

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**



**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

**CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y LAS
HUMANIDADES**

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN
CURRICULAR, EN LA MODALIDAD PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN.**

TEMA:

**“EL DIBUJO ARTISTICO COMO PROCESO DE
APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE LAS
LEYENDAS TRADICIONALES DE IBARRA EN SEGUNDO
AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de licenciado en
Pedagogía de las artes.

Línea de investigación: Gestión, calidad de la educación, procesos
pedagógicos e idiomas.

Autor (a): Jaramillo Usamá Wilson Rorys

Director (a): Msc. Carlos Israel Almeida Vargas

Ibarra – 2023

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	2100768494		
APELLIDOS Y NOMBRES:	JARAMILLO USAMÁ WILSON RORYS		
DIRECCIÓN:	IBARRA		
EMAIL:	Wilson-rorys-j-u@outlook.es		
TELÉFONO FIJO:		TELF. MOVIL	0967449623

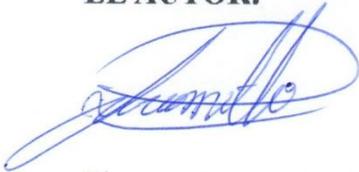
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	El dibujo artístico como proceso de aprendizaje para la enseñanza de las leyendas tradicionales de Ibarra en segundo año de bachillerato de la unidad educativa “Víctor Manuel Guzmán”.
AUTOR (ES):	Wilson Rorys Jaramillo Usamá
FECHA: AAAAMMDD	2023/01/16
SOLO PARA TRABAJOS DE TITULACIÓN	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en pedagogía de las artes y humanidades
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Carlos Israel Almeida Vargas

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 12 días, del mes de junio de 2023

EL AUTOR:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Wilson Rorys Jaramillo Usamá', written in a cursive style.

Firma

Nombre: Wilson Rorys Jaramillo Usamá

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 17 de febrero de 2023

Msc. Carlos Israel Almeida Vargas

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Unidad Académica de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 
Carlos Israel Almeida Vargas
C.C.: 1002129912

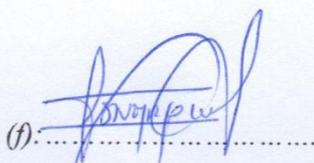
APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité calificador del trabajo de integración curricular "El dibujo artístico como proceso de aprendizaje para la enseñanza de las leyendas tradicionales de Ibarra en segundo año de bachillerato de la unidad educativa "Victor Manuel Guzmán" elaborado por Jaramillo Usamá Wilson Rorys, previo a la obtención del título de licenciado en pedagogía de las artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



(f):
Msc: Almeida Carlos Israel

C.C.:1002129912



(f):
Msc: López Chamorro Santiago Patricio

C.C.: 1002103750

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación dedico a todos quienes han formado parte de mi vida. Sin su constante dedicación y apoyo, no habría sido posible completar este importante paso en mi educación.

A mi abuelita que desde muy lejos me apoya y ha sido un pilar fundamental para poder lograr este sueño tan anhelado, a pesar de todos los tropiezos que he tenido, siempre me ha apoyado para poder seguir adelante, para una de las personas más importantes en mi vida.

A mis padres, por enseñarme a ser fuerte y perseverante, por creer en mi incluso cuando yo mismo no lo hacía. Por enseñarme valores y principios, por apoyarme en todos mis sueños y metas, por ser mis amigos y consejeros. Por todo el amor y dedicación que me han brindado.

A Yersi y Mayerly mis hermanas, quienes me han inspirado para cumplir mis metas, para ellas a quienes quiero demostrar que con esfuerzo y dedicación los sueños y metas se cumplen, siguiendo adelante en la vida como un guerrero.

A mis tíos y demás familia de quienes he recibido consejos y enseñanzas, para los que me han apoyado constantemente a lo largo de mi vida y me han impulsado a ser una persona de respeto y confianza.

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento a todos los docentes de la carrera de Pedagogía de las Artes y las Humanidades que pude conocer y pasar buenas experiencias. Al Msc. Carlos Almeida por guiarme en mi trabajo final de grado.

RESUMEN

El dibujo artístico y las leyendas tradicionales de Ibarra, actualmente en las instituciones educativas son dos elementos que no se les brinda la importancia que deberían tenerla y que sin duda el dibujo artístico es una herramienta valiosa en la educación del estudiante por varias razones, esto hace que el ser humano pueda fomentar la creatividad y la expresión personal, permitiendo que el estudiante pueda expresar pensamientos y sentimientos de manera visual, además de ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades importantes y a expresar su creatividad. Como objetivo a la problemática se ha planteado crear una guía didáctica para la enseñanza del dibujo artístico como un recurso de aprendizaje para el conocimiento de las leyendas tradicionales de Ibarra en segundo de Bachillerato General Unificado de la UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”. Se evidenciará el problema a fondo por lo que, con ayuda de la entrevista aplicada a los docentes del área de Educación, Cultural y Artística de la Unidad Educativa se mirará la realidad en la que se está enseñando este campo de E.C.A. Mediante este objetivo ayudara favorablemente al mejoramiento de habilidades artísticas en los estudiantes mediante la practica básica de cuatro tipos de dibujo artístico; dibujo a carboncillo, dibujo a tinta, dibujo de paisajes y dibujo de la figura humana.

Palabras clave: dibujo artístico, leyendas tradicionales, estrategias de aprendizaje, guía didáctica.

ABSTRACT

The artistic drawing and the traditional legends of Ibarra, currently in educational institutions are two elements that are not given the importance that they should have and that without a doubt artistic drawing is a valuable tool in the education of the student for several reasons, this makes that the human being can foster creativity and personal expression, allowing the student to express thoughts and feelings in a visual way, in addition to helping students develop important skills and express their creativity. As an objective to the problem, it has been proposed to create a didactic guide for the teaching of artistic drawing as a learning resource for the knowledge of the traditional legends of Ibarra in the second year of the Unified General Baccalaureate of the "VÍCTOR MANUEL GUZMÁN" EDUCATIONAL UNIT. The problem will be thoroughly evidenced, so that, with the help of the survey applied to the teachers of the Education, Cultural and Artistic area of the Educational Unit, the reality in which this field of E.C.A. is being taught will be looked at. Through this objective, it will favorably help the improvement of artistic abilities in students through the basic practice of four types of artistic drawing: charcoal drawing, ink drawing, landscape drawing and drawing of the human figure.

Keywords: artistic drawing, traditional legends, learning strategies, didactic guide.

Índice

Introducción	1
Objetivo General:	3
Objetivos Específicos	3
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO	4
1.1. Procesos de aprendizaje	4
1.2 Procesos Artísticos	5
1.3 Dibujo artístico	6
1.3.1. Dibujo a lápiz	7
1.3.2. Dibujo a carboncillo	8
1.2.3. Dibujo a tinta	8
1.2.4. Dibujo de figuras humanas	8
1.2.5. Dibujo de paisajes	9
1.4. Novela Gráfica.	9
1.4.1. Pasos para realizar una novela gráfica.	10
1.5. Las leyendas tradicionales.	11
1.5.1 Metodologías de enseñanza de las leyendas tradicionales	12
1.5.2. Características de la pedagogía de las leyendas	13
1.5.3. Características de la leyenda	14
1.5.4. Tipos de leyendas	15
1.5.5. Leyendas Etiológicas	15
1.5.6. Leyendas urbanas	15
1.5.7. Leyendas Histórico-Culturales	15
1.5.8. Leyendas Religiosas	16
1.6. Leyendas tradicionales de Ibarra.	16
1.6.1. La caja ronca.	16
1.6.2. Brujas sobre Ibarra.	17
1.6.3. Los amores del Taita Imbabura	17
1.6.4. El gigante y las lagunas.	17

1.7. Métodos para realizar un dibujo de una leyenda.....	17
1.7.1. Metodología para realizar un dibujo de una leyenda.....	18
1.8. Referentes artísticos de las leyendas tradicionales.....	19
1.9. Leyendas innovadoras del siglo XXI.....	20
CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS.....	21
2.1. Tipo.....	21
2.2. Nivel o alcance.....	22
2.3. Diseño de la investigación.....	22
2.4. Enfoque de la investigación.....	22
2.5. Población de estudio.....	23
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	24
3.1. Resultados de la entrevista dirigida a los docentes.....	24
CAPITULO IV: PROPUESTA.....	32
4.1 Título de la Propuesta.....	32
4.2 Justificación e importancia.....	32
4.3 Objetivo.....	33
4.4 Ubicación sectorial y física.....	33
CONCLUSIONES.....	57
RECOMENDACIONES.....	58
Referencias.....	59
Anexos.....	61

Introducción

Esta investigación se realizó porque existe la necesidad de profundizar el conocimiento y comprensión de las técnicas y la práctica de cuatro tipos de dibujo artístico; dibujo a carboncillo, dibujo a tinta, dibujo de paisajes y dibujo de la figura humana. De acuerdo con los objetivos de la investigación su resultado permite encontrar soluciones concretas al mal uso de las técnicas de dibujo artístico: con estos resultados se tendrá también la posibilidad de proponer una guía didáctica. En el aspecto práctico, proporciona información sobre técnicas de aprendizaje del dibujo artístico lo cual servirá como guía para realizar y practicar estrategias necesarias para la correcta práctica del mismo, que se derivarán de los resultados que se obtendrá en el presente estudio, asimismo, esta información sirve de base para otros investigadores que deseen desarrollar con mayor profundidad el tema de investigación.

