

**Universidad Nacional**

**Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística**

**Escuela de Arte y Comunicación Visual**

**Guía didáctica para la creación de un libro ilustrado digital, como medio de autoexpresión creativa para los y las estudiantes del Colegio Técnico Profesional de San Juan del Sur, Desamparados, de décimo año del Énfasis de Diseño Publicitario**

**Trabajo de investigación para optar al grado de Licenciatura en Enseñanza del Arte y Comunicación Visual**

**Allan Alexander Cepeda Céspedes**

**Tutor: M.Ed. Pedro Alonso Montero Vargas**

**Comité Asesor: M.Ed. Laura Carvajal Aguirre**

**Lic. Gaby Ulate Solís**

**2021**

## **Dedicatoria**

Para mi madre que ha sido el mejor ejemplo de lucha y tenacidad a lo largo de mi vida.

Para mi esposa por todo su apoyo en estos últimos dos años.

## **Agradecimientos**

Agradezco al Fondo Concursable de la Universidad Nacional FOCAES de Investigación y de Extensión, los cuales apoyaron la realización de este proyecto en diferentes etapas con los gastos de realización de este. Además, a mi profesor tutor y a mis profesores lectores por corregir y mejorar este trabajo con sus consejos y observaciones.

Asímismo, quisiera agradecer a la directora del Colegio Técnico Profesional de San del Sur en Desamparados, Ms. Elizabeth López Hidalgo y a las profesoras Lic. Rosaura Badilla Fallas y Bach. Marisol Solís Tenorio del énfasis de Diseño Publicitario por permitir el desarrollo de este trabajo final de graduación y por su ayuda y mi apoyo a esta tesis.

## Índice general

### Capítulo I: Introducción

<b>1.1 Justificación</b>	<b>22</b>
<b>1.2 Antecedentes</b>	<b>23</b>
Matriz 1	34
<b>1.3 Problema de investigación</b>	<b>36</b>
<b>1.5 Objetivos</b>	<b>36</b>
Objetivo General	36
Objetivo Específicos	36
Matriz 2	40

### Capítulo II: Marco Teórico

<b>2.1 Educación Formal</b>	<b>43</b>
<b>2.2 Constructivismo</b>	¡Error! Marcador no definido.
<b>2.3 Aprendizaje Colaborativo</b>	<b>45</b>
A. Interdependencia de objetivos	47
B. Interdependencia de evaluación	47

C. Interdependencias de recompensa	47
D. Interdependencias de tarea	47
E. Interdependencias (roles)	48
<b>2.4 Aprendizaje basado en proyectos</b>	<b>51</b>
<b>2.5 Aula invertida</b>	<b>58</b>
<b>2.6 Guía Didáctica</b>	<b>60</b>
<b>2.7 Recursos didácticos</b>	<b>64</b>
<b>2.8 Educación Artística</b>	<b>66</b>
<b>2.9 Autoexpresión Creativa</b>	<b>71</b>
<b>2.10 Libro Ilustrado</b>	<b>73</b>
<b>Capítulo III: Metodología</b>	
<b>3.1 Tipo de investigación</b>	<b>76</b>
<b>3.2 Descripción de la institución y de los participantes de la Institución</b>	<b>77</b>
Misión	79
Visión	79
Valores Institucionales	79
Reseña Histórica Institucional	80

<b>3.3 Unidades de análisis</b>	<b>83</b>
UA. 1 Práctica Situada	83
UA. 2 Teoría constructivista	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
UA 3. Aprendizaje Colaborativo	83
UA 4 Aprendizaje basado en proyectos	83
UA 5 Aula Invertida	84
UA 6. Recursos didácticos	84
UA 7. Autoexpresión creativa	84
UA 8. Guía didáctica	85
UA 9. Libro ilustrado	85
UA 10. Lenguaje visual	85
<b>Categorías de análisis</b>	<b>86</b>
● CA1. Concepto	86
● CA2. Metodología	86
● CA3. Recursos didácticos	86
● CA4. Evaluación	86
<b>3.4 Instrumentos y técnicas utilizados</b>	<b>86</b>
● Práctica situada	87

• Cuestionario	87
• Encuesta	88
• Dibujos de diagnóstico	88
• Entrevista	90
• Diario de campo	90
<b>3.5 Análisis de datos</b>	<b>92</b>
Tablas	92
Matrices	93
Infografías	93
<b>Capítulo IV: Análisis de instrumentos y resultados</b>	
<b>4.1 Análisis específico de instrumento I. Dibujos de diagnóstico.</b>	<b>94</b>
Criterios de evaluación	99
Análisis	99
Criterios de evaluación	101
Análisis	101
Criterios de evaluación	104
Análisis	104

<b>4.2 Análisis general de instrumento I. Dibujos de diagnóstico.</b>	<b>105</b>
<b>4.3 Análisis específico de instrumento II. Encuesta.</b>	<b>110</b>
Pregunta 01	110
Pregunta 02	111
Pregunta 03	112
Pregunta 04	113
<b>4.4 Análisis general de instrumento II. Encuesta.</b>	<b>114</b>
<b>4.5 Análisis específico de instrumento III. Cuestionario.</b>	<b>116</b>
Pregunta 02	118
Matriz 3	119
Pregunta 03	121
Matriz 4	121
Pregunta 04.	125
Pregunta 05	127
Pregunta 06	128
Pregunta 07	130
Pregunta 08	131
Pregunta 09	132



Pregunta 10	133
<b>4.6 Análisis general de instrumento III. Cuestionario.</b>	<b>134</b>
<b>4.7 Análisis específico del instrumento IV. El diario de campo</b>	<b>136</b>
Nota aclaratoria	137
Matriz 5	137
<b>4.8 Análisis general del instrumento IV. El diario de campo</b>	<b>146</b>
<b>4.9 Análisis específico del instrumento V. Entrevista.</b>	<b>150</b>
Matriz 6	151
<b>4.10 Análisis general del instrumento V. Entrevista.</b>	<b>155</b>
<b>4.11 Triangulación de instrumentos de investigación</b>	<b>157</b>
Matriz 7	157
Matriz 8	159
Matriz 9	160
Matriz 10	161
Matriz 11	163
<b>4. 12 Análisis de triangulación</b>	<b>165</b>
Práctica situada:	165
Teoría Constructivista	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

Aprendizaje Colaborativo	166
Aprendizaje Basado en Proyectos	167
Aula Invertida	167
Recursos didácticos	168
Auto expresión creativa	168
Guía Didáctica	169
Libro Ilustrado	169
Lenguaje visual	170

## **Capítulo V: Recomendaciones y conclusiones**

Recomendaciones y conclusiones	171
--------------------------------	-----

## **Capítulo VI: Propuesta de guía didáctica**

<b>5.1 Recomendaciones</b>	<b>171</b>
<b>5.2 Conclusiones</b>	<b>176</b>
<b>6.1 Justificación</b>	<b>179</b>
<b>6.2 Antecedentes</b>	<b>181</b>
<b>6.3 Objetivos</b>	<b>183</b>

<b>6.3.1 Objetivo general</b>	<b>183</b>
<b>6.3.2 Objetivos específicos</b>	<b>183</b>
<b>6.4 Descripción de la institución y participantes</b>	<b>184</b>
<b>6.5 La institución</b>	<b>184</b>
<b>6.6 Participantes</b>	<b>187</b>
<b>6.7 Metodología de elaboración</b>	<b>187</b>
<b>6.8 Indicadores de éxito</b>	<b>188</b>

## **Índice de figuras**

<b>Figura 1:</b> Resumen visual sobre las preguntas de planteamiento del título.	21
<b>Figura 2:</b> Portada y bocetos de ilustraciones a partir de motivos indígenas.	24
<b>Figura 3:</b> Ilustración a partir de motivos indígenas.	25
<b>Figura 4:</b> Trabajo realizado con los niños.	28
<b>Figura 5:</b> Portadas e ilustración de libros ganadores de "Mi Cuento Fantástico" 2017 y 2016	30
<b>Figura 6:</b> Portada de libros en exhibición dentro de la Biblioteca Nacional. Feria del Libro.	31
<b>Figura 7:</b> Feria del Libro, estudiantes de diseño gráfico,	

UCR, sede Alajuela.	33
<b>Figura 8:</b> Resumen de objetivos de investigación.	37
<b>Figura 9:</b> Resumen visual de marco teórico.	38
<b>Figura 10:</b> Imagen del edificio de énfasis técnicos del Colegio Técnico Profesional de San Juan del Sur.	85
<b>Figura 11:</b> Resumen visual de instrumentos aplicados en la investigación.	99
<b>Figura 12:</b> Dibujos utilizados para los ejercicios del instrumento diagnóstico.	103
<b>Figura 13:</b> Barra de calificación aplicada a los dibujos de diagnóstico.	104
<b>Figura 14:</b> Totalidad de dibujos ejercicio 1.	105
<b>Figura 15:</b> Barra de calificación ejercicio 1.	106
<b>Figura 16:</b> Totalidad de dibujos ejercicio 2.	107
<b>Figura 17:</b> Barra de calificación ejercicio 2.	108
<b>Figura 18:</b> Totalidad de dibujos ejercicio 3.	109
<b>Figura 19:</b> Barra de calificación de ejercicio 3.	110
<b>Figura 20:</b> Totalidad de dibujos ejercicio 4.	111
<b>Figura 21:</b> Barra de calificación dibujo 4.	112
<b>Figura 22:</b> Barra de calificación general sobre la totalidad de dibujos de diagnóstico realizada por los estudiantes.	114

<b>Figura 23:</b> Canon y prototipo de referencia de personaje sugerido.	115
<b>Figura 24:</b> Imágenes de referencia del canon sugerido.	116
<b>Figura 25:</b> Boceto digital de aplicación móvil o web para la creación de personajes.	117
<b>Figura 26:</b> Nube de palabras sobre las principales problemáticas del Colegio según los estudiantes.	119
<b>Figura 27:</b> Imagen comparativa en cuanto si ha sufrido o no alguna de estas problemáticas.	120
<b>Figura 28:</b> Algunas de las problemáticas sufridas por los estudiantes encuestados.	121
<b>Figura 29:</b> Nube de palabras sobre otras de las problemáticas sufridas por los estudiantes que no corresponden a las "principales".	122
<b>Figura 30:</b> Resumen visual sobre los animes o series animadas favoritas de los estudiantes.	125
<b>Figura 31:</b> Los géneros preferidos por los estudiantes.	126
<b>Figura 32:</b> Resumen visual sobre lo que más le gusta de su anime o serie animada favorita.	128
<b>Figura 33:</b> Resumen visual de instrumentos de los estudiantes favoritos de los estudiantes.	131
<b>Figura 34:</b> Nube de palabras sobre las características con las que más se identifican de su personaje favorito.	132

<b>Figura 35:</b> Categorías de personajes favoritos de los estudiantes de acuerdo con el género.	133
<b>Figura 36:</b> Diagrama sobre las características de los personajes favoritos de los estudiantes.	134
<b>Figura 37:</b> Nube de palabras sobre las virtudes de su personaje favorito.	135
<b>Figura 38:</b> Diagrama sobre los defectos de su personaje favorito.	136
<b>Figura 39:</b> Imagen sobre el cambio del personaje a través del tiempo.	137
<b>Figura 40:</b> Nube de palabras sobre los rasgos o las características que ha cambiado el personaje favorito de los estudiantes a través del tiempo.	138
<b>Figura 41:</b> Imagen sobre el gusto por la idea de construir un personaje basado en su personalidad.	139
<b>Figura 42:</b> Nube de palabras sobre ¿Qué personalidad le gustaría que tuviera?	140
<b>Figura 43:</b> Gráfico sobre las sesiones realizadas con los estudiantes y semanas no trabajadas.	153
<b>Figura 44:</b> Gráfico la auto calificación de las sesiones realizadas con los estudiantes.	156
<b>Figura 45:</b> ¿Qué fue lo más importante que aprendió durante el taller?	159
<b>Figura 46:</b> ¿Usted logró expresarse a través de alguno de los	

personajes o a través de la trama en general?	160
<b>Figura 47:</b> ¿Qué fue lo que más le gustó del taller?	161
<b>Figura 48:</b> ¿Qué mejoraría usted del taller?	161
<b>Figura 49:</b> ¿Qué nota daría usted del 1 al 10 del anterior taller?	162
<b>Figura 50:</b> Resumen de metodología de creación de la guía didáctica.	187
<b>Figura 51:</b> Resumen de los objetivos en los que se basa la guía didáctica.	190
<b>Figura 52:</b> Mapa conceptual sobre los contenidos del proyecto (Creación de un libro ilustrado).	218
<b>Figura 53:</b> Imagen de dibujo de diagnóstico 1.	219
<b>Figura 54:</b> Imagen de dibujo de diagnóstico 2.	220
<b>Figura 55:</b> Imagen de dibujo de diagnóstico 3.	221
<b>Figura 56:</b> Imagen de dibujo de diagnóstico 4.	221
<b>Figura 57:</b> Recurso didáctico utilizado para la creación de historias en la clase.	135
<b>Figura 58:</b> Imagen de portada y contraportada de la guía didáctica, además de algunas vistas de su interior.	266
<b>Figura 59:</b> Ejemplo de la vista de la aplicación Allan Arte Visual en distintos dispositivos.	267
<b>Figura 60:</b> <i>Ejemplo de la vista de la aplicación creador de Avatar Allan Arte Visual.</i>	268

<b>Figura 61:</b> Captura del entorno de aprendizaje utilizado en clase para llevar a cabo el proyecto.	270
<b>Figura 62:</b> Imágenes del libro ilustrado utilizado en clase como ejemplo para los estudiantes.	272
<b>Figura 63:</b> Imagen de referencia para los estudiantes de cómo realizar una portada de su libro ilustrado.	273
<b>Figura 64:</b> Libros de referencia utilizados como portafolio de ejemplo para los estudiantes.	274
<b>Figura 65:</b> Imagen del portafolio de referencia para los estudiantes en clases.	276
<b>Figura 66:</b> Imagen del título entregado como premio en las diferentes categorías de premiación a los estudiantes.	283
<b>Figura 67:</b> Explicación del simbolismo del logotipo Guía didáctica para la creación de un libro ilustrado.	284
<b>Figura 68:</b> Carta de aprobación filológica	286

## índice de Infografías

<b>Infografía 1:</b> Resumen visual, Dibujos de diagnóstico.	114
<b>Infografía 2:</b> Resumen visual, encuesta.	123
<b>Infografía 3:</b> Resumen visual, cuestionario.	141
<b>Infografía 4:</b> Resumen visual sobre el análisis a las preguntas,	



cuestionario.	142
<b>Infografía 5:</b> Resumen visual, entrevista.	163

## Índice de matrices

<b>Matriz 1:</b> Resumen de aportes de antecedentes al trabajo de graduación.	34
<b>Matriz 2:</b> Resumen explicativo del aporte de teorías y conceptos al trabajo de investigación.	39
<b>Matriz 3:</b> ¿Qué es lo que más le gusta de su anime o serie animada favorita?	127
<b>Matriz 4:</b> ¿Con cuál personaje se identifica más y por qué?	129
<b>Matriz 5:</b> Diario de campo.	144
<b>Matriz 6:</b> Entrevista a estudiantes.	158
<b>Matriz 7:</b> Triangulación. Dibujos de diagnóstico.	164
<b>Matriz 8:</b> Triangulación. Encuesta.	166
<b>Matriz 9:</b> Triangulación. Cuestionario.	167
<b>Matriz 10:</b> Triangulación. Diario de campo.	168
<b>Matriz 11:</b> Triangulación. Entrevista.	170
<b>Matriz 12:</b> Cronograma de contenido.	209

## Índice de Anexos

<b>Anexo 1:</b> Planeamiento del proyecto del libro ilustrado.	205
<b>Anexo 2:</b> Mapa conceptual de temas de planeamiento del proyecto para la realización del libro ilustrado.	218
<b>Anexo 3:</b> Dibujos diagnóstico.	219
<b>Anexo 4:</b> Encuesta.	222
<b>Anexo 5:</b> Cuestionario a estudiantes previo al taller.	224
<b>Anexo 6:</b> Diario de campo.	228
<b>Anexo 7:</b> Entrevista a estudiantes (final).	233
<b>Anexo 8:</b> Bases para la creación de la historia.	234
<b>Anexo 9:</b> Una historia ocurrente.	236
<b>Anexo 10:</b> Sinopsis de la historia del libro ilustrado.	238
<b>Anexo 11:</b> Sinopsis del inicio y final de la historia del libro ilustrado.	240
<b>Anexo 12:</b> Cadena de acontecimientos para la creación de la historia del libro ilustrado.	242
<b>Anexo 13:</b> Hoja de jerarquización de personajes.	255
<b>Anexo 14:</b> Perfil de los personajes principales y secundarios.	257
<b>Anexo 15:</b> Hoja de perfil de los personajes principales y terciarios.	259

<b>Anexo 16:</b> Boceto de cara de personajes.	261
<b>Anexo 17:</b> Boceto de cuerpo entero de personajes "turnaround".	262
<b>Anexo 18:</b> Boceto de la portada y contraportada del libro.	263
<b>Anexo 19:</b> Rubros de calificación: Historia U1.	265
<b>Anexo 20:</b> Rubros de calificación. Creación de Personajes U2.	265
<b>Anexo 21:</b> Rubros de calificación: Ilustración U3.	266
<b>Anexo 22:</b> Rubros de calificación. Diseño Editorial U4.	267
<b>Anexo 23:</b> Imagen de portada de la Guía Didáctica.	269
<b>Anexo 24:</b> Imagen de la versión final de la aplicación web.	267
<b>Anexo 25:</b> Imagen de captura del Aula virtual utilizada en clase.	271
<b>Anexo 26:</b> Libros ilustrados de referencia para los estudiantes en clase.	273
<b>Anexo 27:</b> Portafolio de uso en clase como referentes visuales para estudiantes.	276
<b>Anexo 28:</b> Aclaraciones ligadas al premio al grupo ganador en caso que se quiera premiar a un único grupo.	278
<b>Anexo 29:</b> Premiación por categorías.	280
<b>Anexo 30:</b> Título de premiación por categorías.	283
<b>Anexo 31:</b> Imagen gráfica de propuesta de la guía didáctica.	285
<b>Anexo 32:</b> Carta de aprobación filológica.	286

## Resumen

Este trabajo ha sido la suma de muchos esfuerzos orientados a crear una guía didáctica para la creación de un libro ilustrado digital como un medio de autoexpresión creativa para los jóvenes que cursan el Tercer Ciclo en un sistema de educación formal, en un colegio técnico, idealmente del énfasis de diseño publicitario por medio de la sistematización de la investigación llevada a cabo de la práctica situada. Esta guía está pensada para desarrollarse bajo la tutoría del profesor de la materia. Así mismo, este material puede ser un apoyo para distintos contenidos en las materias de Diseño Publicitario, Diseño Gráfico y de Artes Plásticas.

Con esta guía se pretende que los estudiante potencien sus habilidades en dibujo e ilustración mediante la creación de personajes y al mismo tiempo desarrollar una emocionante historia mediante la estructura sugerida basada en el libro titulado "El viaje del héroe", escrito por Joseph Campbell.

Para su desarrollo se trabajó con los estudiantes del Liceo Técnico Profesional de San Juan del Sur. En donde se realizó una investigación y puesta en práctica de principios teóricos y metodológicos que sustentan esta propuesta.

**Palabras claves:** Sistematización de la investigación, libro ilustrado, guía didáctica, ilustración y El viaje del héroe.

**Abstract (Google translate):**

This work has been the sum of many efforts aimed at creating a didactic guide for the creation of a digital picture book as a means of creative self-expression for young people who attend the Third Cycle in a formal education system, in a technical college, ideally of the emphasis of advertising design through the systematization of the research carried out from the situated practice. This guide is designed to be developed under the guidance of the subject teacher. Likewise, this material can be a support for different contents in the subjects of Advertising Design, Graphic Design and Plastic Arts.

This guide is intended for students to enhance their drawing and illustration skills by creating characters and at the same time developing an exciting story using the suggested structure based on the book entitled "The Hero's Journey", written by Joseph Campbell.

For its development we worked with the students of the Professional Technical High School of San Juan del Sur. Where an investigation and implementation of theoretical and methodological principles that support this proposal was carried out.

**Keywords:** Research systematization, illustrated book, didactic guide, illustration and The hero's journey.

Figura 1

Resumen visual sobre las preguntas de planteamiento del título.

responde a las siguientes preguntas

**EL TÍTULO de esta tesis**

**1. ¿QUÉ?** Creación de un libro ilustrado digital

**2. ¿CÓMO?** por medio de una guía didáctica y recursos didácticos, basados en la sistematización de experiencias de clases con una metodología de Aprendizaje de Trabajo Colaborativo, del Aprendizaje Basado en Proyectos y de Aula Invertida, sustentadas en la teoría de aprendizaje constructivista.

**3. ¿PARA QUÉ?** para potenciar la autoexpresión creativa

**4. ¿PARA QUIÉNES?** los estudiantes del Colegio Técnico Profesional de San Juan del Sur de Desamparados, de décimo año, del Énfasis de Diseño Publicitario.

Nota: Esta imagen explica las distintas preguntas a la que responde el título de esta tesis. Fuente: Propia. Cepeda, A. (2020).

## **Capítulo I: Introducción**

### **1.1 Justificación**

Este trabajo es importante debido a que sistematiza la experiencia de la labor docente como fuente de creación de conocimiento a través de la investigación, del análisis de instrumentos, la aplicación de la teoría de aprendizaje del constructivismo, además de metodologías de aprendizaje como el trabajo colaborativo, el aprendizaje basado en proyecto, el aula invertida, por medio de una guía didáctica y del desarrollo de recursos propios para la enseñanza con la intención de mejorar la capacidad técnica y expresiva de los estudiantes como motor creativo en la creación de libros ilustrados, además de tener un propósito integrador de diferentes contenidos del currículo en las asignaciones de Diseño Publicitario y Diseño gráfico para colegios técnicos en décimo año en el Sistema Educativo Costarricense.

## 1.2 Antecedentes

Para este trabajo se toma como referencia algunos concursos y actividades, así como tesis de grado que tuvieran que ver con libros ilustrados, ilustración de personajes o creación de cuentos e historia.

El primero de los referentes es el trabajo de investigación de Garretón, (2004), el cual plantea cómo un diseñador debe realizar un libro ilustrado para una población de primaria para captar el interés del niño y la niña y optimizar el mensaje tanto del texto como la imagen tomando como referencia el motivo indígena de Chile y diferentes elementos de la comunicación visual para potenciar el mensaje del libro ilustrado. Para ello, este proyecto propone siete puntos de interés los cuales lo son:

- Arte (referentes artísticos)
- Tipografía (que se adecue al motivo)
- Referentes existentes del mercado
- Grado de iconicidad
- Código cromático
- Diagramación
- "Storyboard"

Estos elementos deben ser tomados en cuenta para la realización de una ilustración y para mantener la unidad de esta durante el relato. También plantea la



compaginación como un elemento integrador entre el texto y la imagen, imprescindible para una buena unidad en la comunicación visual del libro ilustrado.

## Figura 2

*Portada y bocetos de ilustraciones a partir de motivos indígenas*

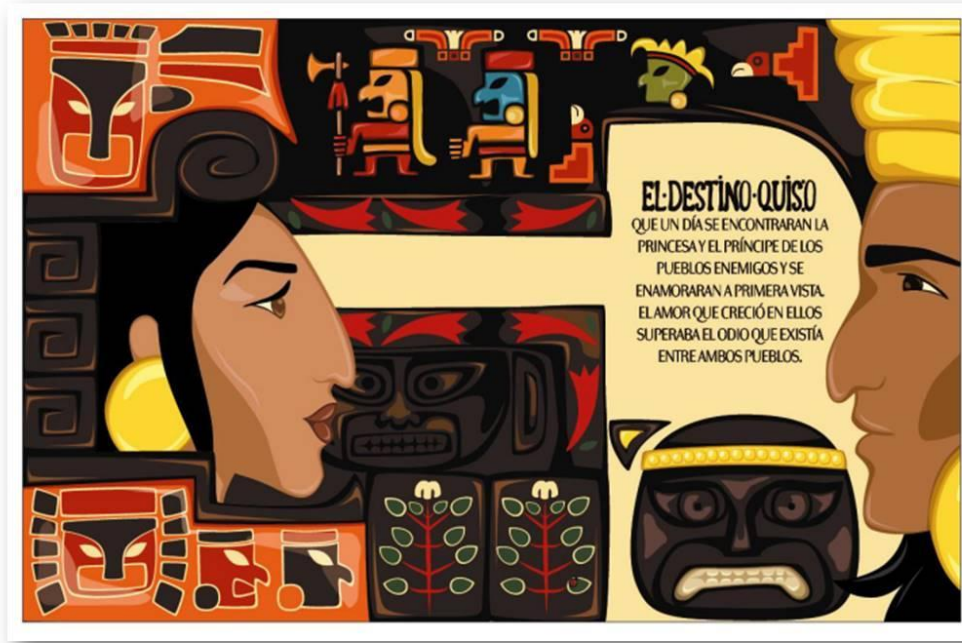
Fuente: Garretón, N. (2004)



### Figura 3

*Ilustración a partir de motivos indígenas.*

*Nota:* Esta imagen es parte del producto realizado del trabajo de



investigación. Fuente: Garretón, N. (2004).

Igualmente, Garretón-Dávila, N. (2004), para evaluar el trabajo realizado por los estudiantes plantea algunos criterios esenciales para calificar la imagen en el libro ilustrado. Criterios que servirán para evaluar el trabajo de los estudiantes en las sesiones durante el taller. Textualmente lo siguiente:

En la Enciclopedia del Diseño (Grafismo Funcional), se describen una serie de criterios con lo que es posible calificar una imagen. Dentro de estos criterios están: La medida de

la iconicidad: o grado de realismo del dibujo; la complejidad: número de elementos y grado de lectura y entendimiento que posee una imagen; la historicidad: importancia de una imagen en relación con la Historia; estética o carga connotativa: carga semántica y estética de una imagen, en donde la semántica se remite a lo que se muestra, y lo estético está relacionado con todos los otros valores y sentimientos que transmite dicha imagen; el índice de normalización: índices de universalidad y simplicidad de la imagen en los que se ha logrado cierta convención internacional; la pregnancia: es la fuerza con que una imagen logra arraigarse en la mente del receptor; índice de polisemia: basado en la ambigüedad de los significados de la imagen; la pertinencia: con relación al texto; el poder de fascinación: tiene relación con la atracción que produce una imagen. Esta atracción provoca un fuerte nivel de concentración en el individuo. (p. 15).

Como segundo referente está la tesis de Carazo, J., & Navarro, G. (2010), de la Facultad de Sociología de la Universidad Nacional, en la cual describe los elementos necesarios en la ilustración para lograr captar el interés del estudiante adolescente. Además, abordar la incidencia de los dibujos animados en las conductas disfuncionales de los y las estudiantes, se desprende la siguiente conclusión: Carazo, J., & Navarro, G. (2010), "Los jóvenes captan actitudes de diferentes personajes y sociedades como algo que los llega a identificar, siempre y cuando éstas resulten llamativas y dignas de imitar, aunque para los adultos resulten contrarias (...)" (p. 65).

Este trabajo fue importante porque ayuda a entender cómo realizar personajes con los que el y la estudiante se identifique y familiarice. Es importante entender que los

y las estudiantes no solo se identifican con sus personajes favoritos; sino también tienden a imitarlos. De ahí la importancia de analizar por qué y cuáles son características que le atraen y con las que se siente identificado para incorporarlas al personaje o los personajes que el estudiante creará dentro de su historia.

El tercer antecedente y el más importante, es la tesis de Patricia Granados (Granados, (2017), de la Universidad de Granada, España , de la Facultad de Arte, y de la carrera de Enseñanza del Arte, en la cual realiza una series de ilustraciones con niños y niñas desde los 6 y 7 años de edad al utilizar un concepto clave como lo es mi tesis, la autoexpresión creativa, con potencial narrativo y teniendo algunos parámetros de referencia visuales como las obras de René Magritte, es decir, la autoexpresión se encuentra bajo un marco de referencia y no está completamente a decisión libre del estudiante. Lo que lleva cierto paralelismo con mi trabajo de usar la autoexpresión creativa con ciertos lineamientos formales. Aquí ellos tienen libertad en el tema, pero deben de basarse en la obra del artista como referencia.

## Figura 4

*Trabajo realizado con los niños.*

	
Fig.86. Clara y Sergio, Collage, 2016	Fig.87. Eryka y Mohamed, Collage, 2016
	
Fig.88. Carmen y Daniel, Collage, 2016	Fig.89. Pablo y Gala, Collage, 2016
	
Fig.90. Samuel y Karam, Collage, 2016	Fig.91. Miguel y Mayra, Collage, 2016

Tabla 16. Ejercicio 2 resuelto por parte de los alumnos/as.

*Fuente:* Granados, (2017).

El cuarto referente fue la tesis de María Teresa Tortosa y José Daniel Álvarez, de la Universidad de Alicante, España (Tortosa Ybáñez & Álvarez Teruel, 2016). En el cual, en su trabajo de graduación, estudiaron el potencial de la narración gráfica de los y las

estudiantes para contar un relato sin la abolición completa del texto. Además de "reflexionar sobre el poder de generar y estimular el lenguaje que tienen obras de literatura infantil y juvenil basadas casi exclusivamente en la narración gráfica, como son el álbum ilustrado, el libro de imágenes y el cómic silente." (Tortosa Ybáñez & Álvarez Teruel, 2016, p. 1037). De la misma forma puede implementarse algunas de las dinámicas del trabajo con los niños a los y las jóvenes, siempre y cuando se pudieran adaptar para el contexto del colegio con los adolescentes previo o durante el taller.

Además de los referentes académicos, también se tomó como referencia algunos concursos educativos, los cuales también fueron importantes para planear la metodología de trabajo y el producto por esperar por parte de los estudiantes. Es el caso del concurso anual realizado en conjunto por las siguientes instituciones y organizaciones: el MEP (Ministerio de Educación Pública), ADA (Amigos Del Aprendizaje), La UNED (Universidad Estatal a Distancia), Asociación Libros Para Todos y Comunidad De Empresas De Comunicación. Esta iniciativa nace en el 2013 con el nombre de Mi Cuento Fantástico. Fantástico. (s.f.). afirma en su sitio web lo siguiente:

El Concurso Nacional Mi Cuento Fantástico convoca a estudiantes de tercero a sexto grado de primaria con el fin de estimular su creatividad y sus destrezas en lectoescritura. Este certamen es un instrumento para fomentar la producción de textos literarios en el aula, de acuerdo con el Programa de Estudio de Español para I y II ciclo. Para lograr este objetivo, se propone que los centros educativos organicen concursos

internos con el fin de promover la participación del estudiantado con la guía de los docentes y el apoyo del bibliotecólogo (en los casos donde hay biblioteca escolar).

## Figura 5

*Portadas e ilustración de libros ganadores de "Mi Cuento Fantástico" 2017 y 2016.*



*Fuente:* Primera imagen: Casa Garabato / Colaboración de: Angulo, R., Alpizar, E. y Rodríguez, A. (2017). Segunda y tercera imagen: Angulo, R., Alpizar, E. (2016).

Estos cuentos se caracterizan porque pueden ser desarrollados de manera individual o colectiva. Se escribe una historia que generalmente es guiada (no hecha) por la tutoría del docente del área de Español o por la bibliotecóloga del centro de

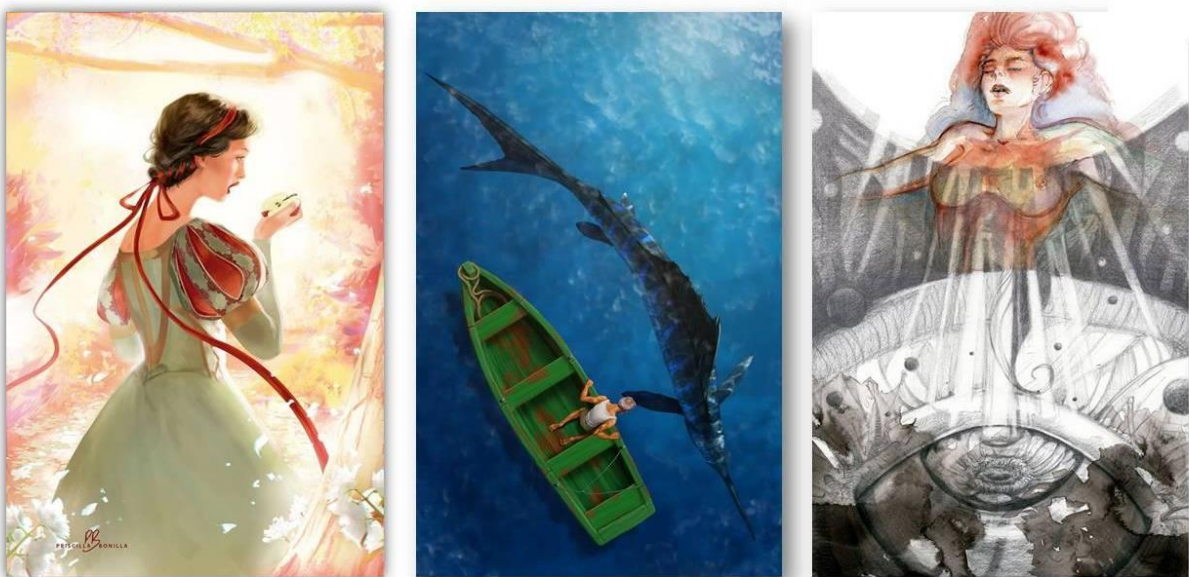


estudios. El cuento ganador posteriormente es editado en el nivel gramático, ilustrado e incluso es grabado en un "podcast" o audiolibro que más tarde se publica al sitio oficial de "Mi Cuento Fantástico".

Otro de los referentes, es el realizado por la Biblioteca Nacional, para La Feria Del Libro 2019, la cual organizó la actividad en conjunto con la Universidad Veritas, con estudiantes de la carrera de Diseño Publicitario, en donde ilustraron libros nacionales e internacionales. Como incentivo a los estudiantes se premió la obra con más "me gusta" en la red social Facebook. Algunos de los libros ilustrados fueron: "Blancanieves" de Wilhelm Grimm y Jacob Grimm, "El Viejo y El Mar" de Ernest Hemingway y "Metamorfosis" de Franz Kafka entre otros. Dicha exposición estuvo por un periodo de dos meses exhibida en la Biblioteca Nacional.

### Figura 6

*Portada de libros en exhibición dentro de la Biblioteca Nacional. Feria del Libro*





*Fuente:* Bonilla, P. Cordero y A. Gibbs, J. (2019).

Por último, la exposición realizada por la carrera de Diseño Gráfico de la UCR (Universidad de Costa Rica), sede Alajuela sirvió como referente, enmarcada en una actividad de Fomento a La Lectura organizada por La Feria del Libro Internacional de Costa Rica 2019. La cual tuvo como título "Cada cabeza es un cuento", Exposición de personajes y narrativa de estudiantes de Diseño Gráfico - UCR – SIA bajo la coordinación de la M.Sc. Nancy Castro L.

Dos grupos con un total de 30 estudiantes crearon personajes e historias, al desarrollar desde sus características, rasgos físicos y personalidad, hasta su contexto y narrativa. Como resultado, 12 trabajos fueron seleccionados para formar parte de una muestra que enmarca el primer paso al visitante que se adentra en la Feria Internacional del Libro Costa Rica 2019 del 10 al 19 de mayo, gracias a la oportunidad generada con la Cámara Costarricense del Libro.

En la exposición Cada cabeza es un cuento 12 personajes dan la bienvenida al visitante: explorador, mago, travieso, gigante, pirata, loco y aquellos rodeados de amistad, fantasía y aventura... cada personaje se acompaña de dos viñetas que permiten asomarse a su historia. Sin embargo, las historias no tienen final con el objetivo de invitar a los visitantes-lectores a continuar cada aventura.

En esta actividad, a diferencia de la anterior, es el énfasis en la creación de personajes no enmarcado en una historia como tal, sino en las características principales

que le definen y en un pequeño texto que describe al personaje o narra una muy breve historia sobre el personaje, dando así, apenas una sugerencia o contexto de lo que se trata la imagen, pero sin adentrarse en ella y como tal, dejando que el espectador sea el que continúe o termine el relato.

Según Adriana Vargas Delgado. Estudiante y diseñadora de uno de los personajes expuestos dice lo siguiente. Feria del Libro Costa Rica. (s.f.).

Realizar una ilustración es siempre un trabajo mágico que conecta al artista con sus más profundos sentimientos y sueños, es así, como experimente crear mi propia historia y plasmar bajo un pincel y muchos otros materiales el maravilloso mundo de la lectura. Ser estudiante y exponer en la feria del libro es una enorme oportunidad que me permite crecer en mi carrera y experimentar en todas las grandes posibilidades que se pueden adquirir como diseñadora gráfica (MCJ, 2019,).

## Figura 7

*Feria del Libro, estudiantes de diseño gráfico, UCR, sede Alajuela.*



*Fuente: Campos, J. Vargas, A. Tucker, V. (2019).*

## Matriz 1

*Resumen de aportes de antecedentes al trabajo de graduación.*

Autor	Fuente	Aporte
<b>Garretón, N. (2004).</b>	Universidad de Chile, Facultad de Diseño Gráfico,	Uso de elementos visuales para potenciar el mensaje del libro ilustrado y criterios para evaluar el trabajo realizado por los y las estudiantes plantea algunos criterios

	Chile	esenciales para calificar la imagen en el libro ilustrado.
<b>Carazo, J., y Navarro, G. (2017).</b>	UNA, Facultad de Sociología, Costa Rica	Escribe los elementos necesarios en la ilustración para lograr captar el interés del estudiante adolescente.
<b>Tortosa Ybáñez y Álvarez Teruel, (2016).</b>	Universidad de Granada, España	Ilustraciones de los niños y las niñas basados en referentes artísticos al utilizar la autoexpresión creativa con potencial narrativo.
<b>Granados, (2017).</b>	Universidad de Alicante, España	Libros ilustrados para los niños y las niñas basados casi exclusivamente en la narración gráfica, como son el álbum ilustrado, el libro de imágenes y el cómic silente.
<b>Mi cuento fantástico 2017</b>	MEP, UNED, ADA y otros.	Concurso sobre la creación de historias e ilustración de libros.
<b>Exposición de Biblioteca Nacional Feria del Libro 2019</b>	Biblioteca Nacional de Costa Rica	Evento sobre la ilustración de libros clásicos.
<b>Exposición UCR Feria del Libro 2019</b>	UCR, sede interuniversitaria	Evento sobre la creación de personajes.

*Fuente:* Cepeda, A. (2019).

### **1.3 Problema de investigación**

- ¿Cómo crear libros ilustrados digitales que permitan ser un medio de autoexpresión creativa para los estudiantes del Colegio Técnico Profesional de San Juan del Sur, Desamparados, de Undécimo año del Énfasis de Diseño Publicitario?
- ¿Cómo desarrollar una guía didáctica para la creación de un libro ilustrado digital, como medio de autoexpresión creativa para los estudiantes del Colegio Técnico Profesional de San Juan del Sur, Desamparados, de Undécimo año del Énfasis de Diseño Publicitario?

