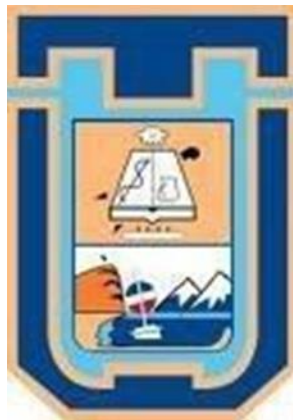


**UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ
FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN Y ECONOMÍA
ESCUELA DE DISEÑO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA
DISEÑO MULTIMEDIA**



**“ELABORACIÓN DE UN RECURSO PEDAGÓGICO PARA LA ASIGNATURA
DE ARTES VISUALES, EN UN 5TO AÑO BÁSICO DE UN COLEGIO
SUBVENCIONADO EN LA REGIÓN DE ARICA-PARINACOTA”**

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

**ALUMNOS:
Samuel E. Cruz Mamani
Javier I. Pilco Larenas**

**EVALUADORA GUÍA:
Daniela González Erber**

**Arica - Chile
2021**

ÍNDICE DE CONTENIDO

ÍNDICE	I
ÍNDICE DE FIGURAS	IV
ÍNDICE DE TABLAS	V
RESUMEN	VI
ABSTRACT	VI
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1.1 Descripción y Formulación del problema.....	8
1.2 Objetivos.....	12
1.2.1 Objetivo General.....	12
1.2.2 Objetivos Específicos.....	12
1.3 Justificación de la investigación.....	12
1.3.1 Estado del arte de la problemática.....	12
1.3.2 Conclusión del diagnóstico.....	13
1.4 Limitaciones.....	15
1.5 Proyecciones.....	15
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	15
2.1 Antecedentes Teóricos.....	15
2.1.1 Educación artística.....	15
2.1.1.1 Educación artística en Chile.....	16
2.1.1.2 Las artes visuales en Chile.....	17
2.1.2 Recursos Pedagógicos.....	18
2.1.2.1 ¿Cómo se definen estos recursos?.....	18
2.1.2.2 El uso de los recursos educativos.....	19
2.1.2.3 Elaboración de materiales educativos.....	19

2.1.2.4	Tecnología utilizada en la creación de recursos educativos.....	20
2.1.2.5	Las artes visuales en el Curriculum nacional.....	21
2.1.3	Motion Graphics.....	22
2.1.3.1	Elementos del Motion Graphics.....	22
2.1.3.2	Tipos de Motion Graphics.....	22
2.2	Antecedentes Gráficos.....	23
2.2.1	Animación, técnica Motion Graphic – nivel internacional.....	23
2.2.2	Animación, técnica Motion Graphic – nivel nacional.....	24
2.2.3	Motion Graphic, Estilo gráfico.....	24
2.2.4	Tipografías.....	25
2.2.5	Tipografía, san serif.....	26
2.2.6	Paleta de colores.....	26
2.2.7	Materiales audiovisuales que utiliza la profesora de arte en su clase Artes Visuales para el año de 5to básico.....	27
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....		28
3.1	Etapa 01, Diagnóstico.....	29
3.2	Etapa 02, Empatizar.....	29
3.3	Etapa 03, Definir el Problema.....	29
3.4	Etapa 04, Recopilación de Datos.....	29
3.5	Etapa 05, Análisis de Datos.....	29
3.6	Etapa 06, Creatividad o Idea.....	30
3.7	Etapa 07, Materiales y Tecnología.....	30
3.8	Etapa 08, Prototipo.....	30
3.9	Etapa 09, Verificación.....	30
3.10	Etapa 10, Solución.....	30
CAPÍTULO IV: DESARROLLO DEL PRODUCTO.....		30
4.1	Diagnóstico.....	30
4.2	Empatía.....	31

4.3	Definir el Problema.....	32
4.3.1	Elementos del problema.....	32
4.4	Recopilación de Datos.....	33
4.5	Análisis de Datos.....	33
4.5.1	Antecedentes Teóricos.....	33
4.5.2	Antecedentes Gráficos.....	34
4.6	Creatividad o Idea.....	34
4.6.1	Guion de Contenido.....	34
4.6.2	Guion Literario.....	35
4.6.3	Storyboard.....	36
4.6.4	Guion Técnico.....	38
4.7	Materiales y Tecnología.....	40
4.8	Prototipo.....	40
4.9	Verificación.....	42
4.10	Solución.....	43
	CONCLUSIÓN.....	44
	REFERENCIAS.....	46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	23
Figura 2: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	23
Figura 3: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	23
Figura 4: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	23
Figura 5: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	24
Figura 6: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	24
Figura 7: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	24
Figura 8: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	24
Figura 9: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	24
Figura 10: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	25
Figura 11: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	25
Figura 12: Captura de pantalla de un Motion Graphic.....	25
Figura 13: Nombre de la tipografía con su diseño.....	25
Figura 14: Nombre de la tipografía con su diseño.....	25
Figura 15: Nombre de la tipografía con su diseño.....	26
Figura 16: Nombre de la tipografía con su diseño.....	26
Figura 17: Nombre de la tipografía con su diseño.....	26
Figura 18: Nombre de la tipografía con su diseño.....	26
Figura 19: Nombre de la tipografía con su diseño.....	26
Figura 20: Ilustración de la paleta de colores pastel.....	26
Figura 21: Ilustración de la paleta de colores, de una captura de pantalla.....	27

Figura 22: Ilustración de la paleta de colores, de una captura de pantalla.....	27
Figura 23: Captura de pantalla de material audiovisual.....	27
Figura 24: Captura de pantalla de material audiovisual.....	27
Figura 25: Captura de pantalla de material audiovisual.....	28
Figura 26: Esquema de Empatía de la metodología del Design thinking.....	31
Figura 27: Abreviatura del guion literario del desarrollo de nuestro producto.....	35
Figura 28: Personajes elaborados para el desarrollo de nuestro producto.....	36
Figura 29: Elaboración de la iconografía para el desarrollo de nuestro producto.....	36
Figura 30: Primer prototipo desarrollado para nuestro producto.....	41
Figura 31: Segundo prototipo desarrollado para nuestro producto.....	41
Figura 32: Instrumento llamado “Validación del Producto”.....	42
Figura 33: Instrumento llamado “Diagnóstico del Diseño”.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Abreviación del storyboard del desarrollo de nuestro producto.....	37
Tabla 2: Abreviación del guion técnico del desarrollo de nuestro producto.....	38
Tabla 3: Listas de materiales y tecnología del desarrollo de nuestro producto.....	40

Resumen

Se realizó un estudio para fortalecer los recursos pedagógicos en la enseñanza de las artes visuales del colegio particular subvencionado Chile Norte en la Región Arica y Parinacota. Esto con el fin de motivar y facilitar su aprendizaje y valoración a través de medios audiovisuales para la enseñanza. Se contó con la participación de los cursos quinto y séptimo año básico en sus dos grupos -A y B-, a los cuales se les aplicó el instrumento encuesta. De tal forma que el resultado evidenció la necesidad de nuevos recursos con inclusión tecnológica, dificultad en ciertos contenidos y escases de recursos orientados a las artes visuales. Para dar solución al problema observado se tomó la metodología de Munari (1983) y de Brown (2008), con algunos ajustes. Se propone como solución un nuevo recurso pedagógico audiovisual que permita mejorar la motivación y el aprendizaje, específicamente en el tema del diseño. Así las etapas de validación -con profesores y alumnos- permitieron mejorar y ajustar el resultado final, obteniendo una buena recepción y aprendizaje por parte de los alumnos. En conclusión, se observó que existen pocos materiales audiovisuales para la educación, y que los estudiantes pueden aprender mejor mediante medios audiovisuales, pero estos deben ser en un lenguaje sencillo, para usarse como resumen o apoyo para una clase, cuidando el tiempo de duración de cada medio audiovisual.

Abstract

This study was carried out to strengthen teaching resources in the visual arts of the private school subsidized North Chile in the Arica and Parinacota Region. This in order to motivate and facilitate their learning and valuation through audiovisual means for teaching. The fifth and seventh grades participated in its two sections -A and B-, to which the survey instrument was applied. In such a way that the result evidenced the need for new resources with technological inclusion, difficulty in certain contents and shortages of resources oriented to the visual arts. Munari's (1983) and Brown (2008) methodology was used to solve the observed problem, with some adjustments. A new audiovisual educational resource is proposed as a solution to improve motivation and learning, specifically on the subject of language. Thus the validation stages with -teachers and students- improved and adjusted the final result, obtaining a good reception and learning by the students. In conclusion, it was noted that there are few audiovisual materials for education, and that students can learn better through audiovisual means, but these must be in a simple language, to be used as a summary or support for a class, taking care of the duration of each audiovisual medium.

Introducción

La enseñanza - aprendizaje de la educación artística en Chile y su escasa valoración y recursos disponibles para la misma, es un tema que afecta al arte como disciplina, y se refleja en: Su mal uso, carencia de estos recursos y falta de innovación a nivel educativo, los cuales provocan un desvío del rol que cumple realmente el arte dentro de la sociedad, país y economía (Errázuriz Larraín, 1996).

Existe escasa incorporación tecnológica en las estrategias de enseñanza-aprendizaje de los recursos pedagógicos que se imparte en esta disciplina, tanto en la básica, media e incluso en la educación superior. Casos como el siguiente, por ejemplo, una herramienta que tiene como función ser un texto guía para el centro de una carrera, pero que cuenta con una desactualización con respecto a su diseño y texto de apoyo de dos décadas (Ramos, et al., 2016).

¿Cómo sería entonces el caso de una disciplina como el Arte? A quien no se le ha tomado la relevancia siquiera o un empuje como a las demás asignaturas o disciplinas que se consideran como “importantes”, es ahí donde nuestro trabajo de investigación se centrará, en una de las disciplinas, que, en primera instancia, no es valorada por sus aportes científicos. Además, se sigue repitiendo un solo tipo de contenido, que en la educación artística es una mirada tradicional que no demuestra el gran abanico que ofrece el arte como disciplina y asignatura de artes visuales (Errázuriz Larraín, 1996).

La escasa valoración de las artes visuales y la falta de recursos para su enseñanza impiden el desarrollo integral de la misma. Esta situación se suma a la incapacidad en los docentes, para mejorar o crear nuevo material, afectando a la asignatura de las artes visuales. Esto como consecuencia de la falta de capacitación docente “en el manejo de materiales tecnológicos” (Salazar y Chinkim, 2016, p. 8). Lo cual provoca como consecuencia, el desinterés para poder enseñar las artes visuales, produciendo que los estudiantes que cursan esta asignatura, no sientan la necesidad de aprender y desarrollar lo que realmente significa la educación artística.

De esta manera, nuestro proyecto de investigación se ha puesto como objetivo solucionar la falta de recursos pedagógicos en la educación artística, específicamente en un establecimiento subvencionado. Para lo cual se utiliza la metodología de Munari (1983) y de Brown (2008) -con algunos ajustes- para culminar con las siguientes etapas: Diagnóstico, Empatía, Definir el Problema, Recopilación de datos, Análisis de datos, Creatividad o Idea, Materiales y Tecnología, Prototipo, Verificación y Solución.

En relación a la estructura de este informe, es mismo se compone de 4 capítulos. En el capítulo 1 se verá el planteamiento del problema de nuestro proyecto de investigación, donde encontraremos su descripción y formulación, objetivos, justificación, limitantes y proyecciones. Mientras que el capítulo 2 evidencia el marco teórico, separado en antecedentes teóricos y gráficos, aportando datos importantes para la investigación. Por otro lado, el tercer capítulo especifica las etapas de la metodología de Munari, con algunos ajustes. Este autor se ajusta, con su metodología, a nuestra investigación. Finalmente, en el cuarto capítulo, veremos la metodología desarrollada paso a paso, con el fin de elaborar el producto para nuestro proyecto de investigación.