A nivel mundial, el dibujo artístico se enseña en escuelas primarias y secundarias como una asignatura independiente o como parte de otras asignaturas como la Historia del Arte o la educación física. También se ofrecen programas de educación artística en universidades y escuelas de arte para aquellos interesados en convertirse en artistas profesionales. Sin embargo, el acceso a la educación artística varía según el país y puede ser limitado en algunas áreas. En Ecuador se considera como una herramienta fundamental para el desarrollo de la creatividad y la expresión personal de los estudiantes. En las escuelas y universidades del país, se ofrecen cursos y talleres de dibujo y pintura para estudiantes de todas las edades. Además de la enseñanza técnica, el dibujo artístico también se utiliza como una herramienta para fomentar la creatividad y la expresión personal de los estudiantes. A través de ejercicios de dibujo libre y proyectos temáticos, los estudiantes pueden desarrollar su propia voz artística y expresar sus pensamientos y sentimientos de manera visual.

En la ciudad de Ibarra, Ecuador, el dibujo artístico tiene un papel importante en la educación. Los estudiantes de todas las edades tienen la oportunidad de aprender técnicas de dibujo y pintura en escuelas y universidades de la ciudad. En el nivel básico, los estudiantes aprenden técnicas básicas de dibujo, como el uso de lápices y pinceles, así como la perspectiva y el dibujo de figuras humanas y animales. A medida que avanzan en su educación, pueden explorar diferentes estilos y técnicas, como el dibujo a lápiz, acuarela, óleo y técnicas mixtas. La educación en arte también tiene un papel importante en la conservación y promoción de la cultura ibarreña. Los estudiantes aprenden acerca de los artistas y las tradiciones culturales de la ciudad, y tienen la oportunidad de crear obras que reflejan y celebran su propia cultura.

El dibujo artístico es una herramienta poderosa para fomentar el aprendizaje y la comprensión de conceptos y temas. Dentro de la educación podemos evidenciar la

importancia de enseñar el dibujo artístico a los niños y jóvenes. Jaramillo, (2022) nos plantea que, Si un docente no tiene formación en artes, puede desconocer el valor del dibujo artístico como medio de comunicación. El dibujo es una expresión de creatividad e imaginación que permite a los niños comunicar sus emociones y sentirse más seguros de sí mismos. Si no se utiliza como una estrategia educativa, se le niega al estudiante la oportunidad de expresar su mundo interior y mejorar su autoestima. Según Machiste, Y. (2022) “El dibujo, al igual que las obras de arte, tiene la capacidad de transmitir una gran variedad de emociones. Esta es una parte fundamental del dibujo artístico, ya que cada línea y trazo puede esconder los sentimientos y emociones que el artista ha querido plasmar en su obra”. Permite a los artistas expresar sus ideas, pensamientos, sentimientos y visiones del mundo a través de su trabajo.

La práctica inadecuada de las técnicas del dibujo artístico en lo que se puede observar en los estudiantes de Segundo año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” según el docente de esta área, se debe a la falta de inspiración e idealización de un concepto para plasmarlo en una obra, esto se ve reflejado en la forma en que son realizados los trabajos de dibujo por parte de los estudiantes, presentando obras en las cuales se puede apreciar dos puntos muy importantes, desproporción en las figuras y mal aplicación del color y la sombra. Referente a esto nace la pregunta ¿Cómo enseñar a los estudiantes el dibujo artístico, para llevar a cabo obras autónomas?

Se ha tomado en cuenta las leyendas tradicionales de Ibarra para ayudar a la práctica y mejor comprensión del dibujo artístico; el cual puede ser utilizado como un medio para visualizar y comprender de manera más profunda estas historias. Además, el proceso de crear un dibujo requiere atención y concentración, lo que puede ayudar a los estudiantes a retener y recordar más fácilmente la información. Además, el dibujo artístico es una forma de expresión que puede ser utilizada por los estudiantes para interpretar y transmitir de manera personal las leyendas tradicionales de Ibarra. Esto puede ser especialmente valioso para aquellos estudiantes que tienen dificultades para expresarse verbalmente o que tienen una conexión más fuerte con el lenguaje visual, la falta de capacitación adecuada para los profesores que no han recibido la formación necesaria para enseñar el dibujo de manera efectiva y, por lo tanto, no saben cómo utilizar estrategias de aprendizaje del dibujo artístico.

Objetivo General:

Crear una guía didáctica para la enseñanza del dibujo artístico como un recurso de aprendizaje para el conocimiento de las leyendas tradicionales de Ibarra en segundo de BGU de la UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”.

Objetivos Específicos

- Recopilar información de los tipos y técnicas del dibujo artístico mediante investigación bibliográfica para conceptualizar la teoría idónea.
- Diseñar la metodología e instrumentos mediante revisión de literatura para la elaboración del trabajo investigativo y la propuesta.
- Generar una guía didáctica utilizando y asociando los datos obtenidos en la entrevista para fomentar la creatividad y autonomía del dibujo artístico como recurso de aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra en estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la UNIDAD EDUCATIVA “VICTOR MANUEL GUZMAN”.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO

1.1. Procesos de aprendizaje

Los procesos de aprendizaje son los métodos y estrategias que utiliza el cerebro para adquirir, retener y utilizar nuevos conocimientos y habilidades. Estos procesos incluyen la observación, la práctica, la repetición, la reflexión y la integración de nuevas ideas con el conocimiento previo. Hay muchos factores que pueden influir en los procesos de aprendizaje, como la edad, la motivación, la personalidad y el estilo de aprendizaje individual. Algunas personas aprenden mejor a través de la observación y la práctica, mientras que otras necesitan más tiempo para reflexionar y procesar la información. Los educadores y entrenadores pueden utilizar diferentes métodos y estrategias para adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de sus estudiantes o participantes.

Según García M. (2022). Los procesos de aprendizaje “Esto se refiere a que la finalidad es fomentar el uso de la práctica activa como una herramienta adicional para construir un aprendizaje propio y más significativo”. (p.9). Es decir, los procesos de aprendizaje son esenciales para el desarrollo y crecimiento continuos de una persona, ya que nos permiten adaptarnos a nuevas situaciones y aprender de nuestras experiencias. También son importantes para el aprendizaje formal, como en la escuela o en entrenamientos especializados, ya que nos ayudan a adquirir y retener nuevos conocimientos y habilidades.

Hay muchos tipos diferentes de procesos de aprendizaje, y algunos de los más comunes incluyen:

1. Observación: Aprendemos mucho simplemente observando a otras personas y viendo cómo hacen las cosas.
2. Práctica: Repetir una actividad o tarea una y otra vez nos ayuda a mejorar nuestras habilidades y a retener la información.
3. Repetición: Repetir una información de manera verbal o escrita puede ayudar a fijarla en nuestra memoria a largo plazo.

4. Reflexión: Tomar tiempo para pensar en lo que hemos aprendido y cómo se relaciona con lo que ya sabemos puede ayudar a integrar la nueva información de manera más profunda.
5. Aprendizaje basado en proyectos: Aprender mientras trabajamos en un proyecto o problema real nos permite aplicar lo que hemos aprendido a un contexto más amplio y relevante.
6. Aprendizaje colaborativo: Aprender con otras personas nos permite compartir ideas y puntos de vista, y puede ayudarnos a ver las cosas de manera más amplia y diversa.

1.2 Procesos Artísticos

Según J.E.F.S (2022). El proceso artístico es el proceso por medio del cual es posible crear arte. Está conformado por tres fases:

1. Conflicto moral del autor.

El autor tiene una duda moral sobre la existencia humana que es simplemente incapaz de articular. Quizás tenga que ver con su moralidad interna, con la injusticia del mundo, con la complejidad del amor o lo que sea. El punto es que no tiene buena idea de lo que es y, por ende, necesita aterrizarlo en un formato que le permita explorarla.

2. Exploración abstracta del conflicto moral.

Por medio del arte, el artista explora esta idea sin forma en su cabeza y la representa de la mejor manera que puede. En este punto, es muy probable que todavía no sepa qué nombre ponerle al problema, pero poco a poco logra sumergirse en él, aprendiendo y creciendo en el proceso.

3. Descubrimiento.

El artista descubre el problema gracias a la historia, pero no la respuesta. Esa es la que deja a la audiencia para que le descifre por su cuenta. Los artistas tienden a descubrir la idea que les atormentaba en este punto, y por eso son capaces de retocar su trabajo para que profundice en ella todavía más.

Los procesos artísticos son las etapas o fases que un artista sigue para crear una obra de arte. Estos procesos pueden variar dependiendo del medio utilizado y del estilo del artista, pero generalmente incluyen la planificación, la investigación, el boceto, la ejecución y la revisión final. El proceso artístico también puede incluir la reflexión y la crítica de la obra

una vez finalizada.

1.3 Dibujo artístico

El dibujo artístico es una forma de expresión y comunicación visual que utiliza líneas, formas, colores y texturas para crear imágenes y representaciones de la realidad o de conceptos abstractos. Los autores han definido el dibujo artístico de diversas maneras, pero algunas de las definiciones más comunes incluyen:

- Según Vincent van Gogh, el dibujo artístico es "el lenguaje del artista, la esencia del arte".
- Según John Ruskin, el dibujo artístico es "el arte de representar visualmente, por medio de líneas y colores, la forma, el movimiento, el carácter, la proporción, la luz y el color de los objetos".
- Según Paul Klee, el dibujo artístico es "el arte de plasmar pensamientos en papel".

