



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: INFORME DE INVESTIGACIÓN

Título:

Prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de ilustración y mejorar las habilidades y destrezas en los estudiantes de noveno año en el área de educación cultural y artística de la unidad educativa Primero de Abril.

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de magister en Educación Básica

Autor:

Lema Guamushig Jaime Oswaldo Ing.

Tutor:

Joselito Otáñez Balseca M.Sc.

LATACUNGA – ECUADOR

2021

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación Prototipos de Recursos Didácticos Troquelados para Aplicar las Técnicas de Ilustración y Mejorar las Habilidades y Destrezas en los Estudiantes de Noveno Año en el Área de Educación Artística de la Unidad Educativa Primero de Abril, presentado por Lema Guamushig Jaime Oswaldo para optar por el título magíster en Educación Básica.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y se considera que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación para la valoración por parte del Tribunal de Lectores que se designe y su exposición y defensa pública.

Latacunga, febrero 24, 2021



.....
Joselito Vladimir Otáñez Balseca M.Sc.

C.C.: 0502039878

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación: “Prototipos de Recursos Didácticos Troquelados para Aplicar las Técnicas de Ilustración y Mejorar las Habilidades y Destrezas en los Estudiantes de Noveno Año en el Área de Educación Artística de la Unidad Educativa Primero de Abril, ha sido revisado, aprobado y autorizado su impresión y empastado, previo a la obtención del título de Magíster en Educación Básica; el presente trabajo reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la exposición y defensa.

Latacunga, febrero 24, 2021



.....
Mg.C. Ángel Rodrigo Viera Zambrano
C.C. 0501154660
Presidente del tribunal



.....
Ph.D. Juan Mato Tamayo.
C. C.: 1756944284
Miembro 2



.....
Ph.D. Juan Carlos Araque
C.C.: 1759119454
Miembro 3

DEDICATORIA

El presente trabajo que fue de grandes esfuerzos y de mucha dedicación ha terminado; por ello quiero dedicarlo a mi familia, a mi esposa María y a mi hija Tamia, que fueron el sustento y el apoyo para seguir adelante, a pesar de las dificultades que se presentaban en el camino, ellas fueron y serán siempre la razón de seguir en el camino de la superación de alcanzar el conocimiento y poder compartir dichos aprendizajes con ellos y poder servir a la comunidad educativa y a la sociedad en general.

Oswaldo Lema

AGRADECIMIENTO

Mi profundo y sincero agradecimiento a Dios, por darme una segunda oportunidad para vivir, tengo la esperanza y gracia de creer en ti señor, y que tú también crees en mi persona, esta etapa de arduo trabajo transitaste junto a mí, por ello estoy seguro que si trabajamos juntos haremos una labor grande en bien de los niños y jóvenes dentro de la educación, la gracia sea siempre con los prójimos y en especial con mis padres José y María a quienes agradezco por lo que soy un hombre de bien que está dispuesto a servir a los demás.

Oswaldo Lema

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Quien suscribe, declara que asume la autoría de los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de titulación.

Latacunga, febrero 24, 2021

A handwritten signature in blue ink, enclosed in a blue oval. The signature appears to read "Jaime Oswaldo Lema".

.....
Lema Guamushig Jaime Oswaldo

C.C.: 0502584071

RENUNCIA DE DERECHOS

Quien suscribe, cede los derechos de autoría intelectual total y/o parcial del presente trabajo de titulación a la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, febrero 24, 2021



.....
Lema Guamishig Jaime Oswaldo

C.C.: 0502584071

AVAL DEL PRESIDENTE

Quien suscribe, declara que el presente Trabajo de Titulación “Prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de ilustración y mejorar las habilidades y destrezas en los estudiantes de noveno año en el área de educación cultural y artística de la unidad educativa Primero de Abril”, contiene las correcciones a las observaciones realizadas por los lectores en sesión científica del tribunal.

Latacunga, febrero 24, 2021



.....
Mg.C. Ángel Rodrigo Viera Zambrano
C.C. 0501154660

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

DIRECCIÓN DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Título: Prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de Ilustración y desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes de noveno año en el área de Educación Artística de la Unidad Educativa Primero de Abril.

Autor: Lema Guamishig Jaime Oswaldo, Ing.

Tutor: Lic. Joselito Otáñez Balsea, M.Sc.

RESUMEN

En la presente investigación se enfocó en el problema detectado dentro del área de educación artística por parte de los docentes y la comunidad educativa, la ausencia de los recursos didácticos para técnicas de la ilustración, por tanto, los estudiantes de noveno año de la unidad educativa Primero de Abril, no adquieren conocimientos significativos acerca de la materia, y esto se verá reflejado en las evaluaciones formativas y sumativas de los estudiantes. La propuesta como solución se basa en cumplir el objetivo general la cual es; Diseñar prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de la ilustración y desarrollar las habilidades y destrezas y que contribuyan a en el aprendizaje de las técnicas de ilustración, puesto que las mismas influyen en el desarrollo cognitivo y psicomotriz de los estudiantes. para lo cual se utilizó la metodología mixta la cual permite la perfecta unión entre lo cualitativo y cuantitativo, pues permite evaluar los datos obtenidos a través de las encuestas y la entrevistas realizadas a los estudiantes como una técnica para aplicar a los actores directos de esta investigación, se aplicó el método descriptivo dentro de la investigación pues su objetivo es describir el comportamiento de las variables, este método nos permite utilizar la técnica de la observación directa, sobre el lugar o situación de la investigación, esto ayudó a dar respuestas a los problemas o necesidades concretas, enfocándose en la búsqueda y consolidación del conocimiento para su aplicación dentro de educación artística. Para consolidar esta investigación se realizó una validación de la propuesta, por parte de los especialistas y usuarios, mediante su valoración se pudo aplicar el taller didáctico observe, aplique, y aprendo, obteniendo buenos resultados de aceptación para su implementación y aplicación en noveno año.

PALABRAS CLAVE: Recursos; Didáctico; Material Concreto; Técnica; Ilustración; Taller; Habilidades; Destrezas; Arte; Prototipo; Troquel.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Título: PROTOTIPOS DE RECURSOS DIDÁCTICOS TROQUELADOS PARA APLICAR LAS TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN Y DESARROLLAR LAS HABILIDADES Y DESTREZAS EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRIMERO DE ABRIL.

Author: Lema Guamushig Jaime Oswaldo

Tutor: MgC. Joselito Otáñez Balsea

ABSTRACT

This research was focused in the detected problem within Artistic education by the teachers and the educational community, the absence of didactic techniques for illustration techniques, therefore the students of ninth year of basic from the Unidad Educativa Primero de Abril don't acquire significant knowledge of the subject and this will be reflected in the formative and summative evaluation of the students. The propose for the solution is based on accomplishing the general objective which is : Design prototypes of die- cut didactic resources to apply illustration techniques and develop the skills and abilities that contribute to the learning of illustration techniques due to these influence in cognitive and psychomotor development of the students, to get this a mixed methodology was used , this allows the perfect union between the qualitative and quantitative since it allows to evaluate the obtained data through the surveys and interviews carried out to the students as a technique to apply to the direct actors of this research, the descriptive method was applied in the research because its objective is to describe the behavior of the variables., this allow us to use the technique of the direct observation on the place or situation of the research. This helped us to give answers to the concrete problems or necessities, focusing in the research and consolidation of the knowledge for the application in Artistic education. To consolidate this research a validation of the proposal was carried out by the specialists and users, through this validation the observe, apply and learn didactic workshop could be applied, obtaining good acceptance results to its implementation and application in the students of ninth year.

Keywords: Resources, Didactic, Concrete material, technique; illustration, workshop. Abilities, skills, Art, prototype, die.

Gladys Viviana Cruz Acosta, con cédula de identidad número: 170915078-1 Licenciada en: Ciencias de la Educación, Mención Inglés con número de registro de la SENESCYT: 1031-09-907110; **CERTIFICO** haber revisado y aprobado la traducción al idioma inglés del resumen del trabajo de investigación con el título: **“Prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de ilustración y desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes de noveno año en el área de educación artística”** de Lema Guamushig Jaime Oswaldo, aspirante a magister en Educación Básica.

Latacunga, enero, 16, 2021



Gladys Viviana Cruz Acosta

C.C. 170915078-1

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
Antecedentes	1
CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	14
1.1. Antecedentes	14
1.2. Fundamentación epistemológica	17
1.2.1. Prototipos de recursos didácticos troquelados	17
1.2.1.1. Que es un recurso didáctico	17
1.2.1.2 Para qué sirven los recursos didácticos	19
1.2.1.3. Importancias de los recursos didácticos	19
1.2.1.4. Usos de los recursos didácticos.....	20
1.2.1.5. Utilización de recursos didácticos en las etapas de la enseñanza- aprendizaje	21
1.2.1.6. Que es un prototipo	24
1.2.1.7. Para qué sirve un prototipo	24
1.2.1.8. Cómo se realiza un prototipo	25
1.2.1.9. Que es un troquel	26
1.2.1.10. Para qué sirve un troquel.....	26
1.2.2. Desarrollar habilidades y destrezas a través de técnicas de ilustración	27
1.2.2.1. Que es la ilustración	27
1.2.2.2. Que es la ilustración gráfica	27
1.2.2.3. Cuáles son las técnicas de ilustración	28
1.2.2.4. La enseñanza de las artes en educación básica	29
1.2.2.5. La ilustración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.....	31
1.2.2.6. La ilustración en el desarrollo intelectual, cognitivo, y creativo	32
1.2.2.7. La ilustración despierta los sentidos	33
1.2.2.8. La ilustración genera beneficios positivos en el estudiante	34
1.2.2.9. Desarrollo de habilidades psicomotrices gracias a la ilustración.....	35
1.3. Fundamentación del estado del arte	37
1.4. Conclusiones Capítulo I.....	39

CAPÍTULO II PROPUESTA	41
2.1 Título de la propuesta.....	41
2.2 Objetivos	41
2.3 Justificación.....	41
2.4 Desarrollo de la propuesta.....	42
2.4.1 Explicación de la propuesta	43
2.4.2 Elementos que la conforman.....	44
Unidad N.º- 1.	45
Unidad N.º- 2.	50
2.2.3 Premisas para su implementación	68
2.2.4 Conclusiones del capítulo	70
CAPÍTULO III APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	71
3.1. Evaluación por parte de los especialistas	71
3.2. Resultados de validación por parte de los usuarios.....	75
3.3. Evaluación de impacto y resultados de la propuesta.....	79
3.4. Resultados de la propuesta	80
Conclusiones del capítulo	82
CONCLUSIONES GENERALES	83
RECOMENDACIONES	84
REFERENCIA BIBLIOGRAFÍA.....	85
Anexos	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Objetivos específicos y actividades	8
Tabla 2. Etapas de la investigación	9
Tabla 3. Población.....	11
Tabla 4. Planificación micro curricular para el taller didáctico	67
Tabla 5. Ficha de observación del taller.....	68
Tabla 6. Resultados de los especialistas.....	72
Tabla 7. Evaluación de conocimientos a los usuarios.....	76
Tabla 8. Tabla de resultados antes y después de aplicar la propuesta.....	81

ÍNDICE DE GRÁFICO

Gráfico 1. Elaboración recursos didácticos para ilustrar “técnica la plumilla”	47
Gráfico 2. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica del carboncillo”	47
Gráfico 3. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica lápices de colores”	48
Gráfico 4. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica de rotuladores”	48
Gráfico 5. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica pintura acrílica”	48
Gráfico 6. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica de la acuarela”	48
Gráfico 7. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica tinta china”	49
Gráfico 8. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica del pastel”	49
Gráfico 9. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica des espray”	49
Gráfico 10. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica del estencil”	49
Gráfico 11. Proceso de corte mediante el software, el láser, para obtener los troqueles ..	50
Gráfico 12. Troquel figura del limón	53
Gráfico 13. Troquel figura del gato	54
Gráfico 14. Troquel figura del león	55
Gráfico 15. Troquel figura jarra y manzana.....	56
Gráfico 16. Troquel figura salamandra	58
Gráfico 17. Troquel figura de la rosa	59
Gráfico 18. Troquel figura mujer con sombrero	60
Gráfico 19. Troquel figura madre naturaleza	62
Gráfico 20. Troquel figura grafiti	63
Gráfico 21. Troquel figura del perro	64

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración 1. Elaboración de recursos didácticos troquelados	45
Ilustración 2. Propuesta de taller didáctico	52
Ilustración 3. Taller técnica de la plumilla y prototipos.....	53
Ilustración 4. Taller técnica del carboncillo y prototipo	54
Ilustración 5. Taller técnica de rotuladores y prototipo	55
Ilustración 6. Taller técnica tiza del pastel y prototipo	56
Ilustración 7. Taller técnica tiza de lápices de colores.....	58
Ilustración 8. Taller técnica de la acuarela y prototipo	59
Ilustración 9. Taller técnica de la tinta china y prototipo.....	60
Ilustración 10. Taller técnica del acrílico y prototipo	62
Ilustración 11. Taller técnica del spray y prototipo.....	63
Ilustración 12. Taller técnica del estencil y prototipo	64

INTRODUCCIÓN

Antecedentes

Los prototipos de recursos didácticos troquelados serán importantes para desarrollar habilidades y destrezas dentro del área de educación cultural y artística, es por ello que la Universidad Técnica de Cotopaxi en su reglamento del trabajo de titulación establece la siguiente **línea** de investigación; Tecnología de la Información, Comunicación y Diseño Gráfico, por otra parte, la **Sublínea** es; Mejoramiento Pedagógico y Nuevas Tecnologías para la Educación.

La Constitución de la República del Ecuador establece que “la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, ya que proporciona una educación laica y gratuita sin discriminación alguna dentro de una institución educativa para el buen desarrollo de los estudiantes”, que es la prioridad de la comunidad educativa. (MINISTERIO DE EDUCACION, 2020, p. 1).

La Subsecretaría de fundamentos educativos en su artículo 343 establece que: “el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura” El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente, (MINISTERIO DE EDUCACION, 2020, p. 1).

El proceso áulico en Educación Cultural y Artística se debe desarrollar a “través de talleres de arte los cuales permiten la experimentación constante de diferentes técnicas y procesos individuales para el acercamiento del estudiante a los diversos lenguajes artísticos, como la pintura, música, artes plásticas, artes visuales, danza, expresión corporal, entre otras” (GUÍA DE PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DE PROYECTOS, p. 26). El taller de artes considerándolo como un ambiente que permite al grupo de estudiantes la posibilidad de expresión y experimentación constante de creaciones propias a partir de aquello que conciben del arte es muy válido.

El currículo del subnivel de Educación General Básica Superior contribuye a los objetivos generales del área a través del desarrollo de proyectos individuales y colectivos que en muchas ocasiones trascienden los límites del aula y se desarrollan en entornos comunitarios o, incluso, con personas de otras culturas,

Según el currículo de Educación Cultural y Artística (2019). se presenta como “una propuesta abierta y flexible, que orienta, pero no limita, los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esto responde, entre otras razones, a la necesidad de dejar un amplio margen a la toma de decisiones” (p. 49). de modo que cada docente pueda adaptar las propuestas para su clase en el contexto sociocultural de acuerdo en el tema que trabaja.

Mediante la presente investigación se busca mejorar el trabajo donde los estudiantes puedan concretar sus experiencias y aprendizajes significativos en cuanto al arte, cultura, y sociedad. Desde esta perspectiva el propósito es orientar a aquellos estudiantes a que demuestren un interés especial para desarrollar conocimientos artísticos y poder desempeñar un papel importante en su formación personal como grupal, formándose como un ente crítico, creativo, y responsable en todo ámbito.

Mediante los antecedentes, líneas y sublíneas de la universidad, así como también los objetivos del área de educación cultural y artística donde se fundamentan la educación a través de las artes, de tal manera que, el **planteamiento del problema** toma en consideración varios aspectos como, la ausencia de recursos didácticos dentro del aula, y su adquisición para el área de educación cultural y artística. El arte y la aplicación de las técnicas de ilustración, necesitan renovarse y cambiar de estrategias didácticas y proporcionar nuevos recursos didácticos mediante la tecnología y herramientas como, computadoras, software, cortadoras laser, que permitan crear recursos didácticos para el aprendizaje donde el conocimiento llegue de una manera sutil, pero con la importancia que tienen las mismas en el desarrollo cognitivo, psicomotriz, emocional y creativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje las mismas que ayudarán en el desarrollo de las habilidades y destrezas en el área de educación cultural y artística.

La pedagogía del siglo XXI ofrece un abanico de estrategias didácticas para enseñar a los estudiantes el amplio mundo del arte y la cultura, una de ellas es la ilustración

que cumple un rol importante en la educación básica y superior la misma que ha evolucionado y han creado líneas gráficas y por líneas graficas se entiende comunicación visual, expresando la fácil comprensión, para aprender a simplificar los problemas, buscar soluciones, tener un juicio crítico, también individual, y social.

La educación artística y cultural en el contexto escolar en Europa según la investigación Eurydice, (2009). Manifiesta que El papel que la educación artística desempeña en la creación de competencias para la vida en los jóvenes en el siglo XXI ha sido ampliamente reconocido en el ámbito europeo. La Comisión Europea propuso una Agenda para la Cultura, aprobada por el Consejo de la Unión Europea en 2007. Esta agenda reconoce el valor de la educación artística en el desarrollo de la creatividad. (p. 4).

Sin embargo, el sistema educativo europeo y el desarrollo de la expresión individual y el desarrollo de la creatividad son otros dos objetivos muy generalizados según Eurydice (2019).” El desarrollo de la creatividad puede definirse como el desarrollo de la capacidad de un individuo para participar en una actividad imaginativa, cuyo producto se caracterizará por la originalidad y el valor” (p.21). Los centros escolares tienen un papel muy importante a la hora de ayudar a los jóvenes a desarrollar la confianza en sí mismos, también existe una reconocida necesidad de alentar a los jóvenes para que desarrollen una amplia gama de competencias e intereses, con el fin de identificar y favorecer su potencial, y fomentar su creatividad mediante el arte.

Según García (2005) “La educación artística, como parte del currículo educativo colombiano, tiene entre sus funciones ayudar a la cohesión, continuidad y desarrollo de la sociedad, a partir de la identidad de ideas, valores, sentimientos y costumbres de dicha sociedad” (p. 90). Estos pasos ofrecen la posibilidad a las nuevas generaciones de conocer el mundo en el espacio y el tiempo correspondiente según Garcia, (2005). “Se aprende en la práctica artística, en la acción directa sobre el objeto de estudio, reflexionando críticamente acerca de cómo se da tal relación; notando cambios y transformando unas categorías conceptuales por otras más elevadas en una actitud personal” (p. 91)., esto reduce las posibilidades del rechazo

al cambio, en una unión de teoría y práctica, se puede trabajar de mejor manera, la experiencia, es la que conlleva a facilitar el libre desarrollo de la personalidad de los estudiantes para que tengan participación emocional, racional y activa en la transformación de su propia realidad.

En este mismo orden Lopez, (2017) manifiesta que la educación artística en el sistema escolar chileno, mediante un trabajo presentado en la reunión regional de expertos de la UNESCO sobre la educación artística a nivel escolar en América Latina y el Caribe realizado en Brasil, establece: que la educación para las artes es particularmente importante para los estudiantes con dificultades de concentración, que van de fracaso en fracaso y finalmente se excluyen de la escuela (Párrafo, 10)

Según la UNESCO (1997), Por medio de la práctica de las artes plásticas muchos se dan cuenta que aprender es posible y logran encontrar fuerzas para superar las barreras académicas, reforzar su autoestima e integrarse en un grupo social y cultural. En el país vecino de Chile, según López (2017) la “enseñanza del dibujo, posteriormente de la pintura, el modelado, la historia del arte y de otras manifestaciones artísticas, han formado parte de la educación pública del país durante aproximadamente dos siglos. Durante este período, el énfasis de la enseñanza artística en Chile se ha concentrado fundamentalmente en hacer lo práctico” (párrafo, 20). el trabajo está mucho más orientado hacia el desarrollo de habilidades y técnicas, generalmente en dibujo, que hace la reflexión del patrimonio artístico.

De acuerdo a lo antes mencionado, comparto con el autor la práctica es la base fundamental para adquirir conocimientos, habilidades y destrezas para un buen desarrollo emocional, cognitivo y psicomotriz mediante la ilustración.

Enfoque e importancia de Educación Cultural y Artística (2018) sugiere de “manera clara y flexible, objetivos, temas y contenidos que son las destrezas con criterios de desempeño, las cuales ofrecen amplias posibilidades para desarrollar una misma habilidad, adquirir determinados conocimientos o desarrollar actitudes y proponer diversas formas de organización de contenidos en la clase de arte” (P. 10).

Universidad Metropolitana del Ecuador (2017). “Las artes son fundamentales para el desarrollo del conocimiento, como expresiones culturales de las naciones y de la memoria y mejora psicosocial de los Individuos” (Estévez, 2017, p. 117).

La didáctica dentro de la “educación artística debe acoger principios constructivistas y desarrolladores que potencien el protagonismo de niños y niñas como sujetos activos de su aprendizaje, con aproximaciones sucesivas que sienten las bases de una futura metacognición; en ello es preciso estimular intereses y proporcionar paulatinamente las vivencias necesarias desde imaginarios colectivos e individuales hasta la percepción directa de los hechos y fenómenos artísticos que forman parte del entorno inmediato a niñas y niños” (Estévez, 2017, p. 118).

Se menciona a la metacognición y se refiere al conocimiento, concientización, control y naturaleza de los procesos de aprendizaje propios de un estudiante o persona. Así es como el aprendizaje metacognitivo puede ser desarrollado mediante experiencias de aprendizaje adecuadas dentro de un proyecto o taller didáctico, donde se puede utilizar los recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de ilustración.

Educación Cultural y Artística manifiesta que pensar en proyectos como base para el aprendizaje puede facilitar enormemente la planificación en todos los niveles según el Ministerio de Educación (2018) “los proyectos permiten desarrollar actividades de aprendizaje interdisciplinarias organizadas en torno a un tema, facilitan las tareas de indagación y exploración, mejoran la convivencia y la empatía entre el alumnado y se logra sensibilización a través de la apreciación, valoración y respeto por las ideas propias y ajenas” (p.13) se debería enfocarse en trabajar con proyectos pero lastimosamente, no se puede trabajar de esa manera, la comunidad educativa no aporta con los recursos didácticos, para las clases, peor aún con los proyectos.

En la Unidad Educativa Primero de Abril, donde existe ausencia de recursos didácticos para el área de Educación Artística, se planteó diseñar los recursos didácticos troquelados para desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes

en el arte de la Ilustración. Pues la presente investigación busca diseñar nuevos prototipos de recursos didácticos, que sea nueva, interesante, atractiva, y de fácil aplicación para el estudiante pues estos recursos también tendrán ciertos niveles de complejidad en cuanto al desarrollo intelectual de tal manera que el estudiante aplique su imaginación, idea, y creatividad propia para dar solución al problema de su entorno.

La Educación Cultural y Artística es una materia complementaria que no es tomada muy en serio dentro de la propuesta pedagógica de las unidades educativas, hay veces que este tiempo tan valioso lo aprovechan haciendo otras actividades, pues las clases se tornan aburridas pues no hay complementos para dinamizar el aprendizaje; por otro lado no existen ningún tipo de recursos didácticos, tampoco materiales concretos en donde el alumno puede manipular, percibir, y concretar la idea y su propuesta llegando a realizar un buen trabajo dentro del área de educación cultural y artística. Por estas razones se plantea la propuesta para diseñar los prototipos de recursos didácticos troquelados que ayudan en la enseñanza-aprendizaje entre el docente y el estudiante, apegado a la realidad de manera innovadora, interesante, motivadora, y divertida de manera que despierte los sentidos y activen todo su potencial creativo.

En la unidad educativa Primero de Abril se ha podido evidenciar de forma directa a través de la observación, el papel de las artes en todas sus manifestaciones y realidades, donde se pudo detectar la falencia y ausencia de los recursos didácticos que dinamicen las clases de educación artística, las mismas que acarrear a la deserción de los estudiantes en cuanto a las técnicas de ilustración. la comunidad educativa tienen responsabilidades en cuanto a la metodología de enseñar, los docentes del área de educación artística no generan o crean algún tipo de recurso didáctico para la materia, se ha demostrado con fundamentos y teorías y también por experiencias de los investigadores que las artes a nivel mundial tienen grandes beneficios y resultados para el estudiante, por esta razón la propuesta es aportar con recursos didácticos troquelados y prototipos que facilitan el aprendizaje de las técnicas ilustración mediante la aplicación parcial de cada una de ellas, el propósito de los recursos didácticos en mejorar las habilidades y destrezas de una manera holística donde el estudiante pondrá en juego todo su potencial para solucionar un

problema de la ilustración, las misma fortalecerán el carácter y la motivación para seguir adelante y enfrentarse a los problemas cotidianos de una manera lógica, crítica y creativa.