### **1.5 Objetivos**

#### **Objetivo General**

- Desarrollar una guía didáctica para la creación de un libro ilustrado digital como medio de autoexpresión creativa para los estudiantes del Colegio Técnico Profesional de San Juan del Sur, Desamparados, de Undécimo año del Énfasis de Diseño Publicitario

#### **Objetivo Específicos**

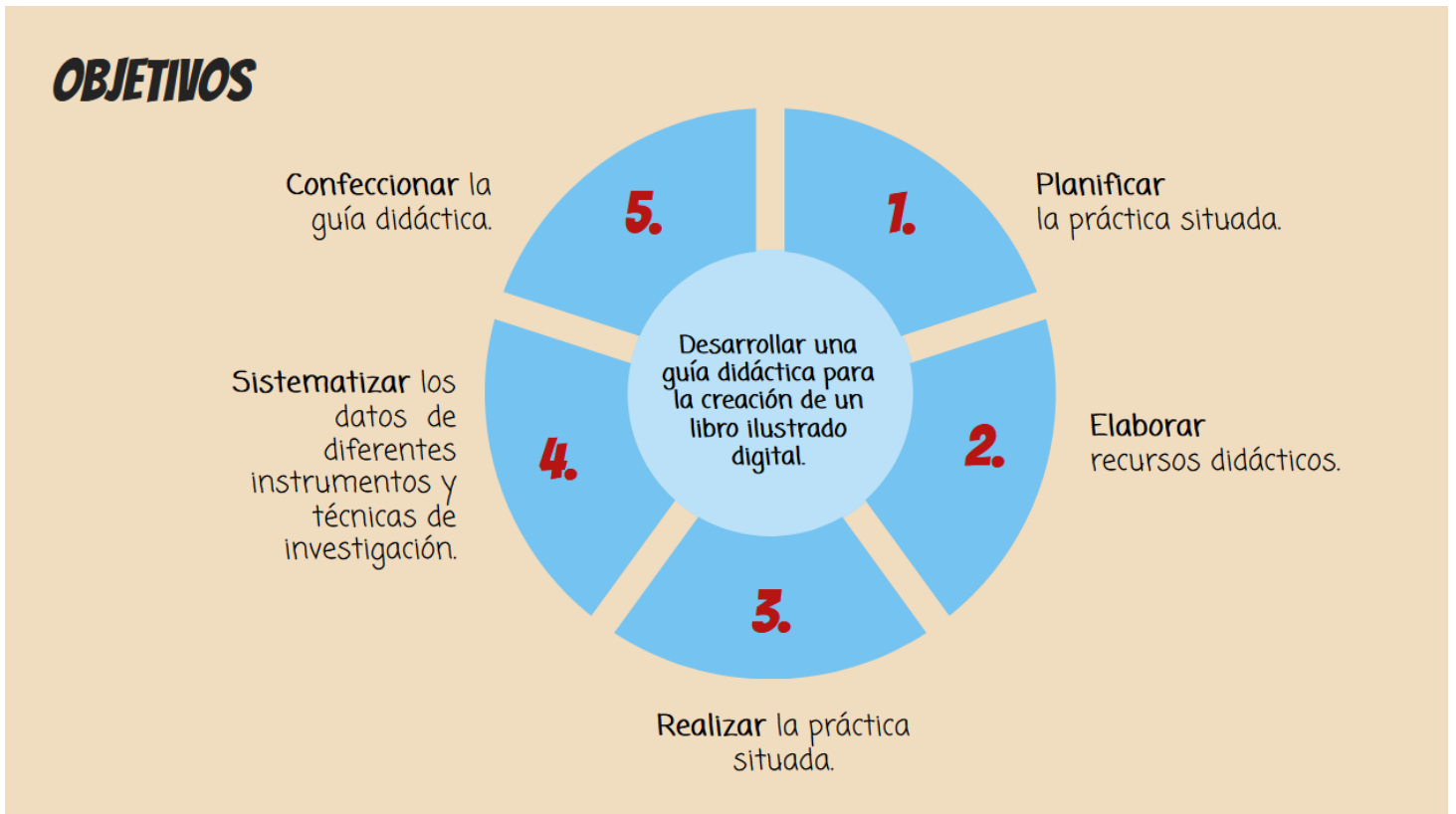
1. Planificar la práctica situada con base en las teorías de aprendizaje constructivistas y cognitivistas, metodologías del Aprendizaje

Colaborativo, Aprendizaje Basado en Proyectos y de Aula Invertida para crear un libro ilustrado.

2. Elaborar recursos didácticos para las distintas etapas de la práctica situada que estimulen la autoexpresión creativa en los estudiantes de undécimo año de colegio.
3. Realizar la práctica situada en el Colegio Técnico Profesional de San Juan del Sur.
4. Sistematizar los datos de diferentes instrumentos y técnicas de investigación, para la creación de una guía didáctica.
5. Confeccionar la guía didáctica que fomente la autoexpresión creativa del estudiante, y las habilidades básicas de lenguaje visual por medio de la creación de un libro ilustrado.

**Figura 8**

*Resumen de objetivos de investigación.*



*Fuente: Cepeda, A. (2020)*

## Capítulo II: Marco teórico-conceptual

**Figura 9**

*Resumen visual de marco teórico.*



*Fuente:* Cepeda, A. (2019).

La matriz que se muestra a continuación resume en cierta medida el marco teórico, pero sobretodo, explica la relación entre ciertas teorías y conceptos con el trabajo de investigación y el producto realizado.



## Matriz 2

*Resumen explicativo del aporte de teorías y conceptos al trabajo de investigación.*

<b>Teoría o concepto</b>	<b>Uso o aplicación en el trabajo</b>
<b>Enseñanza formal</b>	En este apartado se explica las características de este tipo de enseñanza, en las cuales se enmarca el centro de enseñanza pública en donde se llevó a cabo esta investigación. Conocer las características de la enseñanza formal es importante realizar un planeamiento acorde con el currículo que debe abarcar la institución según el nivel de los estudiantes y su especialización.
<b>Trabajo colaborativo</b>	Esta forma de trabajo busca una integración de esfuerzo en el trabajo en conjunto de los y las estudiantes, más que solo la suma de sus partes en un producto. Para tratar de lograr esta meta se toma en cuenta algunas interdependencias que ayudan a este proceso.
<b>Aprendizaje basado en proyectos</b>	En este tipo de aprendizaje hay una meta que consiste en terminar un objetivo de trabajo. Para conseguir este objetivo, los estudiantes deberán de aprender nuevos conocimientos, dominar nuevas habilidades o mejorar lo que ya saben y conocen. Además de esto, es una forma de trabajo que puede ayudar a los educandos a adquirir habilidades para la vida laboral, el cual es el énfasis de un colegio técnico.
<b>Aula invertida</b>	Esta forma de trabajo consiste en aprender en casa y trabajar en clase, contrario a la metodología tradicional en educación. Esto para poder tutorizar mejor el trabajo con los estudiantes y generar

	<p>una mediación pedagógica en un momento tan importante como lo es la práctica.</p>
<b>Guía didáctica</b>	<p>Para el aprendizaje en casa, el profesor confecciona guías o una guía de trabajo, que explica y resume la teoría de clase. Estas guías pueden ser tangibles o digitales, creadas por el mismo docente o no. En el caso de este trabajo de investigación, se dio una guía de trabajo durante la práctica pedagógica y posterior a la sistematización se mejora la guía didáctica, la cual es el producto final de este trabajo.</p>
<b>Recursos didácticos</b>	<p>A la guía didáctica la acompañan recursos didácticos, los cuales pueden ser parte de la guía y del aprendizaje en casa o pueden ser utilizados en la clase. Como recursos didácticos se realizaron diferentes dinámicas en clase, antes y durante esta además de crear una aplicación web que le ayudará a los estudiantes para el proceso de creación de personajes. Todo esto armonizado en un planeamiento de trabajo con un sustento teórico y conceptual se convierte en un recurso didáctico para el aprendizaje.</p>
<b>Educación Artística</b>	<p>En este apartado se cita a algunos autores los cuales explican la importancia y algunos objetivos de la educación artística que matizan lo que fue el planteamiento de este trabajo.</p> <p>Aunque se trata de un colegio técnico profesional, además de las habilidades laborales que adquiere el estudiante, en este proyecto se buscó que aprenda habilidades para la vida desde la educación artística.</p>

<b>Autoexpresión creativa</b>	<p>Una de estas habilidades es la auto expresión creativa, la cual a resumidas cuentas busca que el y la estudiante logren culminar el objetivo de trabajo, pero que sobre esto logre crear y desarrollar por medio de la creatividad y de su propia inventiva un mundo de fantasía con una historia y personajes que le gusten con los cuales logre expresar un tema de su interés, utilizando para ello sus habilidades artísticas y creativas en un proyecto integrador que también se ajusta a su área profesional y que le permite desarrollar habilidades para su área laboral.</p>
<b>Libro ilustrado</b>	<p>El libro ilustrado fue elegido el medio para todo este proyecto pues prima el texto, su diseño, su diagramación y disposición además de las ilustraciones las cuales deben representar las escenas más icónicas de su relato.</p>
<p>Por lo tanto, en este proyecto busca que los y las adolescentes con su grupo de compañeros (as) desarrollen una idea o concepto, lo trasladen a un tema en el cual van a crear, y escribir una historia, ilustrar a sus personajes, confeccionar el libro ilustrado para su auto publicación de una forma que llame el interés de las personas como futuros diseñadores publicitarios. Esto mediado por una teoría de aprendizaje constructivista y una metodología de trabajo colaborativo y de aula invertida, la cual ésta a su vez se sustenta por medio de una guía didáctica de aprendizaje y de recursos didácticos para llevar a cabo una enseñanza artística en donde el estudiante consiga la autoexpresión creativa.</p>	

*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

A continuación, se desarrolla por medio de diferentes autores las distintas teorías y conceptos que conforman este trabajo de investigación.

## **2.1 Educación Formal**

Este trabajo se realiza en un centro educativo estatal dentro de los parámetros de la educación formal; la cual, según Coombs y Ahmed (citado por Valdés, 1999, p. 60) es el “Sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la universidad”. (p. 25)

Marenales, (1995). Lo define de la siguiente forma:

Se entiende por educación formal la que se imparte en los organismos del sistema escolar oficiales, privados habilitados o autorizados. Estos organismos están estructurados por niveles, ciclos, grados y modalidades. Esas diferentes etapas marcan su articulación vertical. La articulación vertical establece una diferenciación y especialización progresiva. (Primaria, Secundaria, Segundo ciclo diferenciado, Profesionalización). El tránsito del educando por esta estructura se realiza mediante un sistema de créditos: grados, títulos y certificados, que acrediten logros globales y progresivos que constituyen el requisito de acceso para el nivel siguiente. (p.5)

Además de esto, parafraseando a Martínez, (2017), este argumenta que la educación formal es aquella que está graduada, debido a que está en función de las capacidades cognitivas de los individuos y que éstos no pueden concebirse como dos procesos por separado, sino deben ir de la mano. Además de esto, agrega lo siguiente, cito: Martínez, (2017), al recalcar la importancia de la educación formal y del desarrollo cognitivo.

Por otra parte, podría asumirse que el desarrollo de las funciones psicológicas fundamentales para la instrucción no precede a la enseñanza, sino que tales funciones se forman en una interacción continua con las contribuciones de la escuela, esto es, podría defenderse un vínculo estrecho entre educación formal y desarrollo cognitivo. (p. 1)

Por último, Marenales, (1995) recalca la importancia que la educación formal tiene en la sociedad en la formación de integral del individuo por medio de las diferentes materias que conforman el currículo:

La educación institucionalizada recoge las tendencias que señalan la importancia de atender y orientar el desarrollo global de la persona, y no solamente alguna faceta parcial (intelectual, manual) perdiendo la perspectiva del desenvolvimiento de la persona como totalidad indisociable. (p. 4)

A esto le podemos agregar la siguiente cita de Sacristán, (1991). que dice lo siguiente refiriéndose a la educación formal en “la función de ofrecer un proyecto

educativo global que implica el hacerse cargo de aspectos educativos cada vez más complejos y diversos” (p.33)

Por lo tanto, podemos definir a la Educación Formal, como aquel tipo de educación, institucionalizada, estructurado de forma jerárquica y en función de las capacidades cognitivas de los individuos y que se acredita mediante un sistema de títulos y certificados, la cual busca desarrollar en el individuo habilidades y conocimientos útiles para insertarse en la sociedad.

## **2.2 Aprendizaje Colaborativo**

La Prova, A. (2017) define el Aprendizaje Colaborativo (o AC de aquí en adelante) como:

Un método de enseñanza/aprendizaje que actúa con los recursos del grupo, con el objetivo principal de mejorar el aprendizaje y las relaciones sociales. La premisa de fondo es que el grupo es un universo de recursos, no solo de conocimientos sino también de competencias, por lo que la enseñanza/aprendizaje es un proceso no de “transmisión” del profesor a los alumnos, sino de participación e intercambio entre todas las personas implicadas (...) (p.09)

Dentro del Aprendizaje Colaborativo existe una modalidad que ha demostrado ser muy efectiva en el salón de clases y que es la que mejor se ajusta al tipo de trabajo

realizado dentro de este proyecto. llamada *Learning together*. La Prova, A. (2017) la explica de la siguiente manera:

Learning together: Esta modalidad, propuesta por D. W Johnson y R.T. Johnson (1989), es la más difundida y aquella sobre la que se han realizado el mayor número de estudios experimentales. Está fundamentada en cinco principios claves: interdependencia positiva, responsabilidad individual y de grupo, interacción auténtica cara a cara, habilidades sociales y evaluación individual y de grupo (Johnson, Johnson y Holubec, 1996). (p. 10-11)

Esta prevé actividades tanto en pareja como en grupos más numerosos (4-5 alumnos), y se funda sobre cinco principios generales que describimos brevemente a continuación. Estos principios son: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y de grupo, la interacción auténtica cara a cara, las habilidades sociales y la evaluación individual y de grupo. (p.11)

El Aprendizaje Colaborativo como teoría es importante dentro de esta investigación, esto porque durante el proceso de aplicación de los talleres se hace uso de esta metodología para desarrollar cada etapa del proceso. Como se indica anteriormente los grupos no sobrepasan los 5 integrantes. Los cuales cumplen con tener un mismo objetivo, responsabilidades individuales y colectivas además de tener una evaluación tanto individual como colectiva. La importancia de estas interdependencias las describe a continuación La Prova, A. (2017):

### **A. Interdependencia de objetivos**

Está presente cuando las personas de un grupo trabajan de forma conjunta para alcanzar un resultado común, como por ejemplo cuando reciben la consigna de resolver juntos un problema. (p.12)

### **B. Interdependencia de evaluación**

Está presente cuando, al final de un trabajo, el grupo recibe una evaluación en función de los resultados obtenidos por cada uno de ellos. Un ejemplo es la situación en la que, tras un trabajo común, la nota individual derivada por una parte de la personal y por otra de la medida de las notas de todos, o bien cuando no la nota de uno vale para todo el grupo. (p.12)

### **C. Interdependencias de recompensa**

Se realiza cuando los componentes de un grupo, tras haber trabajado con éxito una tarea en común, reciben una gratificación colectiva. (p.12)

### **D. Interdependencias de tarea**

Se obtiene repartiendo el trabajo en una serie de operaciones de modo que cada alumno (a) deba hacer su parte para que el compañero pueda desarrollar la propia. (p.13)



## **E. Interdependencias (roles)**

Se alcanza, confiando a cada componente del grupo, diversos roles de funcionamiento, por ejemplo, explicar, llevar el control del tiempo, supervisar la atención, dar la palabra, etc. (p.13)

La forma en la que se evalúa estos diferentes aspectos se describe en los anexos 15,16,17 y 18.

A manera de conclusión inicial, el aprendizaje colaborativo, es una forma de aprendizaje en la que los intereses, metas y objetivos deben de ser compartidos en grupo en común y para que se alcance tanto las metas en sí como para que haya un Aprendizaje Colaborativo eficiente, se debe de velar por una fluida colaboración entre los miembros del grupo para lo cual hay que utilizar diferentes métodos de trabajo y una medición precisa entre el docente y los grupos de trabajo.

Por otro lado, tenemos a Campos, Carvajal y Murillo, (2013). que exponen como una característica principal el principio de la simetría y horizontalidad para el trabajo colaborativo:

En relación con el trabajo colaborativo, es importante acotar que este tiene como característica esencial el desarrollo de relaciones simétricas desde el conocimiento, la acción y el estatus. Los participantes de la experiencia tienen el mismo rango, un nivel similar en cuanto a conocimientos, experiencias o habilidades apreciables por el grupo, y una cuestión significativa: todos gozan del mismo estatus. Esto quiere decir que las

decisiones se toman de forma consensuada y que las perspectivas y criterios de todas y todos son considerados como valiosos, lo cual se refleja en la práctica, tanto en la aceptación y realimentación dada a estos como en su integración a las decisiones y productos que el equipo genere. Quienes trabajan colaborativamente comparten también un conjunto de objetivos y están interesados en su logro mediante la combinación de acciones de los participantes (Maldonado, Lizcano, Pineda, Uribe y Sequeda, 2008). (p.5)

De la misma forma Campos, Carvajal y Murillo, (2013). aclaran cómo el compromiso personal y el compromiso colectivo son imprescindibles en igual medida para el éxito del aprendizaje colaborativo.

La teoría anteriormente referida, deja claro que para que el trabajo colaborativo sea exitoso, es primordial que cada miembro del equipo reconozca no solo el trabajo y los aportes del resto, sino que se debe ser también consciente de las diferencias que se reportan de la diversidad de especialidades, experiencias, condiciones y capacidades de los participantes involucrados. Es decir, tampoco se espera que todos trabajen con la misma medida -cuantitativamente hablando-, pero sí que el trabajo desempeñado sea equitativo. (p. 6)

Además de esto, Campos, Carvajal y Murillo, (2013). comentan la importancia de la satisfacción y motivación para este tipo de aprendizaje refiriéndose a ellos como elementos claves para que el trabajo colaborativo se lleve a buen término y que estos factores, se deben trabajar en cada sesión de trabajo y mantener el interés de los y las

integrantes en cierta disciplina cuando el trabajo colaborativo es implementado en proyectos en los centros de estudio.

Asimismo, el aprendizaje colaborativo según (Bautista, Borges y Forés, s.f), aplicado en buena teoría debe de fomentar el rol activo de aprendizaje de los y las estudiantes y la construcción de este durante toda la actividad. Siendo de esta forma, una metodología aplicada al constructivismo, no sólo de una forma personal, sino también de forma colectiva cuando los y las estudiantes construyen su aprendizaje entre sus pares, ya que el aprendizaje es un proceso activo que se potencia cuando se está en interacción con los otros y al mismo tiempo un proceso individual donde cada quien aprende a su ritmo.

Otras de las características de este proceso de aprendizaje, aparte de su énfasis constructivista, es la mediación docente (\* sobre la mediación docente de profundiza más adelante). El aprendizaje colaborativo no da más tiempo libre al profesor (a) o un rebajo de sus responsabilidades. Por otro lado, requiere que el docente trabaje de una manera distinta, similar a un proceso de tutoría y de orientación estimulando a los y las estudiantes que el aprender en colaboración puede requerir tiempo y esfuerzo, pero que vale la pena, el aprender en colaboración es más complejo y completo que aprender en soledad. Por eso, el estudiante debe trabajar en grupo y aprender a ser tolerante con sus pares. De hecho, en ocasiones él o ella mismo (a) necesitará esa tolerancia de su parte.

Bautista y otros (2018)

Para finalizar este apartado, Bautista y otros (2018), hace mención de la forma de evaluación de este tipo de aprendizaje:

Recordemos aquí que la evaluación individual no es la única posible. La evaluación en grupo es una opción que es coherente con acciones de aprendizaje colaborativo, contribuye a la construcción del conocimiento de los estudiantes, ayuda a establecer lazos entre los estudiantes y constituye una aportación pedagógica transversal más allá de los contenidos específicos, en la preparación del estudiante para su vida laboral, en la que el trabajo en equipo será más una norma que una excepción... Lo habitual es que la calificación de una actividad de evaluación en grupo recoja tanto una calificación individual o personal como una calificación a todo el grupo, realizada por el docente. También podría darse una evaluación del grupo a partir de la coevaluación entre los miembros del mismo. De esta manera llevamos a sus últimas consecuencias las estrategias y actitudes que deben estar presentes en el aprendizaje colaborativo: empatía (poniéndose en el lugar del otro), trabajo solidario, crítica respetuosa, resolución positiva de los conflictos. (p.158)

### **2.3 Aprendizaje basado en proyectos**

El aprendizaje basado en proyecto es una pedagogía alternativa, estas se denominan así por constituir alternativas a la tradicional. Según (García, 2016, p. 23)

Las pedagogías alternativas se definen como un conjunto de pedagogías de corte innovador, no directo y activo. No se refieren a nuevas pedagogías, sino que suponen visiones de los principios didácticos de fuentes pedagógicas bien conocidas, donde la mayoría de elementos de instrucción no son "nuevas" estrategias de enseñanza, sin

embargo, las asociaciones de aprendizaje activo que crean con los estudiantes sí son nuevas.

Se considera al filósofo estadounidense John Dewey como uno de los padres de los modelos alternativos. Se le conoce como el "padre de la educación renovada", el cual señala los beneficios del aprendizaje basado en experiencias y centrado en el estudiante.

Además de esto, el Aprendizaje basado en proyectos, es una metodología que tiene sus inicios en la década de los 70, en ámbitos universitarios relacionados con el área de la pedagogía en la universidad de McMaster, Canadá. En esta forma de trabajo, el estudiante realiza un proceso de investigación de manera casi autónoma, culminando este en un proyecto final, haciéndose responsable él mismo de su propio aprendizaje. Cabezas, (2017).

Según García (2016) y Prats, Núñez, Villamor et all (2016), los principales aspectos de las pedagogías alternativas y emergentes son:

- No son de una determinada manera y para siempre, están en constante desarrollo.
- Responden a los nuevos cuestionamientos sobre la ciudadanía, las competencias, la multiculturalidad, el multilingüismo, la resolución de problemas, entre otros.
- Destacan la introducción de las tecnologías en la educación.
- El o la estudiante es protagonista de sus aprendizajes.
- Evita una educación vertical.

- Fomenta el trabajo cooperativo y colaborativo.
- La diversidad es valorada como una forma de aprendizaje.
- Busca una educación integral, fomentando el pensamiento crítico.
- La educación se concibe como un medio para construir un mundo mejor.

Algunas Pedagogías Alternativas son según (García, 2016), la Pedagogía Montessori, Summerhill, Inteligencias múltiples, Modelo finlandés, Comunidades de aprendizaje, Aprendizaje Basado en Proyectos, entre otras. De esta última es en la que nos enfocaremos.

El Aprendizaje basado en proyectos, es una metodología que tiene sus inicios en la década de los 70, en ámbitos universitarios relacionados con el área de la pedagogía en la universidad de McMaster, Canadá. En esta forma de trabajo, el o la estudiante realiza un proceso de investigación de manera casi autónoma, culminando este en un proyecto final, haciéndose responsable él mismo de su propio aprendizaje. Cabezas, (2017). Una definición más amplia de este proceso de aprendizaje es la dada por el Ministerio de Educación, (2019) en la cual especifica que es:

una propuesta de enseñanza que se organiza en torno a un problema o necesidad que se puede resolver aplicando diferentes perspectivas y áreas del conocimiento. Para encontrar la solución, los estudiantes movilizan conocimientos, habilidades y actitudes durante todo el proceso hasta llegar a una solución que se expresa en un producto. Los proyectos surgen desde las propias inquietudes e intereses de los estudiantes,

potenciando así su motivación por aprender y su compromiso frente al propio aprendizaje.  
(p.30)

Según Hernando (2015), la secuencia didáctica de trabajo bajo esta metodología sería la siguiente:

Bajo esta metodología, al parafrasear a Cabezas, 2017 recomienda que este tipo de proyectos se realicen en grupos de no más de 6 personas para que el o la estudiante aprenda entre otros aspectos a fomentar las habilidades comunicativas, interpersonales, prácticas académicas como la retroalimentación.

Asimismo, Hernando, (2015) sugiere que el aprendizaje por proyectos debería de seguir una secuencia similar a la siguiente:

## **Diseño**

- Se da la introducción al desafío y contexto.
- Se plantean las ideas del producto final.
- Se da la relación con el contenido curricular.
- Se presentan las herramientas y criterios de evaluación.
- Organización de grupos y roles.
- Temporalización.
- Análisis y tratamiento de la información.
- Visualización de los recursos y organización de la información.

## **Creación**

- Desarrollo de la hipótesis y los primeros borradores del producto final.
- Diarios de trabajo.
- Se toman en cuenta las inteligencias múltiples.
- El o la docente, guía y asesora a los y a las estudiantes sobre la organización y los productos finales.

## **Muestra**

- Creación del producto final.
- Preparación y desarrollo de la muestra.
- Evaluación final del producto final.
- Evaluaciones de todos los procesos (feedback).

Además de esto, Sandoval, (2017) señala la importancia de este tipo de trabajo en materias artísticas para fomentar un aprendizaje constructivista, en donde los estudiantes por medio de un proyecto den respuesta a los desafíos que este presenta por medio de su investigación. Sin embargo, señala también la importancia del docente por plantear un proyecto que articule la correlación entre los ejes temáticos con los programa de estudios, además de que el mismo proyecto esté planteado para que dé lugar al trabajo colaborativo en subgrupos pero con responsabilidades individuales.



Durante este tipo de aprendizajes, Sandoval, (2017) señala lo siguiente:

Durante la experiencia de aprendizaje por proyectos se rompe el rol tradicional de la clase, la verticalidad y los esquemas preestablecidos. Por consiguiente "... la estructura tradicional del espacio del aula pierde sentido, ya que los alumnos tendrán que moverse, levantarse, consultar diferentes fuentes, relacionarse con otros y obtener apoyo visual desde diferentes lugares, no sólo la pizarra..." (Sánchez, 2012, p. 2). En este sentido, Calvo (1996) señala que los proyectos pedagógicos implican cambios en la manera de enseñar y aprender porque:

El mismo autor, además menciona cómo el aprendizaje por proyectos desplaza el papel del maestro (a) como poseedor único del saber y comparte esta responsabilidad con la investigación de los estudiantes y sus estrategias para superar los desafíos que este presenta.

Refiriéndose a la investigación por parte de los y las estudiantes deben de realizar por su propia cuenta Moreno y otros, (2019), afirman que esto es importante debido a que "un aprendizaje con base a proyectos obliga a los y a las estudiantes a plantearse preguntas tales como: ¿Cuál es mi problema? ¿Necesito datos? ¿Cuáles? ¿Cómo puedo obtenerlos? ¿Qué significa este resultado en la práctica? " (p. 270 - 271).

Según el Ministerio de Educación , (2019) esta metodología también desafía al estudiante para que vean las diferente posibilidades y perspectivas del proyecto de una

forma más integral si este vincula uno o varios campos de conocimiento ya vistos en clase poniendo en práctica el aprendizaje significativo y generando la posibilidad de que se fomente la comunicación, el pensamiento crítico y creativo, entre cada uno de los integrantes, al dar la posibilidad que se genere a su vez el trabajo colaborativo. De esta forma la metodología del aprendizaje basado en proyectos también da la posibilidad de generar un aprendizaje más integral a nivel pedagógico.

Por otro lado, esta metodología también cambia un poco la dinámica de la clase como lo describe Sandoval, (2017):

Durante la experiencia de aprendizaje por proyectos se rompe el rol tradicional de la clase, la verticalidad y los esquemas preestablecidos. Por consiguiente "... la estructura tradicional del espacio del aula pierde sentido, ya que los alumnos tendrán que moverse, levantarse, consultar diferentes fuentes, relacionarse con otros y obtener apoyo visual desde diferentes lugares, no sólo la pizarra"...señala que los proyectos pedagógicos implican cambios en la manera de enseñar y aprender porque se desplaza el papel del maestro como poseedor único del saber. También él, y no sólo los discentes, se hace preguntas, formula hipótesis, plantea estrategias para buscar información desconocida. (p. 61-62)

## 2.4 Aula invertida

El aula invertida o modelo invertido de aprendizaje, como su nombre lo indica, pretende invertir los momentos y roles de la enseñanza tradicional, donde la cátedra, habitualmente impartida por el profesor o profesora, pueda ser atendida en horas extra-clase por el estudiante mediante herramientas multimedia; de manera que las actividades de práctica, usualmente asignadas para el hogar, puedan ser ejecutadas en el aula a través de métodos interactivos de trabajo colaborativo, aprendizaje basado en problemas y realización de proyectos (Coufal, 2014; Lage, Platt y Treglia, 2000; Talbert, 2012). (p. 145)

Podríamos decir que la teoría se aprende desde casa a través de las herramientas multimedia y plataformas digitales (es decir a distancia) y en el aula se pone en práctica. Esta metodología se puede trabajar de forma bimodal. Igualmente, para seguir caracterizando esta metodología, Martínez, Martínez y Esquivel. (2014) comentan que:

(Los contenidos extra-clase, tareas en el aula) se justifica en el hecho de que el repaso de contenidos declarativos se basa, conforme la Taxonomía de Bloom, en tareas cognitivas de bajo nivel, tales como recordar y entender, mientras que la práctica de actividades implica tareas de alto nivel como aplicar, analizar, evaluar y crear (Talbert, 2014). De manera, se dispone de un método que integra a los estudiantes con distintos niveles de competencia permitiéndoles avanzar a su ritmo fuera del aula, (p. 147)

En cuanto al rol del profesor en esta metodología profesor Martínez, Martínez y Esquivel (2014), al citar a (Lage et al., 2000; Bergmann y Sams, 2012): agregan que:

- Es diestro en los contenidos de su cátedra
- Muestra disposición para el trabajo colaborativo, pues el diseño inicial de un curso ICM requiere numerosas horas de preparación
- Al menos, maneja equipo de cómputo, presentadores multimedia, navegación en Internet y uso de redes de comunicación.
- Promover la investigación para resolver las dudas que surjan, contribuye a crear ambientes de aprendizaje autónomo y colaborativo.
- Muestra disposición de cambio, abandonando el control del proceso enseñanza-aprendizaje y depositando la responsabilidad en el alumnado,
- Permite el acceso de los dispositivos digitales al aula.
- Práctica la evaluación formativa, para rediseñar el curso y brindar el apoyo que requiera cada estudiante. (p. 149 - 150)

Por lo tanto, podemos resumir el aula invertida es una modalidad bimodal o semipresencial, la cual que integra el uso de herramientas y plataformas digitales para que el estudiante asuma un papel constructivista en su educación y en clase con las y los demás compañeros (as), poniendo en práctica el trabajo colaborativo. El docente carga con la tarea de dominar sus contenidos y saberlos organizar y poner a disposición a los y las estudiantes de la forma más práctica promoviendo la investigación, el

aprendizaje significativo y resolviendo dudas y guiando al estudiante en los diferentes procesos y proyectos de aprendizaje.

## **2.5 Guía Didáctica**

Según García y de la Cruz, (2014), las guías didácticas nacen en un contexto en donde surge la necesidad del estudio a distancia, aunque su uso no solo se requiere para ese fin:

Las guías didácticas surgieron, fundamentalmente, para dar cobertura a la educación a distancia. Desde la primera mitad del pasado siglo algunas universidades y escuelas en el mundo, sobre todo de Norteamérica, desarrollaron estas técnicas con el propósito de formar profesionales y técnicos de forma no presencial.<sup>2</sup> Generalmente estas guías se asocian a la educación a distancia o la modalidad semipresencial, lo cual constituye un error, ya que una educación presencial, que abogue por la autonomía del aprendizaje, requiere también necesariamente que los profesores elaboren guías que les permitan no solo orientar, sino también contribuir a la organización del trabajo del estudiante y el suyo propio. (p. 165)

Para comprender mejor qué es y en qué consiste una guía didáctica, se acude a la definición planteada por Aguilar (2000):

es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de

enseñanza, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno. (p. 5)

Además del propósito anteriormente descrito, García y de la Cruz, (2014). menciona cómo las guías didácticas están orientadas para el aprendizaje autónomo del estudiante.

así se le puede nombrar como guía didáctica, guía de estudio o guía docente según García Aretio.<sup>11</sup> Para este autor la guía didáctica es "...el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma", para este autor la guía didáctica adquiere una importancia tal que al respecto señala: "...Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayuda a comprender, y en su caso, aplicar los diferentes conocimientos, así como para integrar todos los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyo para su aprendizaje... (p. 166)

Al parafrasear a Feijoo, (2006), este afirma que las guías didácticas son una herramienta valiosa integral que debería dinamizar el texto básico; con la utilización de creativas estrategias y metodologías didácticas, la cual tiene como fin simular y reemplazar la presencia del profesor y que ayude al estudiante explorar por sí mismo posibilidades que mejoren su comprensión y aprendizaje de un tema en específico.

Otro elemento en las guías didácticas debe ser sin duda un factor educativo simple y estratégico en la enseñanza además de cumplir una tarea motivadora al estudiante en el autoaprendizaje como lo explica Feijoo, (2006):

Esto nos permite sostener que la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase). (p. 183)

Por otro lado, el diseño de una guía didáctica resulta un recurso indispensable en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pues por medio de ella es posible organizar eficientemente los contenidos para facilitar la transferencia del conocimiento. Una guía debe estar fundamentada en los contenidos de los programas del curso y debe tomarse en consideración la experiencia, la práctica docente, y los ejes curriculares que contemplan los planes de estudios (Benavides, 2006). (p. 5)

Las guías didácticas se convierten en una herramienta para la planificación de las actividades en el aula, pues eliminan la improvisación, permiten aprovechar las experiencias plasmadas por los y las docentes y propician el empleo de estilos pedagógicos innovadores, con lo cual promueven un proceso de enseñanza aprendizaje dinámico y creativo (Benavides, 2006).

No obstante, para la elaboración de una guía didáctica, se recomienda seguir algunos parámetros entre los cuales al citar a Según Benavides (2006), se tiene que:

en la elaboración de una guía didáctica debe seguirse un proceso de planificación con el objetivo de conocer: el modo de reunir el escenario con el método (CÓMO), seleccionando los contenidos (QUÉ), a fin de alcanzar los objetivos que se pretenden conseguir (PARA QUÉ), explicando las razones (POR QUÉ), la secuencia y la temporalización de la enseñanza (CUÁNDO), tomando en cuenta los recursos (CUÁNTO), los agentes que intervienen (QUIÉNES), y el lugar donde se desarrolla el proceso educativo (DÓNDE). (p. 4)

Además de esto, Sánchez, (2015) agrega que el diseño de una guía didáctica también debería de contar con una estructura como la que describe a continuación:

Igualmente, útil y funcional es la estructura externa. De acuerdo con Delolme (1995), citada por Muiños (1999), los siguientes elementos son esenciales en la elaboración de guías didácticas: 1. Título, Introducción, 2. Presentación o prólogo, 3. Objetivos específicos, 4. Desarrollo temático, 5. Resúmenes, 6. Ejercicios de autoevaluación, 7. Respuesta a los ejercicios de autoevaluación, 8. Glosario, 9. Bibliografía e índice. (p. 85)

Por último, Feijoo, (2006) resume puntualmente las principales funciones que debería tener una guía didáctica, entre las que se encuentran 1. Una función motivadora,



2. Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje, 3. Función de orientación y diálogo y 4. Función evaluadora.

## **2.6 Recursos didácticos**

Sin duda, si hablamos de guía didáctica, es imprescindible hablar también de lo que puede ser su complemento, los recursos didácticos. Como dice Beltrán, (2017).

Uno de los soportes más significativos y creativos en el mejoramiento de la calidad de la educación dentro de clase es crear y recrear materiales educativos que satisfagan las expectativas de los docentes frente a su responsabilidad de propiciar el cambio cualitativo de nuestra educación. Los recursos didácticos son muy importantes e indispensables ya que permiten desarrollar en los educandos destrezas y habilidades, los cuales deben ser elaborados de acuerdo a los años básicos y áreas de estudio tomando en cuenta el desarrollo evolutivo del estudiante, estos juegan un papel muy importante ya que sin ellos los aprendizajes serían menos significativos y despiertan menos interés y motivación. (p. 33)

(Zamora, 2017), agrega a esto al explicar cómo los recursos didácticos son parte de un proceso formativo y no tanto instrumental y que para su elaboración es imprescindible un componente de investigación en ellos.

En esta idea de productividad que responde a las exigencias del mercado, se olvida que la producción de recursos didácticos para la educación, tanto como el mismo proceso de enseñanza aprendizaje, tienen un fin formador y no instrumental. La producción del

recurso debe formar parte de toda una línea de investigación que posibilite la comprensión de cómo se aprende y que constituya una de las instancias mediante las cuales se responde a la formación del estudiante y no a su alineación como producto... (p. 124)

Además de esto (Zamora, 2017), explica cómo los recursos didácticos no son el centro de principal del aprendizaje, sino que cumplen una función complementaria a la educación, pero no de carácter informativo sino formativa.

La investigación en el uso de las nuevas tecnologías como recursos didácticos en la educación a distancia implica un estudio de las posibilidades de estos medios en la acción educativa más que en la función capacitadora e informativa; por un lado podrían estar las investigaciones sobre las posibilidades de su uso como medios para la función educativa y por otro lado podrían estar los programas confeccionados no como recursos didácticos de por sí sino como complementos para la función educativa de algunos medios (hablamos aquí del papel que desempeñan las bases de datos, los programas de carácter informativo como las enciclopedias electrónicas y los libros electrónicos) cuya función es el carácter informativo más que el formativo a una función educativa de los recursos didácticos de hoy, como lo hemos venido señalando, debe enrumbarse hacia el pensar y el comprender, no puede tratarse de compendiar la información de un área porque en las circunstancias actuales esto no es ya posible, para ello están los canales apropiados, por tanto los recursos didácticos deben estar dirigidos hacia el estímulo de la reflexión, la comprensión y la producción de discurso por parte del que aprende.(p. 133)

Para finalizar, cabe destacar el término plataforma educativa de recursos didácticos, la cual se refiere a los sitios webs, los cuales cumplen la función de recurso didáctico de forma más o menos compleja, el cual tiene el potencial de ser utilizados en diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje, en su mayoría de veces se destacan por ser de contenido gratuito y cumplir una función muy específica para una población, proyecto estudiantil muy específico. (EDULLAB, 2019).

## **2.7 Educación Artística**

Primeramente (Arnheim, R. 1993), afirma lo que no es Educación Artística.

Intenté demostrar antes que en nuestra tradición occidental la naturaleza del arte a menudo se ha tergiversado considerándolo nada más que un entretenimiento agradable y que en consecuencia ha sido degradado, al menos desde el Renacimiento, a un medio de diversión y decoración. En las escuelas, esto ha generado un abandono de la educación artística. (p. 78)

Más adelante el mismo autor argumenta lo siguiente:

Intenté señalar antes que las artes, cuando se les da la oportunidad de cumplir la tarea que les es propia, son un medio indispensable para permitirnos afrontar los retos de la experiencia humana. Es ésta una función enteramente de las artes, y a menos que la cumplan, no pueden reclamar el mismo derecho a existir que otras actividades

humanas. En otras palabras, a menos que el arte sea arte aplicado, no es en absoluto verdadero arte. (p. 88)

Para Arnheim, uno de los retos de la experiencia o del quehacer de las artes, es que pueden desde su propio campo de estudio ayudar a otras actividades humanas en la sociedad y que no sea restringida a la Educación Artística, con una función meramente decorativa o como medio de diversión. Un ejemplo de este enfoque del arte aplicado, lo podemos ver en los colegios técnicos, los cuales aplican los conocimientos sobre arte a una actividad trascendente en la sociedad como lo es el trabajo práctico profesional o proyectos.

Además, (Arnheim, R. 1993), habla sobre aquellas "artes aplicadas", o con fines prácticos como lo es el diseño publicitario de la siguiente manera.

Mucho de lo que aquí se ha dicho tiene que ver con la relación entre las funciones artísticas y no artísticas de los objetos creados por el hombre. Es ésta una relación a la que hay que hacer frente también en las llamadas artes aplicadas, que combinan los fines prácticos con los estéticos. Con demasiada frecuencia, estos dos tipos de función se atienden por separado como si no tuviesen nada que ver entre sí. (p. 85)

Según Rudolf, tanto los fines prácticos como los estéticos se pueden articular de forma complementaria. En este caso fue lo que se intentó realizar en este proyecto y más allá de eso, también se intenta de que otras áreas del arte y conocimientos artísticos

también convergen en este trabajo como lo es el dibujo, la escritura, la ilustración, la maquetación del libro y entre otros, los cuales sirven a los estudiantes en trabajos en el área sobre editorial, de ilustración y otros.

Asimismo, algunos beneficios de las artes, paralelo a su funcionalidad en el trabajo, Rudolf argumenta lo siguiente con respecto a la Educación Artística:

(Arnheim, R. 1993),

¿Qué lugar ocupa la educación artística en la labor de formar a una persona plenamente desarrollada? Mi respuesta es que debería funcionar como una de las tres áreas de aprendizaje cuya misión fuera dotar a la mente del joven de las habilidades básicas para afrontar con éxito todas las ramas del currículum. La primera de estas tres áreas centrales es la *filosofía*, que instruye al alumno en a) la lógica, es decir, la capacidad de razonar correctamente, b) la epistemología, es decir, la capacidad de comprender la relación de la mente humana con el mundo de la realidad, y c) la ética, es decir, conocer la diferencia entre lo correcto y lo incorrecto. La segunda área central es el *aprendizaje visual*, donde el alumno aprende a manejar los fenómenos visuales como medio principal para abordar la organización del pensamiento. La tercera área es el aprendizaje lingüístico, capacitar al alumno para comunicar verbalmente los frutos de su pensamiento.

(p. 89)

En este trabajo, trato de ser en gran medida integrador y útil para los y las estudiantes. Esto se evidencia dentro de los tres parámetros de los que habla Rudolf. Por ejemplo: la lógica, se utiliza en el desarrollo de la estructura de la historia con cada etapa del "Viaje del héroe" (Vh, de aquí en adelante), el aprendizaje visual se aplica en su mayoría a la creación de personajes y al diseño del libro. Por último, el aprendizaje lingüístico se evidencia en la interacción con los demás compañeros (as) al exponer y argumentar la estructura del Vh en su historia.