En general, el dibujo artístico se considera una forma de arte que permite a los artistas expresar su creatividad y visiones del mundo a través de imágenes visuales.

Según Quintana J. (2015). “Desde los inicios de la humanidad, la habilidad del dibujo se usó para comunicar ideas y experiencias. Los seres humanos encontraron en esta forma de arte una manera de representar su entorno y vivencias, y así dejaron una marca duradera en la historia de la humanidad”. (p.9). Profesionales en esta área han afirmado que el dibujo es una herramienta muy importante, esto debido a que como seres humanos desde muy pequeños estamos ligados desarrollar nuestra imaginación, aquí juega un papel muy importante el dibujo ya que ayuda a un mejor desarrollo intelectual. Viendo el dibujo desde una diferente perspectiva podemos decir que, el dibujo es una herramienta indispensable de comunicación, esto porque el dibujo puede comunicar, idear, resolver problemas y representar sentimientos.

El arte en sí y todas sus expresiones culturales, manifestaciones artísticas, dependen mucho de la historia y como ha venido evolucionando el dibujo artístico, una vez que conozcamos esta historia podemos entender cómo ha evolucionado el hombre dentro de su forma de vivir y sus costumbres. Según Quintana J. (2015). “Desde la prehistoria, se conocen las primeras expresiones artísticas en la forma de pinturas rupestres, como las encontradas en la cueva de Altamira. Este arte paleolítico consistía en plasmar en las paredes y techos de las cuevas lo que los hombres realizaban en su vida diaria y su entorno”. (pp.9-10), esto ha dejado un legado de la humanidad, como podemos entender, la representación de estas pinturas, han ayudado y dado inicio y ayudado en investigaciones muy importantes.

Quintana J. (2015) también plantea que “El acto de dibujar es una actividad que involucra la mente y tiene su propio valor intrínseco, no solo se utiliza como una herramienta para crear obras de arte”. (p.12). Así que, estudiantes y docentes pueden hacer del uso de este para muchas otras cosas como la psicología etc. El dibujo artístico es una forma de expresión visual que ha existido desde la antigüedad. Los primeros ejemplos de dibujo artístico se encuentran en las cuevas de Lascaux, en Francia, donde se han encontrado pinturas rupestres que datan de hace más de 17.000 años. Estas pinturas rupestres muestran imágenes de animales y escenas de caza, lo que sugiere que el dibujo artístico se utilizaba para contar historias y transmitir información.

A lo largo de la historia, el dibujo artístico ha sido utilizado para diferentes propósitos, incluyendo la representación de la realidad, la expresión de emociones y el registro de eventos históricos. El dibujo artístico ha sido utilizado también como medio para la creación de mapas y planos, y ha sido utilizado en la arquitectura y la ingeniería para representar edificios y otras estructuras. Con el tiempo, el dibujo artístico ha evolucionado y ha adoptado diferentes estilos y técnicas. En la Edad Media, el dibujo artístico se utilizó principalmente para ilustrar libros y manuscritos. En el Renacimiento, el dibujo artístico se convirtió en una forma de expresión más independiente y se utilizó para crear retratos, paisajes y otras obras de arte. En el siglo XVIII, el dibujo artístico se convirtió en una parte importante de la educación y se enseñó en las escuelas y academias de arte.

1.3.1. Dibujo a lápiz

El dibujo a lápiz es una forma de arte que consiste en dibujar con lápices de diferentes gradaciones de dureza y tonos para crear imágenes en papel. Los lápices de dibujo suelen tener una mina de grafito, aunque también pueden estar hechos de carboncillo o pastel. Según Arkplus (s.f.) “El dibujo a lápiz es una técnica de dibujo convencional que los artistas emplean para hacer esbozos, bocetos y, en algunos casos, para dibujos más precisos y detallados”, este tipo de dibujo se puede hacer a mano alzada o con la ayuda de plantillas o reglas para crear líneas rectas o curvas precisas. La técnica consiste en utilizar un lápiz para crear sombras y texturas en el papel. Se pueden usar diferentes grados de lápices para crear diferentes tonos y sombras, desde un lápiz muy blando para crear sombras suaves hasta un lápiz más duro para crear líneas precisas.

1.3.2. Dibujo a carboncillo

Según Arte Estudio Simón Picó (s.f.) El carboncillo es uno de los materiales más antiguos utilizados por el hombre para dibujar y ha sido utilizado a lo largo de la historia por artistas para bocetar y crear obras finales. Es un medio versátil que permite crear una amplia gama de tonos y texturas en una superficie. El dibujo a carboncillo es una forma de arte que consiste en dibujar con carboncillos o pasteles para crear imágenes en papel. Los carboncillos son trozos de grafito pulverizado mezclado con un ligante para crear una mina suave y maleable. La técnica es similar al dibujo a lápiz, pero en lugar de utilizar un lápiz, se utiliza un carboncillo. Este material tiene una textura más suave y es más fácil de manejar que el lápiz, lo que lo hace ideal para crear dibujos con una gran cantidad de sombras y texturas.

1.2.3. Dibujo a tinta

Según Labois. (2017) “La técnica del uso de la tinta se ha utilizado desde la antigüedad en culturas como la egipcia y la china, y sigue siendo utilizada hoy en día, especialmente en la creación de bocetos urbanos y otras formas de arte”. El dibujo a tinta se utiliza principalmente para crear ilustraciones, retratos y bocetos. La tinta se aplica mediante pinceles o plumas, permitiendo un gran control y precisión en las líneas. La tinta se puede mezclar con agua para crear tonos grises y se puede utilizar sobre diferentes tipos de papel. Es ampliamente utilizado en el arte tradicional chino y japonés, así como en la ilustración y la animación.

La técnica del dibujo a tinta es una forma de arte que consiste en dibujar con tintas o líquidos pigmentados para crear imágenes en papel. Las tintas suelen ser más fluidas y transparentes que los lápices o carboncillos, lo que permite que el papel brille a través de ellas. Los artistas pueden usar pinceles, pluma y papel, o incluso pintar con tintas directamente de la botella. El dibujo a tinta es una técnica muy versátil que se utiliza en una amplia variedad de disciplinas, como el diseño gráfico, la ilustración y el arte. A diferencia de otros medios de dibujo, las tintas no se pueden borrar una vez que se han secado, por lo que es importante ser preciso y tener un plan bien definido antes de empezar a dibujar.

1.2.4. Dibujo de figuras humanas

Según Rodríguez, R. (2021) La figura humana ha sido un tema clave en la historia del arte y la comunicación visual. Desde tiempos antiguos, la representación del cuerpo humano ha sido cargada de significado y ha evolucionado a lo largo del tiempo de acuerdo con las tendencias artísticas y estéticas de cada época. El dibujo de la figura humana es una técnica artística que se enfoca en la representación de personas y

cuerpos humanos en distintas poses y posiciones.

Los artistas pueden utilizar cualquier medio de dibujo, como lápices, carboncillos, tintas o pasteles, para crear imágenes de figuras humanas, este se puede hacer a mano alzada o con la ayuda de plantillas o reglas para crear líneas rectas o curvas precisas; los artistas pueden utilizar el dibujo de figuras humanas para crear imágenes detalladas y precisas o para crear efectos de sombreado y textura; el dibujo de figuras humanas es una habilidad valiosa para cualquier artista y se utiliza en una amplia variedad de disciplinas, como el diseño gráfico, la ilustración y el arte.

1.2.5. Dibujo de paisajes

El dibujo de paisajes es una forma de dibujo que se centra en la representación de entornos naturales y urbanos. “Cuando te encuentras en un ambiente o espacio, estás recibiendo información a través de tus sentidos, lo que te permite percibir y experimentar los distintos elementos presentes en ese entorno. Esta información multisensorial que recibes se traduce en sensaciones y percepciones específicas en tu mente y cuerpo”. Lanubeartistica.es. (s.f.).

Los artistas pueden utilizar cualquier medio de dibujo, como lápices, carboncillos, tintas o pasteles, para crear imágenes de paisajes. La técnica del dibujo de paisajes consiste en hacer a mano alzada o con la ayuda de plantillas o reglas para crear líneas rectas o curvas precisas. Los artistas pueden utilizar el dibujo de paisajes para crear imágenes detalladas y precisas o para crear efectos de sombreado y textura. El dibujo de paisajes es una habilidad valiosa para cualquier artista y se utiliza en una amplia variedad de disciplinas, como el diseño gráfico, la ilustración y el arte.

1.4. Novela Gráfica.

La novela gráfica es un tipo de publicación que fusiona los formatos del cómic y la novela tradicional, tomando elementos de los dos géneros. La misma cuenta una historia mediante viñetas que contienen ilustraciones y textos, pero, a diferencia de las historietas tradicionales, está dirigida a un público más adulto y relato tiene tintes literarios. Lifeder. (s.f.). La novela gráfica es un género literario que combina elementos de la literatura y el arte para contar una historia. Esta forma de narrativa se compone de imágenes y texto para crear una experiencia única y envolvente. Las imágenes son una parte fundamental de la historia y ayudan a ilustrar la acción, emociones y detalles de los personajes de una manera que el texto por sí solo no puede lograr. Las viñetas también pueden utilizarse para enfatizar el ritmo y la tensión de la historia, lo que ayuda a los lectores a sentirse más inmersos en la narrativa.

