajar la composición y el diseño, expresarte creativamente y documentar tu proceso artístico. El boceto es una herramienta valiosa y versátil que le permite desarrollar su estilo y habilidades artísticas y disfrutar de la libertad y la espontaneidad de la expresión creativa.





RECURSOS

Recursos de infraestructura

Aula de clase Laboratorio de dibujo
Rincón de estudio individual del estudiante

Talento humano

Profesor Estudiante

Recursos complementarios

Libros y tutoriales Tableta gráfica

Materiales

Lápiz, borrador, papel

EL COLOR

OBJETIVO

Permite expresar emociones, crear auténtico realismo, profundidad y amplitud, composición armoniosa y desarrollar un estilo personal y creatividad. El color es una herramienta poderosa que agrega vida y significado a los dibujos, lo que le permite transmitir emociones, transmitir ideas e involucrar a los espectadores.



RECURSOS

Recursos de infraestructura

Aula de clase Laboratorio de dibujo
Rincón de estudio individual del estudiante

Talento humano

Profesor Estudiante

Recursos complementarios

Libros y tutoriales Tableta gráfica

Materiales

Lápiz, borrador, papel



DESARROLLO

01

El **proceso para aplicar color** a un dibujo depende mucho de la forma que tenga este, la luz que esta aplica al objeto.

02

En este caso pintamos una manzana y lo primero que hacemos es observarla detenidamente y **determinar cuántos colores** vemos en ella.

03

Después **elegimos esos colores** para trabajar.

04

Por ejemplo, esta manzana utilizará **5 colores**.

05

Comenzamos por el **color más claro** y luego vamos aplicando los más fuertes y oscuros.

06

Aplicamos primero una capa de **color amarillo** sin hacer mucha presión de lápiz.

07

Luego el **color anaranjado** sin mucha presión en el lápiz.

08

El **color verde** en ciertos lugares de la manzana, como pigmentaciones.

09

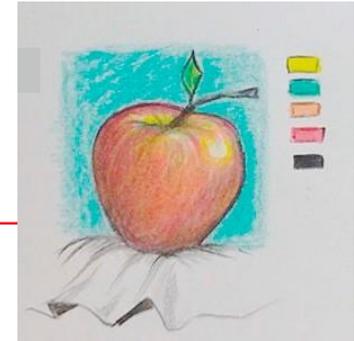
Luego el **color rojo** haciendo un poco más presión en el lápiz.

10

El **color negro** para dar detalles de luz y sombra y esos lados oscuros de la manzana.

11

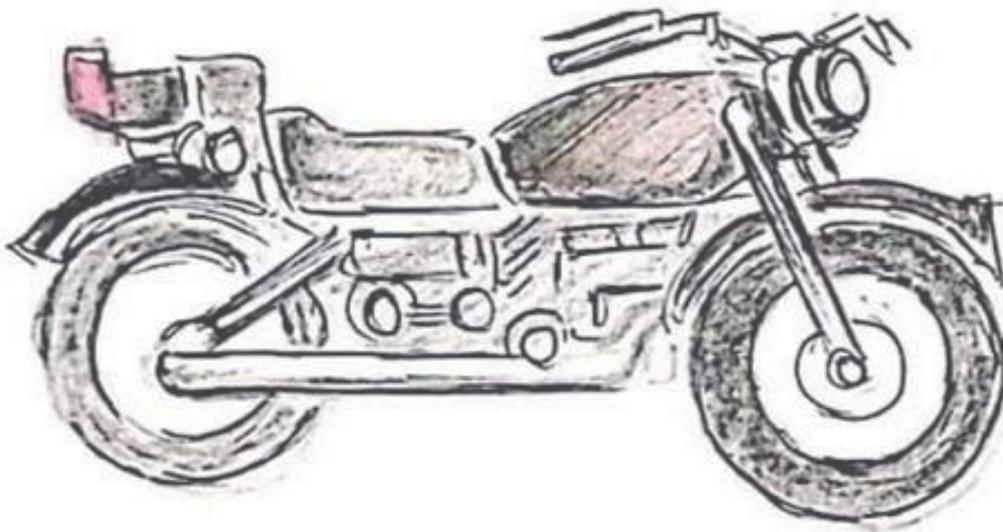
Por último, damos los **detalles** que necesite nuestro dibujo, que paso a ser de un boceto burdo a uno comprensible.



PROTOTIPO

OBJETIVO

Explorar ideas, experimentar con materiales y técnicas, evaluar y mejorar su trabajo, recibir comentarios y ahorrar tiempo y recursos. Los prototipos son una herramienta valiosa para refinar su juicio y desarrollar un proceso creativo más sólido y eficiente.