Capítulo I: Planteamiento del problema

1.1 Descripción y Formulación del problema

La educación artística por mucho tiempo ha ofrecido una perspectiva innovadora dentro de la formación estudiantil con respecto a cómo experimentar una asignatura y los materiales que serán útiles para su enseñanza y aprendizaje. Es un aporte para el crecimiento del talento, la cultura, la experiencia artística y el conocimiento. Córdova y Salas (2015), nos dicen que “el ser humano se ha valido de esta forma de expresión para representar su mundo y transmitir experiencias, comunicando así sus pensamientos, sentimientos y percepciones” (p.8).

Existen diversas problemáticas, que han ido perjudicando al valor de la educación artística y su trascendencia dentro del alumnado y profesorado durante el tiempo. Esto a pesar que para el MINEDUC (2018), “La educación artística tiene un rol fundamental en el sistema educativo, debido a su aporte a la integralidad del concepto de calidad y al fortalecimiento de la cohesión social” (p.12).

A pesar de estas características la educación artística posee una baja cantidad de recursos y materiales educativos en comparación a las demás asignaturas que forman la educación general, en efecto Cárdenas et al. (2017) señala que:

A pesar de los avances en el área y la apertura de establecimientos que fomentan las artes, desde los inicios de la educación artística en Chile se demuestra un desinterés por la asignatura, entendiéndose como un complemento a las asignaturas de “mayor importancia” y, por ende, restándole interés por parte de los estudiantes, docentes y de la sociedad en general. (p.11)

Esta situación se agrava al tener en cuenta la importancia que tiene dentro de la educación general en Chile, MINEDUC (2018), "... en la historia de nuestro sistema educativo, esta área de la formación de los ciudadanos chilenos ha tenido una menor relevancia y desarrollo del que debiera" (p.12).

Otro caso sería la ubicación de esta asignatura en los horarios escolares, los cuales generalmente son por la jornada de la tarde, específicamente cuando los alumnos están parcialmente agotados, de hecho, Cárdenas et al. (2017) nos señala que "es casi inmediato pensar en la escasa presencia que esta asignatura posee dentro de la actual malla curricular, y, por ende, el carente desarrollo artístico-cultural de los niños, niñas y jóvenes que pertenecen al sistema escolar" (p.10).

El Ministerio de Educación es quien incentiva la visión de los programas de estudio en los colegios y facilita los materiales, para apoyar el lado artístico y reforzar el espacio del talento propio de cada estudiante. "Estos objetivos integran habilidades, conocimientos y actitudes fundamentales para que los jóvenes alcancen un desarrollo armónico e integral, que les permita enfrentar su futuro con todas las herramientas necesarias y participar de manera activa y responsable en la sociedad" (MINEDUC, 2013, p.8).

La Unidad de Educación Artística de la División de Educación General del MINEDUC, elaboró un plan llamado *Plan Nacional de Fortalecimiento de la Educación Artística* "Con el fin de enriquecer la experiencia educativa y contribuir a una educación de calidad integral para niños, niñas y jóvenes" (MINEDUC, 2018, p.2). Que, si bien establece puntos por los cuales seguir ese objetivo, también nos deja entrever los antecedentes que impulsaron su plan e intervinieron durante el año 2015 hasta 2018. Desde ahí encontramos lo siguiente: no existía una red de colaboración vinculadas al arte, un nulo acercamiento a la implementación curricular en artes en la entrega de equipamiento artístico, no había interés en usar talleres artísticos para apoyar a la formación integral de los estudiantes, las escuelas y liceos artísticos. De tal forma que quedaban a su suerte, además los docentes en artes no pretendían en su mayoría continuar con su formación profesional. Con respecto a este plan el MINEDUC (2018) señala que:

Este Plan consideró la creación de redes de colaboración vinculadas al arte y, además, cuatro ejes de trabajo: el fortalecimiento de la implementación curricular en artes a través de la entrega de equipamiento artístico; la incorporación de talleres artísticos como aporte a la formación integral de los y las estudiantes; el apoyo a escuelas y liceos artísticos; y la formación continua de docentes en artes. (p.2)

A pesar de que hubo una buena respuesta en los resultados del plan ya mencionado, el foco de su ayuda o aporte se centraban en solo unos tipos de colegios.

Los cursos de “formación continua docente” fueron destinados a docentes de educación básica municipales. Aquí cabe mencionar que igualmente los cursos se orientan a otros tipos de docentes. Es decir “Están destinados a docentes profesionales y técnicos de nivel superior sin formación pedagógica que dictan una o más especialidades de la Formación Diferenciada Técnico Profesional en un establecimiento municipal, particular subvencionado o de administración delegada” (MINEDUC, 2018, p.47). Los cuales tienen que cumplir requisitos, según MINEDUC (2018):

Presentar una carta del director o sostenedor del establecimiento en el que trabaja, que acredite que el postulante ejerce en la actualidad docencia en una especialidad de Educación Media Técnico Profesional, en un establecimiento de educación municipal o particular subvencionado. (p.49)

Otro factor son los profesorados capacitados para impartir esta materia, y es que no se habla mucho de ello, pero existe un alto porcentaje de profesores que exponen esta materia, pero no tienen un estudio profundo sobre las artes visuales. Según Cárdenas et al. (2017):

El 74% del profesorado sin especialidad se concentra en la educación municipal, un 48% con especialidad o licenciatura en arte se ubican laboralmente en los establecimientos educacionales particulares pagados; además el 70% del profesorado señala no poseer cursos de perfeccionamiento en el área de las artes visuales. (p.489)

El conjunto de todos estos problemas evidencia un déficit de profesores. Esta situación obliga la contratación de docentes sin mucha experticia en la materia, quienes imparten clases sin tener un conocimiento amplio sobre las artes en general. De tal forma que la mayoría no cuenta con un título que acredite ser un profesor de Artes. Esto podría generar entrega de contenidos parciales y con escasas metodológicas, lo cual va en directo desmedro del aprendizaje de los alumnos

Al revisar la envergadura de la implementación de talleres artísticos, estos se aplican entre establecimientos educacionales públicos y municipales de todo el país, mientras que la entrega de equipamiento artístico fue aplicada entre establecimientos educacionales municipales y artísticos especializados de todo el país (MINEDUC, 2018). Esta situación podría evidenciar un desinterés del gobierno en hacer proyectos que orienten su implementar y entregar recursos pedagógicos a los establecimientos educativos particular subvencionado.

Algo preocupante es que los recursos ya existentes se centran en estrategias de enseñanza-aprendizaje desconectados del área de Artes Visuales, lo cual termina siendo un aporte bastante superficial. Falguera (2019) señala que “los currículos escolares insisten en que la competencia lectora es un elemento fundamental para el desarrollo de las competencias básicas y un instrumento primordial para vehicular todo tipo de aprendizajes” (p.76). Lo cual no es cuestionable, sin embargo, existe una tendencia a priorizar estos contenidos por sobre los del arte o la educación artística visual.

En vista de este escenario, con la llegada de nuevas plataformas, programas, software y páginas, entre otras, es claro que se necesita incorporación tecnológica en las estrategias de enseñanza-aprendizaje. Más específicamente, en la elaboración de recursos pedagógicos en donde se pueda apreciar nuevamente el valor de la educación artística.

Se evidencia la necesidad de nuevos materiales que permitan un mayor acercamiento a las nuevas generaciones, con una fuerte inclusión tecnológica, con material audiovisual que motive a los alumnos y permite la entrega de contenido por parte del maestro. Jiménez y Ortega (2018) indican que “Alrededor del mundo se ha comprobado que los medios audiovisuales son de gran ayuda para favorecer la inteligencia visual espacial en los estudiantes, de esta manera mejoran su capacidad para aprender y desarrollar nuevas inteligencias” (p.3). Una oportunidad para la innovación educativa.

Son varios los países que reportan escases de recursos pedagógicos, lo que genera problemas en la entrega de ciertos contenidos. Dado que la implementación de recursos audiovisuales de apoyo, permiten ampliar los conocimientos y profundizar con ejemplos y estrategias diversas. Según Salazar y Chinkim (2016):

A nivel del Ecuador la utilización de los Videos Educativos ha carecido de fortaleza de las instituciones educativas, es por ello que la educación en el país en los últimos tiempos es cuestionada por la no utilización de estrategias didácticas que le ayude al docente en su práctica, aplicar como una herramienta que le permita mejorar la calidad de la educación que le entrega a sus estudiantes. (p.3)

Por lo tanto, se plantea la siguiente interrogante en este proyecto:

¿Cómo fortalecer los recursos pedagógicos en la enseñanza de las artes visuales del colegio subvencionado Chile Norte en la Región Arica y Parinacota, para motivar y facilitar su aprendizaje y valoración?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Elaborar un recurso pedagógico con el uso de TIC, para fortalecer las estrategias de enseñanza y valoración de las artes visuales en alumnos del 5to año básico del colegio subvencionado “Chile Norte” de la ciudad de Arica.

1.2.2 Objetivos Específicos

1. Diagnosticar los contenidos más complejos y los medios más eficientes para las clases de artes visuales, según la percepción de los alumnos del 5to año básico del colegio subvencionado “Chile Norte” de la ciudad de Arica.

2. Interpretar antecedentes teóricos y gráficos relacionados con recursos, medios, estrategias y currículo pedagógico en la asignatura de Artes visuales.

3. Elaborar un Motion Graphic educativo sobre la creatividad, para fortalecer los procesos cognitivos de aprendizaje y valoración de las artes visuales en alumnos del 5to año básico del colegio subvencionado “Chile Norte” de la ciudad de Arica.

4. Validar la propuesta pedagógica audiovisual de Motion Graphic ante expertos y públicos objetivos, por medio de una encuesta que evidencie aciertos y aspectos a mejorar en la propuesta educativa audiovisual.

1.3 Justificación de la investigación

1.3.1 Estado del arte de la problemática

Tal como se desprende de los puntos establecidos del “Plan Nacional de Fortalecimiento de la Educación Artística” del MINEDUC (2018) los recursos o materiales pedagógicos ya existentes no logran entregar una experiencia educativa eficiente, ni ser un aporte a una educación de calidad integral en los jóvenes, quedando relegada a la menos valorada del sistema educacional de Chile.

Según el material que entrega el MINEDUC una de las principales debilidades de la educación artística se haya en los establecimientos educativos particulares subvencionados. Tanto en la variedad de tipos de recursos, como y principalmente, en el bajo nivel de las estrategias con las cual elaboran los recursos pedagógicos, ya sea en su diseño, material, metodologías o contenido. Según Errázuriz Larraín (1996):

La creación artística por precaria que sea en nuestra sociedad chilena, está implícitamente proyectada más allá de los museos, galerías, grupos de élites, coleccionistas, círculos académicos, críticos, curadores y restauradores. En efecto, además de los espacios en los cuales ocurre la relación arte y comunidad de un modo más bien desconocido para la prensa y los académicos, existen ámbitos y niveles de la vida social y personal en los cuales los conceptos, artefactos y el mundo imaginario creado por los artistas han infiltrado la experiencia humana, ejerciendo así algún nivel de influencia en el diario vivir. (p. 61)

Se considera muy útil la inclusión tecnológica en las estrategias de enseñanza-aprendizaje para elaborar los recursos pedagógicos. Esto ayudaría a comprender y reforzar lo que el docente explica, además de reflejar el contenido artístico y orientar a una búsqueda que permita explorar las nuevas formas que tiene la educación artística.

La asignatura de artes visuales ha sido menos valorada en el currículo educativo. De hecho, el MINEDUC (2018) afirma que existe “un desmedro social” de la asignatura de las artes visuales o escases de materiales tecnológicos para su enseñanza-aprendizaje, que es causada por la poca relevancia y valor que se le tiene en el sistema educativo y MINEDUC.

La poca valoración de las artes visuales y la escases de recursos para su enseñanza ha provocado una desvalorización por parte de la sociedad y disminuyendo la atención de una educación sustentable en esta materia, faltando horas semanales, profesorado calificado para la materia, la falta de investigadores en el área, recursos pedagógicos inferiores comparados con las que se usan en las demás disciplinas, dado a que se creó un falso supuesto de que las artes no requieren investigación porque son fundamentalmente para crearlas y disfrutarlas.