Todos las teorías y fundamentos expuestos anteriormente constituyen a la **Formulación del problema:** ¿Cómo desarrollar las habilidades y destrezas de los estudiantes, utilizando prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar técnicas de ilustración con estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Primero de Abril, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi durante el año lectivo 2019-2020?

Tomando en cuenta la realidad y los resultados que se desea alcanzar con la investigación su **objetivo general** es: Elaborar prototipos de recursos didácticos troquelados para desarrollar las habilidades y destrezas a través de las técnicas de ilustración en los estudiantes de noveno año en el Área de Educación Cultural y Artística.

De la misma manera se planteó los **Objetivos específicos** que aporta en el desarrollo del objetivo general, tanto en la parte teórica, diagnóstica, propuesta y la aplicación de la misma, demostrando que son tareas establecidas para llevar un reporte o guía que sea medible de forma cualitativa y cuantitativa, la misma que se expone en la tabla siguiente.

Tabla 1. Objetivos específicos y actividades

Objetivos	Actividades
<p>Argumentar los fundamentos teóricos acerca del desarrollo de habilidades y destrezas, mediante las técnicas de ilustración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Recopilación de la información: libros, artículos, libros digitales, documentos PDF, repositorios digitales. • Selección de la información referente a las variables de la investigación. • Lectura y redacción de forma escrita para sustentar la investigación.
<p>Identificar que recursos didácticos son pertinentes para aplicar las técnicas de la ilustración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ver tendencias de formas y colores que guste a los estudiantes. • Aplicar el nivel de complejidad para aplicar las técnicas de ilustración. • Utilización de materiales adecuados para la ilustración.
<p>Diseñar prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de ilustración.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Socializar taller didáctico observo, aplico, y aprendo utilizando los recursos didácticos troquelados. • Utilizar la técnica de observación como instrumento principal para realizar la ilustración. • Permitir que se expresen de manera libre y espontánea y desarrollen la creatividad.
<p>Validar la propuesta del taller observo, aplico, y aprendo, mediante la valoración de especialistas y usuarios.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar los instrumentos de validación para especialistas y usuarios. • Seleccionar los especialistas. • Aplicar el instrumento de validación a los especialistas y usuarios.
<p>Evaluar la aplicación del taller observo, aplico, y aprendo a los usuarios mediante los instrumentos de evaluación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar un pre test mediante la plataforma Quizizz. • Analizar los datos obtenidos para determinar los resultados del antes y después de la aplicación de la propuesta.

Elaborado por el autor

El proceso investigativo para diseñar y elaborar los prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de Ilustración y mejorar las habilidades y destrezas en los estudiantes de noveno año en el área de Educación Cultural y Artística se ha dividido en las siguientes etapas, las mismas que

comprenden el cumplimiento de cada una de las actividades señaladas dentro de los objetivos específicos de la investigación.

Tabla 2. Etapas de la investigación

Etapas	Descripción
Selección y delimitación de la problemática.	Ausencia de recursos didácticos en el área de educación cultural y artística.
Fundamentación epistemológica.	Revisión de información pertinente y adecuado a la temática.
Propuesta de investigación.	Diseño de prototipos de recursos didácticos troquelados para el desarrollo de habilidades y destrezas a través de la técnica de ilustración.
Validación y aplicación.	Los recursos didácticos serán validados por los especialistas, y posterior serán aplicados a los estudiantes de noveno año.

Elaborado por el autor

Finalmente, la investigación genera un aporte metodológico que servirá de base para futuras investigaciones en la implementación de prototipos de recursos didácticos troquelados, no solo en el área de educación artística, más bien se pretende implementar para todas las áreas de Educación General Básica, además se pudo obtener resultados positivos ante la problemática planteada, de esta manera se pudo dar respuesta al problema surgido en el área de Educación Cultural y Artística en noveno año de educación básica.

La presente investigación es una propuesta **interesante** con relación a prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de ilustración y mediante ello mejorar y desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes. Los recursos didácticos troquelados serán **novedosos** se espera una gran aceptación por parte de los estudiantes, tiene que ser **atrayente** pues se necesita que los estudiantes retomen las clases de educación artística de una manera **divertida** y muy amena pero siempre con la finalidad de adquirir **conocimientos** en cuanto a las técnicas de

ilustración y despierten los **sentidos** y promuevan la **creatividad**, mejorando la destrezas en el ámbito **psicomotriz** de los estudiantes de noveno año en la Unidad Educativa Primero de Abril.

Con respecto a la **Metodología de investigación** se tomó como referencia los buenos resultados del **enfoque mixto** las mismas que representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos que surgen dentro de la investigación, pues implica la recolección y el análisis de datos **cualitativos y cuantitativos**, así como su integración y discusión sobre el objeto o problema en cuanto a la información recabada, este enfoque permite lograr un mayor entendimiento sobre las técnicas que se pueden utilizar para verificar los resultados del objeto o fenómeno de estudio de la investigación que se realiza en cuanto a la problemática y la posible solución.

La investigación se amparó bajo el **Método Inductivo** pues la misma permite seguir paso a paso una premisa particular, y poder concluir con una premisa general, dentro del procedimiento de investigación; el método tiene etapas a realizar las mismas que permiten: **observar, experimentar, comparar, abstraer, y generalizar**; razón por la cual se tomó como mejor método para llegar a formular la propuesta y desarrollar la investigación, llegando a la realidad en cuanto a la solución del problema planteado.

La investigación es de tipo **descriptiva** la misma que permite describir situaciones, eventos, o problemáticas que abordan problemas reales dentro de la vida cotidiana que se presenta para analizado. Este tipo de investigación consiste en plantear lo más **relevante** de un hecho, fenómeno o situación, que ocurre en el lugar donde se desempeña o se realiza labores cotidianas el método descriptivo se puede decir que es un método **cualitativo** que se usan en investigaciones como objetivo para evaluar las características de una población o situación en particular, su objetivo es describir el comportamiento, estado, y resultados de variables, que permiten seleccionar y elaborar técnicas para la recolección de datos.

La modalidad de la investigación es **aplicada** porque permite dar solución al problema y utilizar las diferentes técnicas que son necesarios para establecer ciertos valores como son el 20% de bibliografía, el 20% de campo y el 60% de la propuesta,

visto de otra manera la investigación aplicada es “investigación práctica o empírica”, la cual se basa en la aplicación y utilización de los conocimientos adquiridos, a través de los estudios realizados o conocimientos adquiridos por la experiencia.

La investigación requiere de las **técnicas** para recolectar datos reales, por ello se aplicó la **encuesta**, donde a manera de pre test se obtuvo buenos resultados por parte de los usuarios. La **entrevista**, es una de las herramientas programadas para realizar preguntas a profundidad mediante un cuestionario, y los resultados que arrojaran de una reunión será de gran utilidad para la tabulación de resultados finales de la investigación.

toda investigación debe tener o elaborar los **instrumentos** de validación y evaluación como son: la ficha de observación, lista de cotejo, formularios, pre test, post test, plataformas digitales Quizziz, plataforma zoom, las mismas que son de gran ayuda para obtener la información necesaria y directa de primera mano, esto ayuda a sustentar la investigación de forma cualitativa y cuantitativa.

La **población y muestra** de la investigación se detallan en la tabla donde se puede apreciar los siguientes resultados, considerando que son los beneficiarios directos.

Tabla 3. Población

Nro.	Indicador	Número de muestra
1	Autoridades	2
2	Docentes	2
3	estudiantes	28
	Total, Población	32

Elaborado por el autor

La propuesta de investigación se **justifica** mediante la **teoría** que son científicamente comprobados en los procesos de enseñanza aprendizaje, dichas teorías son relevantes en el ámbito de la educación. Esto hace que sea **factible** pues se sustenta en las teorías bibliográficas de los autores, donde afirman que las artes despiertan los **sentidos y la creatividad** en los estudiantes de manera que su desarrollo intelectual, creativo, y crítico, sin duda mejorarían los resultados en el proceso educativo, pues según Kant, la ilustración es **Pensar por cuenta propia**, significa también buscar dentro de uno mismo, obtener la respuesta y transmitirlo

de manera visual ante la sociedad de forma libre natural y espontánea. Es aquí donde la pedagogía se encarga de las bases epistémicas en el ámbito de la educación de tal manera que los procesos de enseñanza-aprendizaje en la actualidad no están estrictamente establecidos, las instituciones educativas juegan un papel importante mediante la propuesta pedagógica donde se podrá mejorar y ampliar esta teoría con respecto a la variable, **destrezas y habilidades**, en cuanto al área de educación cultural y artística, por otra las nuevas investigaciones pedagógicas coinciden que el proceso de enseñanza aprendizaje sea más **flexible** y acorde a las **necesidades** de los estudiantes, porque se sabe que cada alumno es un mundo diferente de tal manera que el docente es quien **adapta** una metodología para cada mundo, para cada clase, en el proceso de enseñar.

Posee una **justificación práctica**, pues ayuda a mejorar las habilidades y destrezas en los estudiantes mediante la aplicación de las técnicas de ilustración, por esta razón la propuesta está centrada en la implementación de prototipos de recursos didácticos troquelados y su **incidencia** en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje como una de las alternativas para trabajar y aprender haciendo, avanzar con la **teoría y práctica**, sin embargo, la **observación** es la parte más esencial para trabajar con los prototipos y recurso didácticos troquelados, las mismas que generan actividades entretenidas, dinámicos, y sobre todo se pueda recuperar el interés por aprender técnicas de ilustración, la idea principal es **flexibilizar el aprendizaje** entre el docente y el estudiante en el grado que los dos obtengan resultados favorables, en cuanto a la interacción dentro del área de educación cultural y artística.

La investigación tiene **justificación social** pues ayudara a todos los estudiantes y docentes de noveno año de la institución quienes imparten clases de educación artística. La presente propuesta pretende llegar de una manera dinámica, pero con un nivel de complejidad para que los estudiantes y docentes, puedan desarrollar las habilidades y destrezas, en realidad los prototipos de recursos didácticos troquelados permiten que los docentes de otras áreas de educación se interesen por este tipo de recursos didácticos, la propuesta estará al servicio de todos quienes tengan acceso a internet y a los repositorios de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Tiene **justificación económica** porque los prototipos de recursos didácticos troquelados son elaborados mediante herramientas tecnológicas que se componen de un computador, un **software** un programa de diseño, y posteriormente serán colocados en la máquina de **inducción a laser**, que corta con la precisión y rapidez que se lo programe. La utilización de este sistema tiene un precio aproximado de cincuenta centavos por **minuto**, por ende, los docentes del área de educación artística tendrán acceso a este material pues ellos son los que tendrán los prototipos como ejemplos en archivo digital, con respecto a los **materiales** se trabajara en cartulinas cansón, y brístol son económicos y con texturas para aplicar las técnicas de la ilustración, existe una gran ventaja en este sistema digital de troquelado se puede cortar los troqueles de forma escalar; se puede **agrandar** hasta un diámetro de 120cm. x 95cm. Así como también **reducir** en un diámetro de 5cm. x 5cm. La desventaja es que estas máquinas se encuentran en los talleres de publicidad donde hay que acercarse personalmente para hacer cortar los troqueles acordes con la técnica que se va trabajar en el área de educación cultural y artística.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Antecedentes

La investigación abordó los problemas de la enseñanza y aprendizaje con relación a la educación artística en los siguientes contextos; prototipos de recursos didácticos troquelados y técnicas de ilustración, las mismas que aportan una nueva técnica para educación artística, donde se realizara de manera directa la actividad con los estudiantes de noveno año de la unidad Educativa Primero de Abril en el desarrollo de habilidades y destrezas.

“El arte es una función esencial del hombre, indispensable tanto al individuo como a las sociedades y que se ha impuesto a ellos como un anhelo desde los orígenes prehistóricos. El arte y el hombre son indisociables” René Huyghe.

“Las artes han sido y continúan siendo los lenguajes de los sentimientos, los sueños y las utopías, desde el mismo origen de la humanidad encontramos pruebas de que del hombre ha sentido el impulso de realizar manifestaciones artísticas” (Castro, 2010, p. 28). Por esta razón el objetivo es descubrir la amplitud y variedad, los tipos y cualidades de la ilustración, además los instrumentos que configuran nuestros modos de entender y pensar acerca del mundo, nuestras creencias, actitudes, valores, imaginación y deseos de expresar y transmitir una comunicación visual. Según Castro, (2010). “Las artes han sido y continúan siendo los lenguajes de los sentimientos, los sueños y las utopías, desde el mismo origen de la humanidad encontramos pruebas de que del hombre ha sentido el impulso de realizar manifestaciones artísticas, de tipo mágico, religioso, funcional o simplemente ornamental, expresiones que han formado parte de la cultura de los pueblos” (p. 29). Para ello aporta los recursos didácticos troquelados.

Ecuador experiencias de desarrollo de destrezas a través de arte según (Carrasco, 2016). Manifiesta que en el “Ecuador existen varias experiencias pedagógicas alternativas que proponen la inclusión del enfoque artístico como eje central del aprendizaje dentro del sistema de educación público” (p.31). Todas las escuelas comprenden un trabajo arduo por mejorar en la práctica profesional, ya sea, municipal, comunitario, estatal o privada.

Según Carrasco, (2016). “Estas experiencias significativas en escuelas del Ecuador, cuyo objetivo fue sistematizar diez años de experiencias de enseñanza de 74 escuelas de varias provincias del Ecuador. Entre las experiencias más interesantes desde la educación artística está la Escuela “23 de octubre” ubicada en el Cantón Montecristi en la provincia de Manabí, en la que se utilizó la enseñanza de las artes para desarrollar destrezas que permita a los estudiantes resolver problemas desde otras perspectivas, así como una alternativa para incentivar su desarrollo intelectual en el proceso de enseñanza”. (p.31)

Otra experiencia, recogida en la misma provincia de Manabí, es la de la Escuela Dr. Carlos Romo Dávila, la misma que buscaba utilizar a la danza como una herramienta de rescate de las tradiciones de la comunidad. Este proyecto tuvo como resultado el aprendizaje de varias destrezas como el trabajo en grupo, liderazgo, rescate del patrimonio cultural, involucramiento de todos los actores cercanos a la comunidad educativa. (Carrasco, 2016, p. 31).

Otras experiencias del mismo libro “recogen el uso pedagógico de la literatura, a través de cuentos y leyendas locales, elaboración de materiales didácticos propios, construcción de museos locales, el juego como herramienta de aprendizaje de respecto y una serie de ejercicios alternativos” (Carrasco, 2016, p. 31). Todas las experiencias y su contribución para el desarrollo de las habilidades y destrezas son bienvenidas por parte de los estudiantes, pues ellos son los que agradecen, cuando la clase se dinámica y que proporcione conocimientos, el docente tiene la facultad de contribuir con los recursos didácticos, que motiven el aprendizaje, y que guste al estudiante pues de esta manera los estudiantes tendrán un interés por aprender.

“Pedagógicamente hablando, la educación artística cumple una función vital en el crecimiento de los niños, niñas y adolescentes, porque enriquecen su ser cuando aporta a su desarrollo y perfeccionamiento como seres humanos” (Chisaguano, 2016, p. 6). Los recursos didácticos siempre serán una gran contribución para la enseñanza-aprendizaje de las obras de arte, una propuesta contemporánea que contribuye en las prácticas artísticas será de gran provecho para los estudiantes. Chisaguano, (2016). “La idea de educar en artes adecuadamente a la niñez y juventud se ha logrado gracias a los aportes de varios teóricos; que han dedicado una parte de su vida a la producción de textos, materiales didácticos y herramientas tecnológicas que ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 6). Las artes no son muy valoradas por la sociedad, en el momento actual, un mayor compromiso por parte del sistema educativo, o la comunidad educativa, puede ayudar a cambiar esta realidad. Pues el objetivo es fabricar recursos didácticos troquelados interesantes e interactivo, que esta direccionadas en técnicas de ilustración. Pues en conclusión se recomienda una educación más comprometida con las artes que contribuya a que los estudiantes se motiven, se interesen, se sientan más felices en las aulas, y atentos en la materia de educación artística.

Según Rengifo, (2012). “Manifiesta que desde 1974 se consideró como recurso didáctico todo aquel material impreso y tecnológico como apoyo para aumentar la efectividad del trabajo del profesor, tampoco llegar a sustituir la función educativa y humana del maestro” (p. 2). El objetivo del autor es elaborar recursos didácticos para alcanzar el interés de los niños y niñas en el aula. “los recursos didácticos en el contexto educativo exigen que el docente tenga claro cuáles son las principales funciones que pueden desempeñar los recursos en el proceso de enseñanza, esto implica acciones de motivación, interés, manipulación, demostración, experimentación y explicación para la adquisición de conocimientos” (Rengifo, 2012, p. 2). En la escuela Dr. Manuel Quintana de Quevedo “Luego de la tabulación de resultados se obtiene los siguientes: datos el 12% de los niños y niñas muestran que su grado de comprensión en clases es muy bueno, sin embargo, el 32% es de regular, mientras que el 56% es bueno” se observó que la propuesta de elaborar los recursos didácticos en este establecimiento dio buenos resultados en los estudiantes de esta institución” (Rengifo, 2012, p. 41).

Para concluir, Zamorano, (2017). Manifiesta, el foco de enseñanza se dirige a lograr que los estudiantes generen una sensibilidad que explore desde su propia percepción de lo original y sensible, aquellos aspectos técnicos que se dan en diferentes medios de producción artístico visual” (p. 443). desde la tradicional acuarela hasta los más modernos procesos de ilustración por medios de los ordenadores, “El componente principal de este enfoque tiene relación directa con la noción de creatividad, más allá de la discusión establecer definir este concepto. Se entiende que la creatividad se piensa aquí como una forma individualizada de generar imágenes con diferentes sentidos” (Zamorano, 2017, p. 448). Según el autor las estrategias pedagógicas exigen que el estudiante se conecte con su sensibilidad, y realidad e ir constituyendo las experiencias personales en relación con estética, y sean capaces de estimular y generar nuevos procesos creativos personales en el campo de las artes y fuera de ella.

De manera personal, estamos inmersos en una era tecnológica que ofrece facilidad de acceso a herramientas digitales y teniendo conocimiento de métodos y alternativas que facilitan la capacidad de adaptación para crear e interpretar una ilustración gráfica que guste a los estudiantes, destacando el valor del proceso individual de cada uno, generando experimentación, creatividad e imaginación en favor de la comunicación de mensajes visuales y la profunda expresión mediante el arte. La presente investigación rescata el aporte y la versatilidad de la ilustración, el lenguaje visual está presente en todos los lugares esto evidencia el impacto que ofrecen las ilustraciones pues comunica de manera holística el mensaje que se desea transmitir, que son piezas troqueladas, diseñadas en el ordenador y cortadas con precisión a laser, pues se considera que será interesante el proceso de enseñanza y el desarrollo de destrezas de los estudiantes.

1.2. Fundamentación epistemológica

1.2.1. Prototipos de recursos didácticos troquelados

1.2.1.1. Que es un recurso didáctico

A través de la observación se puede apreciar que un recurso didáctico, es cualquier objeto o material que se ha elaborado con la intención de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje y genere interactividad, docente y el estudiante, no se puede

olvidar que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto de trabajo educativo dentro del aula la misma que ayuda al desarrollo de destrezas en los estudiantes.

Según Moreno, (2015). Los materiales tienen una gran influencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo de la carrera académica que realiza el ser humano. Mediante una metodología basada en la manipulación y la experimentación de materiales el discente puede ir interiorizando de una manera más eficiente todos los conocimientos y competencias que son necesarias para un pleno desarrollo” (p.15). sin duda los recursos didacticos son de gran ayuda al momento de impartir clase, asi lo manifiesta Moreno, (2015). “Función motivadora, todo recurso material en educación infantil tiene que ser llamativo, fuente de interacción y favorecedora del aprendizaje de forma agradable, divertida y placentera, donde el niño no conciba en sí mismo el objetivo principal que persigue, que es el aprendizaje, sino que considere toda actividad educativa como una ampliación más de su vida diaria (P.16).

Dicho de otra manera, los recursos didácticos facilitan la enseñanza y el rendimiento académico de los estudiantes en gran medida, porque muchas veces no todos los estudiantes asimilan o comprenden con la misma facilidad que los otros compañeros Morán, (2019). Manifiesta que los “recursos didácticos facilitan la enseñanza y el rendimiento académico de los estudiantes en gran medida, porque muchas veces no todos los estudiantes asimilan con la misma facilidad que otros” (p. 31). Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar la interacción, docente estudiante no olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo. Desde otra perspectiva, los materiales didácticos según Cebrián (2019). manifiesta que los “recursos didácticos son objetos, equipos y aparatos tecnológicos, espacios y lugares de interés cultural, programas o itinerarios medioambientales, materiales educativos que, en unos casos utilizan diferentes formas de representación simbólica, y en otros, son referentes directos de la realidad” (p. 1) la idea central del autor menciona que se puede utilizar los recursos didácticos que vayan de acuerdo el tema, pues favorecen la reconstrucción del conocimiento y de los

significados culturales, sociales, y personales y en la actualidad con ayuda de las TIC.

1.2.1.2 Para qué sirven los recursos didácticos

Según Ventura, (2013) nos menciona el motivo esencial de la enseñanza de Montessori: “no es enseñar, guiar, dar órdenes modelar el alma del niño, si no crearle un medio adecuado a su necesidad de experimentar, de actuar, de trabajar, de asimilar espontáneamente y de nutrir su espíritu” (p. 12). En educación es importante tener aulas adecuadas y los recursos didácticos necesarios, para enseñar a desenvolverse de manera libre y espontánea. Por otro lado, tenemos los aportes de María Montessori citado por Castillo y Ventura, donde María Montessori elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método. No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender” (p.20). Los recursos didácticos forman parte de las escuelas y unidades educativas donde los niños pueden expresar sin presión de los padres, pero con la guía de los docentes, sin embargo para Valdez, (2003), citado por Castillo y Ventura, (2013) menciona que Montessori “inventó un gran número de materiales didácticos, para beneficiar el desarrollo del niño, dándole libertad en su pequeño mundo, su método se basaba en la observación, donde ella observaba las reacciones que tenía el niño con la interacción con el material donde se daba cuenta que el niño necesitaba desarrollar otras aptitudes.” (p.12). En concordancia con los autores, los recursos didácticos sirven para facilitar la enseñanza en el campo educativo, pues permiten la manipulación directa con el fin de estimular el aprendizaje multisensorial.

1.2.1.3. Importancias de los recursos didácticos

Según Domínguez un recurso didáctico está ahí para “usarse y apoyar el desarrollo de estudiantes en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, en si el mejor conocimiento de sí mismo, es por esas razones que los materiales didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación” (2019, p.10)., una cosa importante que mencionan. Chipre y Franco, (2015) “Los recursos didácticos son de gran importancia ya que

proporcionan información, ayudan a desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes, despiertan el interés por aprender y permiten evaluar los conocimientos de cada uno de ellos de manera individual y colectiva” (p. 9). En la actualidad se deberá tomar otras medidas en cuanto a la realidad del trabajo y continuo conocimiento a través de las actividades, con materiales didácticos que ejercen un importante papel, en el proceso de enseñanza, que sea más efectivo y significativo. “Una de las principales características de la educación infantil es que todo conocimiento tiene que pasar por una metodología práctica a través de la experimentación y manipulación” (Moreno, 2017, p. 42). Para concluir Gimeno, (1991). Citado por Moreno, (2017). “Cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que, mediante su manipulación, observación o lectura se ofrezcan oportunidades de aprender algo, o bien con su uso, se intervenga en el desarrollo de alguna función de la enseñanza” (p.12). Es decir, los materiales comunican contenidos para su aprendizaje y pueden servir para estimular y dirigir el proceso de enseñanza-aprendizaje, total o parcialmente.

1.2.1.4. Usos de los recursos didácticos

MINEDUC. (2020). Propone el “uso de material concreto desde los primeros años y ofrece a los estudiantes la posibilidad de manipular, indagar, descubrir, observar, al mismo tiempo que se ejercita la práctica y el desarrollo de valores como, por ejemplo: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, y la protección del medioambiente, (párrafo, 6). De acuerdo con el ministerio de educación, es lo que se pretende con los recursos didácticos, todo estudiante tiene que experimentar la función y el uso de los materiales en cada clase, tienen que aprender haciendo.

