

UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA
ESCUELA DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DISEÑO MULTIMEDIA



**RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA USO PRÁCTICO EN LA ASIGNATURA DE
PERCEPCIÓN Y EXPRESIÓN PLÁSTICA II DE LA CARRERA DISEÑO
MULTIMEDIA**

**Informe de Investigación para optar al título de Diseñador Comunicacional
Multimedia**

Alumnos: Nicolás Márquez Muñoz - Diego Llerena Blanco

Profesor guía: Nélida Ramírez

ARICA

2021

RESUMEN

En el contexto actual de educación *online*, podemos notar la gran importancia de los recursos educativos y también la falta que hacen en distintos recintos estudiantiles, sobre todo en carreras universitarias que desarrollan técnicas prácticas como en la asignatura de Percepción y Expresión Plástica II de la carrera Diseño Multimedia en la Universidad de Tarapacá. La presente investigación expone este problema y mediante el uso de la metodología “*Design Thinking*” se identifican varios aspectos relevantes para posteriormente diseñar un producto audiovisual que funcionen de cápsulas educativas que tienen como finalidad reforzar las competencias teóricas y prácticas de los estudiantes, de este modo prepararlos para futuros desafíos estudiantiles y laborales.

Palabras Claves: Recursos educativos – Cápsulas educativas – Design Thinking – Audiovisual

ABSTRACT

In the current context of online education, we can notice the vital importance of educational material and resources, and their absence in different types of educational establishments, especially in undergraduate programs at universities which develop practical techniques. One example is the “*Diseño Multimedia*” program at the University of Tarapaca and one of its courses called “*Percepción y Expresión Plástica II*”. The present investigation addresses the issue mentioned above. Through the use of a methodology called *Design Thinking*, lots of relevant aspects are identified which eventually aid to the design of an audiovisual product. This product serves as educational capsules which are ideally designed to reinforce both student’s theoretical and practical competences. Thus, students will be prepared for future educational and labor challenges.

Keywords: Educational resources – Educational capsules – Design Thinking – Audiovisual

ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN	ii
ABSTRACT	ii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	iii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	v
ÍNDICE DE TABLAS	v
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: Planteamiento del problema	2
1.1 Pregunta de Investigación	6
1.2 Objetivos	6
1.2.1 Objetivo General	6
1.2.2 Objetivos Específicos	6
1.3 Justificación	7
1.4 Limitaciones	7
1.5 Proyecciones	8
CAPÍTULO II: Marco Teórico	8
2.1. Enseñanza del arte en educación superior	8
2.1.1. Tipos de arte	8
2.1.2. Enseñanza Artística	9
2.1.3. Sentido de la educación artística	11
2.2. Enseñanza práctica del arte en educación superior	13
2.2.1. Metodologías de enseñanza artística	13
2.2.2. Enseñanza práctica a larga distancia	14
2.3. El arte en la carrera Diseño Multimedia	15
2.3.1. Malla Curricular	15
2.3.2. Percepción y Expresión Plástica	15
2.3.3. Recursos pedagógicos	16
2.4. Antecedentes Gráficos	18
2.4.1. Paleta de colores	18

2.4.2. Diseño / Composición	19
2.4.3. Posición / Cámara	20
CAPÍTULO III: Metodología De Desarrollo	21
3.1 Empatizar	21
3.2 Definir	21
3.3 Idear	22
3.4 Prototipar	22
3.5 Evaluar	22
CAPÍTULO IV: Implementación y Validación del producto	23
4.1 Primera Fase (Empatizar).....	23
4.1.1 Aplicando los instrumentos diagnósticos	23
4.1.2 Generando el mapa de empatía.....	26
4.2 Segunda Fase (Definir)	27
4.3 Tercera Fase (Idear).....	29
4.4 Cuarta Fase (Prototipar)	31
4.5 Quinta Fase (Evaluar)	35
CONCLUSIÓN	41
BIBLIOGRAFÍA	42
PRODUCTO	45

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Imagen Gráfica 01.....	18
Figura 2. Imagen Gráfica 02.....	18
Figura 3. Composición <i>Motion Graphic</i> 01.....	19
Figura 4. Composición <i>Motion Graphic</i> 02.....	19
Figura 5. Enseñando a dibujar 01.....	20
Figura 6. Enseñando a dibujar 02.....	20
Figura 7. Resultados Primera Encuesta - Preguntas con Alternativas.....	25
Figura 8. Mapa de Empatía.....	27
Figura 9. <i>Storyboard</i> Estructura Video – Arte Express.....	31
Figura 10. Guion Cap. 01 – Arte Express.....	32
Figura 11. Propuestas imagotipo – Arte Express.....	33
Figura 12. Imagotipo desarrollado – Arte Express.....	34
Figura 13. Escenas Capítulo 01 – Arte Express.....	34
Figura 14. Resumen Respuestas (Composición) – Arte Express.....	36
Figura 15. Resumen Respuestas (Valoración/Puntuación) – Arte Express.....	39

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Imágenes Gráficas.....	18
Tabla 2. Composición en los videos <i>Motion Graphics</i>	19
Tabla 3. Escenas de videos educativos artísticos.....	20
Tabla 4. Técnica S.C.A.M.P.E.R.....	30

INTRODUCCIÓN

A partir del año 2020, dada la contingencia mundial provocada por el COVID-19, se identificaron falencias y falta de recursos en distintos ambientes laborales y estudiantiles. En el caso de este último, la falta de recursos educativos efectivos y prácticos dificultaron a los estudiantes poder comprender los pasos a seguir, sobre todo en carreras universitarias que desarrollan competencias prácticas en el uso de nuevas tecnologías y en el arte. Tal es el caso de la carrera Diseño Multimedia, de la Universidad de Tarapacá, que, ante la repentina cancelación de clases presenciales, se tuvieron que amoldar a una metodología de enseñanza *online*, donde se pierde mucha interacción con el profesor y también formas de poder compartir los aprendizajes.

Pero lo mencionado anteriormente es un problema que no es nuevo. Los materiales educativos siempre deben estar actualizados conforme van publicándose otros nuevos y también van apareciendo nuevas tecnologías. En la actual plataforma de la carrera Diseño Multimedia, específicamente en la asignatura de Percepción y Expresión Plástica II, la que es considerada una de las más complejas, no encontraremos recursos educativos digitales que estén actualizados, más bien libros y textos que pueden ayudar a un estudiante a poder practicar el dibujo de “figura humana”, pero se dificulta sin el apoyo presencial del profesor. Es por ello, que el presente trabajo sirve para aportar y construir un producto que pueda ayudar, tanto a estudiantes como a los profesores a desarrollar competencias prácticas en la asignatura de Percepción y Expresión Plástica II, con el uso de recursos audiovisuales efectivos que los pueda preparar lo suficiente para afrontar nuevos desafíos en la misma universidad como en un aspecto laboral.

Es sumamente importante que todas las instituciones cuenten con material de apoyo digital hacia los estudiantes, no solo por si se presentan problemas como los que se viven actualmente con la pandemia, sino también en un contexto normal. Un estudiante debe tener a su alcance recursos que puedan guiarlo y enseñarle de forma clara lo que quiere desarrollar o aprender para así también reforzar su confianza a la hora de ejecutar un trabajo.

CAPÍTULO I: Planteamiento del problema

El año 2020 es para muchos uno de los más perjudiciales en muchos sentidos de la vida cotidiana del ser humano, encontrando en estas muchas falencias económicas, sociales, estructurales, etc. En este mismo sentido, el área de la educación se vio muy afectada debido a la contingencia sanitaria, resultado del brote del COVID-19 en el mundo. Producto de lo anterior, todos los establecimientos educacionales tuvieron que cerrar sus puertas, tanto a funcionarios, administrativos como a estudiantes. (De Vincenzi, 2020). Dicha paralización que afectó a las clases presenciales en las escuelas y universidades, hizo que las instituciones de Educación Superior tuviesen que readaptar rápidamente su formación (González-Calvo, G., Barba-Martín, R.A., Bores-García, D. & Gallego-Lema, V. 2020), ocasionando que se planteasen transitar hacia la educación *online* para dar cobertura a sus estudiantes mientras dure el cierre de instituciones (Sangrà, 2020).

Sin embargo, al realizar dicha transición de manera apresurada, generó dificultades tanto para los docentes como para los estudiantes. Según De Vincenzi (2020), “la diversidad de herramientas digitales genera diferentes efectos en los profesores con menor alfabetización tecnológica: para algunos la novedad se convierte en un desafío y para otros en una pesadilla” (parr.8). Para los docentes y

estudiantes esto significó comenzar a invertir más horas de lo considerado en los planes de estudio para desarrollar sus competencias necesarias para avanzar en sus formaciones, la educación *online* no es solo cuestión de tecnología, ni de ningún modo hacer lo mismo a través de internet (Llorens & Fernández, 2020). Dentro de este contexto, la Universidad de Tarapacá que tiene sus sedes en Arica e Iquique debieron afrontar la situación de la mejor manera posible, sin perjudicar a los estudiantes en su proceso formativo. Si bien la enseñanza es importante en todos los sentidos, fueron las carreras prácticas las que se vieron mayormente perjudicadas, ya que, la teoría no se ve complementada de forma correcta sin poner en práctica los conocimientos a desarrollarse.

Diseño Multimedia es la única carrera dentro de la Universidad de Tarapacá que se involucra directamente con el estado del arte dentro de sus primeros años de aprendizaje, para después complementarlo con las competencias multimediales, siendo una de las carreras más innovadoras en ese sentido, pero ¿cómo afecto esta pandemia a su intento de formar profesionales?

El sentido práctico de la carrera es una parte fundamental en la enseñanza para el estudiante, por lo tanto, se intentó compensar esa falta presencial del profesor con distintos materiales educativos virtuales que casi no existían. En este ámbito, era cosa de tiempo para que estos recursos tomaran importancia por parte de los estudiantes, porque si bien, se obtiene una base de enseñanza teórica con los distintos medios tecnológicos como la plataforma Zoom, donde el profesor puede dictar sus clases vía *online*, era difícil poder enseñar cosas más prácticas por este medio, sobre todo en carreras como Diseño Multimedia.

Pero es aquí donde realmente encontramos el problema, y es que estos recursos siempre han hecho falta, independiente de la asignatura, el alumno tiene

horas autónomas de trabajo, por tanto, debería ser la propia institución la que les brinde recursos para poder complementar la enseñanza del profesor en clases, hay que tener en cuenta que la educación no presencial debe rediseñar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes sabiendo que el profesor no estará presente cuando realicen las actividades (Llorens & Fernández, 2020). No fue hasta en este año donde pudimos ver realmente esa falta en la formación profesional. Podemos encontrar muchas causales respecto a este problema, desde la nula capacitación hacia los profesores con respecto a las fuentes tecnológicas, hasta la falta de sustento económico o una unidad específica dirigida a estos materiales. Y es que es importante saber las distintas raíces de este problema, porque en base a eso se pueden construir distintas soluciones. Este problema conlleva a que los estudiantes, sobre todo en el contexto de educación *online* e incluso en un contexto normal, no puedan complementar bien su formación educacional, lo que a la larga quizá resulte en su reprobación.