RECURSOS

Recursos de infraestructura

Aula de clase
Laboratorio de dibujo
Rincón de estudio individual del estudiante

Talento humano

Profesor
Estudiante

Recursos complementarios

Libros y tutoriales
Tableta gráfica

Materiales

Lápiz, borrador, papel

DESARROLLO

01

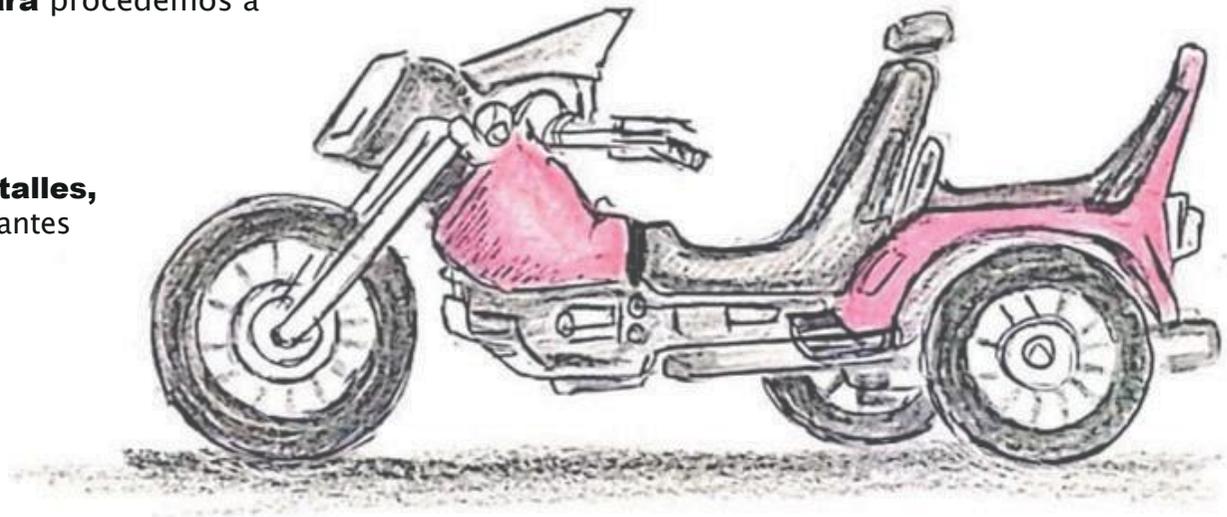
En este tipo de dibujos se requiere mucha **creatividad** porque se experimenta muchas ideas.

02

Cuando tengamos una **idea clara** procedemos a bosquejarla.

03

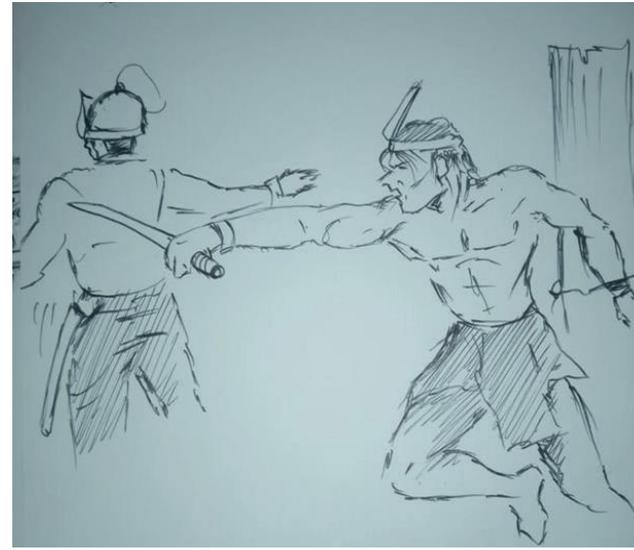
Y luego le aplicamos **color y detalles**, siguiendo los parámetros antes señalados.



DIBUJOS CON IMPRONTA

OBJETIVO FINAL

Desarrollar una propuesta con impronta personal



Ejemplo: Historia de Guayas y Quil

Autoría: Propia



DAMNING

Studio

ISGNINAWD

DAMNING

Studio

ISGNINAWD

Studio

Habilidades y destrezas mediante el Dibujo Artístico

07

INSTRUMENTO DE EVALUACION

con indicadores.



Studio

DAVINCI

EVALUACIÓN

Se aplica la escala de valoración detallada en la gráfica, tomando de la propuesta del Ministerio de Educación.

Escala cualitativa	Escala cuantitativa
Domina los aprendizajes requeridos.	9,00-10,00
Alcanza los aprendizajes requeridos.	7,00-8,99
Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos.	4,01-6,99
No alcanza los aprendizajes requeridos.	≤ 4

Fuente: Decreto Ejecutivo N° 366, publicado en el Registro Oficial N°286 del 10 de julio de 2014

INDICADORES	ESCALA DE VALORACIÓN			
	Domina los aprendizajes requeridos	Alcanza los aprendizajes requeridos	Está próximo a alcanzar los aprendizajes requeridos	No alcanza los aprendizajes requeridos
Comprende los contenidos científicos inherentes a la temática planteada.				
Evidencia el valor del trabajo individual y en equipo o cooperativo.				
Ejecuta los ejercicios prácticos propuestos de acuerdo con las directrices dadas.				
Logra desarrollar y consolidar las habilidades y destrezas que se propone por cada unidad temática				
Evidencia creatividad y sentido de innovación en los ejercicios prácticos planteados.				
La ejecución de los ejercicios planteados incide en el fortalecimiento de sus habilidades y destrezas propias del Dibujo Artístico.				

DAVINCI Studio

Studio DA VINCI

DA VINCI Studio

Studio DA VINCI

DAVINCI



Studio





INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Criterio seleccionado: valoración teórica por el método de especialistas.

Experto 1.- Lic. David Strasser López, Mgs.

