	FORMATO
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE

1. Información General	
Tipo de documento	Informe final de trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Distrital Francisco José de Caldas Facultad de Ciencias de la Educación Programa de Especialización en Educación en Tecnología
Título del documento	AVA: “DIBUJANDO MI HISTORIA PARA NUESTRATOON” Aprendiendo a dibujar para la web.
Autor(es)	Páez Cristancho, Liliana Marcela
Director	Téllez López, Patricia
Publicación	Digitado en computador
Unidad Patrocinante	Universidad Distrital Francisco José de Caldas Facultad de Ciencias de la Educación Programa de Especialización en Educación en Tecnología
Palabras Claves	Narrativas visuales, aprendizaje significativo, habilidades motrices, enseñanza del dibujo, historieta, Expresión por medio del dibujo, Recorrido histórico del dibujo, Ambientes virtuales de aprendizaje.

2. Descripción

En el informe de trabajo de grado el autor plantea cómo los niños y jóvenes se han inclinado por el manejo y la exploración de los medios virtuales y han dejado de lado el aprendizaje del dibujo como una forma de expresión. Por esto, quiso combinar estas dos herramientas para la realización de un ejercicio llamativo que no deje de lado el desarrollo de las habilidades psicomotrices y el cual se trabajó por medio de ejercicios que promovieron el aprendizaje significativo.

Este trabajo de grado tuvo un componente pedagógico constructivista, donde los estudiantes realizaron un ejercicio previo del aprendizaje de las técnicas del dibujo y luego ejecutaron la práctica del mismo creando sus propios personajes y una historia para ser representada por los mismos como una forma de narrativa visual. Como el objetivo principal del trabajo fue que ellos aprendieran a crear su propia HISTORIETA DIGITAL, se les dieron a los estudiantes las herramientas necesarias para que transformaran lo que tenían en principio como material físico, en un producto virtual, y conjuntamente con esto, poder convertir lo que en el momento fue una pequeña historia en una gran serie que se compartiría por la web en el ava creada con y para este fin.

3. Fuentes

TEMATICA DE FUENTES: Narrativas visuales, enseñanza y aprendizaje del dibujo, la historieta, Expresión por medio del dibujo, Recorrido histórico del dibujo, Ambientes virtuales de aprendizaje, el webtoon, tipos de aprendizaje en red.
FUENTES: El autor presenta 11 referencias relacionadas con los planteamientos realizados.

- Beltrán, A. y Méndez, M. (2010). *Superhéroes, una creación animada inspirada en las expresiones artísticas de niños y niñas del grado octavo del Colegio Enrique Olaya Herrera*. Trabajo de grado, Bogotá, Colombia, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Pinzón, O. (2008). *Entre historias: Investigación - creación (de la narrativa gráfica, la ciudad y el objetivo de*

aprendizaje. Bogotá, Colombia, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Arango, C. (2007). Alfabetividad visual e imaginarios y narrativas juveniles.
- Carrillo. Entre líneas, trazos y visiones, modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo de Mayra Lucia Carrillo Colmenares, (2013).
- Salamanca, C. (2008). *Estética para Entornos Virtuales, una creación dirigida a los estudiantes de la especialización en educación superior a distancia universidad nacional abierta y a distancia – UNAD*.
- Bruner, J. (1988). *Más allá de la información dada”, Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.
- Eisner, E. (1998). *El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa.* Barcelona: Paidós.
- Molina, Ruth. *Tipos de Aprendizaje en Red*.
- Panitz, Theodore, (1999), *Collaborative versus Cooperative Learning: A Comparison of the Two Concepts Which Will Help Us Understand the Underlying Nature of Interactive Learning*.
- Briceño y Molina. (2010) *Redes de aprendizaje “estrategias de participación” ponencia, Educación Virtual*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Ávila y Bosco. (2001) *Ambientes virtuales de aprendizaje una nueva experiencia. 20th. International Council for Open and Distance Education*

4. Contenidos

El presente informe de trabajo de grado, contiene una propuesta que busca promover la práctica y enseñanza del dibujo de una forma distinta a la tradicional, presenta un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) como herramienta pedagógica que puede favorecer a niños y jóvenes en la creación de nuevas formas narrativas, dando una mirada a un panorama donde los niños y jóvenes podrán experimentar con el aprendizaje del dibujo, donde se les abrirán las posibilidades de contar historias, enseñar a sus pares la técnica del dibujo de una forma más sencilla y finalmente publicar sus creaciones; pretende incentivar la capacidad creadora de los niños y jóvenes, además de reivindicar la importancia del dibujo en su proceso de aprendizaje y que experimenten cómo plasmar sus ideas, imaginarios, fantasías y realidades por medio del gráfico, que comuniquen sus sentimientos y emociones sin temor a ser censurados. Para esto se han tenido en cuenta diferentes trabajos de grado sobre narrativas gráficas, libros de enseñanza y aprendizaje del dibujo de una forma virtual.

El informe se divide en:

1. Antecedentes: los cuales brindan una guía, sobre la pertinencia y aplicabilidad para el diseño de la propuesta
2. Planteamiento del problema: Allí se evidenciarán las dificultades que existen ante la enseñanza y aprendizaje del dibujo en las nuevas generaciones.
3. Justificación: Muestra la importancia que tiene el aprendizaje del dibujo como medio de comunicación y activador de la habilidad imaginativa, además de la pertinencia del uso de un medio virtual para la enseñanza del mismo.
4. Preguntas orientadoras: Marcan el horizonte por el cual debe ir encaminado el trabajo y las pretensiones del mismo.
5. Objetivos: Con base en el planteamiento problema, allí están planteadas las posibles soluciones y que se quiere lograr
6. Metodología del trabajo: Se encuentran las fases de desarrollo del trabajo, desde la contextualización hasta la aplicación y análisis del mismo.
7. Marco teórico: Se encuentra un recorrido sobre el inicio y evolución del dibujo, las formas de comunicación y expresión, evolucionando desde lo personal hasta lo virtual.
8. Propuesta: allí se encuentran los aspectos generales de la misma, así como la población, la temática, las características y las actividades.
9. Conclusiones: están consignados los logros, aciertos y desaciertos obtenidos con la propuesta.
10. Bibliografía: autores citados, libros, trabajos y páginas utilizadas como guía para el trabajo en general.

5. Metodología

Para este trabajo de grado, se relacionaron con el tema principal conceptos como: el dibujo, webtoon, la historieta, procesos de creación en el aula y Aprendizaje cooperativo. Gracias a la aclaración de estos conceptos clave para el desarrollo de la propuesta; ésta se pudo enmarcar dentro de una metodología exploratoria, dirigida hacia un enfoque cualitativo. Teniendo en cuenta la metodología y el enfoque; se determinaron las siguientes fases para lograr el objetivo principal:

Fase 1: Contextualización de la propuesta.
Esta propuesta se realizó con estudiantes del ciclo V de bachillerato, los cuales ya habían tenido experiencia con el dibujo, sin embargo, se diseñó un AVA en donde se les dieron algunas herramientas básicas para que desarrollaran o afinaran su habilidad motriz en el tema.

Fase 2: Diseño de un AVA
En esta fase de diseño se buscó seguir puntualmente determinados procesos con el fin de lograr el objetivo principal. Estos procesos se enmarcaron en el desarrollo de actividades de exploración sobre tres temáticas fundamentales: el dibujo, elementos del arte, el lenguaje de la historieta y el manejo de las herramientas tecnológicas para la creación de la historieta y la interacción en foro del AVA "nuestratoon" donde se compartieron los trabajos. Esta fase de experimentación le permitió al estudiante acercarse a la técnica y el manejo de los códigos de lenguaje propios para el desarrollo de la propuesta.

Fase 3: Aplicación de la propuesta.
Se le proporcionó acceso al AVA terminada como una guía para el desarrollo del trabajo de la historieta, donde encontraron el paso a paso los ejercicios que debían tener en cuenta para el producto final. Realizaron los ejercicios de práctica básica del dibujo, la creación de personajes y la creación de una historia donde enseñaron a sus pares y a los más pequeños el arte de dibujar. Finalmente, se les dió acceso a un foro dentro del AVA llamado "nuestratoon" para que los estudiantes presentaran su historieta de la manera más creativa posible.

Fase 4: Análisis de resultados.
Los estudiantes socializaron los resultados de cada ejercicio, contando a sus pares los aciertos y dificultades en el momento de llevar a cabo su ejercicio del webtoon desde que empezaron con lo básico del dibujo, hasta la elaboración de la historieta y sistematización.

Fase 5: Ajuste de la propuesta.
El instrumento de medición de esta propuesta fue: la realización y consolidación de las actividades previas, así como el AVA en sí misma. La cual le permitió al estudiante lograr el objetivo propuesto por este proyecto. Se mostró en forma organizada y precisa, cómo fue alcanzado cada uno de los objetivos específicos propuestos.

6. Conclusiones

El autor concluye que, el trabajo de grado, AVA: "DIBUJANDO MI HISTORIA PARA NUESTRATOON" Aprendiendo a dibujar para la web, tuvo como objetivo, crear un Ambiente Virtual de Aprendizaje para la enseñanza del dibujo y la creación de narraciones visuales, lo cual permitió:

- indagar sobre la práctica del dibujo desde sus inicios hasta la actualidad, donde se encontró que la mayoría de los jóvenes y niños de hoy, carecen de la importancia de tener experiencia con el mismo.
- Fomentar una nueva herramienta para la enseñanza y aprendizaje del dibujo.
- Crear un material virtual que comprendiera la enseñanza del dibujo, mediante un proceso evolutivo para hacer más sencillo el aprendizaje y práctica del mismo.
- incentivar a los jóvenes a crear nuevas formas de narraciones usando como recurso el arte

secuencial por un medio virtual y así expresar sus ideas, fantasías, realidades, etc.