Desde el punto de vista Herrero, (2004). la utilización didáctica los medios y los materiales curriculares deben reunir algunos criterios de funcionalidad tales como: ser una herramienta de apoyo o ayuda para nuestro aprendizaje, por tanto, debe ser útiles y funcionales, pero, sobre todo, nunca deben sustituir al docente en su tarea de enseñar, ni al alumnado en su tarea de aprender. Su utilización y selección deben responder al principio de racionalidad, luego se deben establecer criterios de selección; finalmente,

desde una perspectiva crítica, se deben ir construyendo entre todas las personas implicadas en el proceso de aprendizaje” (p. 7).

MINEDUC. (2020). Elaborar material concreto con “recursos del medio permite mejores niveles de eficiencia en el aula, además el uso de estos recursos se encuentra al alcance de todos los estudiantes. Los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del entorno permiten una variedad de recursos didácticos” (párrafo, 8). Para concluir con referente al uso de los materiales didácticos con base en esta definición es posible afirmar que el recurso didáctico constituye una herramienta de aprendizaje muy útil para el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes.

1.2.1.5. Utilización de recursos didácticos en las etapas de la enseñanza-aprendizaje

Al establecer el recurso didáctico el docente puede prever con anticipación lo que va a utilizar en el proceso de enseñanza aprendizaje, además permite establecer cómo y con que se va a desarrollar la destreza mediante el contenido. Sin duda los niños para obtener conocimientos tienen que manipular el recurso didáctico y familiarizarse en el contexto y la interactividad que se establece en la clase y aula. Por ello se debe tener claro las etapas para el uso de los recursos didácticos.

Etapas de exploración

“Los estudiantes dispondrán de todo el tiempo necesario para explorar, observar, ensayar, y manipular libremente en el material para posesionarse de las ideas. Esto les servirá de motivación para realizar actividades de descubrimiento y construcción de contenidos en el marco de resolución de problemas (Torres, 2008, p.114). En esta etapa de exploración, concuerdo con los autores que manifiestan que los recursos didácticos que se puedan manipular y sentir son verdaderamente importante para el desarrollo conceptual del estudiante pues es de esa manera como se adentran y son participes en el aula de una u otra forma pues generan critica personal y es a donde se apunta en la actualidad

Etapa concreta

“Sea matemáticas, historia geografía, dibujo, o ilustración o todas las materias en general tiene por objetivo el descubrimiento de un concepto, que el estudiante manipule materiales concretos en un contexto significativo” (Torres, 2008, p.114). El manejo de diversos tipos de materiales didácticos concretos permite la construcción de nuevos conocimientos, pues se aplica una pedagogía activa, basada en la acción y no sólo en los contenidos.

Por otra parte, Freré, (2013). Da lugar a “procesos interactivos y flexibles, con recursos concretos de aprendizaje, cada material, por más sencillo que parezca, cumple una función esencial como constructor educativo y los docentes se convierten en facilitadores, orientadores del proceso de enseñanza, para lo cual es indispensable considerar las etapas de desarrollo de los estudiantes, así como sus ritmos de aprendizajes individualidades” (p. 26).

Etapas gráficas

“Los estudiantes traducirán, mediante representaciones gráficas, las situaciones vividas; así elaboran los conceptos descubiertos y manejarán un nuevo lenguaje para referirse a la misma situación” (Torres, 2008, p.114). Se ve cuando tienen la suficiente destreza a través de la manipulación de materiales, es el momento de expresar gráficamente lo que han visto y descubierto. Siempre resulta interesante que ellos dibujen o representen según lo que imaginan. También en esta fase es importante mencionar que, no sólo es, descubrir e imaginar sino también comunicar de manera escrita o gráfica, pero sobre todo en la expresión oral.

Etapas simbólicas

“Los estudiantes serán capaces de manejar las situaciones solo con símbolos sin perder el sentido del concepto, por eso siempre deben tener el material concreto a su disposición; ellos solo dejarán de usarlo cuando hayan logrado la interiorización” (Torres, 2008, p.115). Luego de superar las fases anteriores en su orden, el estudiante estará en condiciones suficientes para identificar las características que conforman el concepto, pues “tendrá la capacidad de representar el concepto de manera simbólica pues permitirá al estudiante aplicarlo con facilidad en su vida” (Cubides, 2012, p. 6). De acuerdo a lo anteriormente expuesto en este referente

teórico, se plantean diferentes concepciones, las cuales serán de ayuda para la aplicación de una estrategia didáctica de enseñanza orientada desde las fases real o concreta, gráfica y simbólica para el aprendizaje significativo

Etapa de comunicación

“Los estudiantes deben explicar y verbalizar, las manipulaciones que han hecho con el material, los resultados de las actividades, sus descubrimientos, observaciones, y conclusiones. El aprendizaje quedara consolidado con actividades que faciliten la ejercitación y aplicación de lo aprendido” (Torres, 2008, p.115). Se dice que hay comunicación para exponer, así pues, se puede afirmar que “mantendremos una comunicación mejor con aquellos que tenemos afinidades sociales y culturales conectamos mejor con aquellas que se adecuan a nuestras expectativas, motivaciones, deseos de interés” (Báez, 2000, p. 272). La comunicación es importante entre los seres humanos y en especial entre el docente y el estudiante, de esta manera se llegarán a los acuerdos positivos, e interactivos que se desarrollen en el aula de clase.

Las habilidades comunicativas se deben empezar a desarrollar desde temprana edad para que cuando el individuo llegue a una edad adulta no se le dificulte, socializar, entablar una conversación, dar su punto de vista sobre lo que piensa, siente y hacerlo sin temores. Las habilidades comunicativas deben desarrollarse en forma integral, de modo que una fortalezca y enriquezca una a la otra.

Etapa complementaria

También en esta etapa los “alumnos deben disponer libremente del material concreto para resolver las situaciones planteadas desde un comienzo que se revela el tema hasta su proceso de consolidación y aplicación” (Torres, 2008, p.115). En el ámbito de las personas con necesidades especiales es uno de los campos donde el uso del recurso didáctico en general, proporciona mayores ventajas. Muchas formas de comunicación son posibles una de ellas es el material concreto que ayuda en muchos aspectos en el desarrollo de las destrezas, de manera razonable, analizando, y haciendo críticas positivas en la construcción del conocimiento adquirido en cuanto al trabajo realizado con los recursos didácticos y sus etapas.

Según, Pérez, (2010). “Cada medio didáctico ofrece unas determinadas prestaciones y posibilidades de utilización en el desarrollo de las actividades de aprendizaje que, en función del contexto, le pueden permitir ofrecer ventajas significativas frente al uso de medios alternativos. Para poder determinar ventajas de un medio sobre otro”. Además, podemos decir que dentro del conjunto de acciones y actividades que conforman la práctica educativa, la evaluación de los recursos didácticos es la que provoca mayor inquietud en cuanto al aprendizaje (p. 5).

1.2.1.6. Que es un prototipo

Para Rúaless (2017), La etimología del término “prototipo” tiene como componentes el prefijo latino de origen griego “protos” que significa “el primero” y “tipos” que significa “tipo, impresión, figura o modelo” (p. 8). Mientras que para la (RAE, 2011). Se define un prototipo como el “ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa” (p. 6). En el ámbito del diseño, gráfico la definición de prototipo es un modelo o patrón a seguir donde se puede observar las falencias y para enfocarse en el mejoramiento. Un prototipo tiene como función la representación del diseño final, en cualquiera de sus etapas. Pese a que ciertos autores realizan una diferenciación entre modelos, maquetas, prototipos y pequeñas series previas a la producción (INTI, 2009) citado por (Rúaless 2017, p. 7). Sin embargo, es importante considerar y aclarar que el uso de diferentes términos como boceto, modelo, maqueta o prototipo son creaciones de las personas para generar una actividad.

1.2.1.7. Para qué sirve un prototipo

Desde este punto de vista, los prototipos son herramientas que brindan un método de aprendizaje diferente y no tradicional. Según CORFO. Gerencia de innovación Chile los objetivos a lograr mediante un prototipo son al menos tres: (INVOVA, 2014, p. 4).

Explorar:

“El desarrollo de prototipos en etapas tempranas de un proyecto ayuda a probar y descartar más rápido cuáles son las variables más importantes que dan forma a un

determinado problema, e identificar con propiedad los atributos más valorados por los clientes de un proyecto” (INVOVA, 2014, p. 4).

Entender:

“Los prototipos permiten entender las necesidades de los usuarios y facilita reenfocar un problema, de modo de lograr definir los alcances de una posible solución” (INVOVA, 2014, p. 4).

Comunicar:

“Los prototipos permiten comunicar las hipótesis de solución que se barajan a los diferentes actores involucrados, de modo que estos puedan entregar nuevos puntos de vista y mejores oportunidades de solución”. (INVOVA, 2014, p. 4). De acuerdo con los criterios de CORFO se establece que tienen la razón en la funcionalidad que brinda, pues para llegar a realizar un prototipo es necesario enfocarse en un proceso de partida de una idea, de una planeación, la misma que lleva a una metodología y estrategias didácticas en la forma de aprender.

1.2.1.8. Cómo se realiza un prototipo

Según la experiencia propia, se pueden fabricar a mano varios prototipos que se parezcan al producto final”, por ejemplo, en la industria gráfica donde se puede hacer un prototipo, un boceto, un molde, antes de implementar en educación, los nuevos productos, es decir casi en todas las áreas y ramas del campo laboral. También lo manifiesta, Emprendimiento, (2012)., donde existen “tipos de prototipos, como de Baja Fidelidad, por ejemplo, nos bocetos, una presentación de escenarios que constituye una maqueta estática. Alta Fidelidad es un conjunto de pantallas que proporcionan un modelo dinámico, computarizado y operativo de un sistema en planificación (p.20). Los prototipos ya mencionados también tienen los siguientes niveles. Así lo dice Emprendimiento, (2012). Su primer nivel es, “Exploratorio, prototipo no reutilizable utilizado para clarificar las metas del proyecto. Experimental, prototipo utilizado para la validación. Operacional, prototipo iterativo que es progresivamente refinado hasta que se convierte en el sistema final” (p.14). Como se manifestó en el epígrafe anterior los prototipos está sujeto a cambios y en etapas de experimentación, y es aquí donde se aplica las observaciones, de funcionamiento y cambios en otras palabras se someten a las

pruebas, y críticas constructivas que ella demanda mediante su aplicación o funcionamiento.

1.2.1.9. Que es un troquel

Basándose en la experiencia, un troquel es una pieza cortada en forma geométrica o en diferentes formas según su necesidad, donde se desea implementar para producción en serie, de tal manera que, se podrá tener como recursos cuando se lo necesite utilizarlos.

Según Ocampo (2018) con su tema de titulación denominado, Diseño de un Troquel progresivo como material didáctico para un curso de proceso de manufactura, donde manifiesta que, el “Troquel es una herramienta que sirve para realizar cortes y piezas repetidas de una lámina y obtener el producto deseado luego de un proceso de operaciones, los materiales que se pueden troquelar son diversos dentro de lo cual se menciona, papel, cartón, madera, cuero, plástico, acrílico, es un proceso de manufactura muy utilizado en la industria gráfica, automotriz, y textil así también en la educación, en la medicina, y en la aeronáutica, entre otras” (p. 7) el troquel es una pieza que se corta con una fuerza hidráulica o eléctrica.

Según la industria de Manufacturas, (2021). Se define como “troquelado o estampado al conjunto de operaciones con las cuales, sin producir viruta, sometemos una lámina plana a ciertas transformaciones a fin de obtener una pieza de forma geométrica propia” (p. 246). Considerando la necesidad o el modo de empleo, la forma puede ser totalmente diferentes las unas de las otras. En la actualidad se modernizan las maquinas troqueladoras, en especial para el mundo gráfico y publicitario la misma que contribuye de manera indirecta en la educación.

1.2.1.10. Para qué sirve un troquel

Los troqueles se clasifican de acuerdo a su función y necesidad en la industria de la medicina, la educación, la seguridad, entre otros. Especialmente para perforar, cortar, trazar y grabar, un troquel sirve para dar una forma requerida, que puede ser producido en serie y en un tiempo muy corto, facilitando la utilidad de trabajar con ellos en el área de empaque y enbalaje de productos para su seguridad.

Las máquinas láser permiten cortar, grabar, y troquelar diversos tipos de material con el fin de crear y personalizar todo tipo de trabajos, artículos de regalo, maquetas, y mucho más

Para aclarar este tema, Merida, (2010). Menciona que, en la “actualidad existen cortadoras de inducción a láser para facilitar su trabajo de forma rápida, y mejorar en los terminados. El corte por láser es extremadamente fino en los contornos, ángulos o curvaturas y contornos internos, no hay contacto con el material durante el corte o la grabación, por lo que tampoco existen tensiones lo que hace innecesario asegurar la pieza de cualquier material” (p.19).

Esta tecnología de corte se usará para realizar los recursos didácticos troquelados para aplicar en Educación Cultural y Artística y obtener buenos resultados en cuanto a las técnicas de ilustración en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

la industria de artes gráficas, y en especial los especialistas en estuches o plegadizas tienen una alternativa de alta precisión para la elaboración de troqueles complejos o con gran número de cavidades, como los utilizados para la producción de troqueles para la ilustración y el desarrollo de sus propios artes.

1.2.2. Desarrollar habilidades y destrezas a través de técnicas de ilustración

1.2.2.1. Que es la ilustración

La Ilustración “fue un amplio movimiento de ideas, no sólo de carácter estrictamente filosófico, sino cultural en un sentido amplio, que constituyó un estado de espíritu y que vino a impregnar todas las actividades literarias, artísticas, históricas y religiosas” (kant, 2009, p. 251)

1.2.2.2. Que es la ilustración gráfica

Ilustración Gráfica, Según Siliezar (2003), citado por Navarro y Pérez (2016)., mencionan que es el “componente gráfico que complementa o realza un texto. Define que las ilustraciones pueden ser mapas, planos, diagramas o elementos decorativos” (p. 25), generalmente se trata de representaciones de escenas, personajes u objetos que tienen relación directa, indirecta o simbólica con el texto que acompañan. De la misma manera asegura

Cárcamo (2000). Citado por Navarro y Pérez (2016). Ilustración a mano surge antes de la invención de la imprenta. La importancia que toma la ilustración o elementos gráficos en una obra varía de acuerdo al tamaño, variedad de formas, intensidad, saturación de colores, y el formato completo de la obra ya que éste define el aspecto final de la obra y el acabado” (p. 5) Por lo tanto Navarro y Pérez (2016), considera que la ilustración son imágenes asociadas con palabras esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos, un aspecto importante de la ilustración” (p. 6). Después de leer algunos argumentos acerca de la ilustración se manifiesta que la ilustración gráfica, es más que un simple dibujo, es una comunicación que emite un mensaje visual, en la cual el espectador debe interpretar de forma clara el mensaje que el autor tiene como idea central, por ende la ilustración tiene o parte de una idea central, la transforma en una imagen abstracta, lo plasma en un papel y la socializa de forma que no hace falta poner un texto simplemente unas letras, de manera libre y espontánea.

1.2.2.3. Cuáles son las técnicas de ilustración

Según Cardona, (2016), afirma que el “origen de las diferentes técnicas de ilustración es incierto, ya que se podría decir que es la experiencia obtenida mediante la expresión artística en sus inicios, permitió el nacimiento de diferentes formas de expresión en la actualidad” (p.7). Es muy importante la pericia artística y el talento para combinar colores, formas y texturas. Es una técnica muy sencilla que utilizan los ilustradores para lograr interesantes efectos decorativos, será preciso aclarar que la técnica es la aplicación y resultado de práctica en las ciencias del arte, en resumen, es un conjunto de procedimientos para alcanzar las destreza y habilidades de los estudiantes y son aplicadas mediante las tintas, los lápices de colores, los acrílicos, los pigmentos y solventes, las mismas generan experiencias, y la práctica conocimientos, y esto a su vez la creatividad.

Según Giger, (1997). Se conoce a las técnicas de ilustración como el método artístico intelectual más grande de la humanidad “Son una conexión enigmática de culturas antiguas, las cuales fueron todas poseedoras de mucho conocimiento ancestral, dichas técnicas fueron transmitidas a la humanidad de generación en

generación a través de la sucesión de maestros espirituales” citado por (Cardona, 2016, p.6), por otra parte, Sanmiguel. (2003) describe que el “dibujo es la representación de formas y figuras en un lienzo plano mediante el uso de técnicas de línea y sombreado, las cuales se convierten en la base para la construcción de obras artísticas u obras de ilustración” (Sanchez, 2016) para finalizar con la ilustración según Kant, (2009). Es usar la inteligencia propia sin la guía de otro”. Pues la función primaria de una ilustración es realizar la interpretación gráfica de una idea, que se presenta en la mente, para ser realizado por conocimiento intelectual pues comienza a tomar forma mediante la luz, el color, la perspectiva, el mensaje entre otros (p.16).

1.2.2.4. La enseñanza de las artes en educación básica

Las ilustraciones como recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje se utilizan con frecuencia y en especial en la enseñanza del arte. Se usan como recurso de enseñanza para complementar, explicar o simplemente presentar deberes con su respectiva información, pero también son recurso de aprendizaje cuando el estudiante representa todo lo aprendido mediante una ilustración gráfica. Creo del mismo modo, que a través del arte es posible aprender a captar y percibir el todo.

Pues según manifiesta, Gardner le “interesa indagar sobre la índole del pensamiento artístico, pues considera que al igual que la ciencia y la matemática, las artes implican formas complejas de pensamiento. Entiende la cognición como la capacidad de utilización de símbolos. Considera que los seres humanos somos capaces de un amplio número de competencias simbólicas más allá del lenguaje y la lógica, como es el caso de los símbolos presentes en las artes” citado por (Palacios, 2006, p. 8).

De acuerdo con el autor la realidad es el todo, es donde se palpan todas las cosas y objetos reales, que posteriormente conduce a la imaginación, pues cada estudiante tiene un mundo diferente, por lo tanto, todo lo que haga el estudiante será diferente al otro.

Educación Cultural y Artística en el subnivel Superior de Educación General Básica, (2016). Manifiesta que “pueden utilizar diversos materiales y técnicas para la producción artística, con un incremento en el uso de medios audiovisuales y

tecnologías, tanto para la producción como para el conocimiento y disfrute del arte y la cultura” (p. 2). Finalmente se profundiza en la exploración del yo interior donde el estudiante puede apreciar el “mundo interior, a través de las artes, favoreciendo así la toma de consciencia de las ideas y emociones que suscitan tanto las producciones artísticas ajenas como el propio trabajo de creación, individual y colectivo” (Currículo Superior ECA. 2016, P. 2), según el currículo se deberá poner énfasis en la construcción de un espacio adecuado, no solo dentro de la aula, más bien fuera de ellas donde se pueda observar, participar y fomentar las experiencias para el mejor desenvolvimiento del estudiante.

Según Laña Calvo citado por Sáenz, (2016). Menciona que, con un “adecuado trabajo artístico en la infancia se pueden obtener grandes mejoras, entre ellas la estimulación de ambos hemisferios cerebrales, donde resalta la diferencia con el aprendizaje verbal o matemático en donde solo se trabaja principalmente un hemisferio. También menciona la mejora de la concentración como un aspecto práctico que sorprende cuando se trabaja con niños con déficit de atención, que mejoran notablemente su capacidad de concentración” (p.73). Por otra parte, la misma autora destaca varios beneficios, habilidades y capacidades desarrolladas mediante la práctica de los lenguajes artísticos que se muestran a continuación:

- Vertebración del pensamiento y mejora de la función ejecutiva como: planificación, memoria de trabajo, sostenimiento y resolución de la tarea.
- Mejora global de capacidades: Capacidades manipulativas y psicomotrices, Capacidades espaciales y de orientación. Capacidades sensoriales y de percepción.
- Desarrollo de la imaginación en el mundo real como irreal.
- Favorecimiento de operaciones mentales como la reversibilidad.
- Mejora de la atención y la comprensión del espacio físico que los rodea

de acuerdo el autor el arte otorga magníficos resultados para los estudiantes, la ilustración como parte del arte se acopla bien en la función de ilustrar y desarrollar habilidades y destrezas” (Sáenz, 2016, p. 73).

1.2.2.5. La ilustración en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Existe un gran debate sobre los distintos objetivos que puede tener la educación artística, por tal motivo se plantean preguntas como: ¿La educación artística sirve sólo para apreciar el arte y hablar de ella, o hay que considerarla como un medio para potenciar el aprendizaje de otras materias?

Según Aquino, (2018). La base **pedagógica** de las ilustraciones está fundamentada en la necesidad de desarrollar las capacidades cognoscitivas de los estudiantes. Lograr una enseñanza desarrolladora, presupone no solamente una sólida asimilación de los conocimientos, sino que a su vez produzca el desarrollo integral de la personalidad de los alumnos, (p. 13). El sistema educativo tradicional tiende a conceder mayor importancia a la acumulación de conocimientos y conceptos de manera repetitiva y mecánica, lo cual entorpece la formación integral del individuo, en virtud de ello se descuidan sus valores morales y sociales. Además, desconoce las posibilidades que brindan áreas como la artística, donde pueden aprender a utilizar los conocimientos con creatividad de manera que le ayuden a situarse en la realidad social y el mundo que los rodea. Es por ello que la enseñanza de las artes en la educación básica debería ser muy importante en la actualidad.

Que es enseñar

Según Fernando Savater. “Enseñar es ejercer en la escasez humana, en la capacidad innata de educar y en el deseo de estar al tanto, en que existen cosas (insignias, métodos, valores, conmemoraciones) que pueden ser aprendidas y que merecen serlo” citado por (Murillo, 2013, p.11). En esta parte los estudiantes pueden optimizar la información generada por intermedio del juicio y la comprensión teórica y la práctica de una materia o trabajo en general.

Que es la enseñanza

“Es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de cuatro elementos. Docentes, estudiantes, el objeto de conocimiento (recursos didácticos) y el entorno educativo” (Domínguez, 2019, p.17). Sin embargo, se podría acotar el interés que aportan dichos elementos son indispensables para el desarrollo de la clase, esto involucra al estímulo respuesta. (Hoja de ruta para la educación artística,

2006). Si uno de los elementos llega a estar ausente la clase no tendría el mismo valor tampoco el mismo significado del conocimiento.

Según Ferrández (1995), el objeto de la didáctica el acto didáctico puede plantearse como “la interacción intencional y sistemática del docente y del discente en situaciones probabilísticas usando las estrategias más propias para integrar los contenidos culturales, poniendo en actividad todas las capacidades de la persona y pensando en la transformación socio cultural” citado por (Benítez, 2007, p. 47). son elementos esenciales para el acto didactico, que siempre debe estar presente a la hora de planificar una clase, (Docente, Dicente Metodo, Materia).

Por otro lado, las sociedades del siglo XXI exigen cada vez más trabajadores creativos, flexibles, adaptables e innovadores, y los sistemas educativos deben ajustarse a esta nueva situación. La educación artística proporciona a las personas que aprenden las habilidades que se requieren de ellas y, además, les permite expresarse, evaluar críticamente el mundo que les rodea y participar activamente en los distintos aspectos de la existencia humana (ONU, 2006, p.3).

1.2.2.6. La ilustración en el desarrollo intelectual, cognitivo, y creativo

Asegura Gardner, (2001). “El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o detiene cuestiones nuevas en un campo de un modo, que el principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto” citado por, (Villamizar, 2012, p. 215). La creatividad, verdaderamente, es una decisión. La persona creativa piensa de una manera diferente. Por ejemplo, si la persona creativa ve que todo el mundo está caminando en esa dirección, no acepta esa dirección, simplemente porque todo el mundo está caminando en esa dirección, entonces piensa en otra dirección. Por otra parte, La obra de Jean Piaget puede considerarse como “la columna vertebral de los estudios sobre el desarrollo cognitivo, Su teoría proporciona abundante información que ayuda a comprender cómo cambia la mente del niño y del adolescente, y también cómo funciona la mente del adulto” (Ávila, 2010, p. 28). Asimismo, existen otros elementos que intervienen en el desarrollo creativo en la evolución del dibujo, influyen factores tales como el progreso del niño y adolescente en su

plenitud en cuanto al, desarrollo Perceptivo, y la evolución de los sentidos en especial en las experiencias artísticas. Según, (Puleo, 2012) “El desarrollo perceptivo, se refiere a la evolución de los sentidos y en especial en las experiencias artísticas, donde es la progresiva sensibilidad hacia el color, la forma y el espacio. Todas las experiencias visuales incluyen toda una variedad de estímulos para la expresión” (p. 7). Esto ayuda en el desarrollo creativo de las personas en general, pues todos están expuestos a percepciones imaginarios como reales en todo momento, por otra parte, Rincón manifiesta que, la coordinación óculo-manual “es el trabajo conjunto y ordenado entre la actividad motora y la actividad visual” es decir, “el trabajo coordinado entre las manos y los ojos durante la ejecución de cualquier actividad, donde sostiene que “el ojo conduce a la mano” citado por (Puleo, 2012, p.162). Es decir, es el trabajo coordinado de las manos y los ojos durante la ejecución de cualquier actividad, la función psicomotriz, la mente activa los sentidos en especial al sentido visual para observar y poner en marcha la ilustración y mediante cumplir la función óculo manual, los autores manifiestan que es necesario darle la oportunidad de expresarse libre y espontánea en lugares más amplios tales como el suelo, la pared, las pizarras, las cartulinas, de esta manera facilita el dominio progresivo de la mano, la muñeca, el antebrazo, el brazo y de ciertos objetos como el pincel, lápiz, tiza, marcador, spray, rodillos, entre otros que se utilizan en las actividades de ilustración donde la vista guía a la mano.