La asignatura de Percepción y Expresión Plástica II es catalogada como una de las más complejas en primer año de la carrera Diseño Multimedia. Teniendo en cuenta la tasa de reprobación de los distintos años, donde se puede comprobar que carecen de materiales audiovisuales o recursos educativos eficaces para los estudiantes y en el contexto actual se agudizó aún más su enseñanza a través de la metodología *online*, esto sumado a que no todos los estudiantes vienen con una base sólida en las artes visuales desde su enseñanza media y básica. Sus contenidos y unidades son en su totalidad prácticos y el apoyo teórico que puede brindar un profesor hacia sus estudiantes es casi lo único que puede hacer. Sin una retroalimentación fluida y presencial, esta enseñanza carece de efectividad en el desarrollo de las competencias profesionales del alumno, ya que son esos aspectos los que permiten tener una base sólida para lo que sigue en la malla curricular dentro de la carrera. Es en este sentido que hoy más que nunca se necesita un apoyo

complementario a la docencia *online*, no solo para los estudiantes, sino también para los mismos profesores que tendrán un apoyo visual y útil en sus clases.

Esta asignatura se desarrolla dentro del segundo semestre de la carrera, con previas competencias desarrolladas en la primera parte de esta misma. Teoría del color y composición son unidades bases de lo que es el arte como práctica. En este sentido, la base puede ser teórica, es por esto que en la segunda parte de la asignatura se ven competencias más prácticas que teóricas. El curso se describe como principalmente práctico, correspondiendo al área de competencia del dibujo y contempla la aplicación de técnicas de expresión gráfica como bocetos, figuras humanas, paisaje, etc. a través del trabajo de percepción del modelo observado donde el estudiante crea piezas gráficas y artísticas, desarrollando en el estudiante habilidades para la expresión de sensaciones perceptivas (Universidad de Tarapacá Mediatizada [UTAméd], s.f.). Es importante entender lo anterior, porque es el principal objetivo del ramo. La primera competencia a desarrollar es la de dibujar cuerpos geométricos y objetos del entorno cotidiano, para luego dar paso a la elaboración de figuras humanas y retrato humano. Teniendo en cuenta estos contenidos e independientemente del profesor a cargo, se ve una falta de recursos o materiales de aprendizaje que puedan complementar lo que este docente pueda explicar en clases. Si bien existen diferentes textos, pocos se adaptan a la actualidad y captan la atención de los estudiantes. Es aquí donde la falta de material audiovisual se ve reflejada, ya que, en el actual plan de estudio del ramo no se encuentra ningún material, en esta asignatura, de este tipo a merced de los alumnos, siendo un ramo práctico, debiese existir este tipo de recursos para que los estudiantes puedan practicar en sus horas autónomas, guiándose de ejemplos paso por paso y que tengan acceso a esto en cualquier momento del día.

Por esta razón es importante que tanto la Universidad como los profesores se dispongan a generar estos recursos en el medio que sea conveniente, mientras sean actuales y puedan ser recibidos de la mejor forma posible por parte de los estudiantes.

1.1 Pregunta de Investigación

¿Cómo desarrollar de manera autónoma y con uso de TIC las competencias prácticas en el aprendizaje del dibujo estructural del rostro, en la asignatura de Percepción y Expresión Plástica II de la carrera Diseño Multimedia?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Desarrollar recursos educativos prácticos para la asignatura de Percepción y Expresión Plástica II de la carrera Diseño Multimedia en la Universidad de Tarapacá.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar las complejidades de los recursos educativos disponibles en la biblioteca de la asignatura.
- Investigar los diferentes tipos de recursos educativos prácticos y efectivos que existen para una enseñanza dinámica.
- Desarrollar recursos educativos audiovisuales para un desarrollo de competencias prácticas dentro del plan de estudio de la asignatura.
- Validar el producto realizado con los estudiantes de primer año de la carrera Diseño Multimedia.

1.3 Justificación

La pandemia ha afectado de forma generalizada a los estudios o el seguimiento de las distintas asignaturas por parte del alumno, sufriendo, además, la organización de su aprendizaje autónomo, problemas de conexión y comunicación, entre varios otros problemas que dificultan la formación del alumnado (Moreira M, Aguilar A, y Gómez S, 2020). La enseñanza *online* es difícil que sea aplicada de forma efectiva a todas las asignaturas de una carrera, especialmente con las que se enfocan en la enseñanza práctica, generando dificultades en los estudios y formación del alumno. Por eso, el presente proyecto busca minimizar esas dificultades, a través de recursos, que puedan ser utilizados en todo momento, que sirvan como complemento para, ya sea por su conexión a internet, falta de apoyo presencial o carencia de tiempo; ayudar al alumno en su enseñanza en el ambiente virtual y para lo que pueda pasar en el futuro de la enseñanza.

1.4 Limitaciones

El presente proyecto y producto se limitará a la enseñanza y acompañamiento de los estudiantes de primer año de la carrera Diseño Multimedia, específicamente del módulo de “Retrato” en la asignatura de Percepción y Expresión Plástica II, complementando la práctica de estructura y anatomía. Es una base fundamental para proceder a otras técnicas y estilos de dibujo como lo son el sombreado e identificación de texturas. Una de las complejidades que se pueden presentar a la hora de concretar los objetivos del presente proyecto es la base práctica y teórica que tengan los estudiantes de primer año, dado que no todos vienen de una misma institución y quizá no han cursado asignaturas de artes antes,

por tanto, no estarán tan familiarizados con algunas técnicas. Por otro lado, a veces los materiales requeridos dificultan la enseñanza práctica.

1.5 Proyecciones

Se espera que con este proyecto los estudiantes puedan tener un acompañamiento efectivo mediante recursos educativos para complementar la enseñanza del profesor y desarrollar sus competencias en las horas autónomas designadas en los planes de asignatura. Esto conllevará a que los estudiantes tengan una base sólida para enfrentar próximos desafíos en la malla curricular de la carrera Diseño Multimedia, así como disminuir la tasa de reprobación.

CAPÍTULO II: Marco Teórico

2.1. Enseñanza del arte en educación superior

Desde temprana edad tenemos conocimiento del arte, en los colegios se nos refuerza la práctica y en la educación superior ya debemos ser más profesionales con las competencias que adquirimos. Es en este punto donde los estudiantes deben capacitarse de forma teórica y práctica de las distintas áreas que el arte comprende.

2.1.1. Tipos de arte

Al comprender que existen más de un área de desempeño en el mundo del arte, es posible que se generen distintas preguntas como ¿de qué forma se contempla a la poesía como arte?, ¿cómo la arquitectura de un edificio es arte? Es inevitable que se cuestionen estas competencias, ya que, probablemente el entendimiento de “arte” en las personas es muy generalizado o erróneo. Frente a la primera pregunta: “La poesía es una manera particular de pensar: un pensamiento

por imágenes; de esta manera permite cierta economía de fuerza mentales, una “sensación de ligereza relativa”, y el sentimiento estético no es más que un reflejo de esta economía” (Shklovski, 1970, párr. 2). Y en cuanto a la arquitectura, un profesional debe maquetar mediante bocetos y dibujos su gran creación, combinando sus conocimientos teóricos de materiales y espacio – tiempo, por tanto, parte de ese proceso es creativo, un enlace directo a lo que es el arte visual.

Dentro de esta comprensión, el arte adquiere ciertas deformaciones:

“Sin imágenes no hay arte”. “El arte es el pensamiento por imágenes”. En nombre de estas definiciones se llegó a monstruosas deformaciones, se quiso comprender la música, la arquitectura, la poesía lírica como un pensamiento por imágenes. Luego de un cuarto de siglo de esfuerzos, el académico Ovsianiko-Kulikovski se ha visto finalmente obligado a aislar la poesía lírica, la arquitectura y la música, a ver en ellas formas singulares de arte, arte sin imágenes, y definir las como artes líricas que se dirigen directamente a las emociones. (Shklovski, 1970, párr. 3)

2.1.2. Enseñanza Artística

Dentro de las enseñanzas que nos brindan las diferentes instituciones desde temprana edad, podemos adquirir competencias artísticas, teniendo en cuenta las distintas ramas de lo que el “arte” se refiere, pero al menos existen estos ramos y asignaturas. Pero, para ello, debemos comprender un poco de la historia del arte en la educación en Chile.

Si volteamos a mirar al pasado, antes del siglo XVIII, sabremos que, en ese entonces, específicamente en Chile, aún el estado y enseñanza de las bellas artes

no era un gran foco de atención para las personas y autoridades, por tanto, sumado al contexto económico, no había grandes avances respecto al tema:

En Chile la vida cultural tenía su centro neurálgico, como es de esperar, en Santiago, donde se encontraban las grandes haciendas del país. El desarrollo económico de la capital no tenía correspondencia desafortunadamente con el avance en las actividades en torno a la literatura, las Bellas Artes, y la música que quedaban limitadas a una restringida élite del patriciado santiaguino. (Cinelli, 2016, p.2)

Pero considerando que Chile fue colonia de España, no fue tanto el tiempo que pasó para que hubiese personas que fomentaran el arte y su enseñanza en tiempos donde eran otros los propósitos estatales:

[...] 1 de diciembre de 1795 que, como ya se dijo, corresponde a la fecha de envío de la primera carta que un chileno dirige a la corona solicitando se autorice la apertura del primer curso de dibujo en Chile. Posteriormente, otra fecha clave de esta investigación –que se ha señalado expresamente en el título de esta Tesis– es el 6 de marzo del año 1797 cuando es fundada oficialmente por Manuel de Salas la Academia de San Luis. (Villegas, 2008, p.26)

Es importante considerar estos parámetros en la investigación para poder establecer cuáles fueron los primeros propósitos del asentamiento artístico en tierras chilenas.