- Proponer un Ambiente virtual de aprendizaje con las características necesarias para ser llamativo a los jóvenes, con los contenidos y recursos conceptuales y visuales necesarios para que a los participantes del curso no sólo les fuera posible la formación, sino también, relacionarse, comunicarse y gestionar datos y procesos.

Lo anterior quiere decir que se llevó a cabo un proceso de creación de recursos con los cuales los estudiantes contaron para la realización de ejercicios prácticos y así mismo poder llegar paso a paso a su producto final lo cual permitió:

- Desarrollar la habilidad del dibujo en jóvenes por medio de ejercicios prácticos.
- Generar un aprendizaje por medio de la experimentación del lenguaje de la historieta en torno al tema de cómo aprender a dibujar.
- Comprender las características de la historieta, teniendo en cuenta las herramientas tecnológicas apropiadas para la creación de estas nuevas formas narrativas.
- Analizar las dificultades y los miedos de los jóvenes al enfrentarse a cada ejercicio práctico.
- Integrar la exploración de los medios virtuales con la enseñanza y aprendizaje del dibujo en los jóvenes.
- Reflexionar sobre como los jóvenes toman los aciertos y desaciertos en el momento de enfrentarse a un nuevo tipo de enseñanza por medio de una herramienta tecnológica virtual.
- Lograr que los jóvenes se relacionen e incentiven con los medios virtuales hacia un conocimiento nuevo, donde experimenten la funcionalidad y metodología de la mismo.
- Promover el uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje de las artes como recurso motivacional para las nuevas generaciones.

Elaborado por:	Páez Cristancho, Liliana Marcela
Revisado por:	

Fecha de elaboración del Resumen:	17	06	2017

AVA: “DIBUJANDO MI HISTORIA PARA NUESTRATOON”

Aprendiendo a dibujar para la web

Liliana Marcela Páez Cristancho

UNIVESIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
ESPECIALIZACION EN EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA
BOGOTÁ, JUNIO DE 2017

TRABAJO DE GRADO

AVA: “DIBUJANDO MI HISTORIA PARA NUESTRATOON”

Aprendiendo a dibujar para la web

Liliana Marcela Páez Cristancho

DIRECTORA

Patricia Téllez

UNIVESIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
ESPECIALIZACION EN EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA
BOGOTÁ, JUNIO DE 2017

TABLA DE CONTENIDO

1 INTRODUCCIÓN 8
2 CONTEXTO DEL TRABAJO 9
3 ANTECEDENTES 9
4 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO 10
4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 10
4.2 JUSTIFICACIÓN 10
4.3 PREGUNTAS ORIENTADORAS 11
4.4 OBJETIVOS 11
4.4.1 GENERAL 11
4.4.2 ESPECÍFICOS 11
5. METODOLOGÍA DE TRABAJO 11
6. MARCO TEÓRICO 12
6.1 Expresión por medio del dibujo 12
6.2 Recorrido histórico del dibujo 12
6.3 Narrativas visuales emergentes 13
6.4 Webtoon 15
6.5 Ambientes virtuales de aprendizaje 15
7. PROPUESTA 16
7.1 ASPECTOS GENERALES DE LA PROPUESTA: 16
7.2 CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA: 17
7.3 EVALUACIÓN DEL AVA: 17
8. CONCLUSIONES 19
9. BIBLIOGRAFIA 20

AVA: "DIBUJANDO MI HISTORIA PARA NUESTRATOON"

Aprendiendo a dibujar para la web

Liliana Marcela Páez Cristancho
Especialización en Educación en Tecnología
Universidad Distrital Francisco José de Caldas
Bogotá, Colombia
alecrampaez2324@gmail.com

RESUMEN: *En este documento se parte del análisis de cómo los niños y jóvenes se han inclinado por el manejo y la exploración de los medios virtuales y han dejado de lado el aprendizaje del dibujo como una forma de expresión. Por esto, se combinaron estas dos herramientas para la realización de un ejercicio llamativo que no deje de lado el desarrollo de las habilidades psicomotrices y el cual será trabajado por medio de ejercicios que promuevan el aprendizaje significativo.*

Este trabajo de grado tiene un componente pedagógico constructivista, donde los estudiantes realizaron un ejercicio previo del aprendizaje de las técnicas del dibujo y luego ejecutaron la práctica del mismo creando sus propios personajes y una historia para ser representada por los mismos como una forma de narrativa visual. De principio se le sugirió como tema - ¿cómo enseñar las técnicas del dibujo a los pares y a los más pequeños? -. Como el objetivo principal del trabajo es que ellos aprendan a crear su propia HISTORIETA DIGITAL, se les dieron a los estudiantes las herramientas necesarias para que transformaran lo que tenían en principio como material físico, en un producto virtual, y conjuntamente con esto, poder convertir lo que en el momento fue una pequeña historia en una gran serie que se compartiría por la web en el ava creada con y para este fin.

PALABRAS CLAVE: *narrativas visuales, aprendizaje significativo, habilidades motrices, enseñanza del dibujo, historieta.*

ABSTRACT: This document begins with the analysis on how children and young students are interested by the virtual media and they have let behind the learning process of drawing as a form of expression. That is why, is our particular interest to combine these two concepts to create a more attractive exercise without letting go the psicomotrices abilities through the significative learning process.

This paper has a constructivist pedagogical component, where students will be able to do a previous exercise on learning drawing techniques and then will practice these in the development of characters and a story to be represented by themselfs with a visual narrative. In the beginning, the main subject for their work is How to teach others the drawing techniques to partners and little ones? - and as the main goal of this paper is for them to learn how to create their own DIGITAL CARTOON, they will have the necessary tools to transform their analogue work into a digital one, and give them the possibility to rebuilt their short stories into great series to share in the web I the ava created with and for this purpose.

KEYWORDS: visual narratives, significant learning, motor skills, teaching drawing, cartoon.

1 INTRODUCCIÓN

"Las personas deben hablar menos y dibujar más. Personalmente, me gustaría renunciar por completo del habla y, al igual que la naturaleza orgánica, comunicar todo lo que tengo que decir visualmente".
Johann Wolfgang Von Goethe.

El presente informe de trabajo de grado contiene una propuesta que busca promover la práctica y enseñanza del dibujo de una forma distinta a la tradicional. Teniendo en cuenta que los niños y jóvenes de hoy se relacionan muy fácilmente con las nuevas tecnologías, es incentivador enfrentarlos a una nueva modalidad de enseñanza y aprendizaje como lo es la enseñanza con tecnología. Para esto, se presenta un ambiente virtual de aprendizaje (AVA) como una herramienta pedagógica que favorece a niños y jóvenes en la creación de nuevas formas narrativas, dando una mirada a un panorama donde los niños y jóvenes experimentan con el aprendizaje del dibujo, donde se les abren las posibilidades de contar historias, enseñar a sus pares la técnica del dibujo de una forma más sencilla y finalmente publicar sus creaciones; pretende incentivar la capacidad creadora de los niños y jóvenes, además de reivindicar la importancia del dibujo en su proceso de aprendizaje, que experimenten cómo plasmar sus ideas, imaginarios, fantasías y realidades por medio del gráfico, que comuniquen sus sentimientos y emociones sin temor a ser censurados y además de esto, tener la oportunidad de navegar por un tipo de enseñanza virtual lo cual le permite desarrollar sus habilidades y conocimientos de manera significativa. Para esto, se tuvieron en cuenta diferentes trabajos de grado sobre narrativas gráficas, libros de enseñanza y aprendizaje del dibujo de una forma virtual.

El informe se divide en:

11. Antecedentes: los cuales brindan una guía, sobre la pertinencia y aplicabilidad para el diseño de la propuesta
12. Planteamiento del problema: Allí se evidenciarán las dificultades que existen ante la enseñanza y aprendizaje del dibujo en las nuevas generaciones.

13. Justificación: Muestra la importancia que tiene el aprendizaje del dibujo como medio de comunicación y activador de la habilidad imaginativa, además de la pertinencia del uso de un medio virtual para la enseñanza del mismo.
14. Preguntas orientadoras: Marcan el horizonte por el cual debe ir encaminado el trabajo y las pretensiones del mismo.
15. Objetivos: Con base en el planteamiento problema, allí están planteadas las posibles soluciones y que se quiere lograr
16. Metodología del trabajo: Se encuentran las fases de desarrollo del trabajo, desde la contextualización hasta la aplicación y análisis del mismo.
17. Marco teórico: Se encuentra un recorrido sobre el inicio y evolución del dibujo, las formas de comunicación y expresión, evolucionando desde lo personal hasta lo virtual.
18. Propuesta: allí se encuentran los aspectos generales de la misma, así como la población, la temática, las características y las actividades.
19. Conclusiones: están consignados los logros, aciertos y desaciertos obtenidos con la propuesta.
20. Bibliografía: autores citados, libros, trabajos y páginas utilizadas como guía para el trabajo en general.