1.2.2.7. La ilustración despierta los sentidos

Según, Palacios, (2006). Menciona, “La vista, el oído y el tacto no sólo nos permiten leer la escena; funcionan también como recursos por los cuales nuestras experiencias pueden ser transformadas en símbolos. Lo que vemos, oímos y tocamos constituye la materia a partir de la cual se crean las formas de representación” (p.13). de la misma manera, para Eisner (1994) afirma que los sentidos son sistemas de recolección de información y los medios que aportan el material con el cual se construyen las concepciones, citado por (Palacios, 2006, p.13). Los sentidos proveen el material para la creación de la conciencia al reconocer que la percepción es en sí misma un hecho cognitivo “experimentar las cualidades del sonido, tacto, gusto, requiere atención, selección, comparación y juicio a través de nuestro sistema sensorial, así lo manifiesta Eisner citado por,

(Palacios, 2006, p.13). Sin embargo todo lo que vemos, oímos y tocamos constituye la materia a partir de la cual se crean las formas de representación gráfica, para que sea objeto de comunicación. A sí mismo para, Garden no cree que hay un solo tipo de inteligencia, sino en un conjunto de inteligencia independientes y diferentes por lo que una persona puede tener éxito en diferentes campos y no solo en el académico. Garden también cree que la inteligencia puede ser desarrollada, para ello la educación es fundamental ya que ayuda en el desarrollo de tipos y formas de inteligencia, incluidas las relaciones con el arte, que considera como medio de expresión y acercamiento al mundo, para concluir según, Betrán, (2017) manifiesta que el “acercamiento al mundo desde la perspectiva del estudiante, no es otra cosa que despertar y ver la realidad, y ver la realidad es ver lo que pasa a nuestro entorno y nuestro entorno está lleno de problemas de grandes y pequeñas dimensiones, a la cual hay que darle una razón y sentido en otras palabras hay que darle solución” (p.7). De tal manera que el estudiante despierte los sentidos de manera crítico, analítico, y con mucha creatividad y para ello es despertar los sentidos.

1.2.2.8. La ilustración genera beneficios positivos en el estudiante

Con respecto a la ilustración es capaz de despertar en el espectador toda una serie de emociones, y sensaciones diferentes, así también promueve la responsabilidad de sus actos en cuanto a la educación y fuera de ella, ayuda a descubrir el mundo real e imaginario, potencia el desarrollo del pensamiento en los estudiantes de manera individual y grupal, para ello es necesario contar con los elementos, alumnos, docente didáctica espacio y método.

Con el propósito de involucrar a los estudiantes en iniciativas y acciones educativas orientadas por el profesor, y contribuir al desarrollo de la creatividad, según, métodos activos, los cuales se caracterizan por promover a aquellos hasta convertirlos en actores directos del proceso de enseñanza y aprendizaje, al hacer que investiguen por sí mismos, pongan en juego todas sus potencialidades y sus propios intereses, necesidades o curiosidades. (Velásquez, 2010, p.8).

Los métodos activos se centran en el estudiante, le ofrecen experiencias de aprendizaje ricas en situaciones de participación, y le permiten opinar y asumir

responsabilidades, plantearse y resolver conflictos, asociándolos a quehaceres cotidianos.

Según Torner (2017) el “dibujo y la ilustración permite al niño ampliar su propio conocimiento con respecto al mundo y tratar aspectos importantes del mismo, esto contribuye a que genere su propia personalidad, emociones y logre expresarlos” (p. 9), como vemos la escuela es donde los estudiantes pasan la mitad de su tiempo, según Eisner, la escuela debería ser el espacio en donde se brinde la oportunidad para el desarrollo de las diferentes aptitudes y para la promoción de las múltiples formas de inteligencia.

1.2.2.9. Desarrollo de habilidades psicomotrices gracias a la ilustración

Las habilidades y destrezas psicomotrices según manifiesta, Martínez (1988) se refiere a la “psicomotricidad es aquella que estudia los movimientos humanos”, es decir, el movimiento asociado al psico (mente), ya que los humanos no nos movemos por instintos, sino que todo lo que hacemos con un fin determinado” citado por, (Ramires, 2012, P. 8), se ha estudiado las diferentes teorías en donde el alumno es un mundo diferente del otro y que su aprendizaje es de la misma manera, todos aprenden a un ritmo único.

Según Sánchez citado por, Dara, (2017). Dice que la habilidad motriz es “una capacidad que permite realizar, con eficacia, cualquier movimiento voluntario” y a la destreza como, “la capacidad adquirida que permite ejecutar un movimiento perfectamente ajustado a un esquema preconcebido” (p. 230), de esta manera se considera las habilidades y destrezas psicomotrices y se consideró que la psicomotricidad se centra primordialmente en el desarrollo sensorial, perceptivo, intelectual, afectivo, motor y global del estudiante, donde se interrelaciona lo psíquico mente, y la actividad motriz que es el esquema corporal.

La variable habilidades y destrezas psicomotrices posee seis dimensiones, las cuales son: Equilibrio

Es la capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad, y es resultado del trabajo muscular para sostener el cuerpo sobre su base” (Jiménez y Jiménez, 2010, p. 61) en esta parte el autor considera la idea de

una motricidad gruesa que se trabaja en cuanto a realizar un trazo de lápiz, o de pincel, mediante un corte con precisión utilizando el estilete.

Esquema corporal

Pertenece a la parte cognitiva, cuando se tiene el conocimiento del propio cuerpo, saber situarlo en el espacio. También saber expresarlo en un dibujo en forma completa o por partes. Es el conocimiento y relación cuerpo-mente que las personas poseen. Al desarrollar esta dimensión el niño además de reconocer su cuerpo, se expresa a través de él y lo utiliza como medio de contacto, lo cual sirve como pilar para desarrollar otras áreas de aprendizaje referidas a su cuerpo (Dara, 2017, p. 231).

Respiración y relajación

Es una función vital del organismo que se desarrolla en dos básicos momentos, la inspiración (tiempo durante el cual el aire penetra a través de las fosas nasales de modo regular y rítmico pasando a los pulmones) y la espiración (momento en el que el aire emerge de los pulmones y es expulsado por vía bucal o nasal). La relajación es la sensación de descanso o reposo que posee nuestro cuerpo cuando no existe tensión, Jiménez, (2010). Citado por, (Dara, 2017, p. 231).

Equilibrio

Es la capacidad para adoptar y mantener una posición corporal opuesta a la fuerza de gravedad, y es resultado del trabajo muscular para sostener el cuerpo sobre su base Jiménez, (2010). Citado por, (Dara, 2017, p. 231).

Estructuración espacial-temporal

La misma representa el resultado de un esfuerzo suplementario con miras al análisis intelectual de los datos inmediatos de la orientación (Mucchielli, 1979, citado por, (Dara, 2017, p. 231).

Ritmo

Es el regular de una cadencia (Gross, 1976). Es un proceso que comienza desde los primeros años de vida, donde se va desarrollando los estímulos visuales y auditivos.

El ritmo sostiene una estrecha relación con el movimiento, el espacio y el tiempo, citado por, (Dara, 2017, p. 231).

Coordinación

Es la capacidad que tiene el cuerpo para asociar el trabajo de diversos músculos, con la intención de realizar unas determinadas acciones” (Jiménez, 2010). Citado por (Dara, 2017, p. 231).

Desarrollar la psicomotricidad es fundamental para los niños y adolescentes y qué mejor que realizarlos mediante las artes y la ilustración, pues según los autores al trabajar con pinceles y hacer trazos largos ayuda a la motricidad gruesa, pero también es importante dibujar e ilustrar cosas y objetos pequeños para la motricidad fina, de manera que hay que estar activos en todo momento.

1.3. Fundamentación del estado del arte

El arte desde su concepción en los países occidentales se ha desarrollado en el ámbito de la educación, sin embargo el arte ha sostenido un retroceso en estas dos últimas décadas, en los países de Suramérica, el arte y la estética son actividades extra curriculares; se ha observado y se ha palpado en la realidad que los padres de familia buscan cupos para inscribir a sus hijos en algún taller de arte o de música, pues saben que esta área de aprendizaje es fundamental para el desarrollo psicomotriz, e intelectual de los niños y adolescentes que ayudan a mejorar las habilidades y destrezas en cuanto a la ilustración y la aplicación de las diferentes técnicas para generar una ilustración grafica que comunique un mensaje visual, y que todos puedan interpretarlo.

Tomando en consideración, los diversos aportes teóricos expuestos, en base al arte y en especial a la ilustración se evidencia que es de vital importancia retomar nuevas perspectivas en cuanto al desarrollo de la ilustración, por tal razón se plantea una propuesta innovadora, interesante, y de fácil adquisición para realizar las actividades prácticas y aplicar las técnicas de la ilustración sobre los recursos didácticos troquelados y prototipos, se pretende aplicar esta propuesta con el único fin de mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes de educación básica superior.

A continuación se expone la propuesta; Prototipos de recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de Ilustración y desarrollar las habilidades y destrezas en los estudiantes, en este ámbito las teorías de los autores son importantes para sustentar lo que son los recursos didácticos, los troqueles, los prototipos, la ilustración, las técnicas a aplicar, así como también las habilidades, y destrezas que adquieren los estudiantes mediante las artes y sus derivados los beneficios y su alcance en cuanto al área de educación artística, por tal motivo también se da a conocer las propuestas, las implementaciones, y las aplicaciones de autores similares que trabajan con el arte y la ilustración en el ámbito de la educación.

En este orden de ideas, entre los trabajos más representativos encontrados sobre los recursos didácticos troquelados para aplicar las técnicas de ilustración y realizar actividades mediante un prototipo y desarrollar destrezas en los estudiantes, para entender de mejor manera según Cebrián (2011) manifiesta que los recursos didácticos son todos los objetos, equipos y aparatos tecnológicos, espacios y lugares de interés cultural, programas o itinerarios medioambientales, materiales educativos para la ilustración, arte y música que en algunos casos utilizan diferentes formas de representación simbólica, y en otros, son referentes directos de la realidad, de cierta manera los recursos didácticos son todos aquellos que se utiliza para realizar una actividad de enseñanza-aprendizaje donde el niño pueda manipular, explorar, observar, y percibir libremente los materiales didácticos troquelados que están dentro de la propuesta del taller didáctico que será socializado para los estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Primero de Abril.

Dentro de la investigación y el contexto también está inmerso el troquel como parte del material concreto para aplicar la ilustración, según Ocampo (2018) con su tema de titulación denominado, diseño de un troquel progresivo como material didáctico para un curso de proceso de manufactura, donde manifiesta el troquel es una herramienta que sirve para realizar cortes y piezas repetidas de una lámina y obtener el producto deseado luego de un proceso de operaciones, los materiales que se pueden troquelar son diversos dentro de lo cual se menciona, papel, cartón, madera, cuero, plástico, acrílico, es un proceso de manufactura muy utilizado en la industria gráfica, automotriz, y textil así también en la educación, en la medicina, y en la aeronáutica, entre otras. Ahora que ya sabemos lo que es un troquel se manifiesta

que estos cortes realizados serán útiles para la aplicación de las técnicas de ilustración.

el Ministerio de Educación, a través de la Educación Cultural y Artística se profundiza en la exploración del mundo interior, a través de las artes, favoreciendo así la toma de consciencia de las ideas y emociones que suscitan tanto las producciones artísticas ajenas como el propio trabajo de creación, individual y colectivo. Las ilustraciones se usan como recursos didácticos para la enseñanza, esto ayuda a mejorar las habilidades y destrezas en los estudiantes, así lo manifiesta Palacios (2006) con su tema de titulación El valor del arte en el proceso educativo, manifiesta que, “a través del arte es posible aprender y apreciar las particularidades, a través del arte se afina la atención y se agudiza la capacidad para distinguir las cualidades específicas de los objetos y los fenómenos de la realidad.”

De manera profesional como Diseñador Gráfico, y con la experiencia como docente en el área de Educación Cultural y Artística puedo acotar que el arte en su plenitud está inmerso en el área educativo desde décadas pasadas hasta la actualidad, donde se observó y se palpo que los estudiantes han perdido el interés por aprender las técnicas de ilustración y el enfoque en cuanto al desarrollo cognitivo, intelectual, psicomotriz, y el trabajo óculo manual, para ello se pone en marcha la aplicación de un taller didáctico, que consiste en mejorar las habilidades y destrezas en el campo de la ilustración , mediante los recursos didácticos troquelados y prototipos, una estrategia nueva que garantice el aprendizaje de este mundo maravilloso de la ilustración de manera divertida y creativa donde despierten las emociones y los sentidos que naturalmente tienen los seres humano para percibir, aprender, y mejorar mediante la práctica.

1.4. Conclusiones Capítulo I

- Los antecedentes y la fundamentación teórica han permitido evidenciar que la ilustración tiene grandes beneficios en la educación básica, por lo cual su implementación y aplicación dentro del proceso educativo será de gran ayuda para el aprendizaje del estudiante, pues la metodología y la técnica orientan el desarrollo de habilidades y destrezas a través de las técnicas de la ilustración que favorecen a la psicomotricidad.

- La creatividad es importante para el desarrollo de la persona, la misma que se adquiere durante la niñez y adolescencia, mediante el trabajo que realiza y el nivel de complejidad que se aplica en cada una de las actividades, de esta forma el estudiante adquiere conocimiento y experiencia dentro del aula y fuera de ella y por tanto se denomina creatividad la misma que impulsa ver y caminar un poco más allá que las demás personas.
- Las acciones pedagógicas en el área de Educación Cultural y Artística son determinantes en los procesos de adquisición y consolidación de conocimientos acerca de las artes y sus derivados, como el dibujo y la aplicación de las técnicas de ilustración como recursos didácticos para despertar los sentidos y mejora las habilidades y destrezas de los estudiantes.

CAPÍTULO II PROPUESTA

2.1 Título de la propuesta

Taller didáctico, “Observo, Aplico y Aprendo, para desarrollar habilidades y destrezas de los estudiantes de noveno año en el área de Educación Artística.” de la Unidad Educativa Primero de Abril.

2.2 Objetivos

- planificar el desarrollo del taller didáctico, Observo, Aplico y Aprendo.
- Socializar el taller utilizando los recursos didácticos troquelados como material concreto para el aprendizaje.
- La observación como técnica para desarrollar las ilustraciones.
- Permitir que los estudiantes se expresen de manera libre y espontánea y desarrollen la creatividad.

2.3 Justificación

La propuesta se enfoca en mejorar las habilidades y destrezas en los estudiantes de noveno año, donde se establecerá actividades prácticas y dinámicas que ayuden en el desarrollo individual y colectivo en cuanto a técnicas de ilustración; la función esencial de la educación es conferir a todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de expresión, de valores y sentimientos y lo más importante la “imaginación” pues ella permite soñar, imaginar, pensar, experimentar, para crear nuevas cosas u objetos, el trabajo que se desempeñan al realizar estos pasos son importantes porque permite obtener la experiencia y esto a su vez se puede definir que es el desarrollo de la creatividad, que estará presente en la vida estudiantil, así también durante toda su vida.

La propuesta tiene actividades a modo de taller para familiarizarse con los recursos didácticos troquelados para la manipulación, observación, abstracción, y posteriormente en la aplicación de las técnicas de ilustración. Es importante realizar las actividades de práctica para consolidar el aprendizaje, donde la teoría importante pero no superior a la práctica, esta actividad favorece de manera positiva el desarrollo de habilidades y destrezas, siguiendo un viejo dicho que dice, “la práctica hace al maestro” el taller didáctico quiere conservar ese dicho mediante la propuesta de los recursos didácticos troquelados, pues ellas contienen las practicas necesarias en cada ilustración.

En el capítulo uno se obtuvo valiosa información de cómo las artes y la ilustración fortalecen habilidades y destrezas de los estudiantes, a través de la metodología, la técnica y el proceso de enseñar donde lo mejor es, aprender haciendo, se ha tomado en cuenta todos los aspectos mencionados anteriormente, se observó la necesidad de diseñar el presente taller de actividades prácticas la misma que se convertirá en un soporte y ayuda para los docentes, en cuanto a los estudiantes tendrán los medios y los recursos necesarios para aplicar las técnicas de ilustración, mejorar las habilidades y destrezas, obtener conocimientos y desarrollar la creatividad.

Los recursos didácticos son materiales indispensables para el desarrollo de conocimientos de los estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, para obtener tales recursos no es necesario contribuir con dinero, más bien es la contribución integral de nuevas ideas, realizar una fusión de las técnicas, la aplicación de nuevos pigmentos naturales, hacer un complemento decorativo de fondo, forma, con materiales reciclados o naturales de tal manera que el arte realizado por los estudiantes sea practico, creativo y funcional, así es como el estudiante mejora su propio conocimiento en cuanto a las técnicas de ilustración y los prototipos de recursos didácticos troquelados.

2.4 Desarrollo de la propuesta

La investigación es de carácter descriptiva la misma que permite describir situaciones, eventos, o problemáticas que abordan problemas reales en el entorno, por ello se aplicó el método mixto es decir cualitativo y cuantitativo que permite

obtener resultados, analizarlos, evaluarlos, aplicarlos, en el entorno donde se detectaron los problemas y mediante ello llegar a una posible solución.

El método inductivo empieza con la premisa de lo particular a lo general. Este método permite observar, experimentar, comparar, abstraer, y generalizar; razón por la cual se tomó como mejor método para la propuesta y posible solución del problema.

La modalidad e investigación es de tipo aplicada porque permite dar solución al problema, las mismas que permiten utilizar las diferentes técnicas que son necesarios para establecer ciertos valores como son el 20% de bibliografía, el 20% de campo y el 60% de la propuesta, en cuanto a la técnica es aplicada se basa en la observación, la misma que permite aplicar los instrumentos de evaluación como; la encuesta, la entrevista, la escala valorativa y lista de cotejo, que proporcionan valores cuantitativos y cualitativos .

2.4.1 Explicación de la propuesta

La presente propuesta establece varias actividades prácticas que están direccionadas en fortalecer el desarrollo de las destrezas en los estudiantes, y por otro lado sirve de ayuda al docente para que exista un lazo entre ambas partes y exista flexibilidad e interacción dentro del aula. Sin lugar a dudas los recursos didácticos troquelados son de gran importancia dentro del aprendizaje integral del estudiante, por la misma razón es fundamental trabajar con recursos didácticos concretos en el proceso de enseñanza, puesto que los recursos didácticos se aplican en todas las áreas y en todas las materias sin excepción la cual comprende una secuencia de actividades como son; etapa de exploración, etapa concreta, etapa gráfica, etapa simbólica, etapa de comunicación y etapa de aplicación, pasos necesarios e importantes para adquirir una buena experiencia y para combinar con los conocimientos adquiridos y los nuevos conocimientos.

Este taller de actividades prácticas se enfoca en el aprendizaje significativo para ello se enfoca en los recursos didácticos troquelados y en las etapas del aprendizaje, las mismas que se entienden por pasos a seguir, estas fortalecen el desarrollo de las destrezas en los estudiantes la misma que se establece como una estrategia innovadora y sustentable dejando de lado las tradicionales técnicas de ilustración,

la idea es que en la actualidad aprender técnicas de ilustración no debe ser aburrido, tampoco monótono, al contrario los recursos didácticos troquelados son precisamente para aprender divirtiéndose, para aprender haciendo dentro del proceso de la enseñanza y aprendizaje.

Las actividades prácticas se ajustan a las necesidades y realidades del estudiante, así mismo se convierte en una orientación para la enseñanza, además propone materiales didácticos nuevos y novedosos que será implementado en la institución. Sin temor a equivocarse esta propuesta beneficia a los docentes y estudiantes en el ámbito de educación artística, pues para poder obtener un buen resultado en las técnicas de ilustración no es suficiente con rayar, añadir color. Para llegar a entender lo que es una ilustración hay que sentirlo, hay que desear transmitir un mensaje universal para que la gente lo entienda

2.4.2 Elementos que la conforman

Planificación

La planificación constituye un elemento esencial del trabajo docente, debido a que delimita las acciones y articula los objetivos de la intervención pedagógica, permite hacer uso eficiente de los recursos y del tiempo destinado para la ejecución de una actividad, con el fin de cumplir de forma eficiente los objetivos planteados en cada uno de los talleres de 45 minutos.

Estrategias metodológicas ciclo de aprendizaje

La propuesta de los recursos didácticos troquelados y prototipos para aplicar técnicas de ilustración, está prevista para aplicar de manera parcial en horario de clase de la unidad educativa, para su aplicación se trabajó con la metodología (ERCA).

Prototipos de recursos didácticos troquelados

Diseño y elaboración de los recursos didácticos troquelados y prototipos cómo material concreto para el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes noveno año en el área de Educación Artística.

Aplicación del taller didáctico. Observo, Aplico, y Aprendo

Realizar un taller didáctico de actividades prácticas mediante la utilización de los recursos didácticos troquelados y prototipos para aplicar las técnicas de ilustración y desarrollar habilidades y destrezas de los estudiantes de noveno año.

La propuesta del taller creativo propone actividades prácticas mediante los cuatro elementos importantes mencionados anteriormente, estos elementos aportan el verdadero desarrollo de la propuesta elaboración de recursos didácticos troquelados, y la aplicación del taller didáctico, la misma que facilitara la manipulación de cada uno de los prototipos diseñados para aplicar las técnicas de ilustración y mediante ella poder desarrollar habilidades y destrezas que favorecen en el aprendizaje integral del alumno, de manera que sea capaz de dar solución a los problemas cotidianos de manera creativa, critica, reflexiva, de tal manera que ponga en juego todo el potencial intelectual la misma que ayuda a desarrollarse en el área de educación artística.

UNIDAD N.º- 1.

Obtener los recursos didácticos troquelados

Proceder a la elaboración de los recursos didácticos troquelados y prototipos cómo material concreto para el desarrollo de habilidades y destrezas de los estudiantes noveno año en el área de Educación Cultural y Artística.



*Ilustración 1. Elaboración de recursos didácticos troquelados
Elaborado por el autor*

En esta primera unidad la idea principal es diseñar y elaborar los recursos didácticos troquelados cómo material concreto para la enseñanza de técnicas de la ilustración, se pretende dar un cambio en cuanto al modelo tradicional de impartir una clase, por la misma razón se procede a diseñar de manera personalizada nuevos recursos didácticos troquelados, que sea interesante y atractiva, y a su vez tenga un grado de complejidad, donde ponga al estudiante bajo un reto que cumplir, por otra parte el estudiante se apoyara en los recursos didácticos troquelados para realizar los trazos iniciales con el lápiz, para obtener el dibujo y poder hacer la ilustración de manera libre y espontaneo, dejándose guiar por la imaginación y su creatividad.

Los recursos didácticos troquelados son elaborados con el único propósito para trabajar las técnicas de la ilustración y desarrollar habilidades y destrezas de los estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística, cabe mencionar que se pueden crear muchos recursos didácticos de este tipo para implementar en las otras materias, pues no hay límites para realizarlos y aplicarlos, en otras materias de EGB. Los recursos didácticos siempre serán instrumentos de enseñanza, por tal razón se aspira que los recursos didácticos troquelados tengan buenos resultados y que se incrementen nuevas ideas en cuanto a la propuesta.

Es necesario mencionar los pasos para obtener los recursos didácticos troquelados, también es necesario aclarar sobre la función del programa donde se generen líneas vectoriales. En la actualidad existen programas que se encuentran en la red o se adquiere de forma segura comprando programas (ADOBE CREATIVE CLOUD). Con licencia para no tener ningún inconveniente a la hora de trabajar.