Segun Barragán, (s.f.), al citar a Juanola, R., & Calbó, M. (2004) los beneficios de la Enseñanza Artística son los siguientes

- Las actividades artísticas en el trabajo educativo individual promueven:
- El desarrollo de la capacidad de simbolización por medios artísticos
- Distinción, placer
- Creatividad, expresividad, espontaneidad, inventiva
- Fomento de la confianza, reconocimiento del propio valor, realización del propio potencial
- Expresar ideas, sentimientos, emociones, conflictos
- Trabajar con la fantasía y el inconsciente (p.71)

La simbolización por medios artísticos, expresar ideas, sentimientos y plasmar la fantasía de los y las estudiantes mediante las herramientas de comunicación visual, es el objetivo principal dentro de este trabajo, lo cual es congruente con el énfasis

profesional de los y las estudiantes y con la aplicación del arte dentro de la publicidad ya que el hecho de saber expresar las ideas conceptos, emociones y demás de forma clara es de vital importancia dentro del mundo de la publicidad.

Pero todo esto se hace sin dejar la motivación del estudiante, el cual realiza la historia y es libre para tocar las problemáticas y temas de la forma que decida, y le parezca más oportuno. De modo que la Enseñanza Artística como lo afirma Eisner (2011), el cual argumenta que:

(...) las artes son medios para explorar nuestro propio paisaje interior. Cuando las artes nos conmueven de una manera genuina, descubrimos lo que somos capaces de experimentar. En este sentido, las artes nos ayudan a descubrir el contorno de nuestro ser emocional. Ofrecen recursos para experimentar el alcance y la variedad de nuestra perceptibilidad y nuestra sensibilidad. (p. 28)

Aunque el trabajo tiene una utilidad práctica, también se busca un balance ya que, se busca y se insiste al estudiante que su relato le debe gustar, e identificarse con él o ella y los personajes desarrollando así, una de las funciones más importantes en el arte como lo es la creación de la fantasía, una construcción de la realidad como lo afirma Efland (2004),

La función de las artes a través de la historia cultural humana ha sido y continúa siendo una tarea de 'construcción de la realidad'. Las diferentes artes construyen representaciones del mundo (...) que pueden inspirar a los seres humanos para

comprender mejor el presente y crear alternativas de futuro. Las construcciones sociales que encontramos en las artes contienen representaciones de estas realidades sociales que contribuyen a la comprensión del paisaje social y cultural en el que habita cada individuo. (p.229)

Con las habilidades obtenidas mediante este proyecto, los y las estudiantes podrán focalizarse en otros temas que le sean de su interés, no sólo expresarse, sino también exponer su visión del mundo y punto de vista, o utilizarlo para esta experiencia en este proyecto para fines laborales.

## **2.8 Autoexpresión Creativa**

Una de las definiciones del concepto de autoexpresión creativa, al parafrasear a Caruncho, (2015) es que este, es una de las cinco principales modelos fundamentales de la Educación Artística, entre los cuales se encuentran:

- La enseñanza de las artes como preparación para el mundo laboral.
- La autoexpresión creativa.
- La enseñanza de las artes para el desarrollo cognitivo.
- La enseñanza de las artes basada en disciplinas.
- La enseñanza de la cultura visual.

El modelo de auto expresión creativa se trabaja con niños (as), se centra en los intereses del estudiante, en su desarrollo personal y no en los resultados o un acabado de excesiva calidad. Los ejercicios, trabajo o proyecto de autoexpresión creativa no



homogenizan el tema de trabajo o se basa en copias, o repeticiones. Estos ejercicios buscan animar y motivar al niño (a) y que él mismo encuentre sus respuestas. Caruncho, (2015).

También Caruncho, (2015) al caracterizar un poco más este concepto afirma que:

Dos de los primeros en poner en práctica estas nuevas pautas son los artistas Frank Cizek en Viena y Marion Richardson en Inglaterra, que a finales del siglo XIX elaboran una pedagogía basada en la idea de que todos los niños/as son artistas. Estos educadores defendían el principio de que el arte infantil poseía un valor intrínseco que era necesario preservar de las influencias adultas para evitar su corrupción (Efland, 2002). A partir de ese momento proliferan nuevas corrientes educativas que centraban su atención en el estudio de los dibujos de los niños/as y que entendían que la libertad debía de ser un principio educativo básico. (p. 14)

No obstante; aunque la autoexpresión creativa, busca que los niños (as) aprendan entre otras cosas por el descubrimientos, sus intereses, el dibujo espontáneo y libre y sus propios intereses, el o la docente no puede ser un mero espectador o espectadora del arte del alumnado. Como mínimo, deben ser guías en el proceso de aprendizaje, siguiendo la teoría constructivista del aprendizaje, enseñando ciertos métodos, conocimientos, técnicas, etc., no para coaccionarlos, sino para flexibilizar sus esquemas, sus formas de hacer. López-Brea, (2016).

El concepto de autoexpresión creativa también está muy relacionado con el arte terapia como lo explica Green, (2018):

El Arteterapia es una profesión de la salud mental que pone en práctica el proceso de la creación de arte para mejorar y aumentar el bienestar físico, mental y emocional. La autoexpresión creativa ayuda en la resolución de conflictos, el desarrollo de habilidades sociales e interpersonales, la disminución del estrés, preocupación y tristeza, y la subida de autoconciencia y autoestima. Los arteterapeutas suelen ser expertos en los ámbitos de terapia individual, grupal y familiar, desarrollo humano y creativo, evaluación, asuntos sociales y multiculturales, y en varias modalidades de arte, y su aplicación, tratamiento y evaluación, como dibujo, pintura, escultura, teatro, danza, y fotografía, por ejemplo. (p.8)

Además de esto la auto expresión creativa permite en cierta forma un ejercicio de distanciamiento y tercera persona, en dónde al niño (a) o en este caso al adolescente le ayuda con sus diferentes dificultades de expresarse, exteriorizar un problema, miedos, inseguridades, ilusiones, sueños mediante su trabajo artístico, lo que puede ayudarle desahogarse, a hacer un proceso de introspección, a reforzar su autoestima, su autoconfianza y demás. Green, (2018).

## **2.9 Libro Ilustrado**

Según la definición de (Mareovich, Taverna, y Peralta, 2016), los libros ilustrados cumplen una función pedagógica a una muy temprana edad para que los niños y las niñas interpreten el contenido por medio de las imágenes, lo cual les ayuda a desarrollar una comprensión simbólica.

Los libros ilustrados son medios simbólicos a través de los cuales los adultos suelen enseñar palabras a los niños. La lectura conjunta de libros ilustrados por parte de padres y niños pequeños... Para aprender a través de imágenes es crucial comprender su rol referencial. Esto implica entender que las imágenes vienen a mostrar algo acerca del mundo... Además, la comprensión simbólica de imágenes dependerá del uso que se haga de ellas... Una imagen puede usarse como una representación específica, referida a un evento o entidad en particular, o como una representación genérica, denotando un tipo o categoría de objeto o evento. Las imágenes que aparecen en libros ilustrados suelen utilizarse como representaciones genéricas (DeLoache y Burns, 1994) ...para percibir imágenes y reconocer objetos representados, comprender su estatuto simbólico y utilizarlas en diferentes contextos requiere habilidades específicas. (p.91)

Otro de los propósitos más importantes en el libro ilustrado en los niños y las niñas es el de desarrollar su imaginación, en muchas ocasiones inventando o complementando un relato diferente al del texto del libro, además de esto cuando se le pide al niño o niña que comente las imágenes que ve o que cuente la historia que imagina por medio de ellas, también se estimula otras capacidades como el habla, la observación, y la interpretación visual. No obstante, cuando esto se hace con adolescentes, es aún más importante la carga simbólica que pueden contener las imágenes para una interpretación más compleja en donde sea importante la alfabetización visual para sus interpretaciones. Esto puede ser más complejo y rico cuando la imagen no es del todo referencia del texto escrito, sino que es complemento de este y queda libre para otras lecturas e interpretaciones. (Tortosa y Álvarez, 2016).

Además de esto, al parafrasear a Nodelman (1988), dice que, por otro lado, sugiere que los libros ilustrados, son resultados de nuestra propia cultura, lo que le puede dar también un valor intrínseco. al ser el resultado de distintos contextos sociales, históricos e ideológicos, y del lugar que ocupa el niño, niña o joven en ello, lo cual les da diferentes experiencias de apreciación. Las respuestas del lector o espectador están mediadas por las experiencias previas del niño o joven, lo que también podría enriquecer a la lectura. En el libro ilustrado el detalle de las imágenes, pueden proporcionar distintas experiencias, conocimientos, ideas y emociones a través de la exploración de la comunicación visual y sus referencias a los vínculos intertextuales y culturales que acompañan a la lectura, lo que resulta una herramienta útil para trabajar la estimulación del lenguaje simbólico, la competencia comunicativo-lingüística y el estímulo a la lectura. Indirectamente también se abordan otros componentes del lenguaje (forma, contenido y uso del lenguaje).

Por otro lado, Cañamares (2007) agrega que:

propone que la utilización conjunta de texto e imagen como un recurso usado por los autores para facilitar la comprensión a lectores que todavía no tienen la suficiente competencia lectora. Las ilustraciones contienen la mayor parte de elementos narrativos para no alargar excesivamente el texto y le otorga diversas funciones. Cuando los niños o jóvenes, e incluso los adultos hablan de libros ilustrados infantiles, suelen recordar con afecto algunas imágenes, sus tiras cómicas preferidas, o incluso el aroma de su madre mientras les leía un cuento. Los libros ilustrados, y especialmente los libros-álbum, por su

especial calidad literaria y artística son ideales para establecer vínculos afectivos con el adulto mediador de la lectura, la literatura infantil y juvenil y el placer por la lectura, en concreto con la lectura visual, la lectura de imágenes, el diálogo que se establece a partir de los cómics y álbumes ilustrados, la estimulación del lenguaje y los distintos juegos y actividades que se pueden establecer a partir de la lectura compartida. (p. 1043)

De modo que cuando el texto escrito se complementa con la imagen y una imagen rica, que dé lugar a la imaginación dentro del relato, a otras lecturas complementarias al texto, en donde quede sujeta a interpretación y se deba de hacer uso de la alfabetización visual y del bagaje cultural para decodificar la imagen y trazar punto de relación no obvios con el texto, estamos hablando de un ejercicio integral que une el arte de la escritura con el de el arte visual. Cañamares (2007)

## **Capítulo III Metodología**

### **3.1 Tipo de investigación**

Es una investigación cualitativa con un enfoque Descriptivo. Según Sampieri, Fernández y Baptista el enfoque descriptivo, es decir que debe tener como propósito principal el de “Busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se

someta a un análisis.”. (Sampieri, Fernández, Baptista, 2014, p.93). Siendo de esta manera útil para ver desde distintos puntos de vista un fenómeno, problemática u otro como lo será el de describir las distintas problemáticas que viven los y las estudiantes dentro de su institución.

### **3.2 Descripción de la institución y de los participantes de la Institución**

**Provincia:** San José

**Cantón:** Desamparados

**Distrito:** San del Sur

**Nombre del colegio:** Colegio Técnico Profesional de San Juan del Sur.

**Área técnica:** Diseño Publicitario

**Nivel:** 11 año

Al ser un área técnica, hay estudiantes de todas las secciones de undécimo que decidieron llevar el énfasis. Además, el énfasis en cuestión se divide en fotografía, diseño digital y diseño manual. Para realizar el trabajo solo se contactó con las profesoras de los dos últimos énfasis mencionados.

**Nombre de la directora del colegio:** Ms. Elizabeth López Hidalgo

**Nombre de las profesoras a cargo**

**Profesora de diseño publicitario:** Lic. Rosaura Badilla Fallas

**Profesora de diseño digital:** Bach. Marisol Solís Tenorio

**Horario de clases:** miércoles de 7:00 am a 9:00 am

**Nombre de curso:** Diseño Publicitario

**Diseño digital:** martes de 7:00 am 11:30 am

### **Figura 10**

*Imagen del edificio de énfasis técnicos del Colegio Técnico Profesional de San Juan Sur, Cartago.*



*Fuente:* Portada de Facebook CTP de San Juan Sur. (2019).

## **Misión**

Formar ciudadanos (as) inspirados (as) en los valores institucionales que satisfagan las necesidades y competencias de la sociedad actual.

## **Visión**

Ser un centro educativo que dirija sus esfuerzos hacia la promoción del bienestar integral de la comunidad educativa; que propicie las relaciones humanas, el trabajo en equipo, la calidad de vida y el manejo racional de los recursos naturales.

## **Valores Institucionales**

- Amor por el trabajo
- Agradecimiento
- Compromiso
- Honestidad
- Justicia
- Lealtad
- Perseverancia
- Respeto
- Responsabilidad
- Sinceridad
- Solidaridad



- Tolerancia

### **Reseña Histórica Institucional**

La construcción de un Colegio en el pueblo de San Juan Sur, distrito de Corralillo, provincia de Cartago, inició como un sueño. Gracias a las personas que se preocuparon por lograr y alcanzar el progreso de esta comunidad, dicho sueño se concretó en la realidad. Es así como en 1968, el señor Ovidio Navarro, hombre con amor y de pensamientos firmes, se convierte en un paciente más del Dr. Germán (Gugo) Pérez, quien además era diputado de la Asamblea Legislativa. Esta relación entre médico-paciente generó una amistad que condujo al doctor a visitar la comunidad de San Juan Sur, donde entabló una amistad con otros pobladores y se le ocurrió una idea de dejar un bus en proyecto para la comunidad.

El señor Ovidio Navarro le propuso al Diputado Pérez la idea de construir un Colegio, pensando en que la juventud se educara, y es por ello que, en 1969 se reúne un comité pro-colegio, integrado por los señores Antonio Valverde, Aurelio Abarca, Marco Ivo Castro y el mismo Ovidio Navarro, ellos contaban con el apoyo del señor Pérez. En 1970 a ese comité se le suman los esfuerzos de Mario Contreras Garbanzo, Leovigildo Padilla, Leonardo Ceciliano Valverde, Roberto Valverde, el Presbítero Godofredo Campos, Juan Vicente Tames, Rogelio Hernández, Bertulio Ureña, y Diego Bird, miembro del Cuerpo de Paz de los Estados Unidos. Ellos iniciaron una serie de visitas a

la zona durante un año para instar a los habitantes de las comunidades a que dieran su respaldo al proyecto.

En 1972 el señor Germán Pérez presentó a la Asamblea Legislativa, el proyecto de la construcción de un Colegio Agropecuario en la zona de San Juan Sur además propuso sesionar en dicha comunidad, lo cual se efectuó, específicamente en el Salón Las Brisas y se contó con la presencia de miembros de las escuelas y pobladores de la zona. Resulta interesante saber que quienes vivían en Frailes y Loma Larga pretendían ser la sede del tan anhelado Centro Educativo.

Entre 1973 y 1975 los señores Marco Ivo Castro, Claudio Abarca Quirós, Aurelio Abarca, Amada Piedra y Godofredo Campos, conformaron la primera Junta Administrativa y en 1975 se adquirió la finca para el colegio, tras haber realizado un proceso de expropiación pues su anterior propietaria, señora Edelmira Hidalgo Abarca se oponía a la venta de los terrenos ya que no aceptaba el monto que se ofrecía, que fue reunido por: Marco Ivo Castro, Jesús Padilla, Juan Valverde Hidalgo, Juan Antonio Valverde y Ovidio Navarro, quienes aportaron cincuenta mil colones cada uno, más la misma cantidad entregada por la Junta Administrativa.

Los trámites efectuados sucedieron durante la Administración del presidente Daniel Oduber. Ese mismo período se construyó el Edificio y se logró inaugurar el 26 de octubre de 1975 bajo la dirección de Don Gilberth Castro y su personal: Los profesores Miguel Ajon, Salvador Quesada y Miguel Calvo en el área de agricultura; Evelia

Rodríguez, Alba Rosa Fuentes, Carmen Dilia Castro en el campo de educación familiar, Carlos Luis Alfaro, profesor de Español; Don Carlos Lobo H. y María Nieves Bogantes, ambos profesores de Estudios Sociales, la secretaria fue Leonor Marín y la Conserje Marta Cerdas.

Posteriormente se obtuvo maquinaria para la finca, tales como: el vehículo, un equipo de riego, y otras herramientas. En ese entonces, gracias al gobierno de Don Daniel Oduber y el ministro de Transportes también se logró construir un gimnasio que llegó a incentivar la práctica de deportes entre las y los habitantes de esta comunidad y de las aldeañas, pero especialmente en los estudiantes del Colegio Técnico Profesional San Juan Sur.

En el año 2012 la institución promueve para el siguiente año, un estudio de mercado y publicidad. La oferta educativa para la sección nocturna contaba con el propósito de dar respuesta y crear nuevas oportunidades para las y los jóvenes y adultos que deseaban insertarse en la modalidad técnica; al ser positiva la respuesta, se inicia con tres especialidades (contabilidad, secretariado ejecutivo e informática empresarial) y con una matrícula inicial de 48 estudiantes. Posteriormente en el año 2010, empieza la especialidad de Diseño Publicitario.

### **3.3 Unidades de análisis**

#### **UA. 1 Práctica Situada**

Es la práctica llevada a cabo en un centro de enseñanza de educación formal. En esta práctica se elabora un proyecto integrador con diferentes temas del currículo formal que llevan los estudiantes.

#### **UA 2. Aprendizaje Colaborativo**

Este aprendizaje se da en la interacción con otros durante el proceso de aprendizaje cuando se trabaja en grupo. No obstante, no basta con hacer subgrupo solamente para que se el Aprendizaje Colaborativo, sino que para ello se recomienda garantizar ciertos aspectos como la Interdependencia de objetivos, de evaluación, de recompensas, de tareas. Es necesaria una mediación eficaz por parte del o de la docente, así como mantener la motivación y el interés en el trabajo con los y las estudiantes en la tarea. Además, se recomienda evaluar tanto en grupo como de forma individual a cada estudiante según el trabajo realizado.

#### **UA 3 Aprendizaje basado en proyectos**

Es el aprendizaje integrador, e ideado en el transcurso de una tarea a corto, mediano o largo plazo, en el cual se pide un producto final de ese proceso de trabajo. Generalmente se suele dividir en tres secciones, las cuales son el

diseño, creación y muestra. La creación del producto es lo más importante, seguido del proceso en sí. Se recomienda trabajar en grupos pequeños y fomentar el rol activo en el aprendizaje del y de la estudiante. El rol del profesor (a) es un rol de mediador (a).

#### **UA 4 Aula Invertida**

Es la inversión de roles en la enseñanza tradicional; es decir, básicamente, la teoría se aprende desde casa a través de las herramientas multimedia y plataformas digitales (es decir a distancia) y en el aula se pone en práctica. El profesor o profesora cumple un papel de mediación en el aprendizaje y el estudiante debe idealmente tomar un papel activo en su aprendizaje.

#### **UA 5. Recursos didácticos**

Acompañan a la guía didáctica y son un apoyo a esta para dar énfasis a la enseñanza de ciertos contenidos o temas. Tienen un fin formador y no instrumental. Cumple una función complementaria en la educación, no es un fin en sí misma.

#### **UA 6. Autoexpresión creativa**

Se busca un desarrollo cognitivo y emocional por medio del arte, además de exponer, plantear o responder o tratar de dar respuesta a preguntas introspectivas y existenciales y al utilizar diferentes medios en las distintas expresiones artísticas, técnicas y medios. La idea es que el estudiante aprenda

a expresar distintas emociones, reflexiones, pensamientos, gustos personales e inclusive, su propia cosmovisión por medio del arte.

### **UA 7. Guía didáctica**

Es un libro ideado para la educación a distancia, para prescindir de la explicación del profesor (a) y para que el o la estudiante entienda los contenidos de forma independiente complementada con los diferentes recursos didácticos.

### **UA 8. Libro ilustrado**

Es un libro con texto e ilustraciones. Las cantidades de texto y de ilustraciones pueden ser variables y tener más de una o de la otra; no obstante, no se puede prescindir de ninguna. Para este trabajo se puso un mínimo de 5 ilustraciones, más el diseño de portada y contraportada. Además, el texto, el cual debía estar basado en *El viaje del héroe* de Joseph Campbell.

### **UA 9. Lenguaje visual**

Este está compuesto por elementos conceptuales como: el punto, la línea, el plano, el volumen, el color, la textura, la luz, la sombra y la perspectiva por mencionar algunos. A través de estos elementos se unen el pensamiento y la expresión y en conjunto depuran o esclarecen el mensaje en la comunicación visual, forman parte de lo que llamaremos lenguaje visual.

## **Categorías de análisis**

Para abordar cada categoría de análisis se hizo por medio de cuatro parámetros los cuales son lo conceptual (Qué), metodología (Cómo se hace), recursos didácticos (Con qué medios se enseña o media el aprendizaje) y por último la evaluación (Cómo se evalúa).

- CA1. Concepto
- CA2. Metodología
- CA3. Recursos didácticos
- CA4. Evaluación

## **3.4 Instrumentos y técnicas utilizados**

Los instrumentos creados para esta sección fueron elegidos en cuanto a la pertinencia, practicidad y afinidad a la investigación. Los instrumentos realizados fueron la práctica situada, un cuestionario, una encuesta, cuatro dibujos de diagnóstico y por último el diario de campo. El cuestionario, la encuesta, los dibujos de diagnóstico fueron aplicados a los y las estudiantes. Mientras que el cuestionario se utilizó para el registro de las distintas actividades.

A continuación, se explica cada uno de los métodos utilizados.

- **Práctica situada**

Es una inversión en la población de estudio, donde se busca captar de primera mano las experiencias y vivencias necesarias para entender las relaciones, procesos de enseñanza y aprendizaje, además de poner en práctica la teoría y la formulación de trabajo con la estrategia previamente definida.

- **Cuestionario**

Este instrumento según, Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, al citar a (Chateauneuf, 2009) y a (Brace, 2013). cuando afirma que:

En fenómenos sociales, tal vez el instrumento más utilizado para recolectar los datos es el cuestionario. Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir (Chateauneuf, 2009). Debe ser congruente con el planteamiento del problema e hipótesis (Brace, 2013). (p.217)

Además, Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio (2014): agrega que los cuestionarios "Se basan en preguntas que pueden ser cerradas o abiertas. Sus contextos pueden ser: autoadministrados, entrevista personal o telefónica, vía internet." (p. 199). En lo personal, este instrumento es impersonal, general y que tiene muchas preguntas puede llegar a cansar y ser poco efectivo, por lo que es imprescindible que las preguntas sean las más precisas y necesarias posibles. Me parece que en esos dos puntos radica la efectividad del instrumento.



- **Encuesta**

En cuanto a la encuesta, Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014). afirma que: Las encuestas de opinión son consideradas por diversos autores (as) como un diseño o método. En la clasificación de la presente obra serían consideradas investigaciones no experimentales transversales o transeccionales descriptivas o correlacionales-causales, ya que a veces tienen los propósitos de unos u otros diseños y a veces de ambos (Archeater, 2005). Generalmente utilizan cuestionarios que se aplican en diferentes contextos (entrevistas en persona, por medios electrónicos como correos o páginas web, en grupo, etc.). El proceso de una encuesta de opinión y ejemplos de ella se comentan en el capítulo 6 adicional: “Encuestas (surveys)”, del centro de recursos en línea. (p.159).

En este instrumento, lo más importante es el tamaño de la muestra que se tome en relación con la población total en estudio para tener una representación adecuada para evitar los sesgos que pueden distorsionar la información recolectada.

- **Dibujos de diagnóstico**

Aunque de este instrumento no se habla de forma directa, por medio de este, si se puede medir y si puede funcionar como un instrumento de medición según, Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio mencionando a

(Carmines y Zeller, 1991) y a (Grinnell, Williams y Unrau, 2009), afirman sobre estos dos conceptos anteriores mencionan lo siguiente:

Además de esto puede funcionar como “el proceso de vincular conceptos abstractos con indicadores empíricos”, el cual se realiza mediante un plan explícito y organizado para clasificar (y con frecuencia cuantificar) los datos disponibles (los indicadores), en términos del concepto que la persona investigadora tiene en mente (Carmines y Zeller, 1991). En este proceso, el instrumento de medición o de recolección de datos tiene un papel central. Sin él, no hay observaciones clasificadas.

Por otro lado (Grinnell, Williams y Unrau, 2009). mencionan que “Un instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos o las variables que la persona investigadora tiene en mente”, por lo que un dibujo del que se puedan diferir destrezas técnicas puede ser considerado como un instrumento, siempre que lo haga con una persona que con los conocimientos pertinentes que le legitimen en el campo, como la persona docente del área artística o del diseño.

De modo que la definición, este instrumento sí se puede validar bajo los anteriores parámetros pues mide y sirve como instrumento de medición. Además de esto creo que es el instrumento más pertinente al área de la enseñanza de las artes y que mejor se ajusta a la metodología de trabajo planteada en esta tesis,

pues permite conocer de primera mano el nivel técnico del estudiantado con respecto del dibujo.

- **Entrevista**

Según Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014): La entrevista cualitativa es más íntima, flexible y abierta que la cuantitativa (Savin-Baden y Major, 2013; y King y Horrocks, 2010). Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (la persona entrevistadora) y otra (la persona entrevistada) u otras (entrevistados). (p. 403)

- **Diario de campo**

Este instrumento es imprescindible en el área docente, independientemente del área que sea pues el fin de registrar lo que sucede en el aula, analizar, reflexionar sobre lo ocurrido en el salón de clases es un conocimiento de primera mano que no lo sustituye ningún otro. La experiencia docente está bien, pero sistematizar esa experiencia por medio de un diario es aún mejor y más provechoso y permite ver situaciones y fenómenos que de otra forma sin su debido análisis no se hubiera tenido conciencia de ello. Esto es imprescindible para la toma de decisiones en el aula y con plantear y replantear los objetivos de enseñanza. Además de esto Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014) dicen lo siguiente: Después de la inmersión inicial y de que sabemos en qué elementos enfocarnos, se pueden diseñar ciertos

formatos de observación. A continuación... Cabe señalar que se presenta con comentarios y datos. (p. 401), al legitimar así la observación como una fuente de conocimiento juntamente con su respectivo registro.

### Figura 11

*Resumen visual de instrumentos aplicados en la investigación.*



*Fuente:* Cepeda, A. (2020).

### **3.5 Análisis de datos**

Este análisis de datos se realizará mediante tres herramientas, las cuales son: Las tablas, matrices y las infografías, de los cuales según Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014) al referirse de forma general a los plantea que “La persona investigadora involucra en el análisis sus propias creencias, así como la relación que tuvo con los participantes del estudio”. (p.13) De forma que estos instrumentos buscan resumir en gran parte la experiencia de la persona investigadora con el objeto de estudio y en el contexto donde se trabajó.

#### **Tablas**

Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014) establece como las tablas entre otros instrumentos son una fuente de análisis de datos “Categorías, temas y patrones; tablas y figuras que asocian categorías, materiales simbólicos y modelos”. (p. 15). Además de ello, al parafrasear a los anteriores autores, plantean que las tablas para ser efectivas deben enriquecer el texto y no cortarlo o duplicarlo, además de comunicar puntos importantes o esenciales, fáciles de leer o comprender y que resulten coherente. Por lo que puede servir para resumir la información, para un mejor análisis y encontrar de forma precisa la información más relevante.

## **Matrices**

Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio (2014). Aseguran que: "La persona investigadora emplea una variedad de formatos para reportar sus resultados: narraciones, fragmentos de textos, videos, audios, fotografías y mapas; diagramas, matrices y modelos conceptuales. Los reportes utilizan un tono personal y emotivo". (p.13). De tal forma que legitiman el uso de las matrices como herramienta de investigación para el análisis y el proceso de datos. Y por lo tanto, son una de las mejores herramientas para correlacionar información o para organizarla. Además de ser fácil de plantear en diferentes programas de procesamiento de texto.

## **Infografías**

Este instrumento es el más pertinente de acuerdo con el área del arte y del diseño, para resumir y presentar la información de una forma llamativa, coherente y concisa. Puede ser la forma de representar un resultado que más despierte el interés por su componente creativo y fácil interpretar la información. Además de eso va muy bien y genera muchas posibilidades gráficas de acuerdo con la temática de este trabajo de investigación.

## Capítulo IV: Análisis y resultados

El énfasis del diseño publicitario es un énfasis mixto de todos los grupos entre los estudiantes que escogieron dicho énfasis. La población total de la clase estaba conformada por 14 estudiantes. En donde 10 son hombres y 6 son mujeres. Estos instrumentos fueron llenados por todas las personas estudiantes del grupo que estaban a la hora de la aplicación de los mismos. No obstante, en cuanto al instrumento de la entrevista, este se llenó por un solo subgrupo de cinco estudiantes. Este subgrupo, fue el único, el cual logró culminar el proyecto en la penúltima sesión. Esto debido a que la última sesión se tuvo que cancelar y obligó a adelantar la aplicación de la entrevista. Los detalles de esta cancelación se especifican en el instrumento 04, el diario de campo. Anexo 6.



### 4.1 Análisis específico de instrumento I. Dibujos de diagnóstico.

Ver anexo 7

## Objetivo

- Evaluar la capacidad de dibujo de la persona estudiante en cuanto a la réplica, expresión facial y corporal y la toma de referentes y su combinación para la creación de un dibujo nuevo.

## Metodología

Se proyectarán diferentes dibujos con los que el estudiantado deberá realizar cuatro diferentes ejercicios para medir las capacidades de dibujar y crear personajes. Se durará por cada ejercicio 8 minutos con la posibilidad de ampliar este tiempo a las personas estudiantes que no hayan terminado dentro de ese tiempo a 7 minutos más. Es decir, a 15 minutos en total. Todas las imágenes mostradas en estos ejercicios, se pueden crear mediante la aplicación Allan Arte Visual.

[http://inochiteam.altervista.org/demo/avatarmaker\\_kiwin/](http://inochiteam.altervista.org/demo/avatarmaker_kiwin/)



**Figura 12**

*Dibujos utilizados para los ejercicios del instrumento diagnóstico.*



Fuente: Cepeda, A. (2020).

**Nota:**

Para la aplicación de este instrumento, algunos estudiantes (minoría) entraban y salían constantemente del aula debido a una actividad en el colegio. Ver Análisis específico de instrumento IV. Diario de Campo.

**Figura 13**

*Barra de calificación aplicada a los dibujos de diagnóstico.*

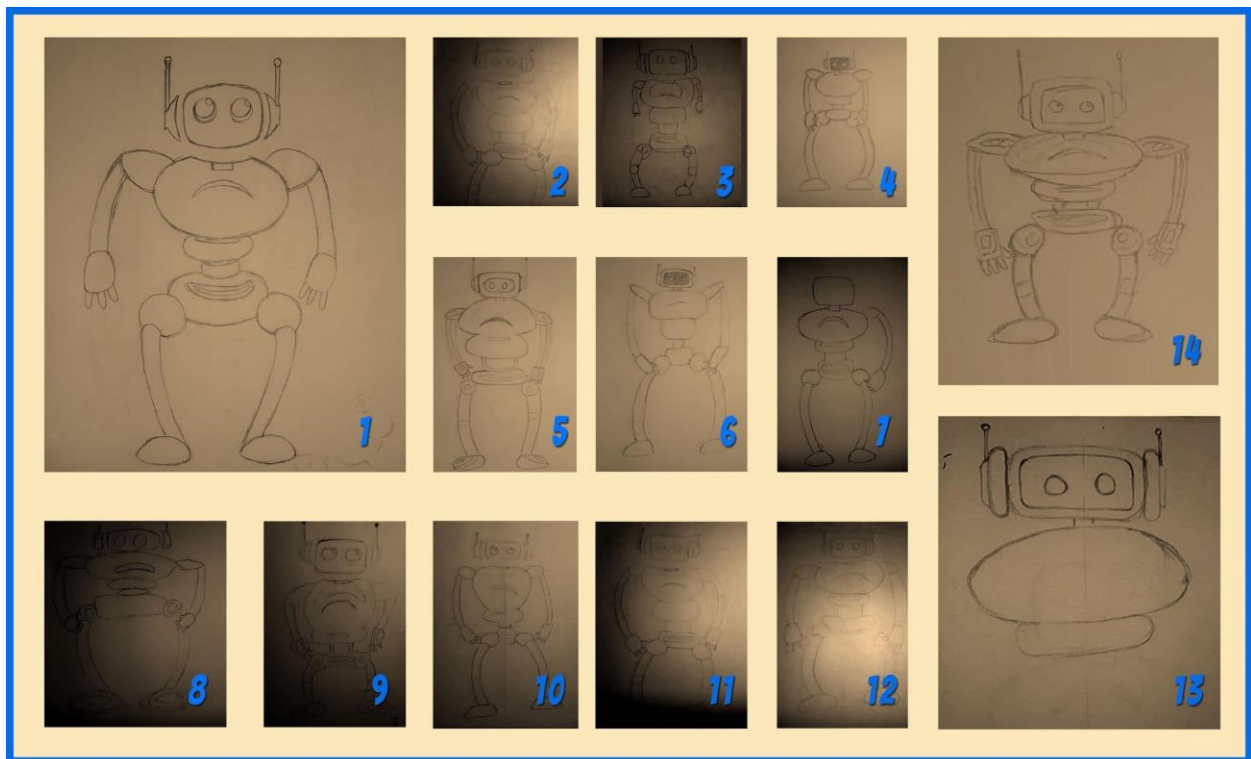


Fuente: Cepeda, A. (2020).

1. **El primer dibujo:** En este el estudiantado debían realizarlo de la forma más parecida posible a la imagen proyectada.

**Figura 14**

Totalidad de dibujos ejercicio 1.



*Fuente:* Cepeda, A. (2020).

### **Criterios de evaluación**

En este ejercicio se busca similitud y proporción en los dibujos realizados por las personas estudiantes.

## Análisis

Aunque los dibujos de las personas estudiantes poseen elementos similares al dibujo proyecto; no obstante, se puede ver que no dominan una correcta proporción. Esto se evidencia principalmente en las medidas del torso, brazos y piernas.

Los dibujos que destacan son el número 4, el número 8 y el número 12. Total de dibujos realizados: 14. En general, calificaría al resultado de este ejercicio de malo.

## Figura 15

*Barra de calificación de ejercicio 1.*

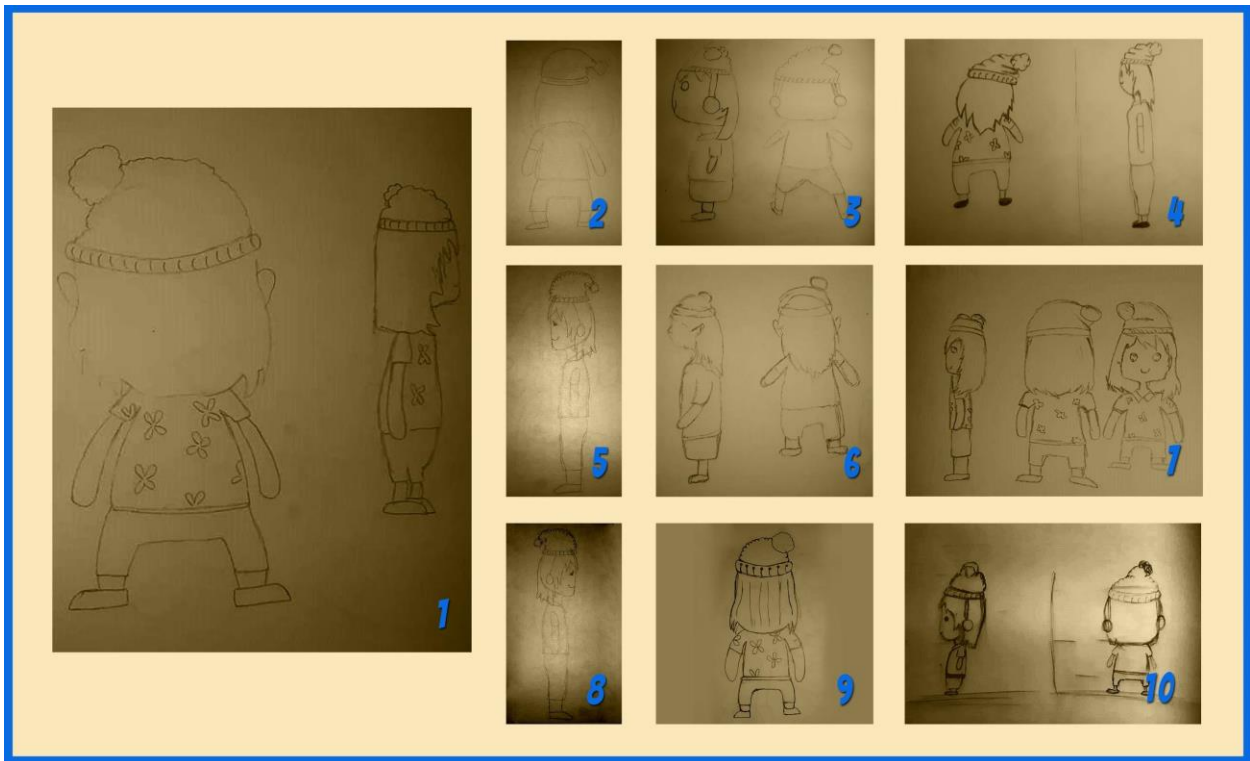


*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

2. **Segundo dibujo:** En este ejercicio se le solicita al estudiantado que realicen la vista lateral y trasera tomando como referencia la vista frontal de la imagen proyectada.

## Figura 16

*Totalidad de dibujos ejercicio 2.*



Fuente: Cepeda, A. (2020).

### Criterios de evaluación

Proporción y similitud del personaje a la hora de dibujarlo en diferentes vistas.

### Análisis

En el caso de la minoría de estudiantes, solo realizaron las vistas laterales del dibujo, la mayoría concretaron el ejercicio, aunque en algunos casos, si hay una desproporción con algunos elementos del dibujo a la hora de dibujarlo. Por ejemplo: alargan el torso o las extremidades. También en el caso de algunos dibujos a la hora de

dibujarlos de forma lateral, estos son muy planos y dan volumen al dibujo por lo que desde la vista frontal y lateral, parece tener una disociación.

Los dibujos que mejor desempeño tuvieron en este ejercicio fueron el número 1, 7 y 10. Los dibujos Total de dibujos realizados: 10. En general, calificaría al resultado de este ejercicio en general aceptable. Aunque no todo el estudiantado logró realizarlo.

### Figura 17

*Barra de calificación de ejercicio 2.*

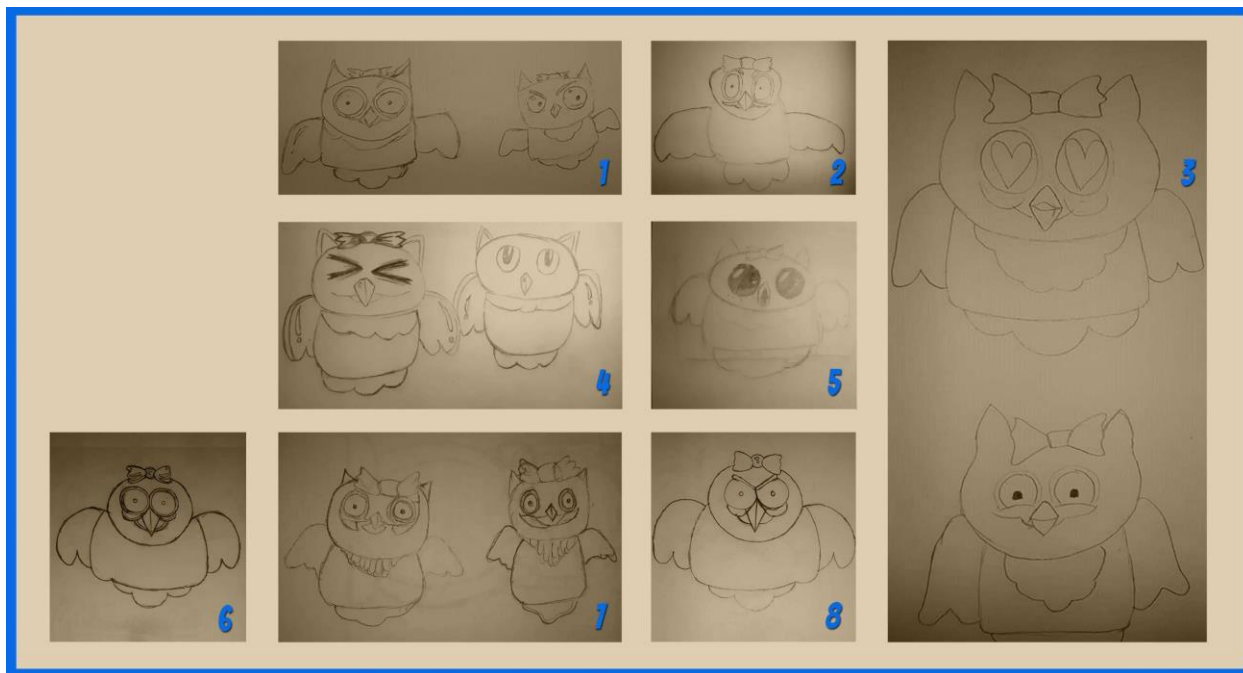


*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

3. **Tercer dibujo** Las personas estudiantes deben realizar otras dos expresiones faciales a parte de la que ven en la imagen proyectada.