1.3.2 Conclusión del diagnóstico

Para poder acercarse a nuestro público objetivo y la problemática en cuestión, se aplicó un diagnóstico inicial, que permite validar la existencia de la problemática en estudio, junto al estado actual de la asignatura de artes visuales. Para este fin se seleccionó al Colegio Chile Norte, de la ciudad de Arica. Y se aplicó un instrumento del tipo entrevista a la docente Karen Mamani M., con el objetivo de hacer un reconocimiento del estado actual de la asignatura de artes visuales y aproximarnos al público objetivo. Adicionalmente se aplica un diagnóstico al “Séptimo Básico”, con quienes generaremos una recogida de datos con el propósito u objetivo de “localizar el tema o contenido con mayor dificultad, para ser resuelto en la propuesta de tesis”.

A modo de síntesis los principales resultados visibilizan una falta de material educativo para ciertos contenidos de artes visuales, viendo que esta problemática no solo se encuentra en la enseñanza básica, sino que, también en la educación media. Esto provoca que la docente a cargo tenga que incursionar en elaboraciones propias, dedicando tiempo a capacitarse e investigar aspectos tecnológicos, que no maneja. Esto provoca que la profesora genere material de su propia elaboración, indicándonos que ella tenía que investigar y realizar cursos para poder explicar de mejor manera a los alumnos.

El diagnóstico además arrojó que de alguna forma existen alumnos que no pueden conseguir un material para realizar alguna actividad en la sala de clases, ya sea por ya sea por razones económicas o por otros motivos. Además, se evidencia que el colegio tiene una tasa de vulnerabilidad de un 70%, y que en cierta forma el colegio tampoco cuenta con equipos tecnológicos necesarios para un curso completo, a la hora de enseñar y realizar una actividad multimedia.

Un aspecto a destacar fue lo observado por la profesora de artes visuales, que señala que en cada año hay ciertas materias que son favoritas por los estudiantes, ya sea el dibujo o alguna técnica de arte en específico. Asimismo, refuerza que es de gran ayuda poder contar con materiales educativos que incorporen las técnicas audiovisuales. Según lo expresado, ayuda a potenciar, distraer y es una manera interactiva para poder enseñar alguna materia a los alumnos.

Concluyendo con los análisis de las respuestas, específicamente con la necesidad de material audiovisual, la profesora señala que un recurso audiovisual puede ser muy satisfactorio para los alumnos. Sin embargo, agrega que debiese ser un producto breve, entendible y que se relacione a la edad general del curso a la que se mostrara el resultado final.

En cuanto al diagnóstico realizado a los estudiantes, vemos una serie de respuestas interesantes. En la primera recogida de respuestas se observa un número mayor de estudiantes señalando que efectivamente existen recursos educativos y que lo han visto e en el quinto año básico. Sin embargo, como dice la conclusión de esta respuesta, hay que tener precaución con los contenidos de la unidad 1 y 4, puesto que tienen un segundo lugar en la recogida de estas respuestas. Por otra parte, la maestra señala que estos materiales no son dados por el mismo colegio, sino que se deben buscar en línea o simplemente ser elaborarlos por cada profesor.

Luego seguimos a una serie de preguntas, cuyas respuestas podrían revelarnos el contenido o unidad a realizar en este proyecto de tesis. Se busca la comprensión de un contenido por parte de los estudiantes, por tanto,

ponemos atención a los contenidos menos comprensibles; aquellos contenidos desconocidos por ellos; un contenido en donde tienen un rendimiento bajo; o uno que es muy llamativo para ellos.

De igual forma el diagnóstico nos permite decidir sobre la elaboración de un material audiovisual, en respuesta al problema. Con especial inclinación a la creación de un vídeo audiovisual animado. Esta estrategia es reforzada por la docente a cargo, quien señala que estos recursos pueden ser de mucha ayuda para los estudiantes.

1.4 Limitaciones

Una vez realizado los diagnósticos y sacar nuestras conclusiones, se han establecido los límites para este estudio. Al respecto el uso tecnológico se enmarca como eje motivador, para solucionar la problemática que acontece con los establecimientos educativos particulares subvencionados, donde se tomará el tema más complejo de la asignatura de las artes visuales.

Este recurso pedagógico será presentado de manera online y presencial, dado el impedimento de las condiciones sanitaria que está cumpliendo nuestro país. Además, este instrumento y material está dirigido a un público específico de 5° año básico, del colegio Chile Norte. Asimismo, la utilización del material requiere de recursos tecnológicos para su visualización y validación.

1.5 Proyecciones

- Aplicar el nuevo recurso pedagógico en otras áreas educacionales como Educación física y Tecnológica.
- Crear nuevos recursos para artes visuales en nuevos contenidos.
- Ampliar de manera más específica algún contenido del material propuesto.
- Trabajar el contenido con otras estrategias tecnológicas.
- Poder analizar el impacto a largo plazo del material.

Capítulo II: Marco Teórico

2.1 Antecedentes Teóricos

2.1.1 Educación artística

La educación artística, según Bouza et al. (2020):

Es un concepto que existe desde el siglo XIX, que aborda en un principio el contenido de la enseñanza de las siguientes disciplinas: las Artes Plásticas y la Música, pero no solo se centró en ello, ya que con el tiempo ha formado su propia materia. (p. 468-469)

Y si nos basamos en la definición que se establece en el diccionario, se le definiría como “la educación acerca de los requisitos que están en relación con la visión del arte, sus posibilidades de poder apreciar y manifestarlo en las obras resultantes de esta formación, todo de acuerdo a las condiciones que se den para esto” (Bouza et al., 2020).

Podemos encontrar que, entre los contenidos artísticos del arte, observamos lo tradicional, principalmente la pintura, la escultura que son las más tomadas en cuenta en los museos como “templo secular” y los medios de comunicación. Aun así, el fenómeno artístico no se queda ahí, sino que también existen las artes contemporáneas.

En la educación artística se abren una serie de opciones para comprender y disfrutar de las múltiples formas de mirar el arte, ya que incentiva la creatividad en todas las edades.

Bouza et al (2020) señalan que existen aspectos que deforman la apreciación que se hace del arte, además agregan que la experiencia se convierte en valores a través de la *sensibilidad* y los *sentimientos*.

2.1.1.1 Educación artística en Chile

En sus inicios la educación del arte solo era para personas que les interesaba el arte. Siendo las cátedras un medio de educación, para luego dividirse en varios establecimientos. Lo que se buscaba en ese tiempo era construir personas, capaces de elaborar trabajos de artesanía y construcción, que puedan ser llamados para la realización de algún trabajo de pintura.

En el siglo XX los pedagogos de la época consideran que era mejor adaptar estas enseñanzas a la educación escolar, para posteriormente darle un enfoque diferente y cambiar el nombre de “Dibujo” a “Artes Plásticas” entregando nuevas metas y contenidos a los estudiantes.

La educación artística, es un tema importante, ya que enseñar con base e incentivar el patrimonio cultural, resulta ser para los estudiantes, una manera de comprender la sociedad y la cultura que los rodea.

En las diversas propuestas y enseñanzas que se tienen actualmente se ha visto numerosos materiales para que el estudiante pueda comprender

y ejecutar los contenidos que esta asignatura tiene. A respecto el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2018) en sus funciones generales y transversales nos dice que deben incluir servicios y prácticas culturales, que ayuden y fomenten los valores sociales.

Sabemos que hablar de arte engloba un mundo lleno de expresiones artística, donde uno se desenvuelve de la manera que le parece cómoda. Actualmente tenemos algunos referentes en distintas áreas artísticas, sin embargo, se requiere ese interés y ganas por parte de los jóvenes, el experimentar ciertas ramas artísticas, para favorecer ese lado creativo.

2.1.1.2 Las artes visuales en Chile (Las artes Plásticas)

Con el pasar del tiempo la enseñanza fue cambiando, instalándose nuevos métodos y conceptos en la materia de artes plásticas. En la actualidad, se le conoce como artes visuales, esto se debe a que ahora se trata de enseñar al estudiante a expresarse mediante los diversos materiales que nos entregan distintas técnicas en el ámbito del arte. Pronunciando de esta manera una mala comprensión sobre la educación de las artes visuales, ya que no se les valora como otras materias.

El Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio (2018) nos dice que, al preguntar a una persona sobre la educación artística actual, se tiene una interpretación errada de su enseñanza, ya que, la mayoría adopta el pensamiento de que los niños solo dibujan o pintan. Sin embargo, es algo muy superficial y mal planteado, ya que abarca diversas formaciones que suelen ser importantes para el conocimiento básico, apoyan a la autoestima, la expresión creativa, el manejo de técnicas, el pensamiento crítico y reflexivo para el estudiante.

De igual manera se ha querido potenciar aún más el uso de nuevas tecnologías adaptando nuevos contenidos. De esta forma incluyendo contenidos asociados al área del diseño y audiovisual, para así influenciar aún más a los estudiantes.

Se quiere que el estudiante tenga conocimiento sobre herramientas computacionales como audiovisuales, para orientarse y así poder tener la mejor visión, una ayuda fundamental para el alumno que sienta una inclinación y gusto por algunos de estos contenidos. Según el Ministerio de Educación (2013):

Las Bases Curriculares promueven que los estudiantes usen medios artísticos contemporáneos como la fotografía, el vídeo y otros medios digitales, para integrarlos a los medios de expresión que tradicionalmente se utilizan en la asignatura. (p.31)

El uso de nuevas formas de enseñar y la entrega de nuevos contenidos, mejoran las competencias de los estudiantes y le permiten apreciar el patrimonio artístico local, nacional, cultural y global.

2.1.2 Recursos Pedagógicos

2.1.2.1 ¿Cómo se definen estos recursos?

Los recursos pedagógicos se definen comúnmente como recursos o materiales educativos. Según Fernandez-Rio (2018) basándose en Ramirez (2012), se usan en contextos, situaciones y entornos de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles educativos, y responden mayormente a un formato impreso.

Los recursos pedagógicos son variados, con materiales didácticos, mapas mentales y conceptuales, entre muchos otros. Según Alarcon y Aquipucho, (2017) estos recursos son “una herramienta didáctica, que permite establecer si el estudiante ha asumido en sus estructuras cognitivas el nuevo aprendizaje” (p. 27-28). Mientras que para estos autores el aprendizaje es “El proceso mediante el cual un sujeto adquiere destrezas o habilidades, incorpora contenidos formativos, conocimientos y adopta nuevas estrategias de conocimiento” (Alarcon y Aquipucho, 2017, p. 26).

Las nuevas tecnologías han ingresado a las aulas sin mayor dificultad, así lo afirma Fernandez-Rio (2018) al indicar que estas van “impregnando las aulas en las últimas décadas y el mundo audiovisual representado por el vídeo, el ordenador o internet van formando parte de los recursos habituales que usan los docentes” (p. 116). Sin embargo, aclaran que los videos educativos están insertos en los materiales educativos y son considerados medios audiovisuales que facilitan el aprendizaje.

La importancia del vídeo educativo, según Salazar y Chinkim (2016), es que “a través de ellos los niños y niñas desarrollarán la memoria visual, destrezas que en ellos serán útiles en la vida diaria y al momento de interactuar con las nuevas tecnologías” (p. 18).

Además, menciona que:

Al no utilizar videos didácticos, los niños y niñas tendrán dificultades en el desarrollo de la memoria visual, afectando de una manera considerable la capacidad de retención lo que hace de él o ella una persona que se le dificulta el proceso de captación de nuevos conocimientos. (Salazar y Chinkim, 2016, p. 9)

Las posibilidades didácticas que entregan estos tipos de videos

educativos muestran el alcance de su uso y aplicación, abriendo un campo de ventajas en el aprendizaje-enseñanza. Al respecto y a modo de ejemplo el video tiene la posibilidad de verse una y otra vez, con diferentes modelos, ángulos, ritmos y velocidades. Además, ayuda a centrar la atención y se pueden acompañar con explicaciones comprensibles. (Salazar y Chinkim, 2016, p. 31).

