

**ABManias: Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el desarrollo del dibujo Académico en la Materia Técnicas y Materiales para estudiantes de Primer Semestre de Artes Plásticas en la Universidad Industrial de Santander IPRED.**

**Angie Tatiana Toloza Bautista**

**Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestro en Artes Plásticas**

**Director**

**Juan Crisanto García Perea**

**Universidad Industrial de Santander**

**Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia**

**Programa de Artes plásticas Bucaramanga**

**Bucaramanga**

**2024**

## **Dedicatoria**

Dedico este trabajo, a las próximas generaciones de estudiantes la Universidad Industrial de Santander.

## **Agradecimientos**

A mi madre, cuyo apoyo incondicional y aliento han sido mi pilar a lo largo de este camino; a mis profesores, cuya guía y sabiduría me han inspirado a buscar la excelencia; y a mis compañeros de clase y nuevos estudiantes, por su pasión compartida por el arte.

Este trabajo está dedicado a todos ustedes, exijan lo mejor.

## Tabla de contenido

1	Planteamiento del Problema .....	17
2.	Objetivos .....	21
	2.1 Objetivo General.....	21
	2.2 Objetivos Específicos.....	22
3.	Justificación .....	22
4.	Antecedentes Conceptuales .....	24
	4.1 Antecedente Local: .....	24
	4.2 Antecedente Nacional .....	25
	4.3 Antecedente Internacional .....	27
5	Estado del Arte.....	27
	5.1 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en la educación artística actual .....	27
	<b>5.1.2 Componentes Principales de las TIC. Las TIC incluyen una variedad de Herramientas y plataformas tecnológicas, entre las que se destacan: .....</b>	<b>28</b>
	<b>5.1.3 Funciones de las TIC en la Educación .....</b>	<b>28</b>
	<b>5.1.4 Metodologías actuales sobre TIC en el dibujo académico .....</b>	<b>29</b>
	<b>5.1.5 Conectivismo y Autonomía en el Arte.....</b>	<b>32</b>
	<b>5.1.6 Recorrido en las pedagogías pasadas de siglo XIX, Conectivismo en la educación y Pedagogías emergentes E- learning B-learning y M-learning .....</b>	<b>34</b>

	5
<b>5.1.7 El Conectivismo como Pedagogía Emergente.</b> .....	<b>41</b>
<b>5.1.7.1 Crisis y Nuevas Propuestas en Educación.</b> .....	<b>41</b>
<b>5.1.8 E. learning B-Learning y M Learning como Parte de las Pedagogías Emergentes</b> .....	<b>42</b>
<b>5.1.8.1 E-learning.</b> .....	<b>42</b>
5.2 Enseñanza del Dibujo.....	43
<b>5.2.1 Desarrollo Histórico de la Enseñanza del Dibujo</b> .....	<b>44</b>
<b>5.2.3 Evolución del Enfoque Educativo</b> .....	<b>46</b>
<b>5.2.3.1 El Dibujo en la época Contemporánea</b> .....	<b>47</b>
5.3 Objeto Virtual de Aprendizaje .....	48
<b>5.3.1 ¿Qué es un OVA, ¿cómo surgió y cómo contribuye al aprendizaje?</b> .....	<b>48</b>
<b>5.3.4 Implementación de los OVA en la educación superior</b> .....	<b>51</b>
5.4 El video para implementar un OVA .....	52
<b>5.4.1 Historia y Desarrollo del Video como Tecnología</b> .....	<b>52</b>
<b>5.4.2 Beneficios del uso de vídeos como OVA</b> .....	<b>56</b>
El uso de vídeos en el aula ofrece múltiples beneficios: .....	56
<b>5.4.3 Estructura Pedagógica del Vídeo</b> .....	<b>56</b>
<b>5.4.4 Funciones del vídeo en la enseñanza</b> .....	<b>57</b>
<b>5.4.5 Estímulo al Aprendizaje Activo</b> .....	<b>57</b>
6 Análisis preliminar de la Materia Técnicas y Materiales Artísticos .....	58
6.1 Análisis de Técnicas y Materiales Artísticos .....	59
<b>6.1.1 Plan de Curso</b> .....	<b>59</b>

	6
<b>Contenido Programático .....</b>	<b>60</b>
<b>6.1.2 Plan de acción.....</b>	<b>62</b>
<b>6.1.2.2 Estrategia educacional o plan de acción: .....</b>	<b>62</b>
<b>6.1.3 Plan de clase.....</b>	<b>64</b>
<b>Contenido Programático .....</b>	<b>64</b>
<b>6.1.4 Formato de asistencia .....</b>	<b>67</b>
<b>6.1.5 Caracterización de los estudiantes de primer semestre de técnicas y materiales, Estadísticas y Resultados de la Encuesta del 1 de junio de 2024-1 y 2024-2 .....</b>	<b>68</b>
<b>7 Diseño y Desarrollo del OVA.....</b>	<b>72</b>
<b>7.1 Estructura del Taller Virtual .....</b>	<b>73</b>
<b>7.1.1 Introducción/Teoría.....</b>	<b>74</b>
<b>7.1.2 Evaluación/Reflexión .....</b>	<b>75</b>
<b>7.2 Conceptualización del OVA: .....</b>	<b>77</b>
<b>7.2.1 Presentación del OVA: .....</b>	<b>77</b>
<b>7.3 Desarrollo de contenidos.....</b>	<b>78</b>
<b>7.2.2 Clase 2 ¿Cual Elegir? Papeles para Dibujo. El texto describe los tipos de papeles utilizados en el dibujo, sus características y cómo afectan el trazo de distintos lápices: .....</b>	<b>79</b>
<b>7.2.3 Clase 3, Tipos de línea .....</b>	<b>80</b>
<b>7.2.3 Clase 4. Ejercicio de Línea y Control Tonal en Dibujo. Este ejercicio explora cómo el uso de líneas variadas, la presión del lápiz y la textura del papel pueden simular luz, sombra y crear efectos tonales en dibujo. ....</b>	<b>84</b>

	7
<b>7.2.4 Clase 5, Esfera en diferentes tipos de línea.....</b>	<b>85</b>
<b>7.2.5 Evaluación en el proyecto ABmanías.....</b>	<b>89</b>
8 Planificación de los 5 VIDEO Tutoriales .....	103
8.1 Actividad autogestionada tipo video lección .....	103
9. Estrategias de Evaluación y Retroalimentación.....	114
11 Resultados y proceso.....	120
12 conclusiones.....	123
Referencias Bibliográficas .....	124
Apéndices.....	129

### Lista de Tabla

<b>Tabla 1</b> Plan de Curso .....	<b>59</b>
<b>Tabla 2</b> Cronograma.....	<b>61</b>
<b>Tabla 3</b> Plan de Acción.....	<b>62</b>
<b>Tabla 4</b> Evaluación .....	<b>63</b>
<b>Tabla 5</b> Tipos de línea.....	<b>81</b>
<b>Tabla 6,</b> Videos en función de cada clase, Cronograma .....	<b>91</b>
<b>Tabla 7</b> Unidad en la que ABManías complementarí la información sobre técnicas y materiales artísticos. ....	<b>93</b>
<b>Tabla 8</b> Formato para video-lección autogestionada Clase1 .....	<b>103</b>
<b>Tabla 9</b> Formato para video-lección autogestionada Clase2 .....	<b>105</b>
<b>Tabla 10</b> Formato para video-lección autogestionada Clase3. ....	<b>107</b>
<b>Tabla 11</b> Formato para video-lección autogestionada Clase4. ....	<b>109</b>
<b>Tabla 12</b> Formato para video-lección autogestionada Clase5.....	<b>112</b>

## Lista de Figuras

<b>Figura 1 Tipos de linea .....</b>	<b>81</b>
<b>Figura 2 Explicacion ejercicio clase 3 .....</b>	<b>83</b>
<b>Figura 3 Videos de clase 5 esfera en diferentes tipos de línea.....</b>	<b>85</b>
<b>Figura 4 Esfera en valores tonales.....</b>	<b>86</b>
<b>Figura 5 Esfera en Lineas Horizontales.....</b>	<b>88</b>
<b>Figura 6Clase 5 esfera con línea curva .....</b>	<b>89</b>
<b>Figura 7 Evaluacion Virtual Clase 1 de ABmanias .....</b>	<b>90</b>
<b>Figura 8 Unidad en la que ABManías complementarí la información sobre técnicas y materiales artísticos. ....</b>	<b>94</b>
<b>Figura 9 Formato de Evaluacion de Google .....</b>	<b>96</b>
<b>Figura 10 Ejercicio Clase 2 de Karol Fonseca(2024).....</b>	<b>97</b>
<b>Figura 11 Ejercicio Camilo Alarcon (2024).....</b>	<b>97</b>
<b>Figura 12 Ejercicio clase 4 de Camilo Alarcon (2024).....</b>	<b>98</b>
<b>Figura 13Ejecicia Clase 4 de Camilo Alarcon (2024) .....</b>	<b>99</b>
<b>Figura 14 Vista del Formato de encuesta de Googloe (2024).....</b>	<b>100</b>
<b>Figura 15 Fases de ABmanias.....</b>	<b>101</b>
<b>Figura 16 Presentacion de ABmanias .....</b>	<b>102</b>

## Glosario

**Dibujo Académico:** Disciplina artística basada en la representación precisa de modelos naturales o escultóricos, enfocada en el análisis anatómico, el estudio de las proporciones, la perspectiva y la precisión formal. Constituye un fundamento técnico esencial en las artes visuales

**Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA):** recurso digital diseñado para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Incluye contenidos educativos estructurados de manera interactiva para promover la comprensión y el aprendizaje autónomo.

**El Conectivismo:** Es una teoría del aprendizaje para la era digital, que toma como base el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos.

**Técnicas y Materiales: Técnicas y Materiales:** Asignatura del primer semestre en la Universidad Industrial de Santander, orientada a la formación en diversas técnicas de dibujo y al manejo especializado de materiales artísticos, promoviendo el desarrollo de competencias técnicas y creativas en las artes visuales.

**Colaboración Estudiantil:** proceso mediante el cual los estudiantes trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, compartiendo ideas, discutiendo conceptos y realizando proyectos de manera conjunta.

**Aprendizaje Autónomo:** Modalidad de aprendizaje en la cual los estudiantes toman el control de su propio proceso educativo, avanzando a su propio ritmo y utilizando recursos que les permitan reforzar y aplicar los conocimientos adquiridos.

**Video:** Un vídeo (en algunos países latinoamericanos pronunciado «video») es un sistema de grabación y reproducción de imágenes.

**Composición Visual:** técnica artística que se refiere a la disposición y organización de elementos visuales dentro de una obra de arte, buscando crear un equilibrio estético y una comunicación efectiva del mensaje visual.

**Recursos Multimedia:** Herramientas digitales que combinan texto, imágenes, audio y video para presentar información de manera interactiva y atractiva, facilitando la comprensión de conceptos complejos.

**Retroalimentación:** Personalizada: Comentarios y evaluaciones específicas dirigidas a cada estudiante sobre su desempeño y progreso, con el objetivo de proporcionar orientación y apoyo individualizado para mejorar sus habilidades y conocimientos.

**Evaluación Formativa:** Proceso de evaluación continua que tiene como objetivo monitorear el aprendizaje de los estudiantes, proporcionando retroalimentación inmediata y ayudando a identificar áreas de mejora durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**E Learning:** es un método educativo que utiliza internet y tecnología digital para brindar acceso a contenido de aprendizaje de manera remota. Este modelo permite a los estudiantes estudiar desde cualquier lugar y en horarios flexibles, ofreciendo recursos como videos, actividades interactivas y foros. Puede realizarse de forma sincrónica (en tiempo real) o asincrónica (a ritmo propio), lo que facilita el aprendizaje autónomo y personalizado. Su principal ventaja es la flexibilidad y accesibilidad, permitiendo a los estudiantes gestionar su tiempo y aprendizaje de manera independiente.

**HTML (HyperText Markup Language):** Lenguaje de marcado estándar utilizado para diseñar y estructurar el contenido de páginas web. HTML define la estructura fundamental de una página mediante el uso de etiquetas, las cuales especifican la presentación de elementos como texto, imágenes, enlaces, videos y otros componentes en los navegadores web.

**Asincrónico:** se refiere a cualquier proceso o actividad que no ocurre al mismo tiempo o de manera simultánea, sino que se realiza en momentos separados o a intervalos diferentes.

**Virtual:** un espacio digital simulado, como en los videojuegos o la realidad virtual, donde los usuarios pueden interactuar como si estuvieran en un lugar real.

**No formal:** El aprendizaje no formal es aquel que ocurre fuera del sistema educativo oficial, de manera estructurada y planificada, pero sin certificaciones formales. Ejemplos incluyen talleres, cursos libres y actividades comunitarias.

## Resumen

**Título:** ABManias: Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para el desarrollo del dibujo Académico en la Materia Técnicas y Materiales para estudiantes de Primer Semestre de Artes Plásticas en la Universidad Industrial de Santander IPRED.

**Autor:** Angie Tatiana Toloza Bautista

**Palabras Clave:** Video, Dibujo Académico, Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), El Conectivismo, Tecno-Metodología, Técnicas y Materiales, Colaboración Estudiantil, Aprendizaje Autónomo, Composición Visual, Recursos Multimedia, Retroalimentación, Evaluación Formativa, E Learning, HTML, asincrónica, virtual, no formal.

### Descripción

Esta tesis de práctica docente se centra en la creación e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) diseñado para complementar el estudio del dibujo académico en estudiantes de primer semestre en la Universidad Industrial de Santander, específicamente en la asignatura Técnicas y Materiales. El objetivo principal es mejorar la experiencia de aprendizaje mediante una metodología virtual E-learning que utiliza un lenguaje HTML, diseño web y videos, fomentando la colaboración, promoviendo el aprendizaje autónomo y proporcionando herramientas prácticas y multimedia de manera informal. La propuesta se organizará en cinco clases, en las cuales los estudiantes explorarán cada material a su propio ritmo.

La implementación del OVA busca abordar los desafíos actuales de la enseñanza del dibujo en un entorno cada vez más digitalizado, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más profunda y significativa.

## **Abstract**

**Title:** ABManias: Virtual Learning Object (VLO) for the management of Academic drawing in the subject Techniques and Materials for First Semester students of Fine Arts at the Industrial University of Santander IPRED.

**Author:** Angie Tatiana Toloza Bautista

**Keywords:** Video, Academic Drawing, Virtual Learning Object (VLO), Connectivism, Techno-Methodology, Techniques and Materials, Student Collaboration, Autonomous Learning, Visual Composition, Multimedia Resources, Feedback, Formative Assessment, E-Learning, HTML, asynchronous, virtual, non-formal.

**Description:** This teaching practice thesis focuses on the creation and implementation of a Virtual Learning Object (VLO) designed to complement the study of academic drawing in first semester students at the Industrial University of Santander, specifically in the subject Techniques and Materials. The main objective is to improve the learning experience through a virtual E-learning methodology that uses HTML language, web design and videos, encouraging collaboration, promoting autonomous learning and providing practical and multimedia tools in an informal way. The proposal will be organized in five classes, in which students will explore each material at their own pace.

The implementation of the VLO seeks to address the current challenges of teaching drawing in an increasingly digitalized environment, offering a deeper and more meaningful learning experience.

## Introducción

El futuro es cada vez más digital. En la Universidad Industrial de Santander, el programa de artes plásticas forma parte del Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia, y su modalidad es semipresencial. Los estudiantes asisten los jueves, viernes y sábados. Hay más carga académica en los primeros semestres, que disminuye en los niveles superiores al centrarse en ejecutar conceptos sin practicar técnicas repetitivamente. Las clases virtuales son solo en casos específicos o cuando el docente no puede asistir presencialmente o para reponer una clase. Los estudiantes tienen casi toda la semana para desarrollar sus trabajos de manera autodidacta, aplicando conceptos compositivos y técnicos.

En este contexto, ¿cómo puede un estudiante obtener una imagen clara de los conceptos necesarios y resolver sus dudas en dibujo sin la guía continua de un docente? Aquí es donde un recurso virtual de aprendizaje como ABmanías cobra relevancia, ya que proporciona una guía confiable y accesible desde la virtualidad. Este recurso combina elementos de formación formal y no formal, lo que permite a los estudiantes no solo acceder a contenidos técnicos estructurados, sino también explorar y aprender de manera autónoma en horarios flexibles.

La Comunicación (TIC) facilita que los estudiantes exploren conceptos clave a su propio ritmo y de manera autónoma. Diseñado para los estudiantes de primer semestre de la Universidad Industrial de Santander 2024-2, este OVA ofrecerá acceso práctico y flexible a técnicas básicas de dibujo académico. A través de esta herramienta, los estudiantes podrán fortalecer sus habilidades en dibujo y recibir retroalimentación en un foro, lo que les permitirá monitorear su progreso y recibir orientación tanto del docente como de sus compañeros. Este enfoque fomenta la complementariedad entre la formación formal impartida en la universidad y la formación no formal que los estudiantes pueden desarrollar en casa, integrando ambos espacios de aprendizaje en un mismo proceso continuo.

Dado que muchos estudiantes provienen de la educación pública y no tienen conocimientos previos en dibujo académico, el OVA incluirá videos de alta calidad que presentarán ejercicios adecuados para principiantes. Una encuesta realizada el 1 de junio de 2024-1 a 20 estudiantes de la misma asignatura reveló que el 65% de los encuestados tenía menos de seis meses de experiencia en dibujo académico, mientras que solo el 5% tenía más de tres años de experiencia. El material en video, desarrollado con una metodología E-learning integrada al OVA, ofrecerá acceso constante y sin restricciones de tiempo, permitiendo a los estudiantes practicar de manera estructurada y resolver problemas sin la presión de las fechas de entrega. Este recurso promueve la resiliencia y fomenta la corrección de errores al enfocarse en identificar y superar dificultades en el proceso de aprendizaje.

Además de resolver errores comunes, ABmanías facilitará la colaboración entre estudiantes, incentivará el aprendizaje autónomo y desarrollará ejercicios prácticos que aplican los conceptos aprendidos, utilizando contenido audiovisual, gráficos, videos y material de lectura. Este recurso no solo responde a la necesidad de profundizar en el aprendizaje del dibujo académico, sino que también se alinea con los principios de la formación no formal, ofreciendo un entorno accesible, interactivo y personalizado.

Los estudiantes a menudo enfrentan dificultades técnicas durante todo el curso, que pueden ser superadas mediante una metodología estructurada y accesible. La flexibilidad del OVA también beneficiará a aquellos con dificultades para acceder a recursos prácticos, fomentando un proceso de aprendizaje continuo tanto en el aula como en el entorno fuera de ella. Esto refuerza la idea de que una combinación entre las modalidades formales y no formales puede enriquecer significativamente la experiencia educativa en el ámbito artístico.

## 1 Planteamiento del Problema

La educación artística en Colombia enfrenta múltiples desafíos, especialmente en los niveles secundario y universitario, que incluyen tanto problemas estructurales como de fondo. Aunque el Ministerio de Educación se ha enfocado principalmente en las escuelas públicas, los problemas se mantienen similares en los niveles secundario y universitario.

Lo cierto es que la mayoría de instituciones educativas del sector formal, carecen de infraestructura y estamos lejos de tenerla: aulas y talleres especializados, maestros y maestras de educación artística formados para atender las potencialidades y diversidad de talentos que se pueden encontrar en las instituciones. (Ministerio de educación,1997, p.23).<sup>1</sup>

La egresada Marcela García, quien concluyó su carrera en 2021, relató que las clases se realizaban en aulas no adaptadas para las necesidades de las artes plásticas y que carecían de las herramientas tecnológicas necesarias.

“Marcela García instalaciones antes del COVID -19 2020: Estaba ubicado en el edificio de música Daniel Casas, sus condiciones eran pésimas, no estaba diseñada ni adaptada, para las clases, no teníamos las herramientas tecnología nada, entonces la verdad era muy difícil, ellos se excusan de que como es cada 15 días u ocho ellos no pueden ahondar más en la técnica se da todo muy por encima cosa que es absurda porque son cinco años” 2024<sup>2</sup>.

Los estudiantes de Artes Plásticas en la Universidad Industrial de Santander (UIS) han enfrentado dificultades debido a la falta de espacios y recursos adecuados. Antes de la inauguración del nuevo

---

<sup>1</sup>Ministerio de educación nacional: educación artística (1997) Pag 23

<sup>2</sup> Artista Platica Silvia Marcela García Pineda

edificio de bienestar en 2022, las clases de esta disciplina se impartían en el edificio de música Daniel Casas, un espacio con condiciones inapropiadas para la enseñanza de artes plásticas. La escasez de recursos, como computadoras con software especializado, que finalmente fueron adquiridos y colocados en el nuevo edificio en 2024-1, generó una brecha considerable en la formación de los estudiantes más antiguos, quienes no pudieron beneficiarse de estos avances.

Además, Los alumnos que ingresan a la universidad pública suelen contar con una formación educativa limitada en artes plásticas, debido a la escasa formación que reciben en la educación básica y media. En muchas instituciones educativas no se les ofrece una educación artística con continuidad ni un enfoque claro, lo que dificulta el desarrollo de habilidades prácticas esenciales en esta área. Al llegar a la universidad, estos estudiantes se enfrentan al reto de entrar en un entorno que supone que ya poseen un nivel básico en diversas técnicas y disciplinas artísticas, como el dibujo académico y la pintura. Esta falta de preparación previa es notoria y se convierte en un obstáculo en su proceso de formación profesional.

Esta situación evidencia un dilema en el enfoque curricular del programa, que parte de la premisa de que los estudiantes ya poseen conocimientos previos en técnicas tradicionales. Sin embargo, a lo largo de la formación, no se implementan estrategias suficientes para abordar estas carencias técnicas. Las clases de prácticas bidimensionales y tridimensionales se limitan a sesiones de cuatro horas cada quince días, y el programa otorga a los estudiantes una autonomía considerable para practicar de manera independiente desde sus hogares el resto de la semana. No obstante, esta autonomía carece de una mentoría continua y retroalimentación en tiempo real, lo cual limita el proceso de corrección de errores y el aprendizaje efectivo en técnicas fundamentales.

Los estudiantes realmente no tienen la formación necesaria en áreas como el dibujo académico, que es fundamental para un desarrollo profesional. Una encuesta a estudiantes de primer semestre en el curso de Técnicas y Materiales 2024-1 mostró que el 65% lleva menos de seis meses practicando dibujo académico, y solo el 5% tiene más de tres años de experiencia. Esto indica una

clara brecha entre los conocimientos previos esperados y la realidad formativa de los estudiantes en la educación pública universitaria. La mayoría proviene de colegios públicos donde se prioriza la enseñanza de ciencias duras y competencias en lectura crítica para asegurar un buen desempeño en las pruebas del ICFES (Instituto Colombiano para la Evaluación de la Educación Superior). Esta priorización crea un desequilibrio, ya que en muchos de estos colegios la educación artística no es una prioridad.

Este desbalance también es evidente en los métodos y recursos que se ofrecen en el programa de Artes Plásticas. Si bien el taller de Técnicas y Materiales Artísticos ofrece nueve encuentros de encuentros presenciales cada quince días hasta que termina el curso son alrededor de 38 horas de encuentros presenciales y 108 horas autónomas sumando alrededor de 140 horas del curso en los que se introduce a los estudiantes a conceptos básicos de dibujo y técnicas materiales, el tiempo de práctica es insuficiente y no se puede suponer que el estudiante en su autonomía cumpla al pie de la letra con su estudio individual más si no tiene guía o trabaja de manera autodidacta. Al finalizar estos encuentros, los estudiantes deben continuar su práctica de manera independiente de domingo a jueves, siguiendo las pautas establecidas por el docente en una bitácora o una corta clase de 4 hora para 30 estudiantes. Sin embargo, el aprendizaje del dibujo académico y profesional requiere años de práctica continua, con acompañamiento presencial para desarrollar precisión en proporciones, manejo del volumen y teoría del valor tonal que dará paso a la pintura, elementos fundamentales en el trabajo artístico. La encuesta realizada a los estudiantes el 1 de Julio del 2024-1 a los estudiantes de técnicas y materiales muestra que el tiempo destinado a la enseñanza del dibujo académico en su tiempo libre es insuficiente reduciendo a menos de dos horas diarias para que adquieran un dominio básico del dibujo, lo que compromete su formación en disciplinas que requieren una comprensión técnica profunda el programa de artes plástica supone que los estudiantes en su autonomía el tiempo libre de domingo a jueves, practican y eso es un error más si los estudiantes nunca experimentaron las técnicas las clases están diseñadas de tal forma en que se inicia un nuevo tema pero no se profundiza en corregir cada problema en vivo de manera técnica.