Formación:

- Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Mercadotecnia y Publicidad de la Universidad de Guayaquil.
- Profesor de Segunda Enseñanza Especialización Mercadotecnia y Publicidad de la Universidad de Guayaquil.
- Diploma Superior en Docencia Universitaria de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Diseño y Gestión de Marca de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

Consideraciones relevantes:

- Director de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil (2022 – 2023).
- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Carrera de Publicidad (2007 – 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ejerce las cátedras de Herramientas de Diseño Publicitario y Producción Audiovisual Publicitaria, Diseño Publicitario, Publicidad.

Criterios de evaluación de las propuestas

CRITERIOS A CALIFICAR.	Grado de Calidad		
	ALTO	MEDIO	BAJO
1. Suficiencia. – Las dimensiones, contenidos, estrategias, actividades y técnicas detalladas son suficientes para alcanzar los objetivos detallados.		X	
2. Coherencia. – Hay coherencia entre la estrategia didáctica expresada como guía didáctica instruccional y los contenidos de la planificación microcurricular de la asignatura de Dibujo Artístico.	X		
3. Relevancia. – Los contenidos planteados son relevantes y se ajustan al proceso de fortalecimiento de habilidades y destrezas inherentes a la percepción visual, la composición y otros aspectos relacionados al Dibujo Artístico.	X		
4. Potencialidad. – capacidad de la propuesta para solucionar los problemas detectados.	X		
5. Aplicabilidad. – capacidad para ser aplicada en los diferentes contextos y en los colectivos docentes y estudiantes descritos.	X		
6. Flexibilidad. – capacidad de adaptación según el grado de simplificación que se desee.		X	

Observaciones:



Firmado electrónicamente por:
**DAVID FRANZ
STRASSER
LOPEZ**

Lic. David Strasser López, Mgs.
Director de Carrera de Diseño Gráfico

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Criterio seleccionado: valoración teórica por el método de especialistas.

Experto 1.- Lic. Mariela Samaniego López, Mgs.

Formación:

- Licenciado en Diseño Gráfico por la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo
- Magister en Comunicación e Imagen Institucional por la Universidad CAECE de Argentina.

Consideraciones relevantes:

- Docente de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo, con ocho años de experiencia.
- Ejerce las cátedras de Ilustración, Sociología de la Comunicación, Envases y Embalajes y Gestión del Diseño.
- Es miembro de la Comisión de Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo.
- Ha dirigido trabajos de titulación referentes a la Ilustración, el Tatuaje, el Diseño Andino y la Gestión del Diseño.

Criterios de evaluación de las propuestas

CRITERIOS A CALIFICAR.	Grado de Calidad		
	ALTO	MEDIO	BAJO
1. Suficiencia. – Las dimensiones, contenidos, estrategias, actividades y técnicas detalladas son suficientes para alcanzar los objetivos detallados.		X	
2. Coherencia. – Hay coherencia entre la estrategia didáctica expresada como guía didáctica instruccional y los contenidos de la planificación microcurricular de la asignatura de Dibujo Artístico.	X		
3. Relevancia. – Los contenidos planteados son relevantes y se ajustan al proceso de fortalecimiento de habilidades y destrezas inherentes a la percepción visual, la composición y otros aspectos relacionados al Dibujo Artístico.	X		
4. Potencialidad. – capacidad de la propuesta para solucionar los problemas detectados.		X	
5. Aplicabilidad. – capacidad para ser aplicada en los diferentes contextos y en los colectivos docentes y estudiantes descritos.	X		
6. Flexibilidad. – capacidad de adaptación según el grado de simplificación que se desee.	X		

Observaciones:

- En cuanto a suficiencia, considero que, si bien se presentan contenidos y actividades coherentes y relevantes, se podrían ampliar, dado que no se logra abordar la totalidad de las temáticas expuestas en el sílabo.
- En cuanto a potencialidad, se evidencia la experiencia del proponente en cuanto a ejercicios concretos para alcanzar cada competencia sugerida. Pero, al no abordar la totalidad de temáticas, queda aún el potencial de ampliar la propuesta con una riqueza mayor de ejercicios, guiados en la planificación microcurricular.



Firmado electrónicamente por:
**MARIELA VERONICA
SAMANIEGO LOPEZ**

Lic. Mariela Samaniego López, Mgs.
DOCENTE DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO-UNACH

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

Criterio seleccionado: valoración teórica por el método de especialistas.

Experto 1.- Ing. Roberto Soria Vera, Mgs.

Formación:

- Ingeniero en Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Diseño Curricular de la Universidad de Guayaquil.

Consideraciones relevantes:

- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Diseño Gráfico (2013 – 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ejerce las cátedras de Conceptualización e ilustración, Lenguaje y Comunicación y Dirección Fotográfica.

Criterios de evaluación de las propuestas

CRITERIOS A CALIFICAR.	Grado de Calidad		
	ALTO	MEDIO	BAJO
1. Suficiencia. – Las dimensiones, contenidos, estrategias, actividades y técnicas detalladas son suficientes para alcanzar los objetivos detallados.	X		
2. Coherencia. – Hay coherencia entre la estrategia didáctica expresada como guía didáctica instruccional y los contenidos de la planificación microcurricular de la asignatura de Dibujo Artístico.	X		
3. Relevancia. – Los contenidos planteados son relevantes y se ajustan al proceso de fortalecimiento de habilidades y destrezas inherentes a la percepción visual, la composición y otros aspectos relacionados al Dibujo Artístico.	X		
4. Potencialidad. – capacidad de la propuesta para solucionar los problemas detectados.	X		
5. Aplicabilidad. – capacidad para ser aplicada en los diferentes contextos y en los colectivos docentes y estudiantes descritos.	X		
6. Flexibilidad. – capacidad de adaptación según el grado de simplificación que se desee.	X		

Observaciones:



Firmado electrónicamente por:
ROBERTO ISRAEL
SORIA VERA

Ing. Roberto Soria Vera, Mgs.
Docente de Conceptualización e Ilustración, carrera de Diseño Gráfico UG



Guion semiestructurado de Entrevista | Ing. Roberto Soria Vera, Mgs.