2.1.2.2 El uso de los recursos educativos

Los recursos pedagógicos se desarrollan por la efectividad y ventajas que trae para la enseñanza a nivel educacional, es por eso que el desarrollo de las nuevas tecnologías “no deben ser tomadas como un laboratorio de información” (Salazar y Chinkim, 2016, p. 8), sino como destrezas que facilitan la discriminación visual, diferenciación figura-fondo, memoria visual, constancia visual, coordinación viso motora y atención visual.

Nos preguntamos si efectivamente estos nuevos recursos son utilizados por los docentes o si existe disponibilidad de los mismos. Al respecto nos encontramos con carencia de recursos virtuales para enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de preparatoria. Este caso se menciona porque “ocasiona que tengan poco desarrollo de la imaginación y creatividad, esto se hace evidente en el momento de entablar un dialogo con ellos y la dificultad para expresarse y describir hechos y acontecimientos que observan en su entorno” (Salazar y Chinkim, 2016, p. 8).

La falta de innovación educativa con medios tecnológicos ha provocado que en muchas ocasiones los docentes no utilizan materiales audiovisuales, en la planificación de sus clases. Al respecto Salazar y Chinkim (2016), señalan que “Toda innovación ayuda al mejoramiento de cualquier sistema y, por ende, una nueva propuesta educativa similar puede coadyuvar a la implementación de la tecnología educativa” (p.8).

La llegada de los medios audiovisuales ha revolucionado la manera de enseñar, pero ciertas veces los docentes caen en el mal uso de estos, afirma Salazar y Chinkim (2016), que “Provoca un bajo rendimiento académico debido a que la simple utilización de las computadoras en las tareas que se desarrollan en entornos educativos no genera por sí misma un pensamiento crítico, reflexivo, comprometido y creativo” (p. 8).

2.1.2.3 Elaboración de materiales educativos

Se sabe que el uso de materiales digitales o impresos que aborden diseños llamativos, en el cual se expliquen algunos conceptos de la clase, resulta ser un contenido que llama la atención al estudiante, así como nos menciona, Lazo y Guzmán (2015):

Los contenidos multimedia como los videos animados son un método de enseñanza muy popular en la educación de la actualidad, por su contenido interactivo y de entretenimiento, siendo este capaz de lograr y enganchar la atención del público infantil, ya que estimula a los niños con sonidos e imágenes. (p. 17)

De igual manera se tiene que saber que estos recursos deben de ser apoyo para la explicación de una materia en general, así como lo menciona Alarcon y Aquipucho. (2017) “los Videos Educativos no reemplazan al docente solo coadyuvara en el proceso de enseñanza -aprendizaje” (p. 59).

Por otro lado, cabe mencionar que no todos los docentes tienen ciertas competencias para la producción de un vídeo, mencionando esta problemática se pueden realizar “talleres para que los docentes hagan uso de los Videos Educativos como una estrategia de enseñanza, pues los docentes en su mayoría emplean métodos de enseñanza tradicional” (Alarcon y Aquipucho. 2017, p.65).

El manejo de un material audiovisual dentro de la sala de clases es un buen método para poder enseñar y que pueda ser un aporte al aprendizaje del alumno, así como lo menciona Alarcon y Aquipucho. (2017):

Hacer uso de los Videos Educativos con los estudiantes para promover un impacto emotivo que genera sentimientos y actitudes en los estudiantes motivándolos y estimulándolos a reflexionar sobre aspectos de la vida diaria a partir de sus experiencias e intereses. (p. 65)

2.1.2.4 Tecnología utilizada en la creación de recursos educativos

Actualmente constan diferentes maneras de explicar una materia en concreto, según el nivel de enseñanza, existen diversos métodos, unos más factibles que otros.

Con el tiempo nos hemos dado cuenta que la imagen es un instrumento muy adecuado para la enseñanza, esta nos ha ayudado con el pasar del tiempo y se ha ganado un puesto dentro de la enseñanza. Con la llegada de nuevas tecnologías se han abierto más opciones para enseñar.

Para la enseñanza de las artes visuales, el uso de nuevos materiales tecnológicos, como preparación para la enseñanza y para integrar un conocimiento, suena muy provechoso sobre todo para un nivel de educación más básico o inicial. Esto se debe a que llama la atención todo lo relacionado con implementación de recursos gráficos. Al respecto el ministerio de Educación (2013) señala en relación a los materiales visuales que:

El material visual (fotografías, imágenes, reproducciones, y obras reales, objetos, videos, otros) es esencial en esta asignatura. Estos permiten al estudiante contactarse con imágenes de obras y objetos de diversos temas, orígenes y contextos. (p.38)

La presentación visual juega un papel fundamental y no solo llama a captar la atención del estudiante, sino puede ser de mucha utilidad si lo manejamos como una herramienta para el aprendizaje.

Por otro lado, existe una herramienta que está al alcance de todos y que ayuda con información, con el manejo de aprendizaje y que involucra diversos recursos para la respectiva enseñanza. Este es el caso de la internet y sus múltiples beneficios para el aprendizaje. Al respecto el Ministerio de Educación (2013) señala que “internet es una fuente muy importante de información; también se pueden incorporar y utilizar las imágenes, esculturas, objetos y otros elementos” (p. 38).

2.1.2.5 Las artes visuales en el Curriculum nacional

Respecto a las artes visuales, sin duda que estas son sumamente necesarias para la integración y comprensión dentro de la sociedad. Como nos dice el Ministerio de Educación (2013):

Para los estudiantes, participar de estos saberes es una oportunidad única para comunicarse con otros de forma no verbal, expresar su interioridad y desarrollar en plenitud su creatividad. Estas actividades implican vincular la experiencia escolar con aspectos profundos de su propia humanidad. (p. 13)

Actualmente dentro de las artes visuales existe gran variedad de contenidos según el nivel académico de cada estudiante. Con unidades específicas que se refuerzan en un margen de tiempo planificado para ese fin en concreto.

Cabe mencionar que, al observar las bases curriculares de esta materia, nos damos cuenta que contiene diversos materiales de cómo abordar las clases, sus objetivos e indicadores de cada unidad. Por otro lado, también nos encontramos con diversos materiales que apoyan el cómo abordar una actividad, nos entrega detalles específicos de qué objetivos se esperan para ciertas actividades.

En relación a las actividades específicas que involucra la asignatura de artes visuales, estas son variadas, pero con una mirada un poco sesgada.

En la actualidad dentro del Curriculum nacional nos encontramos con la recomendación a actividades que llamen a “la reflexión grupal, construcción de conocimientos artísticos a través de la percepción, el análisis y el diálogo, o espacios de reflexión” (Cárdenas et al, 2017, p.19).

2.1.3 Motion Graphics

El motion graphics es un recurso audiovisual muy conocido que permite controlar ciertos elementos, para representar cualquier relato. Se ha visto en anuncios, películas, videos, presentaciones, etc. Según Alonso (2016) el motion graphics “se componen de imágenes y textos en movimiento que, acompañados de una música, sirven para comunicar un mensaje lleno de dinamismo. Tienen una forma muy eficiente de transmitirlo” (p.105).

2.1.3.1 Elementos del motion graphics

La técnica del motion graphics posee diversos elementos que permiten que el resultado final sea más dinámico y entretenido. Esto con el fin de dar más protagonismo a ciertos objetos o recrear efectos. Tales elementos son:

- a) Posición: La posición de cada elemento gráfico dentro es crucial, cada vez que aparezca un elemento, como para cuando salga del plano. Este elemento “Es fundamental para mantener el ritmo visual de la animación” (Alonso, 2016, p.106).
- b) Escala: Nos sirve para darle más protagonismo a ciertos elementos, ya sea un personaje o algún gráfico. Al respecto Alonso (2016) señala que “al variar la escala conseguimos la sensación de modificar la distancia de un objeto” (p.106).
- c) Forma: La forma va cambiando según el relato, para que transmita dinamismo y atractivo en la animación. Para Alonso (2016) “hay que tener en cuenta que la forma va ligada a otros conceptos como el color, la luz, la saturación, el tono, el brillo, o la textura” (p.106).
- d) Tiempo: Es una de las cosas más importantes, ya que, dominando el tiempo de la animación y de cada elemento gráfico, generaremos mayor dinamismo. Al respecto Alonso (2016) agrega que “La velocidad a la que algo se mueve nos transmite mucha información sobre el objeto o personaje” (p.106).

2.1.3.2 Tipos de Motion Graphics





Al observar los usos, mediante la técnica del motion graphics, encontramos distintas alternativas: Para explicar un concepto o una historia, para difundirlo como arte, o bien como anuncio, para algún producto

comercial, por mencionar algunos usos. Definiremos brevemente las alternativas de uso mencionadas:

- a) Motion Graphics Corporativo: La mayor parte se ocupa, para dar a conocer el producto o para dar a conocer a la marca de una empresa.
- b) Motion Graphics Documental: Se ocupada para explicar algún concepto, el resultado de una investigación o historia.
- c) Motion Graphics Artístico: Al igual que el motion graphic surge por un propósito artístico, de experimentación, en donde nada tiene un límite.

2.2 Antecedentes Gráficos

2.2.1 Animación, técnica Motion Graphic – nivel internacional:





<p>Figura 1 Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: CUBEvo. (2015). <i>Motion Graphic Video Malaysia Kids Animated Education Video – Recycling</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/v9wkBifjhlQ (13/04/2021)</p>	<p>Figura 2 Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: MEDIUM Multimedia. (2018). <i>Spot animado Quito Honesto Motion graphics</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/hXDDz7OV4x0 (13/04/2021)</p>
<p>Figura 3 Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: MEDIUM Multimedia. (2018). <i>Spot Servicios CEPVVS Ecuador Derechos de las personas con VIH Animación digital</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/mkq8An6IA3k (13/04/2021)</p>	<p>Figura 4 Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: Sara Aparicio. (2017). <i>Motion Graphics academia inglés niños</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/a4suaYmVDeI (13/04/2021)</p>

<p>Figura 5</p>  <p>Captura de pantalla de un Motion Graphic. Nota: Haciendoruido. (2013). <i>Historia del Graffiti - Motion graphics</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/TyYM-WqMh5I (13/04/2021)</p>	<p>Figura 6</p>  <p>Captura de pantalla de un Motion Graphic. Nota: Vimeo. (2016). <i>Happy Driving</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://vimeo.com/227588921 (13/04/2021)</p>
--	---

2.2.2 Animación, técnica Motion Graphic – nivel nacional:



<p>Figura 7</p> <p>Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: CNTV Infantil. (2020). <i>Especial: fiestas patrias en CNTV Infantil: Recorriendo Chile</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/cJXpq0yJmGA (13/04/2021)</p>	<p>Figura 8</p> <p>Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: CNTV Infantil. (2021). <i>NamiNami: Pueblos originarios del norte de Chile</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/PSBilnKuEXo (13/04/2021)</p>
<p>Figura 9</p> <p>Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: educarchile. (2017). <i>Los visitantes de Rapa Nui</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/YO8eTESmVxA (13/04/2021)</p>	

2.2.3 Motion Graphic, Estilo gráfico:




<p>Figura 10 Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: Aldo Crusher. (2015). <i>Clásicos once niños ID</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.behance.net/gallery/24544781/Clasicos-Once-Ninos-ID (16/04/2021)</p>	<p>Figura 11 Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: Jeff Hamada. (2015). <i>Animation: Jack Black Interview</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.booooooom.com/2015/01/12/animation-jack-black-interview/ (16/04/2021)</p>
<p>Figura 6 Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: Vimeo. (2016). <i>Happy Driving</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.pinterest.ca/pin/243546292338284057/ (16/04/2021)</p>	<p>Figura 12 Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>  <p>Nota: Arturo Calderon. (2018). <i>¿Cuánto está el dólar en el Perú?</i> [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.behance.net/gallery/66074385/Los-Consejos-del-Tio-Benja-motion-graphics (16/04/2021)</p>