El programa de Artes Plásticas, con un enfoque en el arte conceptual, tiene el desafío de suplir las carencias técnicas de los estudiantes y lograr un equilibrio entre la expresión artística contemporánea y la formación en habilidades tradicionales. La pandemia de COVID-19 demostró esa falta de conexión con las nuevas tecnologías y la necesidad de migrar a modalidades de enseñanza virtual y semipresencial han dejado un importante aprendizaje en cuanto a las oportunidades de integrar herramientas digitales en la formación artística. Según María Angulo. (2022), el desarrollo de habilidades digitales ha dejado de ser un tema accesorio y debe ser un asunto central en América Latina, donde la disparidad en el acceso a la conectividad y recursos tecnológicos sigue afectando la distribución del aprendizaje. En la UIS, el programa de Artes Plásticas maneja una modalidad semipresencial en la que los estudiantes realizan la mayor parte de sus trabajos desde casa y asisten presencialmente solo algunos días a la semana. Esto plantea la pregunta de hasta qué punto la virtualidad puede ser una herramienta efectiva para mejorar las habilidades técnicas en un área tan práctica como el dibujo académico.

El programa de Artes Plásticas, con un enfoque en el arte conceptual, tiene el desafío de suplir las carencias técnicas de los estudiantes y lograr un equilibrio entre la expresión artística contemporánea y la formación en habilidades tradicionales. La pandemia de COVID-19 demostró esa falta de conexión con las nuevas tecnologías y la necesidad de migrar a modalidades de enseñanza virtual y semipresencial han dejado un importante aprendizaje en cuanto a las oportunidades de integrar herramientas digitales en la formación artística. Según María Angulo. (2022), "América Latina necesita no perder el impulso de estos últimos años, donde la educación se ha vuelto un primer tema en agenda. La conciencia sobre el desarrollo de habilidades digitales ya no es un tema adicional o un tema accesorio. Es el momento para que sea prioritario, para que se una a los proyectos educativos y proyectos de calidad que cada país defina, para que las métricas que los mecanismos digitales permiten usar nos den información de primera mano, y para, sin olvidar el humanismo, entender el rol que juega la tecnología y el desarrollo de estas habilidades emocionales y este conocimiento de la realidad, que es tan importante para un estudiante cuando

enfrente un mercado laboral o cuando enfrente una decisión de educación superior y de proyecto de vida".

En la UIS, el programa de Artes Plásticas maneja una modalidad semipresencial en la que los estudiantes realizan la mayor parte de sus trabajos desde casa y asisten presencialmente solo algunos días a la semana. Esto plantea la pregunta de "qué tan efectiva puede ser la virtualidad como herramienta para mejorar las habilidades técnicas en un área tan práctica como el dibujo académico".

El programa de Artes Plásticas de la UIS se enfrenta a un desafío en cuanto a su enfoque de formación. Los estudiantes carecen de preparación técnica en áreas básicas como el dibujo académico, lo que afecta el desarrollo de sus habilidades y su entrada al campo laboral. Utilizar tecnologías de aprendizaje a distancia y herramientas digitales podría ser una solución para que adquieran competencias técnicas sólidas y se mantengan actualizados en tendencias del arte contemporáneo. No obstante, es clave revisar los métodos pedagógicos para equilibrar técnica y conceptualización, favoreciendo el desarrollo integral de los estudiantes en la formación artística colombiana.

**¿Cómo pueden los estudiantes de primer semestre de la materia técnicas y materiales adquirir mayores habilidades para el dibujo de manera virtual.**

## **2. Objetivos**

### **2.1 Objetivo General**

Implementar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) desde la creación de videos con una metodología E-learning, permitiendo complementar el estudio del dibujo académico entre los estudiantes del primer semestre de técnicas y Materiales Artísticos de la Universidad Industrial de Santander

## 2.2 Objetivos Específicos

- Caracterizar las necesidades los ejercicios y prácticas realizadas en clase para identificar las dificultades en el aprendizaje del dibujo académico mediante encuesta.
- Desarrollar ejercicios de autoaprendizaje mediante actividades y prácticas básicas que aborden las áreas de mejora en las habilidades de dibujo, con los estudiantes.
- Diseñar y producir material didáctico de cinco videos, mediante una serie de contenidos que expliquen, paso a paso, técnicas de dibujo académico, ejemplificando errores comunes y sus correcciones de manera clara.
- Crear un Objeto virtual de Aprendizaje para el manejo del dibujo académico, a través del lenguaje HTML del sitio web WIX, donde se contemple el protocolo básico: introducción cronograma, material de apoyo, visualización y evaluación de contenido.
- Promover el aprendizaje colaborativo fomentando la interacción entre estudiantes a través del OVA.

## 3. Justificación

El dibujo es una técnica que los estudiantes dan por sentada y no profundizan en ellas adecuadamente siendo la base para la pintura y escultura. Técnicas y materiales aborda diversidad en el manejo del material para el dibujo y construcción de formas, pero se le dedica menos de dos meses del semestre en la asignatura.

El aprendizaje de la técnica del dibujo académico requiere un conocimiento profundo del material, soporte, construcción, valores tonales, presión, textura y técnicas mixtas, Sin embargo, los estudiantes suelen fallar en estas áreas hasta el final del curso electivo. Sus composiciones tienden a ser centradas, evitan los valores tonales porque no saben hacer transiciones limpias, y, como resultado, trabajan en estilos naif o pop. Las formas son desproporcionadas y la figura humana no supera las imágenes preconcebidas por los niños. Incluso al copiar imágenes, no saben camuflarlas correctamente, y la cuadrícula a menudo está mal realizada y sobresale del fondo blanco. Sus paisajes carecen de atmósfera, y las pinturas suelen estar sucias y contaminadas con otros colores. Estos problemas técnicos no se resuelven porque no practican lo suficiente.

El uso de un OVA puede facilitar el estudio del dibujo académico entre los estudiantes, mediante una metodología conectivista centrada en la técnicas y materiales artísticos mediante una metodología estructurada fácil de entender y de ejecutar para un estudiante.

Este enfoque se basa en la necesidad de adaptar el proceso educativo y estilos de aprendizaje. Actualmente, estudiantes universitarios están cada vez más acostumbrados a utilizar tecnologías digitales en su vida diaria y esperan que estas herramientas también se integren en el contexto educativo.

Además, el uso de tecnologías digitales puede ser especialmente beneficioso para estudiantes que tienen dificultades para acceder a recursos educativos tradicionales o que necesitan una mayor flexibilidad en su horario de estudio. Una OVA puede proporcionar retroalimentación personalizada y recursos adicionales para ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión y

habilidades en el dibujo, respondiendo así a su necesidad de apoyo adicional en el proceso de aprendizaje.

#### **4. Antecedentes Conceptuales**

ABmanias manejo una variedad de referentes conceptuales y dos modelos metodológicos para elaborarse.

##### **4.1 Antecedente Local:**

El presente documento es un trabajo de grado: Desarrollo de material formativo basado en metodologías y técnicas didácticas que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Ergonomía cognitiva y sociocultural ofrecida por la escuela de Diseño Industrial UIS”. Fue elaborado por Diana Carolina Jaimes Moreno bajo la dirección de María Fernanda Maradei García en la Universidad Industrial de Santander (UIS). El trabajo busca diseñar y desarrollar material formativo innovador para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en la asignatura Ergonomía cognitiva y sociocultural. Este material incluye la implementación de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) en genially y el uso de un Aula Virtual de Aprendizaje (AVA) en Microsoft teams para promover la participación y motivación de los estudiantes. El documento enfatiza la necesidad de incorporar Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la educación profesional, destacando características como la interactividad y la accesibilidad. Se propone el uso de metodologías activas que transformen la enseñanza tradicional en una experiencia más dinámica y participativa para los estudiantes por medio de clases por zoom y el uso de la plataforma institucional.

Se llevaron a cabo pruebas de verificación y eficiencia del uso del material formativo desarrollado. Estas pruebas incluyeron la medición de tiempo, errores y clics necesarios para completar tareas específicas. Las evaluaciones también consideraron las limitaciones impuestas por la cuarentena del Covid-19, adaptándose a métodos de inspección virtual. Gabriel, D .Las puntuaciones obtenidas por las Aulas virtuales (92.3) y la herramienta tipo OVA (93.5) en las escalas SUS pueden clasificarse en el 10% superior de puntuaciones, El trabajo concluye que la implementación De las TIC y metodologías activas en la enseñanza de la Ergonomía cognitiva y sociocultural puede mejorar significativamente la participación y el rendimiento académico de los estudiantes.

#### **4.2 Antecedente Nacional**

El documento es un proyecto de grado titulado: Creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (O.V.A) para el docente de primera infancia que le permita el desarrollo de talleres de artes plásticas para potencializar la motricidad fina en los niños del Hogar Infantil Rafael García Herreros. Fue elaborado por Luz Ángela Hernández Rico y Jeimy Andrea Gamboa Figueroa, bajo la dirección de Andrea Karina García, en la Corporación Universitaria Minuto de Dios, en el año 2014 Bogota. El proyecto surge de la práctica profesional realizada en el Hogar Infantil Rafael García Herreros, donde se identificó una deficiencia en las estrategias metodológicas usadas por los docentes para desarrollar la motricidad fina y la educación artística en los niños. La importancia de los recursos didácticos para el desarrollo motricidad fina. en la primera infancia se destaca como crucial para el desarrollo cognitivo, social y cultural del niño El proyecto adopto un enfoque mixto de investigación, combinando métodos descriptivos y exploratorios dentro de un marco cualitativo utilizando el modelo praxeológico

(Juliao, 2002.pag 40-43).previo para el análisis de entrevistas y recolección de datos estadísticos de los estudiantes y docentes para luego en segunda fase de JUZGAR poder identificar cuáles son las necesidades que nos entregan los maestros y como nosotros de manera objetiva logramos ver las necesidad de la primera infancia para ello el diseño y la aplicación de talleres de dibujo artístico iniciarían la fase de ACTUAR donde la disciplina artística y la didáctica nos darán insumos para lograr una herramienta que simplifique el trabajo del docente y amplifique el conocimiento integral por medio de la tecnología. La OVA se realizó en la página web <http://www.flashmo.com/> Actualmente, no pude tener acceso ya que la página está caída, pero en el proyecto se encuentran los soportes y se plantean ejercicios didácticos en cuanto a la combinación de colores, sonidos e incluso texturas, para que fuera atractivo para el público joven. Maneja con facilidad de conceptos de ley de la educación formal e informal en Colombia en referente a la educación formal e informal.

AB manías, encaja como un material complementario a nivel informal según el ministerio de educación por consiguiente está a disposición del estudiante que desee ampliar su conocimiento.

### **4.3 Antecedente Internacional**

El conectivismo se distingue como una teoría de aprendizaje diseñada para abordar los desafíos que la era digital plantea en la educación y el manejo del conocimiento. Esta teoría, creada por George Siemens en 2004, postula que la naturaleza del aprendizaje ha cambiado debido al rápido crecimiento de la información y la interconexión generada por la tecnología. A diferencia de teorías tradicionales como el conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, que sitúan el aprendizaje como un proceso que ocurre principalmente dentro del individuo, el conectivismo propone que el aprendizaje puede y debe ocurrir a través de redes y conexiones externas. Esto incluye no solo los conocimientos adquiridos individualmente, sino también aquellos almacenados y accesibles a través de recursos tecnológicos, como bases de datos y redes informáticas.

Los principios del conectivismo resaltan la habilidad de los aprendices para conectar distintos nodos o fuentes de información especializada.

Según Siemens (2004), el conocimiento no reside únicamente en el individuo, sino en su habilidad para acceder a recursos y conocimientos almacenados externamente, lo que permite una actualización continua. Esto es fundamental en un contexto donde la “vida media” del conocimiento se reduce rápidamente debido al crecimiento exponencial de la información.

En el ámbito educativo, el conectivismo fomenta un modelo donde la conexión y redes de aprendizaje personal convirtiéndose en una habilidad clave. La teoría subraya que el aprendizaje es un proceso continuo en el que saber dónde encontrar la información. Asimismo, promueve la toma de decisiones como proceso de aprendizaje, siendo un entorno de información cambiante, la habilidad para seleccionar, evaluar y aplicar la información relevante es esencial.

## **5 Estado del Arte**

### **5.1 Las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC en la educación artística actual**

Las TIC son un conjunto de herramientas tecnológicas, dispositivos y sistemas que facilitan la creación, almacenamiento, procesamiento y transmisión de información. Estas tecnologías permiten la gestión de datos de manera eficiente y rápida, optimizando el acceso a la información. El término TIC abarca una amplia gama de recursos tecnológicos, tales como computadoras, teléfonos móviles, internet, redes, software, plataformas digitales, entre otros (Sánchez Ávila, 2023, p. 3-10).

**5.1.2 Componentes Principales de las TIC.** Las TIC incluyen una variedad de Herramientas y plataformas tecnológicas, entre las que se destacan:

- ❖ **Hardware:** Dispositivos físicos como computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes, impresoras, servidores, entre otros (Bueno Gil, 2016, p. 17).
- ❖ **Software:** Programas y aplicaciones que permiten realizar tareas específicas, desde procesadores de texto hasta software de diseño como AutoCAD, SolidWorks, y programas de gestión del conocimiento (Sánchez Ávila, 2023, p.6).
- ❖ **Redes de comunicación:** Infraestructura que permite la conexión y el intercambio de información, como redes locales, internet, y redes móviles (Navarrete Artime, 2006, p. 4).
- ❖ **Servicios en la nube:** Plataformas que permiten almacenar y acceder a datos de forma remota, facilitando el trabajo colaborativo y el acceso a la información en tiempo real (Navarrete Artime, 2006, p. 5).

### **5.1.3 Funciones de las TIC en la Educación**

El uso de las TIC en la educación se ha expandido rápidamente debido a su capacidad para transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunas de las funciones clave de las TIC en el ámbito educativo incluyen:

- ❖ **Acceso a la información:** proporcionan acceso a una vasta cantidad de recursos educativos, incluyendo bibliotecas virtuales, bases de datos académicas, y recursos multimedia interactivos. (Navarrete Artime, 2006, p. 4).
- ❖ **Comunicación y colaboración:** A través de plataformas digitales, las TIC permiten la interacción y la colaboración entre estudiantes, docentes y expertos, sin importar la ubicación geográfica. Herramientas como videoconferencias, foros de discusión y plataformas de aprendizaje en línea (Navarrete Artime, 2006, p. 4).
- ❖ **Personalización del aprendizaje:** Permiten personalizar el contenido educativo según las necesidades y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, facilitando trayectorias de aprendizaje individualizadas. (Sánchez Ávila, 2023, p.9).
- ❖ **Simulación y modelado:** En disciplinas como el dibujo, las TIC permiten realizar simulaciones y modelados en 2D y 3D, ofreciendo una experiencia de aprendizaje práctica (Sánchez Ávila, 2023 6-7).

#### **5.1.4 Metodologías actuales sobre TIC en el dibujo académico**

El uso de las TIC ha dado lugar a una serie de metodologías innovadoras que transforman la el aprendizaje del dibujo académico. Estas metodologías no solo mejoran las competencias técnicas, sino también fomentan el desarrollo de habilidades colaborativas, creativas y críticas. Se describen las principales metodologías actuales aplicadas en el dibujo académico con TIC.

**5.1.4.1 Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).** Esta metodología permite a los estudiantes desarrollar habilidades mediante la realización de proyectos que abordan problemas reales. En el ámbito del dibujo académico, se emplean programas como AutoCAD o SolidWorks para crear

diseños técnicos y artísticos. De este modo, los estudiantes no solo ponen en práctica los conceptos teóricos, sino que también fortalecen competencias como la resolución de problemas, la colaboración y el pensamiento crítico.

En este contexto, los proyectos pueden incluir la elaboración de planos arquitectónicos, el diseño de objetos tridimensionales o la planificación de estructuras mecánicas, aplicando técnicas avanzadas de dibujo técnico mediante herramientas CAD.

**5.1.4.1.1 Ventaja:** Promueve el aprendizaje significativo al integrar la teoría con proyectos prácticos. Además, fortalece competencias clave como la resolución de problemas, la colaboración y el pensamiento crítico. (Sánchez Ávila, 2023, p. 330).

**5.1.4.1.2 Desventaja:** Requiere tiempo y recursos significativos tanto del estudiante como del docente. Puede ser difícil para los estudiantes menos autónomos, que necesitan más orientación y apoyo (Bueno Gil, 2016, p. 25).

**5.1.4.2 El Flipped Classroom, o Aula Invertida.** Es una metodología en la que los estudiantes acceden a los contenidos teóricos fuera del aula. (por ejemplo, videos o lecturas) y usan el tiempo de clase para realizar actividades prácticas y resolver problemas bajo la supervisión del docente. En el dibujo, los estudiantes pueden aprender sobre el uso de software de diseño gráfico o CAD en casa y luego aplicar esos conocimientos en el aula para realizar proyectos de diseño.

Aplicación en el dibujo académico: Los estudiantes ven tutoriales sobre AutoCAD o SketchUp en casa y luego en clase realizan diseños, resuelven problemas o perfeccionan proyectos con la ayuda del profesor.

#### **5.1.4.2.1 Ventaja:**

- ❖ Permite a los estudiantes experimentar y visualizar objetos complejos en 3D sin los costos ni las limitaciones físicas de los materiales reales. Mejora la precisión y comprensión de los conceptos técnicos.

#### **5.1.4.2.2 Desventaja:**

- ❖ Requiere tiempo y recursos significativos tanto del estudiante como del docente. Puede ser difícil para los estudiantes menos autónomos, que necesitan más orientación y apoyo (Bueno Gil, 2016, p. 25).
- ❖ El software especializado puede ser costoso y no estar disponible para todos los estudiantes o instituciones. Requiere habilidades técnicas avanzadas, lo que puede suponer una barrera para algunos estudiantes que no están familiarizados con estas herramientas.

**5.1.4.3 Gamificación.** Es una metodología que introduce elementos de juegos en el proceso educativo para motivar y comprometer a los estudiantes. En el ámbito del dibujo académico, esta metodología puede implicar la creación de retos o competencias de diseño, donde los estudiantes utilizan programas de diseño como AutoCAD o SketchUp para completar tareas o resolver problemas de forma creativa.

Aplicación en el dibujo académico: Los estudiantes pueden participar en concursos de diseño, enfrentándose a desafíos de dibujo técnico en un entorno competitivo o lúdico.

#### **5.1.4.3.1 Ventaja:**

- ❖ Fomenta la creatividad y la superación personal en un ambiente dinámico y entretenido

#### ***5.1.4.3.2 Desventaja:***

- ❖ Puede desviar la atención de los objetivos educativos si el enfoque en la competencia o el juego se vuelve excesivo.
- ❖ No todos los estudiantes responden bien a los entornos competitivos, lo que puede generar estrés en algunos casos (Bueno Gil, 2016, p. 33)

#### ***5.1.5 Conectivismo y Autonomía en el Arte***

La teoría del aprendizaje formulada por George Siemens (2004) sostiene que el aprendizaje no es un proceso lineal, sino una serie de conexiones que las personas establecen con diversas fuentes de conocimiento.

Este enfoque es particularmente relevante en la era digital, los estudiantes deben aprender a navegar entre múltiples fuentes de conocimiento. Según Siemens, deben desarrollar la capacidad de establecer redes de aprendizaje y adaptarse a entornos cambiantes, habilidades esenciales en el arte digital, donde la innovación y la adaptación continua son cruciales para el desarrollo creativo.

En el contexto de la educación artística, el conectivismo permite acceder a una red de técnicas que enriquezcan. A través de plataformas en línea y redes sociales, los estudiantes de arte pueden aprender de otros artistas, participar en comunidades creativas y descubrir nuevas herramientas y tendencias en tiempo real. La capacidad de conectar con fuentes de conocimiento externas permite a los estudiantes explorar una variedad de estilos y enfoques y adaptarse a los cambios constantes del entorno artístico digital. De esta manera, el conectivismo complementa el aprendizaje autónomo, ya que ayuda a los estudiantes a encontrar inspiración y a desarrollar su propio estilo mediante la interacción con otros artistas y fuentes de conocimiento.

**5.1.5.1 Rol de las TIC en el Aprendizaje Autónomo del Arte.** En la era digital, las TIC permiten a los estudiantes acceder a tutoriales, videos, ejercicios interactivos y plataformas de aprendizaje que enriquecen el proceso educativo y fomentan la autonomía. En el contexto de la educación artística, estas tecnologías no solo facilitan el acceso al conocimiento, sino que también permiten que los estudiantes compartan sus creaciones, reciban retroalimentación y colaboren con otros artistas. Según el Ministerio de Educación Nacional de Colombia (2013), las TIC son esenciales para promover una educación autónoma y activa, pues brindan a los estudiantes la oportunidad de aprender a su propio ritmo y de desarrollar habilidades que les serán útiles en su futuro profesional.

El proyecto de Contreras y Martínez en el Colegio Parroquial San Carlos subraya, al proporcionar a los estudiantes una plataforma de autoaprendizaje que les permite explorar sus ideas artísticas y aprender a utilizar herramientas digitales de creación, facilitando una transición hacia una educación más flexible y personalizada. Además, el acceso a tutoriales y recursos en línea permite que los estudiantes adquieran habilidades prácticas en la edición y diseño digital, competencias cada vez más solicitadas en el mercado laboral.

**5.1.5.1.1 Hacia una Educación Artística Autónoma.** El aprendizaje autónomo es una pieza clave en la educación artística moderna, ya que permite que los estudiantes desarrollen una mayor sensibilidad y habilidad para gestionar su propio proceso creativo. Este enfoque fomenta la autorregulación, la capacidad de autoevaluación, y la creatividad, habilidades que son esenciales para el desarrollo de artistas independientes y críticos. La autonomía en el aprendizaje artístico permite que los estudiantes se apropien de su proceso educativo y exploren su creatividad sin las restricciones de un currículo rígido, adaptándose a las necesidades de cada individuo y promoviendo una experiencia de aprendizaje significativa.

Además, la teoría del conectivismo y las herramientas tecnológicas complementan este enfoque al proporcionar a los estudiantes acceso a redes de conocimiento y a recursos en línea que enriquecen su aprendizaje. Las plataformas de autoaprendizaje y las redes sociales permiten a los estudiantes de arte digital conectarse con otros artistas, aprender de sus experiencias y descubrir nuevas

técnicas y estilos. Este enfoque integrado de autonomía, conectividad y tecnología crea un entorno de aprendizaje dinámico y accesible, que facilita el desarrollo de habilidades artísticas y digitales en un entorno adaptado a las necesidades de la era digital.

### ***5.1.6 Recorrido en las pedagogías pasadas de siglo XIX, Conectivismo en la educación y Pedagogías emergentes E- learning B-learning y M-learning***

**5.1.6.1 Recorrido en las pedagogías del siglo pasado.** El conductismo, el cognitivismo y el constructivismo son tres teorías fundamentales que han orientado el diseño de entornos educativos. Estas perspectivas surgieron antes de que la tecnología transformara significativamente los procesos de aprendizaje. No obstante, en las últimas décadas, el uso de herramientas tecnológicas ha cambiado profundamente la manera en que las personas adquieren conocimiento, exigiendo la adaptación de estas teorías a contextos sociales contemporáneos. Vaill (1996) plantea que “el aprendizaje debe constituir una forma de ser”, destacando la necesidad de incluir actitudes y acciones que permitan a los individuos enfrentar escenarios cambiantes.

El conectivismo emerge como teoría adecuada para la era, integrando conceptos de caos y redes. Según Siemens (2004), el aprendizaje ocurre en entornos donde los elementos son cambiantes y no completamente controlados por el individuo, enfatizando la importancia de navegar redes externas para adquirir conocimiento. Las pedagogías emergentes responden a estos cambios tecnológicos y sociales, promoviendo prácticas flexibles que fomentan el autoaprendizaje. En este contexto, modalidades como el E-learning (completamente en línea) y el B-learning (combinación de enseñanza presencial y digital) utilizan tecnologías digitales para facilitar el aprendizaje, requiriendo que los docentes mantengan espacios comunicativos activos y guíen a los estudiantes en su proceso educativo.

**5.1.6.1.1 Conductismo en la Educación.** Fundado por John B. Watson, se centra en el estudio del comportamiento observable, excluyendo la mente y la conciencia. Esta corriente se basa en experimentos de condicionamiento clásico realizados por Iván Pavlov, quien demostró que los perros podían asociar un sonido con la llegada de comida, generando una respuesta condicionada. Watson extendió esta idea al comportamiento humano, sugiriendo que las Respuestas a estímulos son automáticas. Posteriormente, B.F. Skinner desarrolló el “condicionamiento operante”, que enfatiza cómo las consecuencias de una acción (recompensas o castigos) influyen en la probabilidad de que esa acción se repita, aplicando así el conductismo en el ámbito educativo.