Correspondiente a la tesis:

Estrategia didáctica aplicada al desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de Diseño Gráfico.

Objetivo: Diagnosticar el estado actual respecto a las estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura de Dibujo Artístico y las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Nombre del entrevistador:

David Orlando Espinosa Briones

Fecha de Entrevista: 30/mayo/2022

Hora de inicio: __09:00__.

Hora de finalización: __10:00__.

Lugar: Oficina del Docente

Recursos utilizados: Grabadora de voz

Consentimiento informado: Yo, Ing. Roberto Soria Vera, Mgs. Docente de la asignatura de Conceptualización e Ilustración, autorizo la grabación de la presente entrevista, por tanto, otorgo el **consentimiento informado** para que los datos presentados puedan ser expuestos o utilizados para los fines académicos citados. Para constancia firmo al presente instrumento.



Ing. Roberto Soria Vera, Mgs.

DATOS DEL ENTREVISTADO

Nombres y Apellidos: Ing. Roberto Soria Vera, Mgs.

Formación:

- Ingeniero en Diseño Gráfico de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Diseño Curricular de la Universidad de Guayaquil.

Consideraciones relevantes:

- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Diseño Gráfico (2013 – 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ejerce las cátedras de Conceptualización e ilustración, Lenguaje y Comunicación y Dirección Fotográfica.

DESARROLLO

Entrevistador: ¿Considera usted que el Dibujo Artístico aporta al desarrollo de habilidades y destrezas en el diseñador gráfico en formación y de qué forma?

Entrevistado: aprender las distintas técnicas de representación de un producto a base de bocetos, croquis a mano alzada y dibujo técnico es de gran importancia para permitirnos crear de una manera más original y comunicarnos de manera efectiva.

Entrevistador: En su experiencia profesional compartiendo las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital ¿Qué habilidades y destrezas considera que se desarrollan en los estudiantes de Diseño Gráfico?

Entrevistado: Existen un montón de atributos que todo ilustrador debe tener para destacarse en el campo profesional, las cuáles son las habilidades de un ilustrador digital que no pueden faltar en su perfil: Creatividad, manejo de color, dominio tecnológico, dibujo, y la forma de conceptualizar una idea grafica rápidamente.

Entrevistador: ¿Cuáles son las estrategias didácticas y/o métodos de enseñanza que usted emplea en las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital?

Entrevistado: L

.

Entrevistador: ¿Explique cómo configura usted el proceso creativo dentro de la cátedra que dicta? “Proceso mediante el cual el estudiante plasma de manera visual una idea creativa”.

Entrevistado: L.

Entrevistador: ¿Considera usted que los contenidos de las asignaturas que usted dicta, presentan contenidos que aportan significativamente al perfil profesional del diseñador gráfico? Explique las razones

Entrevistado: E

.

Entrevistador: ¿Qué semejanzas considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?

Entrevistado: L.

Entrevistador: ¿Qué diferencias considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?

Entrevistado: T

.



Firmado electrónicamente por:
ROBERTO ISRAEL
SORIA VERA

Ing. Roberto Soria Vera, Mgs.



Guion semiestructurado de Entrevista | William Torres Samaniego, M.Sc.

Correspondiente a la tesis:

Estrategia didáctica aplicada al desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de Diseño Gráfico.

Objetivo:

Diagnosticar el estado actual respecto a las estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura de Dibujo Artístico y las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Nombre del entrevistador:

David Orlando Espinosa Briones

Fecha de Entrevista: 31/mayo/2022

Hora de inicio: 17h15.

Hora de finalización: 18h00.

Lugar: Oficina del Docente

Recursos utilizados: Correo electrónico.

Consentimiento informado: Yo, William Torres Samaniego, M.Sc. Docente de la asignatura Ilustración Digital, autorizo la grabación de la presente entrevista, por tanto, otorgo el **consentimiento informado** para que los datos presentados puedan ser expuestos o utilizados para los fines académicos citados. Para constancia firmo al presente instrumento.

Firmado digitalmente
por WILLIAM GIOVANNY
TORRES SAMANIEGO
Fecha: 2023.05.31
21:09:24 -05'00'

William Torres Samaniego, M.Sc.

DATOS DEL ENTREVISTADO

Nombres y Apellidos: William Torres Samaniego

Formación:

- Licenciado en Publicidad y Mercadotecnia. de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Diseño Curricular
- Máster en Marketing Digital y Comercio Electronico.

Consideraciones relevantes:

- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Diseño Gráfico (2006– 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ha dado clase en las cátedras de Ilustración Digital, Diseño 3D, Imagen digital, Producción Audiovisual, entre otras
- Actualmente en docente de Fotografía, Introducción a la Publicidad y Metodología de la investigación

DESARROLLO

Entrevistador: ¿Considera usted que el Dibujo Artístico aporta al desarrollo de habilidades y destrezas en el diseñador gráfico en formación y de qué forma?