2.2.4 Tipografías:

<p>Figura 13 Nombre de la tipografía con su diseño.</p> <h1>Bodoni</h1> <p>Nota: Casady & Greene. <i>Bodoni</i>. [Tipografía]. Recuperado de: https://www.1001freefonts.com/bodoni.font (13/04/2021)</p>	<p>Figura 14 Nombre de la tipografía con su diseño.</p> <h1>Garamond</h1> <p>Nota: Andrejs Grinbergs. (1992). <i>Garamond</i>. [Tipografía]. Recuperado de: http://allfont.es/download/garamond/ (13/04/2021)</p>
---	---




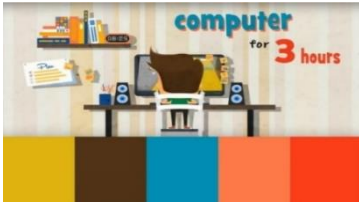
<p>Figura 15 Nombre de la tipografía con su diseño.</p>  <p>Nota: Creative Media Lab. (2018). <i>Kiddo Handwriting</i>. [Tipografía]. Recuperado de: https://www.dafont.com/kiddo-handwriting.font (16/04/2021)</p>	<p>Figura 16 Nombre de la tipografía con su diseño.</p>  <p>Nota: StringLabs Creative Studio. (2019). <i>Caramelia</i>. [Tipografía]. Recuperado de: https://www.dafont.com/caramelia.font (16/04/2021)</p>
---	--

2.2.5 Tipografía, san serif:



<p>Figura 17 Nombre de la tipografía con su diseño.</p>  <p>Nota: patti watte. (2017). <i>Avant Garde</i>. [Tipografía]. Recuperado de: https://www.cufonfonts.com/font/avantgarde-bk-bt-2 (13/04/2021)</p>	<p>Figura 18 Nombre de la tipografía con su diseño.</p>  <p>Nota: Free Fonts. (2016). <i>Avenir</i>. [Tipografía]. Recuperado de: https://www.pinterest.cl/pin/859061697642062574/ (13/04/2021)</p>
<p>Figura 19 Nombre de la tipografía con su diseño.</p>  <p>Nota: isa koç. (2016). <i>Cocon</i>. [Tipografía]. Recuperado de: https://freetypefonts.blogspot.com/2016/07/cocon-regular-free-round-sans-font.html (13/04/2021)</p>	


2.2.6 Paleta de colores:

<p>Figura 6 Captura de pantalla de un Motion Graphic.</p>	<p>Figura 20 Ilustración de la paleta de colores pastel.</p>
--	---

 <p>Nota: Vimeo. (2016). <i>Happy Driving</i>. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.pinterest.ca/pin/243546292338284057/ (13/04/2021)</p>	 <p>Nota: admin_nld. (2019). <i>Pastel</i>. [Ilustración]. Recuperado de: https://www.xn--nosotros-los-diseadores-8hc.com/2019/11/16/15-hermosas-paletas-de-colores-pastel/ (13/04/2021)</p>
<p>Figura 21 <i>Ilustración de la paleta de colores, de una captura de pantalla.</i></p>  <p>Nota: CNTV Infantil. (2021). <i>NamiNami: Pueblos originarios del norte de Chile</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/PSBilnKuEXo (19/04/2021)</p>	<p>Figura 22 <i>Ilustración de la paleta de colores, de una captura de pantalla.</i></p>  <p>Nota: CUBEvo. (2015). <i>Motion Graphic Video Malaysia Kids Animated Education Video – Recycling</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/v9wkBijfhlQ (19/04/2021)</p>

2.2.7 Materiales audiovisuales que utiliza la profesora de arte en su clase Artes Visuales para el año de 5to básico:

<p>Figura 23 <i>Captura de pantalla de material audiovisual.</i></p>  <p>Nota: VR MotionMagic (2016). <i>The starry night Stereo VR experience</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA (26/05/2021)</p>	<p>Figura 24 <i>Captura de pantalla de material audiovisual.</i></p>  <p>Nota: CNTV Infantil. (2016). <i>Impresionismo Clases de artes para niños Capicúa</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=VmvV7agSFGk (26/05/2021)</p>
---	---

<p>Figura 25 <i>Captura de pantalla de material</i></p>  <p><i>audiovisual.</i> Nota: Dentro del arte. (2020). <i>Biografía / Van Gogh / Arte para niños</i>. [Archivo de video]. Recuperado de: https://youtu.be/cGzXJYxwCcs (26/05/2021)</p>	
---	--

En el apartado de los antecedentes gráficos se puede observar que se concentraron en los elementos que inciden en el motion graphics, tanto en sus aspectos visuales como de estilos de animación y gráfico, tipografía, paleta de colores y en el tipo de referencias que usa la docente del colegio Chile Norte en sus clases.

Aquí se hizo hincapié en señalar el nivel de las animaciones tanto internacional y nacional, para destacar sus diferencias y sus ventajas, alcances e impacto. Luego en el estilo gráfico se definió que tipo de aspecto visual para nuestro producto sería el indicado.

Después en las tipografías destacamos un tipo que vimos que llamaría la atención y otra que ayudaría a la lectura de mensajes en el producto, por último, hicimos una recogida de varias paletas de colores para el material audiovisual que queríamos desarrollar.

Capítulo III: Metodología

Para mejorar el aprendizaje, motivación y valoración en la enseñanza de las artes visuales, en un colegio de la ciudad Arica - como problema detectado en el proyecto - creemos necesario fortalecer los recursos pedagógicos en la enseñanza de este subsector. Para lo cual es fundamental trazar un plan o estrategia que sea capaz de responder a los límites establecidos. Enmarcados en el Colegio Chile Norte y en el curso de 5to año básico, donde los estudiantes están entre los 9 a 12 años de edad.

Para dar un orden lógico a la investigación se considera la metodología del Método Proyectual de Munari (1983) y la Metodología del Design thinking de Brown (2008). A continuación, se establecen las etapas seleccionadas de cada autor para conformar una única metodología.

Esta permitirá dar solución a nuestro problema de investigación. Estas etapas son:

3.1 Etapa 01, Diagnóstico: La etapa diagnóstica no se contempla, en estos términos, ni por Munari (1983) ni por Brown (2008), sin embargo, se considera necesaria para el desarrollo de este proyecto. Al respecto la misma consiste en la aplicación de un instrumento que permita medir necesidades, problemáticas, perspectivas, entre otros aspectos, que validen, con el público objetivo, la existencia del problema.

Frías (2019) señala que se debe “Salir al mundo y observar las experiencias reales de pequeños granjeros, de niños en la escuela, de trabajadores de la comunidad sanitaria, y cómo ellos improvisan su día a día” (p.30). Una oportunidad para conocer necesidades reales.

3.2 Etapa 02, Empatizar: Esta etapa permite, a través de un mapa de empatía descubrir las principales necesidades del público objetivo. Este consiste en 4 preguntas que son: ¿Qué piensa y siente?, ¿Qué ve?, ¿Qué dice y hace? y ¿Qué oye?, descubrir las principales necesidades del público objetivo.

Es decir, es un proceso que permite analizar en profundidad al cliente. A través del reconocimiento de problemáticas, necesidades, perspectivas, entre otros aspectos. Para lo cual se debe interactuar con los usuarios. Por tanto, los resultados del diagnóstico permiten la construcción de este mapa característico del Design thinking.

3.3 Etapa 03, Definir el Problema: Como explica Munari (1983), esta etapa es una parte fundamental para todo proyecto. Pues es donde se observan todas las limitantes y se redefine o especifica constantemente a medida que la investigación avanza, con la aparición de nuevos problemas que no observamos en un principio.

3.4 Etapa 04, Recopilación de Datos: Es una investigación a fondo sobre todos los antecedentes teóricos y gráficos que sustentan el proyecto. Es una etapa donde se recopila todo lo necesario como técnicas, estilos, colores, diseños, entre otros.

También se podría consultar con el cliente o encargado de recibir y calificar el producto.

3.5 Etapa 05, Análisis de Datos: Una vez obtenido toda la recopilación de datos, es momento de sentarse y analizar que método tomar, que cosas nos servirán para la creación del producto final. En donde se analiza a

profundidad para solucionar la interrogante del problema de investigación. Por tanto, se sintetiza lo más relevante de la recogida de datos teóricos y gráficos.

3.6 Etapa 06, Creatividad o Idea: Teniendo ya el análisis definido, pasamos a la etapa creativa. Esto sobre la base de lo establecido en el análisis de datos. Por tanto, se planifica la manera de llevar a cabo el producto, tomando en cuenta los materiales o recursos disponibles.

3.7 Etapa 07, Materiales y Tecnología: En esta etapa se visualiza los materiales que tenemos en nuestro poder y que otros materiales o tecnologías nos servirán para realizar el prototipo final del producto, como solución. Estos pueden ser software o aplicación web, internet, o bien materiales más tangibles para elaborar prototipos específicos.

3.8 Etapa 08, Prototipo: Es crucial realizar diversos prototipos, ya que nos ayudaran a comprender si nuestro producto funciona o no, si se puede realizar de otra forma o no. Mostrar estos prototipos al cliente o la persona que recibirá el producto es bueno, ya que mediante los comentarios que realiza podemos hacer modificación y ajustes al producto.

3.9 Etapa 09, Verificación: En esta etapa verificamos los prototipos, con el cliente o con el encargado de observar nuestro trabajo, con algún experto. Además, se elaboran instrumentos que permiten recibir retroalimentación de los prototipos y permitir su mejora.

3.10 Etapa 10, Solución: Siguiendo los anteriores pasos, realizando prototipos, analizando el problema sabremos cual será la solución exacta. Para finalmente decidir si el producto será tangible, intangible, se deberá comprar, etc.

Capítulo IV: Desarrollo del Producto

4.1 Diagnóstico

Con el fin de interiorizarnos en las problemáticas o necesidades de nuestros usuarios y así poder clarificar nuestro problema a resolver, se realizó un diagnóstico del tipo encuesta, aplicado a la docente de la asignatura en cuestión. Al respecto, los resultados se desarrollan ampliamente en el capítulo 1, dentro de la justificación del problema.

En términos generales, este diagnóstico se orientó a reconocer el estado actual de la asignatura de las artes visuales y aproximarnos al público objetivo, es decir el curso del 7mo básico del colegio Chile Norte, para los grupos A y B.

Los resultados permiten vislumbrar dificultades y aciertos en la entrega de contenidos vistos en 5to básico, así como motivaciones y algunos vacíos teóricos.

De esta manera, observando todas las respuestas y analizando los datos obtenidos con el diagnóstico, se concretó que la Unidad 3 de Diseño y las Artes Visuales, presentaba un alto grado de dificultad en la asignatura, por lo que se decidió tomar como tema para nuestro producto.

4.2 Empatía

El Público objetivo se sitúa en el colegio Chile Norte, específicamente en el 5to básico, con una edad promedio aproximada de 10 años. Es en este nivel donde la docente de artes visuales ha detectado las mayores dificultades en ciertos contenidos. En especial en aquellos que deben involucrar material relacionado al diseño.

A modo de síntesis y basados en el diagnóstica, sumado a la entrevista realizada a la docente y alumnos, es posible construir el mapa de empatía. El mismo da respuesta a las preguntas otorgadas por la metodología en esta fase.

Figura 26

Esquema de Empatía de la metodología del Design thinking.



Nota: Elaboración Propia.

4.3 Definir el Problema

El problema que se ha desarrollado en nuestro proyecto de investigación, se encuentra ampliamente desarrollado en el capítulo 1. Al respecto, en los resultados del diagnóstico realizado, la docente afirma que tiene dificultades para explicar los contenidos por escasos de recursos. Además, debe buscarlos por internet y son bastante antiguos o poco llamativos, lo que provoca que su mensaje no alcance a llegar los alumnos.

La escasez de recursos en los procesos de enseñanza aprendizaje, del nivel básico, provocan desmotivación en los alumnos, lo que se suma a la poca valoración social de las artes visuales. No siendo considerada como una asignatura importante y que permite el desarrollo de valores orientados a la sustentabilidad.

Haciendo un análisis a lo planteado anteriormente, se ha llegado a la siguiente interrogante en nuestra investigación de proyecto, la cual es: ¿Cómo fortalecer los recursos pedagógicos en la enseñanza de las artes visuales del colegio subvencionado Chile Norte en la Región Arica y Parinacota, para motivar y facilitar su aprendizaje y valoración?