El conductismo comenzó formalmente con Watson (1913) , cuando publicó “Psychology as the Behaviorist Views It”, argumentando como psicología debía ser una ciencia natural enfocada en la conducta. Pavlov contribuyó significativamente con su investigación sobre el condicionamiento clásico, mientras que Skinner amplió estas ideas al introducir el condicionamiento operante, que se centra en cómo las consecuencias afectan el comportamiento futuro. Aunque inicialmente se centró en la psicología, El conductismo impactó en la educación y sociología. Promoviendo una visión del ser humano como un organismo que responde a estímulos externos sin intervención de procesos mentales o emocionales.

#### **5.1.6.1.1.1 Ventajas del Conductismo**

- ❖ **Evaluación Objetiva:** Facilita la medición y cuantificación del progreso estudiantil, permitiendo a los docentes adaptar sus estrategias en función de resultados precisos.
- ❖ **Modificación de Conducta:** Utiliza refuerzos para fomentar conductas positivas y reducir las negativas, mejorando la disciplina y el rendimiento en el aula.
- ❖ **Estímulo en el Aprendizaje:** A través de recompensas, incentiva la participación activa y fortalece la comprensión y retención del contenido.

- ❖ **Versatilidad:** Su aplicabilidad en educación especial y psicoterapia demuestra su eficacia en contextos diversos.
- ❖ **Desarrollo de Confianza:** Refuerzos constantes generan seguridad en el estudiante para afrontar nuevos retos.

#### **5.1.6.1.1.2 Desventajas del Conductismo:**

- ❖ **Reduccionismo:** Tiende a simplificar el comportamiento humano a respuestas mecánicas ante estímulos externos, ignorando factores internos como pensamientos y emociones (DeMar, 2024, p. 3).
- ❖ **Alumno pasivo:** El enfoque enfatiza la memoria y puede resultar rígido, impidiendo el tratamiento de respuestas no previstas (Celi, 2012, p. 16).
- ❖ **Falta de autonomía:** Los alumnos realizan actividades definidas sin explorar procesos internos, y el maestro controla unidireccionalmente la clase (Celi, 2012, p. 17).
- ❖ **Poca interacción con el maestro:** El docente intenta controlar el comportamiento del alumno a través de recompensas, lo que puede llevar a una motivación extrínseca en lugar de convicción (Cecil, 2012, p. 18).

**5.1.6.1.2 Cognitivismo:** El cognitivismo emergió en las décadas de 1950 y 1960 como respuesta a las limitaciones del conductismo, impulsado por avances en la tecnología de computadoras que ofrecieron una nueva metáfora para entender la mente humana. Pioneros como Allan Newell y Herbert Simón desarrollaron modelos que comparaban el procesamiento mental con el funcionamiento de un ordenador, permitiendo explorar conceptos como la memoria y el aprendizaje de manera más científica.

Este enfoque estudia los procesos mentales y su influencia en la adquisición y uso del conocimiento, diferenciándose del conductismo al centrarse en cómo las personas perciben y organizan la información. El cognitivismo considera un desarrollo continuo que integra ideas de la neurociencia, la inteligencia artificial y la psicología cognitiva, una de sus ramas más importantes,

Analiza cómo las personas procesan información y cómo esto influye en su comportamiento. En resumen, el cognitivismo no solo busca explicar el funcionamiento de la mente, sino también aplicar estas explicaciones a problemas prácticos en áreas como la educación y la tecnología (Fierro, 2011).

Los inicios del cognitivismo están vinculados a la computadora moderna y a la teoría de la información (1940-1955), donde se comenzó a ver al cerebro como una máquina lógica.

#### **5.1.6.1.2.1 Ventajas del Cognitivismo-**

- ❖ **Enfoque en Procesos Mentales:** Permite un estudio profundo de los procesos mentales internos, fundamental para comprender cómo las personas aprenden y resuelven problemas (Fálcon, 1999).
- ❖ **Aplicaciones Prácticas:** Ha facilitado desarrollos en áreas como la inteligencia artificial y la educación, proporcionando modelos para simular procesos cognitivos (Fálcon, 1999).
- ❖ **Interdisciplinariedad:** Integra conocimientos de diversas disciplinas como la neurociencia y la lingüística, enriqueciendo la comprensión del comportamiento humano (Fálcon, 1999; Fierro, 2011).

#### **5.1.6.1.2 Desventajas del Cognitivismo**

- ❖ **Reduccionismo:** Tiende a simplificar los procesos mentales al compararlos con computaciones mecánicas, ignorando aspectos emocionales y sociales del comportamiento humano (Fálcon, 1999).
- ❖ **Desatención a Contextos Sociales:** Puede pasar por alto cómo el contexto social y cultural influye en los procesos cognitivos individuales (Fálcon, 1999; Fierro, 2011).

**5.1.6.1.3 Constructivismo.** Tiene sus raíces en las ideas de filósofos y psicólogos que han influido en la comprensión del aprendizaje humano. Desde el siglo XVIII, pensadores como Vico y Kant comenzaron a explorar.

Como los individuos construyen su conocimiento a partir de sus experiencias. Vico argumentaba que el conocimiento se basa en las estructuras cognitivas del individuo, mientras que Kant diferenciaba entre el conocimiento fenoménico y la esencia de las cosas.

A mediados del siglo XX, el constructivismo se consolidó como un enfoque educativo significativo, influenciado por la crítica al positivismo y los avances en la física. La obra de Ludwig Von Bertalanffy sobre sistemas y el principio de incertidumbre de Heisenberg resalta la importancia del contexto y la subjetividad en la interpretación de la realidad.

#### **5.1.6.1.3.1 Ventajas del Constructivismo:**

- ❖ **Aprendizaje Activo:** Participación activa de los estudiantes, convirtiéndolos en protagonistas su propio aprendizaje, aumentando su motivación e interés (Ortiz Granja, 2015).
- ❖ **Desarrollo de Pensamiento Crítico:** Fomenta el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas mediante la participación activa de los estudiantes en discusiones y actividades prácticas. (Ortiz Granja, 2015).
- ❖ **Aprendizaje Personalizado:** Permite Ajustar las estrategias de enseñanza a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante (Ortiz Granja, 2015).
- ❖ **Colaboración y Trabajo en Equipo:** Fomenta el trabajo colaborativo, donde los estudiantes aprenden unos de otros y desarrollan habilidades sociales y emocionales importantes (Ortiz Granja, 2015).
- ❖ **Conexión con la Realidad:** Facilita la contextualización del aprendizaje, Permitiendo a estudiantes relacionar contenidos con su vida cotidiana y experiencias previas, favoreciendo un aprendizaje significativo (Ortiz Granja, 2015).

### *5.1.61.3.2 Desventajas del Constructivismo*

- ❖ **Dependencia del Docente:** Requiere que los docentes estén altamente capacitados para guiar el proceso de aprendizaje, lo cual puede ser un desafío en algunos contextos educativos (Ortiz Granja, 2015).
- ❖ **Desigualdades en el Aprendizaje:** Las diferencias en oportunidades o habilidades previas entre estudiantes pueden llevar a disparidades en el aprendizaje si no se manejan adecuadamente (Ortiz Granja, 2015).
- ❖ **Evaluación Compleja:** La naturaleza subjetiva del aprendizaje constructivista dificulta la evaluación estandarizada y puede complicar la medición del éxito educativo (Ortiz Granja, 2015).
- ❖ **Requiere Más Tiempo:** Este enfoque puede demandar más tiempo para cubrir los contenidos curriculares debido a su proceso reflexivo y profundo (Ortiz Granja, 2015).
- ❖ **Resistencia al Cambio:** Puede haber resistencia por parte de educadores acostumbrados a métodos tradicionales, dificultando su adopción efectiva en algunas instituciones educativas (Ortiz Granja, 2015).

*5.1.6.1.4 Conectivismo.* El conectivismo es una teoría de aprendizaje adaptada a la era digital. Según George Siemens (2004), el aprendizaje ocurre en entornos donde los elementos son cambiantes y no están completamente bajo el control del individuo. Esta teoría enfatiza la importancia de las redes y la capacidad de navegar a través de ellas para acceder al conocimiento, destacando que el conocimiento ya no es solo un recurso interno, sino que está distribuido en redes externas.

La historia del conectivismo se sitúa en un contexto donde las teorías tradicionales de aprendizaje, no abordan adecuadamente las dinámicas del aprendizaje en un mundo interconectado y en rápida evolución. Siemens argumenta que, en lugar de adquirir conocimiento de manera lineal, los aprendices deben desarrollar habilidades para reconocer patrones y conexiones en un entorno caótico y complejo.

#### 5.1.6.1.4.1 Ventajas del Conectivismo

- ❖ **Adaptación a la Era Digital:** Refleja las realidades contemporáneas del aprendizaje, facilitando el acceso a vastas cantidades de información, permitiendo a educadores y estudiantes adaptarse a un entorno en constante cambio (Siemens, 2004).
- ❖ **Aprendizaje Personalizado:** Fomenta la personalización del aprendizaje, permitiendo que los individuos elijan sus propias rutas educativas y establezcan conexiones significativas con otros aprendices y recursos (Siemens, 2004).
- ❖ **Fomento de la Colaboración:** Promueve la colaboración y el intercambio de ideas a través de redes sociales y comunidades de práctica, enriqueciendo el proceso educativo con diversas perspectivas (Siemens, 2004).
- ❖ **Desarrollo de Habilidades Críticas:** Ayuda a desarrollar habilidades como la evaluación crítica de la información y la competencia para gestionar un vasto flujo de datos, esenciales en un mundo saturado de información (Siemens, 2004).
- ❖ **Aprendizaje Continuo:** integra actividades laborales y educativas en un mismo espacio (Siemens, 2004).

#### 5.1.5.4.1.2 Desventajas del Conectivismo

- ❖ **Dependencia de la Tecnología:** Puede generar una dependencia excesiva de las herramientas tecnológicas, afectando el aprendizaje en situaciones sin acceso a estas (Siemens, 2004).
- ❖ **Desigualdad en el Acceso:** La efectividad del conectivismo puede verse limitada por desigualdades en el acceso a tecnología e Internet, creando brechas en las oportunidades educativas (Siemens, 2004).
- ❖ **Sobrecarga de Información:** La vasta cantidad de información disponible puede generar una sensación de agobio, dificultando la capacidad de seleccionar y priorizar los contenidos más relevantes para el proceso de aprendizaje (Siemens, 2004).

- ❖ **Falta de Estructura:** Puede carecer de una estructura clara, lo que podría llevar a confusiones o desorganización en el proceso educativo (Siemens, 2004).

### ***5.1.7 El Conectivismo como Pedagogía Emergente.***

El conectivismo se considera una pedagogía emergente, ya que “surge como respuesta a las limitaciones de teorías anteriores en una era donde la tecnología ha transformado radicalmente cómo se accede y se comparte el conocimiento. A diferencia de ser una pedagogía que dio inicio a otras emergentes, el conectivismo se posiciona como un enfoque contemporáneo que refleja las dinámicas del aprendizaje moderno (Siemens, 2004 p4)

La denominación de “pedagogías emergentes” es adecuada para describir enfoques educativos que, aunque se basan en propuestas clásicas adaptadas al contexto actual, están en constante evolución. Estas pedagogías han surgido en respuesta a los cambios sociales, tecnológicos, culturales del siglo XXI, buscando transformar la educación tradicional hacia un aprendizaje más inclusivo y participativo que se ajuste a las necesidades del estudiante contemporáneo (Adell y Castañeda, 2012).

Las raíces de las pedagogías emergentes se encuentran en las reformas educativas de segunda mitad del siglo XX, cuando amplió el acceso a la educación básica. Sin embargo, con el tiempo surgieron críticas sobre la calidad educativa y su capacidad en adaptarse a las necesidades cambiantes de la sociedad. Este cambio de paradigma enfatizó la importancia de no solo garantizar el acceso a la educación, sino también ofrecer una formación de calidad que priorice la inclusión y la atención a la diversidad (Prats et al., sf; Faure et al., 1973).

#### ***5.1.7.1 Crisis y Nuevas Propuestas en Educación.***

Las primeras décadas del siglo XXI han estado marcadas por una creciente preocupación sobre la calidad y la relevancia de los sistemas educativos a nivel global. A pesar de los avances

en el acceso a la educación, se ha evidenciado una crisis que se manifiesta en la desconexión entre la educación formal y las necesidades de la sociedad contemporánea. Esta crisis se ha señalado en informes que indican que, por primera vez en la historia, la educación parece estar desfasada respecto al desarrollo económico y social, preparando a los estudiantes para realidades que no existen o que son irrelevantes (Prats, sf, pág.22).

El aumento cuantitativo en el acceso a la educación no se ha convertido necesariamente en una mejora cualitativa. Se ha observado un aumento en las tasas de fracaso escolar y una insatisfacción generalizada con los resultados educativos, lo que ha llevado a cuestionar la efectividad de los métodos pedagógicos tradicionales (Prats, sf, p. 22).

#### **5.1.7.1 Nuevas Propuestas Educativas y Retos para la Formación Docente.**

La implementación de estas nuevas propuestas educativas plantea desafíos significativos para la formación del profesorado. Es esencial que los docentes estén capacitados no solo en contenido académico, sino también en metodologías innovadoras que se adapten a las necesidades dinámicas de los estudiantes. La formación continua del profesorado se convierte así en un aspecto crítico para garantizar que estas nuevas pedagogías sean efectivas. (Prats et al., sf, p. 2).

#### ***5.1.8 E. learning B-Learning y M Learning como Parte de las Pedagogías Emergentes***

En este texto se analizan las nuevas formas de aprendizaje representadas por el e-learning, b-learning y m-learning, adaptadas a las demandas tecnológicas actuales.

**5.1.8.1 E-learning.** El aprendizaje electrónico se refiere al empleo de tecnologías digitales para facilitar el acceso a recursos educativos en línea, promoviendo flexibilidad y personalización según las necesidades individuales. De acuerdo con la Red SUMMA (2023, p. 5), esta modalidad

destaca por ofrecer entornos accesibles y dinámicos, fundamentales en un contexto educativo globalizado. (Red SUMMA, 2023, p. 5).

**5.1.8.2 B-learning o Aprendizaje combinado.** Integra el e-learning con la enseñanza presencial. Este modelo busca aprovechar las ventajas de ambos enfoques, proporcionando una experiencia educativa más rica al combinar la interacción cara a cara con el acceso a recursos digitales. La RedSUMMA destaca que el B-learning permite a los estudiantes beneficiarse de un aprendizaje más dinámico y participativo, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje y fomentando una mayor interacción entre los alumnos y los docentes (Red SUMMA, 2023, p. 6).

**5.1.8.3 El m-learning, o mobile learning.** Se refiere al aprendizaje que se lleva a cabo a través de dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes y tabletas. Esta modalidad de aprendizaje se caracteriza por su flexibilidad y accesibilidad, permitiendo a los estudiantes acceder a contenidos educativos en cualquier lugar y en cualquier momento. (Red SUMMA, 2023, p. 6).

## **5.2 Enseñanza del Dibujo**

Escobar (2000), el dibujo es fundamental en el aprendizaje artístico, permite a los estudiantes, analizar y comprender la estructura subyacente de los objetos y sus propiedades visuales. Este proceso de observación y trazado constituye una base esencial para la creación tanto en medios bidimensionales como tridimensionales, y aporta una habilidad clave en disciplinas como el diseño gráfico, industrial y la arquitectura de interiores (Escobar, 2000, p. 4). Además, las lecciones están

diseñadas para que los estudiantes superen los vicios de observación cotidianos, incentivando una interpretación personal y creativa en cada proyecto de dibujo, en un orden que estimula la progresión de habilidades visuales y analíticas (Escobar, 2000, p. 5).

### ***5.2.1 Desarrollo Histórico de la Enseñanza del Dibujo***

El dibujo se remonta a tiempos prehistóricos como uno de los medios primordiales de expresión. Desde las primeras representaciones en cavernas como las de Altamira, en las que el Homo erectus grababa escenas de caza, el dibujo se ha consolidado como una forma de comunicar ideas y emociones. A partir del año 2450 a.C., se tiene registro del uso técnico del dibujo en la estatua del rey sumerio Gudea, que muestra los planos de un edificio. Otro ejemplo relevante es el papiro de Ahmes en Egipto (1650 a.C.), un documento que combina conocimientos aritméticos y geométricos, evidenciando la importancia del dibujo en la transmisión de saberes matemáticos (Rodríguez González, s.f.).

En el siglo VI a.C., el filósofo griego Tales de Mileto introdujo la geometría en Grecia tras estudiar en Egipto. Posteriormente, Pitágoras fundó el pitagorismo, un movimiento filosófico y científico que estableció las bases para el estudio geométrico y el desarrollo de los primeros poliedros regulares. El teorema de Pitágoras, pilar fundamental de la geometría, evidencia la conexión entre la matemática y el dibujo en la representación de figuras (Rodríguez González, s. f.).

Para el siglo IV a.C., Euclides realizó una compilación de conocimientos matemáticos en su obra “Elementos”, que se convirtió en uno de los tratados más influyentes de la antigüedad y continuó siendo referencia en geometría y dibujo hasta la aparición de las geometrías no euclidianas en el siglo XIX. Esta obra, organizada en trece volúmenes, detalla la geometría plana y espacial, lo que permitió un desarrollo profundo de la representación en el dibujo académico, afectando campos como la arquitectura y la ingeniería. Posteriormente, en el año 30 a.C., el

arquitecto romano Vitruvio destacaría en su tratado la importancia del dibujo como herramienta fundamental para visualizar y comunicar las ideas arquitectónicas (Rodríguez González, s.f.).

Durante el Renacimiento, el dibujo técnico y artístico alcanzó una etapa de gran madurez y precisión. El trabajo de figuras como Brunelleschi y Leonardo da Vinci representó un avance considerable en las técnicas de representación, utilizando el dibujo para comprender y plasmar la perspectiva, la anatomía y la naturaleza. Leonardo enseñaba técnicas de dibujo a partir de tres etapas: copiar dibujos de otros artistas, estudiar figuras clásicas y dibujar del natural, enfocándose en anatomía y perspectiva (Rodríguez González, s.f.).

En el siglo XVIII, el matemático francés Gaspard Monge desarrolló la geometría descriptiva, un método que permite representar en dos dimensiones formas tridimensionales. Este sistema, conocido como diédrico, es fundamental para la proyección de figuras geométricas y la representación técnica de objetos en planos bidimensionales. La geometría descriptiva sería esencial en el desarrollo de la Escuela Politécnica en 1794, donde Monge enseñó geometría por más de diez años, sentando las bases de la representación técnica moderna (Rodríguez González, s.f.).

Con la llegada de la Revolución Industrial en el siglo XIX, el dibujo técnico tomó un papel preponderante debido a la creciente demanda de precisión en la fabricación. En este contexto, el concepto de normalización surgió para asegurar la uniformidad y la precisión en la producción de piezas, lo que facilitó la comunicación técnica entre ingenieros y fabricantes. La Primera Guerra Mundial impulsó aún más esta práctica, siendo formalizada en 1917 con la creación del Comité Alemán de Normalización. A partir de entonces, el dibujo técnico se convirtió en un lenguaje codificado, utilizado tanto en arquitectura como en ingeniería para estandarizar los procesos de diseño y manufactura (Rodríguez González, s.f.).

En el siglo XX, el psicólogo Lev Vigotsky hizo una contribución significativa al estudio del dibujo en su aplicación pedagógica, considerando el dibujo como una forma de lenguaje. En su investigación, exploró cómo el dibujo en la infancia actúa como un recurso fundamental en el desarrollo cognitivo, permitiendo a los niños expresar ideas y emociones a través de la

representación gráfica. Esta perspectiva ha influido en la enseñanza del dibujo, promoviendo su uso no solo como herramienta de aprendizaje técnico, sino también como medio para el desarrollo personal y creativo (Rodríguez González, s.f.)

## **5.2.2 Dibujo en Colombia**

### ***5.2.2.1 Historia del Dibujo en Colombia***

La historia del dibujo en Colombia está vinculada estrechamente con el desarrollo de instituciones académicas y de oficios en el siglo XIX, cuando el país buscaba fortalecer su identidad cultural y fomentar habilidades artísticas entre los ciudadanos. En 1867, la Escuela de Artes y Oficios de Bogotá fue uno de los primeros pasos formales hacia la institucionalización de la enseñanza del dibujo, en paralelo a la fundación de la Universidad Nacional de Colombia. Sin embargo, su implementación enfrentó varios desafíos, especialmente en la falta de infraestructura adecuada para la enseñanza práctica del dibujo y otras disciplinas afines (Córdoba, 1867, p. 7).

La Escuela de Artes y Oficios se concibió como un medio para profesionalizar a los artesanos y dotarlos de conocimientos técnicos y artísticos que les permitieran competir con productos extranjeros. A pesar de la importancia atribuida al proyecto, la escuela operaba principalmente bajo enseñanzas teóricas y fue hasta 1874 que se lograron establecer talleres prácticos de dibujo y otras disciplinas técnicas como herrería y carpintería, lo cual marcó un hito en la educación artística en Colombia (Galindo, 1874, p. 13).

### ***5.2.3 Evolución del Enfoque Educativo***

El desarrollo de la enseñanza del dibujo en Colombia ha transitado desde una estructura académica basada en la copia y la mimética hacia enfoques contemporáneos más centrados en la creatividad y la expresión individual. Este cambio ha sido influenciado por tendencias internacionales y la adaptación de conceptos pedagógicos que se enfocan en la educación artística como un medio para desarrollar tanto habilidades técnicas como capacidades creativas en los

estudiantes. La obra de Bustamante Cardona (2020) resalta este giro hacia el pensamiento complejo y transdisciplinario en la enseñanza del dibujo, promoviendo una pedagogía que reconoce la interrelación entre las ciencias, las humanidades y el arte en la formación de artistas contemporáneos (Bustamante Cardona, 2020, p. 258).

### **5.2.3.1 El Dibujo en la época Contemporánea.**

La educación artística en Colombia continúa evolucionando hacia un enfoque que combina la técnica con la creatividad y la conciencia cultural. Este cambio se refleja en el uso de métodos de enseñanza que priorizan la innovación, el análisis de la cultura visual y el desarrollo de una sensibilidad estética en los estudiantes.

También Celada y Alonso (2020) muestran cómo la enseñanza del dibujo ha dejado de ser un proceso de reproducción para convertirse en un vehículo de comprensión y análisis de la cultura visual, destacando la importancia del dibujo en el contexto de las artes visuales y su papel formativo en la educación actual (Celada & Alonso, 2020, p. 43).

### **5.2.4 Objetivos del Dibujo como Herramienta de aprendizaje**

El curso de Dibujo Básico tiene un desarrollo progresivo de habilidades visuales y creativas. En el primer nivel, Dibujo Básico I, se hace hincapié en la observación de la estructura general de los objetos, es decir, en captar el esqueleto o marco de lo que se está dibujando. Este proceso permite a los estudiantes conectar sus observaciones con representaciones visuales precisas, enfatizando en la percepción de proporciones, contornos y formas negativas. después se

exploran los detalles y características específicas que hacen único a cada objeto, como los tonos, las sombras y los matices de luz (Escobar, 2000, pp. 7-10).

Además, la práctica constante en estas habilidades no solo aumenta la precisión técnica, sino que fomenta la capacidad imaginativa, lo cual es esencial en cualquier actividad artística y de diseño. Este método facilita que los estudiantes desarrollen un conocimiento integral de su entorno visual, enriqueciendo así su memoria visual y su capacidad de diseñar a partir de las observaciones acumuladas (Escobar, 2000, p. 10).

### **5.3 Objeto Virtual de Aprendizaje**

#### **5.3.1 *¿Qué es un OVA, ¿cómo surgió y cómo contribuye al aprendizaje?***

Salas & Umaña (2010) argumentan que el concepto de objeto de aprendizaje se propone en el campo de la computación y la ingeniería, el cual está conformado por una serie de elementos utilizados en un programa que posee estructura y organización propia, algunos de los elementos pueden ser: texto, imágenes, audios, videos, presentaciones de power point, por mencionar ejemplos. Veytia Bucheli, M. G., Lara Villanueva, R. S., & García Robelo, O. (2018).

El sistema educativo ha evolucionado para responder mediante la integración de recursos digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Entre estos recursos se destacan los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), los cuales representan una herramienta didáctica poderosa para superar las limitaciones de los métodos tradicionales de enseñanza. Los OVA se desarrollan bajo un enfoque constructivista, lo que fomenta la participación activa del estudiante y su capacidad para aprender de manera autónoma, colaborativa y contextualizada.

**5.3.1.1 Definición y Evolución de los OVA.** Un OVA es un recurso educativo digital compuesto por elementos multimedia (como textos, videos, imágenes, y ejercicios interactivos) diseñado para facilitar la adquisición de conocimientos. Estos objetos son módulos autónomos que

pueden ser utilizados, combinados o reutilizados en diferentes contextos educativos para desarrollar competencias específicas en los estudiantes.