Entrevistado:

Claro que sí, el dibujo artístico es parte necesaria de la formación. Aparte de la destreza y coordinación entre el “ojo y la mano” como se dice regularmente. Entrena al cerebro y constituye parte importante de proceso de codificación de la realidad y la reinterpretación para nuestro objetivo artístico o de comunicación Este proceso de abstracción luego es utilizado para diseñar.

Entrevistador:

En su experiencia profesional compartiendo las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital **¿Qué habilidades y destrezas considera que se desarrollan en los estudiantes de Diseño Gráfico?**

Entrevistado:

Una vez más, además de la habilidad como tal de dibujar y bocetar, abstraer lo que queremos de la realidad y reinterpretarlos para nuestro objetivo artístico o de comunicación.

Entrevistador: ¿Cuáles son las estrategias didácticas y/o métodos de enseñanza que usted emplea en las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital?

Entrevistado:

Esta no es pregunta sencilla y estamos hablando de tres asignaturas diferentes tomaré los elementos comunes para responder de manera general.

Siempre primero hay que dominar las herramientas actualizar y conocer el medio en el que se va a plasmar. Sea esto lápiz, pintura o ilustración digital. Lo primero es conocer y manejar las herramientas/ software.

Una vez logrado el primer paso hay que hacer ejercicios para practicar este manejo y volverlo una destreza. Aquí es importante mostrar que hacer y sugerir un método para hacerlo.

Esto yo lo abordo como talleres de 5 partes:

- Se muestra que hacer y el resultado esperado.
- Se muestra como hacerlo y se proponen técnicas.
- Se deja que el estudiante haga la practica.
- Se da feedback y se proponen correcciones y soluciones.

- Se revisan luego las correcciones y se da un feedback final

Eso en términos generales. Los tiempos, cantidad de talleres y contenido dependerán del nivel de enseñanza a impartir y el tiempo del curso.

Entrevistador: ¿Explique cómo configura usted el proceso creativo dentro de la cátedra que dicta? “Proceso mediante el cual el estudiante plasma de manera visual una idea creativa”.

Entrevistado:

En mis clases generalmente los talleres parten de una idea aportada por los estudiantes y luego yo propongo los parámetros y el método de entrega.

Cuando la asignatura lo requiere, como el caso de creatividad o redacción publicitaria, se hacen ejercicios de conceptualización de ideas y creación a partir de estos.

En el caso de ilustración, se plantea una necesidad y formatos de entrega y se deja a libres a los estudiantes para crear su concepto y aplicar las técnicas de ilustración según su criterio para llegar a pasmar su idea

Entrevistador: ¿Considera usted que los contenidos de las asignaturas que usted dicta, presentan contenidos que aportan significativamente al perfil profesional del diseñador gráfico? Explique las razones

Entrevistado: Si. En la pregunta uno lo contestamos. Estas asignaturas entrenan al cerebro y constituyen parte importante de proceso de codificación de la realidad y la reinterpretación para nuestro objetivo artístico o de comunicación Este proceso de abstracción luego es utilizado para diseñar.

Entrevistador: ¿Qué semejanzas considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?

Entrevistado:

La primera semejanza es que en todos debemos aprender a utilizar herramientas y debemos mostrar a los estudiantes un flujo de trabajo para que ellos luego aplique y adapten ese flujo a su proceso. En estas asignaturas se entrena mucho la mente.

Entrevistador: ¿Qué diferencias considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?

Entrevistado:

Comenzamos por definir que un Artista trabaja para su idea y para mostrarla. Un Diseñador Gráfico trabaja para resolver un problema comunicacional para un cliente. Es decir, de ninguna manera se debe pretender enseñar de la misma manera ni con las mismas estrategias didácticas a estudiantes de dos áreas que al término de sus estudios tienen diferentes aplicaciones. El diseñador debe estar consciente que tu objeto de aplicación será principalmente la comunicación comercial, mientras que el artista plástico se enfocará en transmitir sus intereses particulares basados en sus emisiones y percepciones del mundo desde su propia subjetividad. Intentar enseñar con las mismas estrategias o métodos supondrá un error didáctico y curricular. Incluso hablando de herramientas concretas como un software, estos cuentan con diferentes herramientas que son para diferentes actividades, de hecho, si consideramos a Photoshop, este, ofrece diferentes interfaces para diferentes aplicaciones y distingue con claridad un interfaz para ilustración y otra interfaz para diseño web, por mencionar un a diferencia marcada. Esto nos debe hacer pensar que, si el más importante software hace estas distinciones, es evidente que el procedimiento didáctico también debe adaptarse.



Guion semiestructurado de Entrevista | Lic. Carlos Escalante Vera, Mgs.

Correspondiente a la tesis:

Estrategia didáctica aplicada al desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de Diseño Gráfico.

Objetivo: Diagnosticar el estado actual respecto a las estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura de Dibujo Artístico y las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Nombre del entrevistador:

David Orlando Espinosa Briones

Fecha de Entrevista: 30/mayo/2022

Hora de inicio: 15H00

Hora de finalización: 16h10

Lugar: Oficina del Docente

Recursos utilizados: Grabadora de voz

Consentimiento informado: Yo, Lic. Carlos Escalante Vera, Mgs. Docente de la asignatura de Dibujo Artístico, autorizo la grabación de la presente entrevista, por tanto, otorgo el **consentimiento informado** para que los datos presentados puedan ser expuestos o utilizados para los fines académicos citados. Para constancia firmo al presente instrumento.