2.1.3. Sentido de la educación artística

Desde que se estableció la educación artística en Chile desde el siglo XVIII, podríamos pensar que el sentido de las bellas artes ha ido creciendo y estableciéndose en nuestra cultura de una forma más justa, equilibrada y beneficiosa para las personas que se dedican profesionalmente en alguna de sus áreas, pero no es la realidad. Si bien, la educación y enseñanza se estableció en nuestro país, no es suficiente para una persona que quiere dedicarse a tiempo completo a su profesión, basta con leer el decreto exento 1363 del Ministerio de Educación (MINEDUC), el cual disminuye las horas de educación artística en los establecimientos educacionales. Es aquí donde podemos deducir que Chile obedece a un modelo educativo que desde temprana edad se rige a intencionalidades más acordes a las exigencias del mercado que a la verdadera intensión y pasión de la persona que se está formando:

Para los padres la elección de una profesión está regida, más que por la vocación genuina y por la necesidad de realización plena de sus hijos, por parámetros que tienen que ver con aspectos que garanticen su seguridad y estabilidad económica en el futuro. (Palacios, 2006, p.3)

Es preocupante que suceda esto y se prioricen las exigencias del mercado antes que la pasión y vocación de una persona. El estado de bellas artes merece todo el reconocimiento posible y también debe formar parte del desarrollo educacional de un estudiante. La educación artística es una de las más importantes, incluso desde una temprana edad. Muchos no tienen en consideración cómo un infante o niño adquiere habilidades mediante el desarrollo de sus competencias artísticas:

Las experiencias tempranas, sobre todo las sensoriales contribuyen sin lugar a dudas en la conformación de las estructuras del pensamiento. En el periodo

de la niñez la experiencia que se da en la interacción con el medio, deja una impronta indeleble en la mente humana. [...] Las artes se constituyen como los medios ideales para suministrar estímulos sensitivos y perceptivos, son sin lugar a dudas una materia prima de primer orden para impulsar el perfeccionamiento de las sensibilidades y el enriquecimiento de la imaginación. (Murtagh, 2012, p.9)

La educación artística forma parte de un contexto de educación general, que distintas instituciones brindan. Es por esto que es importante que se pueda manifestar como un fenómeno vinculado a los procesos sociales, políticos y económicos de nuestro país, ya que, su complejidad de desarrollo es enorme y es por esto que se deben contemplar estudios más profundos y de mayor amplitud. (Lourdes, 2006)

Otro factor que se involucra en la percepción de lo que es la educación artística es la errónea concepción de lo que conlleva este desarrollo de competencias. La Unidad de Artes y Educación (2009) explica que a veces el arte sólo se limita a un don o técnica especial, reduciendo a las personas que desarrollan estas competencias a una simple educación “especial”. Es así como la educación artística adquiere deformaciones en cuanto a la forma en que se tiende a percibir:

En principio, el mundo se nos presenta como imagen. Sabemos sus colores, sus texturas, su peso, su distancia, su sonoridad. La mirada nos habla de su densidad matérica, el tacto de su temperatura y la escucha de su vibración. De esos datos deducimos una noción de realidad y construimos un universo. Los valores formales no son patrimonio del arte sino del mundo que, a través suyo, delata su existencia. (Unidad de Arte y Educación, 2009, p.3)

2.2. Enseñanza práctica del arte en educación superior

2.2.1. Metodologías de enseñanza artística

¿Cómo podemos dirigir la enseñanza artística hacia los estudiantes de una forma que no sea la convencional? En ciertas circunstancias, la complejidad que supone esta enseñanza, ha hecho que varios altos mandos no encuentren el campo artístico como algo fundamental en el rubro, según Sotelo y Domínguez (2017), “hay incluso educadores y dirigentes de la educación quienes consideran que o se nace artista o no se nace” (p.1), lo que ha dado como producto la infravaloración del arte.

No obstante, hay que conocer el potencial de una metodología bien llevada en la enseñanza artística, recordemos que el arte es parte importante del ser humano en su desarrollo, según Lancaster (2001):

Existe en cada ser humano, sea cual fuere su edad, un impulso creativo, pues todos sentimos el deseo natural de usar nuestras manos y nuestros materiales como vehículos de la expresión artística. Si se les proporciona el tipo adecuado de oportunidades, incluso los niños preescolares (algunos quizá de tan sólo meses) se deleitarán expresándose con materiales artísticos. (p.18)

La forma en que un profesor dicta su clase y comparte sus competencias, influye mucho en la percepción e interés del alumno. La educación artística tiene diversas posibilidades de enseñanza, en un sentido teórico, cultural y práctico. Acha (2010) nos cita 5 tipos de técnicas que pueden utilizarse en el arte como enseñanza: “técnicas artísticas”, “técnicas sensoriales”, “técnicas sensitivas o estéticas”, “técnicas mentales” y “técnicas creativas o de fantasía”.

Considerando que la educación es compleja y la enseñanza un reto para el docente, es importante construir lo que se va a enseñar y que sea lo más completo posible, lo que no solo atraerá nuevos adeptos, sino que pueden otorgarle mucho más valor al arte.

2.2.2. Enseñanza práctica a larga distancia

La enseñanza a distancia ha sido un proceso que ha existido durante varios años y que ha evolucionado con el tiempo. Remontándonos en la década del 30, según Peón (1998), “La primera acción formal para impulsar esta modalidad educativa en el contexto internacional, tiene lugar en 1938 en la ciudad de Victoria (Canadá) donde se realizó la primera Conferencia Internacional sobre la Educación por Correspondencia” (p.2). A partir de ese año, varias otras instituciones de otros países implementarían esta modalidad educativa que dependía de la correspondencia. Asimismo, dicha modalidad de educación que hoy en día posee una gama de servicios tales como la reposición de documentos, foros, correo, etc. que en su mayoría son accesibles a través de un nombre de usuario y contraseña, ha impactado en nuestra sociedad por lo imprevisto que fue la pandemia ocasionada por el COVID-19 y sus problemáticas. A pesar de no ser novedad la educación a distancia o virtual, hay que tener en cuenta que no era una modalidad principal en la enseñanza, más bien era exclusiva en ciertas instituciones o sitios web, por lo que es normal presenciar diversas escuelas y universidades que al optar obligatoriamente por este método han tenido dificultades en su ejecución.

La enseñanza a distancia es más compleja de lo que puede parecer, no solo rompe con todo lo establecido en cuanto a educación escolar o universitaria, si no que el desempeño de un estudiante como el del profesor puede ser gravemente afectado. No obstante, gracias a la diversa gama de programas, sitios web y herramientas que se han desarrollado y mejorado a lo largo de los años, se han logrado crear técnicas y metodologías para dicho campo que cada vez son más utilizados por maestros que han tenido que adaptarse a este formato.

2.3. El arte en la carrera Diseño Multimedia

2.3.1. Malla Curricular

La carrera de Diseño Multimedia de la Universidad de Tarapacá, sede Arica, es la única en el contexto institucional en desarrollar explícitamente competencias artísticas, entre otras. Estas competencias se logran a través de 4 años de enseñanza, que permiten adquirir las competencias necesarias para obtener el título profesional correspondiente. Dentro del contexto del presente documento, observamos que las asignaturas destinadas al desarrollo de competencias artísticas, se sitúan principalmente en el primer año de carrera. Con el desarrollo de competencias en técnicas plásticas diversas y con un foco en el desarrollo creativo y la ilustración. Tal es el caso de las asignaturas de Taller de Diseño y Percepción y Expresión Plástica I y II.

2.3.2. Percepción y Expresión Plástica

Percepción y Expresión Plástica se divide en dos semestres dentro de la malla curricular de la carrera Diseño Multimedia en el curso del primer año. Dentro de las competencias que le corresponde atender esta el “aplicar técnicas de expresión plástica, componiendo piezas gráficas y artísticas, para la expresión de sensaciones perceptivas”. Su enseñanza se divide en dos unidades en el primer semestre y otras tres más en el segundo semestre, siendo este último uno de los más complejos por el nivel práctico que este comprende.

El segundo semestre se divide en “Dibujo de Bodegón”, “Paisaje Natural” y “Dibujo de figura humana y rostro”, siendo esto una de las competencias más importantes dentro de la carrera, dado que da un pie base a otros contenidos de futuras asignaturas como por ejemplo “Taller Profesional”, donde a través del dibujo y técnicas multimediales se crean personajes para animar.

2.3.3. Recursos pedagógicos

La educación a larga distancia, forzada por el contexto actual, implicó generar cambios en la enseñanza. La educación artística fue una de las más afectadas por su sentido práctico a la hora de desarrollar las competencias. Es por ello que, es importante que existan diferentes apoyos para el estudiante para complementar el aporte teórico de un profesor en la clase. En Chile existen pocos materiales que pueden ser usados para investigar o como apoyo para un docente a la hora de compartir sus conocimientos en el arte con sus estudiantes. Frente a esto, Villegas (2008) afirma: “Hay en Chile escasez de trabajos similares que indaguen en la formación artística con énfasis en el dibujo, en las etapas pre republicanas. Este vacío fomenta la circulación de inexactitudes históricas y teóricas en relación al tema”.

Si tenemos en cuenta el uso de las distintas plataformas estudiantiles que ofrecen distintas instituciones, podemos visualizar cómo los recursos pedagógicos o educativos se están convirtiendo en un apoyo fundamental para los estudiantes, pero no solo en un contexto de educación a larga distancia, sino también en un contexto de normalidad, con clases presenciales, ya que, éstos no son sólo para uso de los estudiantes, pues los docentes también hacen uso de éstos para poder facilitar el entendimiento de los distintos contenidos a enseñar. Basta con recordar cómo era la educación hace unos 30 años atrás y ver cómo es ahora, con ello podemos notar una gran diferencia en cuanto a la forma de practicar la docencia por parte de los profesores y el uso de distintos materiales o recursos.

La tecnología con el pasar de los años ha ido creciendo, con ello muchas áreas de trabajo se han visto beneficiadas, entre éstas la educación, pues los recursos y materiales que se disponen son cada vez más. Es por ello que podríamos decir que la tecnología ha aportado en la facilitación de los métodos pedagógicos.

De cierta forma, también podemos comprender la enseñanza como un proceso comunicativo, donde existen tres entes básicos. El primero es el profesor, que actúa como emisor, luego los contenidos de enseñanza son el mensaje y finalmente los estudiantes actúan como receptores de todo, pero esto es una forma antigua de comprender a estos elementos, pues hoy en día el aspecto participativo de las clases permite que incluso los estudiantes puedan ser los emisores. (Adame, 2009)

Comprendiendo qué son los recursos educativos o pedagógicos desde un medio tecnológico (digital), podemos encontrar los materiales audiovisuales como fuente de enseñanza didáctica, los cuales tienen ciertas “ventajas”, pero existen otras que merecen ser mencionadas por su importancia a la hora de utilizar uno de estos materiales:

- Facilidad de acceso y masificación: al ser recursos tecnológicos de la nueva era, pueden albergarse en distintos soportes, ya sean CD, DVD, pendrive, flash-drive, etc. También se pueden contener y compartir a través de distintas plataformas como Youtube, Facebook, Instagram, etc.
- Múltiples plataformas de reproducción: estos recursos audiovisuales se pueden exponer en distintos equipos, ya sea TV, ordenador de mesa, notebooks, mp4, consolas de videojuegos, etc.
- Facilidad a la hora de generar y editar: dependiendo del tipo de material, se pueden utilizar diversos softwares que permiten generar estos materiales y después post-producirlos para facilitar el entendimiento de lo expuesto.