El concepto de objeto de aprendizaje tiene sus raíces en la década de 1990, cuando Hodgins (1992) relacionó la idea de los bloques de LEGO con la educación, sugiriendo que el conocimiento podía ser descompuesto en bloques reutilizables. Más adelante, el Learning Technology Standards Committee (LTSC) consolidó el concepto, definiendo los OVAs como pequeñas entidades digitales reutilizables que se integran en actividades didácticas más amplias. Desde entonces, los OVAs han evolucionado para ser utilizados en diferentes niveles y modalidades educativas, desde cursos presenciales hasta entornos completamente virtuales (Veytia Bucheli, Lara Villanueva, & García Róbelo, 2018, p.2-3)

**5.3.2 Características fundamentales de los OVA.** Los Objetos de Aprendizaje desde la perspectiva de Latorre (2008), Chan & González (2007), así como de Salas y Umaña (2010) destacan con las como condiciones pedagógicas indispensables para su diseño, desarrollo e implementación las siguientes características (Veytia Bucheli, Lara Villanueva & García Robelo, 2018, p. 5):

- **Flexibilidad:** Los Objetos de Aprendizaje están diseñados para ser utilizados en diversos contextos, gracias a su estructura adaptable y facilidad de actualización.
- **Personalización:** Se adaptan a las necesidades y características específicas de los usuarios, aportando mayor significado y relevancia al aprendizaje.
- **Modularidad:** Pueden organizarse en módulos que favorecen el cumplimiento de objetivos educativos de manera progresiva y estructurada.
- **Adaptabilidad:** Facilitan la adecuación a diferentes estilos de aprendizaje, respondiendo a las particularidades de cada estudiante.
- **Reutilización:** Pueden emplearse en distintas etapas del proceso educativo, desde la activación de conocimientos previos hasta la síntesis de ideas clave.

- **Escalabilidad:** Permiten ampliarse para generar nuevos conocimientos y fomentar el autoaprendizaje sin limitaciones.
- **Durabilidad:** Poseen la capacidad de mantener su vigencia durante un periodo de tiempo significativo.
- **Articulación interna:** Incluyen rutas claras para guiar a los estudiantes en la realización de actividades o tareas.
- **Relevancia y significado:** Incorporan elementos de la realidad que conectan con las experiencias de estudiantes y docentes, otorgándoles sentido y valor educativo.

Los Objetos de Aprendizaje, al integrar estas características, se convierten en herramientas pedagógicas eficaces. Su flexibilidad y personalización fomentan un aprendizaje significativo, mientras que su modularidad y adaptabilidad facilitan la enseñanza en diversos entornos. La escalabilidad y reutilización garantizan su uso sostenible, permitiendo que tanto docentes como estudiantes aprovechen al máximo su potencial a lo largo del tiempo.

**5.3.3 Cómo los OVA favorecen el aprendizaje significativo.** Los Objetos Virtuales de Aprendizaje representan un cambio de paradigma en la educación, pasando de métodos tradicionales centrados en la transmisión de conocimientos a enfoques centrados en la construcción activa del aprendizaje por parte del estudiante. Los beneficios educativos de los OVA incluyen:

- ❖ **Fomento de la motivación y el interés:** Según Diana Jaimes (2021) El uso de recursos multimedia e interactividad en los OVA mejora el compromiso del estudiante, quien encuentra en estos objetos una manera más atractiva y dinámica de aprender. La variedad de formatos, como videos explicativos, infografías y cuestionarios interactivos, rompe con la monotonía de las clases tradicionales, incrementando la motivación para estudiar.

- ❖ **Promoción del aprendizaje autónomo:** Los OVA facilitan que los estudiantes gestionen su propio proceso de aprendizaje, accediendo al contenido en cualquier momento y desde cualquier lugar. Esta autonomía permite desarrollar habilidades de autogestión y responsabilidad en el aprendizaje, preparándolos para los desafíos académicos y profesionales futuros.
  
- ❖ **Facilitación del aprendizaje colaborativo:** Muchos OVA están diseñados para fomentar la colaboración entre los estudiantes mediante plataformas digitales que permiten la interacción sincrónica y asincrónica. A través de foros, proyectos grupales y actividades compartidas, los OVA promueven competencias sociales y habilidades de trabajo en equipo, esenciales en los entornos laborales contemporáneos.
  
- ❖ **Personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje.** Los OVA pueden adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes. Por ejemplo, los alumnos con preferencia por el aprendizaje visual pueden beneficiarse de gráficos y videos, mientras que los estudiantes más kinestésicos se verán motivados por actividades prácticas y simulaciones interactivas.
  
- ❖ **Complementación del aprendizaje presencial y virtual:** Según Jaimes (2021) Los OVA funcionan como un complemento ideal para clases presenciales o en línea. Durante la pandemia del COVID-19, la implementación de OVA en plataformas educativas como Moodle o Genially permitió que las instituciones mantuvieran la continuidad del aprendizaje mediante la virtualización de contenidos y actividades de Diseño Industrial UIS.

#### ***5.3.4 Implementación de los OVA en la educación superior***

Según Jaimes (2021) los OVA se han consolidado como una estrategia pedagógica para mejorar la calidad educativa. Las universidades los emplean en diversas asignaturas para reforzar el

contenido teórico, ofrecer prácticas simuladas o desarrollar habilidades específicas. Por ejemplo, en un curso de ergonomía, un OVA puede incluir simulaciones de análisis postural que permitan a los estudiantes aplicar los conceptos aprendidos en situaciones casi reales.

Además, los OVA ayudan a resolver problemas comunes en la educación superior, como la desmotivación y la sobrecarga de contenido. Al fragmentar la información en módulos accesibles y comprensibles, los estudiantes se sienten menos abrumados y más motivados para aprender a su propio ritmo.

**5.3.4.1 Desafíos en la creación y uso de OVA.** A pesar de sus múltiples beneficios, la implementación de OVA no está exenta de desafíos. Entre los principales obstáculos se encuentran:

- Resistencia al cambio pedagógico: Algunos docentes encuentran difícil adoptar nuevas metodologías basadas en TIC.
- Obstáculos tecnológicos: La limitada disponibilidad de equipos tecnológicos y acceso a una conexión.

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje representan un recurso educativo innovador que contribuye a transformar la enseñanza en una experiencia más significativa, interactiva y accesible. Al integrar herramientas multimedia y enfoques pedagógicos constructivistas, los OVA no solo aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también fomentan la autonomía, la colaboración y el aprendizaje personalizado. Sin embargo, para aprovechar su potencial, es fundamental capacitar a los docentes en su uso y diseño, así como garantizar la infraestructura tecnológica necesaria.

## **5.4 El video para implementar un OVA**

### ***5.4.1 Historia y Desarrollo del Video como Tecnología***

El video, como una de las tecnologías de información más importantes, ha demostrado adaptarse exitosamente a los cambios culturales y sociales, posicionándose como una herramienta versátil y fundamental en los últimos tiempos (Mont, 1991, p. 209).

Inicia con el primer desarrollo es, La Grabación de Cintas Magnéticas, propuesto por Boris Rtchouloff en 1927, marcó el inicio de la historia del video. Aunque en sus primeros intentos fue rudimentario, con el tiempo este sistema se perfeccionó y estableció las bases para los futuros Videocassettes. La Segunda Guerra Mundial impulsó este avance, y en 1951, Bing Crosby presentó la primera grabadora, inicialmente destinada a mejorar la proyección de programas de televisión (Mont, 1991, p. 210).

Inicialmente, el video se utilizaba en el ámbito profesional debido a los altos costos de los equipos. Fue primero en la televisión donde se popularizó, usándose para grabar programas deportivos y momentos clave en los partidos para los televidentes. No obstante, su impacto en la industria cinematográfica fue más tardío, ya que Hollywood solo comenzó a vender derechos de películas cuando el número de videograbadoras en hogares hizo viable el negocio (Mont, 1991, p. 211).

En los años 80 La proliferación de videocassettes estuvo vinculada con el crecimiento de videoclubes, que permitieron a los usuarios rentar películas a bajo costo, incrementando la compra de videograbadoras. Esta tendencia se mantuvo fuerte en países como Arabia Saudita y Kuwait, donde el video suplía la falta de variedad televisiva. Incluso en América Latina, Asia y África, el video se convirtió en una alternativa ante las limitaciones de la oferta televisiva pública o privada (Mont, 1991, p. 212).

México, dada su proximidad con Estados Unidos y una política modernizadora en cuanto a tecnología, fue pionero en adoptar el video en América Latina. Para 1989, ya se contaban aproximadamente cinco millones de videograbadoras en el país, distribuidas tanto formalmente como a través de canales clandestinos (Mont, 1991, p. 213).

El video ha tenido un rol fundamental en el ámbito social y político. Durante la guerra de Vietnam, las cámaras de video portátiles permitieron una cobertura más cercana y cruda del conflicto, mostrando las condiciones de los soldados estadounidenses y generando un impacto

social sin precedentes (Mont, 1991, p. 214). Asimismo, en los años setenta, el video fue utilizado por movimientos feministas en Francia y por grupos sociales en América Latina, quienes lo emplearon como medio de expresión y resistencia (Mont, 1991, p. 215).

El video ha revolucionado la expresión visual al permitir experimentar con la estética y el sonido, lo que ha dado lugar al videoarte. Artistas como Nan June Paik y Andy Warhol establecieron en los años sesenta la relación entre imagen y sonido, creando un nuevo lenguaje Visual. Esta forma de expresión permitió la creación del videoclip, un formato que combina imagen, música y técnicas avanzadas de edición, influyendo tanto en el cine como en la publicidad (Mont, 1991, p. 219).

Con el avance de la microelectrónica, se ha creado un nuevo concepto: la “peritelevisión,” donde convergen diversos medios de comunicación como la prensa, el cine y la televisión. En esta nueva era, se pueden tener hasta 200 canales, pero surge un problema de concentración en la propiedad de estos medios, donde pocas empresas transnacionales tienen control sobre la mayoría de la producción (Mont, 1991, p. 222).

El video ha tenido un impacto crucial en tres ámbitos: la palabra, la imagen y la televisión, cada uno con sus características y alcances. En su papel político, el video ha servido como canal de denuncia y expresión social. En el campo artístico, ha sido una plataforma para la experimentación visual. Finalmente, en el ámbito televisivo, la interactividad y convergencia de tecnologías están revolucionando la experiencia de los espectadores. Sin embargo, cabe cuestionar si la multiplicidad de canales garantizará una mayor pluralidad informativa y cultural (Mont, 1991, p. 223).

La relación entre OVA y el video en el ámbito educativo adquiere relevancia. A medida que las tecnologías avanzan, la forma en que se presenta y se consume el conocimiento también evoluciona. Los OVA, que incluyen recursos como videos, simulaciones y actividades interactivas, ofrecen nuevas oportunidades para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La utilización de medios audiovisuales en el aula transforma la dinámica tradicional de enseñanza, donde la interacción comunicativa solía ser unidireccional. Según Rosalía Romero

Tena (2002), la diversidad de medios audiovisuales que los educadores pueden emplear repercute significativamente en la creación de nuevos entornos de aprendizaje. Estos entornos no solo modifican la interacción entre profesor y alumno, sino que también promueven el autoaprendizaje cooperativo entre estudiantes de diferentes contextos físicos y culturales. Este enfoque permite a los alumnos relacionar el contenido académico con su realidad cotidiana, lo que resulta en un aprendizaje más significativo.

El interés por integrar videos en el currículo educativo se justifica por su capacidad para motivar a los estudiantes y facilitar el entendimiento. Los videos no son simplemente transmisores de información; son herramientas que pueden provocar reflexiones críticas, ampliar el marco de experiencia de los alumnos y conectar la teoría con la práctica. Como señala Gimeno (1991), “la renovación de la enseñanza exige mejores materiales”, lo que implica que los educadores deben considerar a los medios audiovisuales como elementos curriculares esenciales.

Sin embargo, es crucial reconocer que el uso del video en el aula no garantiza automáticamente una enseñanza efectiva. La calidad del aprendizaje depende en gran medida del enfoque pedagógico que adopte el docente al utilizar estos recursos. Mena (1994) enfatiza que es el profesor quien debe asignar funciones específicas a los medios audiovisuales, asegurando así que se utilicen de manera intencionada y alineada con los objetivos educativos.

Además, las características intrínsecas del video como su capacidad para presentar información de manera visual y atractiva lo convierten en un recurso poderoso para abordar diferentes estilos de aprendizaje. El video puede servir como un medio informativo, motivador o expresivo, dependiendo de cómo se utilice en el proceso educativo (Cabero, 1992). Esta versatilidad permite a los educadores adaptar su uso según las necesidades específicas del grupo y los objetivos del currículo.

A medida que exploramos las funciones y beneficios del video como OVA, se vuelve evidente que su integración en la educación contemporánea no solo responde a una tendencia tecnológica, sino a una necesidad real de adaptar las estrategias educativas a las demandas del siglo XXI. La capacidad del video para informar, motivar y facilitar el aprendizaje activo lo convierte en un recurso invaluable en la formación integral de los estudiantes.

### ***5.4.2 Beneficios del uso de vídeos como OVA***

El uso de vídeos en el aula ofrece múltiples beneficios:

- ❖ **Interactividad:** Los videos pueden incluir elementos interactivos que fomentan la participación activa del alumno (Romero Tena, 2002).
- ❖ **Accesibilidad:** Permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo, adaptándose a diferentes estilos de aprendizaje.
- ❖ **Contextualización:** Facilitan la conexión entre teoría y práctica, permitiendo a los estudiantes visualizar conceptos abstractos (Salinas, 1992).

### ***5.4.3 Estructura Pedagógica del Vídeo***

**5.4.3.1 Diseño didáctico.** La estructura pedagógica del video debe ser cuidadosamente planificada:

- ❖ **Objetivos claros:** Es fundamental definir qué se espera lograr con el uso del vídeo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Gimeno, 1991).
- ❖ **Selección de contenido:** Elegir vídeos que se alineen con los objetivos educativos y las características del grupo de estudiantes es esencial para su efectividad (Cebrián, 1994).

#### **5.4.3.2 Metodología de uso para integrar videos en el aula incluye varias etapas:**

- ❖ **Planificación:** Establecer cuándo y cómo se utilizarán los videos durante las lecciones.
- ❖ **Actividades previas y posteriores:** Realizar ejercicios antes y después de la visualización para reforzar el aprendizaje (Mena, 1994).

- ❖ **Evaluación:** Incorporar métodos de evaluación que consideren no solo el contenido aprendido, sino también la capacidad crítica y reflexiva del alumno sobre lo visualizado (Martínez, 1991).

#### ***5.4.4 Funciones del vídeo en la enseñanza***

##### **5.4.4.1 Funciones didácticas**

Los videos pueden desempeñar varias funciones en el aula:

- ❖ **Informativa:** Proporcionan información clara y concisa sobre un tema específico.
- ❖ **Motivadora:** Atraen el interés del estudiante hacia el contenido presentado.
- ❖ **Expresiva:** Permiten a los alumnos expresar sus propias ideas y emociones sobre lo aprendido (Ferrés, 1988).

#### ***5.4.5 Estímulo al Aprendizaje Activo***

El uso de videos puede fomentar un ambiente de aprendizaje activo:

- ❖ **Estimulación del pensamiento crítico:** Los estudiantes pueden analizar y discutir el contenido presentado, promoviendo un aprendizaje más profundo.
- ❖ **Fomento de la colaboración:** Los videos pueden ser utilizados como punto de partida para discusiones grupales o proyectos colaborativos (Cabero, 1991).

La integración de OVA en forma de videos dentro del proceso educativo no solo mejora la interacción comunicativa entre profesores y alumnos, sino que también transforma el entorno de aprendizaje. Al adoptar una estructura pedagógica bien definida y considerar las múltiples funciones que puede desempeñar el video, los educadores pueden crear experiencias de aprendizaje más ricas y efectivas.

## **6 Análisis preliminar de la Materia Técnicas y Materiales Artísticos**

Durante el periodo 2024-1, se realizó una encuesta para identificar aspectos positivos y desafíos en la asignatura *Técnicas y Materiales Artísticos*. Este análisis destaca el uso de medios digitales, como videos y plataformas virtuales, que complementan el aprendizaje de técnicas de dibujo académico. Este enfoque ofrece mayor flexibilidad y accesibilidad, permitiendo a los estudiantes

practicar en su propio tiempo y recibir retroalimentación sobre sus trabajos. En el 2024-2 se replicó la encuesta, mostrando resultados similares.

No obstante, también se identificaron desventajas. Aunque la práctica autónoma fuera del aula fomenta la independencia, puede resultar insuficiente para estudiantes con poca experiencia previa. Además, la ausencia de retroalimentación en tiempo real dificulta la corrección de errores técnicos, elemento crucial en el dibujo académico. Este método de aprendizaje exige a los estudiantes ser disciplinados y autónomos, lo que puede representar un obstáculo significativo para aquellos menos habituados a estas habilidades.

### **6.1 Análisis de Técnicas y Materiales Artísticos**

El análisis de la asignatura *Técnicas y Materiales Artísticos* reveló fortalezas y áreas de mejora en su estructura pedagógica. A continuación, se detalla el plan de curso:

#### ***6.1.1 Plan de Curso***

##### ***Tabla 1 Plan de Curso***

<b>Plan de Curso</b>
----------------------

<b>Curso:</b> Primer Semestre	<b>Asignatura:</b> Técnicas y materiales artísticos	
<b>Clases Semanales:</b> 1 clase cada 15 días alrededor de 9 clases presenciales	<b>Año Lectivo:</b> 2024-2	
<b>Objetivos Educativos:</b>	La materia "Técnicas y materiales artísticos" tiene como objetivo desarrollar en los estudiantes competencias clave para la creación artística. Esto incluye estimular su percepción, sensibilidad, imaginación y capacidad crítica, así como fomentar la experimentación en técnicas de dibujo, pintura y escultura. Los estudiantes aprenden a resolver problemas creativos y a combinar materiales y técnicas en proyectos bidimensionales y tridimensionales, con una actitud reflexiva y creativa que les permita integrar sus experiencias en el entorno social y cultural.	
<b>Contenido Programático</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Historia y propiedades de los materiales:</b> incluye una revisión de la evolución, características físico-químicas y normas de seguridad para el uso de lápiz, carboncillo, acuarela, acrílico, óleo y arcilla.</li> <li>❖ <b>Habilidades técnicas</b> actividades prácticas de dibujo, pintura y escultura, aplicadas en ejercicios bidimensionales y tridimensionales.</li> <li>❖ <b>Habilidades técnicas</b> actividades prácticas de dibujo, pintura y escultura, aplicadas en ejercicios bidimensionales y tridimensionales.</li> </ul>	
<b>Recursos complementarios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Conferencias en video y guías de estudio de instituciones culturales.</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Foros y espacios de intercambio en la plataforma de aprendizaje, donde los estudiantes pueden compartir dudas y logros de sus trabajos.</li> <li>❖ Diapositivas</li> </ul>
<b>Textos de referencia:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ El manual del artista de Ray Smith, que cubre técnicas de dibujo (lápiz, carboncillo, tizas) y pintura (acuarela, óleo, acrílico).</li> <li>❖ Moldes y reproducciones en la escultura de Abraham Rozo, sobre modelado y fabricación de moldes.</li> <li>❖ Dibujo para principiantes de Asensio Cerver y “Las bases de la pintura artística” de José María Parramón, que ofrecen fundamentos en técnicas de dibujo y pintura.</li> </ul>
<b>Textos de referencia:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ El manual del artista de Ray Smith, que cubre técnicas de dibujo (lápiz, carboncillo, tizas) y pintura (acuarela, óleo, acrílico).</li> <li>❖ Moldes y reproducciones en la escultura de Abraham Rozo, sobre modelado y fabricación de moldes.</li> <li>❖ Dibujo para principiantes de Asensio Cerver y “Las bases de la pintura artística” de José María Parramón, que ofrecen fundamentos en técnicas de dibujo y pintura.</li> </ul>

**Tabla 2***Cronograma*

	<b>Fecha</b>	<b>Hora</b>
<b>1</b>	<b>3 de agosto del 2024</b>	2:00 pm - 6:00pm

2	17 de agosto del 2024	2:00 pm - 6:00pm
3	31 de agosto del 2024	2:00 pm - 6:00pm
4	14 de septiembre del 2024	2:00 pm - 6:00pm
5	28 de septiembre del 2024	2:00 pm - 6:00pm
6	12 de octubre del 2024	2:00 pm - 6:00pm
7	26 de octubre del 2024	2:00 pm - 6:00pm
8	9 de noviembre del 2024	2:00 pm - 6:00pm
9	24 de noviembre del 2024	2:00 pm - 6:00pm

### 6.1.2 Plan de acción

Tabla 3 Plan de Acción

<b>6.1.2.2 Estrategia educacional o plan de acción:</b>	
<b>Aprendizaje activo:</b>	Los estudiantes asumen un rol activo en su aprendizaje a través de ejercicios prácticos de dibujo, pintura y escultura, fomentando la experimentación y la creatividad.
<b>Trabajo colaborativo:</b>	A través de actividades grupales, como la construcción de glosarios y la discusión en foros, se promueve la interacción y el aprendizaje compartido.

<b>Reflexión y retroalimentación:</b>	Los estudiantes comparten avances y dificultades, reciben comentarios de compañeros y del tutor, y reflexionan sobre sus experiencias para mejorar continuamente.
<b>Integración teórico-práctica:</b>	Se utilizan materiales teóricos y actividades prácticas que permiten aplicar los conocimientos en proyectos artísticos, vinculando teoría y ejecución.

**Tabla 4 Evaluación**

	<b>Evaluación</b>
<b>Productos de aprendizaje:</b>	Se evalúan productos como glosarios técnicos, bodegones en distintas técnicas de dibujo y pintura, esculturas y ensayos. Cada producto tiene criterios específicos de puntaje y debe cumplir con instrucciones formales y de contenido.
<b>Criterios de evaluación:</b>	La puntualidad, formalidad, y calidad del contenido son aspectos clave, evaluados en una escala de 0 a 5. Esto incluye el cumplimiento de las instrucciones técnicas y la demostración de compromiso y esfuerzo en la ejecución.
<b>Participación y retroalimentación:</b>	Los estudiantes también son evaluados en su participación en foros y actividades de retroalimentación, donde comparten sus avances, reciben comentarios, y reflexionan sobre el proceso.

### 6.1.3 Plan de clase

<b>Plan de Clase</b>	
<b>Curso:</b> Primer Semestre	<b>Asignatura:</b> Técnicas y materiales artísticos
<b>Clases Semanales:</b> 1 clase cada 15 días alrededor de 9 clases presenciales	<b>Año Lectivo:</b> 2024-2
<b>Objetivos Instruccionales:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Competencias generales</b>, como el desarrollo de la percepción, sensibilidad, imaginación, creatividad y la capacidad de responder coherentemente a un proyecto de vida.</li> <li>❖ <b>Competencias específicas</b>, que incluyen la atención a estímulos del entorno, la exploración de técnicas creativas, la resolución de problemas en el proceso artístico y la combinación de medios y materiales.</li> <li>❖ <b>Competencia diferencial</b>, que es la habilidad para utilizar adecuadamente técnicas y materiales de representación bidimensional y tridimensional</li> </ul>
<b>Contenido Programático</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Diapositivas</li> </ul>
<b>Material Didáctico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Libros de referencia</li> <li>❖ Materiales en línea y guías</li> <li>❖ Talleres prácticos</li> </ul>

<b>Estrategia Educativa</b>	<p>La estrategia educativa de Técnicas y Materiales Artísticos se enfoca en el aprendizaje práctico y la colaboración. Incluye tutorías presenciales para retroalimentación, investigación sobre materiales artísticos y actividades grupales para fomentar el aprendizaje social. Se utiliza una plataforma digital para documentar el progreso y discutir en equipo, y la evaluación es continua para orientar mejoras en el proceso de aprendizaje.</p>
<b>Métodos y técnicas de enseñanza:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Aprendizaje basado en la práctica:</b> Los estudiantes aplican técnicas de dibujo, pintura y modelado mediante ejercicios prácticos, perfeccionando habilidades a través de la repetición.</li> <li>❖ <b>Tutorías y talleres presenciales:</b> Sesiones en las que el docente brinda instrucción directa y retroalimentación sobre técnicas artísticas.</li> <li>❖ <b>Investigación y análisis:</b> Los estudiantes investigan sobre la historia de materiales y técnicas, promoviendo un análisis crítico.</li> <li>❖ <b>Aprendizaje colaborativo:</b> Actividades grupales que fomentan el intercambio de conocimientos y el trabajo en equipo.</li> <li>❖ <b>Plataformas y herramientas digitales:</b> Uso de una plataforma para compartir trabajos y recibir comentarios, favoreciendo el aprendizaje social.</li> <li>❖ <b>Evaluación formativa:</b> Evaluación continua que permite mejorar técnicas y procesos creativos de forma acumulativa.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<p>La evaluación de la asignatura Técnicas y Materiales Artísticos está distribuida en varios productos y actividades a lo largo de las unidades,</p>

con un porcentaje asignado a cada uno para la nota final. A continuación, se detallan los principales elementos evaluables por unidad:

**Unidad 0 - Plan de Acción:**

**Producto:** Plan de acción individual del estudiante para organizar su aprendizaje.

**Porcentaje:** 5% de la calificación final.

**Unidad 1 - Historia, Propiedades y Seguridad de los Materiales:**

**Producto:** Glosario grupal sobre materiales (historia, propiedades y normas de seguridad).

**Porcentaje:** 11% de la calificación final.

**Unidad 2 - Procedimientos Básicos:**

**Producto 2.1:** Bodegones en técnicas de dibujo (lápiz, carboncillo, tizas).

**Producto 2.2:** Bodegones en técnicas de pintura (acuarela, acrílico, óleo).

**Producto 2.3:** Bodegones tridimensionales (modelado en arcilla y moldes).

**Porcentaje total:** 48% (12% para cada técnica de dibujo y pintura, y 24% para el trabajo tridimensional).

**Unidad 3 - Técnicas del Natural y Mímesis:**

	<p><b>Producto:</b> Ilustraciones científicas de plantas y ensayo sobre ilustración científica.</p> <p><b>Porcentaje:</b> 12% de la calificación final.</p> <p><b>Unidad 4 - Materialización de Imágenes y Estructuras Imaginarias:</b></p> <p><b>Producto:</b> Animales y minerales imaginarios en formato bidimensional y una escultura tridimensional de uno de los animales.</p> <p><b>Porcentaje:</b> 24% de la calificación final.</p>
--	--

#### **6.1.4 Formato de asistencia**

<p>Formato de asistencia</p> <p>Universidad industrial de Santander</p> <p>Técnicas y Materiales</p>	
<p>Participantes: 35</p>	<p>Docente Encargado:</p> <p>Jhon Jairo Orozco</p> <p>Perez</p>

### ***6.1.5 Caracterización de los estudiantes de primer semestre de técnicas y materiales, Estadísticas y Resultados de la Encuesta del 1 de junio de 2024-1 y 2024-2***

La principal hipótesis era que los estudiantes de artes plásticas de primer semestre no tenían bases sólidas de dibujo académico al llegar a la universidad y la encuesta arrojó resultados concluyentes y similares en los dos grupos.