Firmado electrónicamente por:
CARLOS ANTONIO
ESCALANTE VERA

Lic. Carlos Escalante Vera, Mgs.

DATOS DEL ENTREVISTADO

Nombres y Apellidos: Lic. Carlos Escalante Vera, Mgs.

Formación:

- Licenciado en Publicidad y Mercadotecnia de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Docencia Universitaria e Investigación Educativa de la Universidad de Guayaquil.

Consideraciones relevantes:

- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Carrera de Diseño Gráfico (2007 – 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ejerce las cátedras de Dibujo Artístico, Narrativa Visual y Storyboard y Dirección de Arte.

DESARROLLO

Entrevistador: ¿Considera usted que el Dibujo Artístico aporta al desarrollo de habilidades y destrezas en el diseñador gráfico en formación y de qué forma?

Entrevistado: L. Desde luego que sí, partiendo del hecho de que la palabra Dibujo significa delineación, boceto, esbozo, gráfico, por lo tanto tiene un vínculo directo con el Diseño inclusive considera muchos de los puntos que debe poseer un dibujante como el sentido de la observación, proporción, formas etc.

Entrevistador: En su experiencia profesional compartiendo las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital **¿Qué habilidades y destrezas considera que se desarrollan en los estudiantes de Diseño Gráfico?**

Entrevistado: S. El sentido de la observación, proporción, uso del volumen, sentido de la composición y sus reglas, teoría y psicología del color.

Entrevistador: ¿Cuáles son las estrategias didácticas y/o métodos de enseñanza que usted emplea en las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital?

Entrevistado: L. Uso el tipo de estrategia activa la cual consiste en aprender haciendo, con una interrelación de todos los elementos involucrados, apoyándome además en el trabajo colaborativo y aprendizaje significativo

Entrevistador: ¿Explique cómo configura usted el proceso creativo dentro de la cátedra que dicta? “Proceso mediante el cual el estudiante plasma de manera visual una idea creativa”.

Entrevistado: L. Actúo como facilitador direccionando el conocimiento hacia los objetivos de los estudiantes y en cuanto a la creatividad me baso en Wallas aplicando los siguientes pasos: la preparación, la incubación, la iluminación y la verificación, no puedo negar que me ha dado muy buenos resultados.

Entrevistador: ¿Considera usted que los contenidos de las asignaturas que usted dicta, presentan contenidos que aportan significativamente al perfil profesional del diseñador gráfico? Explique las razones

Entrevistado: E. Por supuesto y las desglosaré una a una, iniciando por Dibujo Artístico la cual considero la base de todo ya que es lo más relativo al diseño, esta desarrolla la soltura en el trazo a mano alzada, enseña el uso del volumen a través de la luz, sombra y la aplicación del color y el dominio de una serie de técnicas, la Narrativa Visual y Storyboard es la vía para desarrollar la imaginación mediante la redacción, sin descartar la imaginación la cual da origen a la originalidad (creatividad) desembocando en el Storyboard que es un papel fundamental en el campo de la producción televisiva, acerca de la materia Dirección de Arte, puedo afirmar que incentiva el sentido de la estrategia Publicitaria y de Marketing, ya que cada aviso es un reto de acuerdo a las necesidades del producto, bien o servicio que el cliente solicite, ayuda a la autocrítica y al análisis reflexivo del estudiantes, es un objeto de medición de la exclusividad.

Entrevistador: ¿Qué semejanzas considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?

Entrevistado: L. La semejanza esta presente en su totalidad ya que todas las mencionadas toman en cuenta el sentido de observación, composición, simplificación, sistema de encaje efectos de luces y sombras contrastes de color etc., no debemos olvidar que antes de ser Ilustrador o diseñador debes conocer la diversidad de las Artes Plásticas, ya que están presentes como recursos de diseño en los programas digitales de diseño como Photoshop e Illustrator.



Entrevistador: ¿Qué diferencias considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico??

Entrevistado: T La diferencia radica en que el dibujo artístico para un diseñador le es útil para representar las necesidades de los clientes mediante el Marketing y la Publicidad quien debe estar sujeto a cambios constantes para satisfacción del cliente y público en general, en cuanto al artista plástico es su medio de expresión y comunicación personal en el cual muestra su interior y sentimientos al mundo exterior de manera sublime buscando llegar por medio de la parte sensitiva y/o afectiva.

Entrevistador: ¿Q?

Entrevistado: D.

Entrevistador: ¿Q?

Entrevistado: C.



Firmado electrónicamente por:
CARLOS ANTONIO
ESCALANTE VERA

Lic. Carlos Escalante Vera, Mgs.



Guion semiestructurado de Entrevista | Lic. David Strasser López, Mgs.

Correspondiente a la tesis:

Estrategia didáctica aplicada al desarrollo de habilidades y destrezas en el proceso creativo de los estudiantes de Diseño Gráfico.

Objetivo: Diagnosticar el estado actual respecto a las estrategias didácticas para la enseñanza de la asignatura de Dibujo Artístico y las habilidades y destrezas aplicadas en el proceso creativo, comunicativo y visual de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil.