El texto en una novela gráfica puede incluir diálogos, descripciones, pensamientos internos y otros elementos narrativos y suele ser más breve y conciso que en una novela tradicional. Esto se debe a que las imágenes ya están proporcionando información visual y emocional, por lo que no es necesario que el texto lo haga de la misma manera.

Las novelas gráficas abarcan una amplia variedad de géneros, desde ciencia ficción y fantasía hasta drama y biografías. Algunos ejemplos notables incluyen "Persepolis" de Marjane Satrapi, que cuenta la historia de una niña iraní durante y después de la Revolución Iraní; "Watchmen" de Alan Moore y Dave Gibbons, una reflexión sobre la naturaleza humana y la justicia en un mundo donde existen superhéroes; y "Maus" de Art Spiegelman, una memoria de la experiencia de los judíos durante el Holocausto. También se ha utilizado para abordar temas políticos, sociales y culturales de manera crítica y subversiva, y se ha convertido en una forma popular de hacer comentarios sociales y políticos a través de la narrativa visual.

1.4.1. Pasos para realizar una novela gráfica.

Es importante tener en cuenta que la realización de una novela gráfica es un proceso continuo, y es probable que deba hacer ajustes y correcciones a lo largo del camino. Pero si se toma el tiempo para planificar, dibujar y editar con los siguientes pasos se podrá obtener un muy buen resultado:

1. Ideación y planeación: Antes de comenzar a dibujar, es importante tener una idea clara de la historia que quiere contar. Este es un buen momento para hacer un esquema básico, incluyendo los personajes, la trama, el desarrollo de la historia y los giros importantes.
2. Creación de personajes: Desarrolle sus personajes, incluyendo su apariencia física, personalidad y motivaciones. Estos detalles ayudarán a construir una historia coherente y atractiva para su audiencia.
3. Scripting: Una vez que tenga una idea clara de su historia, escriba un guion detallado, incluyendo los diálogos y descripciones de las escenas. Este guion será la base para las viñetas de su novela gráfica.
4. Dibujo: Es hora de dibujar las viñetas y los personajes. Esto puede hacerse a mano o utilizando herramientas digitales, como programas de dibujo y edición de imágenes.

5. Páginas y viñetas: Decida cómo organizar su historia en páginas y viñetas. Considere la cantidad de texto y la cantidad de imágenes que quiere incluir en cada página, y asegúrese de que su historia fluya de manera natural y coherente.
6. Coloreado y diseño: Una vez que tenga las viñetas y las páginas listas, puede agregar colores y efectos visuales para dar vida a su historia.
7. Edición y revisión: Revise su trabajo para corregir errores y asegurarse de que su historia sea clara y coherente. Pida a alguien más que lea su trabajo para obtener una opinión objetiva.
8. Publicación: Finalmente, decida cómo quiere publicar su novela gráfica, ya sea imprimiéndola o publicándola en línea.

1.5. Las leyendas tradicionales.

La palabra leyenda se refiere a una historia tradicional o un relato que se ha transmitido oralmente de generación en generación y que a menudo tiene una base histórica o mitológica. Las leyendas pueden incluir historias sobre el origen de una región o un pueblo, leyendas sobre personajes históricos o mitológicos, o leyendas sobre eventos o fenómenos naturales. Las leyendas pueden ser utilizadas para explicar aspectos de la historia y la cultura de una región y pueden tener un gran valor simbólico y cultural.

Reino (2012) manifiesta que: “Una leyenda local se refiere a la creación de una historia que describe un evento o suceso en torno a un personaje real, que es parte de la vida diaria de la ciudad y sus habitantes”, de esta forma, las leyendas están llenas de simbolismo y metáforas y se utilizan para transmitir valores y enseñanzas. Las leyendas también pueden ser utilizadas para transmitir historias de valentía, sabiduría y heroísmo. Aunque las leyendas a menudo tienen una base histórica o mitológica, a menudo se les atribuyen eventos sobrenaturales o milagrosos y se les considera parte de la creencia popular.

Para Rogel Sandra (2009). “La leyenda es una forma de expresión literaria primitiva que contiene elementos imaginativos y se transmite oralmente, y que permite conocer las costumbres y tradiciones que identifican a un pueblo o comunidad”. Se refiere a

una historia tradicional o relato que se ha transmitido oralmente de generación en generación y que a menudo tiene una base histórica o mitológica. Las leyendas pueden ser utilizadas para transmitir valores y enseñanzas y para explicar aspectos de la historia y la cultura de una región.

1.5.1 Metodologías de enseñanza de las leyendas tradicionales

Existen varias metodologías que se pueden utilizar para enseñar leyendas tradicionales en un aula o en un ambiente educativo. Algunas de estas metodologías incluyen:

- **Narración oral:** La narración oral en las leyendas tradicionales es una forma antigua de transmitir historias a través de la palabra hablada. Se transmiten de generación en generación sin necesidad de escritura, y suelen tener una base mítica o fantástica. Los estudiantes escuchan y cuentan las leyendas tradicionales entre sí, lo que les permite desarrollar habilidades de comunicación y comprensión auditiva. Esta metodología es especialmente útil para fomentar la imaginación y la creatividad de los estudiantes, así como para mejorar su capacidad de contar historias de manera clara y concisa.
- **Análisis literario:** El análisis literario de leyendas tradicionales es una forma efectiva de mejorar las habilidades críticas y de análisis de los estudiantes. A través del análisis, los estudiantes pueden explorar y comprender los diferentes elementos que componen una leyenda, como la narrativa, la temática, los personajes y el lenguaje utilizado. Además, pueden aprender sobre el contexto histórico y cultural en el que se originó la leyenda y cómo esta ha evolucionado a lo largo del tiempo. Esto les permite ver la importancia de la cultura y la historia en la creación de las leyendas y cómo estas pueden ser utilizadas para transmitir valores y enseñanzas.
- **Dramatizaciones y representaciones:** Las dramatizaciones y representaciones de las leyendas tradicionales pueden ser una forma efectiva de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y la comprensión de la cultura y la literatura. Al dramatizar una leyenda, los estudiantes tienen la oportunidad de experimentar con los personajes, la narrativa y el lenguaje utilizado en la leyenda. Esto les permite desarrollar habilidades de interpretación y comunicación, así como también fomentar la creatividad y la confianza en sí mismos. Además, las representaciones de las leyendas también pueden ayudar a los estudiantes a

aprender acerca de la importancia de la cultura y la historia en la creación de estas narrativas, y a comprender cómo estas leyendas pueden ser utilizadas para transmitir valores y enseñanzas.

- **Actividades prácticas:** Las actividades prácticas relacionadas con las leyendas tradicionales pueden ser una forma efectiva de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje y la comprensión de la cultura y la literatura. Estas actividades pueden incluir la creación de dibujos, murales, esculturas y otros artefactos relacionados con la leyenda en cuestión. También pueden incluir la dramatización de la leyenda, la creación de juegos, la realización de investigaciones y la elaboración de proyectos. Al participar en estas actividades, los estudiantes pueden desarrollar habilidades prácticas, como la creatividad, la colaboración, la resolución de problemas y la comunicación. Además, pueden aprender sobre la importancia de la cultura y la historia en la creación de estas narrativas y cómo estas pueden ser utilizadas para transmitir valores y enseñanzas.
- **Investigaciones:** Las investigaciones de leyendas tradicionales en los estudiantes implican un proceso de recopilación de información y análisis crítico. Los estudiantes pueden investigar la historia y origen de una leyenda, así como su significado cultural y simbolismo. También pueden comparar y contrastar diferentes versiones de una misma leyenda para entender cómo ha evolucionado a lo largo del tiempo. Además, los estudiantes pueden utilizar herramientas como la entrevista y la observación para recopilar información de expertos y comunidades locales que hayan preservado la tradición oral de la leyenda. La investigación de leyendas tradicionales en los estudiantes ayuda a fomentar la curiosidad, la creatividad y la capacidad de pensamiento crítico, además de proporcionar una comprensión más profunda de la cultura y la historia.

1.5.2. Características de la pedagogía de las leyendas

La pedagogía de las leyendas tradicionales se basa en la transmisión de conocimientos y valores culturales a través de historias y relatos. Algunas características de esta pedagogía son:

- **Enfoque en la cultura y la tradición:** La pedagogía de las leyendas tradicionales se enfoca en transmitir los conocimientos y valores culturales de una sociedad a través de sus historias y relatos.

- **Uso de la narración oral:** La narración oral es una herramienta importante en la pedagogía de las leyendas tradicionales, ya que permite transmitir conocimientos y valores de manera vívida y emocionante.
- **Desarrollo de habilidades de comprensión y comunicación:** Al trabajar con leyendas tradicionales, los estudiantes desarrollan habilidades de comprensión y comunicación, tanto escritas como orales.
- **Interacción con la cultura:** La pedagogía de las leyendas tradicionales promueve la interacción de los estudiantes con la cultura y las tradiciones de una sociedad, permitiendo un mayor aprecio y comprensión de estas.
- **Enriquecimiento de la imaginación:** La pedagogía de las leyendas tradicionales fomenta el desarrollo de la imaginación y la creatividad, ya que los estudiantes aprenden a visualizar y entender los relatos y las historias.
- **Enfoque en la historia y el contexto:** Al trabajar con leyendas tradicionales, se aprende a comprender el contexto histórico y cultural en el que surgieron y se desarrollan.