En conclusión, los recursos educativos audiovisuales son idóneos a la hora de prestar ayuda como complemento para los estudiantes y profesores, gracias a su gran versatilidad en distintos soportes, plataformas y facilidad de generación/edición. Estos recursos permiten una mayor interactividad entre el estudiante y el profesor, generando una comunicación didáctica que no se ve

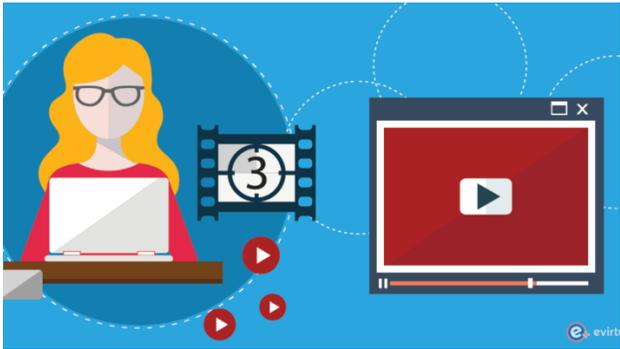
simplemente con una exposición oral por parte del docente a cargo. También al requerir de los sentidos auditivos y visuales del receptor, permite un mayor entendimiento por parte de los estudiantes, los cuales se verán más atraídos, dado que es un medio el cual consumen a diario y están cada vez más conectados al mundo digital y a los avances tecnológicos. Pues son estos puntos unos de los más importantes a la hora de poder realizar una investigación y proponer posibles soluciones entendiendo el público dirigido. Para realizar un recurso educativo audiovisual es necesario investigar los ya existentes. A continuación, se analizan los antecedentes gráficos recopilados.

2.4. Antecedentes Gráficos

Para realizar un recurso audiovisual efectivo para enseñar, es necesario comprender y aprender de lo ya creado hasta el momento, detectando qué tienen en común dichos contenidos que se enfocan en la enseñanza.

2.4.1. Paleta de colores

Tabla 1. Imágenes Gráficas

<p>Figura 1 <i>Imagen Gráfica 01</i></p>	<p>Figura 2 <i>Imagen Gráfica 02</i></p>
 <p><i>Nota. ¿Cómo mejorar la participación de los estudiantes con videos</i></p>	 <p><i>Nota. El Vídeo Educativo como recurso dinamizador del Aprendizaje [Fotografía],</i></p>

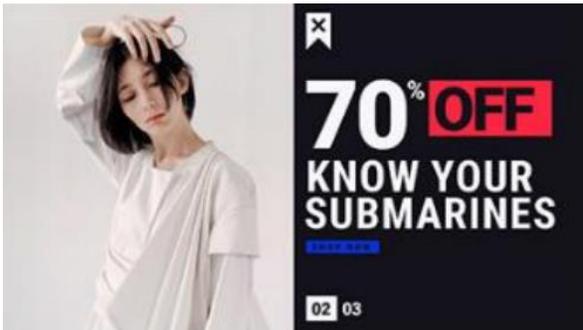
<p><i>educativos adecuados?</i> [Fotografía], por myViewBoard, 2021, myViewBoard (https://cutt.ly/uU9HDZX). CC BY 2.0</p>	<p>por Marit Acuña, 2019, evirtualplus (https://www.evirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/). CC BY 2.0</p>
---	---

Se puede notar la presencia de tonalidades azules y anaranjadas. Basándonos en la psicología del color, el naranja representa la creatividad, la aventura, el entusiasmo, el éxito y el equilibrio. El color naranja agrega un poco de diversión a cualquier imagen, sitio web o material de *marketing* en el que se encuentre; por otro lado, el significado del color azul se relaciona estrechamente con el mar y el cielo. La estabilidad, la armonía, la paz, la calma y la confianza son solo algunos de los sentimientos que los clientes o espectadores puedan sentir con respecto a tu marca o producto (Martins N, 2020).

Nota. Elaboración Propia.

2.4.2. Diseño / Composición

Tabla 2. Composición en los videos *Motion Graphics*

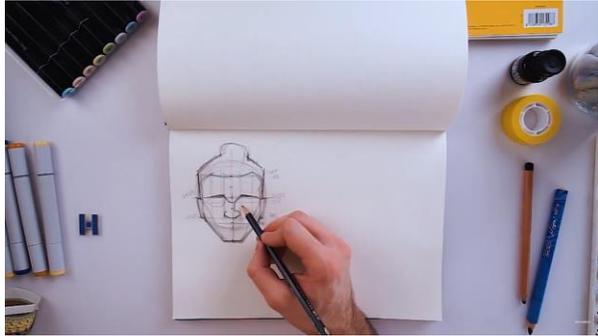
<p style="text-align: center;">Figura 3 <i>Composición Motion Graphic 01</i></p>  <p><i>Nota.</i> Title Animation Project [Fotografía], por Muharrem Hüner,</p>	<p style="text-align: center;">Figura 4 <i>Composición Motion Graphic 02</i></p>  <p><i>Nota.</i> Title Animation Project [Fotografía], por Muharrem Hüner, 2021, Behance</p>
---	--

2021, Behance (https://cutt.ly/fU9HWp6). CC BY 2.0	(https://cutt.ly/fU9HWp6). CC BY 2.0
Los diseños de videos con técnica <i>Motion Graphics</i> , suelen ser minimalistas y buscan resaltar siempre la tipografía y los colores. Usualmente utilizan tipografías <i>sans serif</i> para además demostrar modernidad o actualidad.	

Nota. Elaboración Propia.

2.4.3. Posición / Cámara

Tabla 3. Escenas de videos educativos artísticos

<p style="text-align: center;">Figura 5 <i>Enseñando a dibujar 01</i></p>  <p>Nota. <i>Aprendamos a dibujar</i> [Video], por Piyoasdf, 2015, Youtube (https://cutt.ly/CU9ZVa1). CC BY 2.0</p>	<p style="text-align: center;">Figura 6 <i>Enseñando a dibujar 02</i></p>  <p>Nota. <i>Cómo DIBUJAR el rostro humano paso a paso</i> [Video], por Crehana, 2020, Youtube (https://cutt.ly/zU9Z6ie). CC BY 2.0</p>
En los videos “paso a paso” se tiende a utilizar un ángulo de cámara tanto picado como cenital, y en ocasiones con un plano detalle del dibujo para que pueda ser mejor apreciado.	

Nota. Elaboración Propia.

CAPÍTULO III: Metodología De Desarrollo

El proceso metodológico escogido para llevar a cabo los objetivos vistos es el “*Design Thinking*”, el cual se ha ido instalando en el mundo con propiedad en el lenguaje de empresas e instituciones que enfrentan la necesidad de implementar innovación. Esto último es de suma importancia para nuestro proyecto, dado que, existen soluciones dentro de la problemática, las cuales están disponibles en la biblioteca de la asignatura de Percepción y Expresión Plástica, pero no son efectivas y necesitan una innovación para poder desarrollar las prácticas pertinentes. Esta metodología proviene del autor Tim Brown, quien, en el 2008, mediante un artículo y después de analizar el perfil y personalidad de un diseñador, pudo integrarlos en el proceso de innovación en el ámbito del negocio. “El *Design Thinking* es un facilitador de la Innovación. Permite generar innovación y transformación de manera más rápida y más efectiva. Pero, además, es el proceso metodológico del *Design Thinking* el que nos permitirá definir en qué debemos innovar” (Rodríguez y Rodríguez, 2013, p. 146). Esta metodología consta de seis pasos elementales:

3.1 Empatizar

Esta fase es la primera dentro de esta metodología. Se comienza con una comprensión de las necesidades de los usuarios implicados en la solución que se va a desarrollar, y también de su entorno-contexto. Lo que se busca es ponernos en la posición de estas personas y así poder comenzar con una base sólida a definir el problema y su raíz. De este modo, se sugiere la confección de un mapa de empatía, para poder comenzar de una forma organizada esta metodología.

3.2 Definir

Este paso trata de traer claridad y enfoque dentro del espacio de investigación, donde se define y redefinen los conceptos. Se criba la información recopilada en el proceso de Empatía y se debe quedar con la que realmente aporte un valor y guíe la investigación al alcance de nuevas perspectivas interesantes. Por

consiguiente, se identifican problemas cuyas soluciones sean clave para la producción de un producto innovador.

3.3 Idear

Es en este paso donde comienza el proceso de diseño y la generación de múltiples ideas. Todas las ideas son válidas y se combina todo desde el pensamiento inconsciente y consciente, pensamientos racionales y la imaginación. Se concebirán muchas ideas que resultarán en diversas alternativas de donde elegir posibles soluciones.

3.4 Prototipar

Prototipar es la generación de elementos informativos como dibujos, artefactos y objetos con la intención de responder preguntas. Cuando hablamos de prototipos, debemos entender que deben ser, de cierta forma, una maqueta de lo que finalmente se hará, con la cual se pueda eventualmente testear con usuarios. Estos prototipos pueden ser a través de dibujos e imágenes, vídeos, presentaciones, usando recursos de desecho o de bajo costo.

3.5 Evaluar

En este punto, teniendo los prototipos hechos, los probaremos con los usuarios implicados, es decir, nuestro público objetivo. Esta fase es de crucial importancia, y nos ayudará a identificar mejoras significativas, fallos a resolver, posibles carencias, como también una retroalimentación por parte de los usuarios. Es en esta fase donde evolucionaremos nuestra idea hasta convertirla en la solución que estábamos buscando.

CAPÍTULO IV: Implementación y Validación del producto

4.1 Primera Fase (Empatizar)

La metodología del *Design Thinking* contempla en su primera etapa la fase de empatizar, la cual tiene como fin conocer al usuario, su entorno y necesidades o problemáticas, para lo cual se construye en mapa de empatía. Con este fin hemos aplicado dos instrumentos diagnósticos, que nos arrojan ciertas conclusiones que permiten la construcción del mapa de empatía, el cual responde a las preguntas de ¿Qué piensa y siente?; ¿Qué ve?; ¿Qué dice y hace? Y ¿Qué oye?, todo en relación al usuario y la problemática detectada.

Entonces, para comenzar con esta etapa se seleccionó a los estudiantes de la carrera Diseño Multimedia que cursaron la asignatura Percepción y Expresión Plástica II de su primer año de estudio y, además, los que estuvieron en esa asignatura en el 2020, ya que estimamos que estos últimos fueron los que más dificultades debieron afrontar, debido a todo el confinamiento que ocurrió tras el COVID-19 y la modalidad *online* que la educación adoptó.

Nuestro objetivo, es entender las experiencias y necesidades de dichos estudiantes en el ámbito digital, saber si los recursos de la asignatura que se encontraban en UTAMED, eran competentes para complementar su enseñanza práctica. Una manera efectiva para lograr este objetivo, es mediante entrevistas o encuentros presenciales. Lamentablemente, en aquel entonces, las medidas sanitarias que se requerían y el confinamiento que provocaba mantenerse en casa, dificultó este proceso, por lo cual se optó por crear formularios de manera *online* a través de la plataforma *Google Forms*.