Nombre del entrevistador:

David Orlando Espinosa Briones

Fecha de Entrevista: 30/mayo/2022

Hora de inicio: 10:00 am.

Hora de finalización: 14:30 pm.

Lugar: Oficina del Docente

Recursos utilizados: Grabadora de voz

Consentimiento informado: Yo, David Strasser López, Mgs. Docente de la asignatura de Dibujo Artístico, autorizo la grabación de la presente entrevista, por tanto, otorgo el **consentimiento informado** para que los datos presentados puedan ser expuestos o utilizados para los fines académicos citados. Para constancia firmo al presente instrumento.



Firmado electrónicamente por:
**DAVID FRANZ
STRASSER
LOPEZ**

Lic. David Strasser López, Mgs.

DATOS DEL ENTREVISTADO

Nombres y Apellidos: Lic. David Strasser López, Mgs.

Formación:

- Licenciado en Ciencias de la Educación Especialización Mercadotecnia y Publicidad de la Universidad de Guayaquil.
- Profesor de Segunda Enseñanza Especialización Mercadotecnia y Publicidad de la Universidad de Guayaquil.
- Diploma Superior en Docencia Universitaria de la Universidad de Guayaquil.
- Magister en Diseño y Gestión de Marca de la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

Consideraciones relevantes:

- Director de la Carrera de Diseño Gráfico de la Facultad de Comunicación Social de la Universidad de Guayaquil (2022 – 2023).
- Docente de la Facultad de Comunicación Social – Carrera de Publicidad (2007 – 2023) de la Universidad de Guayaquil.
- Ejerce las cátedras de Herramientas de Diseño Publicitario y Producción Audiovisual Publicitaria, Diseño Publicitario, Publicidad.

DESARROLLO

Entrevistador: ¿Considera usted que el Dibujo Artístico aporta al desarrollo de habilidades y destrezas en el diseñador gráfico en formación y de qué forma?

Entrevistado: Sí, considero que el dibujo artístico puede aportar significativamente al desarrollo de habilidades y destrezas en un diseñador gráfico en formación. Aunque el diseño gráfico se centra principalmente en la creación visual mediante el uso de herramientas digitales, el dibujo artístico ofrece beneficios importantes que pueden complementar y enriquecer la formación de un diseñador gráfico.

Entrevistador: En su experiencia profesional compartiendo las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital **¿Qué habilidades y destrezas considera que se desarrollan en los estudiantes de Diseño Gráfico?**

Entrevistado: Los estudiantes de Diseño Gráfico pueden desarrollar una amplia gama de habilidades y destrezas a lo largo de su formación. Aquí hay algunas de las habilidades más comunes que suelen adquirir:

Creatividad: La capacidad de generar ideas originales e innovadoras es fundamental en el diseño gráfico. Los estudiantes aprenden a desarrollar su creatividad a través de ejercicios de pensamiento lateral, resolución de problemas y exploración de diferentes enfoques para comunicar visualmente un mensaje.

Pensamiento visual: Los diseñadores gráficos deben ser capaces de pensar en imágenes y comprender cómo se comunican visualmente las ideas. Esto implica el uso efectivo de elementos como la composición, el color, la tipografía y la iconografía para transmitir mensajes de manera clara y atractiva.

Habilidades técnicas: Los estudiantes de Diseño Gráfico aprenden a utilizar una variedad de herramientas y software de diseño, como Adobe Photoshop, Illustrator e InDesign, entre otros. Adquieren conocimientos en manipulación de imágenes, diseño de logotipos, creación de ilustraciones, maquetación de publicaciones y diseño de interfaces, entre otras habilidades técnicas relacionadas.

Entrevistador: ¿Cuáles son las estrategias didácticas y/o métodos de enseñanza que usted emplea en las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital?

Entrevistado: Las estrategias y métodos que los educadores suelen emplear en las cátedras de Dibujo Artístico, Conceptualización e Ilustración y/o Ilustración Digital. Aquí hay algunas opciones que podrías considerar:

1. Clases prácticas y talleres: Estas cátedras suelen involucrar una gran cantidad de trabajo práctico. Los estudiantes pueden participar en ejercicios de dibujo en vivo, prácticas de bocetos, ilustración de objetos y experimentación con diferentes técnicas artísticas. Los talleres permiten una interacción directa entre el estudiante y el profesor, brindando retroalimentación y guía individualizada.
2. Análisis y crítica de obras de referencia: Es importante que los estudiantes se familiaricen con las obras de artistas reconocidos y establezcan un conocimiento de la historia del arte y el diseño. Mediante el análisis y la crítica de estas obras, los estudiantes pueden comprender los principios y conceptos clave y aplicarlos a su propio trabajo.
3. Proyectos de diseño y ejercicios de conceptualización: Los estudiantes pueden participar en proyectos de diseño que les permitan aplicar sus habilidades de dibujo artístico y conceptualización en la creación de logotipos, ilustraciones y otros elementos gráficos. Estos proyectos pueden basarse en problemas reales o ficticios y promover el pensamiento creativo y la resolución de problemas.
4. Uso de herramientas y software de diseño: En las cátedras de ilustración digital, se puede enseñar a los estudiantes a utilizar herramientas y software específicos, como Adobe

Illustrator o Photoshop. Los ejercicios pueden incluir la creación de ilustraciones digitales, la manipulación de imágenes y la aplicación de efectos visuales.