- primer paso: seleccionar una imagen acorde a la técnica que se requiere aplicar y la complejidad con la que se desea trabajar.
- Segundo paso: importar la imagen al ordenador.
- Tercer paso: extraer la silueta de cada objeto, animal, o cosa, a través de las herramientas que ofrece el programa adobe ilustrador.
- Cuarto paso: se procede a guardar el trabajo en una carpeta digital dentro del ordenador bajo los siguientes formatos; Adobe Ilustrador (AI), adobe (PDF), Ilustrador (EPS), Corel Draw Estos tipos de archivos son compatibles y de fácil lectura para el software de la máquina de inducción a laser.

- Quinto paso: la máquina de inducción a laser permite el rayado y el corte perfecto del material a utilizar, gracias a la regulación manual y digital que posee.
- Sexto paso: selección del material con la que se trabajara, cabe recalcar que la maquina laser corta, madera, acrílicos, tela, cuero, cartón y todo tipo de papel.

A continuación, se expone el trabajo realizado para obtener los recursos didácticos troquelados las mismas que se aplicaran en diez técnicas diferentes de la ilustración. En esta parte se menciona que la máquina de corte a laser raya las partes internas del troquel para proporcionar una guía donde el alumno pueda ayudarse en el dibujo.

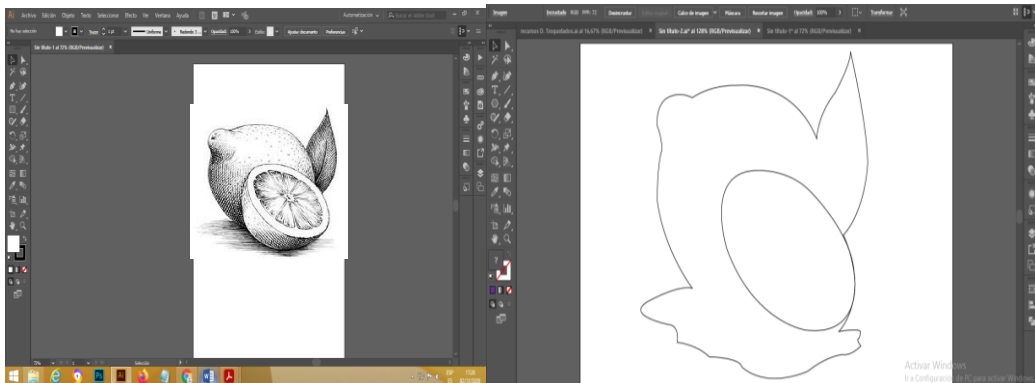


Gráfico 1. Elaboración recursos didácticos para ilustrar “técnica la plumilla”
Elaborado por el autor



Gráfico 2. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica del carboncillo”
Elaborado por el autor

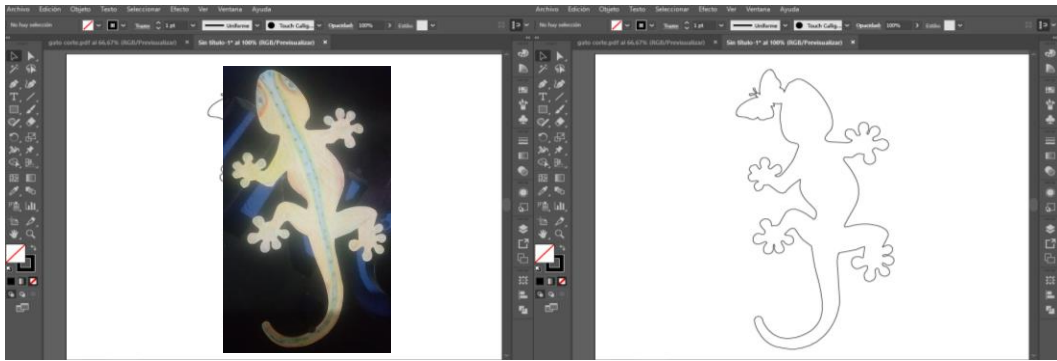


Gráfico 3. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica lápices de colores”
 Elaborado por el autor

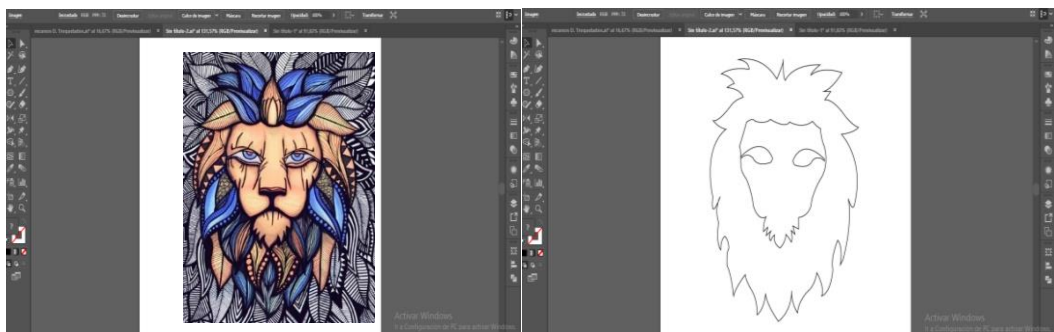


Gráfico 4. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica de rotuladores”
 Elaborado por el autor

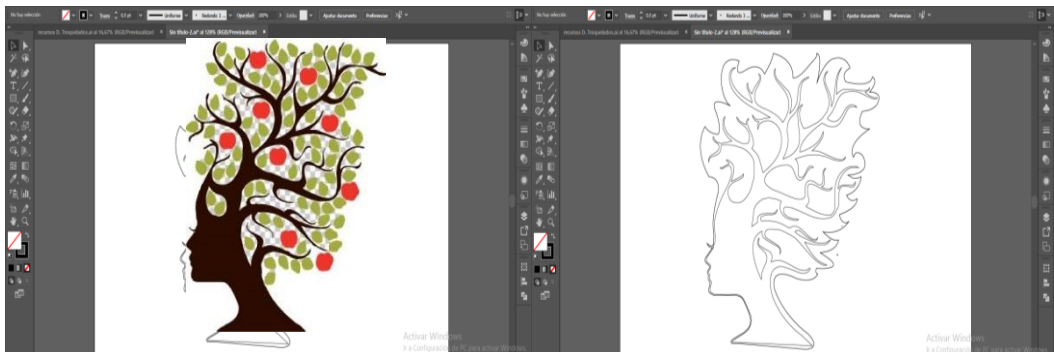


Gráfico 5. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica pintura acrílica”
 Elaborado por el autor

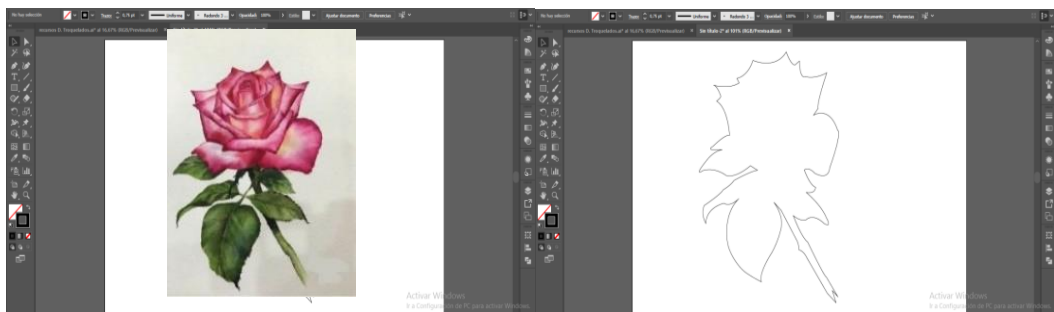


Gráfico 6. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica de la acuarela”
 Elaborado por el autor

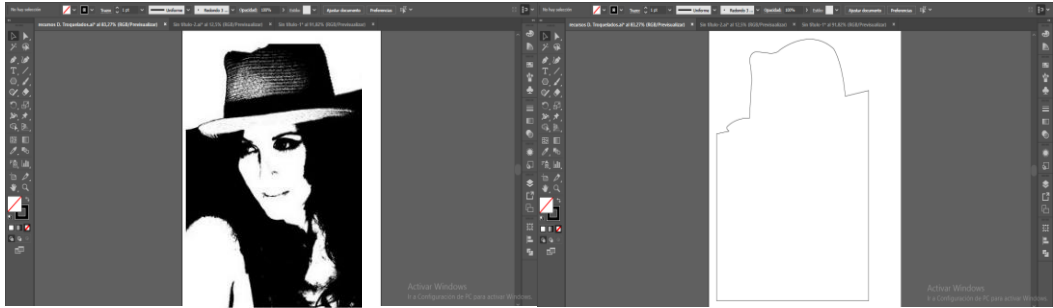


Gráfico 7. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica tinta china”
Elaborado por el autor

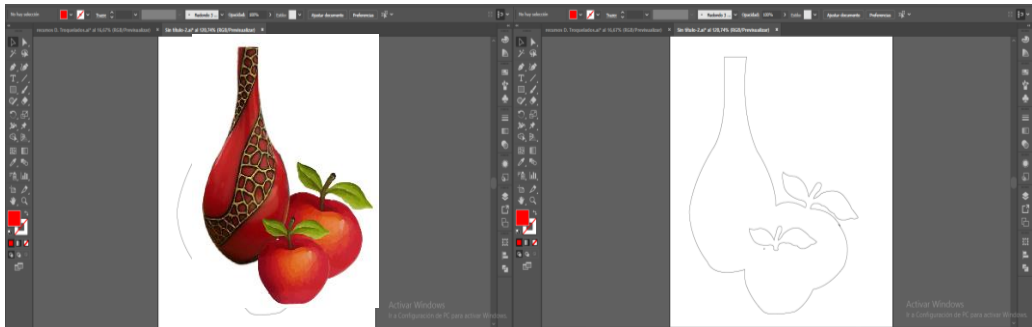


Gráfico 8. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica del pastel”
Elaborado por el autor

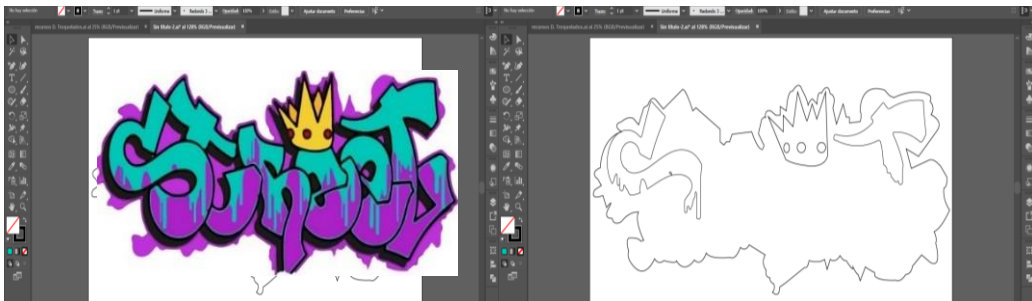


Gráfico 9. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica des espray”
Elaborado por el autor

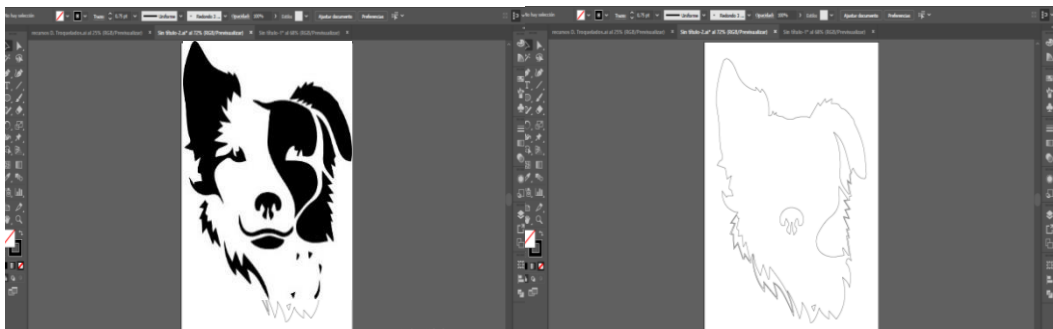
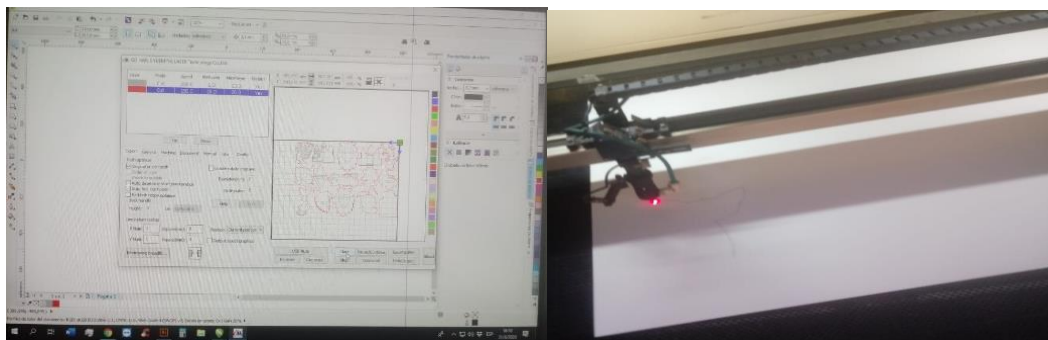


Gráfico 10. Elaboración de recursos didácticos para ilustrar “técnica del estencil”
Elaborado por el autor



***Gráfico 11. Proceso de corte mediante el software, el láser, para obtener los troqueles
Elaborado por el autor***

Una vez que se ha obtenido los recursos didacticos troquelados, empieza el trabajo para el docente y el estudiante, donde aplicaran las tecnicas de ilustracion, mediante la utilizacion de la tecnica de la observacion, de esta manera se pretende que el estudiante despierte los sentidos y se ponga en movimiento para mejorar la psicomotricidad. Es el resultado del trabajo en conjunto del cerebro y la vista mejorando de esta manera la motricidad fina y gruesa, a demas, se pone en juego la imaginacion y la creatividad en cada elaboracion y aplicacion de las tecnicas de ilustracion de manera que se vayan desenhoviendo por si solos y expresen de manera libre y espontanea un mensaje visual y sobre todo vayan descubriendo las bondades que ofrece el arte de ilustrar y con ello desarrollar habilidades y destrezas, en el área de Educación Cultural y Artística.

UNIDAD N.º- 2.

Aplicación del taller didáctico. Observo, Aplico, y Aprendo.

Realizar un taller didáctico de actividades prácticas mediante la utilización de los recursos didácticos troquelados y prototipos para aplicar las técnicas de ilustración y desarrollar habilidades y destrezas de los estudiantes de noveno año.

Para empezar a desarrollar la presente propuesta y tomar riendas en el taller didáctico es necesario recordar una frase de; Torras, (2014) donde manifiesta que la “creatividad fomenta la felicidad en los niños y adolescentes, puesto que estos van con una mejor actitud ante un cambio y se reduce la frustración ante una situación nueva”. Esto es debido a que la creatividad proporciona una fácil

adaptabilidad ante cualquier hecho desconocido ya sea de la vida cotidiana o profesional.

Educación Artística donde las artes desempeñan un papel fundamental en la vida de las personas y, como tales, promueven experiencias y aprendizajes básicos para todos los estudiantes, son recursos sencillos pero importantes a la hora de descubrir quiénes somos y cómo nos relacionamos, posibilitando formas de pensamiento tan rigurosas como las de las ciencias o las matemáticas, y tan divergentes como las de la filosofía o literatura. Asimismo, contribuyen a que nuestras vidas sean más plenas generando una parte significativa del capital intelectual y creativo, personal y social.

Estado actual de la educación artística en nuestro medio. La educación artística en el nivel básico se encuentra relegada; se les da prioridad a las otras materias y, de acuerdo al currículo, y la propuesta pedagógica que tiene cada institución educativa. Si queda tiempo proponen actividades artísticas los docentes carecen de una preparación especial en esta área y no existen profesores dedicados específicamente a impartirla, como en el caso de la educación física.

La importancia de la educación artística en la escuela facilita la motricidad fina y gruesa que son estimulados a través de la práctica del arte, la pintura y todos sus derivados, la danza y el teatro, son complementos para adquirir mayor control de su cuerpo, dándole seguridad, esto favorece al desarrollo de los sentidos que se van sensibilizando y fortaleciendo la habilidad para observar. El arte es una gran herramienta didáctica desde la perspectiva pedagógica, en la actualidad se deben integrar a sus diferentes clases, y en especial en el área de educación artística. Donde el solo acto crear una ilustración involucra habilidades y destrezas como imaginar, generar ideas, experimentar y producir, otras habilidades estrechamente ligadas al análisis crítico, y reflexivo para hacer juicios de valor personal y colectivo.



Ilustración 2. Propuesta de taller didáctico
Elaborado por el autor

Este taller didáctico propone diez técnicas sobresalientes en el campo de la ilustración tradicional, pues se pretende que los estudiantes pongan en práctica cada una de ellas en el ámbito educativo y personal. Como apoyo para los estudiantes se ha elaborado recursos didácticos troquelados, las mismas que sirven como prototipo (modelo o patrón) para guiar en la aplicación de las técnicas de ilustración.

Se pone a consideración cada una de las técnicas a realizar, en donde se aclara aspectos generales para poder entender de mejor manera su estructura, utilidad y aplicación.

Técnica de la plumilla

Una técnica que no es difícil, pero requiere ensayar los tipos de trazos y en diferentes ángulos de manera que, al combinar los trazos se obtiene tramas que empiezan a dar volumen y con ello a crear efectos de luz y de sombras.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica de la plumilla.

Que desarrollamos con la técnica de la plumilla: esta técnica nos permite desarrollar el pulso, la precisión, la rapidez, la secuencia uniforme de trazo, despierta el sentido de la orientación mediante los trazos en ángulos diferentes, la presión de fuerza que ejerce el brazo sobre el papel al realizar los trazos con la plumilla, en definitiva, despierta los sentidos cognitivos, y el control motriz del brazo.

Técnica: se utilizará la observación pues ella nos permite analizar de manera detallada la imagen y posteriormente trasladarla al troquel.

Materiales: troquel de cartulina, el lápiz, el borrador, la tinta china, y la plumilla. Es todo cuanto se necesita realizar esta técnica de ilustración.

Aplicación: se manipula el recurso didáctico troquelado, se observa la imagen, modelo o patrón, se realiza un dibujo rápido a semejanza de la imagen, se aplica la tinta mediante trazos de eclosión, rayado cruzado, para obtener las tramas que nos ayudan a dar volumen y fuerza de sombra en diferentes contornos, en diferentes ángulos, y bajo la utilización de la plumilla, buscando siempre luz y sombra en escalas de grises.



*Gráfico 12. Troquel figura del limón
Elaborado por el autor*



*Ilustración 3. Taller técnica de la plumilla y prototipos
Elaborado por el autor*

Técnica del carboncillo

Es una de las favoritas para aplicarlo de manera sutil pues en la actualidad el carboncillo también ha evolucionado y continúa siendo el principal instrumento que más se usa en las escuelas, por su aplicabilidad, facilidad, y función que se puede realizar sobre el papel.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica del carboncillo.

Que desarrollamos con la técnica del carboncillo: se desarrolla los sentidos, del tacto, de la observación, siempre están presentes el desarrollo de la motricidad, y la habilidad que se adquiere mediante la práctica.

Técnica: a utilizar es la observación pues ella nos permite analizar de manera detallada la imagen y poder trasladarla al troquel.

Materiales: para aplicar esta técnica de ilustración se necesita, el troquel de cartulina, el carboncillo en forma de lápiz, el borrador, el algodón y el fijador transparente (spray, laca, aerosol, barniz, o resina).

Aplicación: se manipula el recurso didáctico troquelado, se observa el prototipo, se distinguen las zonas de luz, tonos grises y ausencia de luz, iniciamos el dibujo con suaves trazos de lápiz, sombreando lugares oscuros respetando las luces naturales, luego las partes grises, para acabar hay que añadir un toque personal.



*Gráfico 13. Troquel figura del gato
Elaborado por el autor*



*Ilustración 4. Taller técnica del
carboncillo y prototipo
Elaborado por el autor*

Técnica de los rotuladores

Una buena técnica para realizar prácticas de ilustración, los colores fuertes atraen a los estudiantes, su rapidez en el secado, el grosor del trazado, en la actualidad existen gran variedad de rotuladores que se aplica directamente sobre el papel, nos permite realizar colores planos, cálidos y fríos, también es ideal para aplicar en el puntillismo o de acuerdo a su experiencia y creatividad lo permita.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica de los rotuladores.

Que desarrollamos con la técnica de los rotuladores: el desarrollo intelectual está presente en esta técnica, pues permite el sano juicio de razonar, crear, hacer una crítica constructiva, en cuanto a la aplicación y su nivel de complejidad, hay que buscar formas, combinar colores, y despertar la creatividad, trabajar la motricidad, adquirir pulso, tener precisión y mejorar la técnica.

Técnica: se basa en observación y la concentración para retener la imagen en la memoria, las mismas que permiten de manera detallada trasladar la imagen y aplicarla en el troquel.

Materiales: a utilizar para realizar y aplicar esta técnica de ilustración es la siguiente: el troquel de cartulina, el lápiz, el borrador, los rotuladores, pincel, pintura acrílica.

Aplicación: manipular el recurso didáctico troquelado, observar el prototipo, la técnica del rotulador es delicada y compleja, pero tiene unas enormes posibilidades creativas y expresivas. Además, son ideales para plasmar ideas rápidas con mucho color. Permite trazos prolongados y mejor definición en los colores planos.



*Gráfico 14. Troquel figura del león
Elaborado por el autor*



*Ilustración 5. Taller técnica de
rotuladores y prototipo
Elaborado por el autor*

Técnica seca del pastel

También llamadas técnicas secas, a los niños les encanta por su terminado con un poco de textura, el pastel son piezas de colores en forma de barras y se aplica directamente sobre la superficie ya sea de papel o cartulina, rugosa que tenga algo

de textura para obtener un acabado excelente y diferente a los demás, pues se dibuja exactamente de la misma forma con la que después se pintan los espacios.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica de las barras del pastel.

Que desarrollamos con la técnica del pastel: el sentido de la vista es el más importante pues aquí empieza la observación, el sentido del tacto, otro factor importante pues mediante ella sentimos la textura, la aplicación de la fuerza en el fundido de tizas, la precisión de los trazos y el dominio de la motricidad.

Técnica: se aplica la observación y la concentración para retener la imagen en la memoria, las mismas que permiten de manera detallada trasladar la imagen al troquel.

Materiales: para esta técnica de ilustración se requiere, el troquel de cartulina, debe poseer textura, el lápiz, el borrador, las barras del pastel, el spray, transparente para sellar, hoja de lija, una pieza de trapo para limpiar.

Aplicación: Primero hay que manipular el recurso didáctico troquelado. Los pasteles suaves son probablemente los más populares. La textura suave y la capacidad de pintar en los colores permiten más libertad al estudiante y permite varias técnicas. Los pasteles suaves pueden cubrir áreas grandes y están bien adaptados para realizar fusiones con la gama de colores.



*Gráfico 15. Troquel figura jarra y manzana
Elaborado por el autor*



*Ilustración 6. Taller técnica tiza del pastel y prototipo
Elaborado por el autor*

Técnica lápices de colores

Consiste en dibujar basándose en el trazo sutil que genera el lápiz, las pinturas como generalmente se conoce es ideal para lograr diferentes valores tonales, y matices espectaculares, hay que empezar a trazar desde los colores claros a colores fuertes, esto es importante a la hora de proporcionar volumen y obtener mejores resultados en la ilustración de manera que se note el realismo del trabajo.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica lápices de colores.

Que desarrollamos con la técnica lápices de colores: el sentido de la vista la observación, es un factor importante pues permite retener la imagen en la memoria y poder aplicarlo, por otra parte, se desarrolla la motricidad gracias al desempeño del brazo en cuanto al trazo que se realiza, la técnica en sí permite desarrollar los matices, el volumen, los colores cálidos y fríos, y los colores planos, la luz y sombra.

Técnica: a utilizar es la observación y la concentración para retener la imagen en la memoria, las mismas que permiten de manera detallada trasladar la imagen y aplicarla en el recurso didáctico troquelado.

Materiales: para realizar la técnica de ilustración es la siguiente, el troquel de cartulina, el lápiz, el borrador, el sacapuntas, lápices de colores, aerosol transparente.

Aplicación: para empezar, hay que manipular el recurso didáctico troquelado, se observa detenidamente el prototipo y se pone en marcha la técnica lineal o rayado que son líneas cruzadas que forman tramas, para conseguir valores, matices y contrastes en las zonas con más intensidad se sugiere que se tracen más líneas para dar volumen.