2 CONTEXTO DEL TRABAJO

La propuesta se desarrolló en el colegio Eugenio Díaz Castro S.A.S del municipio de Soacha, con los estudiantes del grado Undécimo (ciclo V), quienes están en las edades de los 15 y 17 años, estratos 2 y 3. Estos estudiantes, contaron con todos los recursos necesarios para poder desarrollar la propuesta a cabalidad y con las mejores herramientas; pues, tanto en el colegio como en sus casas, los estudiantes tuvieron a su disposición, computadores con servicio de internet para acceder a la plataforma, además de equipos como escáner, cámaras fotográficas y celulares de buena definición para poder capturar los ejercicios propuestos.

3 ANTECEDENTES

Se tuvieron como base de antecedentes algunos documentos, tesis y libros que sirvieron de guía o consulta para la realización de la propuesta de Ambiente virtual de aprendizaje, a partir de sus requerimientos.

Teniendo en cuenta que la propuesta es direccionada a la enseñanza y aprendizaje del dibujo, se apropia como referencia el texto entre líneas, trazos y visiones, modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo de Mayra Lucia Carrillo Colmenares, (2013) , el cual ofrece un panorama desde el cuales posible pensar y realizar la enseñanza del dibujo en los jóvenes y de las diferentes implicaciones y análisis que se pueden hacer a partir de él, no solo teniendo en cuenta las técnicas desligadas de un propósito sino analizando su significación y repercusión para el desarrollo del joven que las pone en práctica.

Como la intención de la enseñanza del dibujo fue buscar por medio de una narrativa visual, el compartir la forma de enseñar el dibujo, fue relevante para esta propuesta el trabajo de grado Alfabetividad visual e imaginarios y narrativas juveniles de Arango Duarte, Carlos Andrés 2007, el cual buscó dimensionar los imaginarios de la juventud a partir del ejercicio interpretativo de las artes visuales y producciones; promoviendo la creación artística como actividad que aportan a una mejor comprensión e interacción con nuestro entorno. Con este trabajo, se pretendió tener una base de análisis de la percepción de los estudiantes con su entorno, como es visualizado y plasmado bajo la mirada de la juventud y cómo quiere mostrarla a los más pequeños y a sus pares.

También se tuvo en cuenta el trabajo de grado, Entre historias: Investigación - creación (de la narrativa gráfica, la ciudad y el objetivo de aprendizaje) de Pinzón Lizarazo, Oscar Daniel, 2008, el cual apropia estructuras narrativas del medio digital y la narración gráfica. El objetivo parte de la idea de “colocar una imagen tras otra para simular el paso del tiempo”, es decir, es un objetivo que lleva la idea más básica del cómic, despojándose de toda noción preconcebida, para descubrir otras posibilidades y aplicaciones que puede ofrecer la idea, que en pocas palabras se llamaría en su definición más amplia “Arte Secuencial”, la cual es citada por el autor de este trabajo, cuyo término realmente fue acuñado por Will Eisner en su libro “El cómic y el arte secuencial” (Eisner, 1998) este, trabajo es primordial en la presente propuesta, puesto que aporta los elementos propios del lenguaje del cómic, el cual se acerca bastante en su forma y contenido a la idea de webtoon.

Teniendo en cuenta que el ejercicio realizado no fue únicamente gráfico y narrativo, sino que la idea pretendió que los estudiantes tuvieran como herramienta para dicha creación los medios tecnológicos; se consultó el trabajo de grado de Beltrán Amórtegui, Ángela Rocío y Méndez Zorro Mauro Camilo, 2010 Superhéroes, una creación animada inspirada en las expresiones artísticas de niños y niñas del grado octavo del Colegio Enrique Olaya Herrera, quienes comparten desde la idea de la creación artística y su dinámica, el cómo ésta ha permitido a lo largo de la historia dejar de manifiesto la capacidad inventiva e innovadora del ser humano; así como sus posibilidades en lo sensible, lo racional, lo ético y lo estético. Este trabajo es pertinente también debido a la inclusión de diversos lenguajes artísticos propiciando un aprendizaje interdisciplinar del arte en función de un producto concreto, en su caso, una animación. Los autores de este trabajo, realizaron una serie de actividades previas con los estudiantes, donde ellos crearon un personaje, su caracterización, le ponían un nombre y le agregaron poderes para convertirlo en un verdadero superhéroe, a partir de esto, los autores crearon una historia la cual fue animada en el programa flash player. Es por esto, que se pensó que era el más propicio para la guía de este proyecto ya que involucra el arte visual que es el dibujo y el uso de herramientas tecnológicas que en este caso es el webtoon. Se presenta la revisión y análisis de los antecedentes, procurando establecer la pertinencia de cada uno de ellos en el trabajo.
Por último y teniendo en cuenta que se pretendió que los estudiantes experimentaran utilizando el AVA creado como medio de comunicación o publicación de sus creaciones, se

tuvo en cuenta el libro y guía pedagógica de Cristhian Antonio salamanca García, 2008 Estética para Entornos Virtuales, una creación dirigida a los estudiantes de la especialización en educación superior a distancia universidad nacional abierta y a distancia – UNAD, donde da una mirada sobre el concepto de lo estético como la ciencia de lo bello y como esta es concebida según la época donde se representa. Nos muestra la estética como una reflexión sobre el arte, analizando filosóficamente los valores que en ella están contenidos. O como lo diría el autor, “en otras palabras la Estética nos permite evaluar nuestro sentido del gusto y sentimientos”. Salamanca (2008).

Con este libro, el autor pretende que como resultado el estudiante concluya que el diseño es una estética utilitaria que aplica no solo en otras disciplinas sino también en los ambientes virtuales, por medio de dos unidades didácticas. La primera unidad es un recorrido conceptual acerca de los conceptos de estética y diseño, desde sus primeras manifestaciones en la historia sociocultural del hombre, basándose en culturas, civilizaciones y eventos importantes; luego se analiza de manera más precisa el significado del diseño, sus principios, y el por qué diseñar va más allá de crear simples figuras; posteriormente en el capítulo dos se habla sobre los componentes del diseño, sus elementos, y la teoría del color; en el capítulo tres se continúa con el análisis y comprensión de los componentes del diseño con el estudio de la tipografía, gráficos para Web, colores Web, y el estilo visual para ambientes virtuales.

4 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO

Este trabajo, partió desde la necesidad de reivindicar el papel y la importancia del dibujo en la escuela, incentivar y motivar a los estudiantes a hacer uso del dibujo como elemento comunicador y pedagógico entre pares, de ideas, emociones, sentimientos, imaginarios y realidades cercanas a los jóvenes.

Se evidencio la necesidad de retomar el dibujo, no solo como aquel que desarrolla diversas habilidades psicomotrices en los estudiantes, sino tratando de darle un sentido y un propósito a través de esta propuesta, que, además, usa herramientas virtuales para su enseñanza, aprendizaje y muestra de las mismas.

Los estudiantes, en un primer momento, desarrollaron en sí mismos, ciertas habilidades básicas del dibujo y la expresión artística, enfocada principalmente en el aprendizaje de las técnicas necesarias para la apropiación del lenguaje de historieta, que se vio transformado en un ambiente virtual. Fue un proceso consciente y dirigido hacia el producto final, lo que permitió que los estudiantes asociaran el conocimiento que adquirieron con la importancia de aprender las técnicas de dibujo para comunicar sus ideas a través del foro creado dentro del AVA, llamado “NUESTRATOON”.
Esta propuesta abarco la creación de un AVA que estuvo organizada, a grandes rasgos, de la siguiente manera:

Experimentación con la técnica del dibujo dirigida a la apropiación de los conceptos básicos de los elementos del arte: línea, forma, color, textura y valores.

Experimentación con el lenguaje de la historieta y sus elementos: el dibujo, el globo o bocadillo, la viñeta, la onomatopeya, cartela, metáforas visuales, figuras cinéticas y código gestual.

Experimentación con la herramienta tecnológica creada para compartir los trabajos y los avances del mismo.

Finalmente, el trabajo se evaluó desde criterios de pertinencia y creatividad de las propuestas presentadas, las cuales fueron puestas a consideración por sus pares con retroalimentación de la docente a cargo.

4.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde la experiencia como docente de educación artística de la autora, se evidencia que muchas veces se encuentra la sorpresa que, el enamoramiento hacia el dibujo y el arte en general se va perdiendo inevitablemente conforme pasan los años y los estudiantes van creciendo junto con su desinterés. Cada vez parece algo más lejano y poco significativo en su diario vivir y en su cotidianidad, a pesar que disfrutan de él de otras maneras que se han vuelto inconscientes, como, por ejemplo: los comics, mangas que ahora pueden ser encontrados vía online, series y películas animadas. Las cuales están fuertemente arraigadas desde su origen en el dibujo y que conforme la humanidad ha ido desarrollando nuevas tecnologías; ha permitido que estas narraciones visuales sean transformadas y aún optimizadas en sus procesos de creación, todo esto, gracias a las nuevas tecnologías y el uso de internet, donde se crean espacios propicios para compartir los diversos intereses de las personas, así como crear redes de conocimiento.

Teniendo en cuenta lo anterior, se afirma que, en lugar de seguir enseñando el dibujo de la manera tradicional, la cual, no crea ningún interés particular en los estudiantes ya que aparece ante sus ojos descontextualizados y sin propósito. Se evidencia que el aprendizaje de técnicas puede darse de una manera más significativa si se motiva a los estudiantes desde sus intereses particulares a la creación de narraciones gráficas donde se aplican de manera práctica las técnicas del dibujo y puedan apropiar las convenciones del lenguaje de la narrativa visual propia de la historieta.