### Figura 18

*Totalidad de dibujos ejercicio 3.*



Fuente: Cepeda, A. (2020).

### **Criterios de evaluación**

Diferenciación entre dos estados anímicos distintos por medio de la expresión facial y la similitud entre ambos .

### **Análisis**

Se arrastra un rezago de estudiantes que no logran terminar el ejercicio. El tiempo para realizar el ejercicio no es antojadizo y estaba en función en gran parte por el tiempo asignado de la profesora para trabajar durante su clase. Dada la aclaración y siguiendo con el análisis de los estudiantes que sí lo lograron concretar, la mayoría realizan cambios de expresiones muy sutiles y con mucha diferencia entre ambos dibujos casi

que parecen dos dibujos distintos, ya que no mantienen proporciones importantes como la forma del cuerpo y otros detalles para generar su continuidad.

Los dibujos 3 y 1 son los que mejor destacan de todos y los que mejor logran ejercicio. Total de dibujos realizados: 8. En general, calificaría al resultado de este ejercicio en general aceptable.

### Figura 19

*Barra de calificación de ejercicio 3.*

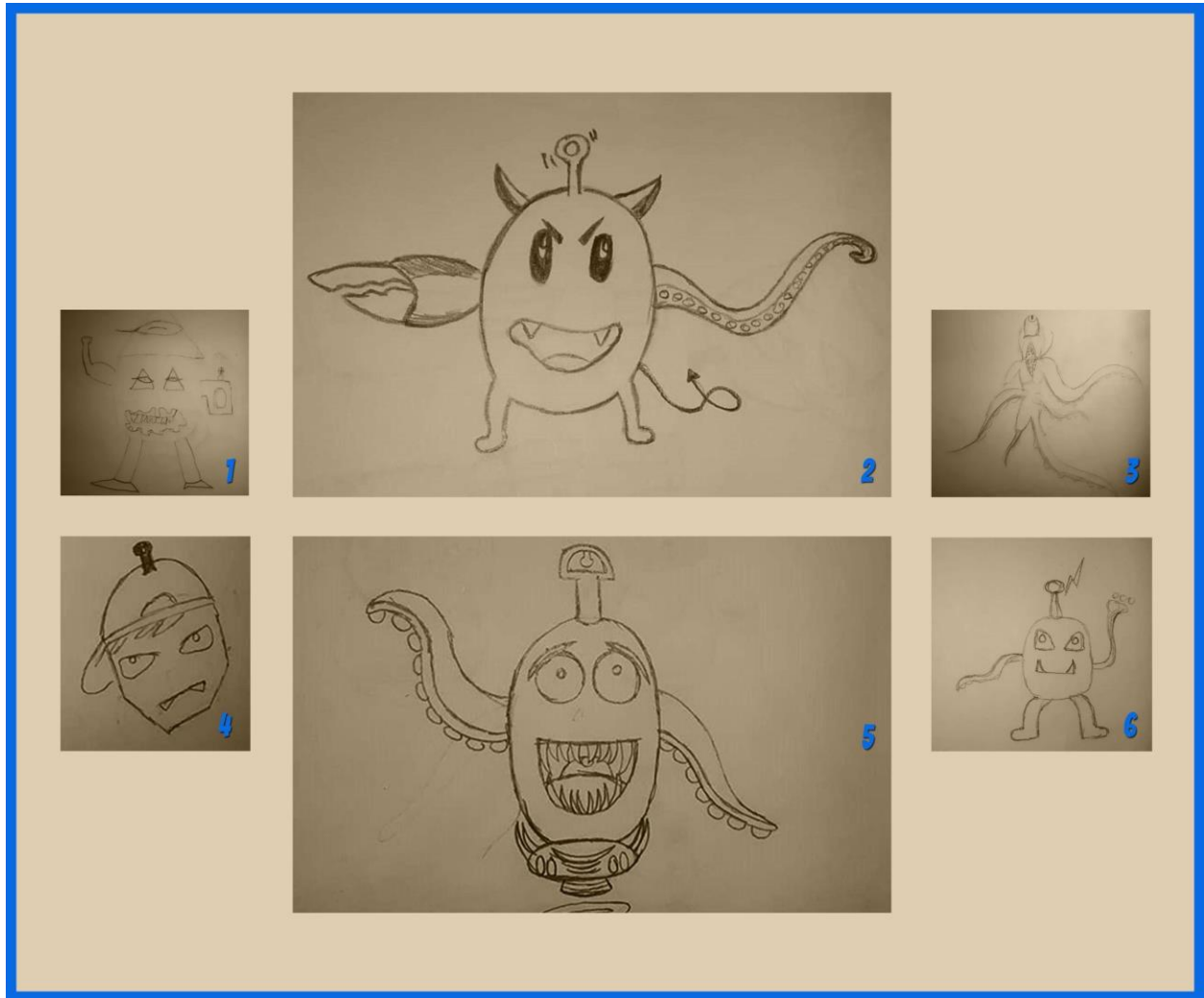


*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

- Cuarto dibujo** Las personas estudiantes deben realizar un dibujo diferente tomando en cuenta al menos uno de los elementos mostrados por la imagen proyectada. Es decir, harán un dibujo nuevo tomando como referencia las piernas, brazos, cabeza u otro elemento de la imagen proyectada.

## Figura 20

Totalidad de dibujos 4 ejercicio.



Fuente: Cepeda, A. (2020).



## Criterios de evaluación

Continuidad al elementos tomados del dibujo del base para crear uno nuevo con base a su bagaje visual.

## Análisis

Las personas estudiantes tomaron muy pocas referencias del dibujo base y en algunos casos hicieron prácticamente un personaje nuevo tomando únicamente el "clavo" del personaje proyectado como excusa de referencia. No parece ser un dibujo basado en ese personaje, en realidad parece otro totalmente. Aunque este ejercicio tiene más apertura para su realidad, la mitad de el estudiantado parece que se alejan demasiado de la forma original.

Los dos ejercicios mejor logrados son el número 2, 5 y 6. Totalidad de dibujo realizado 8. Calificación general del ejercicio malo.

## Figura 21

*Barra de calificación de ejercicio 4.*



*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

## **4.2 Análisis general de instrumento I. Dibujos de diagnóstico.**

En realidad el estudiantado tuvo un desempeño bajo a nivel general en dibujo con aspectos por mejorar como la calidad de línea y la limpieza importantes para un buen acabado ausentes. En general duraron mucho para la realización de los dibujos a pesar de la prórroga dada en cada ejercicio para que lo terminara. El ejercicio que mejor pudieron realizar es sin duda el número 1, el cual consiste básicamente en una copia frontal. Los demás dibujos en los que las personas estudiantes deben de dibujar la imagen proyectada desde otras vistas, les costó bastante y a partir de ahí existió un rezago importante en el resto de los dibujos.

En términos generales calificaría el nivel de dibujo de malo, no obstante hay algunos estudiantes que sí destacaron sobre los demás en la realización de los ejercicios, siendo esta una minoría.

Por lo tanto, para mejorar en el área de dibujo que es imprescindible para el avance del trabajo y su realización, se deben de presentar muchas referencias visuales de trabajos terminados, pero sobre todo de expresión corporal y de diferentes vistas. En el mejor de los casos se debería de sugerir un canon de 2 cabezas, el cual puede ser el más fácil de dibujar en diferentes vistas y de mantener las proporciones. Además de esto, también algunos estudiantes para resolver el dibujo del personaje en diferentes perspectivas y vistas se podrían ayudar modelando el personaje en plastilina, arcilla o algún material apto para modelar y luego tomarle fotografías desde diferentes vistas para ayudarse con el dibujo de su personaje inventado.

Al crear o dar referencias visuales, de otros trabajos de ejemplo a el estudiantado con la intención que las vean previo a la clase, y ejemplos de creación de personajes con este tipo de canon, puestos a disposición de la persona estudiante en algún medio digital esto serviría como material de consulta de previo a las lecciones y podría cumplir su función dentro de la concepción del concepto de aula invertida.

Adicional a esto, como recurso didáctico se podría realizar una aplicación móvil o web para la creación de personajes con este canon de 2 cabezas que permita a el estudiantado tener y crear referencias de forma ágil y rápida e incluir otros personajes a parte del anterior canon pero siempre con un parámetro fácil para dibujar.

## Figura 22

*Barra de calificación general sobre la totalidad de dibujos de diagnóstico realizada por los estudiantes.*



*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

## Infografía 1

*Resumen visual, Dibujos de diagnóstico.*

**INSTRUMENTO I**  
**DIBUJOS DIAGNÓSTICO**

**1** EJERCICIO 01  
EN ESTE EJERCICIO, LOS ESTUDIANTES DEBÁN REALIZARLO DE LA FORMA MÁS PERFECTA POSIBLE. D.A. 1, CA 4, D.A 10, CA 4.

**2** EJERCICIO 02  
EN ESTE EJERCICIO SE LE PIDE A LOS ESTUDIANTES QUE REALICEN LA VISTA LATERAL Y TRASERA TOMANDO COMO REFERENCIA LA VISTA FRONTAL DE LA IMAGEN PROYECTADA. D.A. 1, CA 4, D.A 10, CA 4.

**3** EJERCICIO 03  
LOS ESTUDIANTES DEBEN REALIZAR OTRAS DOS EXPRESIONES FACIALES A PARTE DE LA QUE VEN EN LA IMAGEN PROYECTADA. D.A. 1, CA 4, D.A 10, CA 4.

**4** EJERCICIO 04  
LOS ESTUDIANTES DEBEN REALIZAR UN DIBUJO DIFERENTE TOMANDO EN CUENTA AL MENOS UNO DE LOS ELEMENTOS MOSTRADOS POR LA IMAGEN PROYECTADA. ES DECIR, HANÁN UN DIBUJO NUEVO TOMANDO COMO REFERENCIA LAS PIERNAS, BRAZOS, CABEZA U OTRO ELEMENTO DE LA IMAGEN PROYECTADA. D.A. 1, CA 4, D.A 10, CA 4.

**CONCLUSIONES**

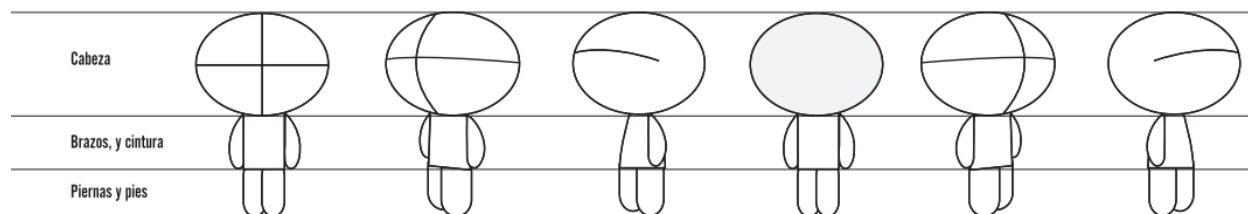
EN TÉRMINOS GENERALES CALIFICARÁN EL NIVEL DE DIBUJO DE MALO, NO OBTIENEN ALGUNOS ESTUDIANTES QUE SI DESTACARON SOBRE LOS DEMÁS EN LA REALIZACIÓN DE LOS EJERCICIOS, SIEMPRE ESTÁ UNA MINDOPIA.

**MUY MALO MALO ACEPTABLE BUENO MUY BUENO**

Fuente: Cepeda, A. (2020).

Figura 23

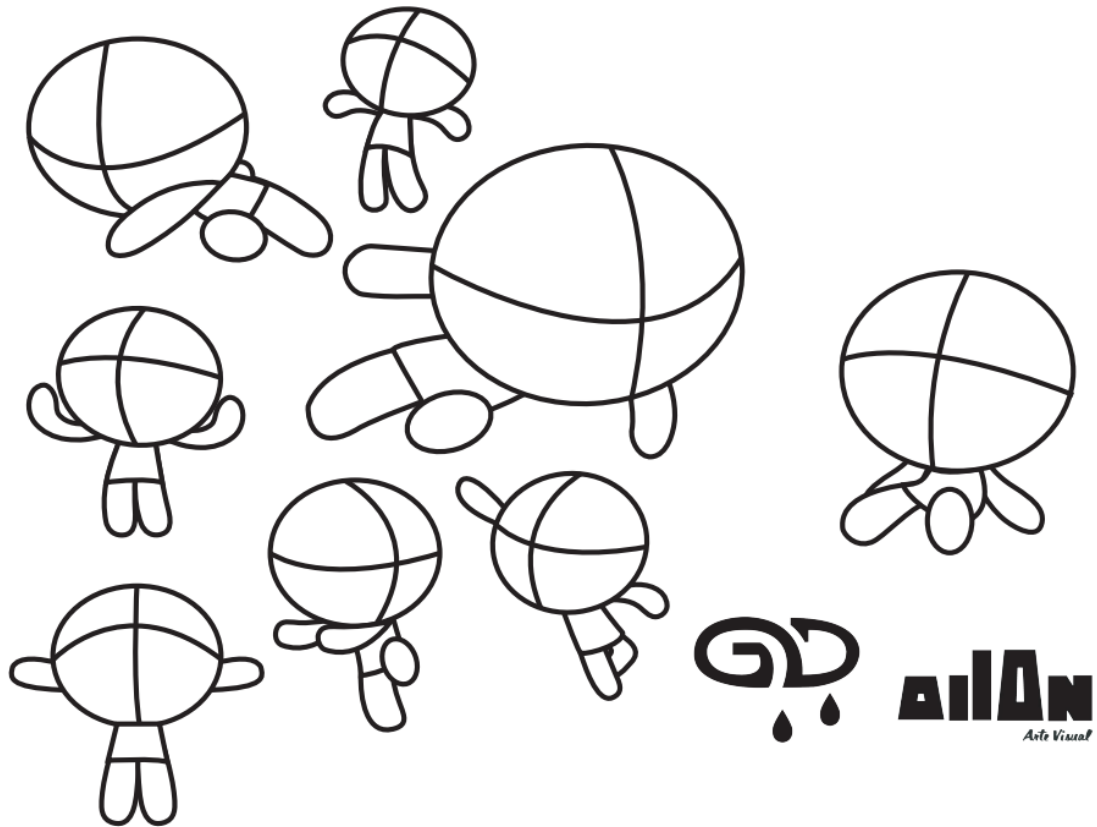
Canon y prototipo de referencia de personaje sd sugerido.



Fuente: Cepeda, A. (2020).

**Figura 24**

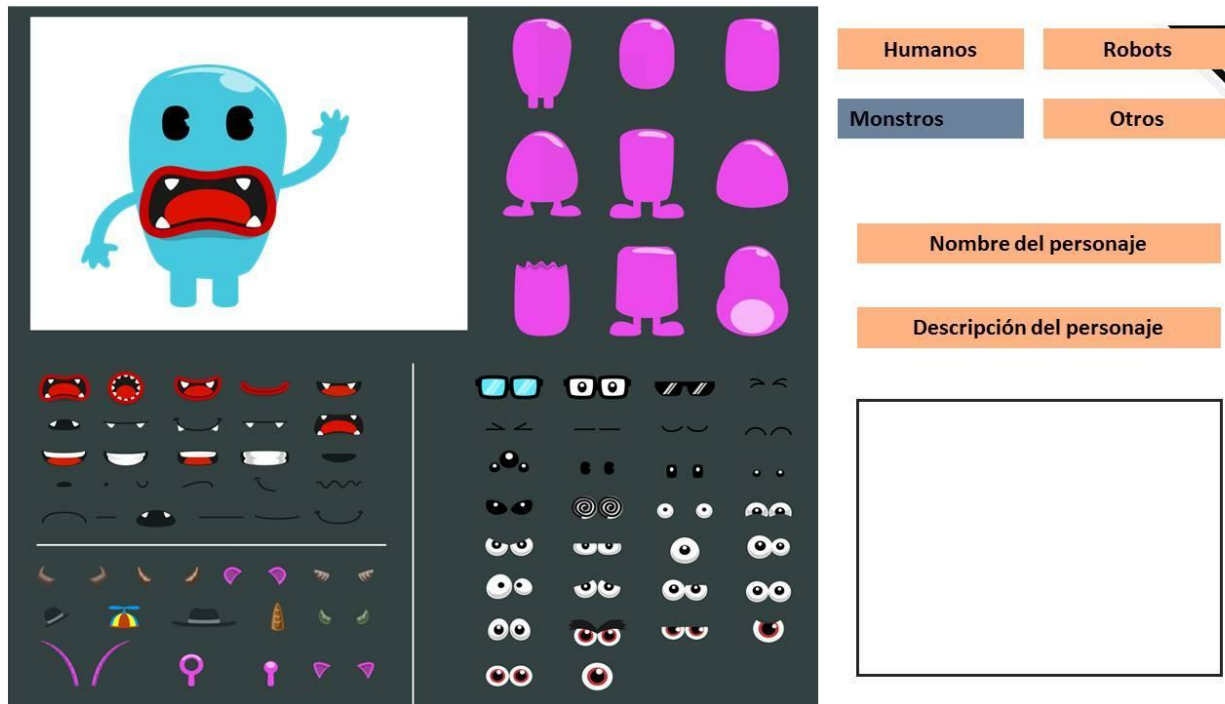
*Imágenes de referencia del canon sugerido.*



*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

Figura 25

Boceto digital de aplicación móvil o web para la creación de personajes.



Fuente: Cepeda, A. (2020).



### **4.3 Análisis específico de instrumento II. Encuesta.**

Ver anexo 03.

#### **Objetivo**

- Describir algunas de las principales problemáticas vividas por las personas estudiantes dentro del colegio.
- Conocer si el estudiantado afronta esas problemáticas o alguna otra en particular.

Se espera que este instrumento pueda vislumbrar las principales problemáticas en el entorno social de las personas estudiantes para incorporarlas en la metodología de trabajo mediante ejemplos y que el mismo estudiantado puedan desarrollarlas en su trabajo mediante la historia del "Viaje del héroe" como una de las problemáticas a vencer del protagonista.

#### **Metodología**

Las personas estudiantes llenarán una hoja con 2 preguntas sobre su serie favorita con lápiz o lapicero de tinta azul o negra.

#### **Pregunta 01**

¿Cuáles son las problemáticas que cree usted, que son las más comunes en su colegio?

## Figura 26

*Nube de palabras sobre las principales problemáticas del colegio según los estudiantes.*



*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

Según las personas encuestadas los mayores problemas con el que coinciden los estudiantes es el bullying, seguido de las faltas de agua, el clasismo y la "superficialidad".

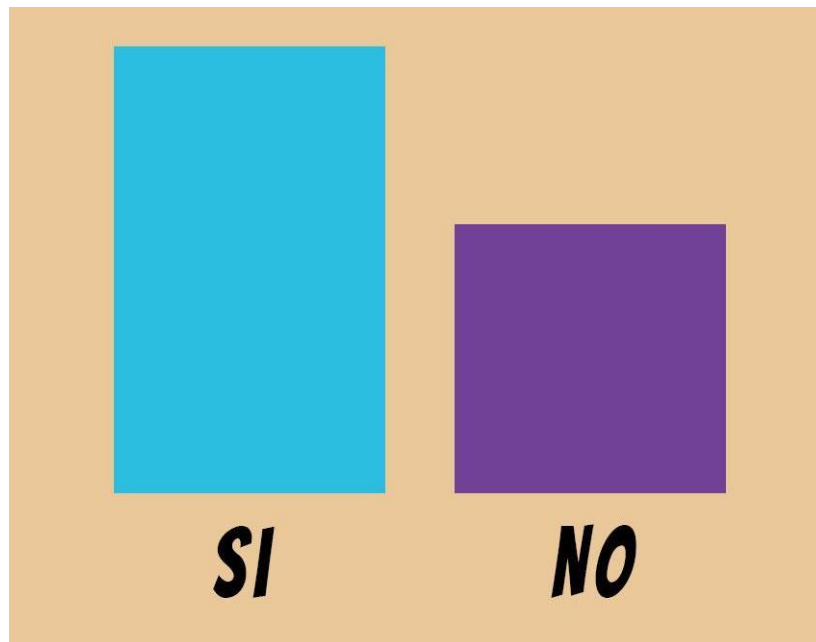
## Pregunta 02

¿Usted ha sufrido de alguna de estas problemáticas?

## Figura 27

*Imagen comparativa en cuanto si ha sufrido o no alguna de estas problemáticas.*





*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

El anterior diagrama muestra como el bullying, aparte de ser la mayor problemática, también es la problemática que más estudiantes han sufrido.

### **Pregunta 03**

En caso de haber respondido afirmativamente, escribir en el siguiente espacio cuáles son:

### **Figura 28**

*Algunas de las problemáticas sufridas por los estudiantes encuestados.*



Fuente: Cepeda, A. (2020).

#### Pregunta 04

En caso de sufrir una problemática diferente a las que usted cree que son comunes en su colegio, escríbala en el siguiente espacio:

#### Figura 29

*Nube de palabras sobre otras de las problemáticas sufridas por el estudiantado que no corresponden a las "principales".*



Fuente: Cepeda, A. (2020).

#### 4.4 Análisis general de instrumento II. Encuesta.

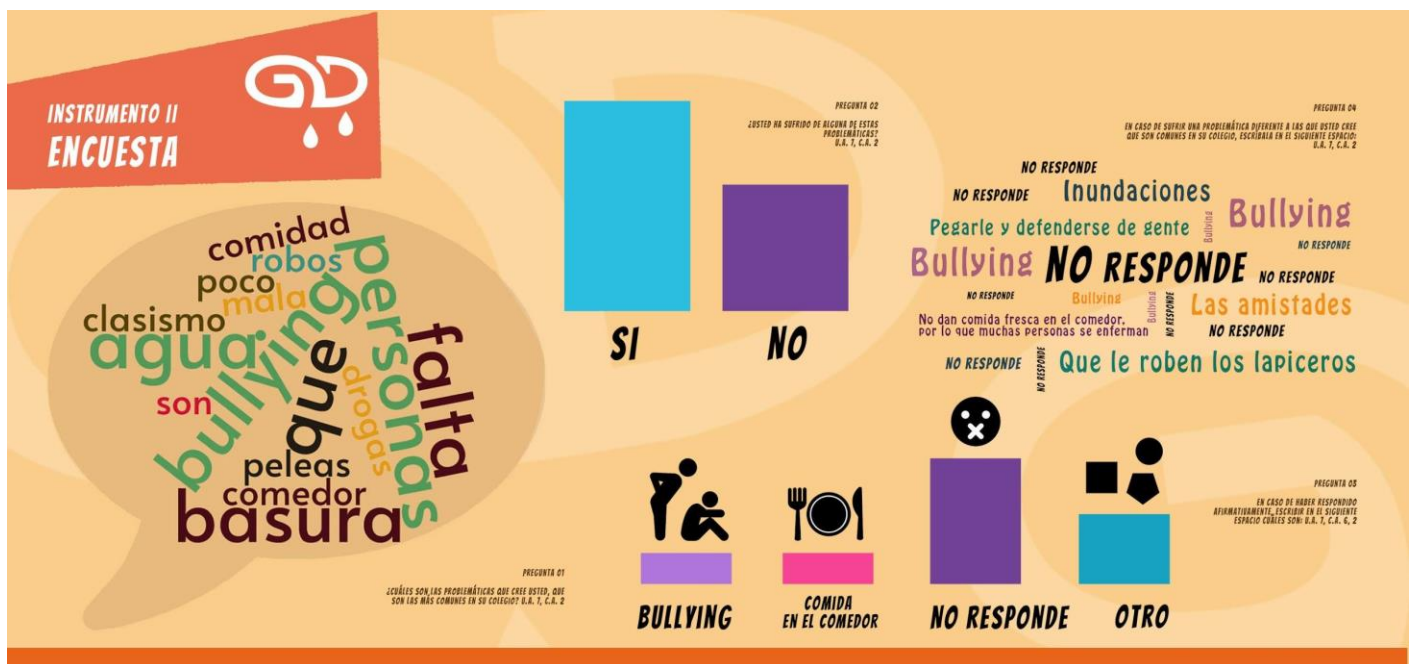
Al analizar el resultado de las distintas preguntas en este instrumento, sin duda hay una palabra recurrente la cual es "bullying" y no respondo. Es decir, las personas estudiantes están conscientes de esta problemática de acoso colegial en su institución, algunos la sufren y otros dicen no respondo. No obstante también contestaron que hay otras problemáticas que implican más la aceptación social y las relaciones interpersonales como por ejemplo "personas falsas", "personas que no son lo que aparentan" los cuales podrían verse como típicos en una edad en donde la socialización y aprobación social son determinantes. Los problemas anteriormente expuestos por el

estudiantado podrían convertirse en el motor para su autoexpresión creativa en el trabajo del libro ilustrado marcándolos en el estilo de la historia del "Viaje del héroe".

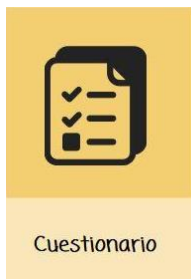
En cuanto a los grupos de trabajo, estos podrían ser abordados en subgrupos por las personas estudiantes mediante afiliación, amistad o por similitud en el problema destacado en su colegio.

## Infografía 2

Resumen visual, encuesta.



Fuente: Cepeda, A. (2020).



#### **4.5 Análisis específico de instrumento III. Cuestionario.**

Ver anexo 04.

En total participaron 14 estudiantes para llenar este instrumento.

##### **Objetivos**

- Identificar las series favoritas seguidas por el estudiantado.
- Especificar las principales cualidades de los personajes con los que se identifica la persona estudiante.
- Describir las principales características que el estudiantado consideran necesarias para sus personajes.

##### **Metodología**

Los estudiantes llenarán una hoja con 10 preguntas sobre su serie favorita con lápiz o lapicero de tinta azul o negra.

##### **Pregunta 01.**

¿Cuál ha sido su anime o serie animada favorita?

### Figura 30

Resumen visual sobre los animes o series animadas favoritas de las personas estudiantas.

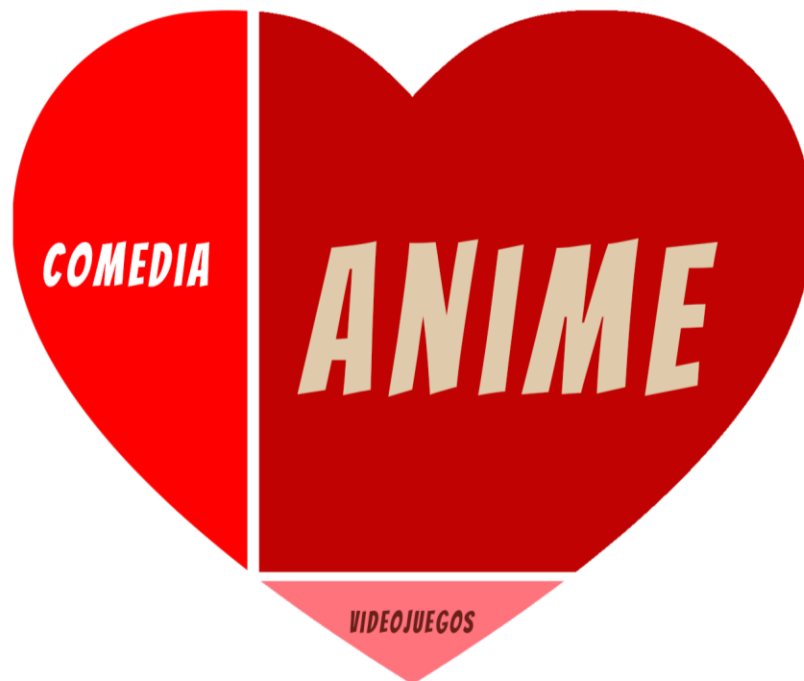


Fuente: Cepeda, A. (2020).

Por lo tanto, de la anterior información podemos deducir los géneros de sus series favoritas, los cuales se grafican en el siguiente diagrama:

### Figura 31

Los géneros preferidos por el estudiantado.



*Fuente:* Cepeda, A. (2020).

Según la proporción anterior, hay un estilo o tipo de serie o animación favorito por las personas estudiantes el cual es el anime y la comedia. Lo que nos lleva a pensar que tal vez un anime cómico tendría mucha aceptación en esta población.

### **Pregunta 02**

¿Qué es lo que más le gusta de su anime o serie animada favorita?

Las siguientes respuestas son tomadas de forma textual del instrumento llenado por el estudiantado.

### Matriz 3

*¿Qué es lo que más le gusta de su anime o serie animada favorita?*

Serie	¿Qué es lo que más le gusta de su anime o serie animada favorita?
<b>Bob Esponja</b>	Divertido, divertido, entretenido e infantil
<b>Dragon Ball Z</b>	Que el protagonista es noble y simpático, peleas entretenidas, buena animación, enemigos bien logrados. Que el protagonista nunca se da por vencido, y que lo ven desde la infancia (2x). Que todos los personajes tratan de superarse y afrontan problemas tanto personales como externos
<b>Fire Emblem</b>	La historia, el desarrollo de los personajes, la música
<b>Hunter x Hunter</b>	Porque todos los personajes tratan de superarse y afrontan problemas tanto personales como externos
<b>InuYasha</b>	Un historia muy complete, escenas románticas
<b>Kid vs Kat</b>	La pelea con el gato, las galletas que se comen
<b>Los Simpson</b>	Crítica social, complejidad e historia de los personajes
<b>Naruto</b>	La historia es muy completa
<b>Noragami</b>	La diversidad de los personajes, la calidad de la animación, historia atrapante y diferente.
<b>Tokyo Ghoul</b>	Fantasía



Fuente: Cepeda, A. (2020).

En la siguiente imagen se muestra la reiteración de algunas de las características antes mencionadas por las personas estudiantes.

### Figura 32

Resumen visual sobre lo que más le gusta de su anime o serie animada favorita.



Fuente: Cepeda, A. (2020).

Como queda demostrado en la anterior imagen es que hay muchos motivos por los que prefieren sus series favoritas pero una "buena" historia y que hayan visto ese

programa en la niñez y que lo continúen viendo con diferentes y nuevas temporadas es una forma de conseguir su admiración o fanatismo.

### Pregunta 03

¿Con cuál personaje se identifica más y por qué?

Las siguientes respuestas son tomadas de forma textual del instrumento llenado por las personas estudiantes.

### Matriz 4

¿Con cuál personaje se identifica más y por qué?

Serie	Personaje	Cita textual de los estudiantes
Bob Esponja	Arenita	No hay comentario
Bob Esponja	Plancton	Trata de hacer algo bien y todo le sale mal.
Dragon Ball Z	Gokú	Gokú, porque... es amable y gracioso que siempre lucha por sus amigos e ideales. Gokú, porque tengo una personalidad muy feliz, optimista y seguro de sí misma.
Dragon Ball Z	Trunks	Trunks, porque le vale lo que haga, a veces lo hace o no, es muy relajado. Trunks, porque le vale lo que haga, a veces lo hace o no, es muy relajado.
Fire Emblem	Alm	Me gusta su forma de ser.
Hunter x Hunter	Gon Freecss	Se esfuerza por ser el mejor para superarse a sí mismo y siempre enseña que es mejor ayudar y ser fiel a lo que uno piensa.

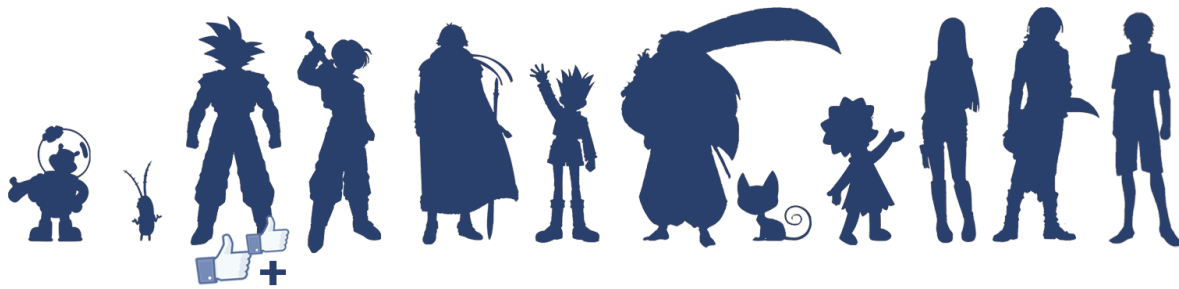
InuYasha	InuYasha	No hay comentarios.
Kat vs Kid	El gato	Por los inventos y los hechizos que hacen.
Los Simpson	Lisa Simpson	Porque veo el mundo de una manera más completa y diferente, tenemos intereses similares.
Naruto	Hinata Hyūga	Se ve tierna, débil y tímida pero es una de las más fuertes.
Noragami	Yato	Porque quiso superarse y cambiar para ser un mejor personaje.
Tokyo Ghoul	Ken Kaneki	No hay comentarios.

*Fuente:* Cepeda, A. (2020).

En la siguiente imagen se muestra de manera gráfica a todos los personajes favoritos de el estudiantado, en la cual se destaca que Gokú de la serie "Dragon Ball" y del estilo de animación anime, es el favorito para la mayoría de estudiantes. Lo que es consistente con la anterior información derivada de las respuestas de las personas estudiantes en donde el manga es el género favorito, pero ende, el personaje favorito de la mayoría es un personaje de este género.

### **Figura 33**

*Resumen visual de instrumentos de los personajes favoritos de las personas estudiantes.*



*Fuente:* Cepeda, A. (2020).

Por otro lado, en la imagen anterior, analizar el rol de los distintos personajes, algunos son protagonistas y otros no, lo que también es curioso de notar, pues el solo hecho de tener el protagonismo no garantiza que consiga el carisma de el estudiantado, por lo que podemos pensar que son otros factores más que el tiempo en pantalla. El nombre de los personajes de izquierda a derecha respectivamente son: Arenita, Placton, Gokú (x3), Trunks, Alm, Gon Freecss, InuYasha, Kat vs Kit, Lisa Simpson, Hinata Hyūga, Yato y Ken Kaneki respectivamente de izquierda a derecha.

Así mismo, derivado del análisis de la aplicación de este instrumento, en la siguiente imagen se muestra mediante una nube de palabras los atributos propios de cada personaje mencionados por las personas estudiantes y cómo hay una baja coincidencia entre estos.

### **Figura 34**

*Nube de palabras sobre las características con las que más se identifican de su personaje favorito.*



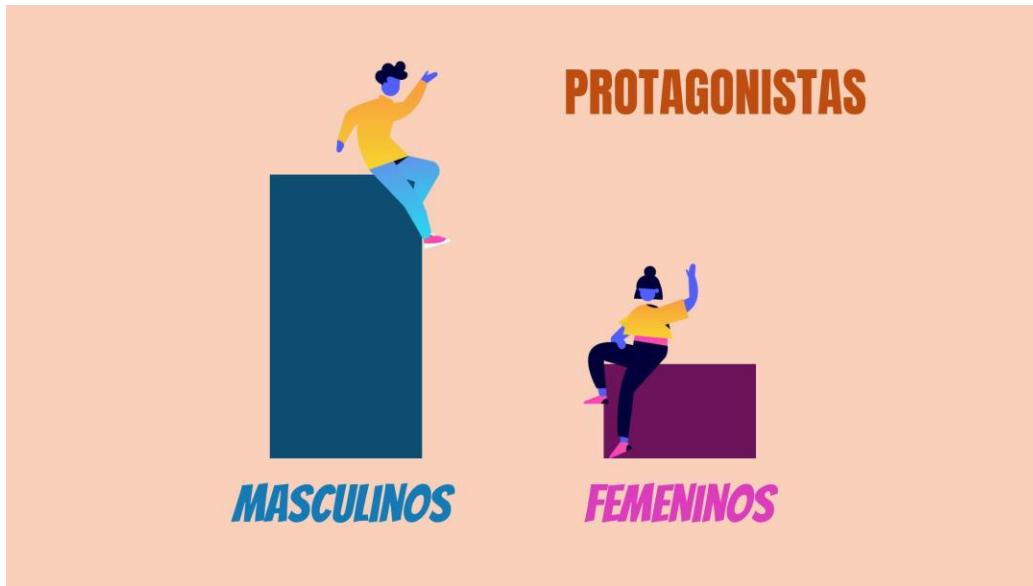
Fuente: Cepeda, A. (2020).

En la anterior imagen podemos ver cómo la ética, la "autosuperación", felicidad y el optimismo son adjetivos reiterativos en los que coinciden las personas estudiantes y no hay que olvidar estos adjetivos son también con los que la mayoría se siente identificados.

Por otro lado, en la siguiente imagen se muestra en términos de género la relación entre los personajes favoritos.

**Figura 35**

*Categorías de personajes favoritos de el estudiantado de acuerdo al género.*



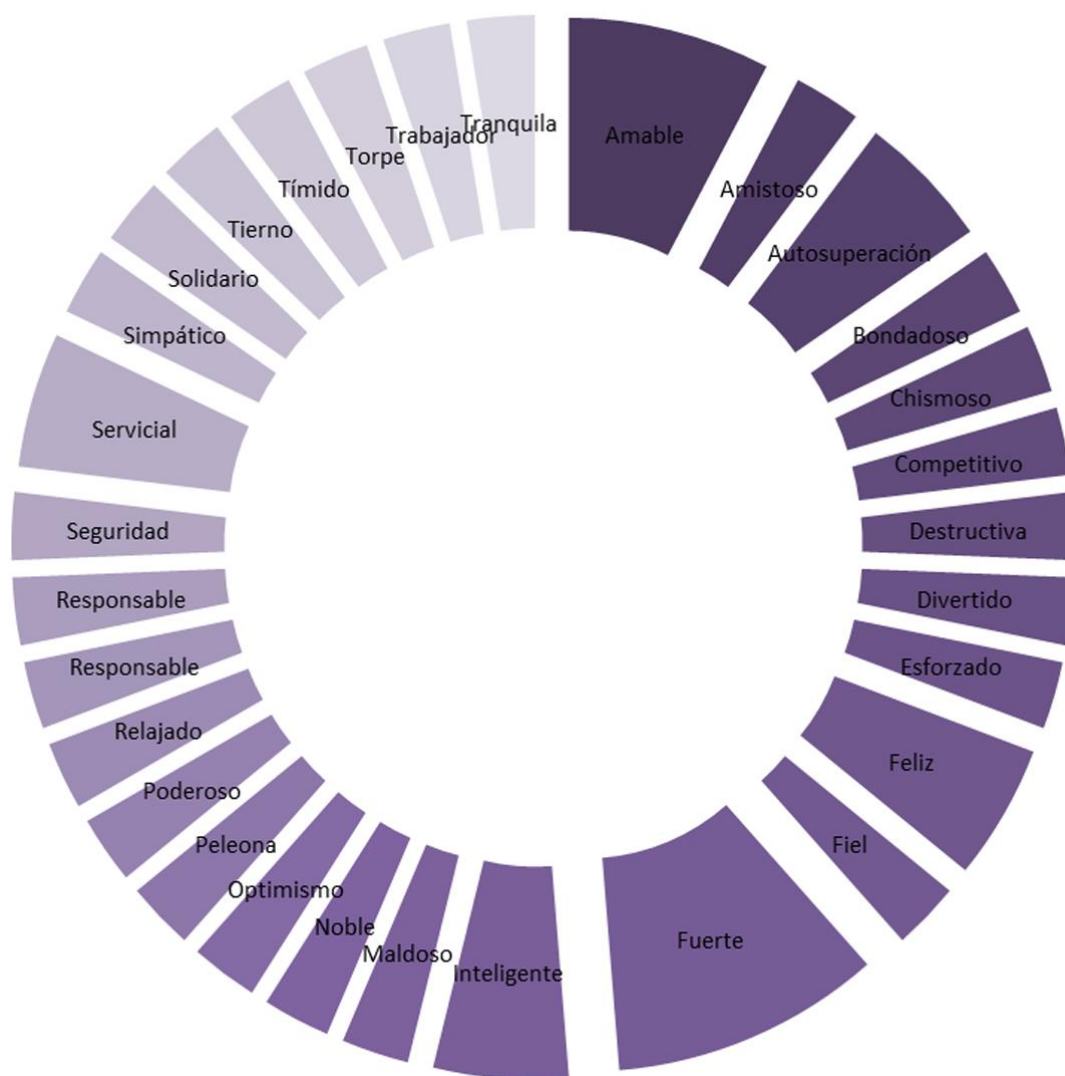
*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

**Pregunta 04.**

Describe la forma de ser de su personaje favorito

**Figura 36**

*Diagrama sobre las características de los personajes de los personajes favoritos de las personas estudiantes.*



*Fuente:* Cepeda, A. (2020).