1.5.3. Características de la leyenda

Para Ramos Herlinda (2010). Caracteriza la leyenda en los siguientes aspectos:

Las características más destacables en el desarrollo de una leyenda son las narraciones de eventos incomprensibles que incluyen elementos mágicos y fenómenos naturales inexplicables, hechizos y conjuros, y la transmisión oral de estas historias de generación en generación.

Según Ramos H, 2010, p. 136. Las características de la leyenda son las siguientes:

- Se ubica en un tiempo y lugar específico.
- No tiene autor.
- Surge de un hecho real.
- Tiene que ver con la comunidad.
- Es una narración popular.

Algunas de las características más notables en el desarrollo de las leyendas son: transmitidas oralmente, tienen elementos sobrenaturales, tienen una base en la verdad, se modifican con el tiempo, son utilizadas para enseñar lecciones o transmitir valores culturales. Morote Pascuala (1990, p.2). “La literatura oral es una forma de expresión viva que evoluciona con el niño, y que además reactiva la memoria colectiva y forma parte del patrimonio cultural inmaterial de la humanidad. Es considerado un tesoro invaluable que depende del compromiso de todos para asegurar su preservación a través del tiempo”. Esta puede ser representada en el dibujo artístico mediante la ilustración de personajes, escenas de las historias e incluso representaciones simbólicas.

1.5.4. Tipos de leyendas

1.5.5. Leyendas Etiológicas

“Estas leyendas explican el origen de elementos naturales como ríos, lagos y montañas, así como también dan cuenta del origen y creación del universo.” Diccionario de Mitos y Leyendas (2014). Estas leyendas a menudo involucran a dioses o seres sobrenaturales y proporcionan una explicación para algo que de otra manera sería inexplicable. Las leyendas etiológicas tienen un componente moral o ético, enseñando una lección o proporcionando una advertencia a los oyentes. Por ejemplo, una leyenda etiológica puede explicar por qué un río es peligroso o por qué una ciudad fue fundada en un lugar específico.

1.5.6. Leyendas urbanas

Las leyendas urbanas son relatos tradicionales que se transmiten de persona a persona y que a menudo se sitúan en entornos urbanos o modernos. Las leyendas urbanas suelen tener elementos sobrenaturales o sobrenaturales y a menudo se presentan como historias verdaderas o que podrían ser verdaderas. Aunque algunas leyendas urbanas tienen una base en la verdad, muchas son puramente ficticias y se basan en la superstición o el miedo a lo desconocido. Las leyendas urbanas se suelen transmitir por medio de la boca a boca y se pueden difundir rápidamente a través de Internet y las redes sociales. A menudo se utilizan para asustar o entretener a las personas y se convierten en parte de la cultura popular.

1.5.7. Leyendas Histórico-Culturales

“Son aquellas leyendas que integran a héroes, próceres, que expresan sus actos heroicos, hechos de valor que proyectan una fuerza legendaria”. (OCAMPO Javier, 2006, p. 35). Son relatos tradicionales que tienen una base en la historia o en la cultura de una región o un grupo de personas. Estas leyendas suelen incluir

elementos fantásticos o sobrenaturales y se transmiten de generación en generación a través de la oral o la escritura. Las leyendas histórico-culturales pueden ser utilizadas para transmitir valores culturales y para enseñar lecciones a las personas.

1.5.8. Leyendas Religiosas

Las leyendas religiosas son relatos tradicionales que tienen una base en la religión y que a menudo se utilizan para transmitir creencias y enseñanzas de una religión a sus seguidores. Las leyendas religiosas pueden incluir elementos sobrenaturales o místicos y a menudo se consideran verdaderas o divinamente inspiradas por los creyentes. “Son historias relacionadas con justos y pecadores, creencias religiosas, devoción a los santos, justicia divina, demonios, actos satánicos” (OCAMPO Javier, 2006, p.36).

1.6. Leyendas tradicionales de Ibarra.

1.6.1. La caja ronca.

La leyenda trata de un niño curioso que quería saber en qué soñaban los fantasmas. Escuchó acerca de unos aparecidos que rondaban en las noches de Ibarra y que eran almas en pena que buscaban tesoros enterrados. Carlos, el niño curioso, quería conocer a estas almas en pena. Pidió a su amigo Juan José que lo acompañara a regar la chacra en el Quiche Callejón. Después de una discusión, Juan José aceptó, con la condición de que Carlos le diera un hirviente jarro con agua de naranjo y dos arepas. Al llegar a la chacra, encendieron una fogata y esperaron el tiempo, evitando hablar de la temible Caja Ronca. Sin embargo, un ruido los despertó y comenzaron a investigar, lo que los llevó a una sorpresiva aventura en medio de la noche.

Atraídos por la magia del fuego y se duermen. De repente, un ruido los despierta y deciden acercarse al pórtico para investigar. Ven una procesión funeraria liderada por un personaje diabólico con ojos resplandecientes y cuernos afilados. La procesión está compuesta por penitentes con capuchas y dos músicos tocando un flautín y un gran tambor. Detrás de ellos, un carro envuelto en llamas termina el espectáculo. Uno de los amigos, Juan José, piensa que el carro contiene la Caja Ronca, un baúl lleno de plata perdido en el tiempo y el espacio. Los chicos son encontrados temblando y echando espuma por la boca por las beatas que salieron a misa temprano. La historia se vuelve popular y se habla sobre los sucesos de la Caja Ronca y los chicos son los invitados de honor en las noches de conversación sobre los prodigiosos sucesos. A veces, sin embargo, se recogen temprano porque un tambor insistente se puede escuchar en la distancia.

1.6.2. Brujas sobre Ibarra.

Cuenta la leyenda que, desde arriba del Torreón, la ciudad parece una maqueta llena de tejados en la noche de luna. En la cima, se pueden ver las palmeras chilenas y el parque de Ibarra. En la época, existían las "voladoras" o brujas de Mira, Pimampiro y Urcuquí, que eran como correos y transportaban noticias importantes más rápido que los demás medios. A pesar de las creencias populares, las brujas tenían trajes blancos y sonaban al cortar el viento. Algunos se burlaban de ellas y terminaban convertidos en animales, mientras que otros intentaban conocer su identidad. La historia cuenta que un doctor de Ibarra desapareció un día y apareció en Mira como un hombre desaliñado, pero después de ser curado, volvió a su estado normal y nunca más se sintió gallo. Hay varias historias más sobre las brujas y sus hazañas, pero en general son parte de la tradición y el folclore de la región.

1.6.3. Los amores del Taita Imbabura

En la antigüedad, las montañas eran consideradas dioses que caminaban sobre las aguas en los primeros días del mundo. El monte Imbabura, joven y vigoroso, conoció a una montaña llamada Cotacachi y se enamoró de ella. Los dos se convirtieron en amantes y tuvieron un hijo llamado Yanaurcu o Cerro negro. Con el tiempo, el Imbabura envejeció y ahora está cubierto por un penacho de nubes. Según los lugareños, el Imbabura es el único volcán con un corazón debido a su figura especial en su ladera.

1.6.4. El gigante y las lagunas.

Esta historia cuenta sobre un gigante que vivía en Imbabura hace miles de años y que buscaba una laguna donde poder bañarse. El gigante visitó diferentes lagunas, pero siempre se sorprendía porque el agua no le llegaba hasta su cuello. Finalmente, el gigante encontró una pequeña laguna en la cumbre del Taita Imbabura y entró en sus aguas. Sin embargo, la laguna no tenía fondo y el gigante tuvo que levantar un brazo para no ahogarse, causando un hueco conocido como la ventana del Imbabura. Hay dos teorías sobre el destino del gigante: unos dicen que se ahogó en la laguna sin fondo, mientras que otros creen que sobrevivió y se fue de la región.

1.7. Métodos para realizar un dibujo de una leyenda.

Algunos de los métodos más comunes para realizar un dibujo que abarque una historia o leyenda dependiendo de lo que el autor quiera realizar, son los siguientes:

La técnica del cuento visual: En este método, se crean dibujos que representan escenas clave de la historia o leyenda, y estas escenas se presentan en secuencia para narrar la historia completa.

La técnica de la historieta clásica: Similar a la técnica de la historieta clásica para realizar una novela gráfica, en este método se crean viñetas (pequeños cuadros) que contienen texto e imágenes para narrar la historia.

La técnica del cómic: En este método, se crean viñetas que combinan texto e imágenes para contar la historia o leyenda. Los dibujos pueden ser detallados o simplificados, dependiendo del estilo y preferencias personales.

La técnica de la animación: En este método, se crean varios dibujos para representar cada escena de la historia o leyenda, y estos dibujos se animan para crear una presentación en movimiento.

La técnica del arte conceptual: En este método, se crean dibujos abstractos o simplificados que representan escenas clave o simbolizan aspectos importantes de la historia o leyenda.