4.1.1 Aplicando los instrumentos diagnósticos

Primeramente, es preciso señalar que los resultados del diagnóstico inicial están expresados de manera más amplia en la justificación del problema, dentro del

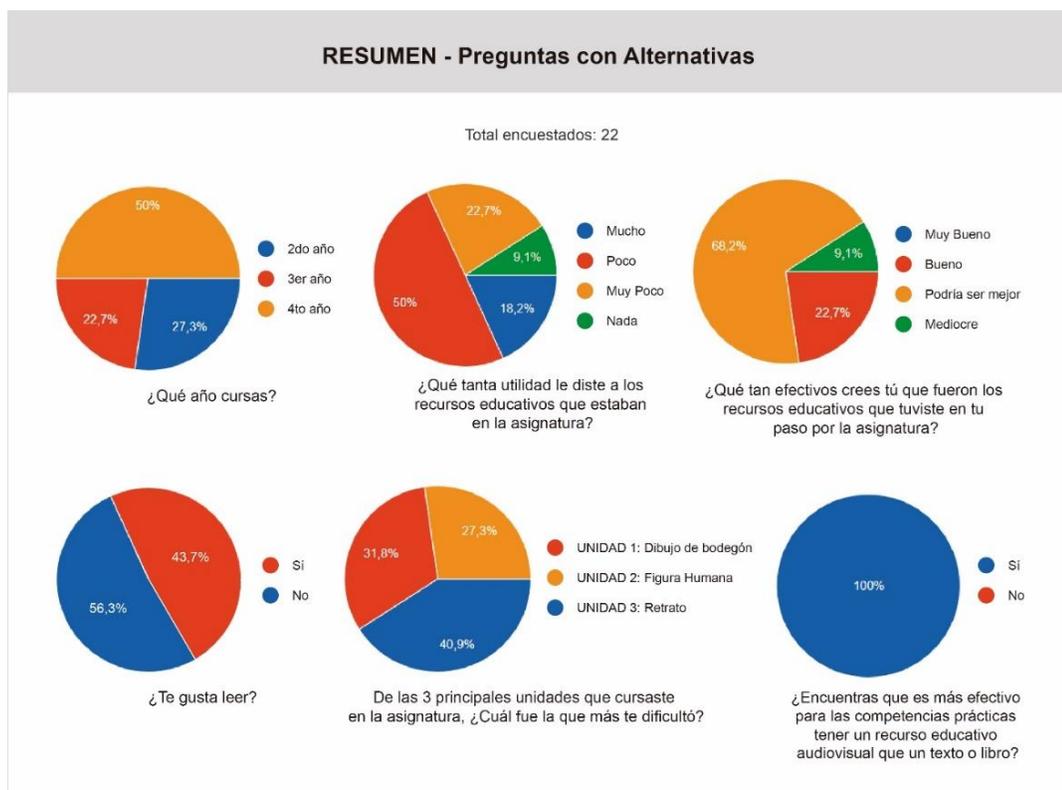
capítulo 1. Sin embargo, destacamos algunos aspectos relevantes. Se comenzó con una encuesta sencilla que contenía una sola pregunta, no obstante, otorgamos la posibilidad de que el participante se exprese y argumente. La pregunta, basado en el contexto de los materiales educativos que tenía la asignatura de Percepción y Expresión Plástica II, era la siguiente: *¿Cuáles crees tú que serían los efectos que produciría en un alumno el no tener recursos educativos efectivos durante su enseñanza?*

A continuación, estas fueron algunas de las respuestas que nos dieron los estudiantes:

- *“En casa se necesita continuar el estudio de todo ramo, con o sin clases online. Para mí es más efectivo el material audiovisual ya que me permite revisar, pausar y ver los detalles que a veces en clases no alcanzar a visualizar. Esto me ayuda a mejorar mis trabajos y poder obtener los conocimientos que no alcanzo a adquirir en la hora de clase por las limitaciones sobre todo anexas a la docente”.*
- *“Sin estos recursos muy probablemente el proceso de aprendizaje se vería ralentizado; quedarse sólo con lo que se enseñó en clases, especialmente en modalidad online, no te permite absorber bien los contenidos. Por ahora los recursos que existen están bien, al igual que los ejemplos que se ven en las fichas”.*

En el segundo formulario, con un total de 22 participantes, se quiso indagar más en la importancia de los recursos educativos prácticos de la asignatura, y para ello, se desarrolló un formulario más amplio en el que no solo se pregunta respecto a esa necesidad, sino que además se busca saber del estudiante. En la figura N°7, se muestra un resumen de los resultados de las preguntas con alternativas. Por otro lado, también hay preguntas con respuestas abiertas, el cual también serán expuestos.

Figura 7. Resultados Primera Encuesta - Preguntas con Alternativas



Nota. Elaboración Propia.

Los participantes también dieron su opinión, a través de preguntas con carácter más complejo que tenía este formulario, algunas de las respuestas a dichas preguntas son las siguientes:

- ¿Crees tú que es importante tener un apoyo en esta asignatura mediante recursos educativos para poder desarrollar las competencias prácticas de forma autónoma?
 - *“Sí, sería bueno para repasarlo como guía en caso de olvidar algún paso importante en el proceso”.*
 - *“Sí, a algunos alumnos les cuesta entender más que a otros por lo que sería bueno tener un apoyo para ellos”.*
 - *“Siempre es importante tener un apoyo o recurso educativo disponible en la plataforma. Aparte de servir como motivación para aprender, sirve mucho*

para dichos momentos en el que el alumno tiene una duda, pero está en su casa, o no tiene al profesor disponible para ayudarlo”.

- *“Sí, porque esta asignatura es base en los alumnos que están recién ingresando a la carrera y por ende se necesita que sea lo mejor realizada posible para tener un conocimiento claro más adelante”.*
- *“No, en ese caso es una estrategia más de filtro a estudiantes, el no ayudar tanto al estudiante y solo dejar que los que se mueven de forma autónoma o lleven un trayecto avanzado, logren pasar el ramo”.*

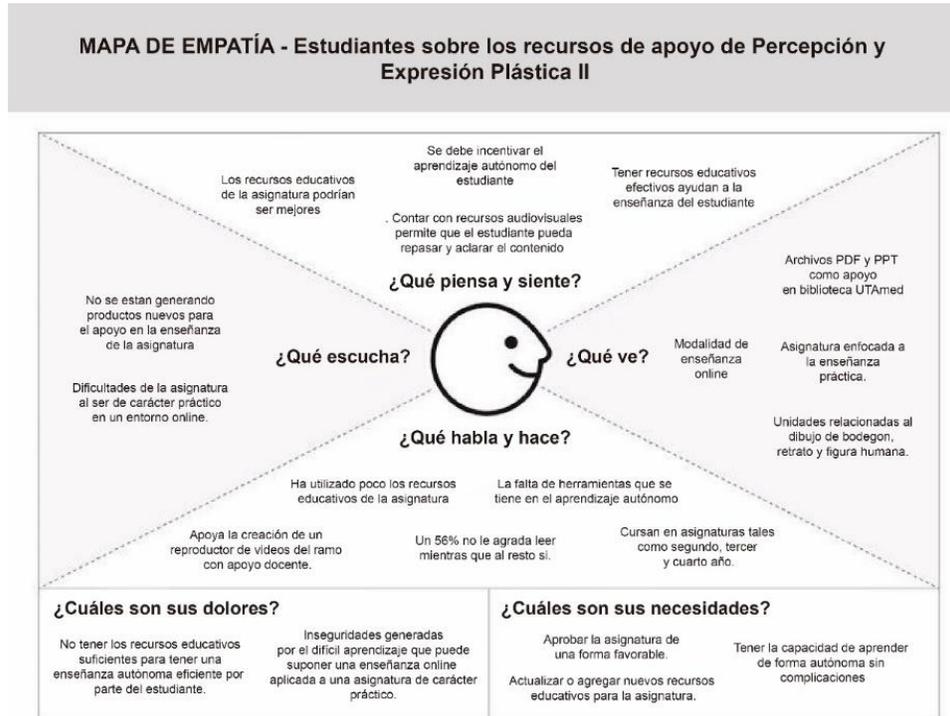
Por último, en la pregunta: *¿Encuentras que es más efectivo para las competencias prácticas tener un recurso educativo audiovisual que un texto o libro?* hubo 2 usuarios que dieron una opinión al respecto:

- *“Un libro, pero más atractivo, o sea con ilustraciones explicativas”.*
- *“En caso online, la creación de un reproductor de videos del ramo con apoyo docente estaría bueno”.*

4.1.2 Generando el mapa de empatía

Finalmente, basándonos en los dos instrumentos diagnósticos presentados anteriormente, se realizó un organizador gráfico en el cual se expresa de forma resumida y general las respuestas que fueron apareciendo en los formularios. Obteniendo el producto de la Figura N° 8 a continuación.

Figura 8. Mapa de Empatía



Nota. Elaboración Propia.

4.2 Segunda Fase (Definir)

Mediante el uso de los resultados del diagnóstico aplicado previamente, sumado a los antecedentes gráficos y teóricos, ya descritos en el segundo capítulo, es posible definir varios puntos fundamentales para tomar en cuenta en el desarrollo de una posible solución:

- En primer lugar, es importante señalar que la totalidad de las personas encuestadas son parte de la carrera Diseño Multimedia, en la Universidad de Tarapacá y que en algún punto de su permanencia han cursado la asignatura de Percepción y Expresión Plástica II.

- Uno de los datos más importantes, es el factor de lectura en los estudiantes. Como se mencionó anteriormente, las generaciones actuales son más icónicas, por tanto, lo visual siempre predominará más que lo textual cuando queramos compartir algún tipo de información o mensaje.
- Gran cantidad de las personas encuestadas tienen una noción del significado de una “cápsula educativa”, saben que se refiere a un instrumento educativo, que es generalmente corto y que también usan las tecnologías para poder desarrollar las competencias de los estudiantes. Por lo tanto, puede saber qué buscar en las plataformas educativas y no sumergirse en tantos materiales que quizá no sean de su agrado.
- El 100% de los encuestados si creen que es importante contar con apoyo mediante recursos educativos, los cuales pueden ser utilizados en el desarrollo de sus competencias teóricas y prácticas, sobre todo en el margen de sus horas de aprendizaje autónomas. En un sentido práctico, estos recursos servirían de guía y apoyo para los estudiantes, teniendo en cuenta la modalidad *online* de los últimos dos años, dada la contingencia sanitaria. Por consiguiente, para los educadores les facilitaría la enseñanza práctica hacia los estudiantes.
- Los recursos educativos existen, no es un concepto nuevo y ha ido evolucionando sobre todo a la par con las nuevas tecnologías. Es de esperarse que en una carrera también se encuentren distintos tipos de estos materiales, es por ello que, los estudiantes encuestados clasificaron con un 68,2% que estos materiales podrían ser mejor, lo que conlleva a un descontento y también a una desmotivación a la hora de aprender. Esto lo podemos definir en base a la pregunta ¿Qué tanta utilidad les diste a los recursos educativos que estaban en la asignatura?, donde un 50% de los encuestados usaron muy poco los materiales disponibles, un 22,7% muy poco y un 9,1% nada.
- Como se mencionó antes, lo visual predomina sobre lo textual hoy en día, y es así como al sugerir un material educativo audiovisual, los estudiantes

contestaron que sería mucho más efectivo para sus aprendizajes, al menos comparándolo con los recursos que ya tienen en sus bibliotecas.

- Percepción y Expresión Plástica II se compone de unidades importantes como “*Bodegón*” hasta “*Figura Humana*”, pero los estudiantes encuestados, en su mayoría concuerdan en que el aprendizaje de la unidad de “*Retrato Humano*” es la que más se le dificultó, por tanto, sería bueno comenzar desde allí para encontrar la forma de hacerles más fácil este aprendizaje mediante este proyecto.
- Asimismo, dentro del capítulo 1 son expuestos los objetivos a lograr en este proyecto, como parte de la definición del mismo.