En esta pregunta, podemos destacar que una vez que el estudiantado describe la forma de ser de su personaje favorito destacan algunos adjetivos importantes como lo son: lo inteligente, lo amable, lo servicial, y lo fuerte. Que, aunque la mayoría de estudiantes no se identifican con esos atributos de forma directa, son atributos que

muestran sus personajes favoritos. Al analizar las respuestas anteriores, en donde el género favorito era el anime, el personaje favorito era Gokú y al tratarse de una serie la cual es de un género de peleas llamado "Shonen" es consecuente que el atributo de fuerza, sea uno que destaque, además de la "autosuperación" que mencionaron las personas estudiantes para superar a enemigos cada vez más fuertes.

### Pregunta 05

¿Cuáles son las virtudes de ese personaje?

### Figura 37

*Nube de palabras sobre las virtudes de su personaje favorito.*





*Fuente:* Cepeda, A. (2020).

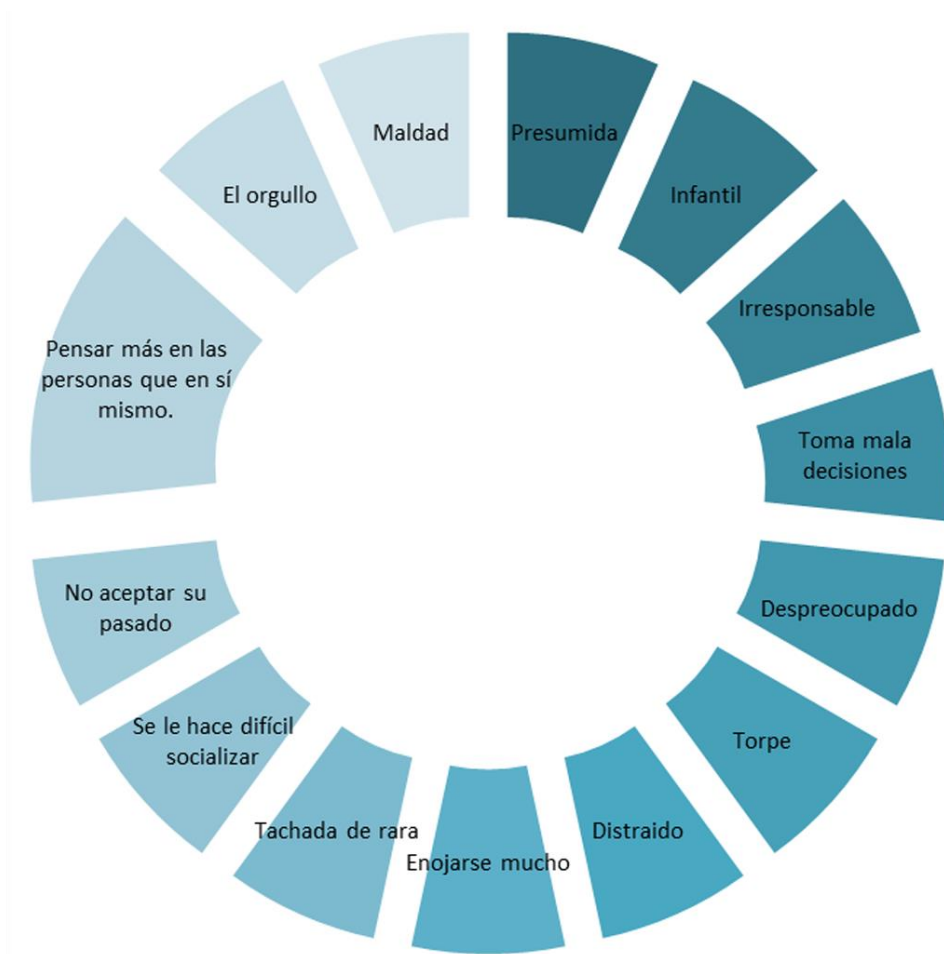
Una vez que preguntamos de forma directa qué es lo que más le gusta de estos personajes, algunos adjetivos coinciden, pero también se agregan otros tales como: lo amistoso y lo perseverante además de repetirse los adjetivos de generoso, superación, fuerte y felicidad.

### **Pregunta 06**

¿Cuáles son los defectos de esos personajes?

**Figura 38**

*Diagrama sobre los defectos de su personaje favorito.*



*Fuente:*

Cepeda, A. (2020).

Una vez que preguntamos a las personas estudiantes por el defecto que tienen estos personajes, la mayoría coincide en que el "pensar más en las demás personas que en sí mismo" es un defecto, pero podríamos concluir que tal defecto no causa lejanía por

parte del estudiantado, pues también lo podrían considerar como la virtud de ser "generoso". Es decir, podrían estarse refiriendo a los "pros" y "contras" de tal actitud.

### **Pregunta 07**

¿Ese personaje ha cambiado con el pasar del tiempo?

### **Figura 39**

*Imagen sobre el cambio del personaje a través del tiempo.*



*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

Aquí cabe destacar que el personaje cambia o podríamos decir también que evoluciona con lo que la mayoría de las personas estudiantes destacan como "autosuperación".

## Pregunta 08

En caso de haber cambiado, ¿Cuáles son esos rasgos o características?

### Figura 40

*Nube de palabras sobre los rasgos o las característica que ha cambiado el personaje favorito de el estudiantado a través del tiempo.*



Fuente: Cepeda, A. (2020).

Ahora, específicamente el cambio más recurrente en este tipo de personajes es el de ser más fuertes. Y podríamos pensar que posiblemente lo que las personas estudiantes indican como autosuperación es el ser más fuerte.

## Pregunta 09

¿Le gustaría la idea de construir un personaje basado en su personalidad?

### Figura 41

*Imagen sobre el gusto por la idea de construir un personaje basado en su personalidad.*



*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

Esta pregunta, sorprende al poner en evidencia, que el estudiantado no quieren o no ven atractivo crear un personaje basado en su personalidad, sino por el contrario, atribuirle a este otras virtudes fantásticas o ajenas a su forma de ser o que no necesariamente les represente.

## Pregunta 10

En caso que no ¿Qué personalidad le gustaría que tuviera?

## Figura 42

Nube de palabras sobre ¿Qué personalidad le gustaría que tuviera?



Fuente: Cepeda, A. (2020).

Es notable según la nube de palabras anterior que la mayoría de estudiantes no sabe cómo responder a esta pregunta o prefieren no hacerlo y fuera de esto no existen

coincidencias quienes respondieron al instrumento, al dar como resultado un número pequeño y variado de adjetivos.

#### 4.6 Análisis general de instrumento III. Cuestionario.

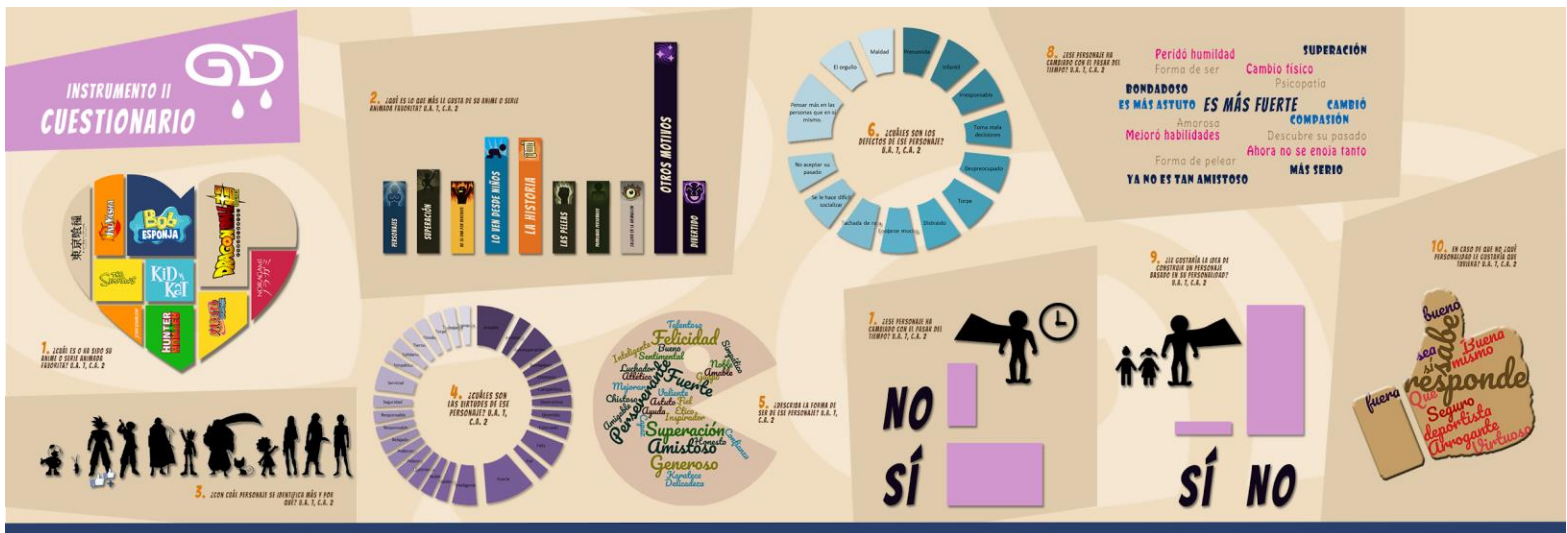
Previo a realizar el análisis general del instrumento, se destacó un resumen visual de las respuestas anteriores proporcionadas por las personas estudiantes.

#### Infografía 3

Resumen visual, cuestionario.

Fuente: Cepeda, A. (2020).

Al analizar la información anterior en la siguiente imagen, en cuanto al formato de serie preferida y cómo debe ser la historia "ideal" para la mayoría de las personas



estudiantes y el desarrollo de un personaje atractivo, sus características de personalidad.

## Infografía 4

Resumen visual sobre el análisis a las preguntas, cuestionario.

Fuente: Cepeda, A. (2020).



Es decir, la serie ideal debería ser el anime e involucra comedia y peleas, en donde el protagonista (aunque no necesariamente puede ser este el personaje preferido por el estudiantado) sea masculino o femenino mientras la historia y su personalidad cuenta con las siguientes características: ser fuerte, servicial, feliz, amable, amistosa, generosa e inteligente. En cuanto a la historia, esta debe contar con una evolución o cambio en el personaje hacia una superación marcada por la perseverancia hacia hacerse más fuerte, debe tener muchas peleas y ser cómica.





#### **4.7 Análisis específico del instrumento IV. El diario de campo**

Ver anexo 05.

##### **Objetivo**

- Documentar la reacción de las personas estudiantes a las actividades propuestas. Su aceptación o rechazo.
- Anotar las particularidades del día y cómo influyen en la actividad y en el estudiantado.
- Reprogramar las actividades que por una u otra razón no se pudieron realizar ese día y por qué.

##### **Metodología**

El diario se realiza inmediatamente después de concluida la lección. Se detallan los hechos más relevantes y se hace una interpretación de ellos.

### **Nota aclaratoria**

La metodología de aula invertida se lleva a cabo mediante una plataforma llamada Schoology, la cual funciona como aula virtual. Ver anexo 23, en donde se subieron vídeos sobre la teoría que se vio en clases, imágenes y ejemplos de trabajos y prácticas ya terminados (referentes y ejemplos visuales, ver Anexo 24). Además de esto se deja el programa trabajar sesión por sesión con todos las personas estudiantes. Por último, se recomienda ver el Anexo 1 para comprar los contenidos de dibujo de cada sesión.

### **Matriz 5**

*Diario de campo.*

Sesión	Fecha	Cantidad de horas	Profesora a cargo	Tareas programadas y cumplidas	Detalle	Calificación Personal De Percepción De La Clase
01	10-04	2:30 hrs	Rosaura Badilla	Aplicación de Instrumentos e Introducción.	Las personas estudiantes se muestran emocionados y expectantes. Les gustan las dinámicas de inicio o introducción. No obstante, algunos estudiantes (minoría) entran y salen constantemente debido a	10

					<p>una actividad en el gimnasio del colegio a la que debían asistir o solo tenían curiosidad.</p> <p>Se explica el uso de la plataforma Schoology y se ingresan a la plataforma los correos de los estudiantes para permitir su acceso.</p>	
Del 15 al 20 de abril, no hubo sesión debido a la Semana Santa.						
El 23 de abril, no hubo sesión de trabajo a la espera de la aprobación de la persona tutora.						
El 8 de mayo, no hubo sesión de trabajo debido a la semana de exámenes.						
02	14-05	2:30 hrs	Rosaura Badilla	Se hace la presentación del viaje del héroe.	<p>Las personas estudiantes se muestran satisfechos con las dinámicas pero se inquietan con la explicación extendida del trabajo.</p> <p>Algunos estudiantes quieren realizar un trabajo más amplio del que se pide con 5 ilustraciones por libro ilustrado más la portada y contraportada y quisieran apegarse más a un formato tipo manga.</p> <p>Adicional a esto, las personas estudiantes cumplen con la asignación de ver la teoría y ejemplos de trabajos anteriores y de las distintas prácticas en sus casas para realizar la práctica en la clase. (Aula Invertida)</p> <p>No se logran ver todos los contenidos de dibujo en clase ( ver Anexo 1)</p>	7

03	22-05	1:30 hrs	Rosaura Badilla	Se pretende mostrar la película de Beowulf 2007 de Robert Zemeckis	Hay muchos problemas para conectar el audio de la película a un parlante, sin embargo, se logra pero después surge un problema con la reproducción de este y es imposible continuar.	7
El 30 de mayo, no hubo sesión de trabajo debido a capacitación.						
04	05-06	2:30 horas	Rosaura Badilla	Se da continuidad a la creación de la historia y se llenan los anexos con respecto a esto.	A el estudiantado les gustan tanto las dinámicas como las actividades preparadas para la clase. No logran terminar todos los apartados pero si tienen un gran avance.  Adicional a esto, las personas estudiantes cumplen con la asignación de ver la teoría y los diferentes ejemplos de prácticas y trabajos en sus casas para realizar la práctica en la clase.	10
05	11-06	2:30 Hrs	Rosaura Badilla	Se da continuidad a la Creación de la historia y se empieza también con la creación de personajes.	Aunque las personas estudiantes disfrutan de las actividades, tienen poco avance y es preocupante.  Se corrobora que el dibujo sd "súper deformado" y que modelar con plastilina un personaje para luego tomarle fotos para dibujarlo.	10

06	18-06	4:30 hrs	Rosaura Badilla	Se sigue con la creación de personajes y se avanza a la creación de los bocetos de las escenas.	<p>El estudiantado avanza bastante y todos los grupos pulen las sinopsis de sus historias. No obstante la profesora me dice que ya no puede seguir dándome tiempo para avanzar con el trabajo ya que le precisa ver diversos contenidos con las personas estudiantes e inició la coordinación con la profesora de Diseño Digital.</p> <p>Algunos estudiantes cumplen un rol de "creativos" dentro de sus subgrupos encargándose de la mayor parte de creación de la historia con el aval de sus compañeros y compañeras.</p> <p>Adicional a esto, las personas estudiantes cumplen con la asignación de ver la teoría en sus casas para realizar la práctica en la clase.</p> <p>Se descubre que dibujar personajes por medio de la sensibilidad musical y por medio de dibujar por separados sus partes (y varias versiones de estas) y finalmente juntándose de forma azarosa se les facilita mucho a las personas estudiantes.</p> <p>Hay un atraso en los contenidos de dibujo en clase ( ver Anexo 1)</p>	8
No hubo lesiones debido a las vacaciones de 15 días.						

07	19-07	3:30 hrs	Marysol	Digitalización De Personajes Y Escenas.	<p>La clase fue de maravilla, hubo mucho avance con el estudiantado y destaca el "Grupo De Sofía" de entre los demás. Algunos estudiantes duran mucho en realizar los dibujos para que les queden como ellos desean y tardan aún más en su digitalización. De hecho, algunos procrastinan mucho esta última parte por considerarla la más tediosa de todas. Aunque en algunos pocos casos si existe excepciones a esta regla y a algunos estudiantes si les gusta hacer esta parte e incluso son rápidos realizándose.</p> <p>Aunque esto no constituye la mayoría y la persona encargada de esta parte, se suele recargar mucho en algunos casos.</p> <p>La mayoría de las personas estudiantes no cumplen con ver la teoría en sus casas para llegar a practicar en clases, por lo que la teoría se debió de abarcar en clases y esto redujo el tiempo de trabajo en el aula.</p> <p>Algunos estudiantes no terminaron de realizar sus bocetos a lápiz de sus escenas y personajes y muestran un rezago.</p> <p>Algunos estudiantes se muestran inconformes con el resultado obtenido de sus</p>	9
----	-------	----------	---------	---	--	---

					dibujos. Se muestran frustrados.	
El 29 de Julio, no hubo sesión de trabajo debido a convocatoria del APSE.						
08	06-08	3:30 hrs	No estuvo la profesora	Digitalización de personajes y escenas.	<p>Varios estudiantes asistieron al ensayo de la banda. Hay grupos estancados que no avanzan en el trabajo. Además, para este punto algunos estudiantes ya muestran cierto cansancio.</p> <p>Se acuerda que la maquetación del trabajo se realice de la forma más sencilla y rápida posible, inclusive que se realice en el programa de Word o Power Point para quienes se le dificulte mucho utilizar el programa de InDesign, que este programa las personas estudiantes apenas lo han visto en clases con la profesora y no saben cómo utilizarlo. La profesora también se atrasó con su materia debido al contexto de huelgas que vive el país, y de los demás atrasos por actividades del colegio.</p> <p>Ninguna de las personas estudiantes vio la teoría en sus casas por lo que hay que ver la teoría en clases y retrasar la parte práctica de esta. No se cumplió el objetivo del Aula Invertida. Ya no hay más teoría que ver pero los siguientes referentes se verán directamente en el aula.</p>	7

					Algunos estudiantes no terminaron de realizar la digitalización de sus personajes e incluso algunos apenas empezaron a realizarlos.	
09	13-08	3:30 hrs	No estuvo la profe	Creación de portada, contraportada Y logotipos para la historia.	<p>Varios estudiantes asistieron al ensayo de la banda. Hubo una baja asistencia. Hay grupos estancados que no avanzan en el trabajo.</p> <p>No se vio más referentes en clase. No se consideró que en este punto hiciera falta y se debió priorizar la digitalización de los personajes y el diseño de portada y contraportada.</p> <p>Muchos estudiantes muestran un rezago importante en la digitalización de sus dibujos. En algunos casos los estudiantes no sienten que están "listos" para ser digitalizados y que aún los pueden mejorar o simplemente no les gusta. Los ven "feos"</p>	7



10	20-08	3:30 hrs	No estuvo la profe	Diagramación de la historia.	Llegaron todas las personas estudiantes pero estaban demasiado inquietos. Además robaron un "mouse" del Laboratorio y se tuvo que realizar un protocolo de búsqueda que dio resultado.  Para la última sesión, (una antes de lo planeado o establecido) solamente el "Grupo de Sofía" estaba por terminar el trabajo y lo terminaron en los días previos de esta última sesión. Los demás grupos están muy atrasados con respecto a este e incluso algunos apenas terminan las primeras ilustraciones.	6
El 3 de septiembre, no me dieron permiso de faltar en el trabajo para impartir la lección.						
El 10 de septiembre, no hubo lecciones por huelga.						
Del 17 al 30 de Septiembre, no se realizaron sesiones de trabajo por ser las fechas Patrias, huelga y por qué la profesora debía adelantar sus propios contenidos con los estudiantes.						
El 3 de octubre, no me dieron permiso en el trabajo y se descartó la última sesión. No me dan más permisos y la profesora está atrasada con sus contenidos, se llega al acuerdo que solo lo terminaría aquel grupo que esté más adelantado.						
El 8 de octubre, se realizó la entrega del Trabajo Final por parte de dos grupos.						
El 10 de octubre, se realizó la premiación de los dos grupos.						

*Fuente:* Cepeda, A. (2019).

La representación de algunos datos de los que se desprende de la anterior tabla son los siguientes:

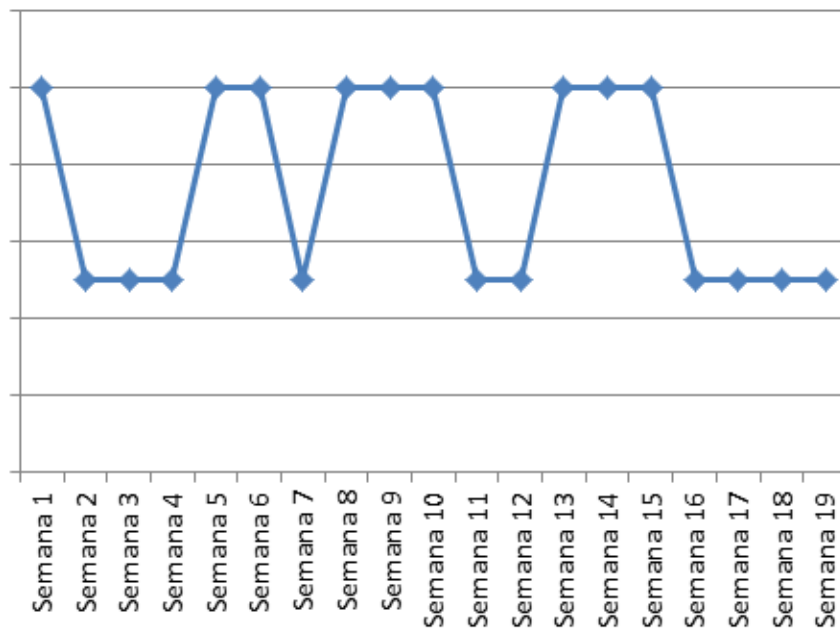
- Promedio general de horas trabajadas con el estudiantado en la teoría y elaboración del libro ilustrado: 30 Horas. Es un promedio de 3 horas en 10 sesiones de trabajo ininterrumpidas.
- **Total De Semanas Impartidas:** 10
- **Total De Semanas Perdidas:** 9 .Sin contar las tres semanas perdidas por vacaciones entre Semana Santa y vacaciones de quince días. Si las contáramos sería un total de 11 semanas, incluso una más que el total de sesiones realizadas para las personas estudiantes. Días en los que no se realizó diario de campo y la razón de porqué no se realizó

De la información anterior, se evidencia que el tiempo para la realización de este proyecto de tesis, se dobló por razones varias y ajenas al quehacer de la práctica, en donde además, al principio se contó con un tiempo limitado para llevar a cabo el trabajo.

En la siguiente imagen, los puntos de arriba, representa las sesiones impartidas con éxito, mientras que los puntos de abajo, son aquellas semanas que por una u otra razón, no se realizó sesión de trabajo.

### **Figura 43**

*Gráfico sobre las sesiones realizadas con las personas estudiantes y semanas no trabajadas.*



Fuente: Cepeda, A. (2019).

#### 4.8 Análisis general del instrumento IV. El diario de campo

En general las personas estudiantes disfrutaron y acogieron el trabajo con mucho entusiasmo, es una temática que le interesa y les llama la atención pues les acerca a sus series un poco a la temática del anime que les gusta, inclusive algunos estudiantes quisieran realizar más de las 5 ilustraciones, la portada y contraportada y piensan hacer muchas más con un formato tipo manga. Les gustó el aula virtual de la plataforma Schoology y se divirtieron mucho con las diferentes dinámicas realizadas en clase para ver contenidos sobre "El Viaje del Héroe" y la creación de personajes, también se

entusiasmaron con la película que se tomó para ejemplarizar esta estructura, aunque por fallos técnicos no saliera como lo esperado. Además de esto, algunos estudiantes se entusiasman tanto con la creación de los personajes que forman casi completo las historias de sus subgrupos al cumplir estos un rol de "creativos" con la aceptación de sus compañeros de clase.

Por otro lado, en cuanto a la metodología de Aula Invertida, se abarcan contenidos teóricos y se vieron ejemplos de trabajos y ejercicios que las personas estudiantes debían realizar. A el estudiantado le gustó y la vieron en sus casas para llegar a trabajar en el aula; no obstante, al alargarse el proceso de trabajo, fueron perdiendo interés en ello por lo que se tenía que ver luego en clase y resultaba redundante para quienes ya lo habían visto por lo que ambas ocasiones, quienes ya lo habían visto, por lo que no prestaron atención en clase y distrajeron al resto, lo que resultó que muchos no entendieran el trabajo a realizar y se debió de repetir la explicación, por lo que se perdió importante tiempo de trabajo, por lo que después de la sesión número 8 no se volvió a realizar esta metodología.

Según lo visto en clase, a las personas estudiantes les gusta dibujar, aunque no disfrutaban tanto la digitalización de sus dibujos. En el diario de campo se destaca que una cómo cuando algunos estudiantes llegan a esta parte, la procrastinan y en general tardan mucho para concluir esta parte. Aunque para la maquetación se realizaron cambios para agilizar este proceso como realizarlo en Word o Power Point (esto debido a que la profesora también se atrasó al ver este programa con las personas estudiantes por el

contexto de huelga y otras actividades del colegio, por lo que el estudiantado apenas conocen el programa y no han ahondado en su uso ni aún la manejan con destreza), en la última sesión (la cual fue una antes de lo planeado) solo un grupo había terminado el libro ilustrado y los demás grupo ni siquiera habían terminado de realizar la digitalización de las demás ilustraciones y en general iban muy atrasados. Además de esto, algunos estudiantes se muestran insatisfechos con los resultados en sus dibujos, no les gustan o los ven "feos".

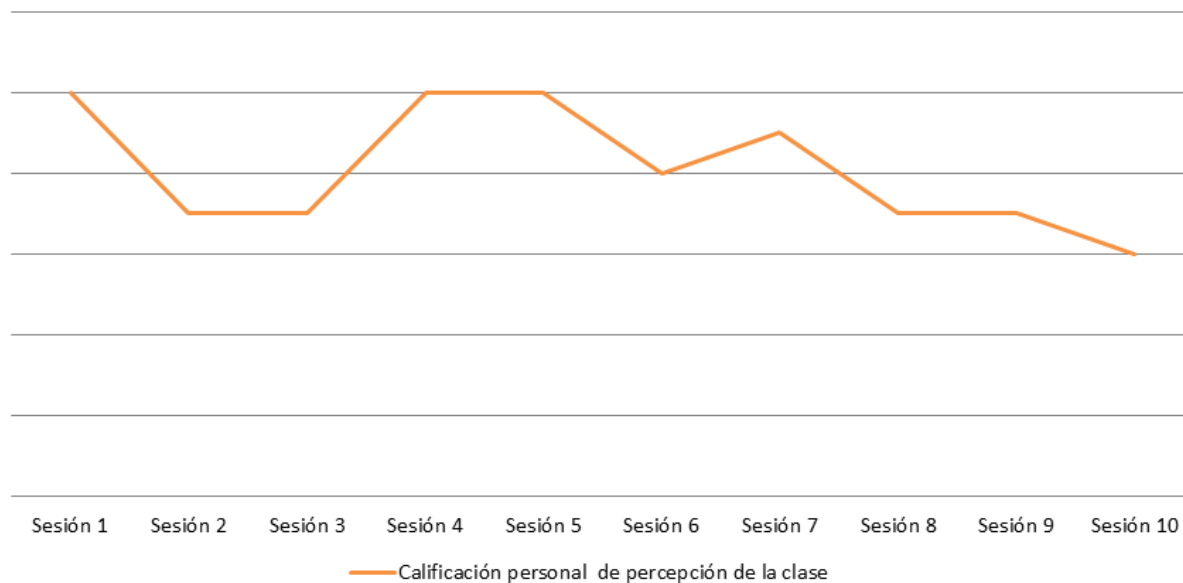
Se sigue con el tema del dibujo, se descubrió que a las personas estudiantes se les facilitó dibujar personajes mediante estas 4 formas. 1. Por medio del modelado de plastilina para luego tomarle fotografía. 2. Por medio de la sensibilidad musical. Al crear personajes a partir de una canción. 3. Por medio del sd (súper deformado) o tipo chivi. 4. Por medio del dibujo de distintas partes y luego creando un todo de forma azarosa como en la Aplicación Allan Arte Visual. Por último, también hubo una saturación de contenidos que al tratar de acaparar los todos por sesión con un lapso, el cual no permitió ahondar en muchos de ellos además de saturar y presionar a las personas estudiantes.

El desarrollo de este trabajo como se evidenció anteriormente estuvo mediado por un contexto de huelga y otras razones que impidieron el desarrollo lineal del trabajo planteado, además por varias ausencias debido a otras actividades patrias. Lo que llevó a cierto cansancio y agotamiento por parte de las personas estudiantes. Lo que puso al límite el compromiso de todos los participantes, y obligó a ser muy sintético y puntal en varias lecciones y muchas veces a presionarlos a terminar a tiempo, quizás más de lo

debido. A continuación, se muestra un gráfico de las autoevaluaciones de cada lección impartida por las personas estudiantes, en donde hay lecciones en donde se empieza muy bien, hay una caída, un posterior aumento y finaliza con una una autoevaluación en descenso conforme se alarga el trabajo con el estudiantado. De modo, que también se pone en evidencia que una actividad muy larga con las personas estudiantes tiende a complicarse por diversos factores y aumenta las probabilidades de fracaso entre más tiempo pase.

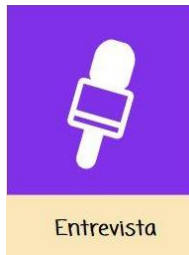
#### Figura 44

*Gráfico la auto calificación de las sesiones realizadas con las personas estudiantes.*



*Fuente:* Cepeda, A. (2019).

El promedio general de las autocalificaciones es del 8.1%. Lo puede ser valorado como bueno o aceptable ya que las sesiones sin trabajar con las personas estudiantes es un claro retroceso al trabajo y a la metodología llevada a cabo.



#### **4.9 Análisis específico del instrumento V. Entrevista.**

Ver anexo 06.

##### **Objetivos:**

- Documentar su parecer de acuerdo con la actividad
- Exponer el aprendizaje por parte de las personas estudiantes después de haber concluido el taller y del cumplimiento o no de sus expectativas.
- Calificar con una nota la actividad en general.

##### **Metodología**

La siguiente entrevista es estructurada y se aplicará a los mismos 5 estudiantes de la vez anterior grabándolos de forma audiovisual en conformidad con las disposiciones legales hacia las personas menores de edad.

## Nota aclaratoria

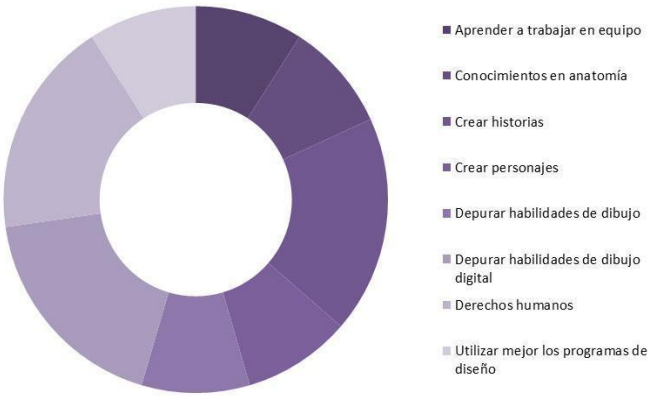
Esta entrevista se concibió la intención de realizarla de forma individual con cada estudiante; no obstante, por falta de tiempo y al saber de antemano que no se realizaría la última sesión, la entrevista se realizó al finalizar la clase de forma muy apresurada y escribir rápidamente las respuestas de, las personas estudiantes. De modo que muchas de las respuestas son cortas y algo vagas. .

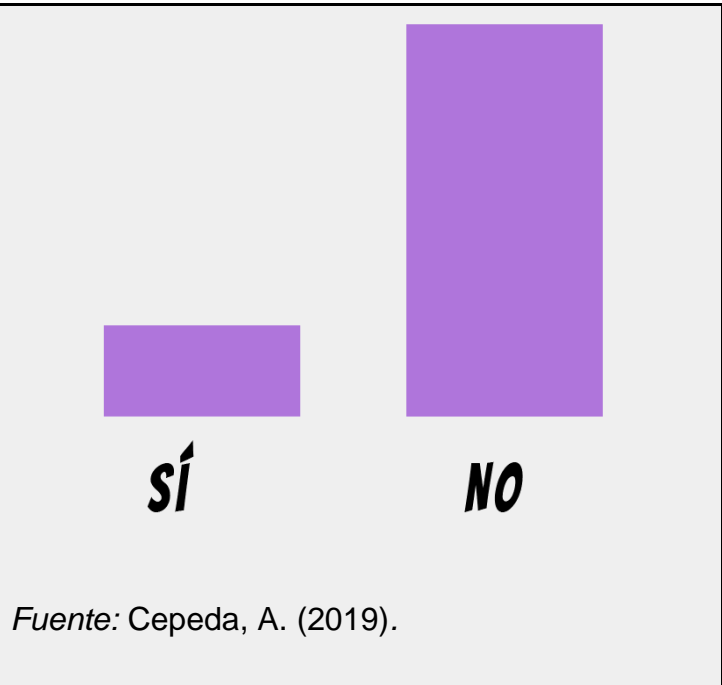
## Matriz 6

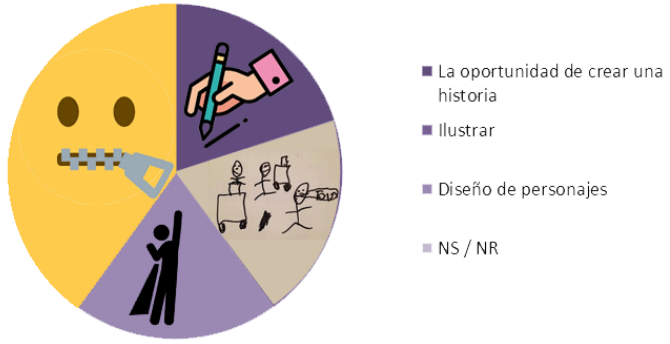

*Entrevista a estudiantes.*

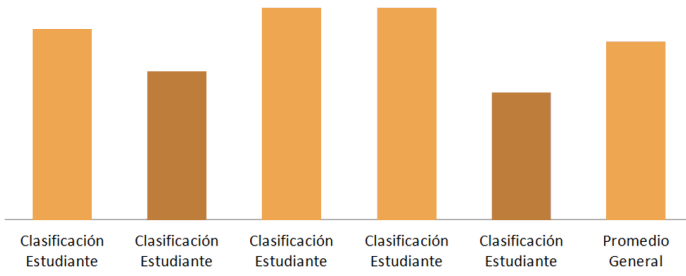
Preguntas	Nombre de estudiante	Respuesta	Análisis
1. ¿Qué fue lo más importante que aprendió durante el taller?	Adelina Sánchez	Cómo crear una historia de forma más estructurada. Estilos de dibujo, manejo de la anatomía a la hora de ilustrar.	En esta figura se muestra como coinciden las personas estudiantes que lo más importante que aprendieron está relacionado con los derechos humanos y el dibujo digital.  <b>Figura 45</b> <i>¿Qué fue lo más importante que aprendió durante el taller?</i>
	Alejandro Fallas	Mejorar mi forma de dibujar por medio de la computadora.	
	Fetta Ureña	Que a pesar de lo malo que pasó, por eso tuvimos los derechos humanos.	



	Josué llama	Aprendí la razón por la cual se pusieron los derechos humanos	 <p>Fuente: Cepeda, A. (2019).</p>
	Sofía Cartín	Aprendía a trabajar en equipo, a utilizar mejor los programas como Illustrator, y otros también, la creación de historias y personajes.	
<b>2.</b> <b>¿Usted logró expresarse a través de alguno de los personajes o a través de la trama en general?</b>	Adelina Sánchez	No tanto	<p>El equipo pudo ver que las personas estudiantes en general no consiguieron expresarse por medio del personaje y de la historia, pues el guión y la conceptualización del diseño de los personajes fue realizado por una sola persona estudiante y los demás en su división de trabajo, realizaron otras labores como la elaboración de bocetos y la digitalización de dibujos.</p> <p><b>Figura 46</b></p> <p><i>¿Usted logró expresarse a través de alguno de los personajes o a través de la trama en general?</i></p>
	Alejandro Fallas	No	
	Fetta Ureña	No	
	Josué llama	No	
	Sofía Cartín	Medianamente sí, al ser la escritora la mayor parte de personajes y escenas se representan en parte.	

			 <p style="text-align: center;"><b>SÍ</b>                      <b>NO</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Fuente: Cepeda, A. (2019).</i></p>
<b>3.</b> <b>¿Qué fue lo que más le gustó del taller?</b>	Adelina Sánchez	Diseño de personajes.	<p>Las respuestas de Fetta Ureña y Josué llama, no son pertinentes a la pregunta o lógicas puesto que no vimos nada del tema que respondieron. Respondieron más a manera de broma porque no supieron qué decir exactamente, por lo que tales respuestas se tomaron como NS / NR (no sabe, no responde).</p> <p><b>Figura 47</b>  <i>¿Qué fue lo que más le gustó del taller?</i></p>
	Alejandro Fallas	Ilustrar.	
	Fetta Ureña	Que si habían algunas personas buenas.	
	Josué llama	Que las personas que a pesar de que fueron pocas ayudaban.	
	Sofía Cartín	La oportunidad de crear una historia y poder "mostrarla" como un trabajo.	

			 <p>Fuente: Cepeda, A. (2019).</p>
<p><b>4.</b> <b>¿Qué mejoraría usted del taller?</b></p>	Adelina Sánchez	El manejo del tiempo, dar indicaciones claras e intentar no poner tanta presión.	<p><b>Figura 48</b> <i>¿Qué mejoraría usted del taller?</i></p> <p>En esta imagen se puede observar que la mayoría de estudiantes les parece bien el taller, aunque no supieron responder en qué precisamente.</p>  <p>Fuente: Cepeda, A. (2019).</p>
	Alejandro Fallas	Explicación de creación de personajes.	
	Fetta Ureña	Está bien el taller.	
	Josué llama	Está bien así.	
	Sofía Cartín	Mejoraría la explicación de escenas, ya que nunca había escrito una historia y no sabría como hacerlo.	
	Adelina Sánchez	6	En esta figura se busca establecer un tipo de promedio dado por las personas estudiantes en

<p><b>5.</b></p> <p><b>¿Qué nota daría usted del 1 al 10 (siendo 10 la nota más alta) el anterior taller sobre creación de un libro ilustrado (personajes e historia)?</b></p>	Alejandro Fallas	7	<p>cuanto a su calificación, el cual se sitúa a más de la mitad de la altura total de la calificación más alta, lo que sugiere un buen indicador en términos generales para ese grupo.</p> <p><b>Figura 49</b></p> <p><i>¿Qué nota daría usted del 1 al 10 del anterior taller?</i></p> <p>El promedio de notas dadas por el estudiantado es de 8,4.</p>  <p>Fuente: Cepeda, A. (2019).</p>
	Fetta Ureña	10	
	Josué llama	10	
	Sofía Cartín	9	

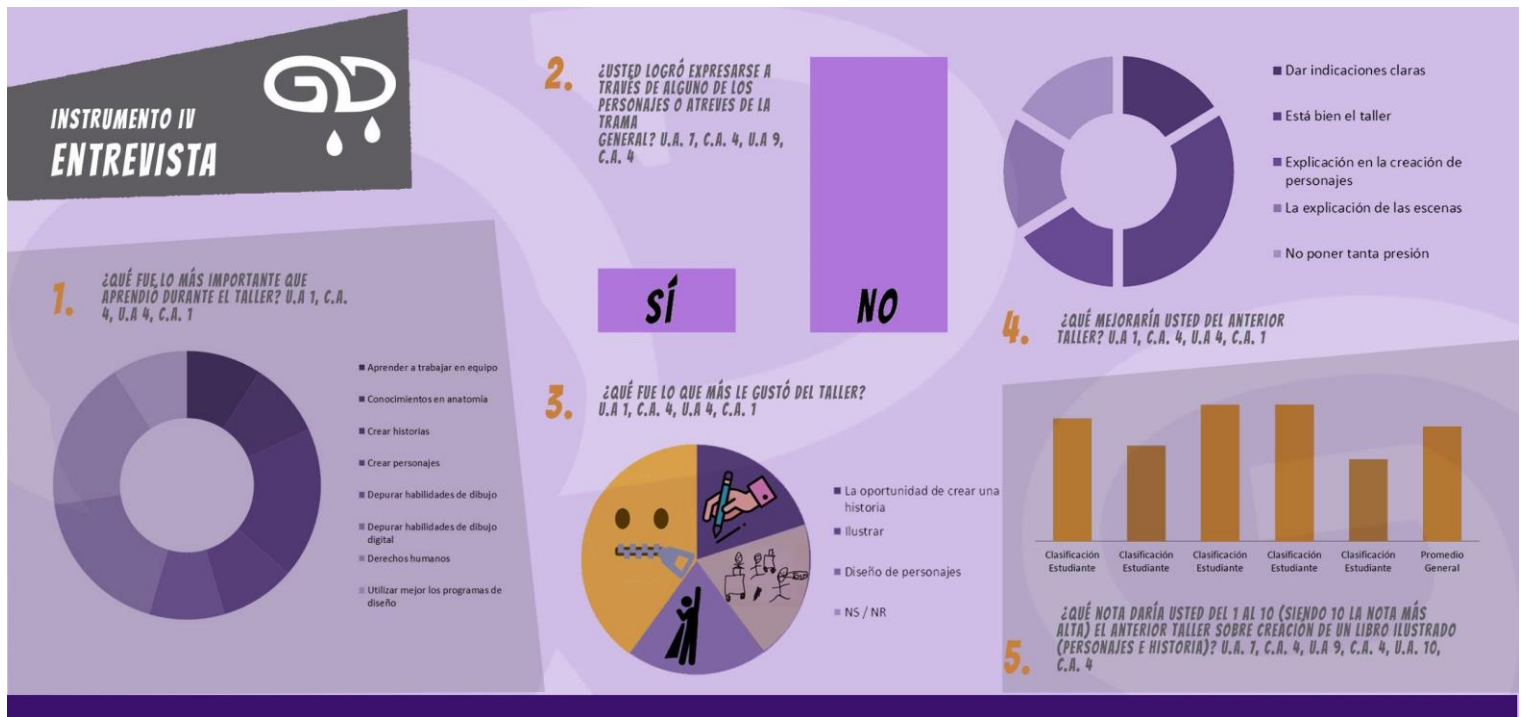
#### 4.10 Análisis general del instrumento V. Entrevista.