Queriendo unir estos dos conceptos, también se consideró importante y pertinente el vincular sus creaciones con las nuevas tecnologías que aparecen de manera atractiva frente a sus ojos, con las cuales están familiarizados desde sus intereses particulares. Fue la pretensión particular de este proyecto, el aportarles las herramientas con sus posibilidades para la creación, así como motivarlos a compartir y valorar sus propios desarrollos creativos, encontrando que tienen una utilidad y que vale la pena publicarlos.

4.2 JUSTIFICACIÓN

El dibujo cobra importancia en el momento que educa la mirada del artista y le permite interpretar lo que está viendo y transformarlo en imágenes fijas por medio de las diversas técnicas. También se hizo necesaria la reconciliación con el dibujo porque genera en el estudiante modos de ver diversos, lo que a largo plazo puede ayudarle en la resolución de problemas, pues su mirada está abierta al espectro de posibilidades.

Esta propuesta les permitió a los estudiantes, no solo desarrollar las habilidades propias del dibujo, sino, ponerla en función de compartir narrativas, ideas y talentos propios para motivar e incentivar a otros a desarrollar esas mismas habilidades con un propósito definido y determinado.

Desde las instituciones educativas se encontró la necesidad de retomar esta práctica ante la imposibilidad de los estudiantes por usar su mirada de manera consciente ante el mundo que les rodea; y en esta época tan tecnificada donde lo digital arrasa con lo análogo se hace necesario crear diálogos entre estos dos conceptos donde no se pretendió reivindicar el dibujo como única forma de expresión y mucho menos satanizar las tecnologías por haber desplazado el dibujo análogo. La pretensión fue reivindicar las dos de manera que coexistieran en función del propósito de este proyecto.

4.3 PREGUNTAS ORIENTADORAS

Pregunta orientadora general:

¿Qué características debe tener un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) para la enseñanza del dibujo en jóvenes?

Preguntas complementarias:

¿Cuál es la mejor manera o técnica para enseñar a dibujar a un joven y a un niño de forma didáctica y sencilla?

¿Cómo utilizar las Tics para la enseñanza y aprendizaje del dibujo?

¿Qué elementos motivacionales podría tener una actividad tecnología para publicaciones de narración visual?

4.4 OBJETIVOS

4.4.1 GENERAL

Diseñar e implementar un AVA para la enseñanza del dibujo por medio de narraciones visuales para estudiantes de ciclo V.

4.4.2 ESPECÍFICOS

- Identificar las características de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA).
- Diseñar una propuesta de AVA a partir de las características identificadas y las necesidades de la misma.
- Evaluar el AVA por medio de los resultados obtenidos.

5. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Para este trabajo de grado, se relacionaron con el tema principal conceptos como: el dibujo, webtoon, la historieta, procesos de creación en el aula y Aprendizaje cooperativo. Gracias a la aclaración de estos conceptos clave para el desarrollo de la propuesta; ésta se pudo enmarcar dentro de una metodología exploratoria, dirigida hacia un enfoque cualitativo. Teniendo en cuenta la metodología y el enfoque; se determinaron las siguientes fases para lograr el objetivo principal:

Fase 1: Contextualización de la propuesta.
Esta propuesta se realizó con estudiantes del ciclo V de bachillerato, los cuales ya habían tenido experiencia con el dibujo, sin embargo, se diseñó un AVA en donde se les dieron algunas herramientas básicas para que desarrollaran o afinaran su habilidad motriz en el tema.

Fase 2: Diseño de un AVA
En esta fase de diseño se buscó seguir puntualmente determinados procesos con el fin de lograr el objetivo principal. Estos procesos se enmarcaron en el desarrollo de actividades de exploración sobre tres temáticas fundamentales: el dibujo, elementos del arte, el lenguaje de la historieta y el manejo de las herramientas tecnológicas para la creación de la historieta y la interacción en foro del AVA “nuestratoon” donde se compartieron los trabajos. Esta fase de experimentación le permitió al estudiante acercarse a la técnica y el manejo de los códigos de lenguaje propios para el desarrollo de la propuesta.

Fase 3: Aplicación de la propuesta.
Se le proporcionó acceso al AVA terminada como una guía para el desarrollo del trabajo de la historieta, donde encontraron el paso a paso los ejercicios que debían tener en cuenta para el producto final. Realizaron los ejercicios de práctica básica del dibujo, la creación de personajes y la creación de una historia donde enseñaron a sus pares y a los más pequeños el arte de dibujar. Finalmente, se les dió acceso a un foro dentro del AVA llamado “nuestratoon” para que los estudiantes presentaran su historieta de la manera más creativa posible.

Fase 4: Análisis de resultados.
Los estudiantes socializaron los resultados de cada ejercicio, contando a sus pares los aciertos y dificultades en el momento de llevar a cabo su ejercicio del webtoon desde que empezaron con lo básico del dibujo, hasta la elaboración de la historieta y sistematización.

Fase 5: Ajuste de la propuesta.
El instrumento de medición de esta propuesta fue: la realización y consolidación de las actividades previas, así como el AVA en sí misma. La cual le permitió al estudiante lograr el objetivo propuesto por este proyecto. Se mostró en forma organizada y precisa, cómo fue alcanzado cada uno de los objetivos específicos propuestos.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Expresión por medio del dibujo

Dado a que este trabajo se enfocó en la enseñanza y aprendizaje del dibujo, experimentando desde lo básico y lo manual, hasta lo moderno y tecnológico, fue necesario tener claro el concepto de dibujo, ver como este adquirió gran importancia en el ámbito artístico y también como con el pasar de los tiempos y con la llegada de los medios tecnológicos, se le ha restado importancia e interés en medio de la niñez y la juventud. Teniendo en cuenta que el dibujo es un medio de expresión que de una u otra manera forma parte de la vida, la directora del museo de arte de la universidad Nacional afirma que:

El dibujo siempre ha estado presente en nuestras vidas de manera espontánea, cuando las olas del mar se dibujan en las arenas de la playa, cuando el humo moldea formas caprichosas, cuando aparecen y desaparecen ante nuestros ojos los dibujos siderales elaborados por el viento, las nubes y el sol, y cuando este se posa sobre las formas y los objetos, alterando sus dimensiones y definiendo espacios al proyectar sus sombras. El dibujo nos ayuda a medir el mundo que habitamos. (Várela s.f)

El dibujo es una forma de expresión gráfica, que plasma imágenes en un espacio plano, es considerado como lenguaje gráfico universal, ya que a través de él se pueden comunicar emociones, ideas, sentimientos, culturas, imaginarios, realidades y costumbres, que no son posibles comunicar con palabras y de una manera comprensible para todo el mundo. El dibujo considera partes de la pintura y de las artes visuales el cual nace en la época prehistórica por la necesidad del homo sapiens de comunicarse, así que con material vegetal plasma en los techos y las paredes de las cavernas varios momentos y actividades de su vida. Várela (s.f) hace alusión al dibujo como “un impulso innato en todos los seres humanos; el hombre primitivo se sirvió de él para controlar su existencia”.

6.2 Recorrido histórico del dibujo

En la época antigua, los egipcios también se valieron de este arte para decorar las construcciones más importantes de esta época, como las pirámides, los templos y los santuarios, pero dejando a un lado lo estático del dibujo prehistórico para proporcionarle minuciosidad y color al momento de realizarlos. Más adelante, en el siglo VI, los griegos le dieron un toque de equilibrio a el arte de dibujar centrándose en la expresión de la figura humana obteniendo las proporciones que consideraban armónicas para el momento, obteniendo una unidad entre la realidad y la figura. Quinientos años después, los romanos lograron plasmar en los dibujos lo que serían las nuevas construcciones que les proporcionarían la seguridad que necesitaban para defenderse y protegerse de los ataques de sus enemigos, así surgieron los primeros planos y nació la arquitectura la cual también requería de un conocimiento matemático.

Durante la edad media se utilizó en gran proporción el dibujo con color para representar en pergaminos imágenes y temas religiosos a modo de explicar los temas tratados o como alegorías de las historias escritas, donde primaba lo simbólico de lo real. En el renacimiento, el dibujo cobra su mayor expresión, ya que por primera vez se estudia el método de reflejar la realidad tal y como es, con la mayor fidelidad a lo que se ve, mediante fórmulas matemáticas y geométricas que lo hacían posible y así es que con Filippo Brunelleschi surge la perspectiva cónica El dibujo, tomado de la mano de los grandes artistas del renacimiento, cobra autonomía, adquiriendo valor propio en autorretratos, planos arquitectónicos y variados temas realistas Como los de Leonardo da Vinci, además de seguir sirviendo como estudio previo imprescindible de otras artes, como la pintura, escultura, o arquitectura.