En cuanto a la experiencia y práctica del dibujo académico, revelan que un 65% ha practicado dibujo académico por menos de seis meses, lo que sugiere que el grupo se encuentra en una etapa de aprendizaje básico en cuanto a técnicas y fundamentos. Solo un 5% de los estudiantes tiene más de tres años de experiencia, reflejando una mínima representación de aquellos con un nivel avanzado.

Respecto a la frecuencia de práctica, el 55% de los estudiantes realizan ejercicios de dibujo semanalmente, lo cual podría indicar una integración del dibujo académico dentro de sus rutinas de estudio o práctica personal, pero no a un nivel intensivo. Un 30% practica diariamente, lo que señala una dedicación continua y un interés posiblemente mayor por mejorar en esta área, mientras que un 10% practica menos de una vez a la semana, lo cual podría relacionarse con una menor disponibilidad de tiempo, interés o confianza en sus habilidades.

Además, el uso de videos para aprender técnicas de dibujo académico es una herramienta ampliamente empleada por los estudiantes, con un 65% de ellos que han utilizado este recurso en el contexto universitario. Respecto a su percepción de efectividad, el 50% considera que los videos son igual de útiles que las clases presenciales, mientras que un 20% los percibe como menos útiles. Otro 20% considera que los videos son una alternativa más útil o incluso mucho más útil que las clases en vivo. Esto sugiere que, aunque existe una preferencia general por los métodos de aprendizaje visuales y digitales, sigue siendo importante combinar estos con la instrucción presencial para cubrir las distintas expectativas y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Encuesta realizada los estudiantes de Artes Plásticas de la Materia Técnicas y Materiales Artísticos 2024-1

Edad:

- Menor de edad: 5 (25%)
- 18-21 años: 12 (60%)
- 22-25 años: 1 (5%)
- 26-30 años: 0 (0%)
- Más de 30 años: 2 (10%)

Los estudiantes encuestados se encuentran en el rango de 18-21 años (60%), con una proporción significativa menor de edad (25%). Hay una baja representación de personas mayores de 25 años (15%).

Género:

- Masculino: 12 (60%)
- Femenino: 7 (35%)
- Otro: 0 (0%)
- Prefiero no decir: 1 (5%)

La mayoría de los participantes son hombres (60%), seguidos por un 35% de mujeres. No se registró representación de otros géneros, y únicamente una persona optó por no especificar su género. Para el periodo 2024-2, se observó un incremento en la participación de estudiantes mujeres en un 60%.

### **Experiencia y Preferencias**

¿Cuánto tiempo llevas practicando el dibujo Académico?

- Menos de 6 meses: 13 (65%)
- 6 meses a 1 año: 3 (15%)
- 1-3 años: 3 (15%)
- Más de 3 años: 1 (5%)

La mayoría de los estudiantes tiene poca experiencia en el dibujo académico, con un 65% que lleva practicando menos de 6 meses. Solo el 5% lleva más de 3 años.

¿Con qué frecuencia practicas el dibujo actualmente?

- Diariamente: 6 (30%)
- Una vez a la semana: 11 (55%)
- Menos de una vez a la semana: 2 (10%)

La frecuencia de práctica es mayoritariamente semanal (55%), seguida de un 30% que practica diariamente. Solo un pequeño porcentaje (10%) practica menos de una vez a la semana.

¿Has utilizado videos para aprender a dibujar en el contexto universitario?

- Sí: 13 (65%)
- No: 7 (35%)

Una mayoría significativa (65%) ha utilizado videos para aprender a dibujar en el contexto universitario.

¿Qué tan útil encuentras el uso de videos para aprender técnicas de dibujo académico en comparación con las clases presenciales?

- Mucho menos útil: 1 (5%)
- Menos útil: 4 (20%)
- Igual de útil: 10 (50%)

- Más útil: 3 (15%)
- Mucho más útil: 1 (5%)
- Inútil: 0 (0%)

The logo for 'abmanias' is displayed in a bold, pink, lowercase sans-serif font. It is centered within a light blue rectangular background.

La mitad de los encuestados considera que los videos son igual de útiles que las clases presenciales (50%). Un 20% los encuentra menos útiles y un 5% mucho menos útiles. Por otro lado, un 20% los considera más útiles o mucho más útiles

## 7 Diseño y Desarrollo del OVA

El diseño estuvo inspirado en el trabajo de El proyecto de investigación llevado a cabo por Sánchez, Casteblanco, Parejo y Vega tuvo como propósito el diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) basado en estrategias lúdicas para fortalecer el pensamiento espacial de estudiantes de primer grado en la Institución Educativa N° 14 Sede San Francisco de Asís, ubicada en el municipio de Maicao, La Guajira. Para la elaboración del OVA, se utilizaron herramientas de diseño digital como Wix, lo que facilitó la creación de un entorno de aprendizaje interactivo, visualmente atractivo y accesible para los estudiantes. El uso de Wix permitió a las investigadoras integrar diversos recursos multimedia que motivan a los estudiantes a aprender mediante el juego y la exploración virtual de conceptos espaciales (Sánchez et al., 2023, p. 11).

El diseño del OVA de ABManías en Wix está basado en una estructura educativa de e-learning. La interfaz proporcionada por el sitio web es compatible con dispositivos móviles y computadoras, ofreciendo un aprendizaje práctico y autónomo sobre técnicas de dibujo académico para estudiantes de primer semestre en la asignatura de **Técnicas y Materiales**. Este diseño incluye:

- ❖ **Estructura Modular:** Se organiza en cinco clases, cada una con un video explicativo y ejercicios prácticos que permiten a los estudiantes explorar de forma independiente los distintos materiales de dibujo, técnicas de línea, y valores tonales. Cada clase sigue una secuencia de pasos sencilla: leer instrucciones, ver el video, y realizar los ejercicios.
- ❖ **Interactividad y Evaluación:** La plataforma integra evaluaciones virtuales tras cada módulo mediante Google Forms, lo cual permite que los estudiantes se autoevalúen. Además, la retroalimentación personalizada es una función clave, ya que fomenta la autocrítica y permite identificar áreas de mejora.

- ❖ **Recursos Multimedia Integrados:** Utiliza videos, enlaces y formularios que hacen el entorno de aprendizaje dinámico y accesible desde dispositivos móviles y de escritorio. Esta integración multimedia facilita el aprendizaje de conceptos como el uso de materiales y técnicas específicas en dibujo.
  
- ❖ **Flexibilidad de Acceso y Estilo de Aprendizaje Autónomo:** Diseñado para que los estudiantes practiquen a su propio ritmo, el OVA permite un acceso flexible, lo cual es ideal para los estudiantes que buscan integrar el aprendizaje del dibujo en sus rutinas diarias o semanales.

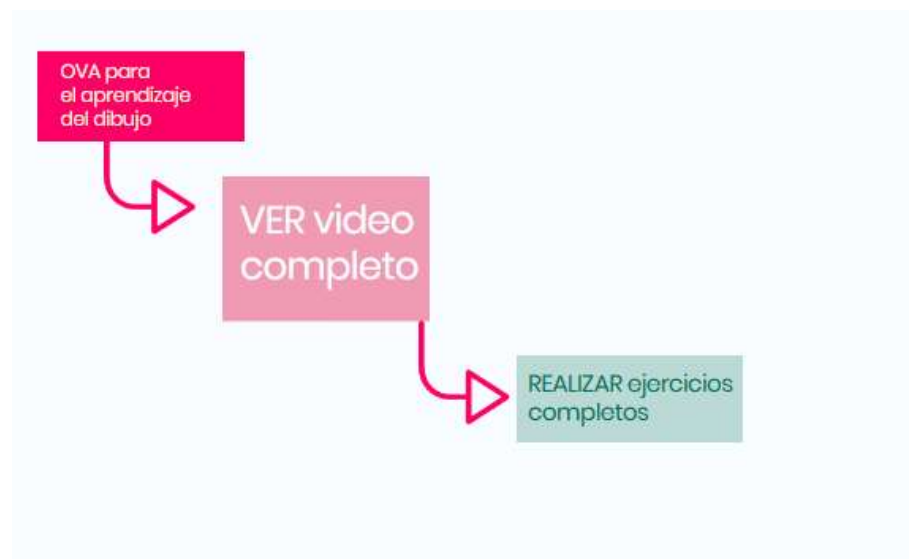
## 7.1 Estructura del Taller Virtual

Este enfoque en estructurado en la Wix se adapta a las necesidades contemporáneas, ofreciendo un recurso práctico, flexible, y atractivo para el aprendizaje autónomo en el ámbito del dibujo académico.

Para crear el diseño interactivo con enfoque E-learnig compatibilidad para dispositivos como computadora y dispositivos móviles que facilite el aprendizaje a los estudiantes y un diseño simple infectivo en colores pasteles, Adaptar una metodología a la plataforma fue algo complejo pues hubo momentos en los que los estudiantes manifestaron que se confundían con los primeros diseños poco estructurados y detallados pero se una estructura simple y concisa de tres fases que los estudiante seguirían, **introducción/teoría, práctica guiada y evaluación/reflexión** en el proyecto del OVA ABManias

## Figura 1

### *Fases de ABmanias*



#### 7.1.1 Introducción/Teoría

- **Objetivo:** Proveer un marco conceptual basado en videos claro y accesible.
- **Estrategias:**
  - Videos cortos que expliquen conceptos básicos del dibujo académico, como líneas, proporciones y valores tonales.
  - Infografías o recursos visuales que muestren la fases del proyecto.
  - Textos interactivos e imágenes a su disposición
- **Herramientas:** Plataforma wix con una metodología enfoque e-learning impartida mediante videos con narración clara y claridad 4k
- **Objetivo:** Aplicar los conceptos básico con orientación estructurada.

- **Estrategias:** Ejercicios paso a paso con videos que demuestren la ejecución de técnicas (como sombreado, uso de materiales).
- Simulaciones interactivas, como crear una escala tonal en plataformas digitales.
- Espacios para compartir avances con retroalimentación entre pares (por ejemplo, foros).
- **Herramientas:** Tutoriales en video y evaluaciones virtuales

### **7.1.2 Evaluación/Reflexión**

- **Objetivo:** Monitorear el aprendizaje y promover la autoevaluación.
- **Estrategias:**
  - Evaluaciones formativas con ejercicios prácticos (subir fotos del trabajo final al foro).
  - Rúbricas claras para evaluar aspectos como proporción, precisión tonal y limpieza.
  - Retroalimentación grupal e individual en foros o sesiones sincrónicas.
  - Reflexión guiada sobre lo aprendido y ajustes necesarios.
- **Herramientas:** Formularios de autoevaluación, rúbricas automatizadas o calificadores interactivos en Moodle.

**Figura 2***Presentación de ABmanias*

## 7.2 Conceptualización del OVA:

### 7.2.1 *Presentación del OVA:* ABmanías <https://ovabmanias.wixsite.com/abmanias>

#### 7.2.1.4 **Objetivos/competencias:**

- ❖ **Dominio de materiales y técnicas de dibujo académico:** Adquirir habilidades en el uso adecuado de distintos lápices y papeles, comprendiendo sus características y aplicación en el dibujo técnico.
- ❖ **Precisión en el trazo y construcción de líneas:** Desarrollar precisión al trazar distintos tipos de líneas y practicar ejercicios que fortalezcan la comprensión de las estructuras básicas de los objetos.
- ❖ **Comprensión de tonos y valor tonal:** Practicar con diferentes lápices para crear transiciones suaves de tonalidad y sombras, lo cual es esencial en el desarrollo de volumen y realismo en el dibujo.
- ❖ **Capacidad de autoevaluación y aprendizaje autónomo:** Fomentar la autogestión del aprendizaje a través de ejercicios de autoevaluación, que permiten a los estudiantes identificar y corregir errores de manera independiente.
- ❖ **Colaboración y retroalimentación en un entorno virtual:** Intercambiar ideas y recibir retroalimentación en un foro, promoviendo el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo entre los estudiantes
- ❖ **No formal:** promover el aprendizaje autónomo del dibujo académico en contextos de educación no formal, ofreciendo recursos prácticos y accesibles para desarrollar habilidades técnicas y creativas.

## 7.3 Desarrollo de contenidos

**7.3.1 Clase 1.** Es un video de 9:11 Es una guía detallada sobre el uso de diferentes tipos de lápices y técnicas para dibujo. Incluye una amplia gama de lápices (desde 8H hasta 8B) y otros materiales como borradores, extensores y difuminos temas que aborda

**7.3.1.2 Tipos de Lápices y Materiales.** Se mencionan marcas como Faber Castell y Staedtler, y tipos como lápices de grafito, pastel, sanguina, blanco y carboncillo. Se explica cómo afilar los lápices para obtener puntas finas y evitar que se quiebren.

**7.3.1.3 Escala de Valores Tonales.** Se crea una escala de grises, que va del blanco al negro, usando distintos lápices para representar tonos claros, intermedios y oscuros.

**7.3.1.4 Uso de Presión y Posición.** Se explica cómo controlar el tono aplicando distintas presiones y cómo la posición de la mano en el lápiz afecta la intensidad del trazo.

**7.3.1.5 Diferencias entre Marcas y Tipos.** Se comparan lápices de distintas marcas y se destaca la variación en tonalidades según el tiempo de fabricación.

**7.3.1.6 Papeles Especiales.** Se sugiere utilizar papeles específicos como el Kraft para lápiz blanco.

**7.3.1.7 Carboncillo y Carboncillo Vegetal.** Se habla del uso de carboncillo para obtener negros intensos y sombras suaves, con recomendaciones de usar fijador para preservar el trabajo.

**7.3.1.8 Técnicas Combinadas.** Se sugiere combinar materiales (como sanguina, sepia y carboncillo) para obtener efectos interesantes.

**7.2.2 Clase 2 ¿Cual Elegir? Papeles para Dibujo.** El texto describe los tipos de papeles utilizados en el dibujo, sus características y cómo afectan el trazo de distintos lápices:

#### **7.2.2.1 Papeles y Gramajes:**

- ❖ Durex (180 a 250 g): textura definida, envejece bien.
- ❖ Cartulina texturizada: disponible en pliegos y se puede cortar en varios tamaños.
- ❖ Papel ecológico: gramaje alto, versátil para sombreado suave.
- ❖ Kraft y Edad Media: papel fino que envejece mal.
- ❖ Papel Bom: generalmente usado para bocetos, no adecuado para dibujos complejos.

#### **7.2.2.2 Pruebas con Lápices:**

- ❖ Diferentes tonos de lápices (como el 8B) varían su efecto según el papel. Papeles más oscuros requieren lápices oscuros para mejor sombreado.
- ❖ Lápiz blanco funciona bien en cartulina negra y Craft para crear luces; no funciona en papeles blancos.
- ❖ Lápiz sepia y sanguina crean efectos vintage en papeles texturados y oscuros.

#### **7.2.2.3 Consejos Técnicos:**

- ❖ Para lograr diferentes tonalidades, la posición de los dedos en el lápiz es clave.
- ❖ El papel mantequilla es útil para cubrir trabajos y evitar manchas.

Se recomienda practicar ejercicios de transición tonal para comprender mejor cómo cada material interactúa con los distintos papeles.

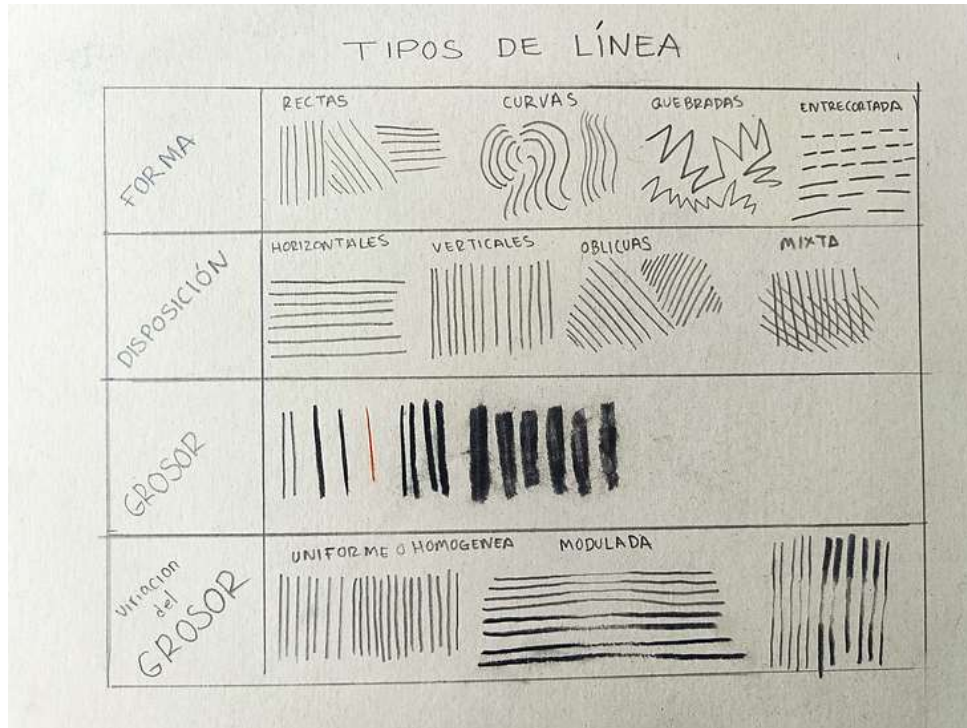
### ***7.2.3 Clase 3, Tipos de línea***

La línea es la sucesión de puntos alineados, con características definidas que le otorgan su esencia: está limitada por puntos de inicio y fin, posee posición y dirección, y se caracteriza por tener longitud, pero no anchura. El grosor de la línea puede modificarse ligeramente según el material y la forma en que se use el lápiz.

### 7.2.3.1 Tipos de líneas y su efecto visual

**Figura 3**

*Tipos de línea*



**7.2.3.1.1 Línea recta.** Formada por puntos alineados en la misma dirección, transmite equilibrio, calma y estabilidad visual.

**7.2.3.1.2 Línea curva.** *Se desvía de la dirección recta sin formar ángulos.* Es común en la naturaleza y genera suavidad y fluidez.

**7.2.3.1.3 Línea quebrada.** *Corta su dirección con ángulos,* creando un efecto dinámico y de movimiento.

**7.2.3.1.4 Línea entrecortada.** Es discontinua, con segmentos cortos y espacios en blanco entre ellos, lo que da una sensación de vacío.

### **7.2.3.2 Disposición de líneas y su simbolismo:**

**7.2.3.2.1 Disposición Horizontal.** Representan estabilidad y descanso, ya que evocan la superficie donde se descansa o se camina.

**7.2.3.2.2 Disposición Vertical.** Transmiten elevación, solidez y equilibrio, características asociadas a las construcciones que se alzan desde el suelo.

**7.2.3.2.3 Disposición Oblicua.** Reflejan dinamismo y desequilibrio. Las líneas oblicuas ascendentes hacia la derecha expresan energía, mientras que las descendentes hacia la izquierda evocan caída y decaimiento.

**7.2.3.3 Grosor y variaciones de la línea.** Un lápiz tiene un grosor fijo, pero al variar su ángulo o aplicando diferentes grados de presión, podemos conseguir distintas intensidades y grosores.

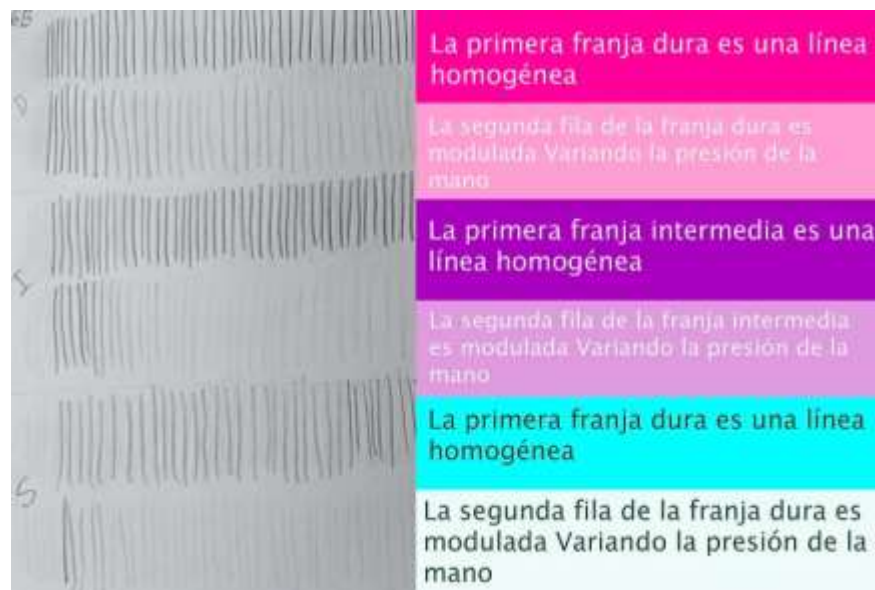
**7.2.3.3.1 La línea uniforme.** Se mantiene constante en grosor y tono al usar una presión homogénea.

**7.2.3.3.2 línea modulada.** cambia de grosor y valor tonal con la presión aplicada, lo cual añade profundidad y dinamismo visual al dibujo.

**7.2.3.3.3 Ejercicios de práctica presión.** Se sugiere practicar distintos niveles de presión y ángulo de la mano para controlar mejor el trazo.

## Figura 4

Explicación Ejercicio de la clase 3(2024)



**7.2.3.4.1 Presión fuerte:** Al sostener el lápiz cerca de la punta y aplicar una fuerza moderada, se logra un trazo oscuro y consistente.

**7.2.3.4.2 Presión gradual:** Iniciando con una presión fuerte y soltándola poco a poco, se obtiene una transición tonal.

**7.2.3.4.3 Posición intermedia de la mano:** Sostener el lápiz en el medio y variar la presión genera trazos de intensidad media.

### 7.2.3.5 Ejercicios de práctica y control del grosor:

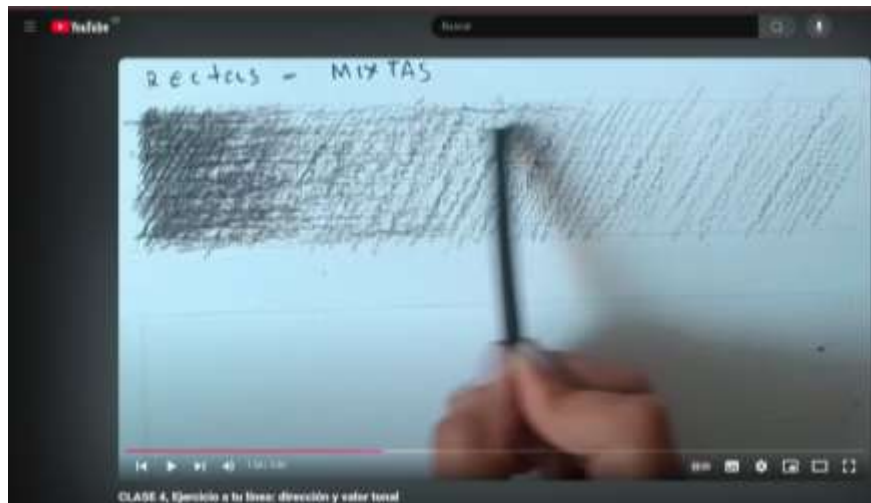
**7.2.3.5.3 Presión Dura.** Sostener el lápiz por el principio del lápiz y ejercer una presión fuerte sin lastimar el papel es caso de que lastime el papel seguir practicando

**7.2.3.5.2 Presión Intermedia.** Al sostener el lápiz por la parte intermedia y ejercer menor control, se obtiene una línea suelta pero definida.