El análisis de este instrumento pone de manifiesto que no todos los objetivos se cumplieron con este grupo. Aunque existen puntos positivos, los cuales son de valor agregado como el hecho que pudieron aprender a utilizar y a dibujar mejor con los programas de diseño y edición de imagen, el desarrollo de personajes, no lograron

expresarse pues el diseño de personajes y la historia en general fue relegada a una sola estudiante. Además de esto, las circunstancias que mediaron la aplicación de este instrumento no fueron las idóneas, pues los estudiantes estaban agotados de la clase y con la presión de la hora de salida. Esto generó algunas respuestas a manera de broma que fueron escritas (los derechos humanos) que no aportan al entendimiento de la práctica y del trabajo. No obstante, la nota en promedio un poco por arriba de 8 si coincide con la auto calificación puesta en el diario de campo, en donde hubo tanto sesiones muy buenas como otras que no fueron tan provechosas.

## **Infografía 5**

*Resumen visual, entrevista.*



Fuente: Cepeda, A. (2020).

#### 4.11 Triangulación de instrumentos de investigación

##### Matriz 7

Triangulación. Dibujos de diagnóstico.

Unidades de Análisis	Dibujos de diagnóstico
U.A.1	Las personas estudiantes duraron mucho tiempo para la realización de dibujos de diagnóstico.

<b>Práctica situada</b>	
<b>U.A.3</b> <b>Aprendizaje colaborativo</b>	Estos a su vez pueden ser abordados en subgrupos por el estudiantado mediante afiliación, amistad o por similitud en el problema destacado en su colegio.
<b>U.A.6</b> <b>Recursos didácticos</b>	Adicional a esto, como recurso didáctico se podría realizar una aplicación móvil o web para la creación de personajes con este canon de 2 cabezas que permita a los y las estudiantes tener y crear referencias de forma ágil y rápida.
<b>U.A.7</b> <b>Autoexpresión creativa</b>	Aunque los y las estudiantes no dominan muy bien el dibujo, si fueron capaces de crear otros personajes por medio de otras referencias visuales (a pesar que su rendimiento no fue el mejor), además de tener un desempeño aceptable en los dibujos de expresión facial.  Por lo tanto, aunque están limitados a dibujar al personaje en diferentes poses y escenarios, sí pueden concretarlo en una vista frontal.
<b>U.A.8</b> <b>Libro ilustrado</b>	En el área de dibujo que es imprescindible para el avance del trabajo y su realización, se deben de presentar muchas referencias visuales de trabajos terminados, pero sobre todo de expresión corporal y de diferentes vistas. En el mejor de los casos se debería de sugerir un canon de 2 cabezas, el cual puede ser el más fácil de dibujar en diferentes vistas y de mantener las proporciones.
<b>U.A.9</b>	El tipo de dibujo que mejor dominan los y las estudiantes es una pose

<b>Lenguaje visual</b>	frontal básica del personaje, esto es una limitante a la hora de crear escenas de acción con sus personajes dentro del libro ilustrado.
<b>U.A.10</b> <b>Práctica Situada</b>	<p>El estudiantado presenta un nivel medio aceptable, (Según la escala presentada en el instrumento 01), aunque algunos estudiantes de todo el grupo destacan en esta habilidad.</p> <p>Por lo general, a la hora de copiar dibujos, y de replicarlos presentan problemas para mantener la proporción sobre todo del torso y extremidades y otros detalles del personaje.</p> <p>De igual forma, los estudiantes no dominan la perspectiva de tres cuartos del personaje, al dibujar esta pose en forma plana o muy cuadrada.</p> <p>El estudiantado tuvo un desempeño aceptable en el dibujo de expresión facial</p>

*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

### **Matriz 8**

*Triangulación. Encuesta.*

<b>Unidades de Análisis</b>	<b>Encuesta</b>
<b>U.A.3</b>	Estos a su vez pueden ser abordados en subgrupos por los estudiantes mediante afiliación, amistad o por similitud en el



<b>Aprendizaje colaborativo</b>	problema destacado en su colegio.
<b>U.A.7</b> <b>Autoexpresión creativa</b>	<p>Los problemas expuestos por las personas estudiantes podrían convertirse en el motor para su autoexpresión creativa en el trabajo del libro ilustrado marcandolos en el estilo de la historia del "Viaje del héroe".</p> <p>El bullying, seguido de las faltas de agua, el clasismo y la "superficialidad". Estos son temas que se podrían utilizar como base o tema central de uno de alguno de los trabajos de los estudiantes.</p>

*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

### **Matriz 9**

*Triangulación. Cuestionario.*

<b>Unidades de Análisis</b>	<b>Cuestionario</b>
<b>U.A.7</b> <b>Autoexpresión creativa</b>	<p>El personaje con el que más se identificaban los y las estudiantes es Gokú de la serie "Dragon Ball".</p> <p>Los atributos que más les atrae a las y los educandos de sus personajes favoritos son: la ética, la "autosuperación", felicidad y el optimismo, inteligente, amable, servicial, y fuerte. son adjetivos que</p>

	<p>describirían la forma de ser y cualidades del personaje favorito de los estudiantes.</p> <p>A las personas estudiantes no les gusta la idea de realizar un personaje basado en su forma de ser.</p>
<p><b>U.A.10</b></p> <p><b>Práctica Situada</b></p>	<p>El tipo de serie o animación favorito para los estudiantes es el anime y la comedia y una buena historia es lo que más les gusta a los y las estudiantes.</p>

*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

### **Matriz 10**

*Triangulación. Diario de campo.*

<b>Unidades de Análisis</b>	<b>Diario de campo</b>
<p><b>U.A.1</b></p> <p><b>Práctica situada</b></p>	<p>Se extendió mucho el trabajo con los y las estudiantes, y esto repercutió mucho decayendo su interés.</p> <p>El motivo de esta extensión fue debido a la huelga del sector educativo y sindical, además de otras actividades durante el año.</p> <p>También al inicio del trabajo con las y los educandos, la profesora no pudo dar mucho tiempo y esto recayó en más sesiones de trabajo.</p> <p>Sin embargo, a pesar del atraso por los factores antes mencionados,</p>

	también los y las estudiantes duraron aún más en la parte de digitalizar este trabajo.
<b>U.A.3</b> <b>Aprendizaje colaborativo</b>	<p>El trabajo colaborativo deja de serlo en lo que se puede denominar, punto crítico a la parte de la digitalización de los dibujos. En esta aparte como son pocos los estudiantes ágiles, rápidos y que les gusta, se les suele recargar de trabajo y es el punto en el que más se tarda para su elaboración.</p> <p>Además de esto, algunos estudiantes cumplen la función de "creativos" al desarrollar casi por completo la historia con el permiso de sus compañeros y compañeras</p>
<b>U.A.4</b> <b>Aprendizaje basado en proyectos</b>	En este caso al haberse extendido mucho, repercutió directamente en la motivación del estudiantado, aunque las personas estudiantes hubieran estado muy entusiasmados al principio. No obstante, como proyecto sí sirvió para ser muy integrador para enseñar diversos contenidos y para desarrollar diferentes temáticas en los diferentes programas que los y las estudiantes deben dominar como Illustrator, Photoshop e Indesign durante este proyecto.
<b>U.A.5</b> <b>Aula invertida</b>	<p>La metodología de Aula Invertida (se trabajó mediante la plataforma Schoology) ayudó al estudiantado para aprovechar bien el tiempo en el aula y concentrar más el tiempo en dudas y en el dibujo.</p> <p>No obstante, con el pasar de las lecciones y del tiempo los estudiantes perdieron el interés por ver la teoría y ejemplos en sus casas y esta se debió de ver en clase. Por lo que esta metodología sirvió únicamente en la primera parte y no se volvió a realizar a partir</p>

	de la sesión número ocho.
<b>U.A.6</b>  <b>Recursos didácticos</b>	<p>Los y las estudiantes disfrutaron mucho las dinámicas en las clases para enseñar la estructura del "Viaje del héroe" para explicar cómo realizar la historia y las y los personajes, además de esto les gustó que se viera una película para ejemplarizar aún más la estructura de la historia.</p> <p>Las y los educandos se mostraron interesados con el uso del aula virtual Schoology, desde donde se trabajó la metodología del Aula Invertida.</p>
<b>U.A.9</b>  <b>Lenguaje visual</b>	<p>En general las ilustraciones finales, las cuales se deben realizar en en formato digital, fueron muy tediosas y aburridas para los y las estudiantes y duraron mucho en esta parte por falta de entusiasmo y procrastinación.</p>

### Matriz 11

*Triangulación. Entrevista.*

Unidades de Análisis	Entrevista
<b>U.A.1</b>  <b>Práctica situada</b>	<p>La mayoría de las personas estudiantes están a gusto con el taller, pero también les hubiera gustado aún más precisar aún más en cuanto a la explicación en la creación de personajes, mejorar en dar instrucciones más claras y no ejercer tanta presión para terminar el trabajo, que haya más tiempo para realizar cada</p>

	trabajo.
<b>U.A.3</b> <b>Aprendizaje colaborativo</b>	El trabajo colaborativo se logró a medias ya que, aunque sus esfuerzos si dieron como resultado final un trabajo único y coherente en cierta parte algunos estudiantes se cargaron más de trabajo sobre todo a la hora de digitalizar los personajes y las diferentes escenas del libro ilustrado.
<b>U.A.7</b> <b>Autoexpresión creativa</b>	El nivel de auto expresión creativa por parte de las y los educandos no se alcanzó del todo pues la creación tanto de la historia como de los personajes en el subgrupo se relegó a una sola estudiante, por lo tanto, los demás estudiantes no necesariamente se vieron identificados con el trabajo, a pesar que se les mencionó lo importante que era para el trabajo que todos dieran su aporte creativo.
<b>U.A.8</b> <b>Libro ilustrado</b>	Se descubrió que al estudiantado se les hizo fácil crear personajes mediante 4 métodos aplicados en el taller.  1.Por medio del modelado de plastilina para luego tomarle fotografía. **  2.Por medio de la sensibilidad musical. Creando personajes a partir de una canción.  3. Por medio del sd tipo chivi. **  4. Por medio del dibujo de distintas partes y luego creando un todo de forma azarosa como en la Aplicación Allan Arte Visual.

	En el caso de las opciones con doble asterisco (**), lo que se hizo fue corroborar una hipótesis después de ver el resultado de los dibujos de diagnóstico y pensar en una posible solución.
<b>U.A.9</b> <b>Lenguaje visual</b>	Las personas participantes no saben utilizar el programa de InDesign, apenas lo conocen tienen la capacidad aún de realizar la maquetación de su libro ilustrado.
<b>U.A.10</b> <b>Práctica Situada</b>	Algunos y algunas estudiantes se muestran insatisfechos con los resultados, no les gustan, los ven "feos" o que no están listos para ser digitalizados. Algunos se encuentran frustrados o desmotivados.  Además de esto, es evidente una saturación de contenidos de dibujo por parte del estudiantado el tratar de ver todos los contenidos por sesión (Ver Anexo 1) esto hace que estén un poco presionados y que no se pueda ahondar mucho en cada uno de ellos.

*Fuente:* Cepeda, A. (2020).

#### **4. 12 Análisis de triangulación**

##### **Práctica situada:**

A las y los participantes les gusta la temática y muestran mucho interés y entusiasmo en ello; no obstante, duran mucho en general a la hora de realizar dibujos y

hay que dedicar mucho tiempo a su supervisión y ayuda y aún más tiempo en la digitalización de estos, convirtiéndose este en un verdadero punto de quiebre en su compromiso, terminando así con su entusiasmo e interés terminando solo un grupo la maquetación del libro ilustrado.

También puede ser que en circunstancias ideales en donde no se hayan perdido clases o al menos tantas lecciones, la parte de la digitalización no hubiera sido tan agobiante, pero las constantes interrupciones en medio de todo el proceso educativo y el poco tiempo para realizar las sesiones en principio del trabajo alargaron mucho el trabajo y la falta de motivación con lo tedioso que podría ser la digitalización hizo agotador para ellos esta parte del proceso.

Por otro lado, las y los educandos, aunque se mostraron en términos generales a gusto con el taller y le dieron una buena calificación a este de 8,4 si expresaron haber querido ahondar aún más en temática de creación de personajes, tener más tiempo para realizar el trabajo en general y dar las instrucciones más claras.

### **Aprendizaje Colaborativo**

A pesar que este se dio debido una buena sinergia entre los distintos grupos, los cuales fueron propuestos por las personas participantes según su cercanía con las y los compañeros y amistad (y no por problemáticas o temas a tratar u otros) y a una evaluación con interdependencia de objetivos, evaluación, tareas y roles en el momento de la digitalización de personajes algunos estudiantes que eran buenos y ágiles en esta

labor se vieron sobrecargados y desbordados por los demás compañeros que no querían realizar esta parte. Además de esto, algunos y algunas estudiantes también asumieron el rol de "creativos" en su grupos realizando la mayor cantidad de aportes a la historia.

### **Aprendizaje Basado en Proyectos**

Al ser un proyecto que toca muchas temáticas y contenidos a ver en el colegio permite ser muy integrador sobre todo para el énfasis de diseño publicitario en donde el uso de las herramientas como Illustrator, Photoshop e InDesign son necesarias de ver y dominar en décimo año.

### **Aula Invertida**

El trabajo de Aula Invertida se dio trabajó mediante la plataforma digital Schoology. Esta plataforma le ayudó mucho en las primeras semanas ya que el hecho de ver la teoría en la casa y aprovechar el tiempo en clase para realizar las prácticas permitió maximizar el tiempo en clases, no obstante, a medida que se alargó el proyecto y los y las estudiantes perdían interés no repasaban la teoría y se debía de ver en clases, por lo que después de la sesión ocho no se volvió a aplicar esta metodología. Además, el hecho de que las personas participantes tuvieran muchos referentes y ejemplos de trabajos les ayudó a tener claro qué se debía hacer y cómo hacerlo.



## **Recursos didácticos**

Los recursos didácticos utilizados para este proyecto fueron: Las dinámicas en clases, la película de "Beowulf" (2007) dirigida por "Robert Zemeckis", el aula virtual (desde donde se trabajó la metodología del Aula Invertida, ver Anexo 23), la aplicación web Allan Arte Visual y por último los ejemplos y referentes visuales que se elaboraron para la comprensión del trabajo para los estudiantes (ver Anexo 24). En general todos estos recursos tuvieron una buena acogida y aceptación por parte de los estudiantes.

## **Auto expresión creativa**

El objetivo de la auto expresión creativa no se logró del todo algunas personas participantes al dividir su trabajo, varios subgrupos le delegaron esa parte a uno (a) de ellos (as) que realizó el trabajo de "creativo" mientras que los y las demás realizaban otras tareas. A parte de la insistencia sobre la cooperación y el aporte de todos para enriquecer la historia algunos insistieron en esto (como fue el caso del único grupo que logró terminar el trabajo) y otras impusieron sus ideas a los demás. No obstante, algunos grupos sí lograron el objetivo de la auto expresión creativa al cooperar entre todos para realizar una historia única y que abarcara una problemática del colegio.

La limitación del dibujo fue una barrera para que las y los educandos lograrán alcanzar los resultados que deseaban y para poder realizar las escenas de las ilustraciones que deseaban. Por lo que en muchos casos tuvieron que restringirse a poses frontales sin mucho volumen y perspectiva sin mantener las proporciones de los

cuerpos de sus personajes. Sin duda, esta dificultad técnica les impidió expresarse como ellos querían. El tiempo dedicado en clase a ejercicios de dibujo no fue suficiente como para hacer una diferencia considerable en este aspecto pues el dibujo como una habilidad práctica que requiere ser pulida con práctica y no todos los estudiantes se mantuvieron constantes en esta práctica. Por lo que la mejora en la parte de dibujo fue mínima, sobre todo por que los estudiantes desearon realizar el canon tradicional del manga de siete cabezas o siete cabezas y media.

### **Guía Didáctica**

La guía didáctica por realizar debería de incluir algunos hallazgos a partir de la práctica realizada de este trabajo tales como: elaborar un personajes a partir del modelado con con plastilina tomándole fotos desde diferentes ángulos, desarrollar la forma de ser de un personaje a partir de una canción al ejercitar la sensibilidad musical y que el personaje más fácil de realizar para los estudiantes es uno súper deformado o sd tipo chivi para incorporar los elementos distintos elementos del mango que tanto les gusta a los y las estudiantes y creando personajes por partes y luego unido esas partes mediante el azar.

### **Libro Ilustrado**

Realizar el libro ilustrado digital y digitalizar las ilustraciones fue un proceso tedioso y largo para las personas participantes quienes no estaban muy acostumbrados (as) y familiarizados (as) con los programas (El programa de InDesign apenas lo

empezaban a ver y aún no tenían la capacidad de realizar un libro digital), no es que los desconocieron el uso de tales programas como Illustrator y Photoshop, pero no los dominaban, por lo que no les fue fácil esta digitalización. No obstante, las y los educandos que sí terminaron de realizar su libro ilustrado se mostraban satisfechos por los resultados, aunque deseaban haberle añadido más ilustraciones que por tiempo no pudieron terminar.

### **Lenguaje visual**

Las personas participantes sin duda tuvieron un "golpe de realidad", ya que se dieron cuenta de sus limitaciones técnicas en el dibujo y de lo que podían y no podían hacer. Aunque con las técnicas antes mencionadas para crear a los personajes se les facilitó mucho al estudiantado y a pesar de las muchas referencias dadas a los estudiantes, estos no lograban realizar dibujos con los que se sintieron insatisfechos, "los veían feos" Además de esto, el resultado de los dibujos que las y los estudiantes debían digitalizar no les satisfacía pues realizaron ilustraciones muy básicas, con cierta deficiencia en la perspectiva y que en general no consideraban como "épicas" según lo habían imaginado desde un principio. Por último, hay una saturación de contenido de dibujo (ver Anexo 1), y por esa saturación no todos se pueden ver con profundidad.

## Capítulo V

### Recomendaciones y conclusiones

#### 5.1 Recomendaciones

1. Para este trabajo se realizaron nueve sesiones de trabajo al abarcar treinta horas con los estudiantes. No obstante, se recomienda invertir al menos unas cuarenta horas de trabajo con los estudiantes divididos en 12 sesiones de trabajo. De esta manera las y los educandos no estarán tan presionados para finalizar el trabajo y se podría ahondar mejor en algunos temas de dibujo.
2. Este trabajo idealmente debería de abordarse en un trimestre y no es recomendable extenderse por más de un cuatrimestre para evitar el desinterés de los estudiantes ya que puede poner al límite el compromiso de los estudiantes y profesores en el proyecto.
3. Este es un proyecto integrador en cuanto a las habilidades de dibujo y en el manejo de software de diseño gráfico como lo es "photoshop", "Illustrator" e "InDesing". Recomendable principalmente para las asignaturas de los énfasis de diseño publicitario y diseño gráfico en colegios técnicos que dedican suficiente tiempo para el dominio de tales habilidades. Si el educando no domina al menos

en un nivel principiante o medio el uso de los anteriores programas antes mencionados y si no se cuenta con el tiempo suficiente aparte del desarrollo de este proyecto para depurar tales habilidades, es mejor no realizar este proyecto.

4. Por el interés que muestran las personas participantes quienes realizaron esta práctica se recomienda la temática con la técnica de ilustración " manga", pero se podría utilizar cualquier otra forma de ilustración que ojalá y motive a los estudiantes. Para motivar a las y los educandos se recomienda utilizar distintas técnicas de dibujo si existen distintos intereses por parte de los estudiantes, esto podría requerir mucho tiempo en la enseñanza de estas, pero se podría solventar con la metodología de aula invertida, siempre y cuando se pueda preparar algún material explicativo elaborado de forma propia o de terceros para la comprensión del educando.
5. Se recomienda formar grupos de trabajo por afinidad o amistad, pero en el mejor de los casos que tampoco se prohíba realizar el trabajo de forma individual. El trabajo en grupo debería estar mediado por la metodología de Trabajo colaborativo con su correspondiente evaluación pertinente al trabajo colaborativo. Si también se va a dar la libertad de trabajar de forma individual, se debería de elaborar otra forma de evaluación pertinente a esta.

6. En cuanto a la creación de la historia se recomienda que se haga tomando en cuenta (si se trabaja en grupo) los aportes de todos los participantes y que cada estudiante que forma parte del grupo desarrolle su propio personaje dentro de esta historia, con el fin de incentivar el trabajo colaborativo.
7. Al recomendar el uso de la plataforma Schoology para el uso aula virtual con los estudiantes para aplicar la metodología de aula invertida y postear ahí el material teórico y los ejemplos y referentes visuales por consultar por parte de los estudiantes por ser una plataforma segura, fácil de utilizar, con una interfaz intuitiva y con varias herramientas de seguimiento a estudiantes que posee. Esta plataforma se puede utilizar con cualquier servicio de correo, lo que no da problemas si los estudiantes ya tienen una cuenta abierta por parte del Ministerio de Educación Pública con Microsoft o Google. No obstante, otro entorno virtual recomendado en la plataforma de Google Classroom de Google, la cual es muy sencilla de utilizar y es gratuita.
8. Se recomienda realizar dibujos de diagnósticos para medir el tipo de habilidades en dibujo del estudiantado. En dicho diagnóstico se debería tomar en cuenta la capacidad de copiar un modelo de la forma más fiel al modelo original. La capacidad de crear distintas expresiones faciales. Dibujar a un personaje en diferentes vistas (además de dibujar en distintas vistas se podría también dibujar con distintas expresiones corporales) y por último dibujar a un personaje nuevo tomando distintas referencias. Esto mostrará tanto el nivel de dibujo del estudiante

en tanto a la copia, el razonamiento espacial y su capacidad para dibujarlo y el dominio en cuanto a la expresión corporal, la expresividad en sus dibujos, y finalmente creatividad del dibujo del estudiante.

9. El uso de la aplicación les gustó a las personas participantes y les sirvió, aunque no dé mucho pues no se apegaba el estilo manga que les gustaba. Aunque también se puede motivar a las y los estudiantes a utilizarla, aunque no sea el estilo de dibujo al que están acostumbrados. No obstante, si esta aplicación se realiza con un estilo de manga tipo chivi, sería más provechosa para el trabajo en clase y propiamente para el desarrollo de este proyecto. En la aplicación puntualmente se podrían cambiar los peinados y las expresiones faciales de los personajes para que fuera apegado a ese estilo. Además de esto, es necesario que las y los estudiantes tengan un dominio mínimo básico de los programas Illustrator, Photoshop e Indesign, para la realización de este proyecto. Asimismo, la ilustración se podría realizar utilizando métodos manuales y digitales para no realizar una digitalización completa de estas y realizar únicamente retoques, de esta forma se podría durar menos tiempo en este punto.
  
10. Se recomienda el tipo de dibujo sd o súper deformado (en este estilo de dibujo no se dibujan las manos ni los pies) o tipo chivi en el manga. De esta forma los estudiantes se acercarán al tipo de dibujo que les gusta, no será tan complejo para ellos dibujarlo y además de eso podrán dibujarlo de forma más fácil. No se recomienda otro tipo de dibujo mayor al de dos o tres cabezas, si al ver los

resultados en los dibujos de diagnóstico no muestran un buen nivel en el dibujo. Para ello es importante la motivación en primera instancia, pero también la imposición en este caso, debido a que probablemente las personas participantes no quieran realizar este tipo de dibujo por considerarlo para niños o niñas o cómico, pero según la temática, la ilustración en sí misma se puede distanciar un poco de estos dos aspectos. Este tipo de canon ayuda mucho a mantener las proporciones y es el más fácil de dominar. Por lo que se recomienda que se imponga por las facilidades pedagógicas que este formato tiene y que no se deje de forma voluntaria para no invertir tiempo enseñando otro tipo de canon a las y los demás estudiantes y concentrarse mejor en otros aspectos para mejorar esta clase de dibujo.

11. La falta de las habilidades en dibujo es una limitante para el desarrollo de este trabajo por lo que se recomienda que primeramente que se hiciera con un grupo que tuviera como mínimo un nivel medio de dibujo y que se dedique al empezar la clase un rato en cada sesión únicamente para ver contenidos técnicos del área de dibujo y que además de esto se dedique un tiempo para ver el avance personal de cada grupo y de cada estudiante en cuanto al trabajo por realizar. De igual forma, se recomienda que las personas participantes puedan enfocarse en una problemática que les afecte a ellos directamente, ya sea en el colegio o en la comunidad pero que el ejercicio no se restringe solo a esto y que las y los educandos tengan total libertad para crear una historia dentro de la estructura del



“Viaje del Héroe” como elemento opcional también o que puedan realizar la historia de la temática que quieran. Es importante brindar opciones, pero también dejar “la puerta abierta” a la creatividad.

12. Se recomienda no saturar de contenidos de dibujos al estudiantado y no intentar del todo mejorar una carencia de dibujo si la haya, sino trabajar con el nivel de dibujo que los estudiantes manejan.

13. La maquetación final del libro se podría realizar en Word o Powerpoint si es que los estudiantes aún no dominan la herramienta de Indesign. Esto a su vez les podría servir como trabajo introductorio al diseño editorial.

## **5.2 Conclusiones**

1. La planificación bien realizada y ejecutada de un proyecto (en este caso la práctica situada) hace sin duda la diferencia en el éxito de este a pesar de que pueda haber muchos contratiempos p en medio. De hecho, parte de esta planificación podría anticipar en gran medida muchos de ellos, como es el caso de la pérdida de lecciones. Es necesario tener planes de salida alternativos para la culminación de los proyectos educativos en dado caso que surjan ciertas dificultades. Por lo que en este punto quisiera destacar el agradecimiento y la ayuda que las profesoras Rosaura Badilla Fallas y Marisol Solís Tenorio del énfasis de Diseño Publicitario quienes me ayudaron en todo momento con el trabajo en clase pero sobre todo con su disponibilidad, sin la cual no hubiera podido completar el programa de este

proyecto (ver Anexo 1) el cual estuvo cargado de contenidos para el tiempo total de sesiones que se tuvo lo que saturó de trabajo de cada sesión y lo que llevó a discriminar algunos contenidos a los cuales no se les dio el mayor énfasis.

2. La elaboración de recursos didácticos pertinentes y necesarios para la comprensión y la realización de este proyecto va de la mano con una buena planeación y además con la metodología del Aula invertida. Por lo que es necesario que antes de empezar el proyecto se cuente con el planeamiento debidamente definido y con los materiales necesarios para la comprensión y práctica de los contenidos.
3. Un recurso didáctico que se destacó en la práctica por su versatilidad fue el uso de una aplicación web y no móvil ya que esto no necesita de una descarga previa, no requiere de un almacenamiento interno en el dispositivo celular y no requiere de ser compatible tanto con el sistema operativo de Android como IOS, pues la aplicación se adapta al navegador web de el teléfono inteligente posee. Siendo indispensable el único requerimiento necesario el uso del internet.
4. La planeación para este proyecto llevó una investigación en cuanto a un marco teórico-conceptual y metodológico, lo cual se puso a prueba mediante la práctica situada y otros instrumentos de investigación para posteriormente sistematizar la experiencia docente para realizar una guía didáctica tomando en cuenta la

recopilación y la mejora de los recursos didácticos y generando así un material educativo propio, mostrando de esta manera que la educación es un proceso que puede mejorarse mediante el ciclo de investigar, llevar a la práctica y sistematizar. Por lo tanto, aunque esta guía es producto de este ciclo y fue parte del quehacer docente, es un producto que aún se puede adaptar y mejorar.

5. La guía didáctica presentada como producto de este trabajo de investigación trata de ser lo más completa posible en cuanto a contenidos y métodos para crear la historia e ilustrar a las y los personajes de la mejor forma posible. No obstante, la técnica debe potenciar la creatividad y socavarla. Lo más importante de este trabajo aún más que una evaluación, la calidad visual y artística del trabajo del estudiante está que este se logre expresar, logre decir lo que quiere y construir el mundo de fantasía que mejor le parezca y que mejor logre ilustrar mediante la mediación pedagógica y mediante con sus carencias y capacidades.

## **Capítulo VI: Propuesta de guía didáctica**

### **6.1 Justificación**

El producto de la guía didáctica es importante, ya que es un producto que se mejora a partir de la sistematización de la investigación y de la experiencia docente. Al ser un producto de la sistematización, ordena, clasifica y detalla aún mejor los recursos didácticos utilizados con el grupo de Colegio Técnico Profesional de San Juan Sur y se mejoran en cuanto a su calidad gráfica y contenido.

Esta guía didáctica es útil para el desarrollo de distintos contenidos de la clase de Arte, ya que se enfoca en el género literario de la fantasía y podrá ser utilizada para consulta en el desarrollo de cualquiera de los temas que correspondan a la creación de la historia, creación de personajes, métodos creativos para la creación de personajes, la ilustración de personajes, contenidos propios en el área de dibujo que ayudará a los estudiantes abocetar y realizar de la mejor forma a sus personajes y por último conceptos para la diagramación de libros ilustrados.

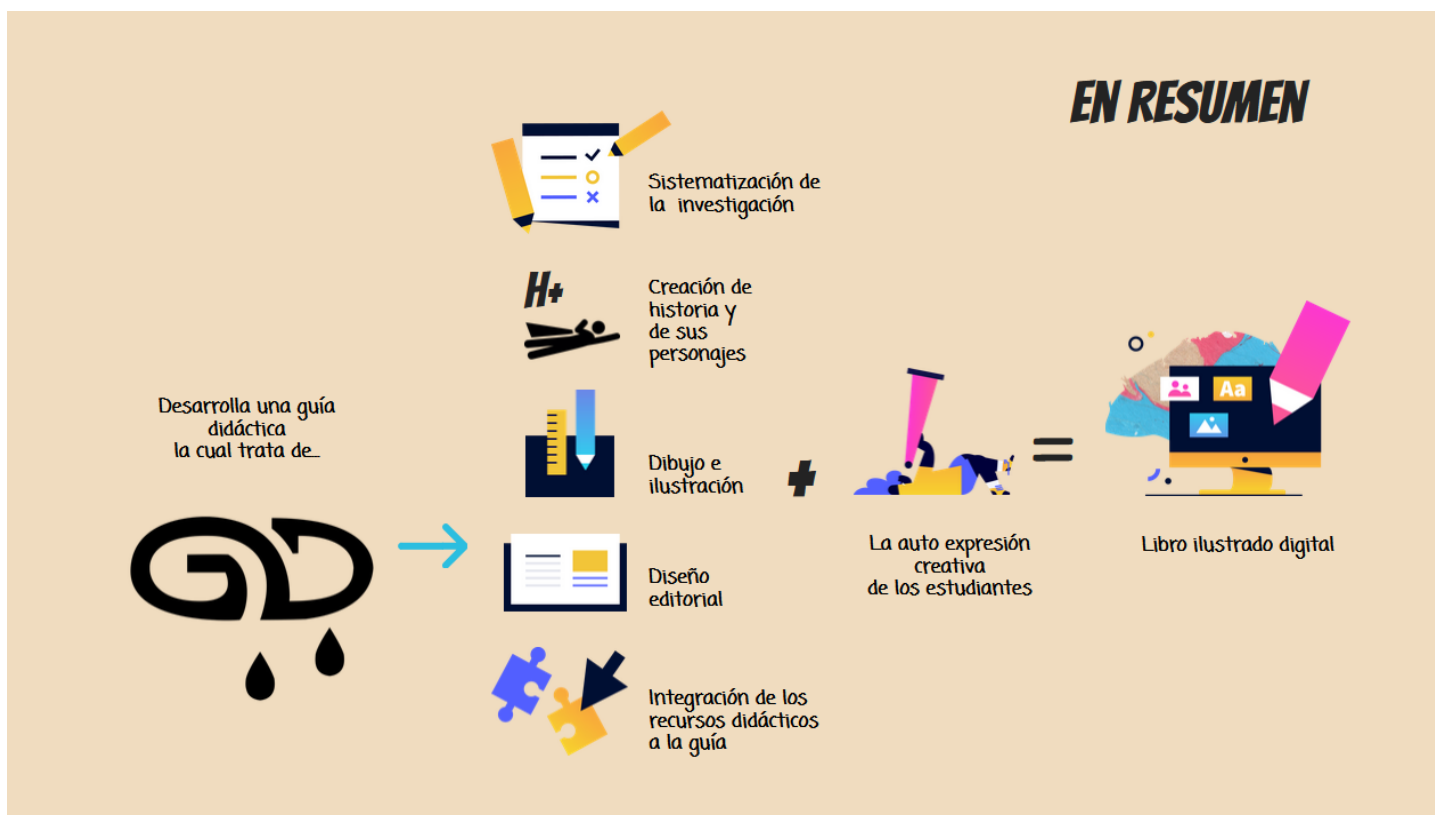
Esta guía no abarca el uso de softwares de diseño como Photoshop, Illustrator o InDesign, pero sí presenta algunos ejemplos de sus usos aplicados por ejemplo a los personajes de fantasía, a las portadas del libro o al diseño editorial de este, por lo que

también es útil para visualizar de manera de ejemplo las distintas posibilidades del uso de estos programas en los proyectos creativos de los estudiantes.

Por otro lado, la población que se podrá beneficiar y hacer uso de esta guía, es más amplia que la población en la que se realizó la práctica docente, e incluye a estudiantes de todos los niveles que necesiten reforzar o estudiar en clase o de forma independiente cualquiera de estos contenidos, pero siendo idealmente aplicada para llevar a cabo un Aprendizaje por proyectos en colegios técnicos profesionales de la educación pública costarricense, para los énfasis de diseño gráfico o publicitario correspondientes a los niveles de décimo año con la mediación pedagógica de un docente a cargo del cualquiera de los énfasis de la enseñanza artística.

**Figura 50**

*Resumen de metodología de creación de la guía didáctica.*



*Fuente: Cepeda, A. (2020).*

## **6.2 Antecedentes**

El primero de los referentes, es una tesis de Orozco (2016), de la Universidad de Bogotá. En esta tesis, define la fantasía, el género al que pertenece y los distintos subgéneros en la que esta se divide, además de categorizar a los diferentes personajes de fantasía que existen. Por último, presenta una propuesta llamada "Vida y obra de un

*personaje de fantasía*”. Manual de creación de personajes”, en el cual; explica cómo desarrollar distintos personajes por medio de la estructura del “Viaje del Héroe”, siguiendo cada una de las categorías descritas de forma resumida. Este trabajo es importante debido a que aporta valor teórico a la conceptualización los distintos arquetipos como recursos para la historia de fantasía.

El segundo de los referentes es la tesis de Botero (2011), en la cual explica los elementos formales para la creación de personajes en general. En esta tesis destaca el formato propuesto para presentar al personaje, además de los pasos por seguir para su construcción. Por último, da algunas recomendaciones de interés que me parecieron pertinentes para este trabajo de investigación.

La siguiente tesis tomada como referencia, es la de Rodríguez (2017), la cual toma como referencia el mundo literario y de fantasía de “Harry Potter”, escrito por la autora británica J.K. Rowling y sus sagas cinematográficas con el fin de analizar el perfil de los arquetipos y estructuras de los distintos personajes, en el cual se ahonda en la fantasía como modo, forma y problemática.

## **6.3 Objetivos**

### **6.3.1 Objetivo general**

Confeccionar una guía didáctica que fomente la autoexpresión creativa de la persona estudiante, y las habilidades básicas de lenguaje visual por medio de la creación de un libro ilustrado.

### **6.3.2 Objetivos específicos**

1. Estructurar una historia de fantasía mediante la estructura del "Viaje del héroe" escrito por Joseph Campbell.
2. Abarcar diferentes contenidos de dibujo necesarios para la creación de personajes y escenas de fantasía del libro ilustrado.
3. Crear distintos personajes de fantasía mediante distintos métodos creativos de ilustración.
4. Articular el uso de la aplicación web Allan Arte Visual al contenido de la guía didáctica y sobre todo a la creación de personajes, así como de otros recursos didácticos útiles para el uso docente de la guía.
5. Explicar los principios básicos para la diagramación de libros ilustrados.

### **Figura 51**

*Resumen de los objetivos en los que se basa la guía didáctica.*





Fuente: Cepeda, A. (2020).

## 6.4 Descripción de la institución y participantes

### 6.5 La institución

La guía que se plantea en este trabajo es para que sea aplicada en colegios técnicos profesionales del Ministerio de Educación Pública de Costa Rica (MEP). Los colegios técnicos según Fernández (2015), en la actualidad nace como:

una nueva oportunidad de acceso a la Educación Técnica para jóvenes que por diversas condiciones han quedado rezagados o excluidos de otras opciones educativas. Además, esta iniciativa pretende responder al desarrollo económico y

social de las comunidades con menores índices de desarrollo (MEP, 2006). (p. 15)

Además de esto entrando un poco en el contexto histórico de este tipo de educación en Costa Rica,

Como consecuencia de las corrientes económicas, sociales y educativas de los años treinta y cuarenta, nuevas industrias se establecieron en el territorio nacional. Esto originó un cambio sustancial en la economía del país y en la mano de obra requerida por el sector productivo. No obstante, no fue hasta la década de 1950 a 1960 cuando se hace manifiesta la necesidad de ofrecer a la población no sólo un sistema de educación académica, sino también una formación en artes y oficios, esto ante la necesidad de formación del obrero y su integración en la economía nacional (MEP, 1978). (p. 9)

Asimismo, al parafrasear a Fernández (2015), en cuanto a la historia de la educación técnica en nuestro país podemos afirmar que la base de los colegios técnicos profesionales a como los conocemos el día de hoy empezó por llamarse Educación Vocacional en los años cincuenta en donde la educación pública y la iglesia católica le dieron el impulso y a jóvenes sin recursos para desarrollar en ellos una formación moral y profesional como preámbulo para la educación superior. El primer colegio fundado bajo este paradigma fue el Colegio Vocacional de Artes y Oficios en Cartago, el COVAO.

Para 1958, se establece un periodo para la educación vocacional de 6 años con el fin de introducir elementos de la educación académica y así equilibrar la carga académica con el oficio aprendido en este tipo de educación. Para los años posteriores Costa Rica cambiaría poco a poco el sistema vocacional con las distintas recomendaciones que de distintos consejeros, instituciones y organizaciones las cuales el gobierno trae al país con el fin que su asesoría mejore la educación técnica del país. Es así como la Misión Técnica Norteamérica (posteriormente conocida como AID), La Misión Técnica Española, entre otros.

Es así como La educación en Artes y oficios se convertirá en educación técnica, más especializada en trabajos que requiere el sector comercial creciente y en 1966 se comienza a otorgar un título después de haber concluido el plan de estudios y más adelante en 1972 y en 1978, por medio de dos contratos distintos del Mep-BID (Banco Interamericano de Desarrollo) se firma un acuerdo para impulsar la educación técnica a todo el país, estancandose su expansión entre los años 1992 y 1996. Durante este mismo periodo, también se reajustan los contenidos de estas instituciones al equiparar mejor la de los colegios académicos que ya desarrollaban un currículo muy distinto desde hace tiempo atrás.