4.3.1 Elementos del problema

Bruno Munari (1983), afirma que “Una vez definido el problema hay que descomponerlo en sus elementos para conocerlo mejor” (p. 36). Por lo que una vez definido el problema principal, procederemos a señalar los elementos que lo componen, los cuales se llaman “subproblemas”. Esta separación en pequeños problemas permite el logro del producto con el que se quiere solucionar esta problemática. Estos subproblemas son:

- ¿Cuál será la estrategia comunicativa que se utilizará para solventar la problemática principal?
- ¿Qué técnica de animación se usará para el recurso pedagógico?
- ¿Cuál será el estilo grafico del recurso pedagógico??
- ¿Qué tipo de tipografías se utilizarán en el recurso pedagógico?
- ¿Qué tipo de música o musicalización dispondrá el recurso pedagógico??
- ¿Se usará una “voz en off” para reforzar la comprensión del Recurso pedagógico?
- ¿Qué temática desarrollara el material?

4.4 Recopilación de Datos

En esta etapa se investigaron los antecedentes teóricos y gráficos que permiten abordar la problemática que la docente y los alumnos nos arrojaron con los diagnósticos, los cuales se encuentran explicados durante el capítulo 2, correspondiente al marco teórico.

Los ejes o temas principales abordados se separan en antecedentes teóricos y gráficos. En relación a los primeros se consideró, a grandes rasgos, los siguientes temas: Aclarar el estado de la Educación artística; Lo que es un Recurso pedagógico; y como se elabora un Motion Graphics, como puntos centrales a desglosar. Mientras que los antecedentes gráficos permiten observar propuestas previas y aciertos gráficos, estilísticos o de técnicas, en otros productos similares en el mercado. Nos centramos en la técnica del Motion Graphics y observamos su estilo gráfico, tipografías y paleta de colores, además de seguir el patrón de los materiales audiovisuales que utiliza la docente en su clase de Artes Visuales.

4.5 Análisis de Datos

En esta etapa se consideraron los datos recopilados en el marco teórico, junto con los otros aspectos vistos en la recopilación de datos, como el caso de los antecedentes gráficos y los resultados del diagnóstico previamente descrito.

4.5.1 Antecedentes Teóricos:

Educación artística: se define como la educación que fomenta la visión y formación de obras relacionadas con el arte, ofreciendo la posibilidad de apreciar y manifestarlas, siempre cuando se encuentren los requisitos y condiciones para ello.

Recursos pedagógicos: Estos recursos se tratan de materiales educativos que aportan a la enseñanza-aprendizaje de una clase o materia. Además, permite a los estudiantes expresarse, ya que hacen uso de las gráficas e incorporación de imágenes o videos concretos para realizar trabajos en equipo y poder reflexionar en el proceso de este.

Motion Graphics: Reside en tres disciplinas principales que construyen su cuerpo de conocimiento: el diseño gráfico, el cine y la animación. Asimismo, el motion graphics utiliza el diseño gráfico y el cine como su lenguaje visual de expresión y comunicación, con una función clara que proviene de la disciplina del diseño gráfico: transmitir un mensaje a un público objetivo, con una técnica y un medio que se asemeja claramente a los de la animación y el cine. (Bortolamedi y Clarisa, 2017).

4.5.2 Antecedentes Gráficos:

Una vez revisado los referentes en los aspectos de animación tanto internacionales y nacionales, se concluye que existen pocos materiales o recursos nacionales orientados al área que buscamos solucionar. Mientras que existen otros recursos disponibles, pero en otros idiomas, especialmente en inglés, aunque poseen una buena calidad gráfica. Los principales antecedentes gráficos recopilados en el capítulo 2 fueron: Animación, técnica Motion Graphic – nivel internacional, Animación, técnica Motion Graphic – nivel nacional, Motion Graphic, Estilo gráfico, Tipografías, Tipografías Sans – serif y Materiales audiovisuales que utiliza la profesora de arte en su clase Artes Visuales para el año de 5to básico.

Una vez analizados los datos recopilados, estos nos reflejan que este “producto”, el cual es un Motion Graphics informativo, es la mejor forma de expresar un contenido en la asignatura de las artes visuales. Esto puesto que posee una serie de ventajas al ser un video, algo a lo que los jóvenes de estos tiempos consideran más práctico para aprender, además presenta animaciones y movimientos de sus elementos para no hacer agobiante todo el contenido que tiene que recibir el receptor.

4.6 Creatividad o Idea

Nuestro proyecto de investigación nos ofrece un espacio para elaborar un producto multimedia que será diseñado y expuesto como un recurso pedagógico en una asignatura de educación básica en Chile. Por tanto, nos centramos en el subsector de artes visuales, donde se busca promover un contenido propio de esta asignatura y ver el impacto que esta pueda tener en la problemática que deseamos solucionar.

4.6.1 Guion de Contenido

El tema a desarrollar en el nuevo recurso pedagógico es parte del currículum nacional en el subsector de Artes visuales. Estas propuestas pedagógicas del ministerio se encuentran en el sitio web del Currículum Nacional, dentro del área de la Educación general, donde se sitúa la asignatura de las Artes visuales. Esta última se centra en el conocimiento y la apreciación de distintas manifestaciones artísticas, tanto del pasado como del presente, y, por otra parte, en el desarrollo de la capacidad creativa y expresiva de los estudiantes por medio del lenguaje visual.

Basándonos en los resultados de nuestro diagnóstico, la unidad que entregaba más dificultades era la Unidad 3 del 5to año básico, consiste en que los estudiantes conozcan el mundo del diseño, sus relaciones con las

artes visuales y que desarrollen sus habilidades de pensamiento creativo por medio de trabajos y proyectos de diseño industrial, gráfico y de envases. (Currículum Nacional, 2021).

4.6.2 Guion Literario

En este guion literario se establecerá las escenas, los textos y diálogos que se incorporarán en el producto que deseamos realizar. A continuación, se mostrará un ejemplo del guion literario en la siguiente figura.

Figura 27

Abreviatura del guion literario del desarrollo de nuestro producto.

GUIÓN LITERARIO	
SECUENCIA	TEXTO O NARRACIÓN
01	En esta escena no hay textos ni diálogos, ya que solo se visualizan las siguientes imágenes de la secuencia 1.
02	En esta escena se incluyen los siguientes textos y diálogos: Textos: Diseño. Diálogo: Hola chicos y chicas. ¿Cómo están? Hoy les vengo a contar de lo que trata el diseño, desde cómo se define y donde lo podemos encontrar. Este concepto lo define la RAE, de la siguiente manera "Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie". El diseño lo podemos encontrar en nuestro día a día, como, por ejemplo: usando una cámara para sacar una fotografía, cuando entramos a una página web y navegamos a través de ella, cuando se dibuja para formar una animación, al bocetear una idea que queremos construir, y al querer ilustrar una pintura. En todos estos aspectos cotidianos podemos hallar el diseño involucrado.
03	En esta escena se incluyen los siguientes textos y diálogos: Textos: Diseño industrial. Diálogo: El diseño también se ha visto involucrado en el desarrollo de las industrias que nos traen tanto servicios y productos para hacer nuestra vida más sencilla. Lo cual nos lleva al diseño industrial. Cualquier idea que se quiera desarrollar y convertirla tanto a un producto o servicio, nacerá de un boceto hasta llegar a hacerse realidad.

Nota: Elaboración Propia.

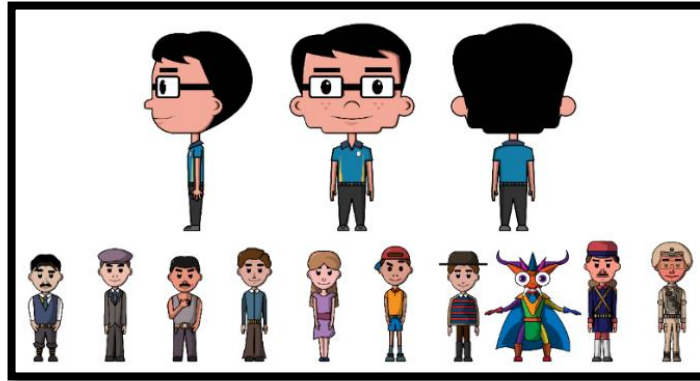
En la etapa de la experimentación, precisaremos y realizaremos los siguientes estudios: de personajes e iconográficos. Se definirán el estilo gráfico. Además de aplicar una diversidad en cuanto a los personajes, ya sea etnia, género u otro.

En la técnica del motion graphics se maneja una gran variedad de elementos, tanto gráficos como movimientos, audios, textos, entre otros. Por lo tanto, el incluir personajes es sumamente importante en este medio, ya que serán quienes acompañen el contenido que se ira entregando durante su duración.

De esta manera se realizó la elaboración de los personajes con un estilo 2D sencillo, considerando el cartoon, un aspecto visto en los antecedentes gráficos, donde las ilustraciones eran simples en el rostro, pero generando la diferencia o diversidad en sus características como, por ejemplo: contextura, altura, peinado, color de piel y vestimentas.

Figura 28

Personajes elaborados para el desarrollo de nuestro producto.

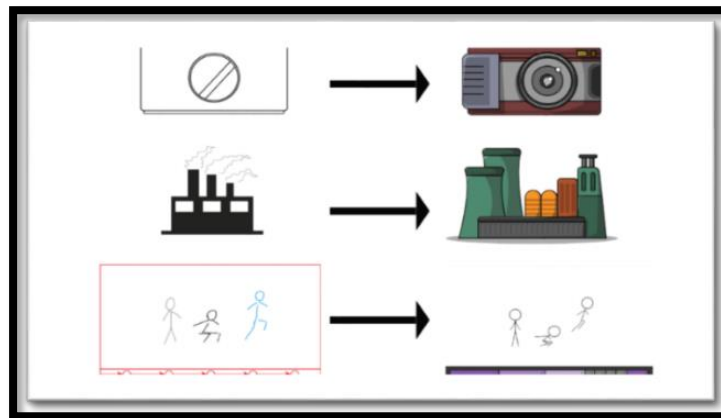


Nota: Elaboración Propia.

En el apartado de la iconografía, su función será representar términos, conceptos o ideas. Es decir que los personajes sirvan para explicar lo que se está narrando en el guion literario.

Figura 29

Elaboración de la iconografía para el desarrollo de nuestro producto.






Nota: Elaboración Propia.

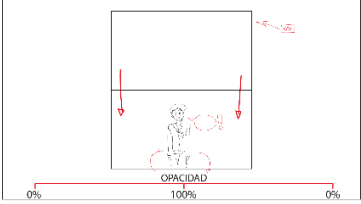

4.6.3 STORYBOARD

A continuación, se mostrará una parte del storyboard para ejemplificar su desarrollo y diagramación para la construcción del guion técnico.

Tabla 1

Abreviación del storyboard del desarrollo de nuestro producto.