**7.2.3.5.1 Presión suave:** Al sostener el lápiz por la parte trasera y ejercer menor control, se obtiene una línea delicada y menos definida.

Para estos ejercicios, es útil probar lápices de distintas graduaciones, desde 2H hasta 8B, para entender sus posibilidades en cuanto a variación tonal y explorar efectos de sombras y contrastes. Esta práctica desarrolla el estilo personal y mejora la capacidad de control del trazo, además de permitir un uso más expresivo de la línea.

**7.2.3 Clase 4. Ejercicio de Línea y Control Tonal en Dibujo.** Este ejercicio explora cómo el uso de líneas variadas, la presión del lápiz y la textura del papel pueden simular luz, sombra y crear efectos tonales en dibujo.



### 7.2.3.1 Técnicas de Línea para Efectos Realistas

**7.2.3.1.1 Líneas Horizontales y Mixtas:** Las líneas horizontales en sanguina aportan uniformidad. En las líneas mixtas (diagonales y horizontales), el carboncillo natural se usa para efectos más realistas, uniendo líneas y jugando con la presión.

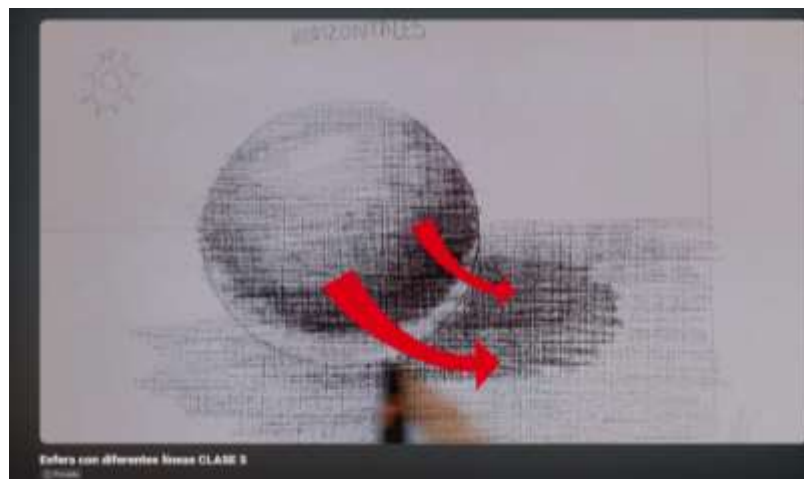
**7.2.3.1.2 Líneas Serpenteantes y Entrecortadas:** Las líneas en arco generan dinamismo, mientras que las entrecortadas en diagonal o en horizontal crean texturas que pueden simular materiales como tela o chaqueta.

### **7.2.3.2 Control de Presión y Posición del Lápiz**

**7.2.3.2.1 Posición de los Dedos:** Ajustar la posición de los dedos en el lápiz permite regular la presión y lograr transiciones tonales. La mano adquiere dependiendo de cómo sostiene el lápiz u agarre más cercano a la punta produce tonos oscuros y un agarre intermedio genera líneas sueltas medianamente definida y al final del lápiz líneas delicadas poco definidas.

### **7.2.4 Clase 5, Esfera en diferentes tipos de línea**

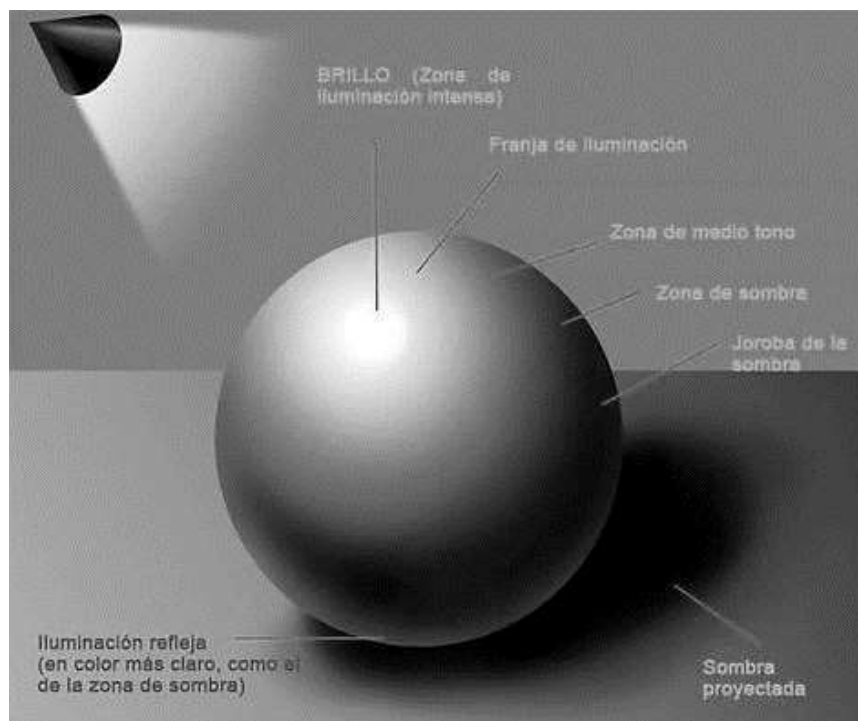
*Figura 5 Videos de clase 5 esfera en diferentes tipos de línea*



**7.2.4.1 Ejercicio de Esfera:** Dominio de Dirección, Volumen y Valor Tonal. En este ejercicio de dibujo, se usa una esfera para explorar cómo la dirección de las líneas, la variación tonal y la composición contribuyen a dar volumen y realismo a las formas. La técnica principal emplea líneas horizontales, diagonales y curvas, aplicadas sobre una cartulina texturada o cualquier otro papel disponible, resaltando cómo distintos tipos de línea y presión generan efectos tonales. Este ejercicio es común realizarlo del natural con la caja oscura y la luz fuerte en dirección al objeto (Francisco 2023) pero, en este caso es necesario que el estudiante conozca la naturaleza de las luces y las sombras del objeto para poder identificarlas en la vida real por eso iniciar desde el esquema bidimensional.

### Figura 6

*Apendice D, Esfera en Valores Tonales*

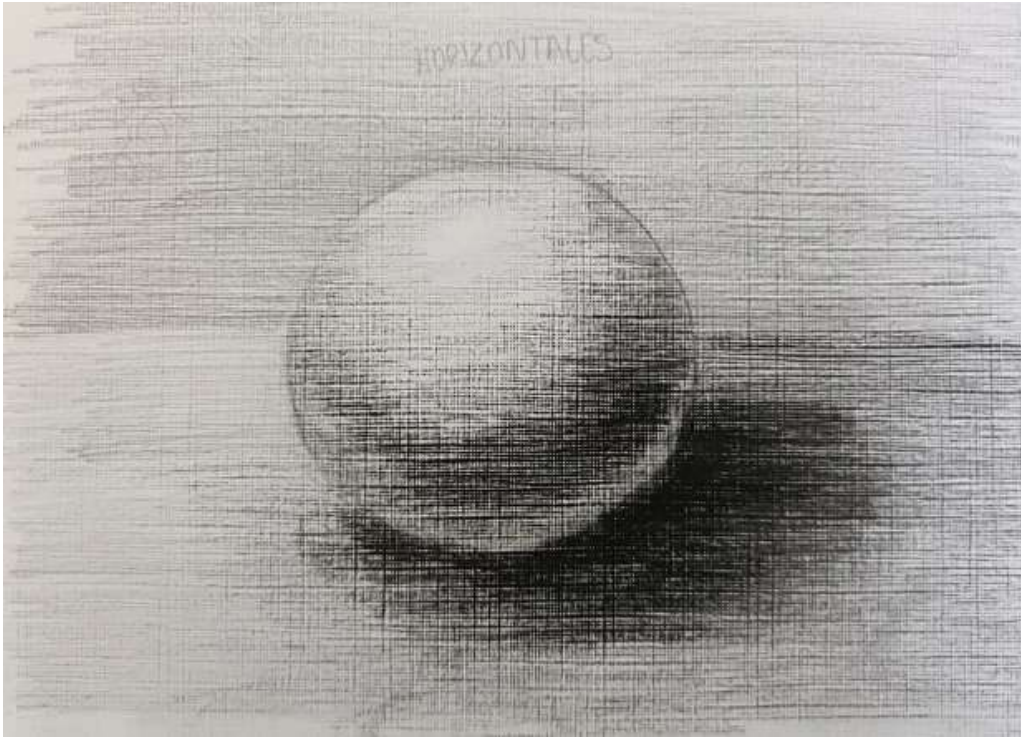


**7.2.4.1.2 Simulación de Luz, Sombras y Tonos Intermedios.** La luz principal proviene de la izquierda y se representa con un lápiz 4H para las áreas claras. A medida que las líneas se vuelven más densas y la presión aumenta, se crea una transición tonal que va desde medios tonos a sombras profundas, lo cual da volumen a la esfera. El reflejo de luz en la base de la esfera añade un nivel extra de realismo y profundidad, y se representa con un lápiz HB o 2B. Para las sombras más oscuras, se emplea un lápiz 8B, destacando el contraste entre las zonas de luz y sombra proyectada.

**7.2.4.1.2 Creación de Fondo y Composición General.** El fondo también es trabajado con una gradación de grises para añadir a la esfera y simular la influencia de la luz sobre el entorno.

#### **7.2.4.2 Variación en Dirección y Tipo de Línea para Mayor Realismo.**

**7.2.4.2.1 Líneas horizontales.** suelen representar estabilidad y un poco difícil hacer que estas líneas den ilusión de circunferencia, pero para este ejercicio los valores tonales y el uso correcto de los lápices, y conocer el esquema de referencia hacen la diferencia

**Figura 7***Esfera en Líneas Horizontales*

**7.2.4.2.2 Líneas Verticales.** suelen representar elevación, un poco difícil hacer que estas líneas den ilusión de circunferencia, pero para este ejercicio los valores tonales y el uso correcto de los lápices, y conocer el esquema de referencia hacen la diferencia

**7.2.4.2.2 Líneas Diagonales.** Las diagonales aportan un sentido de movimiento y ayudan a compactar las sombras, haciendo que el volumen y la textura de la esfera sean más interesantes. Las diagonales también permiten ajustar las sombras de forma sutil, jugando con la longitud y la presión para mayor precisión.

**7.2.4.2.3 Líneas Curvas para Naturalidad y Armonía.** Las líneas curvas siguen la forma redondeada de la esfera y ayudan a realzar su tridimensionalidad. Aunque pueden parecer desordenadas a primera vista, estas líneas siguen una lógica tonal y direccional que muestra la habilidad del artista al crear efectos de luz y sombra de forma coherente.

**Figura 8**

*Clase 5 esfera con diferentes líneas video de YouTube línea curva*



Línea quebrada es una línea dinámica genera mucho movimiento e inestabilidad para respetar la

**7.2.4.3 Consejos Prácticos para la Ejecución.** Este ejercicio se centra en desarrollar habilidades de control y precisión en el trazo. Es importante practicar en papeles económicos para familiarizarse con el proceso sin miedo a cometer errores. También se recomienda usar el borrador con suavidad para no dañar la textura del papel, algo que es común en principiantes.

Este ejercicio es excelente preparación para proyectos avanzados, como bodegones y composiciones más complejas, donde se aplicarán estos conocimientos de dirección, volumen y valor tonal para crear piezas más completas y detalladas.

**7.2.5 Evaluación en el proyecto *ABmanías*** se lleva a cabo a través de una auto-evaluación integrada en los videos del curso. En estos videos, se proporcionan pautas específicas para que los estudiantes puedan evaluar su propio desempeño y cumplir con los objetivos de cada uno ejercicio de la plataforma WIX. Esta metodología fomenta la autocrítica.

## Figura 9

### *Evaluación Virtual Clase 1 de ABmanías*

The image shows a digital evaluation form titled 'Clase 1'. At the top, it says 'Para responder estas preguntas tienes que haber visto la clase 1'. Below this, the user's email 'angiebautista1319@gmail.com' is displayed with a 'Cambiar cuenta' link and a 'Se guardó el borrador' status. A note states: 'Se registrarán la foto y el nombre asociados con tu Cuenta de Google cuando subas archivos y envíes este formulario. Tu correo electrónico no forma parte de tu respuesta.' A red asterisk indicates that the question is mandatory. The form contains two input fields: 'Nombre' and 'Codigo', each with a 'Tu respuesta' label and a text input line.

## 8. Metodología de AB manías

### 8.1 Plan de Curso, de ABManías:

#### 8.1.1 Curso: Artes plásticas

- **Asignatura:** Complemento en la unidad 1 en técnicas y materiales artísticos
- **Clases diarias:** 1 clases cada 2 semanas
- **Año lectivo:** 2024-2

- **Cronograma:** Cada mes, la plataforma Wix se actualizaba para que los estudiantes pudieran visualizar y desarrollar el ejercicio correspondiente en cada clase.

**Tabla 5.**

*Videos en función de cada clase, Cronograma*

<b>Cronograma ABManías 2024-2</b>					
<b>Video/ Clase OVA</b>	<b>CLASE 1</b>	<b>CLASE 2</b>	<b>CLASE 3</b>	<b>CLASE 4</b>	<b>CLASE 5</b>
<b>Video1</b>	3/8/2024- 11/8/2024				
<b>Video2</b>		12/8/2024 - 31/8/2024			
<b>Video3</b>			1/9/2024 - 15/9/2024		
<b>Video 4</b>				1/9/2024 - 15/9/2024	
<b>Video 5</b>					16/9/2024 - 30/9/2024

❖ **Objetivos Educativos:**

Promover el aprendizaje del dibujo académico tanto en contextos formales como informales mediante la integración de prácticas accesibles, autónomas y colaborativas, que utilicen recursos digitales e interactivos del OVA ABManías. Estas estrategias incluirán actividades opcionales para comunidades externas a la academia, como talleres abiertos y acceso gratuito a módulos

específicos del OVA, permitiendo el desarrollo de habilidades artísticas básicas en personas interesadas sin previa formación formal.

❖ **Contenido programático de ABmanias:**

Los estudiantes se organizan en un espacio, tanto en línea como en un espacio físico, donde pueden desde la comodidad de sus casas practicar a su propio ritmo

Este contenido programático está diseñado para proporcionar una formación integral que no solo desarrolla habilidades técnicas, sino que también fomenta un entorno de aprendizaje dinámico y colaborativo, adaptado a las necesidades contemporáneas de la educación artística.

- Dominio y manejo de los tipos de lápices
- Uso y manejo de los tipos de papel
- Tipos de líneas
- Ejercicios de línea
- Esferas en diferentes líneas

**Número de clases o encuentros: 5**

- Material didáctico Virtual: 5 videos

**Tabla 6***Videos para AB Manías, en función de cada clase*

Videos para AB Manías OVA					
Video/ Clase OVA	CLASE 1	CLASE 2	CLASE 3	CLASE 4	CLASE 5
Video1	X				
Video2		X			
Video3			X		
Video 4				X	
Video 5					x

### Plan de clase de ab manías

*Figura 10 Unidad en la que ABManías complementarí la información sobre técnicas y materiales artísticos.*

UNIDAD	METODOS	TECNICAS	TIEMPO	EVALUACION
Unidad 1, Individual	<b>Introducción al grafito:</b> Reconocimiento del material ventajas desventajas y posibilidades de uso del papel	Dibujo en grafito, sepia, sanguina, carbón natural, lápiz, blanco y papel	1 hora Modalidad virtual	Comparación con el año anterior
	<b>Ejercicio de confianza:</b> mediante ejercicios prácticos de presión y graduación de valores tonales.	Dibujo en grafito, sepia, sanguina, carbón natural, lápiz, blanco y papel	2 horas Modalidad virtual	

**Evaluación:** se realizó un Formato de encuesta por formulario en línea como incentivo a los estudiantes para participar, el docente de la clase de Técnicas y Materiales, por el curso terminado adicionaba cinco unidades a quien terminara el curso ABmanías.

Preguntas Respuestas **1** Configuración

1 respuesta Vinculo a Hojas de cálculo Se aceptan respuestas

Resumen **Pregunta** Individual

Nombre Completo < 1 de 6 >

Nombre Completo

camilo augusto alarcon garcia

1 respuesta

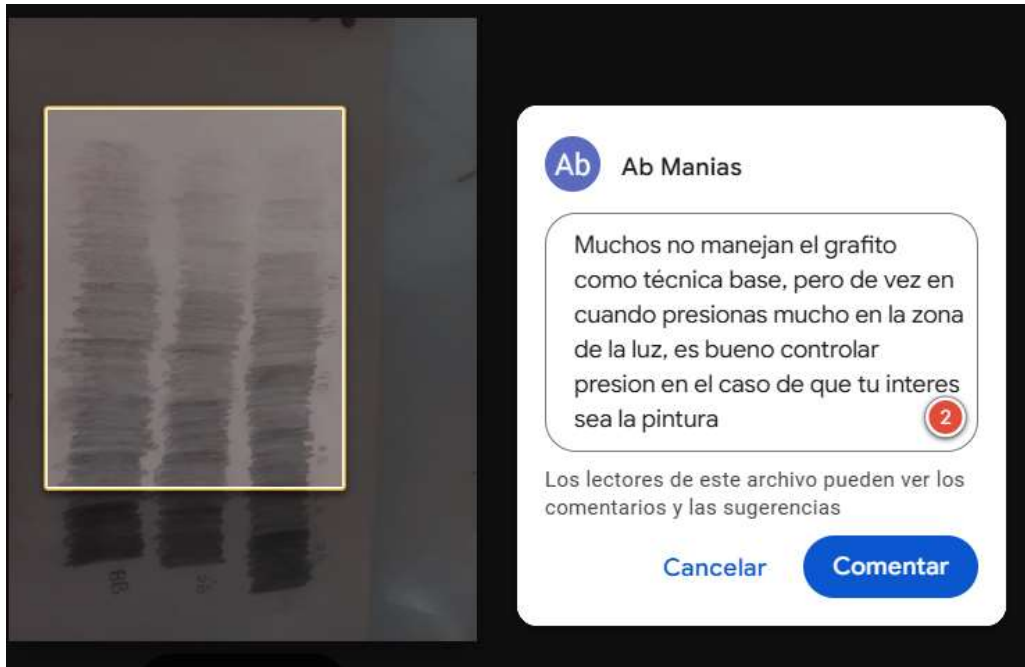
< >

### Clase 1

- Karol Tatiana Fonseca Monsalve (1)
- Edgar David Pedraza Piñere (1)
- Yennifer Dayana puentes hoyos (1)
- Camilo Augusto Alarcón Garcia (1)
- Luisa Fernanda Gomez cadena (1)
- Juan Sebastián Ruiz Gutiérrez (1)
- Nicole Alexandra Silva Camacho (1)

**Figura 11**

*Ejercicio de escala de valor tonal de la estudiante Nicol Silva (2024).*

**Clase 2**

- Nicole Alexandra Silva Camacho (1)
- Edgar David Pedraza Piñerez (1)
- Luisa Fernanda Gómez Cadena (1)
- Karol Tatiana Fonseca Monsalve (1)
- Juan Sebastián Ruiz Gutiérrez (1)
- Camilo Augusto Alarcon Garcia (1)

Figura 12 Ejercicio Clase 2 de Karol Fonseca(2024)

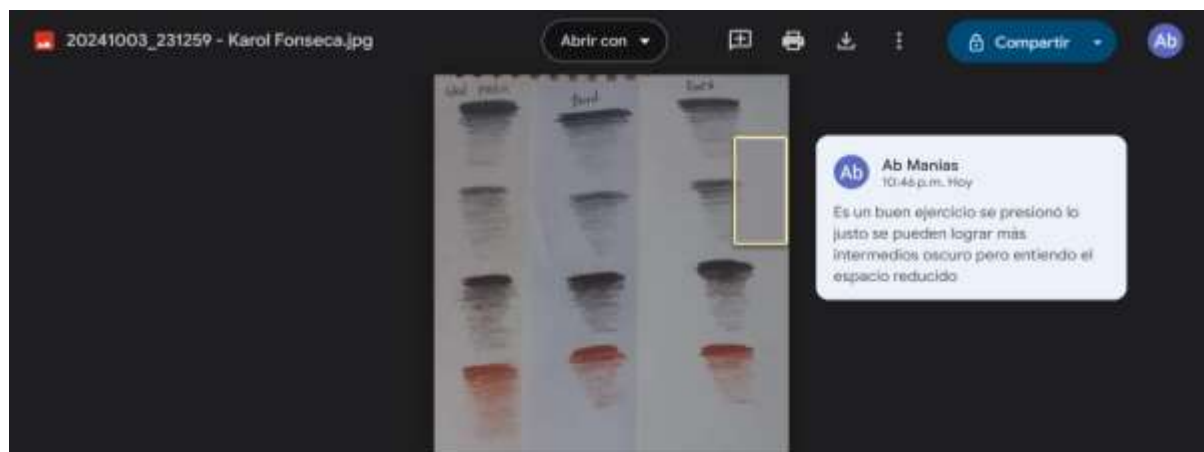
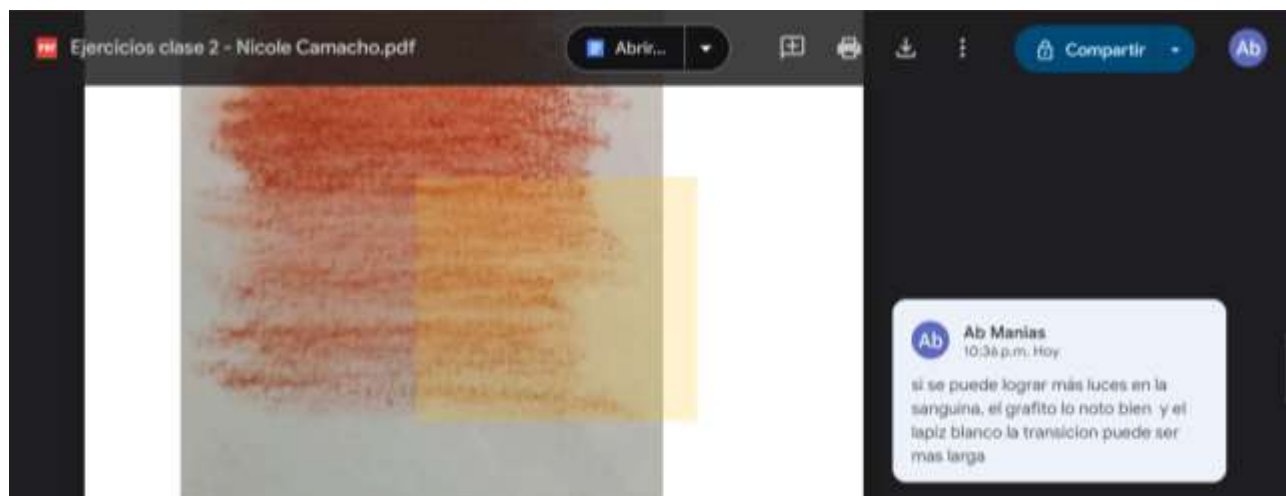


Figura 13 Ejercicio Clase2 de Nicole Camacho (2024)