Posteriormente, a estos colegios se les conocerá con el nombre de colegios técnicos vocacionales al tener una oferta en distintas áreas del sector agropecuario, industrial y de servicios, no obstante; pocos años después se volvería a cambiar el

nombre a colegio técnico profesional una vez que se incluyen técnicos en el área comercial. Tal nombre es el cual se mantiene hasta la fecha.

## **6.6 Participantes**

Esta guía va dirigida para estudiantes del énfasis de Diseño Publicitario o de Diseño Gráfico de décimo año. Es decir, estudiantes con un promedio de edad entre los 16 y los 17 años.

## **6.7 Metodología de elaboración**

Esta guía se elaboró tomando en cuenta una metodología de Aprendizaje Significativo y de Aula Invertida, sirviendo esta como guía autodidacta para el aprendizaje en casa y el trabajo en el salón de clases con la mediación pedagógica del docente o de la docente del área de Artes.

Para para el desarrollo de esta guía, se siguió el siguiente procedimiento:

1. Sistematización de la investigación de la práctica docente y mejoramiento de los distintos recursos didácticos utilizados en esta.
2. Una indagación bibliográfica sobre contenidos propios del área de dibujo, la creación de historia, el diseño de personajes, la ilustración y el diseño editorial.
3. Resumen de contenidos por medio de mapas conceptuales y de imágenes ilustrativas.
4. Realización de las distintas ilustraciones a manera de ejemplo sobre los distintos métodos creativos que se exponen en la guía.

5. Depuración de la aplicación de creación de personajes Allan Arte Visual.
6. Creación de recursos en línea que puedan complementar el aprendizaje y la enseñanza para el uso de esta guía en los salones de clase, así como sugerir actividades y ejercicios acordes con las distintas temáticas que aborda la guía.

### **6.8 Indicadores de éxito**

Para que el aprovechar al máximo la guía de dibujo y potenciar su utilización se enuncian algunos indicadores de éxito:

1. En primer lugar, esta guía es el resultado de la sistematización de la experiencia docente y como tal podría adecuarse a distintos contextos y entornos educativos.
2. El aprendizaje debe ser mediado por un docente del área de Artes y se debe circunscribir idealmente en colegio técnico cuyos énfasis a aplicar sean Diseño Publicitario o Diseño Gráfico.
3. La guía se debería de aplicar con una metodología de Aula Invertida y Aprendizaje basado en proyectos.
4. El docente debe de mantener el compromiso de tutorizar el aprendizaje y el trabajo de las y los estudiantes, así como de dar seguimiento a sus ideas y al desarrollo de las y los personajes y al método creativo que se utiliza para el desarrollo de estos y la estructura de la historia del libro ilustrado.
5. El docente deberá de complementar al uso de la guía, la enseñanza y el uso de diferentes softwares de diseño gráfico tales como "Illustrator", "Photoshop" e

"InDesign" o sus respectivas alternativas gratuitas para el diseño del libro, la ilustración, así como la edición de imágenes.

6. Realizar las evaluaciones de trabajo correspondientes al aprendizaje cooperativo tomando como referencia la evaluación sugerida en los anexos del 18 al 21.
7. Por último, el uso de la guía debería de ser tomado como un todo y se debería de utilizar en conjunto con los recursos didácticos sugeridos o bien que el docente considere pertinente de acuerdo con su experiencia y "expertise" en la materia.

## Bibliografía

### Monografías:

Aguilar O., A. (2000). La influencia de los artistas viajeros en la litografía mexicana (1837-1849). *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas*, 1 (76).

Alzate P., M. V., Arbelaez G., M. C., Gómez M., M. A., y Romero L., F. (octubre de 2005). El texto escolar y las mediaciones didácticas y cognitivas. Colombia, Universidad Tecnológica de Pereira: Editorial Papiro.

Aretio, L. G. (2018). *Las unidades didácticas I*. ResearchGate.

Arnheim, R. (1993). Consideraciones sobre la educación artística. Rubí, Barcelona, España: Paidós.

Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa* (II ed.). México: Trillaz.

Ausubel, D., Novak, J., y Hanesian, h. (1997). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognitivo*: Editorial Trillas: México.

Barragán. R, J. M. (s.f.). *Educación Artística, perspectivas críticas y práctica educativa*. Barcelona: Universidad de Barcelona .

- Bautista, G., Borges, F., & Forés, A. (s.f.). *Didáctica Universitaria en Los Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje*. NARCEA, S.A. Ediciones.
- Beltrán, J. E. (marzo de 2017). Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo. *Espirales*, 2, 33-38.
- Botero Rodríguez, I. (2011). "Parámetros Estructurales De Diseño De Personajes". Universidad Javeriana Facultad De Arquitectura Y Diseño De La Carrera De Diseño Industrial. Bogotá D.C.
- Cabezas, M. F. (2017). Aprendizaje Basado En Proyectos En El Ámbito Universitario: Una Experiencia De Innovación Metodológica En Educación. *International Journal of Developmental and Educational Psychology* (1), 269 - 278.
- Campbell, J. (1949). *El héroe de las mil caras*. Nueva York: Bollingen Foundation Inc.
- Campos Jiménez, K., Carvajal Jiménez, V., & Murillo León, S. (junio de 2013). El Trabajo Colaborativo en la Constitución de Equipos de Trabajo: La Experiencia del Proyecto Perfiles, Dinámicas y Desafíos de la Educación Costarricense. *Revista Ensayos Pedagógicos*, VIII (1).
- Cañamares, C. (2007). La ilustración en el álbum para "primeros lectores". Un recurso del autor para ¿facilitar la comprensión? *Primeras Noticias*, 230, pp.67-74.



- Cañola-Tello, E. (2018). *Análisis de Las Ilustraciones para Libros del Primer Año de Educación Básica de La Unidad Educativa Don Bosco De La Ciudad de Esmeraldas*. (Tesis de Pregrado). Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Esmeraldas.
- Caruncho, X. M. (2015). *Comprensión actual de la materia de artes visuales por parte de dos grupos de estudiantes del grado de educación primaria. Un estudio de caso múltiple*. Arte y Movimiento.
- Contell, E. G. (1947). *Historia General del Arte* (Vol. Tomo I). Francia: Arístides Quillet.
- Chrobak, R. (2017). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico. *Archivos de Ciencias de la Educación*, 11, (12).
- Dixon, L. (1996.): *Vigotsky in the classroom*. New York, Estados Unidos
- EDULLAB. (2019). *Guía para la producción y uso de materiales didácticos*. Tenerife, España: Universidad de La Laguna.
- Efland, A. (2004). *Arte y cognición. La integración de las artes visuales al currículo*. Barcelona, España: Editorial Octaedro S.L.
- Ertmer, P. A. y. Newby T., J. (1993). Conductismo, cognitivismo y constructivismo: una comparación de los aspectos críticos desde la perspectiva del diseño de instrucción: *Performance Improvement Quarterly*. 6(4), 50-72. Recuperado

de:<https://www.galileo.edu/wp-content/blogs.dir/4/files/2011/05/1.->

[ConductismoCognositivismo-y-Constructivismo.pdf](#) [Consulta 13 de feb. 2020]

Eisner, E. (2002). *La escuela que necesitamos, ensayos personales*. Argentina, Buenos Aires: Amorrortu.

Eisner, E. (2011). *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. Barcelona, España: Editorial Paidós.

Feijoo, R. M. (2006). *La guía didáctica, un material educativo para promover el aprendizaje autónomo. Evaluación y mejoramiento de su calidad en la modalidad abierta y a distancia de la UTPL*. Ecuador: Universidad Técnica Particular de Loja, UTPL.

Fernández Aráuz A. (2015). *“Evolución de los indicadores de la Educación Técnica Profesional en Costa Rica en el periodo 2000-2014”*. Dirección de Recursos Tecnológicos en Educación, Departamento de Gestión y Producción de Recursos Tecnológicos. San José, Costa Rica.

García H., I., de las Mercedes de la Cruz Blanco, G. (3 de 6 de 2014). *Las guías didácticas: recursos necesarios para el aprendizaje autónomo*. *EduMeCentro*, 162-175.

Garretón-Dávila, N. (2004). *Mitos y Leyendas de Los Pueblos Precolombinos*. (Tesis de pregrado). Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo.

- González S., V. H., Hernández, J. A., López Á., G. d., & Martínez E., R. (21 de febrero de 2019). *Educación Formal, No formal e Informal: categorías polisémicas para una realidad heterogénea y cambiante*. Recuperado el 02 de mayo de 2020, de ResearchGate: <https://www.researchgate.net/publication/331247156>
- Gutiérrez, F. y Prieto, D. (1993). ¿Qué significa aprender? *Revista Latinoamericana de Comunicación*: Ecuador, 47, 4-10.
- Granados H., P. (2017). Galería de ilustraciones: el arte a través del agua. *Tesis de grado*. Universidad de Granada.
- Green, M. (2018). *La Creatividad y La Autoexpresión Artística como Herramientas de Mejora de Las Habilidades Sociales y Autoestima en Los Niños y las Niñas*. Universidad de Cádiz.
- Hart, C. (2007). *Simplified anatomy for the comic book artist*. New York: Watson-Guption Publications.
- Hernández S., R., Fernández C. , C., y Baptista L., M. (2014). *Metodología de la investigación* (Sexta ed.). México D.F., México.
- La Prova, A. (2017). *La Práctica del Aprendizaje Cooperativo*. Trento, Italia: Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

López-Brea, L. G. (2016). “*SÍNTESIS REFLEXIVA DEL MÁSTER: CONSTRUYENDO EDUCACIÓN*”. España: Universidad de Cádiz.

Marenales, E. (1995). Educación formal, no formal e informal. Editorial Aula, 5.

Marenales, E. (2018). Educación formal, no formal e informal. *Temas para maestros*, 1-9.

Mareovich, F., Taverna, A., & Peralta, O. (4 de febrero de 2016). Enseñando palabras mediante libros ilustrados: El aprendizaje temprano de enseñando palabras mediante libros ilustrados: El aprendizaje temprano de. *in Interdisciplinaria*, 89-107.

Martínez, L. G. (2017). Desarrollo Cognitivo y Educación Formal. Análisis a Partir de La Propuesta de L.S. Vygotsky. Bogotá: Universitas Philosophica.

Martínez, L. G. (2017). Desarrollo Cognitivo y Educación Formal. *Universitas Philosophica*, 1.

Martínez O., W., Martínez C., J. y Esquivel G., I. (2014). Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: origen, sustento e implicaciones. ResearchGate, 143-151.

Méndez B., A., Rivas D., A., Del Toro Borrego, M. (2007). *Entornos virtuales de enseñanza aprendizaje*. La Habana, Cuba: Editorial Universitaria.

- Mimenza, O.C. (s.f). Recuperado el 30 de mayo de 2020, de Psicología y mente.  
Recuperado de <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-cognitiva-jerome-bruner>.
- Ministerio de Educación. Unidad de Currículum y Evaluación del Ministerio de Educación. (2019.). *Metodología de aprendizaje basado en proyectos*. Chile.
- Moreno A., A., Sánchez L., G., & Beltrán M., R. (2019). *Desarrollo del emprendimiento en los estudiantes de ingeniería mediante aprendizaje basado en proyectos*. México: Escuela Superior de Ciudad Sahagún.
- Nodelman, P. (1998). *Words about pictures*. Athens: university of Georgia Press.
- Núñez A., B., Silva P., D. F., & García S., S. E. (junio de 2020). Los caminos desviados de la educación: Alternativas pedagógicas como crítica a la educación formal. *I+D Revista de Investigaciones*, 18-27.
- Orozco, M. (2016). *"Vida y obra de un personaje de fantasía. Manual de creación de personaje de fantasía"*. Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Comunicación y Lenguaje. Bogotá.
- Ortiz G., D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia: colección de Filosofía de la Educación*, 19 (2), pp. 93-110.

- Parreño, C. M. (2019). El constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 25-28.
- Planes, V., & Palau, P. (2014). La interpretación de una obra de arte como estrategia de aprendizaje. *Fórum de Recerca*, 307-336(19).
- Pérez C., R. A. (2009). *El Constructivismo En Los Espacios Educativos* (I ed.). San José, Costa Rica: Editorama, S.A.
- Redine. (2019). *Conference Proceedings EDUNOVATIC 2019*. Madrid: Redine.
- Rodríguez Hoyos, Paula. (2017). "Creación literaria y arquetipos: aproximación al personaje de la fantasía". Universidad de Sevilla del Siglo XXI.
- Rudlin, J., & Crick, O. (2001). *Commedia dell'Arte*. New York: Routledge.
- Sacristán, J. G. (1991). *El curriculum: una reflexión sobre la práctica*. Madrid: Ediciones Morata.
- Sáez, M. R. (10 de julio de 2018). *La Educación Constructivista en La Era Digital*. Recuperado el 23 de abril de 2020, de Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA): [www.tecnologia-ciencia-educacion.com](http://www.tecnologia-ciencia-educacion.com)
- Sandoval, L. A. (2017). El aprendizaje por proyectos: una experiencia pedagógica para la construcción de espacios de aprendizaje dentro y fuera del aula. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 1(XII), 51 - 68.

- Sánchez, L. C. (03 de 12 de 2015). Desarrollo de guías didácticas con herramientas colaborativas para cursos de bibliotecología y ciencias de la información. *Revista e-bci UCR*, 5(1), 1-19.
- Soto, I. R. (2016). *Aprendizaje significativo a través de resolución de problemas*. Saarbrücken, Alemania: Editorial Académica Española.
- Schunk, D. H. (2012). *Teorías del Aprendizaje* (Sexta ed.). Naucalpan, Juárez, México.
- Tortosa Y., M. T., & Álvarez Teruel, J. D. (2016). *Álbumes ilustrados, libros de imágenes y cómic silente para estimular el lenguaje*. España: Universidad de Alicante.
- Vargas L., C., & Isabel Jiménez Sánchez, S. (julio de 2013). Constructivismo en los Procesos de Educación en Línea. *Revista Ensayos Pedagógicos*, 2(VIII).
- Venegas, A. (2002). *Las artes plásticas en la educación artística y estética infantil*. México: Editorial Paidós.
- Zamora P., T. (2017). *Los Recursos Didácticos en La Educación a Distancia*. San José: EUNED.

## **Anexos**

### **Anexo 1: Planeamiento del proyecto del libro ilustrado.**

U.A 1, C.A. 1, U.A 2, C.A. 1, C.A 2, U.A 3, C.A. 1, U.A 4, C.A. 1, U.A. 5, C.A. 1, U.A. 7, C.A. 1, U.A. 8, C.A. 1, U.A. 9, C.A. 1

### **Metodología**

Al principio del taller se realizará una prueba de diagnóstico que permitirá medir las habilidades de dibujo de cada estudiante, primero sin referencia alguna. Luego, haciendo una copia de una referente visual. Siguiendo, el estudiante deberá de dibujar diferentes vistas de un modelo frontal como lo es la parte de atrás, medio lado y de tres cuartos. Por último, deberá dibujar un personaje nuevo a partir de tomar algunos rasgos del modelo de referencia.

Una vez finalizado el diagnóstico, se definirá las áreas de dibujo que deberán reforzarse por individual con cada estudiante y si la metodología deberá ajustarse o variar considerablemente para todos o para algunos estudiantes, dando así un enfoque de un proceso de enseñanza individualizado.

También se realizará un cuestionario el cual tiene como objetivo determinar cuáles son o fueron las series de animación favoritas de los estudiantes, con cuáles personajes



se identifican y los intereses de ellos por un área determinada de dibujo o técnica específica como lo es el manga o la anatomía simplificada u otra.

Cada lección es práctica y es de carácter acumulativo y cuenta con ejercicios individuales, grupales o ambos poniendo en práctica el aprendizaje significativo, el aprendizaje basado en proyecto, el aprendizaje colaborativo y la metodología del aula invertida. En cada lección se dará primeramente la teoría respectiva, luego se realizarán ejercicios de calentamiento de dibujo previo al tema principal de dibujo y posteriormente entrar al tema del acabado final. Para terminar con cada lección se asignará una pequeña tarea que adelantará parte de la siguiente. Asimismo, para dar seguimiento a la clase y para que las y los estudiantes puedan descargar recursos en línea se utilizarán la plataforma Schoology además de otros recursos en plataformas como Genially, Flipgrid y una propia aplicación web diseñada específicamente diseñada para este proyecto.

Cada estudiante deberá de tener un diario de clase en donde documente sus aprendizajes y un portafolio en donde guarde cada uno de sus trabajos a manera de registro visual. Igualmente, sus propios trabajos deberán de guardar todas las copias dadas en clase anexándolas a su registro. Los recursos anteriores servirán como un producto de narrativa visual del curso. Este producto tiene como fin documentar y sistematizar el aprendizaje del curso.

## **Conceptual**

### **Creación de historia**

1. Adaptación
2. Lluvia de ideas
3. Mapas mentales
4. Círculos concéntricos de relación Viaje del Héroe
5. Arco narrativo
6. Verosimilitud
7. Libro ilustrado

### **Creación del personaje**

1. El personaje
2. Arquetipos.
3. Hoja de perfil del personaje
4. Jerarquía de personajes

### **Ilustración**

1. Comunicación Visual
2. Lenguaje Visual
3. El Canon
4. Hojas "turnaround"
5. Hoja de modelo
6. Anatomía Simplificada
7. Súper Deformado

8. Gramática Visual
9. Composición de escena
10. Perspectiva
11. Líneas de velocidad y de expresión
12. Color
13. Efectos de iluminación
14. Sombreado por Capas
15. Entintado

### **Diseño Editorial**

1. Tipografía
2. Diseño de portada, contraportada y lomo
3. Principio de retícula
4. Diseño de página
5. Diseño de logotipo
6. Difusión y auto-publicación

### **Temas de dibujo**

1. Ojos, boca, nariz y orejas
2. Distintos tipos de caras y expresiones
3. Manos, distintos tipos de peinados
4. Distintos tipos de cuerpos y expresión corporal

5. Cuerpo entero, ropa y accesorios
6. Perspectiva
7. Fondo paisajes y urbanos
8. Fondos interiores
9. Dibujos animales armas
10. Dibujos de carros y medios de transportes
11. Dibujos de castillos
12. Dibujos de animales y monstruos

**Nota.** No se pretende que el estudiante domine todo los temas sobre los dibujos, pero si se les dan los recursos por medio de referentes y vídeo tutoriales para que aprenden a realizar aquellos que únicamente necesiten dentro de su historia. Los subtemas si se ven de forma significativa según el orden de la metodología y son temas integrados al currículo de de 10 año del énfasis de publicidad y de los años anteriores.

## Cronograma

Sesión	Conceptual	Metodológico	Recursos Didácticos
01		<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Llenar instrumentos y realizar dibujos de diagnóstico, además de explicar cómo se desarrollará el proyecto mediante una presentación por Genailly.</p> <p>02. Se enseñará a las y los estudiantes a cómo entrar y utilizar la plataforma educativa Schoology, para ver y descargar diferentes recursos. (Todos los vídeos aquí enumerados están en la plataforma Schoology según cada sesión)</p> <p><b>Vídeo 01</b></p> <p>La creación de historias por medio de ideas creativas</p>	<p>01. Genially</p> <p>02. Schoology</p>
02	<p><b>Creación de historia</b></p> <p>Adaptación</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Mapas mentales</p>	<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Creación de grupos de trabajo para la elaboración del proyecto.</p> <p>02. Dinámica de creación de historias por medio de la creación colectiva</p> <p>03. Dinámica de la creación de historias por medio del "método ocurrente"</p>	<p>01. Dinámica para la creación colectiva de historias</p> <p>02. Hoja "Método ocurrente"</p> <p>03. Hoja de resumen de conceptos</p>

	<p>Círculos concéntricos de relación</p>	<p>04. Mediación en el desarrollo del trabajo de las personas participantes</p> <p>05. Toma de fotografías y documentación</p> <p>06. Se les enseña a las y los educandos el formato de lo que será el libro ilustrado</p> <p>07. Iniciar historia de cada grupo</p> <p><b>Especificaciones</b></p> <p>01. De formato de libro ilustrado:</p> <p>a) Diseño de portada</p> <p>b) Autores (as) (Nombres, fotos o avatares).</p> <p>c) Índice de capítulos (si fuera el caso)</p> <p>d) Sinopsis</p> <p>e) Relato (este deberá de contar con un mínimo de cinco ilustraciones a parte de la portada y contraportada)</p> <p>f) Diseño de contraportada</p> <p>g) Diseño de lomo</p> <p>h) Vídeo publicitario tomando como referencia la sinopsis</p> <p><b>Vídeo 02</b></p> <p>El análisis de la historia y el argumento de animes famosos.</p>	<p>04. Schoology</p>
--	--	--	----------------------

		<p><b>Vídeo 03</b></p> <p>Vídeo tutorial para la creación de guión para historietas, animados y cuentos de fantasía</p>	
<b>03</b>	<p><b>Creación de historia</b></p> <p>Viaje del Héroe</p> <p>Arco narrativo</p> <p>Verosimilitud</p>	<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Dinámica viaje del héroe</p> <p>02. Adelantar historia por grupos</p> <p>03. Mediación en el desarrollo del trabajo de los estudiantes</p> <p><b>Vídeo 04</b></p> <p>Vídeo tutorial sobre los distintos arquetipos y su relación visual y psicológica</p>	<p>01. Materiales para la dinámica del viaje del héroe</p> <p>02. Genially</p> <p>03. Schoology</p>
<b>04</b>	<p><b>El Personaje</b></p> <p>El personaje y arquetipos.</p> <p>Hoja de perfil del personaje y</p> <p>hoja de jerarquía de personaje</p>	<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Ver y realizar análisis de la película "Beowulf" 2007 De Robert Zemeckis</p> <p>02. Continuación con la creación de la historia</p> <p>03. Creación de la sinopsis de la historia</p> <p>04. Empezar con el llenado de la hoja de los personajes (anexos)</p> <p>05. Exposición de la historia de cada subgrupo a los compañeros y su retroalimentación por medio de la plataforma Flipgrid</p>	<p>01. Película</p> <p>02. Resumen de conceptos</p> <p>03. Hoja de los personajes</p> <p>04. Schoology</p> <p>05. Flipgrid</p>

		<p><b>Vídeo 05</b></p> <p>Tutorial de cómo dibujar por medio de estructuras geométricas</p> <p><b>Vídeo 06</b></p> <p>Tutorial de dibujo en ojos, boca, nariz, orejas, cara, cuerpo y el súper deformado.</p>	
<b>05</b>	<p><b>Ilustración</b></p> <p>Anatomía simplificada, el súper deformado SD y la gramática visual.</p>	<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Creación de personajes por medio de la aplicación Allan Arte Visual</p> <p>02. Creación de bocetos de personajes</p> <p>03. Ejemplo práctico de la creación de personajes, dibujado a mano alzada</p> <p>04. Mediación en el desarrollo del trabajo de los estudiantes</p> <p>05. Mostrar libros de referentes de personajes para las y los estudiantes</p> <p>06. (Tarea) Exposición y retroalimentación de las y los personajes de cada subgrupo mediante la plataforma Flipgrid</p> <p><b>Vídeo 07</b></p> <p>Tutorial de cómo dibujar distintos tipos de vestimenta y accesorios.</p> <p><b>Vídeo 08</b></p>	<p>01. Aplicación web Allan Arte Visual</p> <p>02. Schoology</p> <p>03. Referentes visuales para estudiantes</p> <p>04. Flipgrid</p>



		<p>Tutorial sobre cómo dibujar distintos tipos de armas y medios de transportes</p> <p><b>Vídeo 09</b></p> <p>Sobre la vectorización en ilustraciones</p>	
<b>06</b>	<p><b>Ilustración</b></p> <p>El canon, Hojas "turnaround" y la hoja de modelo.</p>	<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Ejemplo práctico realizado a mano alzada con clase para los estudiantes</p> <p>02. Dibujo de los bocetos por parte de los estudiantes</p> <p>03. Mediación en el desarrollo del trabajo de los estudiantes</p> <p>04. Mostrar libros de referentes de personajes para los estudiantes</p> <p><b>Especificaciones</b></p> <p>Se enseñará tres tipos de cánones: El de dos, cuatro y siete cabezas.</p> <p><b>Vídeo 10</b></p> <p>Tutorial de entintado en el dibujo y las líneas en el dibujo de acción.</p> <p><b>Vídeo 11</b></p> <p>Tutorial sobre los diferentes tipos de planos del cine aplicados a la ilustración.</p> <p><b>Vídeo 12</b></p>	<p>01.Referentes visuales para estudiantes</p> <p>02. Schoology</p>

		Tutorial sobre la expresión corporal en los personajes de ficción.	
<b>07</b>	<b>Ilustración</b> Líneas de velocidad y de expresión, el color y sombreado por capas	<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Presentación de ejemplo en la aplicación de líneas de expresión a partir de mangas que les gustan a los estudiantes.</p> <p>02. Dibujo de los bocetos por parte de las y los estudiantes</p> <p>03. Definición de línea y acabado de imagen</p> <p>04. Empezar con ilustración digital de las y los educandos</p> <p>05. Mediación en el desarrollo del trabajo las personas participantes</p> <p>06. Bocetos de escenas y escogencia de gama de colores</p> <p><b>Vídeo 13</b></p> <p>Tutorial de cómo dominar y entender los diferentes tipos de perspectiva.</p> <p><b>Vídeo 14</b></p> <p>Tutorial sobre cómo dibujar distintos paisajes exteriores, rurales y urbanos.</p> <p><b>Vídeo 15</b></p> <p>Tutorial sobre el dibujo de fondos interiores</p>	<p>01. Genially</p> <p>02. Mangas de los animes favoritos por los estudiantes</p> <p>03. Schoology</p>

		<p><b>Vídeo 16</b></p> <p>Tutorial sobre los distintos tipos de composición para la ilustración, desde ejemplos de pinturas clásicas.</p>	
<b>08</b>	<p><b>Ilustración</b></p> <p>Efectos de iluminación y perspectiva</p>	<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Continuar con ilustración digital de estudiantes</p> <p>02. Mediación en el desarrollo del trabajo de las y los estudiantes</p> <p>03. Culminación de las ilustraciones del libro y su respectiva socialización mediante la plataforma Flipgrid</p> <p><b>Vídeo 17</b></p> <p>Tutorial de la tipografía en el diseño editorial</p> <p><b>Vídeo 18</b></p> <p>Explicativo de la creación de portadas y contraportadas de cómics y libros ilustrados</p> <p><b>Vídeo 19</b></p> <p>Tutorial para la creación de castillos, animales y monstruos</p>	<p>01. Schoology</p> <p>02. Flipgrid</p>
<b>09</b>	<p><b>Diseño editorial</b></p> <p>Diseño de portada y</p>	<p><b>Actividades</b> 01.</p> <p>Elaboración de bocetos por los estudiantes de la portada y contraportada</p> <p>01. Repaso al principio de retícula</p>	<p>01. Schoology</p>

	<p>contraportada. Principio de retícula.</p>	<p>02. Mediación en el desarrollo del trabajo de las y los educandos</p> <p><b>Vídeo 20</b></p> <p>Tutorial de creación de logotipo</p> <p><b>Vídeo 21</b></p> <p>Referencia para la creación del vídeo publicitario del libro ilustrado</p>	
<b>10</b>	<b>Vídeo publicitario</b>	<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Mediación en el desarrollo del trabajo de las y los estudiantes</p> <p>02. Empezar vectorización de portada, contraportada y lomo</p> <p>03. Socialización de bocetos de portada, contraportada y lomo en clases</p> <p><b>Vídeo 22</b></p> <p>Tutorial sobre la edición de audio en Audacity y editores de vídeo gratuitos</p>	01. Schoology
<b>11</b>	<b>Vídeo publicitario</b>	<p><b>Actividades</b></p> <p>01. Mediación en el desarrollo del trabajo de las y los estudiantes</p>	

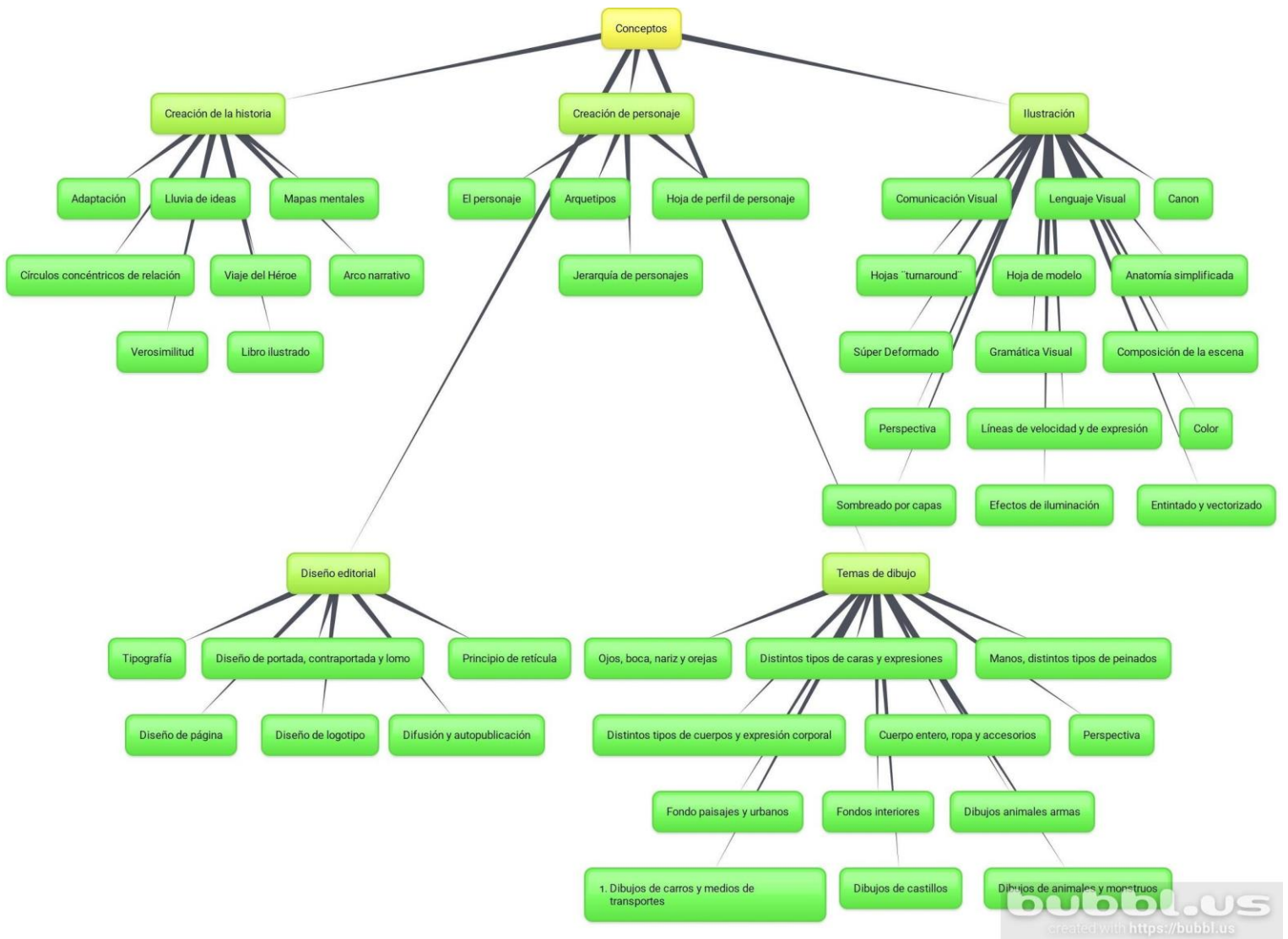
		<p><b>Vídeo 23</b></p> <p>Tutorial sobre la auto publicación y la difusión en redes sociales.</p>	
<b>12</b>	<b>Presentación de trabajo final</b>	<p><b>Actividades:</b></p> <p>Presentación del proyecto final en clase mediante la plataforma Flipgrid</p>	01. Flipgrid

**Anexo 2. Mapa conceptual de temas de planeamiento del proyecto para la  
realización del libro ilustrado.**

U.A. 7, CA 3

**Figura 52**

*Mapa conceptual sobre los contenidos del proyecto (Creación de un libro ilustrado).*



*Nota.* El anterior mapa conceptual explica los temas de cada área a trabajar para el proyecto (Creación para un libro ilustrado) como lo es: La creación de la historia, la creación de personajes, ilustración, temas de dibujo y el diseño editorial. Fuente: Cepeda, A. (2019).

### Anexo 3. Dibujos de diagnóstico

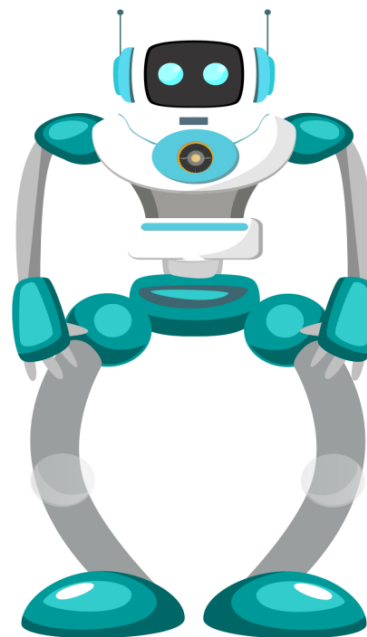
#### Metodología

Se proyectarán diferentes dibujos con los que el estudiante deberán realizar cuatro diferentes ejercicios para medir las capacidades de dibujar y crear personajes. Se durará por cada ejercicio 8 minutos con la posibilidad de ampliar este tiempo a los estudiantes que no hayan terminado dentro de ese tiempo a 7 minutos más. Es decir, a 15 minutos en total. Todas las imágenes han sido diseñadas mediante la aplicación Allan Arte Visual. [http://inochiteam.altervista.org/demo/avatarmaker\\_kiwin/](http://inochiteam.altervista.org/demo/avatarmaker_kiwin/)

1. **El primer dibujo.** En este los estudiantes debían realizarlo de la forma más parecida posible. U.A. 1, CA 4, U.A 10, CA 4.

#### Figura 53

*Imagen de dibujo de diagnóstico 1.*



Fuente: Cepeda, A. (2019).



2. **Segundo dibujo.** En este ejercicio se les pide a las y los estudiantes que realicen la vista lateral y trasera tomando como referencia la vista frontal de la imagen proyectada. U.A. 1, CA 4, U.A 10, CA 4.

### Figura 54

*Imagen de dibujo de diagnóstico 2.*



Fuente: Cepeda, A. (2019).

3. **Tercer dibujo.** Las personas participantes que deben realizar otras dos expresiones faciales a parte de la que ven en la imagen proyectada. U.A. 1, CA 4, U.A 10, CA 4.

## Figura 55

*Imagen de dibujo de diagnóstico 3.*

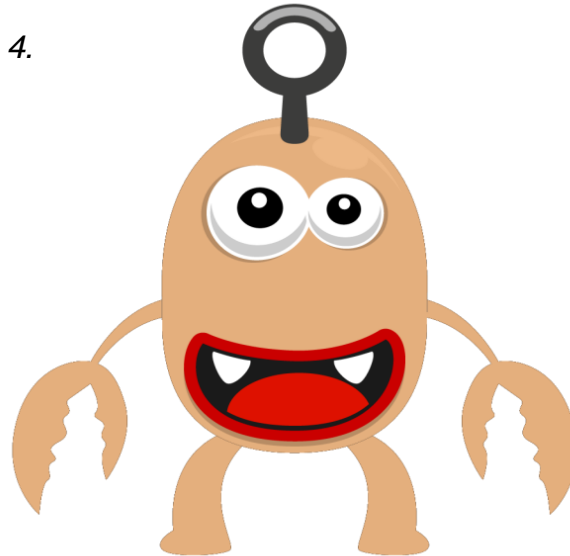


Fuente: Cepeda, A. (2019).

4. **Cuarto dibujo.** Las y los estudiantes deben realizar un dibujo diferente tomando en cuenta al menos uno de los elementos mostrados por la imagen proyectada. Es decir, harán un dibujo nuevo tomando como referencia las piernas, brazos, cabeza u otro elemento de la imagen proyectada. U.A. 1, CA 4, U.A 10, CA 4.

**Figura 56**

*Imagen de dibujo de diagnóstico 4.*



Fuente: Cepeda, A. (2019).

**Anexo 4. Encuesta.**

Responda de forma sincera cada una de las preguntas

1. ¿Cuáles son las problemáticas que cree usted, que son las más comunes en su colegio? U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---

2. ¿Usted ha sufrido de alguna de estas problemáticas? U.A. 7, C.A. 2

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

3. En caso de haber respondido afirmativamente, escribir en el siguiente espacio cuáles son: U.A. 7, C.A. 6, 2

---

---

---

---

---

4. En caso de sufrir una problemática diferente a las que usted cree que son comunes en su colegio, escríbala en el siguiente espacio: U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---

## **Anexo 5. Cuestionario a estudiantes previo al taller.**

Lea cuidadosamente y responda de forma breve pero precisa cada una de las siguientes preguntas.

1. ¿Cuál es o ha sido su anime o serie animada favorita? U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---

2. ¿Qué es lo que más le gusta de su anime o serie animada favorita? U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---

3. ¿Con cuál personaje se identifica más y por qué? U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---

4. ¿Describe la forma de ser de ese personaje? U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---

5. ¿Cuáles son las virtudes de ese personaje? U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---

6. ¿Cuáles son los defectos de ese personaje? U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---

7. ¿Ese personaje ha cambiado con el pasar del tiempo? U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---

---

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

8. En caso de haber cambiado, ¿Cuáles son esos rasgos o características? U.A. 7, C.A.

2

---

---

---

---

---

---

9. ¿Le gustaría la idea de construir un personaje basado en su personalidad? U.A. 7, C.A. 2

Sí \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

10. En caso de que no ¿Qué personalidad le gustaría que tuviera? U.A. 7, C.A. 2

---

---

---

---

---



**Anexo 6: Diario de campo.**

U.A 1, C.A. 2, C.A. 4

Fecha: \_\_\_\_\_

Hora: \_\_\_\_\_

Docente a cargo:

\_\_\_\_\_

**Objetivos del día:**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Tareas por realizar. U.A. 1, C.A. 4, U.A. 4 C.A. 4

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_

8. \_\_\_\_\_

Total, de tareas realizadas. U.A. 1, C.A. 4, U.A. 4 C.A.4

\_\_\_\_\_

Total, de tareas no realizadas. U.A. 1, C.A. 4, U.A. 4 C.A.4

\_\_\_\_\_

¿Por qué no se pudieron realizar o se decidió no hacer?

U.A. 1, C.A. 4, U.A. 4 C.A. 4

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Descripción de la clase. U.A. 1, C.A. 4, U.A. 4 C.A. 4

---

---

---

---

---

---

Interpretación de acontecimientos. U.A. 1, C.A. 4, U.A. 4 C.A. 4

---

---

---

---

Conclusiones. U.A. 1, C.A. 4, U.A. 4 C.A. 4

---

---

---

---

---

Calificación personal de percepción de la clase. U.A. 1, C.A. 4, U.A. 4 C.A. 4

---

## **Anexo 7. Entrevista a estudiantes (final).**

U.A. 1, U.A. 4, U.A. 7, U.A.9, U.A. 10, C.A. 1, C. A. 4.

### **Metodología**

La siguiente entrevista es estructurada y se aplicará a los mismos 5 estudiantes de la vez anterior grabándolos de forma audiovisual en conformidad a las disposiciones legales para los menores de edad.

1. ¿Qué fue lo más importante que aprendió durante el taller? U.A 1, C.A. 4, U.A 4, C.A. 1
2. ¿Usted logró expresarse a través de alguno de los personajes o a través de la trama general? U.A. 7, C.A. 4, U.A 9, C.A. 4
3. ¿Qué fue lo que más le gustó del taller? U.A 1, C.A. 4, U.A 4, C.A. 1
4. ¿Qué mejoraría usted del anterior taller? U.A 1, C.A. 4, U.A 4, C.A. 1
5. ¿Qué nota daría usted del 1 al 10 (siendo 10 la nota más alta) el anterior taller sobre creación de un libro ilustrado (personajes e historia)? U.A. 7, C.A. 4, U.A 9, C.A. 4, U.A. 10, C.A. 4

## **Anexo 8. Bases para la creación de la historia.**

U.A. 7, CA 2, U.A. 8, CA 2, U.A. 9, CA 2, U.A. 10, CA 2

### **1. La historia podríamos resumir en tres partes**

- Introducción= Salida
- Desarrollo= Iniciación
- Conclusión= Regreso

### **2. Consejo para empezar a escribir la historia**

Primero se recomienda hacer unos ejercicios de enunciar todas las cosas que no le gustan de una película y porqué. También argumentar cómo las cambiaría. Esto al menos con unas dos películas.