5. Retroalimentación y revisión de trabajos: Es esencial que los profesores brinden retroalimentación constructiva a los estudiantes sobre su trabajo. La revisión y discusión de los proyectos y ejercicios permiten identificar fortalezas y áreas de mejora, así como fomentar la reflexión crítica y el crecimiento.

Entrevistador: ¿Explicue cómo configura usted el proceso creativo dentro de la cátedra que dicta? “Proceso mediante el cual el estudiante plasma de manera visual una idea creativa”.

Entrevistado: En un entorno educativo de diseño gráfico, el proceso creativo puede seguir los siguientes pasos:

Investigación y comprensión: Antes de iniciar cualquier proyecto o ejercicio, es importante que los estudiantes realicen una investigación exhaustiva sobre el tema o el problema que se les presenta. Esto implica comprender el contexto, investigar referencias visuales, analizar tendencias y conocer las necesidades del público objetivo. Esta etapa sienta las bases para el desarrollo de ideas y conceptos sólidos.

Generación de ideas: Una vez que los estudiantes tienen una comprensión clara del contexto y las necesidades, pueden comenzar a generar ideas. Esto se puede hacer a través de técnicas como el brainstorming, la lluvia de ideas o el dibujo de bocetos iniciales. Aquí se fomenta la creatividad y se anima a los estudiantes a explorar múltiples enfoques y soluciones posibles.

Selección y desarrollo de conceptos: Después de generar una amplia gama de ideas, los estudiantes seleccionan los conceptos más prometedores para desarrollarlos. Pueden hacer bocetos más detallados, experimentar con diferentes estilos, formas y colores, y buscar formas de transmitir eficazmente el mensaje visualmente.

Refinamiento y producción: Una vez que los estudiantes han elegido el concepto final, comienzan a refinarlo y llevarlo a la etapa de producción. Esto puede implicar la creación de ilustraciones digitales, el uso de software de diseño para elaborar composiciones y la manipulación de imágenes. Aquí, los estudiantes aplican sus habilidades técnicas y utilizan las herramientas adecuadas para materializar su visión.

Evaluación y retroalimentación: Durante todo el proceso creativo, es fundamental que los estudiantes reciban retroalimentación constructiva de sus profesores y compañeros. La evaluación permite identificar puntos fuertes y áreas de mejora, y ayuda a los estudiantes a perfeccionar su trabajo. La retroalimentación puede basarse en criterios específicos, como la comunicación visual, la originalidad, la coherencia y la eficacia del diseño.

Entrevistador: ¿Considera usted que los contenidos de las asignaturas que usted dicta, presentan contenidos que aportan significativamente al perfil profesional del diseñador gráfico?

Entrevistado: Claro, estas asignaturas suelen cubrir una variedad de contenidos que son fundamentales para el desarrollo de un diseñador gráfico competente. Algunos de los temas comunes que se pueden abordar incluyen:

Fundamentos del diseño gráfico: Esto incluye el estudio de principios como la composición, el equilibrio, el contraste, la jerarquía visual y la tipografía. Estos conceptos son esenciales para crear diseños atractivos y efectivos.

Software y herramientas de diseño: Los estudiantes suelen aprender a utilizar software y herramientas específicas utilizadas en el diseño gráfico, como Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign u otros programas similares. Esto les permite adquirir habilidades técnicas para la creación y manipulación de imágenes, la ilustración, el diseño de publicaciones y la maquetación, entre otros aspectos.



Entrevistador: ¿Qué semejanzas considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?

Entrevistado: Sí, existen algunas semejanzas en la enseñanza de dibujo artístico, conceptualización e ilustración tanto para diseñadores como para artistas plásticos. Aunque cada disciplina tiene sus propias particularidades y enfoques, hay ciertos elementos que son comunes en la formación de ambos.

Fundamentos del dibujo: Tanto los diseñadores como los artistas plásticos necesitan comprender los fundamentos del dibujo, como la línea, la forma, el volumen, la perspectiva y la composición. Estos elementos básicos son esenciales para crear obras visualmente atractivas y comunicar mensajes de manera efectiva.

Observación y percepción: Tanto los diseñadores como los artistas plásticos deben desarrollar habilidades de observación y percepción. Ambos necesitan ser capaces de analizar y representar con precisión el mundo que les rodea, ya sea a través del dibujo de la figura humana, la naturaleza muerta o la representación de objetos en el espacio.

Creatividad y expresión personal: Tanto en el diseño como en las artes plásticas, la creatividad y la expresión personal son aspectos fundamentales. Ambos campos buscan fomentar la originalidad y la capacidad de transmitir ideas y emociones a través de la imagen. Los estudiantes en ambas disciplinas deben desarrollar su capacidad para generar ideas y encontrar soluciones visuales únicas.

Entrevistador: ¿Qué diferencias considera que existen entre enseñar dibujo artístico, conceptualización o ilustración a un diseñador y a un artista plástico?

Entrevistado: Existen algunas diferencias significativas en la enseñanza de dibujo artístico, conceptualización e ilustración a diseñadores y artistas plásticos. Estas diferencias se basan en los enfoques, objetivos y aplicaciones particulares de cada disciplina.



Firmado electrónicamente por:
**DAVID FRANZ
STRASSER
LOPEZ**

Lic. David Strasser López, Mgs.