4.3 Tercera Fase (Idear)

La idea que puede ser la solución ideal para nuestra causa, es realizar productos basados en formatos de cápsulas educativas, videos con el propósito de enseñar que rondan entre los 3 a 8 minutos. Estaría distribuido en 6 partes, titulados de la siguiente forma:

- Cap. 01 – Los Ojos
- Cap. 02 – La Nariz
- Cap. 03 – La Boca
- Cap. 04 – Las Orejas
- Cap. 05 – El Rostro
- Cap. 06 – Las Expresiones

Esta idea fue pensada gracias a la técnica utilizada S.C.A.M.P.E.R., la cual nos brinda múltiples ideas que se irán moldeando dependiendo de los datos recogidos previamente en la etapa de Definir.

Tabla 4. Técnica S.C.A.M.P.E.R

Técnica S.C.A.M.P.E.R – Etapa Idear	
S (Sustituir)	<ul style="list-style-type: none">• Metodología de enseñanza• Tipo de material educativo• Calidad visual• Tipografías y colores
C (Combinar)	<ul style="list-style-type: none">• Conceptos teóricos con los prácticos• Experiencia con la tecnología• Conocimiento del docente con los materiales ya disponibles
A (Adaptar)	<ul style="list-style-type: none">• Tiempo de enseñanza• Contexto de pandemia• Enseñanza a larga distancia
M (Modificar)	<ul style="list-style-type: none">• Voz clara• Calidad visual• Elementos gráficos• Cultura de investigación
P (Proponer otros usos)	<ul style="list-style-type: none">• Enseñanza online• Cursos online• Proyectos de la carrera Diseño Multimedia
E (Eliminar)	<ul style="list-style-type: none">• Exceso de texto• Accesibilidad limitada al material
R (Reordenar)	<ul style="list-style-type: none">• Posicionar elementos gráficos• Cambiar colores y tipografías• Recurso accesible y gratis para los estudiantes

Nota. Elaboración Propia.

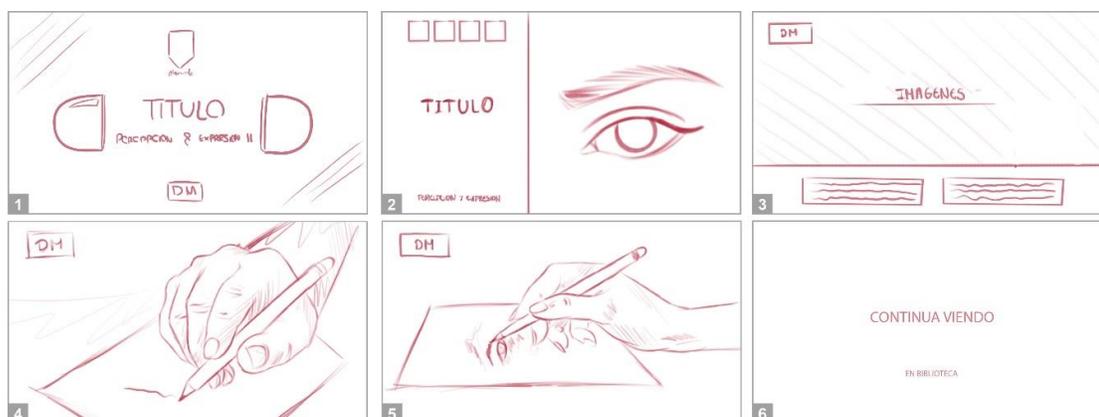
4.4 Cuarta Fase (Prototipar)

Analizando y evaluando las ideas planteadas previamente, se puede concluir que la mejor opción como producto para esta investigación son Cápsulas Educativas, esta clase de recursos audiovisuales constan de videos con una duración muy breve y suelen ser acompañados de la narración. Entonces, para establecer esta cuarta fase, será necesario comenzar primero con el desarrollo de un *Storyboard* acerca de la estructura de los videos. El contenido en el que estarán basados estos recursos estarán enfocados al retrato humano, específicamente de cómo construir las partes del rostro.

Entonces, como se aprecia en la Figura N° 9, se puede visualizar cómo va a estar distribuido el contenido en el video:

- La primera parte se presenta la intro animada del proyecto.
- La segunda parte se presenta la sección y el capítulo.
- La tercera parte se presenta el contenido de forma teórica y explicativa, apoyado de imágenes.
- La cuarta parte se presenta el apartado práctico, el cual tiene como objetivo explicar paso a paso el cómo dibujar la parte de un cuerpo.
- Por último, la parte 5 estará presente la outro del video, incitando al espectador que visualice los otros capítulos.

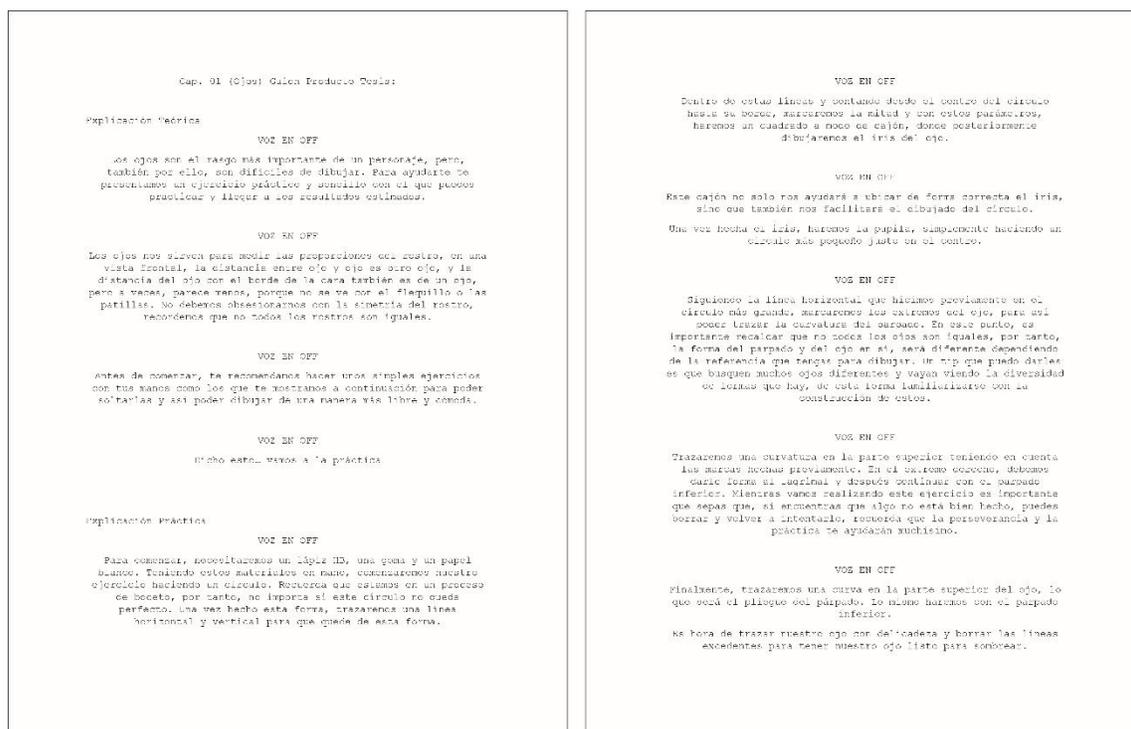
Figura 9. Storyboard Estructura Video – Arte Express



Nota. Elaboración Propia.

Una vez definido su estructura, se determinó los siguientes temas: Ojos, Nariz, Boca, Orejas, Rostro Completo y Expresiones. Cada tema tendrá su propio video en donde se explicarán sus características y el cómo dibujarlas. No obstante, para poder desarrollar estos videos, se necesita de un guion que sirva como apoyo para el desarrollo de estos, como se puede apreciar en la Figura N° 10, que muestra el guion del primer capítulo como ejemplo.

Figura 10. Guion Cap. 01 – Arte Express



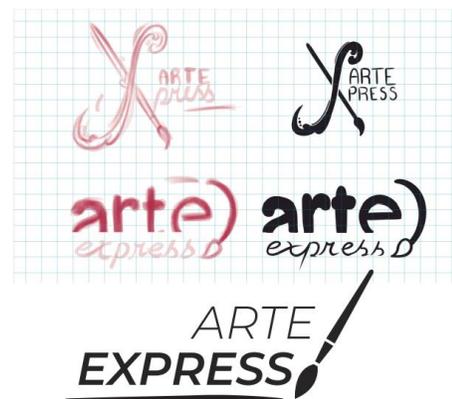
Nota. Elaboración propia.

Una vez desarrollados los guiones de cada capítulo, es necesario conseguirle personalidad al producto, algo que represente todos los valores que el proyecto quiera transmitir. Para ello, se trabajó en propuestas para el logotipo del proyecto,

como se puede visualizar en la Figura N° 11. Después se optó por el diseño más convincente y se siguió desarrollando hasta llegar a un diseño final con una paleta de colores conformada por el azul y naranja, muy similares a los de la plataforma UTAméd, debido que es un producto destinado a dicho sitio y además que los colores representan perfectamente los valores que el proyecto quiere entregar. Ver Figura N°12.

Justificando el logotipo de Arte Express, se creó a través de la unión de dos conceptos simples que puedan ser fácilmente identificados: El Arte, que nos demuestra que este producto va enfocado en el ambiente artístico; y, por otro lado, *Express*, que traducido del inglés significa “rápido”, nos demuestra lo práctico y directo del producto. El isotipo presente es un pincel, que refuerza la ambientación artística del producto. No obstante, su ondulación direccionada hacia la derecha, refuerza el aspecto ligero, pero también la flexibilidad del mismo. Por otro lado, si se analiza la paleta de colores, el color naranja se puede percibir como juventud, vitalidad y modernidad. Mientras que el azul, se percibe y da a entender confianza y profesionalismo. Por último, se usó la familia tipográfica de Montserrat y Josefin, de aspecto Sans Serif, para demostrar modernidad hacia el producto.

Figura 11. Propuestas imagotipo – Arte Express



Nota. Elaboración Propia.