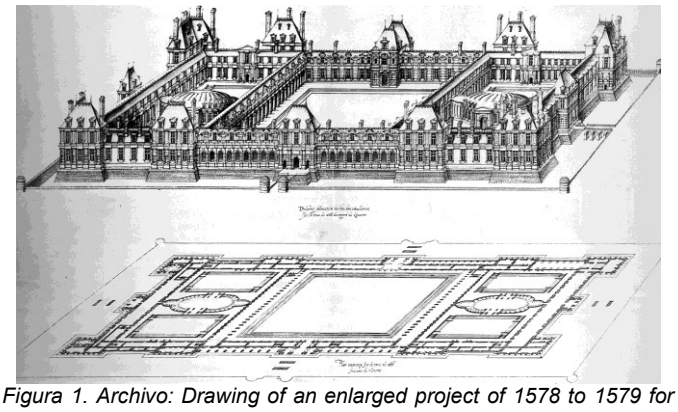


Figura 1. Archivo: Drawing of an enlarged project of 1578 to 1579 for the Tuileries, by Jacques Androuet du Cerceau.jpg

Como podemos ver, desde sus orígenes, el hombre ha tratado de comunicarse mediante grafismos o dibujos. Las primeras representaciones que conocemos son las pinturas rupestres, en ellas no solo se intentaba representar la realidad que le rodeaba, animales, astros, al propio ser humano, etc., sino también sensaciones, como la alegría de las danzas, o la tensión de las cacerías. A lo largo de la historia, éste ansia de comunicarse mediante dibujos, ha evolucionado, dando lugar por un lado al dibujo artístico y por otro al dibujo técnico. Mientras el primero intenta comunicar ideas y sensaciones, basándose en la sugerencia y estimulando la imaginación del espectador, el dibujo técnico, tiene como fin, la representación de los objetos lo más exactamente posible, en forma y dimensiones.

Cuando se hace referencia en la actualidad al dibujo artístico se hace referencia principalmente al uso de lápices y papel. En particular, el dibujo artístico suele llevarse a cabo con

tonalidades de negro, tonalidades que sirven para dar cuenta de las sombras de una figura que representa un objeto de la vida real o uno completamente ficticio. Como se ha dicho antes, el artista que se dedica a esta disciplina se vale de una serie de técnicas que facilitan su trabajo, como por ejemplo la aplicación de figuras geométricas básicas, la utilización de un punto de fuga, etc. Estas técnicas sumadas a la práctica consuetudinaria de las mismas podrán resultar en un progresivo agregado de detalles en aquello que se dibuja.

Cabe señalarse que las primeras manifestaciones del dibujo artístico deben encontrarse en la infancia. En efecto, son los niños los que de manera natural comienzan a experimentar sobre las posibilidades existentes en lo que respecta a formas dibujadas. Como vemos, existe una gran inclinación de los seres humanos en lo que respecta a la expresión de su interioridad a partir de las trazas del dibujo, situación que algunos privilegiados llevan hasta el punto de transformarlo en un arte. Hoy en día, se está produciendo una confluencia entre los objetivos del dibujo artístico y técnico. Esto es consecuencia de la utilización de los ordenadores en el dibujo técnico, con ellos se obtienen recreaciones virtuales en 3D, que, si bien representan los objetos en verdadera magnitud y forma, también conllevan una fuerte carga de sugerencia para el espectador.

A partir de esto, se podría hablar del arte digital el cual engloba una serie de disciplinas creativas en las que se utilizan tecnologías digitales en el proceso de producción o en su exhibición. Las computadoras forman parte de la industria visual desde las últimas décadas del siglo XX; el aumento de su capacidad para generar, reproducir y difundir imágenes ha llevado a una extensión de su uso en el cine, la televisión y la publicidad, y posteriormente en la industria de los videojuegos, que no deja de mejorar la calidad visual de sus productos; diseñadores gráficos y arquitectos utilizan cada vez más las computadoras en su trabajo y los soportes digitales como el CD-ROM, el DVD y la misma Internet difunden las colecciones de museos y la obra de artistas de todos los estilos y épocas. La informática y los nuevos medios de producción, tratamiento y distribución digitales constituyen un campo fértil para el desarrollo de la expresión artística. Caldeira, Camejo, Martínez y Monagas (2010).

Hoy en día la comunidad infantil y juvenil tiene más contacto con las imágenes digitales que con las manuales, ya que los medios tecnológicos se las proporcionan de una manera más llamativa para lograr atraer su atención y aunque el niño, tiene contacto con el dibujo con los primeros garabateos de lo que percibe a su entorno, de su cultura, de su modo de vida y aun de sus experiencias buenas y malas lo que realmente queremos entender es como el niño establece esa relación con su entorno, pero para poder entender las interacciones que los niños establecen con su cultura y los procesos creativos a partir de los cuales logran no sólo aprenderla y transformarla, sino también comprender y participar en aquellos procesos sociales que la modifican y la reestructuran, es necesario partir de una noción que considere a la cultura como un diálogo permanente y un texto que se construye a partir de una serie de relaciones heterogéneas y de muy variada índole que han de ser experimentadas e interiorizadas de manera muy distinta por cada niño, y dentro de las cuales cada uno habrá de jugar un papel diferente.



Figura 3. Dibujos De Los Niños, Para Colorear, Casas, Jardí.

Esta idea, junto con el concepto de diálogo cultural, ha sido estudiada y desarrollada por importantes autores contemporáneos como Bakhtin(1981), Tedlock(1991 y 1991) y Mannheim (Tedlock y Mannheim 1995), y será de gran utilidad para entender la manera en que cada individuo establece un diálogo persona con la cultura de su comunidad y, por consiguiente, para comprender y explicar las variaciones que habrán de encontrarse entre los niños en cuestiones de identidad, cosmovisión, creencias, imaginario, auto-percepción, etc. Siguiendo los aportes de George y Louise Spindler (2000), cabe destacar que en cualquier contexto social en cualquier circunstancia: “Los niños son actores sociales que desarrollan, entre ellos y con su entorno, un diálogo que tiene una base socio-cultural a la cual cada niño dará una dimensión distinta”. Este diálogo será expresado en comportamientos, palabras, símbolos y en la aplicación de su conocimiento cultural en actividades cotidianas y en determinadas situaciones sociales. “La cultura no es simplemente un factor ni una dimensión, sino un proceso, y está en todo lo que hacemos, decimos o pensamos” (Spindler y Spinder, 2000, p.365).

6.3 Narrativas visuales emergentes

En cuanto a los diálogos culturales, también pueden ser representados de distintas maneras, no netamente con palabras, sino que también con un lenguaje gráfico que cautive la atención de los niños y jóvenes. Este medio de expresión lo podemos relacionar con el CÓMIC o HISTORIETA, el cual es una forma de relato gráfico que tiene como base o rol principal el dibujo encuadrado en viñetas que puede contener texto o no, y que se complementa con otros elementos como símbolos, onomatopeyas y otras formas expresivas. Cada viñeta representa una parte de la historia o situación específica de la misma.

El artículo, “el cómic, la puerta a otra realidad”, proporciona un resumen detallado sobre la historia del mismo y su evolución a través de la historia, donde habla sobre esta forma de arte, que para muchos es de modo alternativo ya que no sigue los cánones tradicionales, “el cómic fue popular durante el siglo

XX, aunque se encuentran algunos antecedentes en otros tiempos de la historia”. Se podría decir que los antecesores de la historieta o cómic fueron los egipcios ya que representaban muchos de sus mitos con dibujos y jeroglíficos sobre las hojas de papiro en forma de tira que también contenían texto. Otros ejemplos que podríamos citar como antecedentes de cómic son las cristaleras, el tapiz de Bayeux, las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas, los retablos medievales con los que, mediante imágenes, se explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general, los dibujos de las civilizaciones precolombinas como los códices, pintados por los mayas y los aztecas e incluso las primitivas pinturas rupestres”. Del castillo-Olivares, Hernández, Lence y Zamorano, (s.f).

A los anteriores ejemplos, se pueden agregar algunas obras pictóricas de Hyeronnimus Bosh, Brueghel o Goya, las cuales también contienen un carácter narrativo. Pero quizás los antecedentes más cercanos a las historietas sean las Aucas y Aleluyas, destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes. Estas publicaciones, que comenzaron a editarse en Francia en los años 1820, se caracterizaron por querer narrar cuentos y las aventuras de sus personajes por medio de dibujos, aunque, a diferencia de la historieta, los textos no se integraban armónicamente dentro de los dibujos, sino que se adicionaban a modo de explicación complementaria al pie de los grabados. (“La historieta”). Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura.

La historieta, pronto desarrolló su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo, serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación y, sobre todo, evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos o bocadillos según cómo intervienen los personajes (diálogos, pensamientos, voz baja, etc.; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras constituyen por sí solos, todo un modo de expresión independiente. además de esto se incluirán otros elementos como las onomatopeyas, las cuales, escritas con grandes letras, ciertos símbolos ya universalmente aceptados como el de una bombilla que se enciende para explicar que el personaje ha tenido una idea, tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión. Inicialmente estas historias tenían carácter cómico, de ahí el nombre: comic-strip (tira cómica).

Comenzando por el cómic infantil, algunos autores exponen “el cómic infantil tiene más de un siglo de historia. Fue en Estados Unidos, en 1896, donde se publicó el primer suplemento infantil con historietas en un periódico, aunque se atribuye al suizo Rodolfo Toepffer (1799-1846) la invención de la historieta ilustrada. Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos, y también se empezaron a publicar los "comics books" (revistas de cómics). El origen de la historieta en los Estados Unidos está estrechamente ligado al desarrollo del periodismo moderno. La causa principal fue la lucha de poderes de Hearst y Pulitzer, dos magnates de la prensa norteamericana, en la puja por la conquista de nuevos lectores de los diarios de información. Hearst se hace a su propio equipo de dibujantes y se trae del "World" a Richard F. Outcault, quien es considerado el pionero de la literatura dibujada. La primera página de historietas del "World" apareció el 9 de abril de 1893, se hicieron los primeros experimentos con el color, y Outcault crea a "Yellow Kid", personaje que refleja la vida de los bajos fondos y se convierte en la principal atracción del diario. (Del castillo-Olivares *et. al*, s.f)



Figura 2. SEO Comic with Google Guy vs. Black Hat | by BigOakFlickr

Otros personajes importantes de cómic que luego llegaron a ser grandes personajes de películas y programas de televisión fueron Popeye, el ratón Mickey, superman, snoopy y el hombre araña entre otros.