### **3. Empezar la sinopsis con**

- Érase una vez...
- Todos los días...
- Pero de repente un día...
- Y por lo tanto nuestro personaje...
- Y entonces...
- Hasta que finalmente...

Preguntas importantes que deben ser respondidas en el capítulo I o Salida.

- Qué, Cómo
- Cuándo, Dónde
- Quiénes, Porqué
- Para qué

#### **4. Consejos para la historia en general**

- El final y principio deben ser impactante
- Lo primero que se define es el final
- El final debe dejar un mensaje claro
- Hay una problemática que es el eje del que se mueve la historia
- Existe un evento traumático que cambia el giro de la trama
- Existe una problemática que es en la que gira la trama principal. Siempre hay algo importante en juego

#### **5. Consejos sobre el protagonista y antagonista**

- El o la protagonista y el villano deben estar bien definidos
- El o la antagonista debe ser fuerte y representar una verdadera amenaza para el protagonista y alejarlo de su objetivo
- Las y los personajes sufren una transformación en el proceso
- Las casualidades deben utilizarse para que el protagonista entre en aprietos, no para salvarlo o para que le salgan las cosas bien
- El personaje debe ser puesto en situaciones difíciles

- La o el protagonista debe sobresalir por su esfuerzo, no por su mérito
- Cada personaje debe de contar con virtudes (cosas buenas), vicios (cosas malas), cosas que le gustan y que no le gustan. Se debe describir físicamente, su forma de vestir y a nivel psicológico, aquellas características que sobresalen en su personalidad y le definen.

### **Consejos finales generales**

- Se debe enfocar y utilizar solo lo necesario.
- No hay historias perfectas, solo sé creativo para unir las ideas.
- La primera idea es la que no sirve. Piénselo de nuevo.
- Cuando haya terminado de escribir. Reescribe.

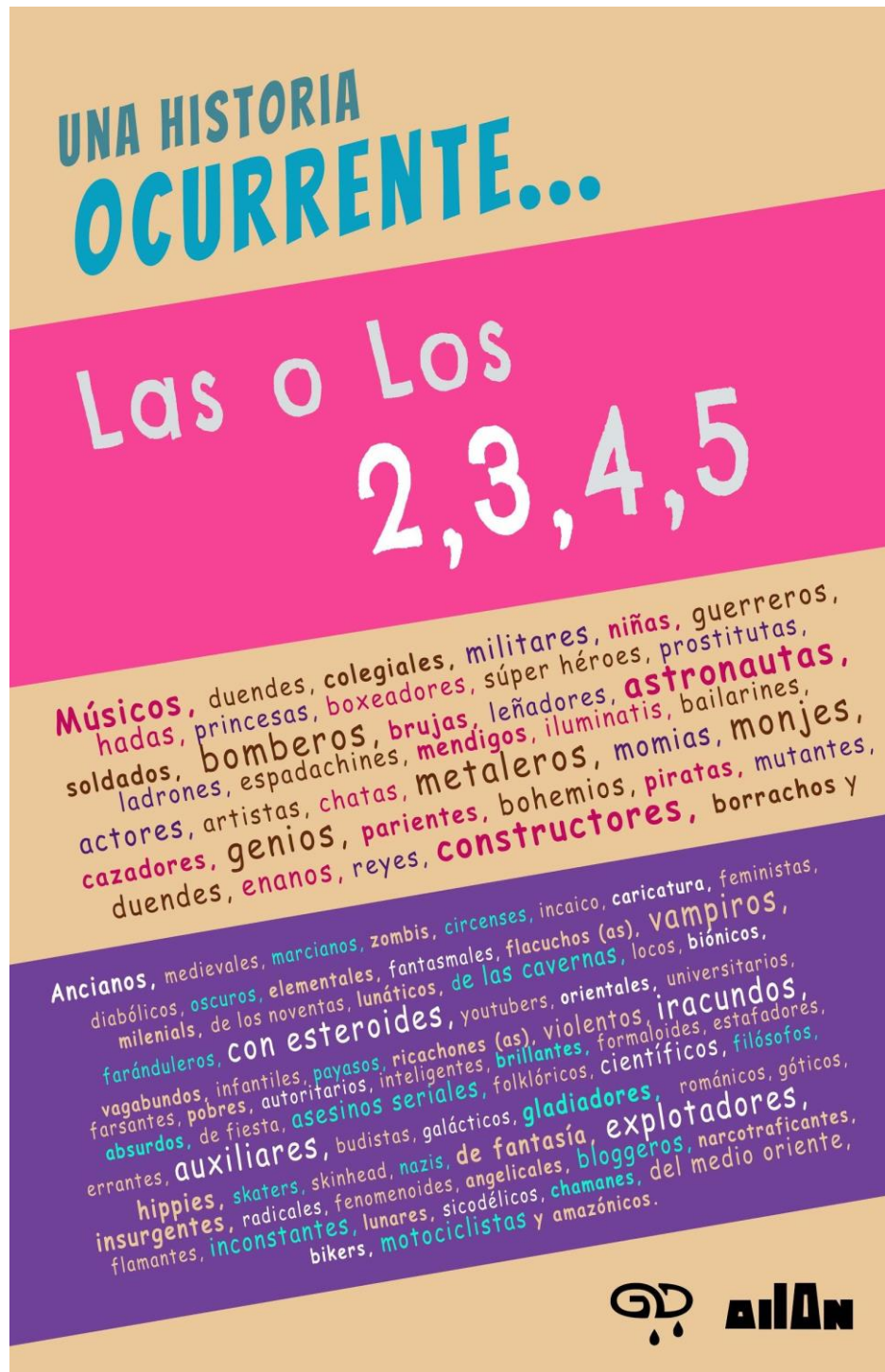
## Anexo 9. Una historia ocurrente.

U.A 7, CA 2, U.A. 8, CA 2, U.A. 9, CA 2, U.A. 10, CA 2

Figura 57

Recurso  
didáctico  
utilizado para  
creación de  
historias en la  
clase.

Fuente:  
Cepeda, A.  
(2019).



la



**Anexo 10. Sinopsis de la historia del libro ilustrado.**

U.A. 7, CA 2, U.A. 8, CA 2, U.A. 9, CA 2, U.A. 10, CA 2

**Érase una vez...**

---

---

---

---

---

**Todos los días...**

---

---

---

---

**Pero de repente un día...**

---

---

---

---

**Y por lo tanto nuestro personaje...**

---

---

---

---

**Y entonces...**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Hasta que finalmente...**





**Anexo 12. Cadena de acontecimientos para la creación de la historia del libro  
ilustrado.**

U.A. 7, CA 6. 2, U.A. 8, CA 7. 2, U.A. 9, CA 8. 2, U.A. 10, CA 9. 2

Resuma cada etapa de su historia según del formato adaptado del "Viaje del héroe"  
escrito por Joseph Campbell.



**1. Vida cotidiana**

Al principio se muestra al héroe en su día a día, con las tareas cotidianas que usualmente realiza en un día normal. Se muestra cómo es su relación con su familia, con los demás y con su entorno.

**Descripción**

---

---

---

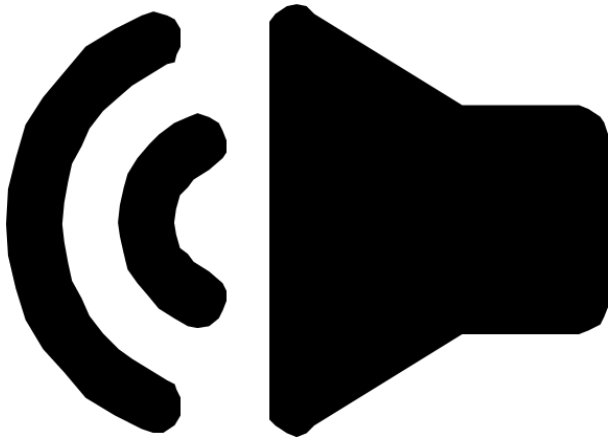
---

---

---

---

---



## 2. La llamada a la aventura

Al poco tiempo de presentar la historia debe existir un elemento que cambie por completo la cotidianeidad del protagonista, su entorno y la vida de sus iguales. El elemento que lo cambie por lo general es un problema o enemigo que se avecina. La amenaza es latente y sobrepasa por mucho al personaje.

### Descripción

---

---

---

---

---

---

---

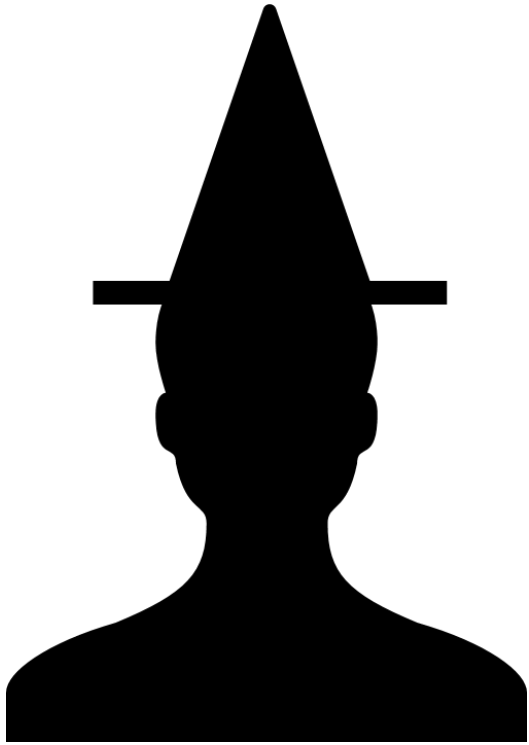
---

---

---

---





#### 4. Encuentro con el maestro

El protagonista conoce a alguien que va a ser su mentor, guía, consejero o maestro y de alguna forma se encarga de hacer que el protagonista vea la amenaza real y acepte la importancia de aceptar la misión. Por lo general el héroe, posee un don, talento, arma o actitud que lo diferencia del resto con la cual el maestro, guía... le convence que solo él, puede darles un giro a los acontecimientos.

#### Descripción

---

---

---

---

---

---

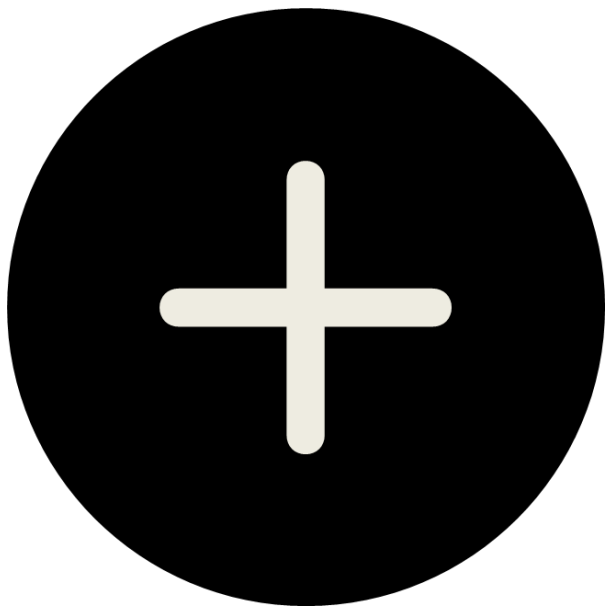
---

---

---

---





## 5. Aceptación del llamado o a la aventura

El protagonista se da cuenta o empieza a creer en su potencial y se compromete con una causa a pesar del peligro inminente. El héroe emprende el viaje, generalmente de manera abrupta, poco planificada y con poco o nada de equipaje.

### Descripción

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## 6. Acercamiento o pasos hacia su misión

El héroe comienza a dar un paso en el cambio de personalidad, muestra valentía, coraje y confianza en sí mismo. Hay acontecimientos que lo demuestran. El protagonista se enfrenta a un primer obstáculo del que puede salir victorioso y se rectifica su llamado o, por el contrario, que no logre

vencer tal dificultad y lo sobrepase y fracase por lo que su perseverancia empieza a ponerse a prueba, pero el proceso le da fortaleza, y aprende aptitudes, conocimientos, técnicas y estrategias que le ayudarán más adelante en la batalla final o suceso definitivo. En este punto también puede dudar sobre si es apto o no para la misión.

### Descripción

---

---

---

---

---





## 8. La mujer como tentación

Este personaje puede ser el antagonista principal del héroe o una distracción en el camino. Si en vez de héroe tenemos una heroína, simplemente los roles se invierten. Por lo general es una tentación de naturaleza física y sexual.

### Descripción

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



### 9. Prueba suprema final

Es la hora del clímax, el punto más alto e importante, cuando el héroe combate al mayor reto de todos, para el que, a lo mejor sin saberlo, se ha estado preparando durante todo el relato para esto. Es cuando echa mano de todo lo que ha aprendido, tiene a su disposición o sabe, de y se lo juega la vida, el todo o nada.

#### Descripción

---

---

---

---

---

---

---

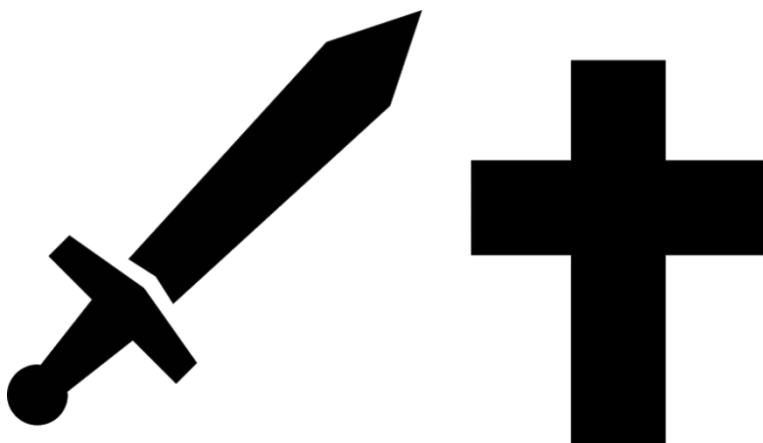
---

---

---







**12. El héroe como guerrero, tirano o redentor del mundo**

Después de la prueba final y de haber recibido una recompensa o no, el héroe

finalmente se convierte en un redentor, salvador del mundo o por el contrario, la trama da un giro oscuro y éste se convierte en aquello que odiaba o combatía.

**Descripción**

---

---

---

---

---

---

---

---







## Anexo 14. Perfil de los personajes principales y secundarios

U.A. 7, CA 2, U.A. 8, CA 2, U.A. 9, CA 2, U.A. 10, CA 2

**Nombre de personaje**

---

**Forma de ser (rasgos generales)**

---

---

---

---

---

**Virtudes**

---

---

---

---

---

**Defectos**

---

---

---

---

---

**Cosas que le gustas**

---

---

---

---

---

**Cosas que detesta**

---

---

---

---

---

## **Anexo 15. Hoja de perfil de los personajes principales y terciarios**

U.A. 7, CA 2, U.A. 8, CA 2, U.A. 9, CA 2, U.A. 10, CA 2

**Nombre de personaje**

---

**Forma de ser (rasgos generales)**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## **Anexo 16. Boceto de cara de personajes**

U.A.7, CA 2, U.A. 8, CA 2, U.A. 9, CA 2, U.A. 10, CA 2

**Anexo 17. Boceto de cuerpo entero de personajes "turnaround"**

U.A. 7, CA 2, U.A. 8, CA 2, U.A. 9, CA 2, U.A. 10, CA 2



**Anexo 18. Boceto de la portada y contraportada del libro**

U.A. 7, CA 2, U.A. 8, CA 2, U.A. 9, CA 2, U.A. 10, CA 2

### Anexo 19. Rubros de calificación: Historia U1

U.A. 3, CA 4, U.A. 7, CA 4, U.A. 9, CA 4

**27 pts./ Nombre de responsable de unidad** \_\_\_\_\_

Concepto	Observaciones	Puntaje	Nota obtenida
1. Adaptación y referentes (opcional)		3 ptos.	
2. Lluvia de Ideas		3 ptos.	
3. Mapas mentales		3 ptos.	
4. Círculos concéntricos de relación		3 ptos.	
5. Redacción de sinopsis		3 ptos.	
6. Jerarquización de personajes		3 ptos.	
7. Arco Narrativo de los personajes		3 ptos.	
8. Viaje del héroe (cadena de acontecimientos)		3 ptos.	
9. Verosimilitud		3 ptos.	

**Puntaje total de unidad obtenido:** \_\_\_\_\_

## Anexo 20. Rubros de calificación. Creación de Personajes U2

U.A. 3, CA 4, U.A. 7, CA 4, U.A. 9, CA 4, U.A. 10, CA 4

27 pts./ Nombre de responsable de unidad \_\_\_\_\_

Concepto	Observaciones	Puntaje	Nota obtenida
1. Referentes visuales		5 pts.	
2. Uso de arquetipos en la historia		5 pts.	
3. Bocetos Turnaround del personaje		5 pts.	
4. Hoja de modelo		5 pts.	
5. Bocetos de definición de personajes (proceso)		5 pts.	

Puntaje total de unidad obtenido: \_\_\_\_\_

### Anexo 21. Rubros de calificación: Ilustración U3

U.A. 3, CA 4, U.A. 7, CA 4, U.A. 9, CA 4, U.A. 10, CA 4

**27 pts./ Nombre de responsable de unidad:** \_\_\_\_\_

Concepto	Observaciones	Puntaje	Nota obtenida
1. Búsqueda de referentes		3 pts.	
2. Bocetos de las ilustraciones		3 pts.	
3. Perspectiva: Punto de fuga, atmósfera y línea de horizonte		3 pts.	
4. Teoría y psicología del color aplicada (combinación y proporción de color)		3 pts.	
5. Utilización y definición de clave tonal		3 pts.	
6. Líneas de velocidad y expresión		3 pts.	
7. Variedad de texturas		3 pts.	
8. Sombreado por capas		3 pts.	
9. Efectos de iluminación		3 pts.	

**Puntaje total de unidad obtenido:** \_\_\_\_\_

## Anexo 22. Rubros de calificación. Diseño Editorial U4

U.A. 3, CA 4, U.A. 7, CA 4, U.A. 9, CA 4, U.A. 10, CA 4

27 pts./ Nombre de responsable de unidad: \_\_\_\_\_

Concepto	Observaciones	Puntaje	Nota obtenida
1. Boceto e ilustración de portada		4 pts.	
2. Boceto e ilustración de contraportada		4 pts.	
3. Logotipo de libro		5 pts.	
4. Utilización de recursos como tipografía, pie de página, encabezado y número de página		4 pts.	
5. Diagramación y optimización para web. Se incluirá la imagen, avatar o íconos que mejor representen a los autores, así como los bocetos de las ilustraciones y personajes		4 pts.	

Puntaje total de unidad obtenido: \_\_\_\_\_

## Anexo 23. Imagen de portada de la Guía Didáctica

Figura 58

*Borrador de la imagen de portada y contraportada de la guía didáctica,*



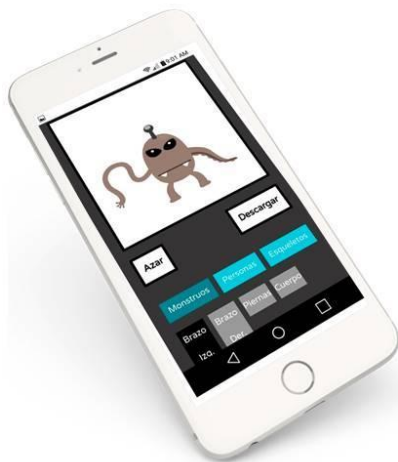
Fuente: Cepeda, A. (2020).

## Anexo 24. Imagen de la versión final de la aplicación web

U.A. 8, CA 3

### Figura 59

*Ejemplo de la vista de la aplicación Allan Arte Visual en distintos dispositivos.*



## Aplicación Para la Creación de Personajes

**Aplicación Adaptable a  
dispositivos móviles**

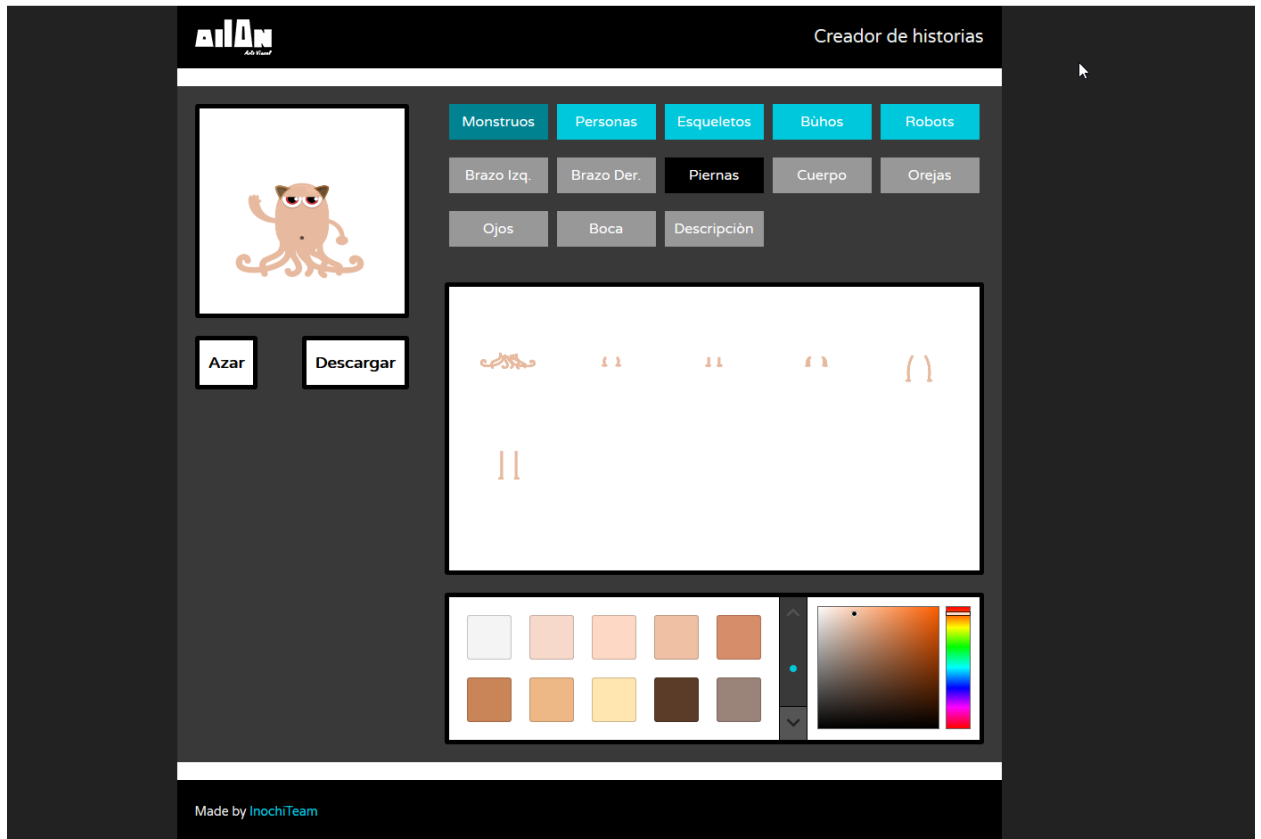
Su importancia está  
en la facilidad de crear personajes  
diferentes de forma rápida y sencilla

Creado en  
colaboración con

 InochiTeam

**Figura 60**

*Ejemplo de la vista de la aplicación creador de Avatar Allan Arte Visual.*



Fuente: Cepeda, A. (2019).



**Anexo 25. Imagen de captura del Aula virtual utilizada en clase.**

U.A 2, C.A 2, C.A. 3, U.A. 6, C.A. 2, C.A. 3, U.A. 8, CA 3

**Figura 61**

*Captura del entorno de aprendizaje utilizado en clase para llevar a cabo el proyecto.*



The screenshot displays the Schoology user interface. At the top, a blue navigation bar contains the Schoology logo, menu items for 'UPGRADE', 'CURSOS', 'GRUPOS', and 'RECURSOS', search and notification icons, and the user's name 'Allan Alexander'. Below the navigation bar is a yellow banner with the text: 'Verificar su cuenta para que sus alumnos puedan unirse a usted en Schoology.' The main content area is divided into two sections. The left section, titled 'ACTIVIDAD RECIENTE', features a 'Publicar' menu with options for 'Actualización', 'Tarea', and 'Evento'. It shows a recent post from 'Schoology' with a welcome message and links to a blog and help guide. Below this is a 'Personaliza tu perfil' section with a profile picture placeholder and options to 'Cargue una foto', 'Edita tu perfil', and 'Ve tu perfil'. The right section, titled 'ACTIVIDADES PRÓXIMAS', shows a calendar view of upcoming activities. The activities are listed as follows:

Fecha	Actividad	Horario
DOMINGO, 14 FEBRERO, 2021	Semana 01	11:59 pm
DOMINGO, 21 FEBRERO, 2021	Semana 02	11:59 pm
	Semana 03	11:59 pm
DOMINGO, 7 MARZO, 2021	Semana 04	11:59 pm
	Semana 05	11:59 pm
DOMINGO, 28 MARZO, 2021	Semana 06	11:59 pm
	Semana 07	11:59 pm
DOMINGO, 4 ABRIL, 2021	Sesión 08	11:59 pm

Fuente: Cepeda, A. (2019).

**Anexo 26. Libros ilustrados de referencia para los estudiantes en clase.**

U.A. 7, C.A. 3, U.A. 8, CA 3, U.A. 9, C.A. 3, U.A. 10, C.A. 3

**Figura 62**

*Imágenes del libro ilustrado utilizado en clase como ejemplo para los estudiantes.*





Fuente: Cepeda, A. (2019).

**Figura 63**

*Imagen de referencia para los estudiantes de cómo realizar una portada de su libro ilustrado.*



Fuente: Cepeda, A. (2019).

**Anexo 27. Portafolio de uso en clase como referentes visuales para estudiantes**

U.A. 7, C.A. 3, U.A. 8, CA 3, U.A. 9, C.A. 3, U.A. 10, C.A. 3

**Figura 64**

*Libros de referencia utilizados como portafolio de ejemplo para los estudiantes.*



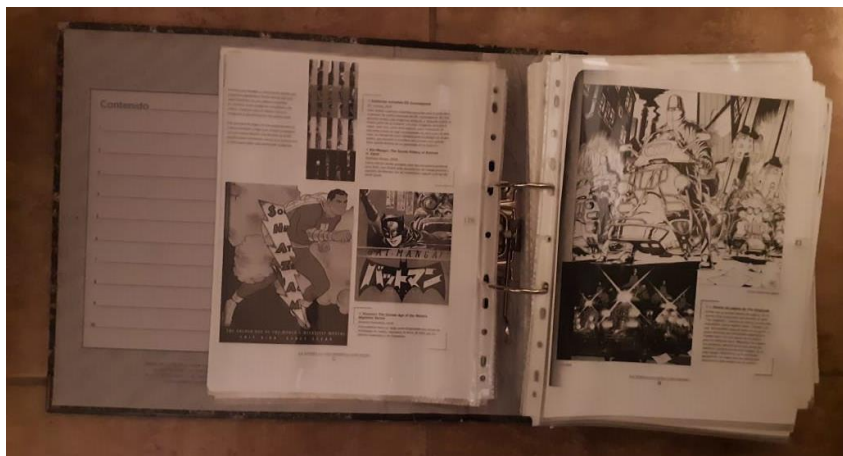
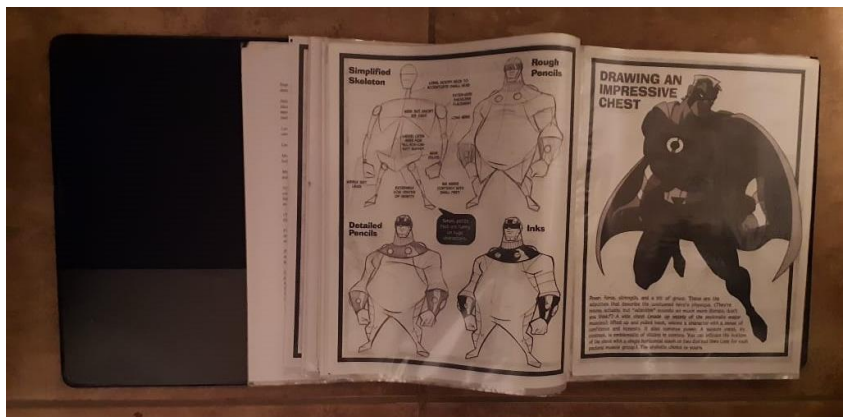
Fuente: Cepeda, A. (2019).



Este portafolio, tomó algunos contenidos e imágenes de cada libro que a continuación se muestran para dar la suficiente referencia visual a los estudiantes para la creación de sus dibujos.

### Figura 65

*Imagen del portafolio de referencia para los estudiantes en clases.*



Fuente: Cepeda, A. (2019).

**Anexo 28. Aclaraciones ligadas al premio al grupo ganador en caso que se quiera premiar a un único grupo**

U.A. 3, C.A. 2, U.A. 4, C.A. 2

A. El premio, debe ser asequible de manera local, es decir; que se compre dentro del comercio **legal** de comunidad que circule el colegio o en comunidades cercanas.

B. El premio solo contempla productos y productos nuevos, no el pago de servicios de ningún tipo.

C. El dinero no será recibido por los estudiantes, sino que el docente lo comprará y lo llevará a la clase en alguna de las siguientes dos lecciones de la materia de Publicidad u en los ocho días siguientes, después de concluido el proyecto.

D. Para llevar el premio los estudiantes deben asegurarse de escribir, dar, adjuntar todas las características, marcas y demás adjetivos que hicieran falta, además de ser necesario, adjuntar imágenes o archivos en formatos .jpg, .png al correo electrónico [allan.1503@gmail.com](mailto:allan.1503@gmail.com) de lo que desean para que no hayan confusiones de ningún tipo. Con la compra del premio.

E. Los productos en caso de ser perecederos (comida) se pagará previamente al lugar donde los estudiantes decidan hacer la compra pidiendo un recibo, orden de compra, tiquete, tarjeta de regalo u otro para que los estudiantes lo reclamen el día



que deseen en un intervalo de tiempo previamente negociado entre los estudiantes y el comerciante.

F. Si algún estudiante es alérgico a algún producto debe indicarlo anteriormente.

G. En caso de ser un establecimiento de comida, este debe de tener todos los permisos del Ministerio de Salud

H. La selección del regalo debe ser unánime en cada subgrupo y pueden variar en elección hasta el último día del proyecto, es decir; hasta el mismo día en el que se dé a conocer al subgrupo ganador.

I. Tanto la profesora del grupo como la directora del centro educativo deben de tener conocimiento de la premiación del proyecto y de las **aclaraciones anteriores** a este punto y se deberá de acatar sus recomendaciones o prohibiciones en última instancia.

J. La profesora del aula deberá de tener conocimiento del premio en cuestión y decidirá si se puede comprar o no, por alguna razón significativa.

K. En caso de que la profesora decida que el premio supone un riesgo a la salud, integridad física o es un potencial peligro al estudiante, estos deberán de cambiar de elección hasta que se llegue a un acuerdo que no transgrede ninguno de los parámetros anteriores.

L. No se comprará ningún artículo de índole sexual o que sea utilizado en relaciones sexuales coitales.

M. No se comprarán artículos o servicios ligados al comercio electrónico o de video juegos que sean en línea o no.

## **Anexo 29. Premiación por categorías.**

U.A. 3, C.A. 2, U.A. 4, C.A. 2

En esta premiación se utilizó un cartón impreso con la categoría y el nombre del estudiante que destacó en ello seguido de alguna frase motivacional. No se recomienda que en ninguna categoría haya un empate sino un segundo lugar si fuera el caso pero esta circunstancia deberá ser la excepción y no la regla. Dicho reconocimiento se dará de forma individual pero también de forma colectiva si más de una persona trabajó en categoría ganadora.

Las categorías de premiación son las siguientes:

1. **Mejor adaptación** *(no debe de ser una copia).*
2. **Mejor sinopsis** *(Apego a la estructura planteada y una extensión mínima).*
3. **Mejores fichas de personajes** *(Dichas fichas a parte de completas deben de tener relación con participación activa dentro de la obra).*
4. **Mejor arco narrativo de personaje** *(Mejor cambio del personaje en congruencia con las circunstancias planteadas).*
5. **Mejor búsqueda de referentes visuales personajes** *(Debe de incorporar en la versión final del personaje uno o varios aspectos de todos los referentes buscados).*

6. **Mejor búsqueda de referentes visuales e ilustraciones** (*Debe de incorporar en la versión final del personaje uno o varios aspectos de todos los referentes buscados*).
7. **Mejores bocetos de "turnaround"** (*El estudiante ganador debe incorporar al menos 3 de las 5 vistas solicitadas y éstas deben guardar la proporción, congruencia y la unidad visual en todas las vistas. La limpieza también es un factor a tomar en cuenta*).
8. **Mejore de hoja de modelo de personaje** (*En estos bocetos se premiación se da a los bocetos con mejor "movimiento" y expresión facial que mejor definan y vayan en congruencia con la ficha de perfil del personaje*).
9. **Mejores bocetos de portada y contraportada** (*Los bocetos deben de guardar similitud con la versión final, además de mostrar el proceso y maduración de la idea*).
10. **Mejor perspectiva** (*Este reconocimiento se da en la ilustración, la cual contenga las diferentes perspectivas vistas en clase como lo son: los puntos de fuga, la perspectiva atmosférica y la línea de horizonte. La ilustración escogida deberá de tener una o mejor aún todas las herramientas de perspectivas antes planteadas*).
11. **Mejor psicología, teoría del color aplicada y clave tonal aplicada** (*La ganadora de esta categoría podrá ser una ilustración, portada o contraportada. Además, imagen seleccionada será aquella que mejor equilibre los conceptos planteados anteriormente*).

12. **Mejor utilización de líneas de velocidad y de expresión** (*Esta categoría premia la pertinencia de la utilización de este recurso. La limpieza de la ilustración también será tomada en cuenta*).
13. **Mejor sombreado de personajes** (*El sombreado al que se hace referencia es el llamado "sombreado por capas". La limpieza y pericia en el acabado de este también será determinante para la escogencia de la imagen ganadora*).
14. **Mejores efectos de iluminación** (*Los efectos de iluminación escogidos deberán de ser pertinentes con el texto en cuestión al que se hace referencia o al significado explícito que se quiere dar a entender*).
15. **Mejor logotipo** (*Se tomará en cuenta la simpleza, el significado y la versatilidad del logotipo*).
16. **Mejor diagramación** (*El ganador o ganadora en esta categoría deberá combinar con maestría el texto, así como la selección de la fuente, las imágenes, no saturación de elementos en una página en combinación con el número de página y encabezado, las imágenes representativas de los autores y los bocetos de las ilustraciones y de los personajes*).
17. **Mejor trabajo individual** (*Al haber cada un encargado por grupo de cada categoría, se premiará a aquel en cuya área haya tenido mejor puntaje. Ésta área podrá tener o premiarse con un empate*).
18. **Mejor trabajo en equipo** (*Se dará al grupo que en general tenga al libro ilustrado más equilibrado en todas las unidades antes planteadas. Historia, personajes, ilustración y diseño editorial*).

**19. Premiación al grupo o al estudiante más premiado** (*Este reconocimiento no necesariamente se dará a los premiados de las dos categorías anteriores. Se dará al grupo o estudiante que más reconocimientos tenga*).

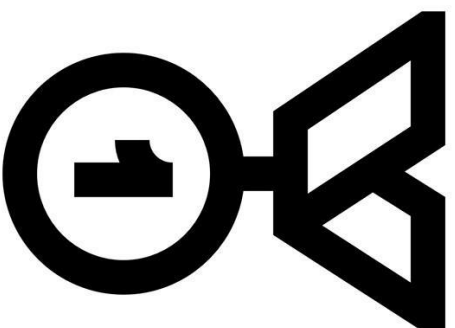
### **Anexo 30: Título de premiación por categorías.**

U.A. 3, C.A. 2, U.A. 4, C.A. 2

#### **Figura 66**

*Imagen del título entregado como premio en las diferentes categorías de premiación a los estudiantes.*

**Premiacion por la  
categoria:**



**Al estudiante o los  
estudiantes:**

Reciba este reconocimiento por su esfuerzo y  
excelencia en su trabajo. La costumbre de hacer las  
cosas bien, es la mejor.



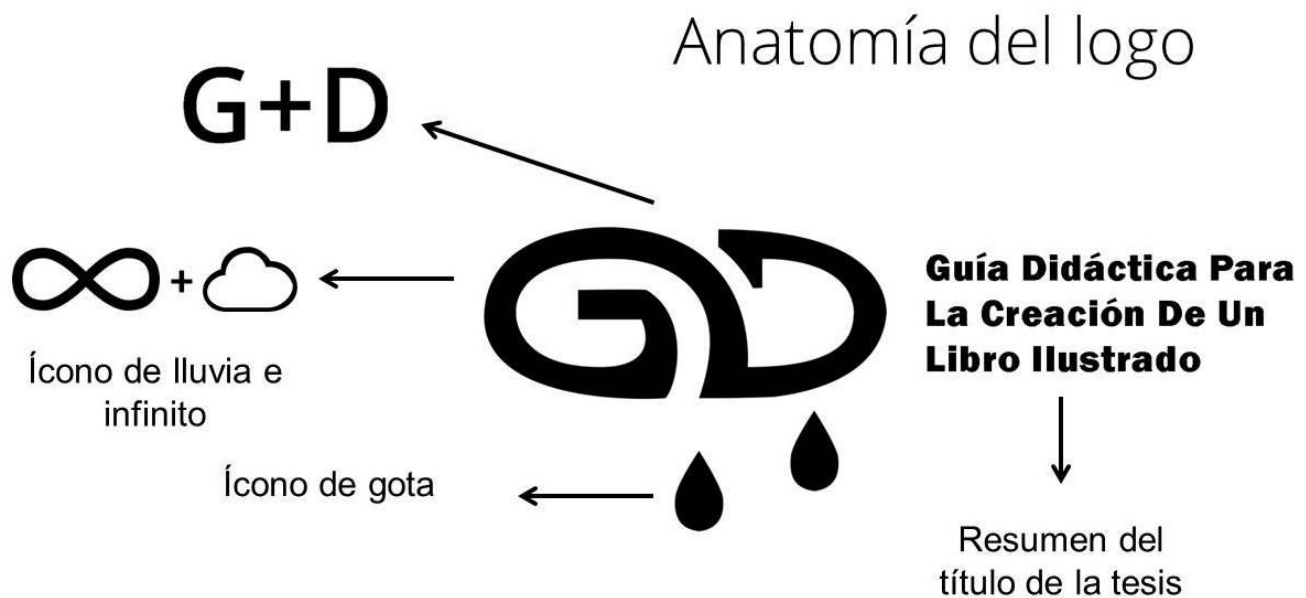


## Anexo 31. Imagen gráfica de propuesta de la guía didáctica

U.A 9, C.A. 3

### Figura 67

*Explicación del simbolismo del logotipo Guía didáctica para la creación de un libro ilustrado.*



Fuente: Cepeda, A. (2019).

## Anexo 32. Carta de aprobación filológica

### Figura 68:

#### *Carta de aprobación filológica*

##### **Carta de aprobación filológica.**

San José, 28 de marzo del 2021

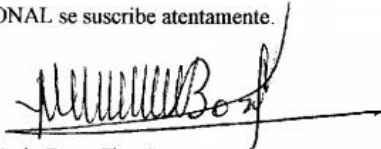
Señores  
UNIVERSIDAD NACIONAL  
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística  
Escuela de Arte y Comunicación Visual  
Estimados señores:

Yo, Mario Boza Chacón, mayor, casado, Filólogo, incorporado al Colegio de **Licenciados y Profesores**, con el número de carné **5034**, vecino de **Coronado**, portador de la cédula de identidad **103580444**, hago constar:

Que he revisado el trabajo final de graduación para optar al grado académico de Licenciatura en Enseñanza del Arte y Comunicación Visual, denominado Guía didáctica para la creación de un libro ilustrado digital, como medio de autoexpresión creativa para los estudiantes del Colegio Técnico Profesional de San Juan del Sur, Desamparados, de décimo año del Énfasis de Diseño Publicitario.

1. Que el trabajo final de graduación es sustentado por el estudiante Allan Alexander Cepeda Céspedes.
2. Que se le han hecho las correcciones pertinentes en acentuación, ortografía, puntuación, concordancia gramatical y otras del campo filológico.

En espera que mi participación satisfaga los requerimientos de la UNIVERSIDAD NACIONAL se suscribe atentamente.



Prof. Mario Boza Chacón  
Filólogo Afiliado al Colegio de  
Licenciados y Profesores

Fuente: Cepeda, A. (2019).