1.7.1. Metodología para realizar un dibujo de una leyenda.

La metodología para realizar un dibujo en el cual se pueda representar una leyenda puede variar dependiendo del método elegido, pero aquí tenemos un proceso general que se puede aplicar a cualquier método:

1. Preparación: Antes de comenzar a dibujar, es importante investigar y conocer bien la historia o leyenda que se va a representar. Tomarse el tiempo para leer y comprender la trama, los personajes y los detalles importantes hará que el proceso de creación sea más fácil y efectivo.
2. Planeación: Una vez que se conoce bien la historia o leyenda, es importante planificar el proyecto. Esto puede incluir crear un esquema de la trama, decidir cuáles serán las escenas clave y cuántas viñetas o páginas se necesitarán para narrar la historia completa.
3. Creación de bocetos: Luego de la planificación, es hora de comenzar a crear bocetos o dibujos preliminares para representar las escenas clave. Estos bocetos deben ser lo suficientemente detallados para comunicar la idea y la visión, pero también deben ser lo suficientemente simples para ser editados y mejorados a medida que avanza el proyecto.
4. Refinamiento: Una vez que se han creado los bocetos, es hora de refinarlos y mejorarlos. Esto puede incluir ajustar el diseño de los personajes, mejorar la composición de la escena y agregar detalles para hacer que la historia sea más clara

y atractiva visualmente.

5. Finalización: Cuando se han refinado y mejorado los dibujos, es hora de finalizarlos. Esto puede incluir agregar texto, colorear las imágenes y combinar las viñetas o dibujos individuales en una sola presentación final.
6. Revisión: Antes de considerar el proyecto completo, es importante revisarlo cuidadosamente para asegurarse de que todo esté en orden y que la historia o leyenda se represente de manera clara y efectiva.

Este proceso general se puede ajustar y adaptar a las necesidades y preferencias individuales, pero sigue siendo un buen punto de partida para cualquiera que desee crear un dibujo que abarque una leyenda.

1.8. Referentes artísticos de las leyendas tradicionales.

Hay varios artistas que han utilizado las leyendas tradicionales en su proceso artístico, algunos de ellos son:

Salvador Dalí: El famoso pintor español utilizó leyendas y mitos en sus obras para crear un mundo onírico y surrealista. Dalí se inspiró en mitos y leyendas como los del Minotauro y de Narciso, para crear algunas de sus obras más icónicas.

Frida Kahlo: La artista mexicana utilizó leyendas y mitos de su cultura para crear una representación personal y única de su vida y su entorno. Frida se inspiró en leyendas mexicanas para crear algunas de sus obras más famosas como "La leyenda de la llorona" o "La niña de azul".

J.R.R. Tolkien: El autor de "El Señor de los Anillos" se inspiró en las leyendas y mitos de la mitología nórdica para crear su obra. Tolkien utilizó elementos de la mitología celta, germánica, y nórdica para crear un mundo mágico y épico en sus libros.

Hayao Miyazaki: El director de animación japonés se inspiró en las leyendas y mitos de su cultura para crear algunas de sus obras más famosas, como "El viento se levanta" y "El viaje de Chihiro". Miyazaki se inspiró en mitos y leyendas japoneses para crear un mundo mágico y lleno de simbolismos.

Guillermo del Toro: El cineasta mexicano ha utilizado leyendas y mitos en varias de sus películas, como "El espinazo del diablo" y "Crimson Peak", para crear un mundo mágico y siniestro. Del Toro se inspiró en mitos y leyendas mexicanas para crear un mundo lleno de simbolismos y de una atmósfera inquietante.

Neil Gaiman: El escritor británico ha utilizado leyendas y mitos en varias de sus obras, como "American Gods" y "The Sandman", para crear un mundo mágico y lleno de simbolismos. Gaiman se inspiró en mitos y leyendas de diferentes culturas para crear un mundo lleno de simbolismos y de una atmósfera mágica.

1.9. Leyendas innovadoras del siglo XXI

En el siglo XXI, ha habido varias formas innovadoras de contar leyendas tradicionales. Algunas de las más interesantes incluyen:

- Leyendas digitales: con el auge de las redes sociales y los medios digitales, se han creado nuevas formas de contar leyendas tradicionales a través de videos, imágenes y animaciones.
- Leyendas en videojuegos: muchos videojuegos modernos utilizan elementos de leyendas tradicionales para crear una ambientación emocionante y una trama intrigante.
- Leyendas en el cine y la televisión: en los últimos años ha habido varias películas y programas de televisión que han adaptado o reinterpretado leyendas tradicionales para una audiencia contemporánea.
- Leyendas en la literatura: algunos escritores contemporáneos han utilizado leyendas tradicionales como inspiración para sus obras, ya sea para crear una ambientación o como parte de la trama.
- Leyendas en la música: algunos músicos han utilizado leyendas tradicionales como inspiración para sus canciones, ya sea para crear una atmósfera o para contar una historia a través de la letra.

- Leyendas en el arte: algunos artistas han utilizado leyendas tradicionales como inspiración para sus obras, ya sea para crear una ambientación o para contar una historia a través de la imagen.

CAPÍTULO II: MATERIALES Y MÉTODOS

2.1. Tipo

La investigación aplicada, también conocida como investigación aplicada, se refiere a un enfoque de investigación que busca aplicar los conocimientos teóricos y prácticos existentes para resolver problemas o mejorar situaciones específicas en el mundo real. A diferencia de la investigación puramente teórica, que se centra en la generación de nuevos conocimientos sin una aplicación directa inmediata, la investigación aplicada se enfoca en la utilidad y la relevancia práctica de los resultados obtenidos.

Kerlinger y Lee (2002). Estos autores definen la investigación aplicada como aquella que busca aplicar los conocimientos y las teorías existentes en la resolución de problemas prácticos. La investigación aplicada se caracteriza por estar enfocada en la solución de problemas concretos y en la aplicación de los resultados obtenidos en la toma de decisiones o en la mejora de procesos. La investigación aplicada implica la identificación de problemas o necesidades concretas en un campo específico y el desarrollo de soluciones o estrategias prácticas para abordarlos. Utiliza métodos y técnicas de investigación para recolectar datos, analizarlos y aplicar los hallazgos para resolver problemas o mejorar situaciones existentes.

Según DuocUC (2022) “La investigación aplicada tiene como propósito solucionar un problema o interrogante particular, centrándose en la búsqueda y consolidación del conocimiento con el fin de aplicarlo y enriquecer así el desarrollo científico y cultural”. Así que, en la educación, la metodología aplicada puede incluir la utilización de proyectos y actividades prácticas, la enseñanza de habilidades y técnicas prácticas y la exposición a situaciones y problemas reales. Esta metodología puede ser especialmente útil para los estudiantes que tienen un estilo de aprendizaje práctico y prefieren aprender a

través de la experiencia y la aplicación de los conocimientos adquiridos.

2.2. Nivel o alcance

Muguirra A. (2018) afirmó que “La finalidad de la investigación descriptiva es dar cuenta de las características de un grupo demográfico sin enfocarse en las causas o motivos que producen un fenómeno particular”. Es decir, permite obtener una visión completa y detallada de un fenómeno o situación a través del dibujo, pero sin llegar a formular hipótesis o a realizar predicciones.

La investigación fue de nivel o alcance descriptivo, este tipo de estudio se utiliza para describir y analizar un fenómeno, En esta investigación de dibujo artístico, el nivel descriptivo ayuda a recopilar datos y observaciones precisas y detalladas sobre el proceso para la realización del dibujo. El nivel descriptivo se enfoca en la recopilación y registro de información objetiva y detallada sobre el fenómeno o sujeto en estudio, en este caso los procesos correctos para realizar el dibujo artístico.

Negrete, E. (2016) expresa que “La descripción a menudo se mezcla con la comparación o el contraste, y puede involucrar la medición, clasificación, interpretación y evaluación de los elementos descriptos”. Es una metodología útil para entender una situación o problema de manera más profunda y para identificar patrones o tendencias en los datos recopilados.

2.3. Diseño de la investigación

La investigación fue de diseño no experimental, este diseño permite estudiar un fenómeno, un proceso o una situación de manera objetiva y sistemática sin realizar intervenciones o manipulaciones. Este tipo de diseño se centra en el análisis y la interpretación de datos existentes, sin llegar a formular hipótesis o a realizar predicciones. Por ello, en este proyecto se buscó practicar y mejorar el uso correcto de cuatro tipos de dibujo artístico analizando y estudiando las leyendas tradicionales de Ibarra, de manera objetiva y sistemática.

2.4. Enfoque de la investigación

El enfoque que se aplicó fue cualitativo, dado que permite el uso de entrevistas, observaciones y análisis de técnicas de arte para recopilar información detallada sobre la práctica y el uso de estas que hacen los estudiantes. En lugar de enfocarse en resultados numéricos, como en la metodología cuantitativa, la metodología

cualitativa se enfoca en describir y analizar fenómenos complejos a través de la exploración detallada de las experiencias y perspectivas de los participantes.

Además, la técnica que se aplicó en esta investigación fue la entrevista ya que nos ayudó a para recopilar información sobre la importancia, interese y procesos creativos que los docentes ponen en práctica para enseñar el dibujo artístico a los estudiantes. A través de una entrevista, es posible obtener información detallada y enriquecedora sobre los pensamientos, sentimientos y experiencias personales de los docentes en relación con la enseñanza del dibujo artístico.

2.5. Población de estudio.

Según Parra, A. (2019) “Una población de estudio se refiere a un conjunto de individuos que son seleccionados y considerados para ser objeto de estudio o análisis estadístico,” es decir es el conjunto de individuos o elementos que cumplen ciertos criterios de inclusión y que son relevantes para el estudio.

En esta investigación se ha tomado la población de estudio a conveniencia, considerando cuatro profesores del área de Educación Cultural y Artística de la Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán” como el grupo apto para llevar a cabo la ejecución de la entrevista.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1.Resultados de la entrevista dirigida a los docentes.