*Gráfico 16. Troquel figura salamandra
Elaborado por el autor*



*Ilustración 7. Taller técnica tiza de
lápices de colores
Elaborado por el autor*

Técnica de la acuarela

una técnica que invita a los niños a divertirse, participar y aplicar capas sobre capas, que se irán superponiendo para conseguir colores más oscuros, se pinta en escala de colores claros a colores oscuros, es decir, no se pinta el color blanco, sino que se reserva el blanco natural del papel como parte de la luz.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica de la acuarela.

Que desarrollamos con la técnica de la acuarela: esta técnica despierta los sentidos, permite estar atentos en el desarrollo de la ilustración, es una aplicación rápida y directa sobre el papel húmedo, pues permite hacer un degradado bastante interesante mediante la fusión de colores, permite jugar con la imaginación y por ende la creatividad aparece con nuevas experiencias propias y obteniendo conocimientos que ayuda a mejorar la psicomotricidad.

Técnica: como en todas las artes se aplica la observación la misma que permite la concentración para retener la imagen en la memoria, las mismas que permiten de manera detallada trasladar la imagen y aplicarla en el troquel.

Materiales: para realizar y aplicar esta técnica de ilustración se dispone del troquel de cartulina, un lápiz, el borrador, las acuarelas, un vaso de agua, los pinceles, hoja de descargo del exceso del agua una pieza de trapo para limpiar.

Aplicación: manipulación del recurso didáctico troquelado, la principal cualidad de esta técnica es la transparencia de los colores, y su mayor dificultad está en el hecho de que es muy difícil corregir un fallo. Su técnica es rápida, espontánea y requiere de una soltura, el modo más usual de trabajar la acuarela consiste en respetar el blanco del papel, hay que avanzar progresivamente del color más claro a lo más oscuro, se tiene que aplicar de forma rápida, para que la cartulina no se humedezca, una vez terminada el arte hay que poner bajo el sol y en lugar plano para un secado correcto.



*Gráfico 17. Troquel figura de la rosa
Elaborado por el autor*



*Ilustración 8. Taller técnica de la
acuarela y prototipo
Elaborado por el autor*

Técnica de la tinta china

Considerado como la técnica más antigua que existe hasta la actualidad se utiliza para dibujar en blanco y negro, se emplea mucho en los dibujos de positivo y negativo, los efectos son a través de pinceladas, se ha podido apreciar los dibujos y pinturas en diferentes combinaciones, los trazos son simples y representan mucho.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica de la tinta china en la ilustración.

Que desarrollamos con la técnica de la tinta china: desarrollamos un juicio crítico y creativo, donde la aplicación de la tinta sobre el papel es importante, es

decir, se aplica tinta directa o se combina con abundante agua, obteniendo la famosa aguada, se observa las formas y texturas gracias a los trazos con el pincel, el dominio de la motricidad, dependen de cada persona en el desarrollo de esta técnica.

Técnica: la observación y la concentración para retener la imagen en la memoria, las mismas que permiten de manera detallada trasladar la imagen y aplicarla en el troquel.

Materiales: para realizar esta técnica de ilustración es requiere, el troquel de cartulina, el lápiz, el borrador, el pincel, el agua, la tinta china, pieza de trapo para limpiar.

Aplicación: la manipulación del recurso didáctico troquelado, la característica de la tinta es muy versátil, pues permite además distintos modos de aplicación, tanto en la tinta pura como en “aguada” para formar matices en escala de grises, sombras y difuminar el papel con agua y pincel.



*Gráfico 18. Troquel figura mujer con sombrero
Elaborado por el autor*



*Ilustración 9. Taller técnica de la tinta china y prototipo
Elaborado por el autor*

Técnica de la pintura acrílica

Es un material en forma de pasta y muy resistente, es de secado rápido, los pigmentos están contenidos en una emulsión soluble al agua, una vez seco resiste la humedad y el contacto con el agua, también se puede trabajar con la espátula para

realizar texturas parecidas a los reales de forma que su aplicación se centra en los paisajes y montañas, ríos y acantilados, se puede trabajar con una resina base la misma que permite una suavidad a la pasta acrílica, para seguir trabajando por varios minutos.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica de la pintura acrílica en la ilustración.

Que desarrollamos con la técnica de la pintura acrílica: desarrollamos un juicio crítico y creativo, hay dos formas de aplicar la primera es con el pincel, la segunda con las yemas de los dedos, el dominio de la motricidad está presente, el sentido del tacto es importante para palpar las texturas que se obtiene en esta técnica.

Técnica: la observación y la concentración son parte importante para retener la imagen en la memoria, las mismas que permiten trasladar la imagen y aplicarla en el troquel.

Materiales: para realizar esta técnica de ilustración es requiere, el troquel de cartulina, el lápiz, el borrador, el pincel de punta redonda, la espátula, una esponja, el agua, la pintura acrílica, hoja para descargo de pintura, una pieza de trapo para limpiar.

Aplicación: manipular el recurso didáctico troquelado, las pinturas acrílicas se adaptan a una gran variedad de superficies, se las puede aplicar sobre casi cualquier soporte absorbente lienzo, madera, aglomerado, cartón, papel cartulina, sin ningún problema, es la técnica más fácil de aplicar, facilita el trabajo con el pincel y la espátula.



*Gráfico 19. Troquel figura madre naturaleza
Elaborado por el autor*



*Ilustración 10. Taller técnica del
acrílico y prototipo
Elaborado por el autor*

Técnica del goteo (spray)

Conocida en la actualidad como arte urbano, un estilo rápido y preciso, el arte con pintura en aerosol ha evolucionado mucho desde el tradicional grafiti. Utilizando unos cuantos colores los artistas contemporáneos crean obras artísticas increíbles en poco tiempo, los materiales son relativamente accesibles y los resultados pueden ser espectaculares, se puede aplicar en todas las superficies sea grande o pequeña.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica del spray en la ilustración.

Que desarrollamos con la técnica del spray: indudablemente se desarrolla la psicomotricidad al realizar trazos largos y cortos, pues el trabajo óculo manual está presente, pues en cada trazo se toma una decisión, a la cual hay que dar una composición, y esto implica un desarrollo intelectual y crítico por el hecho mismo de crear una ilustración.

Técnica: la observación parte importante para realizar la ilustración nos permite seguir el modelo o patrón y plasmarlo en la superficie deseada.

Materiales: para realizar esta técnica de ilustración es necesario el troquel de cartulina grande o superficies planas, el lápiz, el borrador, el spray, las boquillas, las matrices, una regla, hoja para descargo de exceso de pintura, una pieza de trapo para limpiar.

Aplicación: primero tener en cuenta los materiales, tener los recursos didácticos troquelados adecuados, tener la idea principal y cumplir con el objetivo que se desea transmitir, realizar trazos rápidos con el aerosol, empezamos a pulverizar avanzando muy lentamente. De este modo la superficie no absorbe la pintura, que empieza a gotear dejando su color como huella creando un efecto muy estético, el movimiento de la mano al pintar con aerosol deberá ser rápido en un vaivén, para asegurarnos de que la pintura se esparce de forma homogénea y no manche.



*Gráfico 20. Troquel figura grafiti
Elaborado por el autor*



*Ilustración 11. Taller técnica del
spray y prototipo
Elaborado por el autor*

Técnica del estencil

También conocido como la técnica de la plantilla, esta técnica es muy sencilla, pero consiste en crear una imagen, que presente de forma positiva y negativa, la idea es identificar que partes de la imagen se recortara para que esta parte sea pintada e ilustrada y la otra parte sea el color del fondo del material o pared. Su aplicación es sencilla ya que se basa en usar una serie de plantillas recortadas, a través de las cuales proyectará pintura para hacer el dibujo deseado en cuestión de segundos.

Objetivo: desarrollar habilidades y destrezas a través de los prototipos de recursos didácticos troquelados y la aplicación de la técnica del estencil como complemento de la técnica del spray para ilustrar.

Que desarrollamos con la técnica del estencil: indudablemente se desarrolla el razonamiento lógico, la espacialidad, el sentido de la orientación, la motricidad, tiene un cierto nivel de complejidad en cuanto a los cortes de la plantilla, de manera que hay que saber dejar los puentes que sostienen a las piezas restantes, de igual manera también se desarrolla habilidades y destrezas para cortar con el estilete, aplicar el pulso, la precisión y los movimientos repetitivos para trabajar la vista y los brazos.

Técnica: la observación y el razonamiento lógico y crítico son la que permite realizar los cortes de la plantilla y concluir con la ilustración.

Materiales: para realizar esta técnica de ilustración es necesario el prototipo, el troquel, una cartulina, el lápiz, el borrador, el estilete, el másKing, el spray, las boquillas, las matrices, una regla grande, hoja para descargo de exceso de pintura, una pieza de trapo para limpiar.

Aplicación: manipular el recurso didáctico troquelado, observar la ilustración, hacer la plantilla mediante el prototipo, dibujar y trazar, ubicar los puentes, recortar y vaciar la plantilla, poner la plantilla sobre una superficie, aplicar la pintura, retirar la plantilla, apreciar la imagen que se ha ilustrado, retocar con un pincel los errores producidos mediante el desarrollo de la misma, hacer un intercambio de piezas de la plantilla si desea cambiar de color.



*Gráfico 21. Troquel figura del perro
Elaborado por el autor*



*Ilustración 12. Taller técnica del
estencil y prototipo
Elaborado por el autor*

Método y técnica de aplicación

La propuesta de los recursos didácticos troquelados y prototipos para aplicar técnicas de ilustración de manera parcial en horario que corresponde a Educación Cultural y Artística de la institución, para su aplicación se trabajó con la metodología (ERCA). La misma que es flexible, para realizar una clase, donde la experiencia, la reflexión, la conceptualización, y aplicación, son los pasos necesarios para cumplir con el objetivo planteado en un tiempo de 45 minutos, por ende se adjuntó la planificación micro curricular de la institución, cabe recalcar que en el currículo general del estado se mantiene los lineamientos en cuanto a los objetivos y los criterios de desempeño, los indicadores de evaluación y el tema de la primera unidad, la metodología para aplicar queda a criterio y creatividad del docente, la didáctica y las actividades, la planifica el docente, para realizar las técnicas de ilustración, es importante tener los materiales o recursos didácticos necesarios, acorde a lo planificado, el propósito es lograr que los estudiantes interactúen con los compañeros y docentes donde se refleje el criterio de desempeño de los estudiantes.

Ámbitos de Desarrollo y Aprendizaje: la observación, la manipulación, y comprensión por medio de los recursos didácticos troquelados, dentro del medio artístico, la aplicación de técnicas de ilustración es importante para un aprendizaje significativo.

Objetivo: valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de ilustración, en los procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.

Estrategias metodológicas

Ciclo de aprendizaje (ERCA)

Experiencia

- Presentación
- Dinámica: comunicación no verbal
- Introducción al tema con un video

Reflexión/ observación

- ¿De qué manera contribuyen los recursos didácticos troquelados en el aprendizaje?
- ¿Cómo ayuda la ilustración en el desarrollo de habilidades y destrezas?


Conceptualización/ conocimiento

- Nuevas ideas surgieron tras la información
- Familiarizar con los materiales
- Captar la idea central para hacer la ilustración

Aplicación

- Observar, manipular familiarizar con los recursos didácticos troquelados.
- Dibujar, exponer el prototipo, aplicar la técnica de ilustración en curso terminar añadiendo un complemento y toque personal de manera libre y espontánea.

Tabla 4. Planificación micro curricular para el taller didáctico

Docente: Lema Oswaldo		UNIDAD EDUCATIVA PRIMERO DE ABRIL			AÑO LECTIVO 2020/2021
		Área/ (ECA)	Educación cultural y artística		Jornada: matutina
Planificación bloque curricular 1		El YO: la identidad	Grado/curso: 9no.	Planificación: micro curricular	
Tema:		TÉCNICAS DE LA PLUMILLA	PERIODOS: 5	Duración: 45 minutos	
Objetivo de la unidad de planificación:		OG.ECA.1. Valorar las posibilidades y limitaciones de materiales, herramientas y técnicas de ilustración, en los procesos de interpretación y/o creación de producciones propias.			
DESTREZAS CON CRITERIOS DE DESEMPEÑO:		ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS (ERCA)	RECURSOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
ECA.5.1.1. Realizar productos artísticos (una canción, un dibujo, una ilustración, un monólogo, una instalación, etc.) a partir de temas de interés personal o social, cuestionamientos, preocupaciones o ideas relevantes para la juventud.		<p>EXPERIENCIA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - presentación - dinámica: comunicación no verbal - introducción al tema con un video <p>REFLEXIÓN:</p> <p>¿De qué manera contribuyen los recursos didácticos troquelados en el aprendizaje?</p> <p>¿Cómo ayuda la ilustración en el desarrollo de habilidades y destrezas?</p> <p>CONCEPTUALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> -nuevas ideas surgieron tras la información -familiarizar con los materiales -Captar la idea central para hacer la ilustración <p>APLICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Observar, manipular los recursos didácticos Dibujar, exponer el prototipo, aplicamos la técnica de ilustración, terminamos añadiendo un complemento personal. 	<p>Computador</p> <p>Proyector</p> <p>Video</p> <p>Lápiz</p> <p>Borrador</p> <p>La pluma</p> <p>la tinta</p> <p>Recurso didáctico troquelado</p> <p>El prototipo</p>	<p>I.ECA.5.1.1. Reconoce y describe los elementos, ideas y técnicas principales de producción artísticas de distintas técnicas y las asocia con formas de pensar, movimientos estéticos y modas en la actualidad.</p>	<p>Técnica:</p> <p>Observación; permite analizar al Participante en el desarrollo de la clase.</p> <p>Instrumento:</p> <p>Ficha de observación</p> <p>Registrar datos en la ficha.</p>
Adaptaciones curriculares:		Especificación de la necesidad educativa	Especificación de la adaptación a ser aplicada		
PREVISTAS		ESTUDIANTES NEE: AUDITIVA	DE SEGUNDO GRADO		RECURSOS
En caso de existir			APRENDIZAJE KINESTÉSICO		DEMOSTRACIONES
					PROTOTIPOS
					ENFOQUE VISUAL

Elaborado por el autor

La planificación tiene la metodología, para aplicar en una clase de enseñanza-aprendizaje. La presente es un ejemplo para aplicar en todas las técnicas de ilustraciones y en horas de clases pertinentes de manera parcial, secuencial y didáctica. A de más se aplicará un instrumento (ficha de observación) la misma que aportara en la recolección de datos de los estudiantes, los resultados obtenidos serán cualitativos las mismas que dieron sustento a la aplicación del taller observo, aplico, y aprendo, donde el objetivo principal es que el estudiante desarrolle las habilidades y destrezas, en todos los ámbitos posibles, puesto que la ilustración pone en juego toda la capacidad y concentración para llegar a resolver un problema de técnica de ilustración.

Tabla 5. Ficha de observación del taller

Indicadores de logro en el aprendizaje del estudiante	Si	No	poco	Nada
Familiarizaron con los recursos didácticos				
Entendió lo que es un troquel				
Entendió lo que es un prototipo.				
Reflexiono acerca de la importancia de ilustrar.				
Reconocen las técnicas de ilustración.				
Aplica de manera adecuada cada una de las técnicas de ilustración				
Todos aplican la técnica de la observación				
Están mejorando en la psicomotricidad				
desarrollan habilidades y destrezas				
Surge la creatividad y el trabajo intelectual				
Son capaces de realizar su propio troquel ilustrado				
Les gusta la nueva propuesta de ilustrar				

Elaborado por el autor

2.2.3 Premisas para su implementación

La propuesta es aplicable porque es muy versátil y flexible, nueva, novedosa y creativa, además el estudiante se adapta rápidamente con los recursos didácticos troquelados razón por la cual se debería ser implementado en la unidad educativa.

Los recursos didácticos serán entregados de forma digital grabados en CD. De manera digital se enviarán a los correos electrónicos, se subirá a la nube (one drive)

para que los docentes, de educación artística, tengan acceso cuando lo necesiten, facilitando el tiempo y mejorando el taller de una manera muy rápida y didáctica.

El estudiante será capaz de crear su propio troquel ilustrado, basándose en el prototipo que el docente les proyecta para realizarla, es aquí donde el estudiante toma una decisión de forma crítica y resuelve el trabajo con creatividad, dando un toque personal, así mismo mediante el trabajo el estudiante tendrá ese reto que en ocasiones hace falta para poner empeño en realizar un buen trabajo, está en juego toda su capacidad e imaginación para despertar los sentidos y desarrollar habilidades y destrezas.

Los recursos didácticos troquelados no tendrán ningún valor económico para los estudiantes, sin embargo, los padres de familia tendrán que abastecerlos de materiales para aplicar las técnicas de ilustraciones, pues en realidad los materiales se encuentran en las papelerías y por lo general son baratos, en esta época de pandemia se podrá hacer uso de los pigmentos naturales, y materiales reciclados para hacer los complementos que ayudaran en la estética del arte realizado por el estudiante

La propuesta de los recursos didácticos troquelados tiene el respaldo de las autoridades de la institución para su implementación y aplicación dentro del área de Educación Cultural y Artística, también cuentan con la aprobación de los docentes que imparten la clase de artística, lo más importante es que los estudiantes dieron su visto bueno para su implementación y aplicación después de la socialización.

La ventaja de los prototipos de recursos didácticos troquelados es que se puede ampliar y reducir el tamaño deseado para trabajar con los alumnos y docentes, el archivo digital de los troqueles se amplía al tamaño de una cartulina, suficiente para realizar el trabado de exposición final de la clase, así mismo se puede hacer de tamaño pequeño para su comodidad, para realizar el corte a laser, pueden acercarse a los locales publicitarios que dispongan de este servicio, para mayor seguridad acercarse a la siguiente dirección: calle Tarqui junto al parqueadero municipal.

2.2.4 Conclusiones del capítulo

- Trabajar con recursos didácticos troquelados en el proceso de enseñanza-aprendizaje es mejorar las actividades mediante las siguientes: etapa de exploración, etapa concreta, etapa gráfica, etapa simbólica, etapa de comunicación y etapa de aplicación, pasos necesarios e importantes para adquirir una buena experiencia y poder combinar con los conocimientos adquiridos y los nuevos conocimientos que están experimentando gracias a los recursos didácticos troquelados y las técnicas de ilustración.
- Los recursos didácticos troquelados son elaborados con el único propósito para trabajar las técnicas de la ilustración y desarrollar habilidades y destrezas de los Estudiantes en el área de Educación Cultural y Artística, donde las actividades didácticas y prácticas se ajustan a las necesidades y realidades del estudiante, así mismo se convierte en una orientación para la enseñanza, por ende, propone materiales didácticos nuevos, interesantes y novedosos que será implementado en la unidad educativa.
- La ilustración gráfica es una herramienta que ayuda a mejorar la habilidades y destrezas en los estudiantes, esto comprende trabajar de forma ordenada, donde cada uno de los sentidos naturales que posee el hombre tienen una función importante, las mismas que ayudan de manera significativo para obtener información que ayuda en el desarrollo del conocimiento.

CAPÍTULO III APLICACIÓN Y/O VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

La evaluación por parte de los especialistas consiste en obtener el aval de las personas que se desenvuelven en su profesión y tenga conocimientos de la misma. se requiere que tenga un nivel de experticia mínima de cinco años en el ámbito educativo, que certifique su validez y que otorgue pertinencia en el campo de la acción. Por tal virtud la coordinadora de educación básica MsC. Agnese Bosisio considerando la época de pandemia que atraviesa el país, facilita los números telefónicos de los posibles especialistas, que ejercen su labor como docentes. Por tal razón se les ha contactado mediante llamada telefónica, y posterior mediante la plataforma zoom para socializar la propuesta, pedirles de manera especial colaboren con la validación de la propuesta en bien de la educación básica que será aplicado en la unidad Educativa Primero de Abril.

3.1. Evaluación por parte de los especialistas

Resultados de la validación del taller didáctico observó, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la Ilustración por parte de los especialistas.

Para la validación de la presente propuesta se tomó en cuenta a tres especialistas en educación mismos que ostentan títulos de cuarto nivel y PhD en educación superior, los especialistas son docentes de la UTC. Con experiencia que oscila entre 6 y 30 años en el ámbito educativo, las publicaciones de libros y revistas científicas, realzan su perfil académico, desde esta perspectiva los especialistas han evaluado los aspectos de: aporte, contenido, estructura, originalidad, material concreto, material gráfico, prototipos y troqueles, correspondientes a propuesta y han calificado de forma positiva el desarrollo de la propuesta.

Para realizar esta acción de evaluar se ha utilizado una guía, (ver anexo 4) con indicadores determinantes los mismos que ayuda a verificar la fundamentación integral del “taller didáctico observo, aplico, y aprendo, para mejorar habilidades y destrezas a través de la ilustración” en la unidad educativa Primero de Abril – Latacunga, para ello se aplicó la escala tipo Likert de forma descendente desde 5 hasta 1, donde: 5 es excelente, 4 es muy bueno, 3 es bueno, 2 es regular, y 1 es insuficiente, obteniendo así un resultado favorable.

En cuanto a las recomendaciones generales de los especialistas se enfocan en el seguimiento de la propuesta, y su aplicación de tal forma que las experiencias pedagógicas propuestas puedan ser replicadas con todos los estudiantes de la institución a fin de mejorar las habilidades y destrezas de los estudiantes a través de la Ilustración, (Sugerencia que fue tomada en cuenta) para su implementación y aplicación de la propuesta.

Validación de Especialistas

Tabla 6. Resultados de los especialistas

ASPECTOS	Especialistas					MODA	MEDIA
	1	2	3				
	Años de experiencia						
	30	6	9				
	Títulos que ostentan						
	PhD	Mg.	Mg.				
	Evaluación de los especialistas						
I	4	5	5			5	4,66
II	5	4	4			4	4,33
III	5	5	5			5	5
IV	5	4	5			5	4,66
V	5	4,85	4			4	4,61
MODA	5	4	5			Moda Integral	Media Integral
MEDIA	4,8	4,57	4,6			5	4,65

Elaborado por el autor

La validación del primer especialista tiene una moda de 5 puntos equivalente a excelente, y una media de 4,8 puntos equivalente a muy buena con una tendencia de excelente, de acuerdo al especialista la propuesta está acorde con el “taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración”

La misma que se sustenta en la valoración de las notas otorgadas por parte del especialista a cada uno de los indicadores.

La validación del segundo especialista tiene una moda de 4 puntos equivalente a muy buena, y una media de 4,57 puntos equivalente a muy buena con una mínima tendencia de excelente, de acuerdo al especialista la propuesta está acorde con el “taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración”. La misma que se sustenta en la valoración de las notas otorgadas por parte del especialista a cada uno de los indicadores.

La validación del tercer especialista tiene una moda de 5 puntos equivalente a excelente, y una media de 4,6 puntos equivalente a muy buena con una tendencia de excelente, de acuerdo al especialista la propuesta está acorde con el “taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración”. La misma que se sustenta en la valoración de las notas otorgadas por parte del especialista a cada uno de los indicadores.

En cuanto a la fundamentación de la propuesta los evaluadores segundo y tercero coinciden en la puntuación de 5 puntos equivalente a excelente, por otra parte el primer evaluador pone una puntuación de 4 puntos equivalente a muy buena, dando como resultado una moda de 5 puntos que equivale a excelente, y una media de 4,66 puntos equivalente a muy buena con una tendencia de excelente, respecto al primer indicador la propuesta se encuentra acorde con el “taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración”. La misma que se sustenta en la valoración de las notas otorgadas por parte de los especialistas a cada uno de los indicadores.

Con respecto a la estructura interna de la propuesta los evaluadores segundo y tercero coinciden en la puntuación de 4 puntos equivalente a muy buena, por otra parte el primer evaluador pone una puntuación de 5 puntos equivalente a excelente,

dando como resultado una moda de 4 puntos que equivale a muy buena, y una media de 4,33 puntos que equivale a muy buena, con respecto al segundo indicador la propuesta se encuentra acorde con el “taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración”. La misma que se sustenta en la valoración de las notas otorgadas por parte de los especialistas a cada uno de los indicadores.

Con respecto a la Importancia de la propuesta, los tres evaluadores coinciden en la puntuación de 5 puntos equivalente a excelente, dando como resultado una moda de 5 puntos que equivale a excelente, y una media de 5 puntos también equivalente a excelente, con respecto al tercer indicador la propuesta se encuentra acorde con el “taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración”. La misma que se sustenta en la valoración de las notas otorgadas por parte de los especialistas a cada uno de los indicadores.