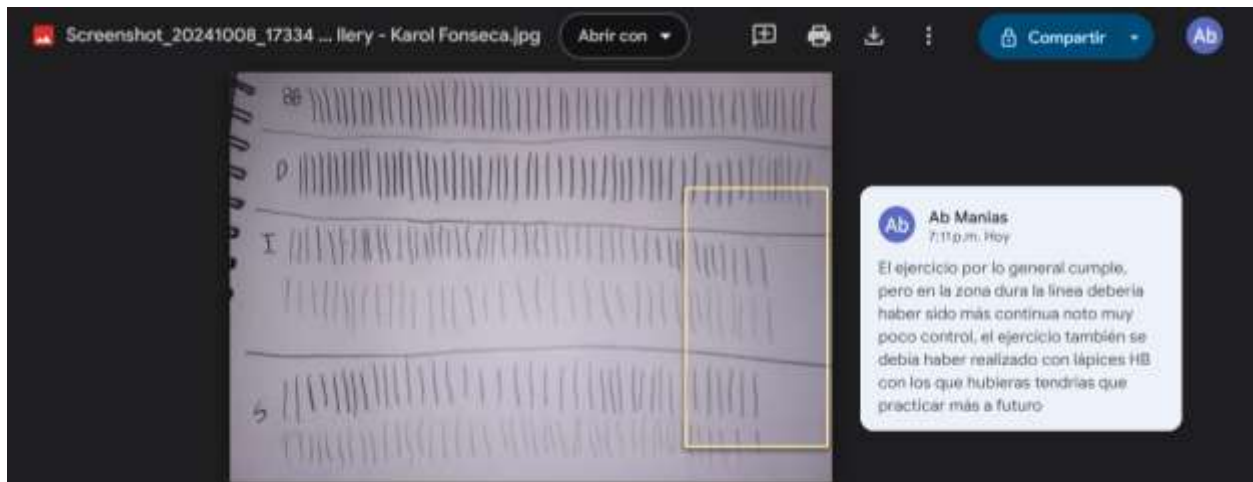


### Clase 3

- Karol Tatiana Fonseca Monsalve (faltan dos ejercicios de lápiz y 0,7)
- Edgar David Pedraza Piñerez (faltan ejercicios de lápiz 0,7)
- Yennifer Dayana Puentes Hoyos (faltan ejercicios de lápiz 0,7)
- Nicole Alexandra Silva Camacho (faltan ejercicios de lápiz 0.7)
- Camilo agosto Alarcón García (faltan ejercicios de lápiz 0.7)

### Figura 14

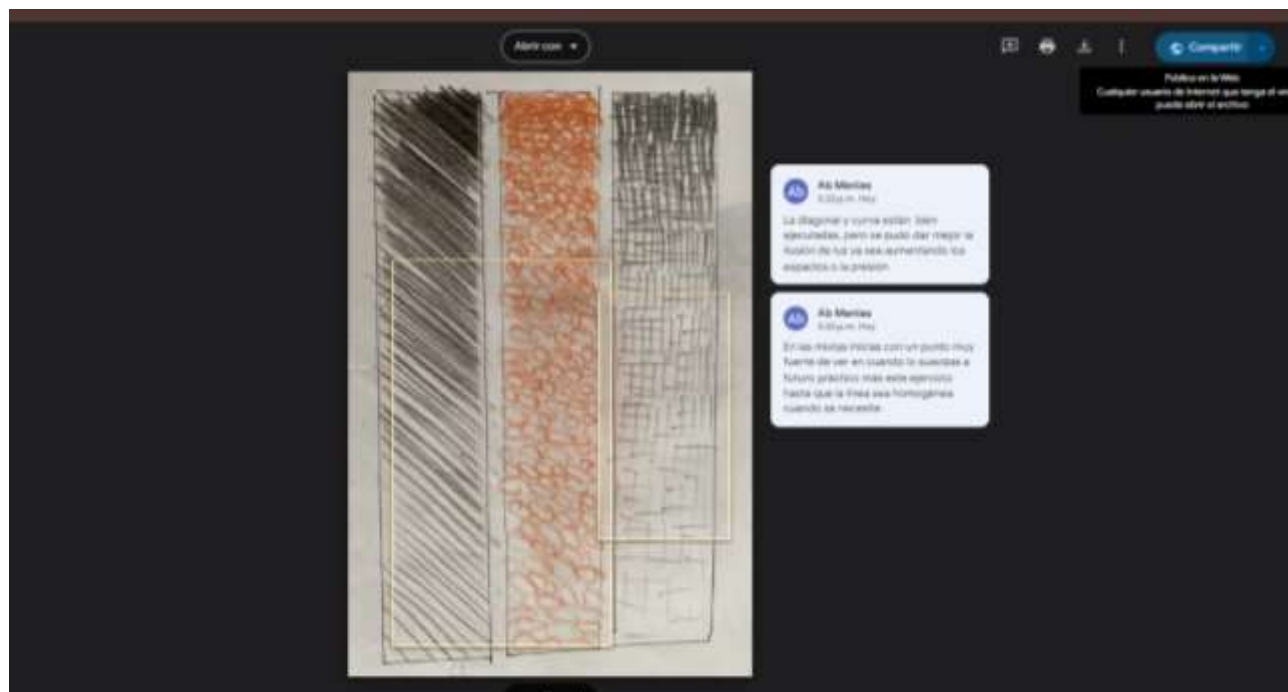
*Ejercicio Clase de de Karol Fonseca(2024)*



## Clase 4

Camilo Augusto Alarcón García (1)

*Figura 15 Ejecicia Clase 4 de Camilo Alarcon (2024)*



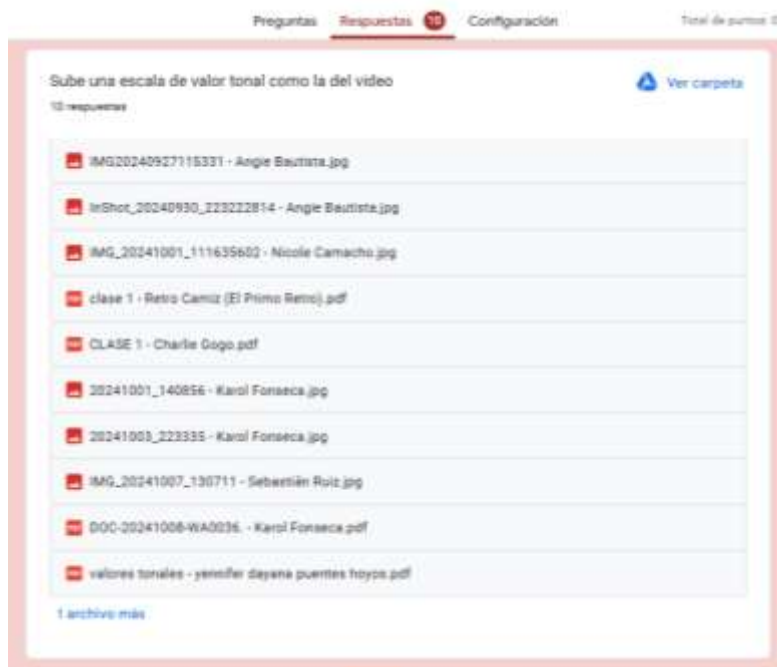
**Clase 5**

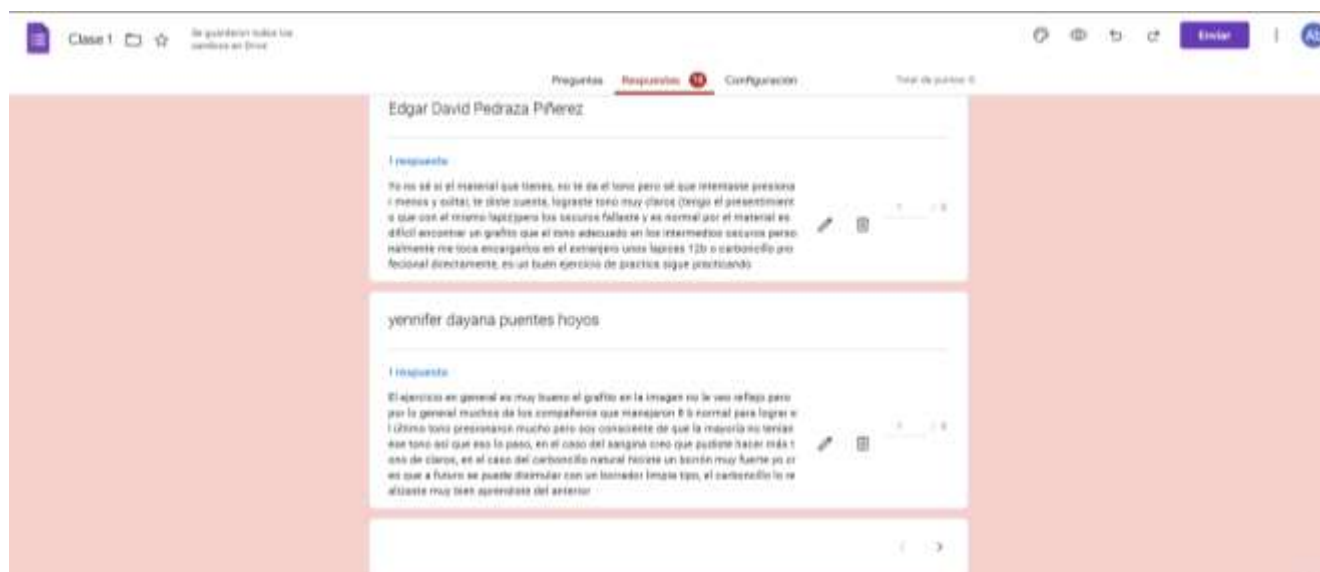
Figura 16 Ejercicio de Camilo Alarcon (2024)



**Figura 17**

*Vista del Formato de encuesta de Google de ABmanias (2024)*



**Figura 18***Vista del Formato de encuesta de Google de ABmanias (2024)*

## 8 Planificación de los 5 VIDEO Tutoriales

### 8.1 Actividad autogestionada tipo video lección

Utilizar esta plantilla para diseñar actividades correspondientes a las fases de trabajo independiente consideradas en su planeación de estrategia invertida

**Formato de prescripción:**

**Tabla 7**

*Formato para video-lección autogestionada Clase1:*

Actividad:	Clase 1	
Objetivo:	Explicar la clasificación de los lápices según su dureza (escala H a B) y cómo esta clasificación afecta su uso en el dibujo.	
Tipo	Video real	
Nº escena	Diálogos de la escena	Descripción de la escena
1.	Narración: La profesora muestra diversas marcas de lápices y las va organizando de acuerdo a su valor tonal	Las manos de la profesora organizan los lápices con sus respectivos números de valor tonal
2.	Narración: la Profesora explica la escala de grises y la relación con cada lápiz.	Vemos una escala de valor tonal y en la parte baja los lápices que anteriormente se habían organizado del 8H al N, cada uno siendo movido por las manos de la profesora y explicando su

		valor en la escala de valor tonal
3.	Narración: La profesora explica el valor tonal de los lápices H de 8h al h y aunque son parte de los valores altos tienen tonos diferentes las manos de la profesora utiliza cada uno de los lápices para demostrar la diferencia de tono.	Vemos una hoja de papel <b>blanco</b> la escala de valor tonal en la parte superior y las manos de la profesora utilizando cada lápiz h de diferentes marcas
4.	Narración: la profesora explica con un lápiz HB como presionar de manera excesiva puede maltratar el papel y como de la manera adecuada se evita el brillo excesivo	Cambio de hoja para dar una demostración de quemar la hoja
5.	Narración: La profesora termina por explicar la zona intermedio oscuro con lápices 2b al 8B	Retira el papel y regresa a la escala de valor tonal donde utiliza los lápices correspondientes a intermedio oscuro
6.	Narración: la profesora cambia de hoja para hacer una apreciación en tres marcas diferentes de lápiz 8B como 8 negro mate estandler (2024) lápiz azul 8b del (2023) lápiz azul 8b negro mate y 8b kores (2024) comparar los cambios sus tonalidades	
7.	la profesora explícalos demás lápices como el lápiz blanco sobre papel Kraft	Cambio de hoja en el papel Kraft y movimiento de manos con los lápices para

		realizar una escala de valor tonal con blanco
8.	La profesora explica el uso del lápiz sanguino y su posición número 6 en la escala de valor tonal, le sigue el sepia el valor tonal 7 y el carboncillo llegando al negro realizando toda la escala de valor tonal, el carbón natural logrando realizar toda la escala igualmente y por último. combinación de materiales entra carboncillo sepia y sanguina	

### Formato de prescripción:

#### Tabla 8

*Formato para video-lección autogestionada Clase2:*

Actividad 2:	Clase 2. Cual elegir papeles para dibujar	
Objetivo:	Identificar los diferentes tipos de papeles para dibujar según los lápices a utilizar	
Tipo	Video real	
Nº escena	Diálogos de la escena	Descripción de la escena
9.	Narración: la profesora explica con alrededor de cinco papeles flab, Durex cartulina textura ecológico, edad media, papel ecológico, papel boom características generales.	Sobre un escritorio se dispersan diferentes papes, mientras la profesora explica cada uno

10.	Narración: se recuerda por un breve instante los diferentes grafitos entre 8b estandler azul y negro mate negro.	Vemos las opciones de Manual y automático
11.	Narración: realiza una graduación en cada uno de los papeles con el lápiz negro mate 8b,	Vemos un celular y cómo funciona su menú de exposición, accediendo a todas sus funciones. Se explican conceptos clave como la sensibilidad ISO, la velocidad de obturación y el enfoque, con demostraciones de cómo acceder a estos ajustes en un dispositivo móvil.
12.	el mismo procedimiento con el grafito en cada uno de los papeles	Fotos de trabajos anteriores hechos en carboncillo
13.	Retratos realizados con lapis grafito 8b negro mate y el en lápiz grafito normal	Fotos de trabajos anteriores hechos en carboncillo
14.	Retrato en carboncillo	Fotos de trabajos anteriores hechos en carboncillo
	La profesora explica el uso del lápiz blanco y la necesidad que este se utiliza en un fondo oscuro utiliza el lápiz blanco en cada uno de los papeles	Las manos de la profesora aplican ágilmente el lápiz blanco primero por la cartulina, y luego por cada uno de los papeles
15.	La profesora explica el lápiz sepia, lo aplica en cada uno de los papeles, Durex, ecológico, edad	Las manos de la profesora aplican ágilmente el lápiz

	media, Crafi dejando ver las diferentes texturas de cada uno de los papeles	sepia por cada uno de los papeles
16.	La profesora explica el lápiz sanguino explica generalidades del material	Las manos de la profesora realizan varias escalas de valor tonal
17.	La profesora enfatiza Uso del flab para evitar machar	Procede a tapar lo ejercicio con un flab
<b>Ejercicio:</b> elige al menos 3 papeles que te gusten y realiza una escala simple de valor tonal con al menos 3 lápices diferentes		

Formato de prescripción:

### Tabla 9

*Formato para video-lección autogestionada Clase3.*

Actividad 3:	CLASE 3 Tipos de línea	
Objetivo:	Conocer los tipos de línea y sus características	
Tipo	Video real	
N° escena	Diálogos de la escena	Descripción de la escena
1.	Narración: la profesora describe que es la línea y sus cuatro características	Manualmente la docente dibuja características propias de la línea sobre una hoja blanca

2.	Narración: la profesora describe los tipos de línea mediante, forma: recta, curvas, quebradas y entrecortadas	Manualmente sobre un papel en blanco dibuja cada uno de las líneas explicándolas detalladamente
3.	Narración: La profesora explica los diferentes tipos disposiciones; horizontales, verticales, oblicuas y mixta	Manualmente sobre un papel en blanco dibuja cada uno de las líneas explicándolas detalladamente
4.	Grosor: la línea no tiene grosor, pero se varia con el cambio de material	Manualmente sobre un papel en blanco dibuja cada uno de las líneas explicándolas detalladamente
5.	Variación del grosor: <b>líneas homogéneas</b> y modulada	
6.	La profesora explica un ejercicio de variación de línea con un lápiz 8b korés divide el papel en tres zonas dura intermedia y suave en la primera línea de cada zona es una línea homogénea y la segunda línea es modulada con la presión	La profesora se levanta y muestra como su brazo está ubicado sobre el escritorio para dibujar sobre el papel
7.	8b 4b 6b 3b4h h ah 8h	La profesora por cada lápiz realiza en la demostración del ejercicio por cada lápiz un cambio de pagina

Preguntas / ejercicios:

Realiza el ejercicio de sucesión de líneas siguiendo las pautas indicadas y utilizando al menos tres lápices de numeraciones distintas.

Formato de prescripción:

### Tabla 10

*Formato para video-lección autogestionada Clase4.*

<b>Actividad</b> 4:	Clase 4, Ejercita tu línea	
<b>Objetivo:</b>	Realizar ejercicios para ejercitar la línea	
<b>Tipo</b>	Video real	
<b>Nº escena</b>	<b>Diálogos de la escena</b>	<b>Descripción de la escena</b>
1.	<b>Narración:</b> repaso de la clase pasada tipos de línea según forma disposición grosor y variación	Se ve la hoja de papel de la gráfica de la clase pasada de los tipos de línea
2.	<b>Narración:</b> la profesora explica y dibuja sobre el papel diferentes disposiciones como rectas verticales en grafito y rectas horizontales en sepia, resaltando sus posibilidades en distintos papeles sobre papel durex	Vemos una escala de valor tonal sobre una hoja en blanco donde se traza una serie de líneas verticales, horizontales y diagonales
3.	<b>Narración:</b> la profesora explica la línea diagonal como la textura del papel acuarela influye en el material de la acuarela	sobre un papel acuarela realiza una franja de valor

4.	<b>Narración:</b> diferencia del papel	La profesora realizo el ejercicio anterior sobre papel cartulina para apreciar la textura
5.	<b>Narración:</b> la profesora explica la línea mixta diagonal con horizontal con un carbón vegetal adquiere una textura similar a la lona por la cartulina texturada	Sobre una Cartulina texturada las manos de la profesora maneja ágilmente el lápiz grafito, para realizar la franja de valor tonal
6.	<b>Narración:</b> la profesora explica la línea serpenteante vertical	Sobre un papel durex las manos de la profesora maneja ágilmente el lápiz grafito, para realizar la franja de valor tonal
7.	<b>Narración</b> la profesora explica la línea serpenteante diagonal	Sobre un papel durex las manos de la profesora maneja ágilmente el lápiz grafito, para realizar la franja de valor tonal
8.	<b>Narración:</b> la profesora explica la línea entre cortada diagonal	Sobre un papel durex las manos de la profesora maneja ágilmente el lápiz sanguino para realizar la franja de valor tonal

9.	<b>Narración:</b> la profesora explica línea entre cortada horizontal	Sobre un papel durex las manos de la profesora maneja ágilmente el lápiz carboncillo para realizar la franja de valor tonal
10.	<b>Narración:</b> la profesora explica línea en forma de arco como parte de las serpenteantes	Sobre Papel boom, las manos de la profesora maneja ágilmente el lápiz carboncillo para realizar la franja de valor tonal
11.	Narración: la profesora explica la línea en quebrada	Sobre Papel boom, las manos de la profesora maneja ágilmente el lápiz carboncillo para realizar la franja de valor tonal
<b>Preguntas / ejercicios:</b> realiza 3 franjas con disposiciones de línea diferentes		

**Formato de prescripción:****Tabla 11***Formato para video-lección autogestionada Clase5*

<b>Actividad</b> 5:	Clase 5, espetera con diferentes líneas	
<b>Objetivo:</b>	Realizar tres esferas con tres estilos de línea diferentes	
<b>Tipo</b>	Video	
<b>N° escena</b>	<b>Álogos de la escena</b>	<b>Descripción de la escena</b>
1.	<b>Narración:</b> la profesora realiza un esquema de circulo para posteriormente rellenarlo con líneas horizontales	La profesora dibuja un esquema de esfera en una cartulina texturizada
2.	Narración: la profesora explica un esquema	Foto del esquema de una esfera del que se basa la profesora para hacer el ejercicio
3.	<b>Narración:</b> la profesora explica las sobras que tiene el objeto	La profesora prosigue rellenado el esquema del círculo con líneas horizontales
18.	<b>Narración:</b> la profesora explica la línea vertical	Sobre un papel cartulina blanco se dibuja otro esquema de circulo y procede a trazar líneas verticales
19.	<b>Narración:</b> la profesora explica las diagonales	Sobre papel cartulina blanco se dibuja otro

		esquema de círculo y procede a trazar líneas diagonales
20.	<b>Narración:</b> la profesora explica las mixtas con diagonales y horizontales.	Sobre papel cartulina blanco se dibuja otro esquema de círculo y procede a trazar líneas diagonales y horizontales
21.	<b>Narración:</b> la profesora explica las líneas curvas	Sobre papel cartulina blanca se dibuja otro esquema de círculo y procede a trazar líneas diagonales y horizontales
<b>6.1 Ejercicio:</b> Réplica con la línea que más te guste y realiza al menos tres		

## 9. Estrategias de Evaluación y Retroalimentación

Formato diseño de actividades dirigidas

Utilizar esta plantilla para diseñar las actividades correspondientes a las fases de trabajo colaborativo y de evaluación consideradas en su planeación de estrategia invertida

**Tabla 12**

*Formato de Evaluación Clase 1*

<ul style="list-style-type: none"> <li>ACTIVIDAD 1: Clase 1</li> </ul>									
<p><i>¿Qué vamos a lograr?</i></p> <p>Al finalizar esta actividad, los estudiantes serán capaces de identificar los tipos de papeles</p>									
<p><i>¿Cómo lo vamos a lograr?</i></p> <p>Por cada clase se desarrollará una evolución virtual</p>									
<p><i>¿Cómo lo vamos a evaluar?</i></p> <table border="1" data-bbox="324 1323 1323 1627"> <thead> <tr> <th><i>Criterios de desempeño</i></th> <th><i>Puntos</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Responder la Evaluacion</i></td> <td><i>0.5</i></td> </tr> <tr> <td><i>Ejercicio de clase</i></td> <td><i>0.5</i></td> </tr> <tr> <td><i>Total</i></td> <td><i>1</i></td> </tr> </tbody> </table>		<i>Criterios de desempeño</i>	<i>Puntos</i>	<i>Responder la Evaluacion</i>	<i>0.5</i>	<i>Ejercicio de clase</i>	<i>0.5</i>	<i>Total</i>	<i>1</i>
<i>Criterios de desempeño</i>	<i>Puntos</i>								
<i>Responder la Evaluacion</i>	<i>0.5</i>								
<i>Ejercicio de clase</i>	<i>0.5</i>								
<i>Total</i>	<i>1</i>								

Lecturas, herramienta, espacios o materiales:

- Evaluación Virtual: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdK6NyqhIkrLM-mqmwPQLdtgKGJ9e-HDth5-U\\_OchkNHN4e7w/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdK6NyqhIkrLM-mqmwPQLdtgKGJ9e-HDth5-U_OchkNHN4e7w/viewform)
- 

### Tabla 13

#### *Formato de Evaluación Clase 2*

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTIVIDAD 2: Clase 2 Tipos de Papeles para el Dibujo ¿Cuál Utilizar?</li> </ul>
<p><i>¿Qué vamos a lograr?</i></p> <p>Al finalizar esta actividad, los estudiantes serán capaces de identificar los tipos de papeles para dibujar</p>
<p><i>¿Cómo lo vamos a lograr?</i></p> <p>Por cada clase se desarrollará una evolución virtual</p>

*¿Cómo lo vamos a evaluar?*

<i>Criterios de desempeño</i>	<i>Puntos</i>
<i>Responder la Evaluacion</i>	<i>0.5</i>
<i>Ejercicio de clase</i>	<i>0.5</i>
<i>Total</i>	<i>1</i>

Lecturas, herramienta, espacios o materiales:

- ❖ Link de OVA: <https://ovabmanias.wixsite.com/abmanias>
- ❖ Evaluación: [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdK6NyqhIkrLM-mqmwPQLdtgKGJ9e-HDth5-U\\_OchkNHN4e7w/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdK6NyqhIkrLM-mqmwPQLdtgKGJ9e-HDth5-U_OchkNHN4e7w/viewform)

-

**Tabla 14***Formato de Evaluación Clase 3*

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTIVIDAD 3: Clase3 Tipos de Línea</li> </ul>									
<p><i>¿Qué vamos a lograr?</i></p> <p>Al finalizar esta actividad, los estudiantes serán capaces de identificar los tipos de tinea según su forma, disposición y variación del grosor</p>									
<p><i>¿Cómo lo vamos a lograr?</i></p> <p>Por cada clase se desarrollará una evolución de forma virtual</p>									
<p><i>¿Cómo lo vamos a evaluar?</i></p> <table border="1" data-bbox="323 932 1310 1245"> <thead> <tr> <th><i>Criterios de desempeño</i></th> <th><i>Puntos</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Responder la Evaluación</i></td> <td><i>0.5</i></td> </tr> <tr> <td><i>Ejercicio de clase</i></td> <td><i>0.5</i></td> </tr> <tr> <td><i>Total</i></td> <td><i>1</i></td> </tr> </tbody> </table>		<i>Criterios de desempeño</i>	<i>Puntos</i>	<i>Responder la Evaluación</i>	<i>0.5</i>	<i>Ejercicio de clase</i>	<i>0.5</i>	<i>Total</i>	<i>1</i>
<i>Criterios de desempeño</i>	<i>Puntos</i>								
<i>Responder la Evaluación</i>	<i>0.5</i>								
<i>Ejercicio de clase</i>	<i>0.5</i>								
<i>Total</i>	<i>1</i>								
<p>Lecturas, herramienta, espacios o materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Link de OVA: <a href="https://ovabmanias.wixsite.com/abmanias">https://ovabmanias.wixsite.com/abmanias</a></li> <li>❖ Link de Evaluación: <a href="https://forms.gle/EfHBGsuDJ9pmgqyaA">https://forms.gle/EfHBGsuDJ9pmgqyaA</a></li> </ul>									