Las entrevistas fueron realizadas a los docentes del área de Educación Cultural y Artística, la misma que trató sobre el dibujo artístico y las leyendas tradicionales de Ibarra. Los resultados se presentan a continuación.

1. Usted como docente del área de E.C.A ¿Utiliza los elementos regulares (punto, línea, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico?

Todos los entrevistados si utilizan los elementos regulares (punto, línea, etc.) Para la enseñanza del dibujo artístico y argumentan que se utiliza, ya que el dibujo parte desde estos elementos, al mismo tiempo que se puede dar clases sobre el puntillismo, realizar composiciones basándose en estos, en los cuales podemos encontrar líneas; rectas oblicuas entre otras. Además de que se utiliza todos esos elementos en el dibujo, más a menudo en básica. También se inicia con el punto y la línea en toda base y en todo boceto, para después de esto tener la base para realizar un dibujo.

Hernández, E (2023) menciona que, “aunque pueden parecer simples, los elementos básicos son fundamentales en la creación de obras de arte, por lo que su correcta aplicación tendrá un efecto positivo en la construcción de los trabajos artísticos”, estos elementos son la base del dibujo y se utilizan para crear una composición visual clara y coherente.

Para Betty Edwards, autora del libro "Drawing on the Right Side of the Brain", los elementos regulares del dibujo son importantes porque permiten al artista desarrollar su habilidad para observar y representar la realidad de manera precisa.

Como docente y según mi experiencia, le doy mucha importancia a los elementos regulares del dibujo al momento de impartir las clases, ya que son la base del arte visual y es

importante que los estudiantes los comprendan y sepan cómo utilizarlos de manera efectiva. Aunque cada persona puede tener una interpretación diferente de los elementos regulares del dibujo. Además, es importante que los estudiantes comprendan cómo se relacionan entre sí los elementos regulares del dibujo y cómo pueden utilizarse en conjunto para crear composiciones visuales más complejas y sutiles.

2. ¿Utiliza los elementos irregulares (distanciamiento, superposición, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico?

Todos los docentes entrevistados si utilizan los elementos irregulares (distanciamiento, superposición, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico porque, la superposición y los colores ayudan a mejorar las diferentes obras, ya sean en pintura o colores, aunque es más conveniente usar estos elementos solo para bachillerato, con niños simplemente es un poco experimental, esto se puede enseñar solo desde básica superior porque con niños se necesita que el dibujo sea más libre.

John Ruskin defendía la importancia de los elementos irregulares como una forma de expresar la verdad y la belleza de la naturaleza en el dibujo, además de crear formas y composición.

Para Robert Henri, fundador del movimiento realista de la Escuela Ashcan, los elementos irregulares del dibujo son importantes porque permiten al artista representar la realidad de manera más auténtica y personal, capturando la esencia de lo que ve en vez de simplemente copiar la apariencia superficial.

Como docente, considero que los elementos irregulares del dibujo tienen una gran importancia para el aprendizaje y la expresión artística de los estudiantes, debido a que ayudan a desarrollar la observación y la atención a los detalles, fomentan la creatividad y la exploración y desarrollan la percepción espacial. También, considero que no solo son una herramienta en el dibujo, de igual manera funcionan en otras disciplinas artísticas como una herramienta para fomentar el aprendizaje y la creatividad.

3. ¿Fomenta el correcto uso de la medida (tamaño de las formas) en la composición del dibujo artístico?

La mitad de los entrevistados si fomentan el correcto uso de la medida (tamaño de las formas) en la composición del dibujo artístico, argumentan que se debe enseñar a los estudiantes a diferenciar bien los elementos del dibujo, esto se lo hace enseñando el uso de las escalas, ahí se puede diferenciar los tamaños de los objetos de la composición. Primordialmente se utiliza para lo que es el dibujo de la figura humana, los bodegones. La

otra mitad de los entrevistados dicen no fomentar con frecuencia el correcto uso de la medida (tamaño de las formas) en la composición del dibujo artístico. Mencionan que el uso de las formas en si abarca todo lo que tiene que ver con representaciones artísticas y esto se debe implementar más en copias o replicas se obras, claro que se debe usar para hacer bodegones o incluso en el dibujo técnico.

Según Paul Cézanne el tamaño de las formas es importante para crear una sensación de profundidad y volumen en los dibujos.

Para Andrew Loomis, famoso ilustrador e instructor de dibujo, el correcto uso de la medida es importante porque permite al artista crear dibujos con una apariencia más realista y creíble, lo que es fundamental en la ilustración y el diseño gráfico.

Como docente, considero que el uso de las formas en el dibujo es fundamental ya que ayuda al estudiante a la coherencia y la claridad en la composición debido a que, al utilizar formas de manera coherente y clara en una composición, los estudiantes pueden crear obras más coherentes y fáciles de entender visualmente.

4. ¿Fomenta el correcto uso del color en la composición del dibujo artístico?

La mayoría de los entrevistados si fomentan el correcto uso del color en la composición del dibujo artístico, especialmente en los dibujos de tema libre se lo hace, para que el estudiante utilice los colores a su gusto, también en los niños es muy bueno hacer que ellos elijan el color y así mismo puedan representar de la manera correcta. En los estudiantes de mayor edad si se puede ya utilizar lo que es la psicología del color para que así sus dibujos o todas sus obras tengan un mejor mensaje además de dar vida a las obras. Por otro lado, uno de los entrevistados dice no fomentar el correcto uso del color en la composición del dibujo artístico esto porque argumenta que es mejor dejar que el estudiante pinte a su gusto, solamente si es una réplica debe aplicar los colores adecuados.

Kandinsky creía que los colores tenían una cualidad espiritual y emocional y que el uso adecuado de ellos podía evocar diferentes estados de ánimo y sentimientos en el espectador.

Para Johannes Itten, artista y teórico del color, el correcto uso del color en el dibujo es fundamental para lograr una armonía y un equilibrio en la obra de arte, y permite al artista crear una sensación de profundidad, volumen y espacio.

Como docente y según mi experiencia, considero que es importante enseñar a los estudiantes el correcto uso del color en la composición del dibujo artístico por varias razones; El color es una herramienta poderosa para comunicar emociones, estados de ánimo y sentimientos en el arte. Los estudiantes pueden aprender a utilizar el color de manera efectiva para expresar sus ideas y emociones en sus obras de arte. El uso adecuado del color puede mejorar la composición general de una obra de arte, creando armonía y equilibrio visual. Los estudiantes pueden aprender a equilibrar los colores cálidos y fríos, a crear contrastes interesantes y a jugar con los valores y las saturaciones de los colores para crear una obra equilibrada y atractiva visualmente.

5. ¿Fomenta el correcto uso de la textura en la composición del dibujo artístico?

La mitad de los entrevistados si fomentan el correcto uso de la textura en la composición del dibujo artístico ya que normalmente se lo utiliza con niños, ya que ahora se está utilizando mucho lo que son los materiales reciclados, con esto se puede dar una mejor textura y así mismo con el material primo como es el papel bond el fomix, las alverjas, el maíz seco. También así se puede ayudar a que los chicos con el tacto puedan percibir la imagen del dibujo, también ayudaría bastante a personas con discapacidad visual. Por otro lado, la otra mitad de los entrevistados dice no fomentar el correcto uso de la textura en la composición del dibujo artístico debido a que normalmente los estudiantes no tienen muchas herramientas así que utilizan los colores planos que tienen a mano y eso es lo que más fácil se les hace.

Para Yubrain (2021) menciona que “El uso de la textura en el arte tiene por objetivo proporcionar mayor realismo a la obra y lograr despertar distintas sensaciones, permite darle forma y volumen al lienzo, al papel o cualquier otro material”.

Para John Ruskin, escritor, crítico de arte y dibujante, el correcto uso de la textura en el dibujo es importante porque permite al artista aumentar la sensación de realidad y credibilidad en la obra, y mejorar su apariencia estética.

Como docente y según mi experiencia, considero que la textura es esencial en el dibujo y en otras disciplinas artísticas. El trabajo con texturas causa mucho interés en los estudiantes, ya que pueden trabajar expresando sus ideas de manera más precisa y mucho más cuando se usa elementos del mundo real para representar una obra.

6. ¿Promueve una mayor autonomía en el aprendizaje del dibujo artístico?

Todos los entrevistados promueven una mayor autonomía en el aprendizaje del dibujo artístico. Argumentan que los estudiantes deben aprender a ser auto constructores de su

conocimiento, por lo tanto, se pide que los estudiantes los realicen a su gusto, se trata solo de darles las bases, pero algunos estudiantes esperan a que el profesor les dé haciendo o les de todas las pautas. Con estos estudiantes toca tener un poco más de trabajo enseñarles la autonomía que a veces también suele suceder lo contrario que no hacen nada. El promover una mayor autonomía ayuda a desarrollar la creatividad de su cerebro y se hace que esto evite el plagio de obras ya realizadas, además de que es una forma de expresión de ideas y sentimientos ya que estos no se pueden expresar en una obra copiada de sus compañeros o del internet.

John Dewey, sostiene que la autonomía es esencial para el aprendizaje y el crecimiento. Añade que el aprendizaje efectivo implica una participación y reflexiva del estudiante en el proceso de aprendizaje, lo que permite que el estudiante tome el control de su propio proceso de aprendizaje y desarrolle su propia comprensión y habilidades.