De la misma manera en cuanto a la aplicabilidad de la propuesta, los evaluadores primero y tercero coinciden en la puntuación de 5 puntos equivalente a excelente, por otra parte el segundo evaluador pone una puntuación de 4 puntos equivalente a muy buena, dando como resultado una moda de 5 puntos que equivale a excelente, y una media de 4,66 puntos que equivale a muy buena, con tendencia a excelente, con respecto al cuarto indicador la propuesta se encuentra acorde con el “taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración”. La misma que se sustenta en la valoración de las notas otorgadas por parte de los especialistas a cada uno de los indicadores.

En cuanto a la valoración integral de la propuesta, el primer evaluador pone una puntuación de 5 puntos equivalente a excelente, sin embargo el segundo evaluador pone una puntuación de 4,85 puntos equivalente a muy buena, con una tendencia de excelente, así mismo el tercer evaluador pone una puntuación de 4 puntos equivalente a muy buena, dando como resultado una moda de 4 puntos que equivale a excelente, y una media de 4,61 puntos que equivale a muy buena con tendencia a excelente, con respecto al quinto indicador la propuesta se encuentra acorde con el “taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas

a través de la ilustración”. La misma que se sustenta en la valoración de las notas otorgadas por parte de los especialistas a cada uno de los indicadores.

En cuanto a la moda y media integral los resultados fueron las siguientes: la moda integral fue evaluada con una puntuación de 5 puntos equivalente a excelente, mientras que la media integral obtuvo una puntuación de 4,65 puntos equivalente a muy buena con tendencia a excelente. De esta manera los evaluadores coinciden con la validación y dan luz verde para su implementación y aplicación de la propuesta del “taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración” en el área de Educación Cultural y Artística en la unidad educativa Primero de Abril.

3.2. Resultados de validación por parte de los usuarios

Para el proceso de validación de usuarios se ha determinado la participación de 28 estudiantes de noveno año, y un docente del área de Educación Cultural y Artística, quienes han participado en la socialización y aplicación del taller didáctico “observo, aplico, y aprendo” para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración, los estudiantes pudieron responder a una encuesta electrónica (pre-test) a modo de evaluación diagnóstica, por medio de recursos digitales como teléfonos, computadoras, laptops, tablet, entre otros artefactos tecnológicos, en esta pandemia el internet es la herramienta para poder interactuar docente y estudiante, a manera de juego a través de la plataforma de QUIZZIZ, se aplicó el pre-test a los estudiantes de noveno “D” (ver anexo 5). Para consolidar este proceso se ha estructurado una matriz, la cual está integrada por 17 indicadores y tres opciones de respuesta, instrumento donde se pudo sistematizar el criterio y la valoración de cada uno de los participantes donde se obtuvo respuestas cualitativas y cuantitativas de la siguiente manera.

Tabla 7. Evaluación de conocimientos a los usuarios

	Indicadores	Pre-test	Pos-test	No responde	Valoración en porcentajes	
		Respuesta	Respuesta			
1	Sabes que es la ilustración	0	15	1	7%	93%
2	Cuantos tipos de ilustración conoces	2	12	2	33%	67%
3	Sabes que son los recursos didácticos.	0	13	3	23%	77%
4	Conoce lo que es un Troquel	3	12	1	33%	67%
5	Sabes lo que es un prototipo	1	13	2	23%	77%
6	Los recursos didácticos junto con la ilustración despiertan la:	2	11	3	45%	55%
7	Creer que los recursos didácticos y el prototipo te ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas	2	13	1	23%	77%
8	Los recursos didácticos y los prototipos pueden ser aplicados en:	1	13	2	23%	77%
9	Volverías a usar los recursos didácticos troquelados en clase	3	11	2	45%	55%
10	Como te pareció trabajar con los recursos didácticos troquelados	1	14	1	14%	86%
11	Alguna vez utilizaste recursos didácticos troquelados para ilustrar	2	11	3	45%	55%
12	Te gustaron los recursos didácticos troquelados	1	14	1	14%	86%
13	Te gustaría hacer tu propio troquel ilustrado	2	13	1	23%	77%
14	Las técnicas utilizadas para el taller fueron:	2	14	0	14%	86%
15	Como calificarías el taller de observo, aplico, y aprendo.	2	14	0	14%	86%
16	Te gustaría realizar ejercicios con más recursos didácticos	2	13	1	23%	77%
17	El taller didáctico te ayudo a trabajar la:	0	15	1	7%	93%
				total	24%	76%

Elaborado por el autor

De acuerdo al criterio y valoración de los usuarios con respecto al indicador N.º 1 el 93%, de los alumnos respondieron correctamente a la pregunta: que es la ilustración, mientras que un 7% de estudiantes no responden, de acuerdo al porcentaje obtenido se garantiza que los estudiantes asimilaron lo que es la ilustración y el proceso de llegar a realizar una de ellas y desarrollar habilidades y destrezas.

la valoración de los usuarios con respecto al indicador N.º 2 el 67%, de los alumnos respondieron correctamente a, cuantos tipos de ilustración conocen, mientras que un 33%, incorrecto y no responden, obtenido un porcentaje que garantiza que los estudiantes conocen las 10 técnicas más utilizadas de ilustración y el proceso de llegar a aplicar cada una de ellas.

De acuerdo al criterio y valoración de los usuarios con respecto al indicador N.º 3 el 77%, de los alumnos respondieron correctamente, que son los recursos didácticos, mientras que un 23%, no responden, obtenido un porcentaje que garantiza que los estudiantes conocen los recursos didácticos troquelados para aplicar la ilustración y desarrollar habilidades y destrezas

Según el criterio y valoración de los usuarios con respecto al indicador N.º 4 el 67%, de los alumnos respondieron correctamente a, conoce lo que es un Troquel, mientras que un 33%, incorrecto y no responden, obtenido un porcentaje que garantiza que los estudiantes conocen lo que es un troquel, su funcionalidad y como realizar uno, introduciendo así el interés para aprender a desarrollar poniendo en juego las capacidades intelectuales.

De acuerdo al criterio y valoración de los usuarios con respecto a los indicadores N.º. 5 -7 – 8 -16 y 19 el 77%, de los alumnos, respondieron correctamente, y coinciden de manera involuntaria con el resultado porcentual, mientras que un 23%, de alumnos responden incorrectamente y otros no responden, de la misma manera coinciden con el porcentaje, una vez valorado se obtiene un valor cuantitativo que garantiza que los estudiantes conocen: lo que es un prototipo, que los recursos didácticos y el prototipo ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas, que los prototipos y los recursos didácticos troquelados se pueden aplicar en otras áreas y materias, y el gusto por hacer su propio troquel ilustrado, así mismo que le gustaría

realizar ejercicios con más recursos didácticos troquelados, para desarrollar habilidades y destrezas psicomotrices en el área de educación artística.

La valoración de los usuarios con respecto a los indicadores N.º 6 - 9 y 11 el 55%, de los alumnos, respondieron correctamente, y coinciden de manera involuntaria con el resultado porcentual, mientras que un 45%, de alumnos responden incorrectamente y otros no responden, de la misma manera coinciden con el porcentaje, una vez valorado se obtiene un valor cuantitativo que garantiza que los estudiantes saben: que los recursos didácticos junto con la ilustración despiertan los sentidos, por otra parte aseguran que volverían a usar los recursos didácticos troquelados en clase, pues aseguran que no utilizan recursos didácticos troquelados para ilustrar, ya que es una propuesta nueva, que despierta el interés y pone un reto al estudiante a la hora de hacer su propio troquel ilustrado.

De acuerdo a la valoración de los usuarios con respecto a los indicadores N.º 10 - 12 - 13 - 15 y 16 el 86%, de los alumnos, respondieron correctamente, y coinciden de manera involuntaria con el resultado porcentual, mientras que un 14%, de alumnos responden incorrectamente y otros no responden, de la misma manera coinciden con el porcentaje, una vez valorado se obtiene un valor cuantitativo que garantiza que los estudiantes saben: trabajar con los recursos didácticos troquelados, y responden que si les gusto los recursos didácticos troquelados, además las técnicas utilizadas para el taller fue interesante y muy bueno, sin embargo los estudiantes calificaron el taller didáctico observo, aplico, y aprendo, de muy bueno, interesante ya que tiene un nivel de complejidad para que el estudiante busque la manera de resolverlo solo con la ayuda de la observación.

De acuerdo al criterio y valoración de los usuarios con respecto al indicador N.º 17 el 93%, de los alumnos respondieron correctamente, mientras que un 7% de estudiantes no responden, de acuerdo al porcentaje obtenido se garantiza que los estudiantes aseguran que el taller didáctico ayudó a trabajar la motricidad fina y gruesa y el proceso de enseñanza aprendizaje mediante las técnicas de ilustración.

De manera general los usuarios valoran con un promedio del 76% la propuesta del taller didáctico observo, aplico, y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de los recursos didácticos troquelados y aplicar las técnicas de ilustración.

Equivalente a muy bueno. Mientras que el resto de los usuarios lo valoran con un promedio del 24% que dicen lo contrario. En virtud de ello el autor considera que se ha cumplido con los procesos y objetivos de la investigación.

3.3. Evaluación de impacto y resultados de la propuesta

La evaluación de impactos y resultados de la propuesta, se la realizó a través del análisis estadístico de los datos obtenidos en el pre-test y pos-test, que se especifican en el (anexo 6) de la investigación. Luego del diseño, validación y aplicación de la propuesta se ha obtenido importantes resultados, que fueron muy satisfactorios y pertinentes, para ello fue necesario el análisis de los diferentes grupos, así como la valoración de los especialistas quienes por su trayectoria como docentes con una experiencia de 6 a 30 años y con publicaciones que respaldan su amplio conocimiento, se pudo obtener los criterios y valoración en la moda integral de 5 equivalente a excelente, y una media integral de 4,65 equivalente a muy buena, con estos resultados los especialistas aprueban el proceso de la investigación.

Los usuarios por su parte consideran que la propuesta tiene una aceptación de impacto positiva del 76% concordando que es una herramienta de apoyo para el trabajo de los estudiantes durante la aplicación parcial, en cada una de las técnicas de ilustración sobre los recursos didácticos troquelados, por otra parte se ha podido notar un evidente mejoramiento en aspectos como el conocimiento y la práctica a través del desarrollo del taller didáctico observo, aplico, y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas que han despertado en los estudiantes la motivación, el interés, la importancia, y el amor por la ilustración y la implementación de las nuevas técnicas.

Con respecto a los resultados de la aplicación de la propuesta se ha logrado evidenciar, que los 28 estudiantes que equivale al 100% han logrado adquirir nuevos conocimientos mediante el taller didáctico observo, aplico, y aprendo, con esta propuesta se quiere mejorar el rendimiento académico partiendo desde los recursos didácticos, aplicando las técnicas y realizando su propio troquel ilustrado, despertando los sentidos y mejorando las habilidades destrezas en lo motrices, en lo cognitivo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, en este sentido se

comprueba que se ha realizado un nivel de impacto y resultados excelentes en el desarrollo de la propuesta.

3.4. Resultados de la propuesta

Al aplicar la propuesta planteada en el presente trabajo de investigación, se pudo evidenciar que los estudiantes demuestran que están interesados y motivados, para ejecutar el taller y las actividades propuestas, para ello se realiza una matriz para una evaluación diagnóstica de conocimiento, donde se pudo apreciar las falencias y el desconocimiento del tema a tratarse.

Sin embargo el taller didáctico empieza a desarrollarse donde se expone toda la propuesta para el desarrollo de la ilustración sobre los recursos didácticos troquelados, después de la aplicación de la propuesta también fue necesario realizar un pos-test de forma rápida en la plataforma de Quizziz donde a modo de juego respondieron las siguientes preguntas, de esta manera se pudo evidenciar el avance porcentual en cada uno de los ítems, y el promedio general donde se ve claramente un avance del 50% con relación al antes y el después de la aplicación, estos datos fueron los más relevantes que se pudo obtener al realizar la propuesta la misma que se expone para demostrar un resultado de muy bueno.

Tabla 8. Tabla de resultados antes y después de aplicar la propuesta

	Indicadores	Porcentaje antes	Porcentaje después
1	Sabes que es la ilustración	22%	93%
2	Cuantos tipos de ilustración conoces	0%	67%
3	Sabes que son los recursos didácticos.	56%	77%
4	Conoce lo que es un Troquel	0%	67%
5	Sabes lo que es un prototipo	33%	77%
6	Los recursos didácticos junto con la ilustración despiertan los:	33%	55%
7	Creer que los recursos didácticos y el prototipo te ayudan al desarrollo de habilidades y destrezas	22%	77%
8	Los recursos didácticos y los prototipos pueden ser aplicados en:	33%	77%
9	usarías los recursos didácticos troquelados en clase	11%	55%
10	te parece bien trabajar con los recursos didácticos troquelados	33%	86%
11	Alguna vez utilizaste recursos didácticos troquelados para ilustrar	11%	55%
12	Te gustaron los recursos didácticos troquelados	0%	86%
13	Te gustaría hacer tu propio troquel ilustrado	56%	77%
14	Las técnicas utilizadas para el taller fueron:	11%	86%
15	Como calificarías el taller de observo, aplico, y aprendo.	33%	86%
16	Te gustaría realizar ejercicios con los recursos didácticos	33%	77%
17	El taller didáctico te ayudo a trabajar la:	56%	93%
	Total: promedio	24%	76%

Elaborado por el autor

De acuerdo a los criterios de los participantes, antes de la aplicación de la propuesta, el 25% conocían del tema a desarrollar dentro del taller didáctico observo aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas a través de la ilustración. Luego de la aplicación el porcentaje sube al 76% determinando efectivamente que los estudiantes están más interesados por participar e interactuar en el taller didáctico

de actividades donde se desarrollara las habilidades y destrezas a través de las técnicas de la ilustración.

Los estudiantes manifiestan en un 76% que los materiales didácticos troquelados propuestos han favorecido de forma adecuada en el desarrollo de habilidades y destrezas en cada uno de los estudiantes, las actividades didácticas han sido creativas y significativas y de fácil aplicación, también se ha podido apreciar que la técnica de la observación en una herramienta importante a la hora de realizar un trabajo ilustrativo.

Los resultados del antes y el después de la aplicación del taller didáctico observo, aplico, y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas se fundamentan en los 17 indicadores pertinentes para la recolecta de datos cualitativos y cuantitativo la misma que permite demostrar valores reales que demuestran que la aplicación de la propuesta ha tenido una acogida muy importante y positiva por parte de los estudiantes.

Conclusiones del capítulo

Las siguientes conclusiones del capítulo se confirman de la siguiente manera

- Con la validación de la propuesta mediante los especialistas en el ámbito profesional y educativo, se determinó con una valoración de muy buena dentro del proceso de investigación de manera cualitativa y cuantitativa.
- Con respecto a los criterios y validación de los usuarios, luego de haber realizado las actividades del taller didáctico, dieron una valoración de muy buena, mismas que aportaron significativamente para mejorar el aprendizaje de las técnicas de ilustración.
- Durante la aplicación de la propuesta, los estudiantes obtuvieron un impacto positivo en cuanto a una nueva técnica de ilustrar, por ello demuestra que los recursos didácticos troquelados son una herramienta aplicable, válida y eficiente para el desarrollo de habilidades y destrezas.

CONCLUSIONES GENERALES

Al finalizar el presente trabajo de investigación se ha podido obtener las siguientes conclusiones generales que se exponen a continuación:

- Durante el tiempo y el desarrollo de la investigación se ha podido fundamentar científica y teóricamente, además se realizó la práctica mediante la aplicación del taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar destrezas y habilidades en cuanto a la ilustración, para que surja este efecto fue necesario acudir a fuentes, autores, especialistas, y usuarios, que valoren y den su criterio de experiencia o de trabajo con respecto a las variables de estudio, con la finalidad de establecer parámetros que sustenten las etapas de la investigación.
- Para verificar el nivel de conocimiento de los estudiantes se empleó un post test bajo la aplicación de la plataforma Quizizz que permite desarrollar la encuesta a modo de juego bajo el parámetro de indicadores que tienen el objetivo de identificar quien va en primer lugar en cuanto a las respuestas correctas que el alumno responda, de igual manera se puede ver cuántos responden de manera incorrecta, esto permite sistematizar todas las respuestas y puntuaciones que el estudiante logre obtener, demostrando el nivel de conocimiento antes y después de la aplicación de la propuesta, facilitando el trabajo del taller didáctico.
- El diseño del taller didáctico observo, aplico y aprendo para desarrollar habilidades y destrezas en el área de educación artística, se enfocó en diez técnicas de ilustración que son: plumilla, carboncillo, rotuladores, acuarela, tinta china, lápices de colores, acrílico, estencil, pastel, goteo o spray, estas son las técnicas más usadas en cuanto a la ilustración, con su aplicación el estudiante puso en juego la capacidad intelectual y motriz durante el desarrollo del taller didáctico demostrando de esta manera que si es posible adquirir habilidades y destrezas a través de la ilustración gráfica.
- El proceso de validación de la propuesta ha sido generado gracias al apoyo de 3 especialistas y 28 estudiantes que se caracterizan como usuarios, quienes analizaron la propuesta, su metodología, la didáctica, expuestas en la aplicación del taller, ellos consideran y valoran el trabajo en un rango de muy buena lo que garantizo el proceso para dar solución al problema de la investigación.

RECOMENDACIONES

De acuerdo con el proyecto realizado se puede recomendar lo siguiente:

- Socializar con la comunidad educativa acerca del desarrollo del taller observó aplico, y aprendo, donde se pueda realizar un trabajo mancomunado entre autoridades, docentes, padres de familia y estudiantes para mejorar las estrategias metodológicas y didácticas que fomenten el desarrollo de habilidades y destrezas de estudiantes de educación general básica a través de los recursos didácticos troquelados para la ilustración.
- Enfocar a proyectos y desarrollos escolares relacionados con los recursos didácticos troquelados y prototipos de tal forma que incentiven a los estudiantes de los diferentes niveles educativos a fomentar e implementar los recursos didácticos troquelados en diferentes áreas de la educación básica, ya que los recursos didácticos permiten la manipulación directa con el fin de estimular el aprendizaje multisensorial en los estudiantes y desarrollar habilidades y destrezas.
- Aplicar los recursos didácticos troquelados no solo en educación artística, más bien en otras áreas y materias, buscar nuevas estrategias y metodologías para el desarrollo de del aprendizaje donde el estudiante pueda adquirir conocimientos significativos dentro del dibujo técnico y las matemáticas, en especial en geometría plana y en 3D dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Continuar con las investigaciones acerca de los recursos didácticos troquelados en el campo de la educación, las mismas que permite seguir innovando y poniendo a prueba a estudiantes como a docentes en la ardua labor de seguir perfeccionado y buscando nuevas metodologías y estrategias en bien de la educación ecuatoriana.

REFERENCIA BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

Alcivar Tomala. (2013). *Recursos didacticos en la enseñanza aprendizaje significativo*. Milagro, ecuador: repositorio UNEMI. edu.ec.

Alonso, D. (2017). *Arte y Musica*. Madrid: Departamento de musica Universidad Complutense de Mdrid.

Aquino, F. R. (Ilustraciones como estrategias de enseñanza, Filial Universitaria de Salud Yaguajay. Cuba de 2018). *lustraciones como estrategias de enseñanza*,. Obtenido de <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/05/ilustraciones-ensenanza-estudiantes.html>

Artística, E. C. (10 de 09 de 2018). *Educacion. gob.ec*. Recuperado el 18 de 02 de 2021, de Educacion. gob.ec: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>

Artística, E. C. (12 de agosto de 2018). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/03/guia-educacion-cultural-artistica.pdf>

Avila, A. y. (21 de Febrero de 2010). *UNIVERSIDAD DE CUENCA*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2315/1/tps616.pdf>

Baes, C. (julio de 2000). *La comunicacion Efectiva*. Obtenido de <http://repositorio.biblioteca.intec.edu.do/handle/123456789/238>

Benítez. (Febrero de 2007). *.El proceso de enseñanza- aprendizaje: INTERACCIÓN Y APRENDIZAJE EN LA UNIVERSIDAD*. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>

Betrán, M. (23 de Julio de 2017). *El dibujo y la ilustracion como motores del desarrollo creativo y emocionalen el aula de plastica*. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5738/BETRAN%20TORNER%2C%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Campo, D. (2018). *diseño de un troquel, como material didáctico para un proceso de manufactura*. Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Cardona, M. (14 de OCTUBRE de 2016). *TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS DESTREZAS*, UNIVERSIDAD CENTRAL. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12901/1/T-UC-0010-003-2016.pdf>
- Carrasco, I. (28 de Abril de 2016). *Experiencias de desarrollo de destrezas a través de arte*. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/4930/1/T1907-MEC-Carrasco-Analisis.pdf>
- Castro, M. y. (26 de enero de 2010). *Praxis Pedagógica el papel de la didáctica en la educación básica*. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/321014550_El_papel_de_la_didactica_en_la_educacion_artistica
- (2010). *catálogo de publicaciones del ministerio de educación, educación.es*. España: estudios gráficos Europeos, S.A. Obtenido de <http://www.euridyce.org>
- Cebrian. (10 de febrero de 2011). *ciencias de la información Universidad de Buenos Aires Argentina*. Obtenido de <http://eprints.rclis.org/17487/1/Materiales%20Didacticos.pdf>
- Chipre Florida, F. b. (marzo de 2015). *importancia de los recursos didácticos en el aprendizaje*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/14821/1/Importancia%20de%20los%20recursos%20did%C3%A1cticos%20en%20el%20aprendizaje%20de%20la%20matem%C3%A1tica%20en%20los%20estudiantes%20de%20tercer%20grado%20de%20educaci%C3%B3n%20b%C3%A1sica.pdf>
- Chisaguano. (16 de ENERO de 2016). *Recursos didácticos lúdico-interactivos para la enseñanza-aprendizaje de las obras de arte*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/6680>

- Cubides, F. (2012). *estrategia didactica de la enseñanza orientada desde las fases concreta, grafica y simbolica para el aprendizaje significativo*. Quindio : Universidad.
- Dara, A. (10 de Noviembre de 2017). *Universidad Complutense de Madrid*. Obtenido de file:///C:/Users/Oswaldo/Downloads/Dialnet-DesarrolloDeLasHabilidadesMotricesDeLasPersonasCon-6257564.pdf
- Dominguez. (6 de febrero de 2019). *los materiales didacticos en el aula Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote*. Obtenido de http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/13781/MATERIALES_DIDACTICOS_MOTRICIDAD_FINA_DOMINGUEZ_NIMA_ANGELA_MARIELA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Dominguez, A. (2015). *Efectos del uso de los materiales didacticos en elm desrrollo de la motricidad fina en los niños*. castilla: universidad catolica los angeles cnimbote.
- (2016).*Educacion Artistica en el curriculo de educacion general basica*. Quito.
- EDUCACION, M. D. (18 de 02 de 2020). *LINEAMIENTOS PARA EL PROCESO DE EVALUACIÓN DEL*. Obtenido de <http://istdab.edu.ec/docentes/lineamientos%20evaluaci%C3%B3n%20portafolio.pdf>
- Emprendimiento, P. d. (s.f.). *Programa de Emprendimiento*. Recuperado el 21 de febrero de 2021, de <https://culturaemprededora.files.wordpress.com/2011/08/prototipos.pdf>
- Escobar, I. C. (28 de abril de 2016). *Educacion artistica en el circulo de educacion general basica*,. Obtenido de <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/4930/1/T1907-MEC-Carrasco-Analisis.pdf>
- Estévez Pichs, M. A. (15 de julio de 2017). *en la educación inicial. Un requerimiento de la formación del profesional. Universidad y Sociedad*,. Obtenido de La educación artística en la educación inicial.: <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/670/782>
- Estevez, M. (2017). *la educacion artistica en educacion inicial*. Quito: Universidad Metropolitano.