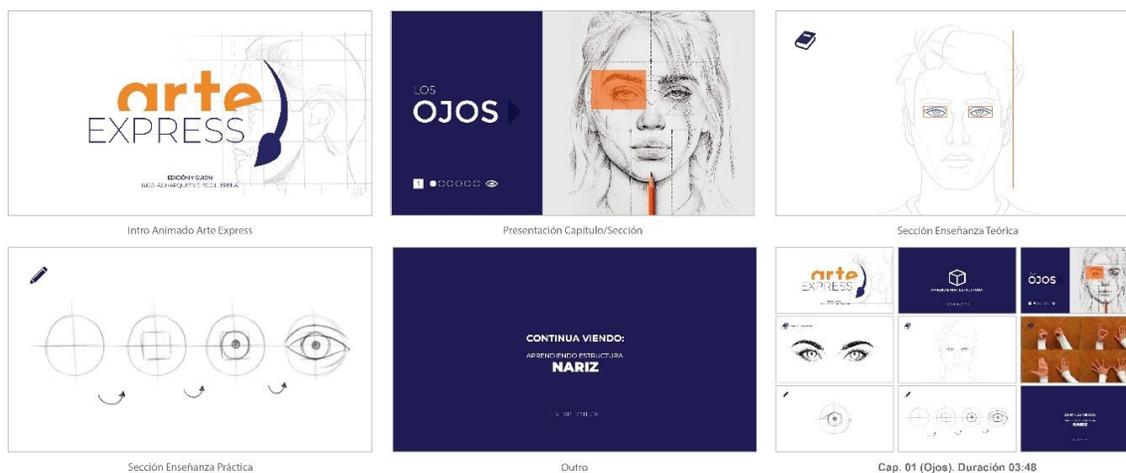
Figura 12. Imagotipo desarrollado – Arte Express



Nota. Elaboración propia.

Finalmente, con todos estos pasos definidos, se establece la fase de prototipo creando la serie de videos de 6 capítulos del proyecto Arte Express, desarrollados a través de las técnicas de la animación y *Motion Graphic*, con programas tales como Adobe After Effects y Adobe Illustrator; ejemplo de ello se pre visualiza en la Figura N° 13 en donde muestra diferentes escenas de un capítulo. Estos productos, desarrollados por los investigadores, será presentado a los colaboradores, que vendría siendo los estudiantes de la carrera Diseño Multimedia, para lograr saber si este proyecto cumple con el objetivo de ser sencillo y fácil de entender.

Figura 13. Escenas Capítulo 01 – Arte Express



Nota. Elaboración Propia.

4.5 Quinta Fase (Evaluar)

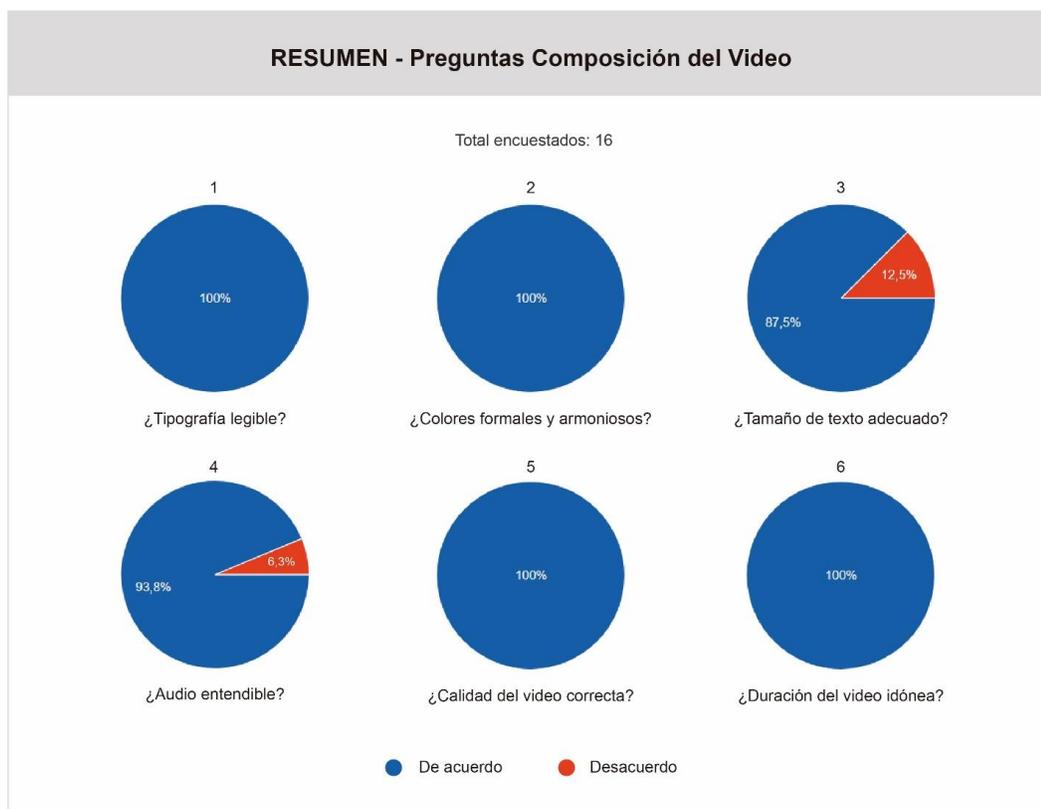
Con el fin de reflejar la última etapa, se generaron dos formularios por medio del uso de la plataforma *Google Form*, para compartir con los estudiantes algunos capítulos del proyecto y que lo evalúen. La primera encuesta es una versión general para saber si el producto es del agrado del público objetivo y si la metodología de enseñanza es la correcta; por otro lado, en la segunda se busca generar preguntas de satisfacción y puntuación, así tendremos una respuesta completa por parte de los encuestados y finalmente corregir detalles que resultarán en la producción de un producto efectivo y completo para los estudiantes de Percepción y Expresión Plástica II en la carrera Diseño Multimedia.

En este primer formulario, con 16 participantes, los estudiantes han tenido la tarea de ver los 2 videos del proyecto y han dejado su opinión respondiendo las preguntas. No obstante, estas preguntas están categorizadas en 2 secciones, a la composición del video y el funcionamiento práctico del mismo. A continuación, estas fueron las preguntas realizadas de la primera sección:

1. ¿Crees que la tipografía utilizada en los videos es legible?
2. ¿Crees que los colores utilizados en el video son formales y armoniosos?
3. ¿Crees que el tamaño de los textos en el video es idóneo dentro de la composición?
4. ¿Crees que el audio del video se escucha bien?
5. ¿Crees que la calidad de video es la correcta?
6. ¿Crees que la duración de estos videos es idónea para practicar y entender?

De estas preguntas se busca es entender si la composición y diseño del formato de video es adecuado para la enseñanza. Los estudiantes respondieron y en la Figura N° 14 se puede visualizar un resumen de los resultados de esta primera sección.

Figura 14. Resumen Respuestas (Composición) – Arte Express



Nota. Elaboración propia.

Los resultados de esta primera sección fueron positivos para el proyecto, según los participantes, gran parte del diseño y composición del formato de los videos es adecuado. Sin embargo, hay ligeras excepciones en preguntas relacionadas con el tamaño de los textos, con un 12,5% en desacuerdo, y en la calidad del audio, con un 6,3%.

En la segunda sección del formulario, relacionado al funcionamiento práctico y educativo del video, los usuarios han mostrado un gran apoyo hacia el proyecto en cada pregunta. Aquí una muestra de algunas respuestas de cada pregunta:

1. En cuanto a la explicación, ¿crees tú que se explica de forma correcta el ejercicio?

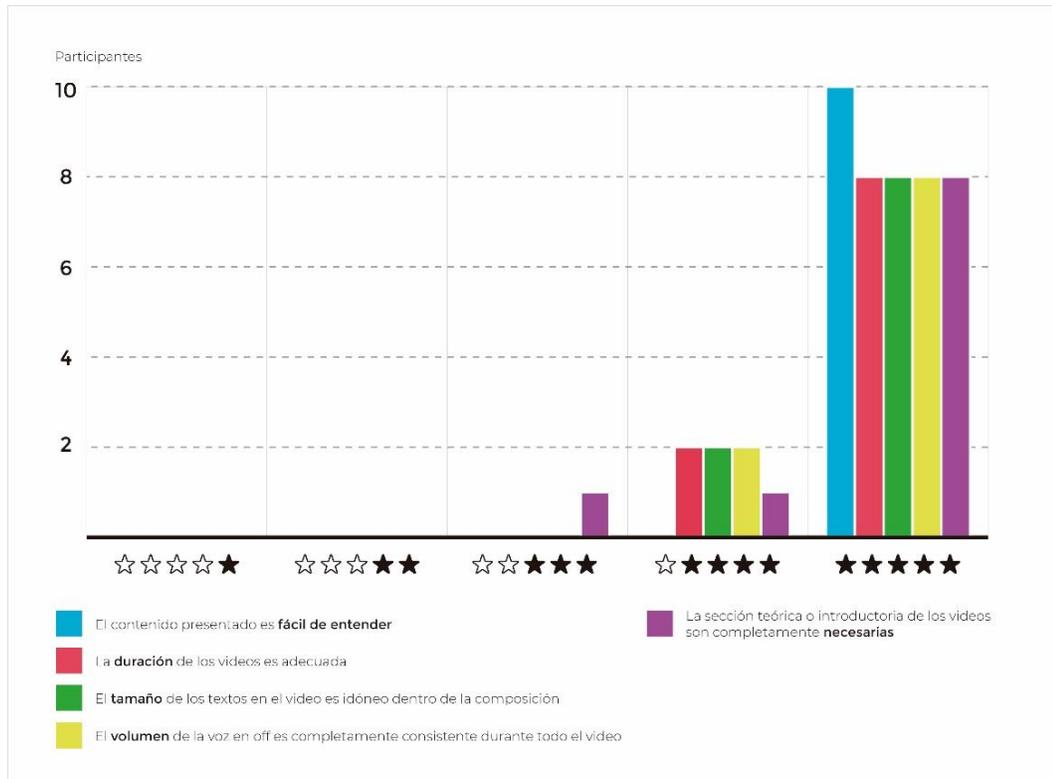
- *“Sí, de hecho, es súper simple y puede resumir una clase completa”.*
 - *“Sí, la explicación es clara y sencilla, sin muchos rodeos”.*
 - *“Se explica correctamente la elaboración del ejercicio”.*
2. ¿Es el ejercicio mostrado fácil de entender?
- *“Es fácil de entender, la información entregada es precisa y concisa para este tipo de ejercicios”.*
 - *“En cuanto a teoría se comprende bastante bien”.*
 - *“El ejercicio en sí, para un principiante puede resultar complejo, pero el vídeo lo muestra de forma sencilla lo que hace que la comprensión sea idónea”.*
3. ¿Crees que este tipo de ejercicios prácticos ayuden a desarrollar técnicas de dibujo?
- *“Si, pues llevan a un punto más práctico que teórico, así es más fácil de entender”.*
 - *“Ayudan bastante a tener una noción ya sea como primer acercamiento como complementarios”.*
 - *“Totalmente, muestra de manera fácil cómo dibujar algo tan complejo como son los ojos y la cara en general con la idea de que quede lo más parecido al ejemplar en caso de que estés usando uno”.*
4. ¿Alguna sugerencia, error o crítica que tengas con esta serie de videos?
- *“Están súper bien hechos y se entiende perfecto lo que se quiere explicar, creo que lo único que haría notar es que, en el segundo video, el de composición del rostro, se escucha muy pausada la voz, un poco robótica al principio, no por la calidad de video y audio sino por como habla el emisor. Todo lo demás está súper”.*
 - *“Tal vez hacerlos más dinámicos y promover la práctica, ya que eso es lo más importante en el dibujo el practicar y el interés o motivación que uno tenga para practicar”.*

- *“Creo que en general cumplen, quizás para generar una crítica, el audio podría ser algo mejor. Pero en general están bien”.*

Podemos concluir en esta primera fase de evaluación que los estudiantes encuestados captaron de buena forma los ejemplos audiovisuales que se les expuso. En general entienden el ejercicio práctico, lo cual es un punto importante, ya que, este tipo de aprendizaje es el más complejo de compartir mediante distintos medios que no sean presenciales. El concepto de “cápsula educativa” fue bien recibida, sólo teniendo algunos comentarios respecto a ciertos detalles, que se mejoró para la siguiente evaluación.