“El arte de la historieta recorrió gran parte del mundo donde se crearon grandes personajes famosos como “Tintín", creada por Georges Rémi (alias Hergé). El primer número de las aventuras de Tintín apareció en de enero de 1929, como "Tintín en el país de los Soviets". Los personajes principales de la tira son Tintín y su perrito Milú, el capitán Haddock, Bianca Castafiore, los detectives Hernández y Fernández, el profesor Tornasol y el mayordomo Néstor. Fue publicada con mucho éxito en Francia. En Japón, el personaje más reconocido en el mundo y que también pasó a ser una serie animada es Goku, (dragón ball), creado por Akira Toriyama, quien se inspiró en una vieja leyenda china para su creación”. (Del castillo-Olivares *et. al*, s.f)

En ese orden de ideas el proceso de las nuevas formas gráficas de comunicación obliga al hombre cotidiano a formar parte de las tecnologías y procesar sistemas, donde la creación de contenidos a nivel artístico es necesaria para la adquisición de pensamientos libres y creativos, se puede afirmar que en la vida cotidiana el ser humano usa el dibujo, tal es el caso de las señales de tránsito que comunican a través de gráficas concretas la información que se quiere dar, o de las construcciones grandes o simples como los juguetes que para poder ser creados primero se hace un diseño del mismo, y sobre todo, es necesario en la comunicación de los seres humanos, porque un humano en incapacidad de comunicarse oralmente usa signos, dibujos, señales, gestos o movimientos; en las ciencias se usa mucho el dibujo, porque un científico al hacer reportes, hipótesis o investigaciones además de investigar se apoya en los recursos gráficos como imágenes, fotos, dibujos o tablas, aunque también lo usa para desarrollar más fácilmente sus ideas, tal es el caso de Leonardo Da Vinci que para poder desarrollar muchos de sus

inventos y descubrimientos primero se valía de un boceto o pequeño dibujo que le venía a la mente y después lo desarrollaba en la realidad. Es importante que el hombre valore la importancia de esto en su vida, porque, así como al inicio de su desarrollo hace miles de años, lo primero que usó para comunicarse fueron imágenes, pinturas y símbolos; seguirá desarrollando nuevas formas de comunicarse más eficientes, claras, concisas, y mejores; es posible que use las imágenes o dibujos para lograrlo.

6.4 Webtoon

Es en ese desarrollo de nuevas formas de comunicación y sobre todo de las narrativas visuales que en Corea nace la idea del WEBTOON el cual es una historieta o cómic que no se imprime, sino que se publica en internet y que hoy en día se utilizan como material para películas, dramas, musicales, etc. y que hasta ahora está incursionando en los jóvenes de nuestro país. Los webtoon más antiguos fueron escaneados cómics originales subidos a Internet, por lo general formateado en un diseño de una página, pero con el paso del tiempo y el desarrollo de la tecnología, los autores fueron capaces de utilizar los efectos de animación flash. La precarga avanzada permitió a los autores posteriores adoptar una disposición vertical con desplazamiento. En contraste con los cómics con una composición de panel denso, desplazamiento trae nuevos paneles a la vista. Esto hace al webtoon adecuado para la representación gradual y continua, lo que permite que la lectura del mismo sea más fluida.



Figura 3. PUNTEO DE OJOS. Tomato de: Hardship of makeup girls go through. Better luck next time. From <as per.

Finalmente, es acertado pensar que el arte posibilita decir lo indecible, expresar y comunicar de una manera diferente al lenguaje conocido. El lenguaje artístico tiene sus propios códigos, que son universales y pueden conectarse con todas las culturas una vez que aprendes a descifrar y utilizar ese código.

El arte nos rodea, está en cada lugar. Como anuncia Eisner: las imágenes se configuran a partir de nuestra transacción con las cualidades empíricas que surgen en el cine, la fotografía, la pintura, las melodías, las palabras; así nuestra imagen personal de la belleza, de lo femenino o de lo masculino “están influidas por las imágenes públicas que nos encontramos” (Eisner, 1998:232).

Los trabajos de tesis que se tienen como referentes, hacen deducir que los estudiantes se incentivan con el dibujo con actividades como esta. Según lo descrito por Beltrán y Méndez (2010), en su trabajo de grado, Superhéroes, una creación animada inspirada en las expresiones artísticas de niños y niñas del grado octavo del Colegio Enrique Olaya Herrera, las creaciones animadas incentivan la capacidad inventiva del ser humano y hacen ver que el estudiante abre su curiosidad hacia un tema cuando se le abren las puertas a imaginar.

El estudiante, es entonces un sujeto activo dentro del proceso de aprendizaje el cual, asimila, reestructura y re significa el nuevo conocimiento. Es decir, el estudiante aprende por medio de la comprobación de los conocimientos previos. La idea es que el estudiante tenga un cambio desde sus preconceptos que son poco estructurados y reflexionados hacia un conocimiento más estructurado que ha sido comprobado por él mismo, da pie a una reestructuración cognitiva donde se da solución al problema planteado de manera creativa. Molina (2001).

6.5 Ambientes virtuales de aprendizaje

Para incentivar a los jóvenes al conocimiento por medio de las nuevas tecnologías, se han conformado redes de aprendizaje que en su mayoría pretenden mejorar la práctica pedagógica de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes. A partir de esto, se han creado entornos virtuales de aprendizaje (EVA), objetos virtuales de aprendizaje (OVA) y ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) los cuales son espacios donde hay una interacción entre estudiantes y profesores, donde se pueden compartir documentos, videos, etc. Con un propósito educativo de manera no presencial pero sí significativo para los participantes de la misma.

Las redes de aprendizaje se han venido implementando en los diferentes niveles educativos desde tres perspectivas: como complemento a los cursos presenciales, como entorno principal para la enseñanza o como un foro para la comunicación de conocimientos en red, aún desde las primeras aplicaciones educativas de las redes informáticas, hacia finales de 1960 y el uso del correo electrónico para intercambiar información académica en la década de 1970. Briseño y Molina (2010. P 13).

Haciendo uso de las bondades que brindan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), tomamos los AVA como recurso para la aplicación del proyecto de la enseñanza del dibujo. Un AVA es entendido como el espacio físico donde las nuevas tecnologías tales como los sistemas Satelitales, el Internet, los multimedia, y la televisión interactiva entre otros, se han potencializado rebasando al entorno escolar tradicional que favorece al conocimiento y a la apropiación de contenidos, experiencias y procesos pedagógico-comunicacionales. Están conformados por el espacio, el estudiante, el asesor, los contenidos educativos, la evaluación y los medios de información y comunicación. Ávila y Bosco (2001).

Según lo que dice Ospina D. (2008) en su artículo ¿Qué es un ambiente virtual de aprendizaje?, para el diseño de los mismos, hay que tener en cuenta que, los profesores piensan y toman decisiones en torno al diseño y empleo del espacio, el tiempo y la disposición de los materiales:

- cómo debe ser la organización espacial
- cómo va a ser la selección, elaboración y disposición (accesibilidad y visibilidad) de los materiales para el aprendizaje (según un modelo pedagógico, teniendo en cuenta las diferencias individuales y grupales, y adecuados a los intereses y necesidades).
- cómo van a estar almacenados y clasificados los materiales.
- cómo se van a manejar los mensajes y la información dentro del espacio para que queden claras las responsabilidades de la tal manera que se propicie la autonomía.
- cómo propiciar las interacciones con el conocimiento, con los otros compañeros y consigo mismo.

Como el objetivo principal de este proyecto, es la creación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) Integrando los medios tecnológicos (didácticamente) como un elemento más del diseño curricular, se tendrán en cuenta las características principales del mismo, como se muestra en el siguiente diagrama:

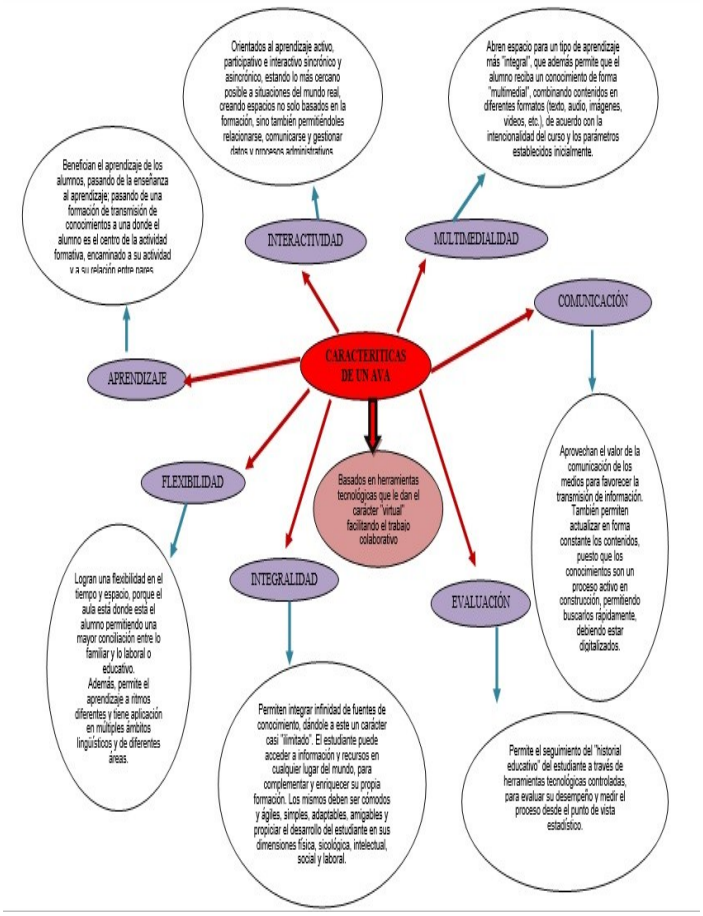


Figura 4. CARACTERISTICAS DE UN AVA. *Liliana Páez* (*2017*)

Además de lo anterior, debe tenerse en cuenta que los entornos virtuales de aprendizaje también deben ser "convenientes" o “pertinentes”. Esto quiere decir que deben adaptarse al entorno y los requerimientos del público al cual van dirigidos y enfocarse en resolver las necesidades del grupo objetivo, implementando las estrategias y metodologías adecuadas en cada caso.