- Eurydice. (14 de marzo de 2009). (<http://www.educacion.es/cide/>). Obtenido de <https://sede.educacion.gob.es/publivena/educacion-artistica-y-cultural-en-el-contexto-escolar-en-europa/educacion-estadisticas-union-europea-enseñanzas-artisticas/13906>
- Fernández, M. (2014). PROTOTIPOS. *Redalyc.org* , 5.
- Freré, F. (10 de diciembre de 2013). *Materiales Didácticos Estrategia Ludica en el Aprendizaje*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5210301.pdf>
- García Ríos, A. S. (2 de NOVIEMBRE de 2005). *El Artista*,. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87400207>
- González, E. (10 de septiembre de 2003). *didactica de la educacion artistica para primaria*. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utcotopaxi/45292?page=15>
- Herrero, I. M. (julio de 2004). *utilizacion de medios y recursos didacticos en el aula*. Obtenido de <https://webs.ucm.es/info/doe/profe/isidro/merecur.pdf>
- INVOVA, C. (SEPTIEMBRE de 2014). *GOBIERNO DE CHILE*. Obtenido de https://innovacioncomunitaria.files.wordpress.com/2018/10/prototipos_corfo0.pdf
- Kant, E. (2009). *Madrid, Fondo de Cultura Económica*,. Recuperado el 21 de Febrero de 2021, de <https://www.google.com/search?q=La+Ilustraci%C3%B3n+fue+un+amplio+movimiento+de+ideas,+no+s%C3%B3lo+de+car%C3%A1cter+estrictamente+filos%C3%B3fico,+sino+cultural+en+un+sentido+amplio,+que+constituy%C3%B3+un+estado+de+esp%C3%ADritu+y+que+vino+a+impregnar+t>
- LOBATÓN RAMÍREZ. (22 de febrero de 2012). *HABILIDADES Y DESTREZAS PSICOMOTRICES*. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1297/1/2012_Ram%C3%ADrez_Habilidades%20y%20destrezas%20psicomotrices%20en%20alumnos%20con%20discapacidad%20intelectual%20en%20el%20distrito%20de%20La%20Perla%20-%20Callao.pdf

- Lopez, A. (7 de Mayo de 2017). *fundamentos de la enseñanza aritistica en latino america*. Obtenido de <http://otrasvoceseneducacion.org/archivos/218812>
- Manufacturas. (2021). *MANUFACTURAS I TROQUELES*. Recuperado el 20 de Febrero de 2021, de <https://cadcamiutjaa.files.wordpress.com/2017/03/troquelado.pdf>
- Martinez, R. (2014). *Dsarrollo psicomotor mediante las Artes*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Merida, J. (23 de Julio de 2010). *Proceso de frabricacion de moldes de troquel en la industria de jajas plegadizas*. Obtenido de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/08/08_2239_IN.pdf
- MINEDUC. (SEPTIEMBRE de 2020). *Por qué utilizar materiales del entorno para producir material didáctico*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/tips-de-uso/>
- Moran, C. (12 de octubre de 2019). *Incidencia de los recursos didactico en la calidad de aprendizaje significativo*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/45417/1/BFILO-PIN-19P37.pdf>
- Moreno, F. (15 de Diciembre de 2015). *La Influencia de los Materiales Manipulativos durante el Proceso de enseñanza*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752885002.pdf>
- Moreno, L. (20 de Marzo de 2017). *“La Influencia de los recursos didacticos en el aula*. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/405577/TFJML.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moreno, M. (2013). *la manupulacion de los materiales como recursos didacticos en educacion infantil*. Murcia: Universidad Catolica San Antonio de Murcia.
- Murillo, T. y. (10 de Enero de 2013). *RECURSOS DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE; UNIVERSIDAD DE MILAGRO*. Obtenido de [http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/578/3/RECURSOS%20DID%
c3%81CTICOS%20EN%20LA%20ENSE%
c3%91ANZA%20A](http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/578/3/RECURSOS%20DID%c3%81CTICOS%20EN%20LA%20ENSE%c3%91ANZA%20A)

PRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20DEL%20%20c3%81REA%20DE
%20ESTUDIOS%20SOCIALES.pdf

Navarro, P. y. (7 de junio de 2016). *repositorio Universidad Tecnica de Cotopaxi*.
Obtenido de <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3144/1/T-UTC-4093.pdf>

Ocampo, D. (12 de Febrero de 2018). *diseño de un troquel progresivo universidad de Costa Rica*. Obtenido de <http://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr:8080/jspui/bitstream/123456789/5567/1/42735.pdf>

ONU, c. y. (3-9 de marzo de 2006). *Hoja de Ruta para la Educación Artística*.
Obtenido de http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Arts_Edu_RoadMap_es.pdf

Palacios. (2006). *el valor del arte en el proceso educativo*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/340/34004607.pdf>

Palacios, L. (24 de Agosto de 2006). *El valor del arte en el proceso educativo MEXICO*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/340/34004607.pdf>

Pinilla, M. (2011). el prototipo ,actitud creativa de cambio. *redalyc .org*, 8.

Puleo, E. (24 de Abril de 2012). *La evolución del dibujo infantil. Una mirada desde el contexto sociocultural merideño*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/356/35623538016.pdf>

Ramires, L. (22 de febrero de 2012). *HABILIDADES Y DESTREZAS PSICOMOTRICES, PERU*. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1297/1/2012_Ram%20C3%ADrez_Habilidades%20y%20destrezas%20psicomotrices%20en%20alumnos%20con%20discapacidad%20intelectual%20en%20el%20distrito%20de%20La%20Perla%20-%20Callao.pdf

Rengifo, T. (12 de febrero de 2012). *Los Recursos Didácticos y su incidencia en el proceso de enseñanza Quevedo - Los Ríos - Ecuador*. Obtenido de <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/1287>

- Rodriguez, A. F. (2017). ilustraciones como estrategia de enseñanza a la independencia cognositiva en los estudiantes de ciencias medicas. *universidad de salud yaguajay*. Recuperado el 2020, de [https://www.ecured.cu/Las ilustraciones como recurso para ense% C3% B1ar y para aprender](https://www.ecured.cu/Las-ilustraciones-como-recurso-para-ense%C3%B1ar-y-para-aprender)
- Ruales, D. (mayo de 2017). *Una mirada futurista al trabajo del diseñador UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO*. Obtenido de <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/6542/1/131408.pdf>
- Sáenz, A. (septiembre de 2016). *La educación artística en la educación básica, Chihuahua Mexico*. Obtenido de [https://www.rediech.org/inicio/images/k2/ Desarrollo2-articulo2-2.pdf](https://www.rediech.org/inicio/images/k2/Desarrollo2-articulo2-2.pdf)
- Sanchez, M. S. (13 de Julio de 2016). *Ilustracion o Dilucidacion*. Obtenido de http://vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista13_12.pdf
- Superior, C. E. (12 de 08 de 2019). *educacion.gob.ec EGB Superior*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Superior.pdf>
- Torner, B. (23 de JULIO de 2017). <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5738/BETRAN%20TORNER%2C%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Obtenido de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/5738/BETRAN%20TORNER%2C%20MARIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Torres, E. (2008). *orientaciones metodologicas y didacticas*. loja: imprenta cosmos.
- TORRES, O. (2013). *la educacion a travez del arte como instrumento instrumento basico de la enseñanza superior*. España : universidad autonoma de nuevo leon españa.
- Velasquez, B. (2010). *La creatividad como practica para el desarrollo del cerebro*. *Scielo.org*.
- Velásquez, R. (13 de Diciembre de 2010). *La creatividad como práctica para el desarrollo del cerebro, Cundinamarca, Colombia*. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/tara/n13/n13a14.pdf>

Ventura, C. y. (Enero de 2013). *Programa de uso del material didáctico basado en el*. Obtenido de <https://revistas.unitru.edu.pe/index.php/PET/article/download/410/349>

Villamizar, G. (289 de Abril de 2012). *LA CREATIVIDAD DESDE LA PERSPECTIVA DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/551/55124596015.pdf>

Zamorano, R. y. (14 de septiembre de 2017). *Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de la enseñanza*. Obtenido de Universidad Metropolitana de Ciencias de la Enseñanza: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/estped/v43n1/art25.pdf>

Anexos

Anexo 1 ficha de observación y encuesta

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Ficha de observación

Unidad educativa: primero de abril

Área: educación artística

Tema: informe de investigación

Problema: ausencia de recursos didácticos

Fecha: 15/ 07/ 2020

duración:

Docente responsable: Lema Oswaldo

Ítems	Respuesta			Observaciones
	S	N	AV	
Los docentes trabajan con los libros del estado como recursos didácticos	✓			lo que mas hay
Los docentes tienen recursos didácticos propios	✓	✓	✓	no utilizan todos los días
Qué tipo de recursos didácticos tienen los docentes				Proyector
Las autoridades controlan los recursos didácticos a los docentes		✓		no hacen visitas Aulicas
En el área de educación artística existe recursos didácticos		✓		Parlante / Proyector.
Los alumnos utilizan materiales concretos para el aprendizaje		✓		Hasta el momento No
Existe recursos didácticos para aplicar las técnicas de ilustración		✓		Ninguno
Los estudiantes conocen las técnicas de ilustración		✓		Saben Colorear.
conocen los recursos didácticos		✓		Solo Proyectores.

S= si

AV= a veces

N= nunca

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN BÁSICA

Encuesta a ser aplicada a los estudiantes de noveno (D)

Objetivo de la encuesta: Establecer la importancia del material didáctico “**recursos didácticos troquelados**” en el proceso enseñanza – aprendizaje de las técnicas de ilustración.

Instrucción: Estimados estudiantes lean detenidamente cada pregunta y marque según su criterio la respuesta, su información será muy valiosa.

1. ¿A utilizado el material didáctico “troqueles y prototipos” como herramienta de trabajo en horas de educación artística?

a. Si ()

b. No ()

2. ¿Qué tanto conoce sobre el manejo de los recursos didácticos como material concreto para el aprendizaje?

a. Mucho ()

b. Poco ()

c. Nada ()

3. ¿El docente facilita el material didáctico adecuado para impartir sus clases?

a. Frecuentemente ()

b. Ocasionalmente ()

c. Nunca ()

4. ¿Con qué frecuencia utiliza usted el material didáctico en su clase de educación artística?

a. Siempre ()

b. A veces ()

d. Nunca ()

5. ¿estarían de acuerdo en elaborar su propio material didáctico para la enseñanza de las artes?

Si ()

No ()

Tal vez ()

6. ¿Creé que la ilustración ayuda a mejorar y desarrollar los sentidos en el área de educación artística?

Totalmente de acuerdo ()

De acuerdo ()

Desacuerdo ()

7. ¿Usted considera que la utilización de recursos didácticos troquelados en las clases de educación artística hace un proceso dinámico y divertido?

Si ()

No ()

8. ¿El recurso didáctico más utilizado en el área de Educación Artística ha sido?

Libros ()

Medios impresos ()

Medios audiovisuales ()

Otro ()

9. ¿Considera que el texto de Educación? ¿Cultural y Artística proporcionado por el Mineduc es importante para los estudiantes?

Importante ()

Poco importante ()

Nada importante ()

10. ¿Ha elaborado usted conjuntamente con los docentes recursos didácticos para el área de educación artística empleando material reciclado?

Frecuentemente ()

Ocasionalmente ()

Nunca ()

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

Anexos 2 Validación de los Especialistas



Latacunga /21/12/2020

Mg. Ximena Parra
Docente de la carrera de Diseño Gráfico

Presente:

Distinguido Máster reciba un fraterno y atento saludo y a la vez me permito mediante la presente manifestar mi respeto e interés en su excelente criterio de conocimiento y experiencia, para que, Valide la propuesta “Taller creativo; Observo, Aplico, y Aprendo, para desarrollar Habilidades y Destrezas de los estudiantes de noveno año en el área de Educación Artística.” que se aplicará simultáneamente en la hora de clase establecido por la Unidad Educativa Primero de Abril.

De mi parte, aceptaré todas las sugerencias y criterios que usted emita para mejorar dicha propuesta en bien de la Educación General Básica.

Sabiendo de su buena voluntad y colaboración estamos seguro que usted aceptara ser especialista evaluador por ende sírvase de ofrecerme la siguiente información:

Nombre y Apellido: Marcela Ximena Parra Pérez	CI. (0102937299)
Profesión: Diseñadora	Institución donde trabaja: Universidad Técnica de Cotopaxi
Títulos Obtenidos	
Pregrado: Diseñador	
Institución: Universidad del Azuay Año:...(2004)	
Postgrado: Diseño Multimedia	
Institución: Universidad del Azuay Año:...(2013)	
Número de Registro de Senescyt:(1033-13-86042489)	
Número de publicaciones: (4)	
Años de experiencia en el ámbito educativo: (9)	
Teléfono: (096825752)	

Agradezco de antemano su tiempo, atenciones y apoyo.

Atentamente

J. Oswaldo lema G.

FORMATO VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación “Taller didáctico; Observo, Aplico, y Aprendo, para desarrollar Habilidades y Destrezas de los estudiantes de noveno año en el área de Educación Artística.” De acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

La presente guía se acompaña de resultados **cuantitativos** que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; para otorgar una calificación a cada pregunta, para ello utilizará una escala descendente donde; (5 = Excelente) (4 = Muy Buena) (3 = Buena) (2 = Regular) (1 = Insuficiente)

Indicadores	Validación
Fundamentación de la propuesta.	5
Estructuración interna de la propuesta.	4
Importancia de la propuesta.	5
Aplicabilidad de la propuesta.	5
Valoración integral de la propuesta.	4

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

	SUGERENCIA	RECOMENDACIONES
I.	Más variedad en las técnicas de pintado	Ver tendencias de colores, formas y estilos que les gusta a los chicos
II.		
III.		
IV.		
V.		

Gracias por su colaboración

Atentamente,



CI. 0102937299

PhD. Melquiades Mendoza Pérez.
 Docente de la UTC
 Presente:

Distinguido PhD reciba un fraterno y atento saludo y a la vez me permito mediante la presente manifestar mi respeto e interés en su excelente criterio de conocimiento y experiencia, para que, Valide la propuesta “Taller creativo; Observo, Aplico, y Aprendo, para desarrollar Habilidades y Destrezas de los estudiantes de noveno año en el área de Educación Artística.” que se aplicará simultáneamente en la hora de clase establecido por la Unidad Educativa Primero de Abril.

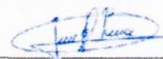
De mi parte, aceptaré todas las sugerencias y criterios que usted emita para mejorar dicha propuesta en bien de la Educación General Básica.

Sabiendo de su buena voluntad y colaboración estamos seguro que usted aceptara ser especialista evaluador por ende sírvase de ofrecerme la siguiente información:

Nombre y Apellido: Melquiades Mendoza Pérez	CI. 1756415491
Profesión:	Institución donde trabaja:
Títulos Obtenidos	
Pregrado Lic. Pedagogía- Psicología	
Institución Universidad Pedagógica José de La Luz y Caballero .Año 1989	
Postgrado: Máster en Educación. IPLAC. Cuba 1996	
PhD. Ciencias Pedagógicas. Universidad Pedagógica Frank País. Cuba 2004	
Número de publicaciones. 30 articulos , 5 libros y tres capítulos de libros	
Años de experiencia en el ámbito educativo:.....(30)	
Teléfono:..... (09875611949	

Agradezco de antemano su tiempo, atenciones y apoyo.

Atentamente



J. Oswaldo lema G.

FORMATO VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación “Taller didáctico; Observo, Aplico, y Aprendo, para desarrollar Habilidades y Destrezas de los estudiantes de noveno año en el área de Educación Artística.” De acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

La presente guía se acompaña de resultados **cuantitativos** que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; para otorgar una calificación a cada pregunta, para ello utilizará una escala descendente donde; (5 = Excelente) (4 = Muy Buena) (3 = Buena) (2 = Regular) (1 = Insuficiente)

Indicadores	Validación
Fundamentación de la propuesta.	4
Estructuración interna de la propuesta.	5
Importancia de la propuesta.	5
Aplicabilidad de la propuesta.	5
Valoración integral de la propuesta.	5

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

	SUGERENCIA	RECOMENDACIONES
I.		
II.		
III.		
IV.		
V.		

Gracias por su colaboración

Atentamente,



Firma

CI. 1756415491

MsC Sergio Chango
Docente de la: UTC.
Presente:

Distinguido Máster reciba un fraterno y atento saludo y a la vez me permito mediante la presente manifestar mi respeto e interés en su excelente criterio de conocimiento y experiencia, para que, Valide la propuesta “Taller creativo; Observo, Aplico, y Aprendo, para desarrollar Habilidades y Destrezas de los estudiantes de noveno año en el área de Educación Artística.” que se aplicará simultáneamente en la hora de clase establecido por la Unidad Educativa Primero de Abril.

De mi parte, aceptaré todas las sugerencias y criterios que usted emita para mejorar dicha propuesta en bien de la Educación General Básica.

Sabiendo de su buena voluntad y colaboración estamos seguro que usted aceptara ser especialista evaluador por ende sírvase de ofrecerme la siguiente información:

Nombre y Apellido: Sergio chango	CI. (0502372170)
))	
Profesión: DOCENTE	
Títulos Obtenidos	
Pregrado: Ing. Diseño Grafico	
Institución: ... Uniandes	Año: ... (x)
Postgrado: Mg en Post producción Audiovisual Digital	
Institución:	Año: ... (x)
Número de Registro de Senescyt: (x)	
Años de experiencia en el ámbito educativo: (6)	

Agradezco de antemano su tiempo, atenciones y apoyo.

Atentamente



J. Oswaldo Iema G.

FORMATO VALIDACIÓN DE ESPECIALISTAS

Usted ha sido seleccionado para que valore uno de los resultados alcanzados en la investigación “Taller didáctico; Observo, Aplico, y Aprendo, para desarrollar Habilidades y Destrezas de los estudiantes de noveno año en el área de Educación Artística.” De acuerdo a la efectividad de su desempeño profesional.

La presente guía se acompaña de resultados **cuantitativos** que se constituye en el resultado sobre el cual debe emitir sus juicios; tomando como referencia los indicadores; para otorgar una calificación a cada pregunta, para ello utilizará una escala descendente donde; (5 = Excelente) (4 = Muy Buena) (3 = Buena) (2 = Regular) (1 = Insuficiente)

Indicadores	Validación
Fundamentación de la propuesta.	5
Estructuración interna de la propuesta.	4
Importancia de la propuesta.	5
Aplicabilidad de la propuesta.	4
Valoración integral de la propuesta.	4,85

Puede aportar sugerencias para el perfeccionamiento de la propuesta en cada indicador.

	SUGERENCIA	RECOMENDACIONES
I.	Optimización de materiales con un criterio ecológico.	Indagar sobre la optimización de recursos desde la parte sustentable y sostenible
II.	Proponer integración creativa desde los estudiantes incentivando a que construyan sus propios prototipos.	Generar un flujo trabajo que dinamice investigación de materiales para construir plantillas con reutilización de recursos.
III.	Revisar la condición de forma.	
IV.		
V.		

Gracias por su colaboración

Atentamente,



Firma

CI. 0502372170

Anexo 3 evaluación diagnóstico para los usuarios

20/12/2020

cuestionario Nº 2 fin de taller | Print - Quizizz

Quizizz

cuestionario Nº 2 fin de taller

14 Questions

NAME : _____

CLASS : _____

DATE : _____

1. ¿Qué es el Arte para ti?

a) Un mundo lleno de imaginación

b) La belleza del entorno

c) Todo lo que el hombre realiza para expresar el mundo real o imaginario

2. Sabes que es la ilustración

a) Pintar

b) Aplicar técnicas y pigmentos de manera libre y espontanea, para transmitir comunicación visual.

c) colorear

d) no se

3. Cuantos tipos de ilustración conoces

a) diez

b) veinte

c) algunas

d) las diez mas usadas

4. Sabes que son los recursos didácticos.

a) simples materiales

b) material concreto que ayuda en el aprendizaje

c) libros y cuestionarios

5. Sabes lo que es un Troquel

a) UN CORTE CON FORMA DE FIGURA

b) una matriz

c) un punzón

d) otra cosa

6. Que es un prototipo

- a) Un modelo o patrón que esta en observación antes de ser aplicado
- b) un objeto igual al otro
- c) Un objeto real

7. Ahora que conoces la técnica de ilustración la aplicarás

- a) DE MEJOR MANERA
- b) NO LA APLICARAS
- c) A VESES

8. TE GUSTARON LOS RECURSOS DIDACTICOS TROQUELADOS

- a) SI MUCHO
- b) UN POCO
- c) NADA

9. LOS PROTOTIPOS TE AYUDAN A.

- a) REALIZAR LA ILUSTRACION GRAFICA
- b) NO ME AYUDA A REALIZAR LA ILUSTRACION

10. LOS RECURSOS DIDACTICOS JUNTO CON LA ILUSTRACION TE DESPIERTAN

- a) DE UN SUEÑO
- b) LOS SENTIDOS HUMANOS
- c) EL SINTIDO DEL TRABAJO

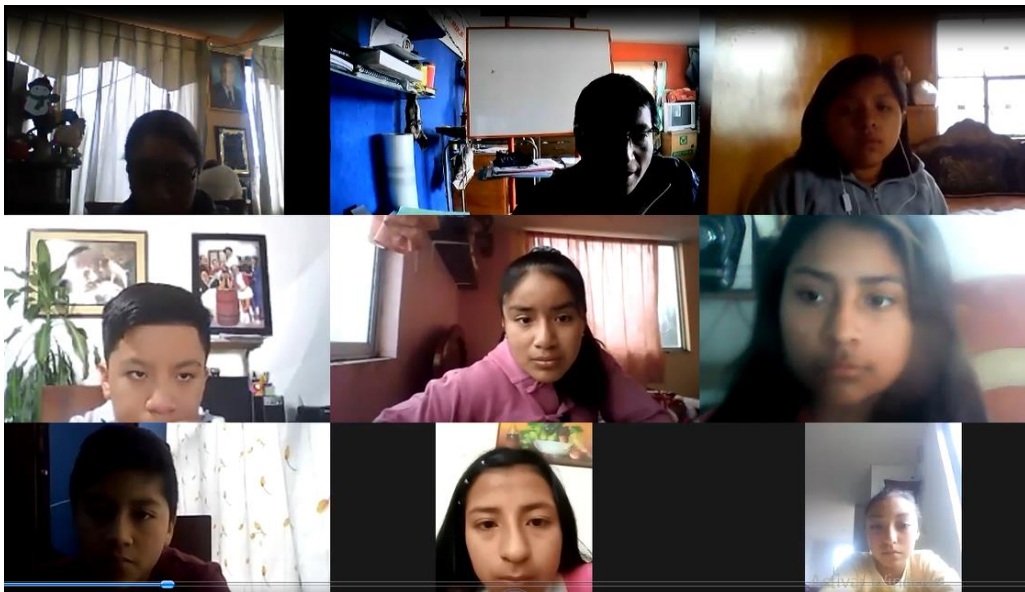
11. CREES QUE EL TALLER DIDACTICO TE AYUDO A MEJORAR LA MOTRICIDAD?

- a) FINA
- b) GRUESA
- c) TODAS LAS ANTERIORES

Anexo 4 evaluación diagnóstica digital por la plataforma quizizz

Buscar		Informes		Lecciones <small>nuevo</small>	Introduzca el código
	Damaris T (Damaris T) 1 intento	20	100% Precisión	17690 Puntuación	Correo electrónico a progenitor
	oswaldo lema (Orlando ...) 1 intento	20	100% Precisión	16830 Puntuación	Correo electrónico a progenitor
	Matheo M (Matheo Mull...) 1 intento	19	95% Precisión	16510 Puntuación	Correo electrónico a progenitor
	josue t (Josue Toaquiza) 1 intento	19	95% Precisión	16340 Puntuación	Correo electrónico a progenitor
	Nayeli Toaquiza (Nayeli ...) 1 intento	18	90% Precisión	15710 Puntuación	Correo electrónico a progenitor
	Fernanda Pilatasig (Fer...) 2 intentos	19	95% Precisión	15130 Puntuación	Correo electrónico a progenitor
	Aldo Curay (Aldo Curay) 2 intentos	17	85% Precisión	14670 Puntuación	Correo electrónico a progenitor
	toxicom1759V Z (me*) 2 intentos	17	85% Precisión	13770 Puntuación	Correo electrónico a progenitor
	cristina proaño (cristina...) 1 intento	14	70% Precisión	11710 Puntuación	Correo electrónico a progenitor
	Jhonatan L (Jhonatan) 2 intentos	1	0% Precisión	0 Puntuación	Correo electrónico a progenitor


Anexo 4 aplicación del taller observo, aplico y aprendo



app.genially.com/editor/5fdff5e5c87e5a0d83b504cd

QUE ES LA ILUSTRACION

LA ILUSTRACION ES UNA COMPOSICION DE TRAZOS, PIGMENTOS, TECNICAS, IMAGINACION DONDE LA IDEA PRINCIPAL DEL AUTOR ES COMUNICAR




Activar Windows

app.genially.com/editor/5fdff5e5c87e5a0d83b504cd

QUE ES UN TROQUEL

ES UNA PIEZA DE CUALQUIER MATERIAL CORTADA EN FORMA DE FIGURA MEDIANTE UNA PRECISION, O CORTE A LASER




Activar Windows

app.genially.com/editor/5fdff5e5c87e5a0d83b504cd

QUE ES UN PROTOTIPO

MODELO O PATRON QUE ESTA EN EXPERIMENTACION CON FINES DE MEJORA ANTES DE SER APLICADO EN LA REALIDAD.



Activar Windows