Sec	P	Imagen	Acción	Duración (H, M, S)
01	01	 <p>The image shows the logo of the Universidad de Tarapacá. It features a central shield with a sun, a book, and a gear. Below the shield, the text reads "UNIVERSIDAD DE TARAPACÁ" and "Universidad del Estado". At the bottom, there is a progress bar labeled "OPACIDAD" with markers at 0%, 100%, and 0%.</p>	<p>La secuencia inicia con la entrada del primer logo de la “universidad de Tarapacá” mediante su OPACIDAD sube gradualmente de 0% a 100% en el centro de la pantalla, el cual se mantendrá así un segundo y volverá a su opacidad de 0%.</p> <p>El fondo que compone la escena tendrá un color solido negro durante toda la secuencia.</p>	00:00:01,5
01	02	 <p>The image shows the logo for the Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica. It features the letters "EDIT" in a stylized font, with the letter "I" being a solid orange circle. Below the letters, the text reads "Escuela de Diseño e Innovación Tecnológica". At the bottom, there is a progress bar labeled "OPACIDAD" with markers at 0%, 100%, and 0%.</p>	<p>Luego continuará con la entrada del segundo logo de la “Escuela de diseño e Innovación Tecnológica” mediante su opacidad sube gradualmente de 0% a 100% en el centro de la pantalla, el cual se mantendrá así un segundo y volverá a su opacidad de 0%.</p>	00:00:01,5
01	03	 <p>The image shows the logo for Diseño Multimedia. It features the letters "dm" in a stylized, lowercase font. To the right of "dm", the text reads "DISEÑO MULTIMEDIA". At the bottom, there is a progress bar labeled "OPACIDAD" with markers at 0%, 100%, and 0%.</p>	<p>Terminará la secuencia con la entrada del tercer logo de la “Diseño Multimedia” mediante su opacidad sube gradualmente de 0% a 100% en el centro de la pantalla, el cual se mantendrá así un segundo y volverá a su opacidad de 0%.</p>	00:00:02

02 01		<p>La secuencia inicia con la pantalla bajando y el personaje diseñado entrando en la composición, el cual quedará en el medio y hará un gesto de saludo al espectador con movimientos 2D.</p> <p>El fondo que compone la escena comenzara un color solido azul, con una viveza del 15%, durante este plano.</p>	00:00:03
02 02		<p>Una vez el personaje haya terminado de presentar, la pantalla hará un zoom hacia la derecha y otro elemento grafico entrara en el medio del encuadre, el cual es un texto que dice "Diseño". De esta manera el personaje quedará a la izquierda y procederá a explicar aspectos de esta misma. El fondo que compone la escena cambiara a un color solido violeta durante este plano.</p>	00:00:02

Nota: Elaboración propia.

Nota: En esta tabla se presenta una parte del storyboard, el que contempla: secuencias (sec), planos (p), imágenes, acción y duración de estos.

4.6.4 Guion Técnico

Además de mostrar una ejemplificación de este guion, señalamos que, en el apartado de la música, se ha utilizado la siguiente referencia: Eduardo el Profe. (2019, 3 de junio). □ Música para DISEÑAR | 🎧 DISEÑO 🎧 | #sxbmusic [Video]. YouTube. Recuperado de: <https://youtu.be/J-OCKbAo5T0> (06/07/2021).

Tabla 2

Abreviación del guion técnico del desarrollo de nuestro producto.

Se c	P	Esp. Técnica			Imágenes y Descripción	Audio	
		ENC PANT ALLA	ANG PANTA LLA	MOV PANTA LLA		DIAL OGO	MUSICA
1	1.1	Primer Plano	Normal	Estático	Secuencia 01, plano 01 con su acción detallada en el storyboard.	En esta secu encia	En esta secuenci a no hay música,
1	1.1	Primer Plano	Normal	Estático	Secuencia 01, plano 02 con su acción detallada en el storyboard.	no hay diálo gos	tampoco voz y efectos de sonido.
1	1.1	Primer Plano	Normal	Estático	Secuencia 01, plano 03 con su acción detallada en el storyboard.	ni texto s.	
2	2.1	Plano americ ano	Normal	Tilt Up	Secuencia 02, plano 01 con su acción detallada en el storyboard.	En esta secu encia	En esta secuenci a se utilizó la canción
2	2.2	Plano conjunt o	Normal	Travelin g de aproxim ación	Secuencia 02, plano 02 con su acción detallada en el storyboard.	se hace llama do a	“New Day (8D Audio)
2	2.3	Primer Plano	Normal	Tilt Down	Secuencia 02, plano 03 con su acción detallada en el storyboard.	los texto s y diálo gos	Ikson 8D”, la cual se encuentr a en la
2	2.4	Primer Plano	Normal	Estático	Secuencia 02, plano 04 con su acción detallada en el storyboard.	que se encu entra	menciona da referenci a.
2	2.5	Primer Plano	Normal	Estático	Secuencia 02, plano 05 con su acción detallada en el storyboard.	n en la secu encia	Además se utilizó una voz en off.
2	2.6	Primer Plano	Normal	Estático	Secuencia 02, plano 06 con su acción detallada en el storyboard.	2 del “Guio n literar io”.	

Nota: Elaboración propia.

Nota: extracto del guion técnico, dividido en: secuencias, planos, especificación técnica, imágenes y audios. Fuente: Elaboración propia.

4.7 Materiales y Tecnología

Tabla 3

Listas de materiales y tecnología del desarrollo de nuestro producto.

Lista de Recursos Físicos	
Computador	
Procesador	Intel(R) Core(TM) i3-8300 CPU @ 3.70GHz (4CPUs)
GPU	NVIDIA GeForce GTX 1650
Ram	16384 RAM
Disco duro	1 TBs 7200 RPM
Monitor	
Pulgadas	Aproximado entre 20 y 32 pulgadas
Calidad	1920 x 1080p a 60Hz
Lista de Recursos Digitales	
Adobe Adobe Illustrator 2021	
Descripción	En este software de la compañía Adobe, se elaborará las ilustraciones o imágenes gráficas.
Adobe Photoshop 2021	
Descripción	En este software de la compañía Adobe, se aplicará la edición de fotografías e imágenes para construir el apartado visual.
Adobe After Effects 2021	
Descripción	En este software de la compañía Adobe, se desarrollará de una manera más avanzada el apartado visual y las posibles animaciones o transiciones planificadas.
Adobe Premiere Pro 2021	
Descripción	En este software de la compañía Adobe, se hará el montaje del apartado de audio y video.

Nota: Elaboración propia.

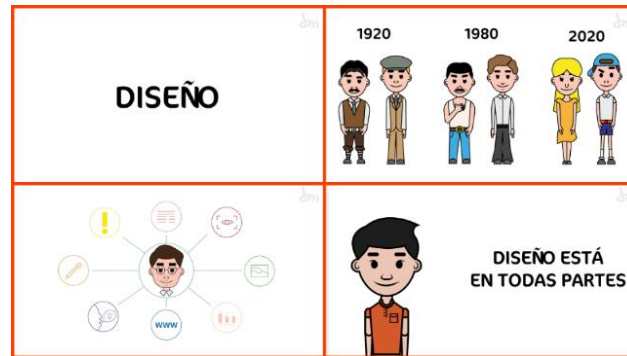
4.8 Prototipo

El primer prototipo se fue armando con los elementos gráficos contruidos en Illustrator y Photoshop, llevadas al programa llamado After Effects para realizar las animaciones planeadas en el guion técnico. Para

concluir todo el montaje en el Adobe Premiere Pro, donde el audio se torna relevante para guiar el ritmo del relato.

Figura 30

Primer prototipo desarrollado para nuestro producto.



Nota: Elaboración propia.

Luego de aplicar los cambios que se encuentran en la etapa de verificación, se procedió a realizar un segundo prototipo, según muestra la figura 31, donde se hizo hincapié en el apartado visual, también con detalles en los aspectos de audio.

Figura 31

Segundo prototipo desarrollado para nuestro producto



Nota: Elaboración propia.

4.9 Verificación

Una vez elaborado el primer prototipo, este fue sometido a verificación, ante el experto docente a cargo del subsector, la profesora Karen Mamani M. Esta verificación se lleva a cabo mediante el instrumento Validación del Producto, como muestra la figura 32. Este consiste en una entrevista para que el docente a cargo de la asignatura de las artes visuales, pueda visualizar y analizar los prototipos que vayamos desarrollando. Esto a nivel técnico, de calidad y creatividad, hasta llegar al producto final. Una vez visto el instrumento en la figura 34, procederemos a observar sus respuestas con su respectivo análisis.

Figura 32

Instrumento llamado “Validación del Producto”.

El formulario 'Validación del Producto' incluye los logos de la Universidad de Chile, FAE y dm. El título principal es 'Validación del Producto'. El texto del formulario indica que es un instrumento para evaluar prototipos de diseño gráfico y que debe ser completado por el profesor Karen Mamani M. El formulario contiene un espacio para 'Verificación del prototipo', 'Plataforma de la Revisión' y 'Fecha', seguido de una serie de líneas horizontales para tomar notas.

Nota: Elaboración propia.

Análisis de los resultados de la entrevista, realizada el 04/09/2021: En esta instancia nos da una buena impresión, pero señalándonos los siguientes cambios:

“Diseñar las imágenes, logotipos y tipografías para que sean más relacionadas a Chile, en la sección relacionada con el diseño de páginas web, insertar el diseño de la página de nuestro colegio Chile Norte, haciendo mención a sus características. Atención a los términos, como el del generador de contenidos multimedia, colocar algún baile tipo cueca o que se identifique con la región”.

Una vez realizados los cambios y sugerencias solicitadas por la docente, para el prototipo 1. Será presentado otra vez para su validación.

4.10 Solución

En esta décima etapa, nos basaremos en las respuestas entregadas por la profesora Karen Mamani M, en la entrevista. Ante lo cual se elabora una segunda versión que no recibió correcciones, por lo que este segundo prototipo se convertiría en el modelo final de nuestro producto, el cual se puede observar en la figura 31.

Finalmente, el prototipo definitivo es sometido a la evaluación del público objetivo, a través de un instrumento elaborado en conjunto con la profesora y llamado Diagnóstico del Diseño. Es así que la figura 33 muestra este instrumento, el cual se aplicó a los cursos 5to Básico A y B.

Figura 33

Instrumento llamado “Diagnóstico del Diseño”.

Diagnóstico del Diseño

Este diagnóstico, tiene como objetivo reconocer y analizar el impacto que tuvo el recurso o medio educativo en los alumnos del 5to año básico del colegio Chile Norte.

Misma con un TRAMANDO la alternativa que creen correcta

1) ¿Más comprendido el contenido de este medio educativo?

NO 1 2 3 4 SI

2) ¿Qué se ha llamado la atención de este medio educativo?

El aspecto gráfico y visual
 Los colores utilizados en el medio educativo.
 El lenguaje usado.
 Todos los anteriores.
 Ninguna en particular.

3) ¿Qué tipo de diseño han sido mencionados en este medio educativo?

Diseño Industrial.
 Diseño de Interiores.
 Diseño Gráfico.
 Diseño de Marketing.
 Solo Diseño Industrial, de Vestuario y Gráfico.

4) ¿Cuál ha sido el mensaje de este medio educativo?

"El diseño es arte".
 "El diseño está fundamental".
 "El diseño está en todos partes".
 Todos los anteriores.
 Ninguna es correcta.

5) ¿Qué otro tipo de contenido les gustaría ver con este tipo de medio educativo?

Otro unidad de la asignatura.
 Algunas actividades que realizar.
 Algunos otros que enseñar.
 Todos los anteriores.
 Ninguna en particular.

6) ¿El contenido de este medio educativo ha sido coherente y fácil de comprender para ti?

NO 1 2 3 4 SI

7) ¿Para qué sirve el Diseño?

Para entrapar mensajes.
 Para generar emociones (alegría, felicidad, curiosidad y amor).
 Sirve para solucionar problemas.
 Todos los anteriores.

8) ¿En dónde y con quienes trabaja un diseñador de escritorio?

Con el gobierno de su país.
 Maestros, maestros.
 En un colegio.
 En películas.
 En empresas de bellas artes.
 Solo maestra, maestro y en películas.

9) ¿Qué trabajos hace un diseñador Gráfico?

Realiza productos gráficos.
 Diseña revistas.
 Crea planes para sus construcciones.
 Realiza charlas en hospitales.
 Solo realiza productos gráficos y diseño eventos.

10) ¿Qué tipo de trabajos de diseño se pueden hacer utilizando un computador?

Con el gobierno de un país.
 Maestros, maestros.
 En un colegio.
 En películas.
 Empresas de bellas artes.
 Solo maestra, maestro y en películas.

11) ¿Menciona algún producto de diseño relacionado al diseño gráfico, de vestuario o industrial?

Nota: Elaboración propia.

Este instrumento se aplica con el propósito de reconocer el impacto que tuvo el recurso educativo en los alumnos del 5to año básico del colegio "Chile Norte". Esto se realizó los siguientes días:

5to básico A: el 27 de octubre de 2021, a las 08:55am a 10:15am.