Los proyectos e-learning tienen como finalidad la comunicación y el acceso a la educación de comunidades alejadas entre sí. Constituyen un proceso de aprendizaje a distancia facilitado por el uso intensivo de Internet. La capacitación se realiza con diferentes tipos textuales de manera asincrónica, aunque muchas veces se emplea el chat que permite comunicaciones en tiempo real. Este tipo de proyectos permiten el acceso a información relevante, y actualizada y facilitan vínculos de trabajo en red. Así mismo permiten el desarrollo del potencial humano y la comunicación sin fronteras. (Isidred 2008. p. 1).

Por último, se esperó con esta propuesta, dar un paso más adelante hacia el desarrollo de las potencialidades creativas, artísticas y tecnológicas. Pero también se consideró pertinente el ayudar a los estudiantes a potenciar sus capacidades particulares en función de permitirles servir a un propósito u objetivo individual o grupal.

7. PROPUESTA

Dibujando mi historia para nuestratoon fue una propuesta didáctica en forma de AVA, que pretendió enseñar los principios básicos del dibujo y las narrativas visuales a los estudiantes del ciclo V de bachillerato. A partir de esto, los estudiantes realizaron una creación de narrativa visual donde no solo utilizaron los medios físicos para su presentación, sino que se tuvieron en cuenta las herramientas tecnologías que también dan muchas posibilidades para lo que se pretendió. Los estudiantes realizaron el ejercicio de narración en lo físico y luego lo convirtieron en virtual el cual finalmente fue subido a un foro dentro del AVA convertido en “webtoon” para ser socializado con sus pares.

La idea fue que, en un principio los estudiantes, crearan una historia donde enseñaran a sus pares y a los más pequeños la forma más fácil de dibujar y de esa manera entusiasmarlos a seguir haciéndolo y a indagar más sobre las variedades de formas y tipos de dibujo. Este AVA tiene un contenido donde se les enseñó de principio a los estudiantes lo básico del dibujo, abriendo así su curiosidad por el mismo.

7.1 ASPECTOS GENERALES DE LA PROPUESTA:

La propuesta fue elaborada para que los estudiantes experimentaran el aprendizaje del dibujo y las narrativas visuales desde un método virtual. El AVA, fue hecho en una plataforma Moodle, la cual es sencilla de trabajar y nos brinda los recursos suficientes para lograr el objetivo, allí los

estudiantes encontraron el contexto de cada uno de los temas a tratar como la historia de dibujo y la importancia del mismo, la creación de historias y el webtoon; ejercicios prácticos apoyados de videos, una guía para escribir una historia interesante; formularios, tareas, foros, wikis y actividades. Se escogió esta plataforma ya que es fácil de acceder y además tiene muy buena navegabilidad y la posibilidad de que los estudiantes puedan comunicarse entre sí y recibir observaciones e instrucciones por parte del profesor o facilitador del curso, además de esto, durante las clases de entornos virtuales de aprendizaje, se recibió la instrucción de construcción de esta clase Ambientes virtuales

1 temática: AVA: “DIBUJANDO MI HISTORIA PARA NUESTRATOON”. Aprendiendo a dibujar para la web

1.2 Nivel/ ciclo: 11°/ ciclo cinco

1.3 Características de los estudiantes: Estudiantes de educación media.

7.2 CARACTERÍSTICAS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA:

2. Competencias del área de conocimiento / nivel de formación:

De acuerdo al desarrollo estético y artístico que se esperó en los estudiantes de grado once, se planteó que las principales competencias a tener en cuenta para el desarrollo de la actividad son las siguientes:

•Conciben y representan ideas y formas expresivas novedosas.
•Resuelven problemas artísticos, en el desarrollo del proyecto.
•Estudian conceptos de los diferentes lenguajes artísticos, los significados y valores que se le dan a creaciones artísticas en el contexto inmediato y en otros lugares.
•Aprecian y valoran las creaciones propias y de otras personas.
(Tomado del texto: Lineamientos curriculares para la educación artística.
http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles339975_recurso_4.pdf).

2.1 Indicadores:

•Construcción y reconocimiento de elementos propios de la experiencia estética y del lenguaje artístico visual.
•Desarrollo de habilidades manuales.
•Comprensión de los sentidos estéticos hacia el arte visual y las narraciones.

2.2 Objetivos de la propuesta didáctica

•Acercar al arte de las narraciones visuales por medio de un ejercicio práctico.
•Reconocer la importancia del dibujo, como medio de expresión de ideas y emociones.
•Mostrar de manera creativa la historieta en la plataforma AVA “nuestratoon” lo experimentado en el AVA, donde promueva en otros el aprendizaje del dibujo.

2.3 Recursos a utilizar:

Lápices de diferentes intensidades, colores y papel.
Para la creación del trabajo final.
Sala de cómputo con acceso a internet.

2.4 Actividades de aprendizaje:

•Los estudiantes experimentaron con el AVA la forma básica para aprender a dibujar, esto, para primeramente abrir la curiosidad de los mismos sobre las diversas posibilidades para dibujar y crear personajes. Luego de eso, realizaron la creación de sus propios personajes.
•Los estudiantes crearon una historia donde les enseñaron a sus pares y a los más pequeños a dibujar de un amanera sencilla.
•organizaron y dibujaron lo que escribieron en forma de historieta.
• Utilizaron diferentes herramientas tecnológicas para realizar su trabajo final, donde pasaron lo que tenían en físico a lo virtual que finalmente fue subida a internet como un producto digital para la enseñanza del dibujo.
•Entregaron la historieta terminada y publicada. Socializaron los resultados.

2.5 Actividades de Evaluación:

La anterior actividad se evaluó siguiendo los parámetros de una rúbrica:

•Realización de los ejercicios de dibujo propuestos en el AVA.
•Creación de los personajes y la historia a realizar.
•Realización y organización de la historieta en físico con las condiciones dadas (tema de la historieta a realizar).
•Forma creativa de mostrar la historieta en la plataforma AVA sugerida para el ejercicio.
•Socialización del producto final.
•Co-evaluación entre los pares.

7.3 EVALUACIÓN DEL AVA:

Se contó con un total de diez estudiantes que accedieron al curso y desarrollaron las actividades propuestas hasta el trabajo de nuestra final. Este se tuvo un desarrollo de 10 sesiones de trabajo, se contó con recursos como, la sala de sistemas del colegio, papelería, cámaras fotográficas, escáner y celulares para capturar los trabajos realizados.

Teniendo en cuenta la metodología y el enfoque; se desarrollaron a cabalidad las fases establecidas en el AVA:

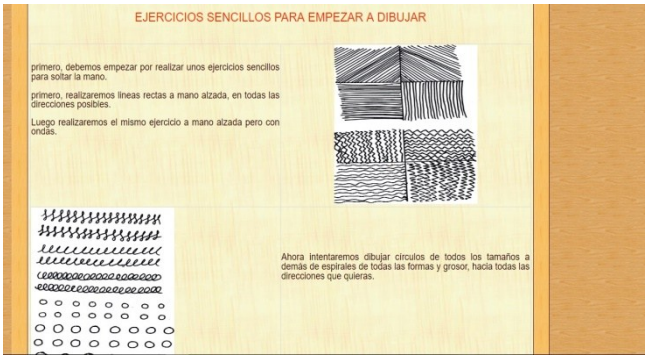
Fase 1. Contextualización con el tema a tratar (el dibujo y el cómic)



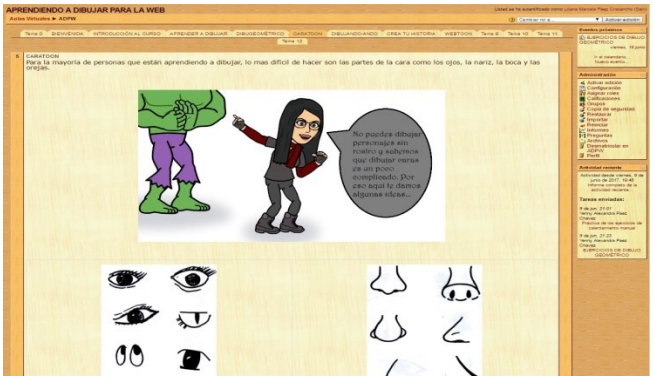


Fase 2: Realización de los ejercicios a mano alzada propuestos en el AVA como preparación para el dibujo.
En esta fase de diseño se buscó seguir puntualmente determinados procesos con el fin de lograr el objetivo principal. Estos procesos estuvieron enmarcados en el desarrollo de actividades de exploración sobre tres temáticas fundamentales que nos competen: el dibujo, elementos del arte, el lenguaje de la historieta y el manejo de las herramientas tecnológicas para la creación de la historieta digital y la interacción en el blog donde se compartió. Esta fase de experimentación le permitió al estudiante acercarse a la técnica y el manejo de los códigos de lenguaje propios para el desarrollo de la propuesta.