Varios días después, se presentó el segundo formulario, el cual los estudiantes han tenido la tarea de ver otros 2 videos del proyecto y han dejado su opinión evaluando y respondiendo. La primera sección será evaluar ciertos aspectos del diseño y composición del formato de los videos con una valoración del 1 al 5, siendo el 1 muy en desacuerdo y 5 muy de acuerdo. A continuación, estos fueron los resultados de esta primera sección presentados por la Figura N° 15.

Figura 15. Resumen Respuestas (Valoración/Puntuación) – Arte Express



Nota. Elaboración propia.

Con un total de 10 participantes, el 100% está muy de acuerdo en que los contenidos presentados por los videos siguen siendo sencillos y fáciles de entender. Un 80% valoró con la puntuación máxima la duración, tamaño de los textos y el volumen de la voz en off como consistentes y adecuadas; mientras que un 20% solo le otorgó 4 puntos. No obstante, en donde hubo valoraciones más variadas fue en sí la sección teórica es necesaria, el cual obtuvo puntuaciones de 3 a 5.

Por último, en la segunda sección del formulario, aquí una muestra de algunas respuestas de cada pregunta:

1. ¿Consideras que hace falta más detalles o explicación en los videos? ¿Es conciso lo que se ha presentado?

- *“Para explicar lo básico en la estructura de las partes del rostro y cuerpo humano, está muy bien hecho. es conciso, directo y fácil de entender”.*
 - *“No hace falta más, está lo justo y necesario para comprender lo básico. Es útil”.*
 - *“Está bien presentado la explicación en los videos y no faltan detalles”.*
2. ¿Crees que estos videos realmente cumplen su función de desarrollar las competencias prácticas en el aprendizaje del dibujo estructural del rostro? u ¿otro tipo de formato funcionaría mejor?
- *“Para mí, siento que un video es mucho mejor que cualquier otro material, porque se van complementando las explicaciones con la demostración”.*
 - *“Está bien el formato de video, ya que se ve cómo se va dibujando la boca, es un paso a paso más detallado para seguir. Otros medios como libros ya hay muchos y sinceramente da un poco de flojera leer”.*
3. ¿Se debería seguir por este rumbo para la creación de recursos que incentiven el aprendizaje autónomo dentro de la asignatura? ¿Por qué?
- *“Si, es algo que es fácil de comprender para cualquier persona y a su vez es una ayuda muy buena para practicar en cualquier parte y momento”.*
 - *“Podría ser bastante útil este rumbo de creación de material, pues uno suele buscar a veces videos tutoriales por internet para mejorar su aprendizaje autónomo y el crear estos recursos para los estudiantes facilitaría ese aprendizaje”.*
4. ¿Alguna sugerencia o adición que tengas con esta serie de videos o para proyectos futuros relacionados con este formato?
- *“Si bien el ramo es de dibujo, y estructuración de cuerpo humano y objetos, la aplicación de luces y sombras, la expresión facial, corporal y perspectiva, sería bueno tener material para aprender la naturaleza de los movimientos, es decir aprender de las deformaciones que ocurren en la imagen cuando la*

persona se mueve bruscamente, aparte de ayudar al dibujante a tener una mayor fluidez para crear cuerpos variados y personalidades únicas en sus dibujos, también sería una parte introductoria para entrar al ramo de animación”.

En conclusión, se puede corroborar que, en ambos formularios los participantes están de acuerdo con los resultados del producto y lo apoyan, brindando comentarios alentadores y críticas constructivas, que sin lugar a dudas muestran las grandes ansias que tienen los estudiantes acerca del futuro de este proyecto titulado Arte Express.

CONCLUSIÓN

Sin lugar a duda, la recolección de datos e información respecto al arte, su importancia, sus implicancias, su apartado en la enseñanza y lo que significa para la carrera, fue crucial para definir el desarrollo del proyecto, sirviendo como una guía para orientar y comprender si el objetivo que se tenía previsto en un principio era el indicado o no para resolver la problemática que se había planteado.

Además, se ha logrado reconocer los parámetros que se requieren para el control y seguimiento del proyecto, gracias a la aplicación de la metodología *Design Thinking*, el cual, logró la creación de un producto, que podrá solventar la necesidad de incentivar el aprendizaje autónomo y el desarrollo de las competencias prácticas para las generaciones futuras. Videos educativos cortos, categorizados en 6 partes, que tienen como objetivo enseñar a dibujar la estructura de ciertas partes del rostro humano.

Dicha herramienta desarrollada logró ser validada gracias a la participación y apoyo de los estudiantes de la carrera de Diseño Multimedia, a través de formularios y encuestas, que ayudaron a la construcción y evolución del proyecto.

Se espera que Arte Express sea para la asignatura de Percepción y Expresión Plástica II un gran aporte para las futuras generaciones de estudiantes y que este formato pueda seguir evolucionando y expandiéndose, no solo en una sola asignatura, sino que aplicarlos a otros campos que requieran de práctica constante.

BIBLIOGRAFÍA

Acha, J. (2010). *Educación Artística escolar y profesional* (Libro, publicada).

Editorial Trillas.

<https://es.scribd.com/document/404537711/EDUCACION-ARTISTICA-ESCOLAR-Y-PROFESIONAL-0001-pdf>

Cinelli, N. (2016). *HACIA LA ENSEÑANZA DE LOS ESTUDIOS ARTÍSTICOS EN CHILE: MANUEL DE SALAS Y LA ACADEMIA DE SAN LUIS* (Tesis, publicada). Universidad Autónoma de Chile, Santiago, Chile. https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-22012016000100020&script=sci_arttext&tlng=en

Crehana (2020). *Cómo DIBUJAR el rostro humano paso a paso* [Video].

Youtube. <https://cutt.ly/zU9Z6ie>

Gallego Lema, V., Bores García, D., Barba Martín, R. & González Calvo, G. (2020). *Aprender A Ser Docente Sin Estar En Las Aulas: La COVID-19 Como Amenaza Al Desarrollo Profesional Del Futuro Profesorado* (Revista, publicada). Revista Internacional y Multidisciplinar en Ciencias Sociales.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518369>

- Lancaster, J. (2001). *Las artes plásticas y su función en la escuela* (Libro, publicada). Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.
https://books.google.cl/books?hl=es&lr=&id=yOp0nc3V_zQC&oi=fnd&pg=PA9&dq=problema+de+educacion+en+artes&ots=GVbszyp_2n&sig=QQlu-CUMdJZt-1O4z-BOmryhoak&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Llorens, F. & Fernández, A. (2020). *Coronavirus, la prueba del algodón de la universidad digital* (Artículo, publicada). Universidad.
<https://www.universidadsi.es/coronavirus-la-prueba-del-algodon-de-la-universidad-digital/>
- Martins N. (2020). *Psicología del color: ¿Cuál es el significado de los colores y cómo afecta a tu marca?* (Artículo, publicada). Oberlo.
<https://cl.oberlo.com/blog/psicologia-del-color-significados-del-color>
- Marit Acuña (2019). El Vídeo Educativo como recurso dinamizador del Aprendizaje [Fotografía]. evirtualplus.
<https://www.evirtualplus.com/video-educativo-como-recurso-aprendizaje/>
- Muharrem Hüner (2021). Title Animation Project [Fotografía]. Behance.
<https://cutt.ly/fU9HWp6>
- Murtagh Iglesias, O. (2012). *La enseñanza del arte en la edad escolar como parte integral de la educación en Chile* (Tesis Pregrado, publicada). Universidad de Chile, Facultad de Artes, Departamento de Danza.
<http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/115236>
- myViewBoard (2021). ¿Cómo mejorar la participación de los estudiantes con videos educativos adecuados? [Fotografía]. myViewBoard.
<https://cutt.ly/uU9HDZX>

Palacios, L. (2006). *El valor del arte en el proceso educativo* (Tesis, publicada). Instituto Nacional de Bellas Artes, México.

<https://www.redalyc.org/pdf/340/34004607.pdf>

Peón Aguirre, R. (1998). *LA EDUCACIÓN A DISTANCIA: LA MODALIDAD EDUCATIVA QUE POSIBILITA EFICAZMENTE LA EDUCACIÓN CONTINUA*

(Tesis, publicada). Universidad de Sonora.

<http://white.lim.ilo.org/spanish/260ameri/oitreg/activid/proyectos/actrav/edob/material/pdf/archivo18.pdf>

Piyoasdf (2015). Aprendamos a dibujar [Video]. Youtube.

<https://cutt.ly/CU9ZVa1>

Sangrà, A., Badia, A., Cabrera, N., Espasa, A., Fernández Ferrer, M., Guàrdia, L., Guasch, T., Guitert, M., Maina, M., Raffaghelli, J., Romero, M. & Romeu, T. (2020). *Decálogo para la mejora de la Docencia Online propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos* (Tesis Doctoral, publicada). Universitat Oberta de Catalunya.

http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/122307/1/9788491807766_no_venal.pdf

Shklovski, V. (2009). *El arte como artificio* (Libro, publicada). Catedra

Melon. <http://smjegupr.net/wp-content/uploads/2012/05/sklovsky.pdf>

Sotelo Ríos, G. & Domínguez Chenge, M. (2017). *METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DEL ARTE: UNA REFLEXIÓN INCONCLUSA* (Revista, publicada). Universidad Veracruzana.

<https://www.uv.mx/iiesca/files/2017/10/02CA201701.pdf>

Unidad de Arte y Educación (2006). *Límites y supuestos para una educación artística: un marco de referencia académica* (Tesis, publicada). <http://www.lacult.unesco.org/docc/ad3Limites.pdf>

Universidad de Tarapacá Mediatizada. (s.f.). DM056 - Percepción y Expresión Plástica II. <http://utamed.uta.cl/utamed2/alumno/taller-profesional-1.php?cod=DMc56>

Villegas Vergara, I. (2008) *La enseñanza del dibujo artístico en Chile: 1797-1858* (Tesis, publicada). Universidad Politécnica de València. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/4284/tesisUPV2998.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

PRODUCTO

Arte Express, producto que consiste en videos educativos cortos enfocados en la enseñanza de los apartados del arte o dibujo, disponibles en los siguientes enlaces para su visualización o descarga:

Google Drive:

https://drive.google.com/drive/folders/1FQ9KI1jmOV_eALqUDQtDYinkohrBx43Y?usp=sharing

Youtube:

https://youtube.com/playlist?list=PLH4xTeqceW_GnISPn52tyZEWkoE9bhXTY