**Tabla 15***Formato de Evaluación Clase 4*

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTIVIDAD 4: Clase4 Ejercicios de Línea</li> </ul>									
<p><i>¿Qué vamos a lograr?</i></p> <p>Al finalizar esta actividad, los estudiantes serán capaces de identificar los tipos de Line y realizar escalas de valor tonal</p>									
<p><i>¿Cómo lo vamos a lograr?</i></p> <p>Por cada clase se desarrollará una evolución virtual</p>									
<p><i>¿Cómo lo vamos a evaluar?</i></p> <table border="1" data-bbox="324 1008 1312 1318"> <thead> <tr> <th><i>Criterios de desempeño</i></th> <th><i>Puntos</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Responder la Evaluación</i></td> <td><i>0.5</i></td> </tr> <tr> <td><i>Ejercicio de clase</i></td> <td><i>0.5</i></td> </tr> <tr> <td><i>Total</i></td> <td><i>1</i></td> </tr> </tbody> </table>		<i>Criterios de desempeño</i>	<i>Puntos</i>	<i>Responder la Evaluación</i>	<i>0.5</i>	<i>Ejercicio de clase</i>	<i>0.5</i>	<i>Total</i>	<i>1</i>
<i>Criterios de desempeño</i>	<i>Puntos</i>								
<i>Responder la Evaluación</i>	<i>0.5</i>								
<i>Ejercicio de clase</i>	<i>0.5</i>								
<i>Total</i>	<i>1</i>								
<p>Lecturas, herramienta, espacios o materiales:</p> <p>- Link del OVA: <a href="https://ovabmanias.wixsite.com/abmanias">https://ovabmanias.wixsite.com/abmanias</a></p> <p>-Evaluación: <a href="https://forms.gle/SP9LE8fuwCpJjm6t9">https://forms.gle/SP9LE8fuwCpJjm6t9</a></p>									

**Figura 19***Formato de Evaluación Clase 5*

<ul style="list-style-type: none"> <li>• ACTIVIDAD 5: EVALUACION 5</li> </ul>									
<p><i>¿Qué vamos a lograr?</i></p> <p>Los estudiantes serán capaces de identificar luces y sombra en el volumen y dibujar en volumen de una esfera</p>									
<p><i>¿Cómo lo vamos a lograr?</i></p> <p>Por cada clase se desarrollará una evolución virtual</p>									
<p><i>¿Cómo lo vamos a evaluar?</i></p> <table border="1" data-bbox="324 1008 1312 1318"> <thead> <tr> <th><i>Criterios de desempeño</i></th> <th><i>Puntos</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><i>Responder la Evaluación</i></td> <td><i>0.5</i></td> </tr> <tr> <td><i>Ejercicio de clase</i></td> <td><i>0.5</i></td> </tr> <tr> <td><i>Total</i></td> <td><i>1</i></td> </tr> </tbody> </table>		<i>Criterios de desempeño</i>	<i>Puntos</i>	<i>Responder la Evaluación</i>	<i>0.5</i>	<i>Ejercicio de clase</i>	<i>0.5</i>	<i>Total</i>	<i>1</i>
<i>Criterios de desempeño</i>	<i>Puntos</i>								
<i>Responder la Evaluación</i>	<i>0.5</i>								
<i>Ejercicio de clase</i>	<i>0.5</i>								
<i>Total</i>	<i>1</i>								
<p>Lecturas, herramienta, espacios o materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ OVA: <a href="https://ovabmanias.wixsite.com/abmanias/copia-de-clase-4">https://ovabmanias.wixsite.com/abmanias/copia-de-clase-4</a></li> <li>❖ Evaluación: <a href="https://forms.gle/soK2nnXqarn8Xkis6">https://forms.gle/soK2nnXqarn8Xkis6</a></li> </ul>									

## 11 Resultados y proceso

ABManias OVA fue diseñado con un enfoque flexible y opcional, otorgando a los estudiantes la libertad de decidir su nivel de participación. Su implementación inicial se llevó a cabo en un grupo con una carga académica elevada (7 materias, incluyendo la asignatura de contexto), lo que presentó ciertos desafíos en términos de tiempo y dedicación. Sin embargo, se aprecia un mayor potencial para su aplicación en semestres intermedios o avanzados, donde la carga académica es menor (entre 5 y 2 materias, excluyendo la tesis). Durante el desarrollo del proyecto, se ofrecieron materiales como videos tutoriales y actividades prácticas, presentados en sesiones limitadas, lo que permitió a los estudiantes tener un acercamiento inicial a la metodología. Los resultados obtenidos reflejan un interés significativo en la continuidad de este enfoque, con sugerencias específicas para optimizarlo, como mejorar la calidad de los recursos audiovisuales y ampliar el número de ejercicios prácticos, para adaptarlo mejor a entornos académicos menos saturados y más especializados, propios de los semestres finales.

### ¿Te gustó la metodología implementada en ABManias?

- **Nada:** 0%
- **Poco:** 9.09%
- **Algo:** 54.55%
- **Mucho:** 36.36%
- **Otro:** 0%

### 2. ¿Consideras que los contenidos y actividades fueron claros y útiles?

- **Muy claros:** 72.73%
- **Algo claros:** 27.27%
- **Poco claros:** 0%
- **Nada claros:** 0%

3. **¿Consideras que aprendiste nuevas habilidades o reforzaste conocimientos en dibujo académico?**
  - **Sí, aprendí mucho:** 45.45%
  - **Aprendí lo necesario:** 27.27%
  - **Aprendí poco:** 27.27%
  - **No aprendí nada:** 0%
4. **¿Qué aspectos del OVA te ayudaron más en tu aprendizaje?**
  - **Videos tutoriales:** 18.18%
  - **Actividades prácticas:** 81.82%
5. **¿Participaste activamente en las actividades del OVA?**
  - **Sí:** 27.27%
  - **No:** 27.27%
  - **Regular:** 45.45%
6. **Si no participaste activamente, ¿cuál fue el motivo principal?**
  - **Falta de tiempo:** 81.82%
  - **Dificultad para entender las actividades:** 0%
  - **Poco interés en la metodología:** 18.18%
  - **Problemas técnicos:** 0%
7. **¿Crees que esta metodología debería reforzarse y seguir implementándose en el futuro?**
  - **Sí, creo que puede mejorar y ser más efectiva:** 45.45%
  - **Tal vez, con algunos ajustes:** 27.27%
  - **No, prefiero otros métodos de enseñanza:** 27.27%

Estos porcentajes resumen las opiniones y experiencias de los 11 estudiantes encuestados.

### **Presentación formal de la ova a los estudiantes**

El día 17 de agosto se presentó formalmente el OVA a los estudiantes con el permiso del docente de clase Jhon Jairo Orozco, compartiéndoles el enlace al programa en la plataforma Wix a través de un grupo de WhatsApp. Por ese medio, se les notificaba ocasionalmente cuando la plataforma Wix era actualizada.

#### **Figura 20**

*Presentación formal de la ova a los estudiantes (2024)*



## 12 conclusiones

- ABManias demostró ser una herramienta para complementar la enseñanza del dibujo académico, ofreciendo a los estudiantes un recurso accesible y flexible que fomenta el aprendizaje autónomo y les permite avanzar a su propio ritmo.
- La implementación del Objeto Virtual de Aprendizaje ayudó a mitigar carencias técnicas que presentan los estudiantes al ingresar al programa de Artes Plásticas, especialmente aquellos provenientes de contextos educativos con formación limitada en dibujo académico.
- A través de ejercicios estructurados y recursos multimedia, los estudiantes pudieron desarrollar habilidades esenciales como manejo de valores tonales, fundamentales para avanzar hacia disciplinas como la pintura.
- El uso de tecnologías de aprendizaje, como videos y plataformas digitales, evidenció la importancia de integrar herramientas modernas en la educación artística, especialmente en contextos semipresenciales o virtuales.
- El diseño de ABManias permitió a los estudiantes interactuar con los docentes, promoviendo un aprendizaje colaborativo que enriqueció la experiencia formativa.

### Referencias Bibliográficas

Antolínez, G. (2012). “Guion de aprendizaje de técnicas y materiales artísticos”. Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia, Programa de Artes Plásticas.

Apolo, R. M. C. (2012). “Filosofía de la educación”. Recuperado de <https://es.slideshare.net/slideshow/tema-2-el-conductismo-y-la-educacin/14792638#18>

Bustamante C, (2020). “Enseñanza-aprendizaje del dibujo: Una propuesta transdisciplinar que acoge el pensamiento complejo”. Revista GEARTE 257-282. [https://www.researchgate.net/publication/343119808\\_Enseñanza-aprendizaje\\_del\\_dibujo\\_Una\\_propuesta\\_transdisciplinar\\_que\\_acoge\\_el\\_pensamiento\\_complejo](https://www.researchgate.net/publication/343119808_Enseñanza-aprendizaje_del_dibujo_Una_propuesta_transdisciplinar_que_acoge_el_pensamiento_complejo)

Cabero, J. (1991). “Medios audiovisuales en la educación” (pp. 45-67). Editorial Universitaria.

Celada Perandones, P., & Alonso Castro, N. (2020). “La enseñanza del dibujo: Un recorrido por el modelo académico difuminado en la práctica escolar”. Actas del XVIII Coloquio de Historia de la Educación, 2, 41-46.

Cebrián, M. (1994). “El video didáctico”. En M. Cebrián (Ed.), “Diseño y producción de materiales educativos” (pp. 34-56). Ediciones Aljibe.

Contreras, M., & Martínez Correa, J. E. (2016). “Proyecto de educación artística digital para docentes en el Colegio Parroquial San Carlos” [Trabajo de grado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Bogotá, DC.

DeMar, G. (2024). “El Conductismo” [https://www.academia.edu/31064460/El\\_Conductismo](https://www.academia.edu/31064460/El_Conductismo)

Escobar Osorio, S. (2000). "Lecciones de dibujo". Universidad Nacional de Colombia. [https://www.utadeo.edu.co/files/node/publication/field\\_attached\\_file/pdf-lecciones\\_de\\_dibujo\\_pag.pdf](https://www.utadeo.edu.co/files/node/publication/field_attached_file/pdf-lecciones_de_dibujo_pag.pdf)

Faure, E., Herrera, F., Kaddoura, A., & Lopes, H. (1973). "Learning to be: The world of education today and tomorrow". UNESCO.

Fierro, M. (2011). "El desarrollo conceptual de la ciencia cognitiva. Parte I". *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 40(3), 519-533.

Gimeno, J. (1991). "La renovación educativa". Editorial Síntesis.

Gutiérrez Campo, L. (2012). "Conectivismo como teoría de aprendizaje: Conceptos, ideas, y posibles limitaciones". *Revista Electrónica Educación y Tecnología*, (1), 111-122. <https://jackepare.wixsite.com/tridimensionales>

Hernández Rico, L. A., & Gamboa Figueroa, J. A. (2014). "Creación de un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para el docente de primera infancia que le permita el desarrollo de talleres de artes plásticas para potencializar la motricidad fina en los niños del hogar infantil Rafael García Herreros". Corporación Universitaria Minuto de Dios.

Jaimes Moreno, D. C. (2021). "Desarrollo de material formativo basado en metodologías y técnicas didácticas que fortalezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura Ergonomía cognitiva y sociocultural ofrecida por la escuela de Diseño Industrial". Universidad Industrial de Santander.

Ley 1098 de 2006. (2006). “Código de la Infancia y la Adolescencia”  
<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Ley 115 de 1994. (1994). “Ley General de Educación de 1994”  
<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Maria,A. (2022) "América Latina necesita no perder el impulso de estos últimos años, donde la educación se ha vuelto un primer tema en agenda"  
<https://www.eleconomista.es/ecoaula/amp/11656670/America-Latina-necesita-no-perder-el-impulso-de-estos-ultimos-anos-donde-la-educacion-se-ha-vuelto-un-primer-tema-en-agenda>

Manrique Villavicencio, L. (s.f.). “El aprendizaje autónomo en la educación a distancia”. Pontificia Universidad Católica del Perú  
<https://files.pucp.education/departamento/educacion/2020/02/21174038/lileya-manrique-el-aprendizaje-autonomo-en-la-educacion-a-distancia.pdf>

Mena, J. (1994). “Metodología para la utilización de medios audiovisuales”. Educación y Medios, 12(1), 10-20.

Ministerio de Educación Nacional. (1997). “Educación artística” (págs. 16-17).  
[https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-339975\\_recurso\\_4.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-339975_recurso_4.pdf)

Mont, C. G. (1991). “El video: Una revolución en la palabra, en la imagen y en la televisión”. Comunicación y Sociedad, (10-11), 209-224.

Navarrete Artime, C. (2006). “Las TIC en la Educación Artística”. Universidad de Oviedo.  
<https://www.researchgate.net/publication/322926890>

Ortiz Granja, D. (2015). “El constructivismo como teoría y método de enseñanza”.  
<https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

Prats, E., Núñez, L., Villamor, P., & Longueira, S. (n.d.). “Pedagogías emergentes: Una mirada crítica para una formación democrática del profesorado”. Universitat de Barcelona.

Red SUMMA. (2023). “Clase 1: E-learning, B-learning y M-learning”. Rodríguez González, F. de J. (s.f.). “Historia del dibujo”. Recuperado de  
[https://www.academia.edu/34312619/HISTORIA\\_DEL\\_DIBUJO](https://www.academia.edu/34312619/HISTORIA_DEL_DIBUJO)

Romero Tena, R (2002) Utilización didáctica del video  
<http://bibliotecadigital.tamaulipas.gob.mx/archivos/descargas/e628d73a87783f86fed9ee4191fd3d9501876605.pdf>

Romero Almeida, J., Balmaceda Aruachán, W., & Galeano Echavarría, S. (2020). “Metodología digital para la enseñanza de las artes plásticas con los estudiantes de grado 4° y 5° de la Institución Concentración Educativa del Sur de Montelíbano (CESUM), de la ciudad de Montelíbano” [Trabajo de grado, Universidad de Córdoba]. Montería, Córdoba.

Salvat Salvat, I., Gonzalez Soto, A. P., Monterde Pérez, S., Montull Morer, S., & Miralles Rull, I. (2010). Utilización del video para presentar los casos en el aprendizaje basado en problemas. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (37), 171-183.

Sánchez, E. M., Castebianco, E. C., Parejo, J. P., & Vega, L. (2023). OVA para el fortalecimiento del pensamiento espacial en estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N° 14 Sede San Francisco de Asís en Maicao, La Guajira (Proyecto de Aula I). Universidad de Cartagena.

Sánchez Ávila, G. (2023). “Las TIC en el diseño didáctico para la enseñanza del dibujo con software profesionales”. Revista CTES, 10(19), 325-334. <https://orcid.org/0009-0005-1413-2922>.

Searle, J. R. (1994). “Mind and Language”. Cambridge University Press.

Siemens, G. (2004). “Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital”. Recuperado de [https://ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws.com/web/direct-files/38135474/33fa40fb-6bec-45aa-b389-5ec004753d95/Conectivismo\\_Una\\_teoría\\_de\\_aprendizaje\\_p.pdf](https://ppl-ai-file-upload.s3.amazonaws.com/web/direct-files/38135474/33fa40fb-6bec-45aa-b389-5ec004753d95/Conectivismo_Una_teoría_de_aprendizaje_p.pdf)

Skinner, B. F. (1974). Sobre el Conductismo

Veytia Bucheli, M. G., Lara Villanueva, R. S., & García Robelo, O. (2018). “Objetos virtuales de aprendizaje en la educación superior” . Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

## Apéndices

### Apéndice A. Formal No formal

Colombia en referente a la educación formal e informal. Según la ley 115 de 1994 vigente y aplicada en la actualidad, y adecuada para el presente proyecto desde un Marco Legal la educación en Colombia se difiere de la siguiente manera:

“Ley 115 de 1994: Ley General de Educación; sobre educación formal, educación para el trabajo y el desarrollo humano, y educación informal. Informa y sostiene:

Artículo 10: “Se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos.” (Ley 115 de 1994, 1994)

Artículo 36: “La educación no formal es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar, en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el Artículo 11 de esta Ley.” (Ley 115 de 1994, 1994)

Artículo 43: “Se considera educación informal todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios de comunicación masiva, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados.” (Ley 115 de 1994, 1994)

Concretamente sobre la educación formal la misma Ley 115 establece en su artículo 11 lo siguiente:

**NIVELES DE LA EDUCACIÓN FORMAL.** La educación formal a que se refiere la presente Ley, se organizará en tres (3) niveles:

- a) El preescolar que comprenderá mínimo un grado obligatorio;
- b) La educación básica con una duración de nueve (9) grados que se desarrollará en dos ciclos: La educación básica primaria de cinco (5) grados y la educación básica secundaria de cuatro (4) grados

c) La educación media con una duración de dos (2) grados. La educación formal en sus distintos niveles tiene por objeto desarrollar en el educando conocimientos, habilidades, aptitudes y valores mediante los cuales las personas puedan fundamentar su desarrollo en forma permanente.” (Ley 115 de 1994, 1994).



#### EDUCACIÓN NO FORMAL


ARTICULO 36. Definición de educación no formal. La educación no formal es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el artículo 11 de esta Ley. (Ley 115 de 1994, 1994)

ARTICULO 37. Finalidad. La educación no formal se rige por los principios y fines generales de la educación establecidos en la presente Ley. Promueve el perfeccionamiento de la persona humana, el conocimiento y la reafirmación de los valores nacionales, la capacitación para el desempeño artesanal, artístico, recreacional, ocupacional y técnico, la protección y aprovechamiento de los recursos naturales y la participación ciudadana y comunitaria.”(Ley 115 de 1994, 1994).

ABManías, según lo definido por el Ministerio de Educación, se clasifica como un material complementario de carácter informal, lo que significa que está disponible para los estudiantes que deseen ampliar su conocimiento de manera autónoma. Sin embargo, la autora del proyecto, Angie Tatiana Toloza Bautista, estructuró y desarrolló los videos y recursos del OVA basándose en conocimientos formales, integrando técnicas y metodologías académicas para garantizar un aprendizaje estructurado y significativo. Reforzando la combinación entre la flexibilidad del aprendizaje informal y la solidez de los fundamentos académicos.

**Apéndice B.** Encuesta realizada a estudiantes de Artes Plásticas de técnicas y materiales 2024-



 UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
 ARTES PLÁSTICAS IPRED  
 TÉCNICAS Y MATERIALES ARTÍSTICOS  
 2024



NOMBRE *Fernando Felipe Hernandez*

Edad  
 - 18-21  
 - 22-25  
 - 26-30  
 - Más de 30

Género:  
 - Masculino  
 - Femenino  
 - Otro  
 - Prefiero no decir

Preguntas sobre Experiencia y Preferencias

¿Cuánto tiempo llevas practicando el dibujo Académico?  
 - Menos de 6 meses  
 - 6 meses a 1 año  
 - 1-3 años  
 - Más de 3 años

¿Con qué frecuencia practicas el dibujo actualmente  
 dibujo Académico?  
 - Diariamente  
 - Una vez a la semana  
 - Menos de una vez a la semana

¿Has utilizado videos para aprender a dibujar en el  
 contexto universitario?  
 - Si  
 - No (especifica que videos de dibujo ves)

¿Qué tan útil encuentras el uso de videos para aprender  
 técnicas de dibujo académico en comparación con las  
 clases presenciales?  
 - Mucho menos útil  
 - Menos útil  
 - Igual de útil  
 - Más útil  
 - Mucho más útil  
 - Inútil

¿Qué características valoras más en los videos de  
 aprendizaje de dibujo? (puedes seleccionar más de uno)  
 - Cantidad de las explicaciones  
 - Calidad visual y de producción  
 - Duración adecuada  
 - Flexibilidad para verlos en cualquier momento  
 - Oportunidades para la experimentación  
 - Otros (por favor especifica)

¿Qué tan importante es para ti la libertad de poder aprender  
 a tu propio ritmo mediante videos?  
 - Nada importante  
 - Poco importante  
 - Neutral  
 - Importante  
 - Muy importante

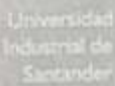


¿Sientes que los de videos te permite experimentar más con  
 técnicas y estilos en comparación con clases presenciales?  
 - Mucho menos  
 - Menos  
 - Igual  
 - Más  
 - Mucho más

¿Cuánto tiempo dedicas semanalmente al aprendizaje del  
 dibujo mediante videos?  
 - Menos de 1 hora  
 - 1-2 horas  
 - 2-4 horas  
 - Más de 4 horas

¿Te gustaría una metodología de aprendizaje de dibujo  
 académico mediante videos?  
 - Muy insatisfecho  
 - Insatisfecho  
 - Neutral  
 - Satisfecho  
 - Muy satisfecho

El colegio del que te graduaste es ¿público o privado? Escribe: *Pública jose elias pujana*

Apéndice C. Encuesta realizada a estudiantes de Artes Plásticas de técnicas y materiales 2024-2

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER**  
**ARTES PLÁSTICAS IPRED**  
**TECNICAS Y MATERIALES ARTÍSTICOS**  
**2024**

NOMBRE: *Beny de Jesús*  
 Edad: *26*  
 Menor de edad: 

- 18-22
- 23-2
- 26-30
- Más de 30

Género:
 

- Masculin
- Femenino
- Otro
- Prefiero no decir

Preguntas sobre Experiencia y Preferencias  
 ¿Cuánto tiempo llevas practicando el dibujo Académico?
 

- Menos de 6 meses
- 6 meses a 1 año
- 1-3 años
- Más de 3 años

¿Con qué frecuencia practicas el dibujo actualmente dibujo Académico?
 

- Diariamente
- Una vez a la semana
- Menos de una vez a la semana

¿Has utilizado videos para aprender a dibujar en el contexto universitario?
 

- Sí
- No (especifica que videos de dibujo vez)

¿Qué tan útil encuentras el uso de videos para aprender técnicas de dibujo académico en comparación con las clases presenciales?
 

- Mucho menos útil
- Menos útil
- Igual de útil
- Más útil
- Mucho más útil
- inútil

¿Qué características valoras más en los videos de aprendizaje de dibujo? (puedes seleccionar más de una)
 

- Claridad de las explicaciones
- Calidad visual y de producción
- Duración adecuada
- Flexibilidad para verlos en cualquier momento
- Oportunidades para la experimentación
- Otras (por favor especifica)

¿Qué tan importante es para ti la libertad de poder aprender a tu propio ritmo mediante videos?
 

- Nada importante
- Poco importante
- Neutral
- Importante
- Muy importante

¿Sientes que los de videos te permite experimentar más con técnicas y estilos en comparación con clases presenciales?
 

- Mucho menos
- Menos
- Igual
- Más
- Mucho más

¿Cuánto tiempo dedicas semanalmente al aprendizaje del dibujo mediante videos?
 

- Menos de 1 hora
- 1-2 horas
- 2-4 horas
- Más de 4 horas

¿Te gustaría una metodología de aprendizaje de dibujo académico mediante videos?
 

- Muy insatisfecho
- Insatisfecho
- Neutral
- Satisfecho
- Muy satisfecho

**Apéndice D.** encuesta realizada a estudiantes de Artes Plásticas de técnicas y materiales 2024-2.

Universidad Industrial de Santander

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER  
ARTES PLÁSTICAS IPRED  
TÉCNICAS Y MATERIALES ARTÍSTICOS  
2024

INSTITUTO DE INGENIERÍA REGIONAL Y EDUCACIÓN A DISTANCIA  
IPRED

¿Te gustó la metodología implementada en ABManias?

- Nada
- Poco
- Algo
- Mucho
- Otro escribe:

¿Consideras que los contenidos y actividades fueron claros y útiles?

- Muy claros
- Algo claros
- Poco claros
- Nada claros

¿Consideras que aprendiste nuevas habilidades o reforzaste conocimientos en dibujo académico?

- Sí, aprendí mucho
- Aprendí lo necesario
- Aprendí poco
- No aprendí nada

¿Qué aspectos del OVA te ayudaron más en tu aprendizaje?

- Videos tutoriales
- Actividades prácticas

¿Participaste activamente en las actividades del OVA?

- Sí
- No
- Regular

Si no participaste activamente, ¿cuál fue el motivo principal?

- Falta de tiempo
- Dificultad para entender las actividades
- Poco interés en la metodología
- Problemas técnicos (internet, acceso a la plataforma)
- Plataforma wix
- Otro:

¿Crees que esta metodología debería reforzarse y seguir implementándose en el futuro?

- Sí, creo que puede mejorar y ser más efectiva
- Tal vez, con algunos ajustes
- No, prefiero otros métodos de enseñanza X

¿Escribe qué cambios o mejoras propondrías para hacer más efectiva esta metodología?

*exploración de mas materiales y técnicas*

**Apéndice E.** [Esfera en Valores Tonales]. (s.f.). Fuente no especificada.