5to básico B: el 28 de octubre de 2021, a las 12:05pm a 01:25pm.

Conclusión

Una vez expuesto todos los pasos y etapas a lo largo de este trabajo, es posible el logro de los objetivos planteados y concluir ciertas aseveraciones:

Se cumplió el principal objetivo, que constaba en realizar un material educativo audiovisual con el fin de favorecer el aprendizaje de estudiantes de 5to año básico en la asignatura de artes visuales. Se observaron referencias, incluyendo los comentarios de la profesora encargada de esta asignatura, que culminaron en un excelente resultado.

En un principio se realizó una encuesta a los alumnos de 7mo año básico, con el fin de analizar y diagnosticar que contenidos eran los más complejos, llamativos o poco aprendidos durante el transcurso de 5to año básico.

La página de “Currículum Nacional” fue de ayuda, ya que, se pudo observar que materiales entregaba el ministerio para los contenidos de 5to básico. Una vez obtenido el análisis teórico y gráfico, sumado a los diagnósticos y verificaciones constantes, permitieron el logro de un recurso educativo, a través de la técnica del Motion Graphic para la asignatura de Artes visuales. Su verificación y validación por la docente a cargo y presentado a los dos cursos, fue posible a través del Diagnóstico del Diseño. Algunos resultados relevantes a destacar son:

Respuestas de la pregunta nº1: La opción más votada en relación a la comprensión del recurso educativa entre los 2 cursos fue de un promedio 49.6%.

Respuestas de la pregunta nº2: En relación a que cosa les ha llamado la atención del recurso educativo, un 50% dice que “Los colores utilizados en el medio educativo”, mientras que otro 36% dice todo le llamó la atención.

Respuestas de la pregunta nº3: Se realizó una pregunta textual el cual la opción votada por el curso A y B fue “Solo Diseño Industrial, de Vestuario y Gráfico”, con un porcentaje del 38,7% y 60%.

Respuestas de la pregunta nº4: Con respecto al mensaje final que transmite el recurso educativo la opción más votada los dos cursos fue “El diseño está en todas partes”, con un promedio de 49%.

Respuestas de la pregunta nº5: Con respecto a que otro contenido se puede realizar la opción más votada fue “alguna actividad que realizar” con un promedio de 44%.

Respuestas de la pregunta nº6: En relación a la coherencia del recurso educativo existe un promedio de 42% que, si comprendió, mientras que un promedio de 3.6% no logró comprenderlo de buena manera.

Respuestas de la pregunta nº7: En relación a la interrogante ¿Para qué sirve el diseño?, hay un promedio de 68% que creé que sirve “para generar emociones”, por otro lado, hay un promedio de 18.7% que creé que sirve “para generar emociones, entregar mensajes y solucionar problemas”.

Respuestas de la pregunta nº8: Con respecto a la pregunta ¿En dónde y con quien trabaja un diseñador de vestuario? Un promedio de 53% dice que “Solo marcas, teatros y en películas”, mientras que otro 26% dice que solo con “marcas y teatros”.

Respuestas de la pregunta nº9: Con respecto a la pregunta ¿Qué trabajos hace un diseñador Gráfico? Un promedio de 41% dice que “Solo realiza productos gráficos y diseña revistas”, mientras que otro 33% dice que solo “Realiza productos gráficos”.

Respuestas de la pregunta nº10: Con respecto a la pregunta ¿Qué tipo de trabajos de diseño se pueden hacer utilizando un computador? Un promedio de 67% dice que “Solo revistas, logos, edición de videos y edición de fotografías.”, mientras que otro 21% dice que solo se pueden realizar “Logos”.

En relación a la interrogante nº11, “Menciona algún producto de diseño relacionado al diseño gráfico, de vestuario o industrial”. Viendo las respuestas por curso en A y B hay una clara comprensión por parte del curso 5to B, ya que 2 de 26 alumnos respondieron que no sabían o dieron respuestas sin sentido, destacando hasta 2 productos. Por otro lado, está el 5to A hubieron 10 de 31 alumnos que no sabían cómo responder a la pregunta.

En conclusión, podemos observar que la mayoría de los alumnos comprendieron el material educativo. Les ha llamado la atención las ilustraciones del vídeo. El mismo, fue sometido a la percepción de los usuarios - alumnos, en donde la mayoría lo observo de manera positiva. Señalan que les gustaría observar este tipo de materiales en sus clases o en otra asignatura o área. Fue verificada, con la inclusión de preguntas orientadas a ese fin. Así se logra el aprendizaje, a través de un nuevo recurso pedagógico específico, que motiva y otorga valor al subsector de Artes visuales.

Referencias

- Alarcon, K. y Aquipucho, L. (2017). *Utilización de los videos educativos para mejorar el aprendizaje en los niños y niñas del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa Estatal N° 40134 "Mandil Azul", Distrito Mariano Melgar, Arequipa 2017* [Tesis de Bachiller en Educación, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Facultad de Ciencias de la Educación. Escuela Profesional de Educación. Arequipa, Perú]. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/6051> (01/11/2020)
- Alonso, C. (2015). Enseñar con Motion Graphics. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, Volumen 14*, 75 - 84. Recuperado de: <https://doi.org/10.17398/1695-288X.14.3.75> (15/12/2020)
- Alonso, C. (2016). Qué es Motion Graphics. *Con A de animación, 0(6)*, 104-116. Recuperado de: <https://doi.org/10.4995/caa.2016.4799> (01/11/2020)
- Aroca, C. y Alegría, L. (2019). *Didáctica de la historia del arte chileno para niños y niñas. Desde el barroco al siglo XX*. Pinturas del Museo Histórico Nacional, 29. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/170569> (27/10/2020)
- Bortolamedi, C., y Clarisa, E. (2017). *Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos*. [Tesis de Doctorado en Estudios Avanzados en Producciones Artísticas. Universidad de Barcelona. Barcelona, España]. Recuperado de: https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/405903/CARUBIN_TESIS.pdf?sequence=1 (15/12/2020)
- Bouza, A., Rodríguez, B., y Delgado, Y. (2020). La educación artística y su rol en la atención educativa a la diversidad. *Propósitos y Representaciones, 8*, 461–473. Recuperado de: <https://revistas.usil.edu.pe/index.php/pyr/article/download/737/1076> (02/01/2021)
- Cárdenas, N., Guzmán, F., Mattus, J., y Reyes, J. (2017). *El taller de artes visuales en prácticas no convencionales, una nueva alternativa pedagógica* [Tesis de Pregrado en Educación, Universidad de Concepción. Facultad de Educación. Concepción, Chile]. Recuperado de: <http://repositorio.udec.cl/jspui/handle/11594/3074> (15/12/2020)

- Córdova, F. y Salas, K. (2015). *Arte, educación y primera infancia. Relevancia de la educación por el arte en la educación general básica: estudio de caso de una escuela rural, comuna de Codegua, región de O'higgins* [Tesis de Pregrado en Educación Parvularia y Básica Inicial, Universidad de Chile. Facultad de Ciencias Sociales. Departamento de Educación. Santiago, Chile]. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/134406> (01/11/2020)
- Cuevas, C., Salazar, M., Soto, F., y Bravo, J. (2018). Análisis de errores frecuentes de los estudiantes en las pruebas Simce de Ciencias Naturales de 6º básico. *Pensamiento Educativo. Revista de Investigación Educativa Latinoamericana*, 55(1), 1-13. Recuperado de: <https://doi.org/10.7764/PEL.55.1.2018.5> (15/12/2020)
- Errázuriz, L. (1996). Aportes de la Educación Estética para Conocer el Arte: Más allá de los Críticos, los Artistas y sus Circuitos. *AISTHESIS: Revista Chilena de Investigaciones Estéticas. Estética y educación*, 29, 58-64. Recuperado de: <http://revistaaithesis.uc.cl/index.php/RAIT/article/view/5772> (02/01/2021)
- Falguera, E. (2019). Leer el arte o cómo la lectura nos enseña pintura. *Investigaciones Sobre Lectura*, 11, 73-82. Recuperado de: <https://www.comprensionlectora.es/revistaisl/index.php/revistaISL/article/view/220/121> (02/11/2020)
- Fernandez-Rio, J. (2018). Creación de vídeos educativos en la formación docente: un estudio de caso. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación Del Profesorado*, 21(1), 115–127. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6307019.pdf> (27/10/2020)
- Frías, M. (2019). *Design Thinking. ¿pueden las empresas aprender del diseño?* (1a ed.). Ediciones UADE. Recuperado de: <https://repositorio.uade.edu.ar/xmlui/bitstream/handle/123456789/8281/DesignThinking.pdf?sequence=5&isAllowed=y> (15/12/2020)
- Hasso, P. (2011). Mini guía: una introducción al Design Thinking + bootcamp bootleg [Archivo PDF]. Recuperado de: <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/14439/GU%c3%8da%20DEL%20PROCESO%20CREATIVO.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (13/12/2020)

- Jiménez, M., y Ortega, T. (2018). *Los medios audiovisuales y su impacto en la Inteligencia visual-espacial de los estudiantes del octavo año de Educación Básica de la Unidad Educativa Universitaria Francisco Huerta Rendón*. [Tesis de licenciatura en Ciencias de la Educación, Universidad de Guayaquil. Facultad de Filosofía. Letras y Ciencias de la Educación. Guayaquil, Ecuador]. Recuperado de: <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/36179> (01/11/2020)
- Lazo, J. y Guzmán, C. (2015). *Diseño de videos animados para el conocimiento de leyendas ecuatorianas en niños de la ciudad de Cuenca* [Tesis de grado, Universidad del Azuay. Facultad de Diseño. Cuenca, Ecuador]. Recuperado de: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4791> (17/12/2020)
- Ministerio de Educación. Unidad de Currículum y Evaluación. (2013). *Artes visuales. Programa de Estudio. Quinto básico (1)*. Recuperado de: http://centroderecursos.educarchile.cl/bitstream/handle/20.500.12246/2016/articles-20750_programa.pdf (15/12/2020)
- Ministerio de Educación. División de Educación General. Unidad de Educación Artística. (2018). *Plan nacional de fortalecimiento de la Educación Artística. Logros y desafíos*. Recuperado de: <https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2018/12/PLAN-NACIONAL-DE-FORTALECIMIENTO-DE-LA-EDUCACION-ARTISTICA-Logros-y-Desafios.pdf> (30/12/2020)
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Departamento de Educación y Formación en Artes y Cultura. (2018). *Arte Educación y Ciudadanía 2013-2018*. Recuperado de: <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2018/12/arte-educacion-ciudadania.pdf> (02/01/2021)
- Munari, B. (1983, 2004). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual (1a ed. 10a tirada)*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA. Recuperado de: https://wiki.ead.pucv.cl/Archivo:Como_Nacen_los_Objeto_-_Bruno_Munari.pdf (15/12/2020)
- Ramos, E., Rojas-Valero, J., y González, B., Vásquez, P. (2016). Un experimento de enseñanza basado en la actualización del texto guía de Cálculo Diferencial para estudiantes de Ingeniería en Chile, su estado del arte. *Revista Internacional de Educación y Aprendizaje*, 4(2), 115–123. Recuperado de: <https://doi.org/10.37467/gka-revedu.v4.208> (15/12/2020)

Salazar, J. y Chinkim, N. (2016). *La utilización de videos didácticos y el desarrollo de la memoria visual de niñas y niños de preparatoria del centro educativo “Jaime Hurtado Gonzales” de la comunidad Chiriap, parroquia Chiguaza, cantón Huamboya, provincia de morona Santiago durante el año 2013* [Tesis de Posgrado en Magister en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia. Universidad Tecnológica Indoamérica. Guayaquil, Ecuador]. Recuperado de:
<http://repositorio.uti.edu.ec/handle/123456789/298> (01/11/2020)

Yilorm, Y., & Acosta, H. (2016). Neoliberalismo y proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa en Chile: una mirada dialéctica al estado del arte en sectores vulnerables. *Revista Cubana de Educación Superior*, 35(3), 125–136. Recuperado de:
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142016000300010&lng=es&tlng=es (15/12/2020)