Fase 3: Creación de personajes.
Basados en los ejercicios de dibujo y los ejemplos propuestos en el AVA, los estudiantes realizaron el ejercicio de creación de sus propios personajes, donde le agregaron características tanto físicas como actitudinales. Pensaron en cuál es su personaje principal y los secundarios, según lo requiera la historia a proponer.



Fase 4: Creación de una historia donde se enseñe a dibujar a los más pequeños.
Los estudiantes, primero escribieron la historia que posteriormente graficaron en forma de cómic, teniendo en cuentas la guía para crear una historia llamativa que se encuentra en una de las pestañas del AVA. La subieron al foro destinado para esto y será devuelto con los aportes pertinentes hechos por el profesor(a).



Fase 5: implementación de herramientas tecnológicas para el escan de las historietas.
Para los diferentes ejercicios que los estudiantes desarrollaron dentro del curso, hasta el producto final creado, fue necesario que los estudiantes utilizaran diferentes herramientas tecnológicas para subir sus trabajos prácticos al AVA, como cámaras fotográficas digitales, escáner, o celulares, como también programas que les permitieron subir las imágenes al AVA.

Fase 6: Publicación en el AVA, espacio “NUESTRATOON”
Dentro del AVA.
Se abrió un espacio que tuvo por nombre “nuestratoon” en donde los estudiantes publicaron sus trabajos de cómic finales, para ser apreciados y comentados por sus compañeros.



Fase 7: Análisis de resultados.
Para evaluar la propuesta, se analizaron los resultados del curso, obtenidos del proceso que los estudiantes llevaron durante la realización de los ejercicios propuestos en el AVA, el producto final y por supuesto las observaciones que los estudiantes tuvieron sobre el curso, como las dificultades o la información que tal vez hubiese sido necesaria y que fue omitida.
1. Ejercicios prácticos realizados.
2. participación en los foros.
3. respuesta a los formularios
4. producto final.
5. interacción entre los participantes del curso.
6. dudas y aportes sobre el curso por parte de los participantes.

Fase 8: Ajuste de la propuesta.
Basados en el análisis, la evaluación del AVA y con los resultados obtenidos en esa fase, se realizaron los debidos ajustes, en cuanto a información obviada o material que no fue lo suficientemente explícito.



Luego de que los estudiantes experimentaron con el AVA, se observó que tienen una buena recepción del tema por este tipo de medio, pero que, de una u otra forma, aun se les dificulta la utilización del mismo, en cuanto al momento de subir los ejercicios al ambiente y no en la utilización o explicación del tema allí planteado. Se observó que los estudiantes tienen dificultad al momento de escribir historias y más cuando se les limita el tema, pero cuando se esfuerzan es increíble su imaginación.

8. CONCLUSIONES

El autor concluye que, el trabajo de grado, AVA: “DIBUJANDO MI HISTORIA PARA NUESTRATOON” Aprendiendo a dibujar para la web, tuvo como objetivo, crear un Ambiente Virtual de Aprendizaje para la enseñanza del dibujo y la creación de narraciones visuales, lo cual permitió:

- indagar sobre la práctica del dibujo desde sus inicios hasta la actualidad, donde se encontró que la mayoría de los jóvenes y niños de hoy, carecen de la importancia de tener experiencia con el mismo, por lo cual, se fomento una nueva herramienta para la enseñanza y aprendizaje del dibujo con el uso de las TIC, mediante la utilización de una plataforma en MOODLE la cual brindo las herramientas necesarias para la creación del ambiente virtual pertinente para el tema.
- Crear un material virtual que comprende la enseñanza del dibujo, mediante un proceso evolutivo, donde se avanza paso a paso, desde lo más básico hasta el producto terminado, donde un ejercicio le lleva al otro de manera secuencial, la cual es la mejor técnica para enseñar a dibujar a los niños y jóvenes y hacer más sencillo el aprendizaje y práctica del mismo.
- Motivar a los jóvenes a crear nuevas formas de narraciones usando como recurso, gráficas, imágenes, dibujos, videos, mapas conceptuales, ejemplos de arte secuencial por un medio virtual, lo cual hace que a la vista sea atractivo para que a los estudiantes les dé gusto estar allí y así quieran expresar sus ideas, fantasías, realidades, etc.
- Crear un Ambiente virtual de aprendizaje con las características necesarias para ser llamativo a los jóvenes, con los contenidos y recursos conceptuales y visuales necesarios para que a los participantes del

curso no sólo les fuera posible la formación, sino también, relacionarse, comunicarse y gestionar datos y procesos con el facilitador del curso y con sus compañeros, sin saturaciones de recursos, imágenes o información

Lo anterior quiere decir que se llevó a cabo un proceso de creación de recursos con los cuales los estudiantes contaron para la realización de ejercicios prácticos y así mismo poder llegar paso a paso a su producto final lo cual permitió:

- Desarrollar la habilidad del dibujo en jóvenes por medio de ejercicios prácticos, generando un aprendizaje por medio de la experimentación del lenguaje de la historieta en torno al tema de cómo aprender a dibujar.
- Comprender las características de la historieta, teniendo en cuenta las herramientas tecnológicas apropiadas para la creación de estas nuevas formas narrativas.
- Analizar las dificultades y los miedos de los jóvenes al enfrentarse a cada ejercicio práctico, por medio de una evaluación constante, en un espacio que se abrió a los estudiantes para que escribieran sus dudas sobre el tema o el AVA en si. Esto arrojo un resultado favorable al ver que, para los estudiantes, el tema, la explicación y manejo de la plataforma, fue sencillo y sin novedad alguna, por lo cual no hubo necesidad de realizar ningún cambio al curso.
- Integrar la exploración de los medios virtuales con la enseñanza y aprendizaje del dibujo en los jóvenes y así reflexionar sobre como los jóvenes toman los aciertos y desaciertos en el momento de enfrentarse a un nuevo tipo de enseñanza por medio de una herramienta tecnológica virtual.
- Lograr que los jóvenes se relacionen e incentiven con los medios virtuales hacia un conocimiento nuevo, donde experimenten la funcionalidad y metodología del mismo.
- Promover el uso de las TIC en la enseñanza y aprendizaje de las artes como recurso motivacional para las nuevas generaciones.

9. BIBLIOGRAFIA

- Beltrán, A. y Méndez, M. (2010). *Superhéroes, una creación animada inspirada en las expresiones artísticas de niños y niñas del grado octavo del Colegio Enrique Olaya Herrera*. Trabajo de grado, Bogotá, Colombia, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Pinzón, O. (2008). *Entre historias: Investigación - creación (de la narrativa gráfica, la ciudad y el objetivo de aprendizaje*. Bogotá, Colombia, Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Arango, C. (2007). Alfabetividad visual e imaginarios y narrativas juveniles.
- Carrillo. Entre líneas, trazos y visiones, modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo de Mayra Lucia Carrillo Colmenares, (2013).
- Salamanca, C. (2008). *Estética para Entornos Virtuales, una creación dirigida a los estudiantes de la especialización en educación superior a distancia universidad nacional abierta y a distancia – UNAD*.
- Bruner, J. (1988). *Más allá de la información dada", Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.
- Eisner, E. (1998). *El ojo ilustrado. Indagación cualitativa y mejora de la práctica educativa.* Barcelona: Paidós.
- Molina, Ruth. *Tipos de Aprendizaje en Red*.
- Panitz, Theodore, (1999), *Collaborative versus Cooperative Learning: A Comparison of the Two Concepts Which Will Help Us Understand the Underlying Nature of Interactive Learning*.
- Briceño y Molina. (2010) *Redes de aprendizaje "estrategias de participación" ponencia, Educación Virtual.* Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Ávila y Bosco. (2001) *Ambientes virtuales de aprendizaje una nueva experiencia. 20th. International Council for Open and Distance Educación*
- Isidred (2008). *Apuntes Elearning*
- Lineamientos curriculares para la educación artística. http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_4.pdf
- http://www.definicionabc.com/comunicacion/comic.php
- El cómic, la puerta a otra realidad. Universidad Complutense de Madrid - Facultad de Ciencias de la Información - Documentación informativa.
- http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/trabajos/comic/Datos/Pag%20web/webs/2%20Historia%20general.html
- https://translate.google.com.co/translate?hl=es&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/Webtoon&prev=sear
- hhttp://doritocoreano.tumblr.com/post/53559247063/los-webtoons

1 ANEXO

Link del AVA: "DIBUJANDO MI HISTORIA PARA NUESTRATOON" Aprendiendo a dibujar para la web

http://ciencias.udistrital.edu.co/avirtual/course/view.php?id=655&topic=1

Para acceder al curso es necesario:

1. Entrar al link antes indicado
2. Crear una cuenta o entrar como invitado
3. Ir a buscar cursos
4. Escribir "aprender a dibujar para la web" o ADPW

5. Matricularse al curso con la siguiente clave (nuestratoon) toda en minúscula.