Como docente y según mi experiencia, considero que el aprendizaje autónomo es esencial para el aprendizaje del dibujo artístico y para el desarrollo de habilidades y conocimientos en cualquier área. Al permitir que los estudiantes tomen el control de su propio proceso de aprendizaje y exploren por sí mismos, les estamos permitiendo desarrollar su creatividad y pensamiento crítico, y que puedan adquirir habilidades y conocimientos de manera más significativa. Por otro lado, también considero que es importante tener en cuenta que el aprendizaje autónomo no significa que los docentes deban ser completamente pasivos o que no deban ofrecer apoyo al estudiante. Es muy importante que los docentes proporcionen un ambiente en el cual los estudiantes se sientan seguros donde puedan explorar y aprender por sí mismos, mientras reciben orientación y apoyo.

7. ¿Genera conocimientos sobre los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Ibarra?

Todos los entrevistados si generan conocimientos sobre los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Ibarra, mencionan que en el área de E.C.A enseñamos las leyendas según el contenido para bachillerato ya que es bueno entender y más que todo que aprender las leyendas tradicionales de Ibarra, una de las más conocidas y que han podido implementar es la caja ronca. Además de que el currículo de nuestra área les indica que deben incentivar la creatividad, así que leyendo las leyendas más conocidas como lo es la caja ronca se hace que los estudiantes imaginen e identifiquen los personajes importantes.

Joseph Campbell, sostiene que las leyendas ancestrales son importantes porque proporcionan una comprensión profunda y significativa de la vida y el mundo. Según Campbell, las leyendas ancestrales nos ofrecen una visión de los misterios de la existencia y nos ayudan a conectar con nuestro propósito y nuestra identidad.

Para Gustavo Gutiérrez, teólogo peruano y padre de la teología de la liberación, la recuperación y valoración de los saberes ancestrales pueden ayudar a promover la justicia social y la equidad, y a reconocer el aporte de las comunidades más pobres y marginadas a la cultura y al conocimiento.

Como docente y según mi experiencia, considero que es importante generar conocimientos sobre saberes ancestrales de leyendas debido a que, las leyendas ancestrales proporcionan una comprensión profunda y significativa de la vida y la localidad en la que son creadas, y pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una perspectiva más amplia y comprensiva de su pueblo o ciudad y no dejar que se pierda el patrimonio cultural inmaterial.

8. ¿Profundiza en la historia para mejorar el conocimiento de las leyendas tradicionales de Ibarra?

Todos los encuestados si profundizan en la historia para mejorar el conocimiento de las leyendas tradicionales de Ibarra, ya que hay que tener en cuenta las referencias históricas como la fecha y lugares, para poder dar una clase, para así poder ver en si las leyendas en general de todo el Ecuador. Para utilizan varias estrategias, una de las más comunes es cerrar los ojos y mediante la imaginación crear estos tiempos y todos estos aspectos de lo que es de la leyenda. Muchas de las veces no solo para enseñar leyenda sino también para enseñar la historia del arte en sí.

Antonio García de León argumento que es importante profundizar en la historia para comprender mejor las tradiciones y leyendas populares. García de León enfatiza la importancia de comprender el contexto histórico en el que surgen estas tradiciones para entender su significado cultural.

Para María Zambrano, filósofa y ensayista española, las leyendas son una forma de conocimiento popular que refleja la sabiduría y la experiencia de las comunidades a lo largo del tiempo, y pueden ser una fuente de inspiración para la creatividad y la imaginación.

Como docente y según mi experiencia considero que es importante profundizar en la historia para mejorar el conocimiento de las leyendas tradicionales, ya que puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor el significado simbólico y cultural de las leyendas, fomentar la diversidad cultural, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y fomentar la empatía y la compasión.

9. ¿Fomenta el reconocimiento del lugar en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra?

Todos los entrevistados si fomentan el reconocimiento del lugar en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra, ya que, se debe contrastar como era la ciudad antes, como es ahora y como se mantienen ahora los lugares que son parte de esas leyendas, a esto se le llama la contextualización, esto es parte del contenido que tiene que estar en las leyendas, sino se van a confundir, van a creer que la caja ronca es de otra provincia, eso tiene que estar bien en claro en cuanto a nivel cultural, nivel geográfico e histórico y mediante esto se le está dando ya una mejor idea y la visión de cómo era el lugar en esos tiempos y sobre todo el momento exacto en el que fue dicha tal leyenda.

Certeau argumentó que la identidad de un lugar está determinada por las historias, prácticas y tradiciones que lo rodean. Por lo tanto, es importante para los estudiantes entender la historia y las tradiciones de un lugar para comprender completamente su identidad y sentido de pertenencia.

Para Paulo Freire, pedagogo brasileño, el reconocimiento del lugar es fundamental para la educación crítica y liberadora, ya que permite comprender la realidad social y cultural de los estudiantes y fomentar su participación en la transformación de su entorno.

Como docente y según mi experiencia, considero que es importante fomentar el reconocimiento del lugar en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales, ya que puede ayudar a los estudiantes a comprender el contexto cultural, relacionarse con las leyendas de manera más significativa y fomentar el respeto por la diversidad cultural.

10. ¿Fomenta el reconocimiento de la imagen en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra?

Todos los entrevistados si fomentan el reconocimiento de la imagen en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra, especialmente cuando hay documentadas las imágenes en fotografías muy antiguas de la ciudad, ahí se puede utilizar esto, aunque se puede trabajar mejor el concepto de una leyenda con los estudiantes de bachillerato. Además, esto se puede dar una reseña histórica de cómo fueron sus tradiciones, costumbres, también la arquitectura de dicha ciudad y así también se le da más conocimiento al estudiante.

Roland Barthes argumentó la importancia de la fotografía como una forma de representación visual. Barthes argumentó que la fotografía puede ser una herramienta poderosa para contar historias y transmitir significados culturales. Por lo tanto, el reconocimiento de la imagen en los estudiantes puede ayudarles a comprender mejor las leyendas tradicionales.

Para W.J.T. Mitchell, teórico del arte y de la imagen estadounidense, el análisis de la imagen puede ayudar a desentrañar los significados y las interpretaciones de las obras de arte, y a entender las relaciones entre la cultura, la política y la sociedad.

Como docente y según mi experiencia considero que es importante fomentar el reconocimiento de la imagen en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales, ya que puede ayudar a captar su atención y motivación, proporcionar contexto visual, fomentar el pensamiento crítico y la interpretación, y fomentar la comprensión y apreciación de la diversidad cultural.

11. ¿Hace el uso de recursos (cuentos, videos, etc.) para la aplicación de las leyendas tradicionales de Ibarra?

Todos los entrevistados si hacen el uso de recursos (cuentos, videos, etc.) para la aplicación de las leyendas tradicionales de Ibarra, ya que, es mejor enseñar a través de elementos visuales para despertar el interés de los estudiantes de cualquier edad, aunque los cuentos, los estudiantes también no leen, toca leer en clase, porque si se les obliga a leer no lo hacen, igual en videos lo hacen solo porque manda el docente, entonces se utiliza muy poco, solo lo que es cuento se utiliza más. También con los estudiantes de colegio ya se hace uso de las Tics, la tecnología ayuda mucho a este tipo de actividades, pero en algunas escuelas no existen o es un poco complicado el hacer uso de las herramientas como proyectores para enseñar con videos o imágenes, como docente siempre se debe tener nuevas estrategias para que las clases no sean aburridas.

James Paul sostiene que los cuentos y otros recursos narrativos pueden ser utilizados para ayudar a los estudiantes a comprender cómo se construyen y transmiten los conocimientos y las ideas en una cultura particular.

Estos recursos pueden ayudar a hacer las leyendas más accesibles y atractivas para una audiencia moderna. Las leyendas tradicionales a menudo se transmiten oralmente y pueden ser difíciles de entender o relacionarse para aquellos que no están familiarizados con la cultura o el contexto en el que se originaron. Los cuentos y los videos pueden ayudar a aclarar el significado y la relevancia de las leyendas para una audiencia contemporánea, al

mismo tiempo que proporcionan un medio atractivo y entretenido para compartir la historia.

Como docente y según mi experiencia, creo que es muy importante utilizar diversos recursos, como cuentos, videos y otros, para enseñar a estudiantes debido a que estos recursos pueden ayudar a hacer la enseñanza más atractiva para los estudiantes y pueden ayudar a fomentar su interés y su participación en el aprendizaje. También, muchas de las veces se pueden apreciar en las aulas de clases que los estudiantes ponen más interés a este tipo de recursos los cuales pueden proporcionar contextos y estructuras que facilitan la comprensión y la retención del conocimiento. También creo que es importante seleccionar cuidadosamente los recursos que utilizo en el aula y asegurarse de que están alineados con los objetivos de enseñanza y con las necesidades y habilidades de los estudiantes.

CAPITULO IV: PROPUESTA

4.1 Título de la Propuesta

EL DIBUJO ARTISTICO COMO PROCESO DE APRENDIZAJE PARA LA ENSEÑANZA DE LAS LEYENDAS TRADICIONALES DE INBARRA.

4.2 Justificación e importancia

Se entiende la guía didáctica como recurso didáctico que integra en sí mismo otros recursos y componentes del proceso enseñanza-aprendizaje como los objetivos, los contenidos, estrategias metodológicas, los recursos de apoyo a las estrategias, las formas de organizar el proceso y las estrategias de evaluación (Pino, 2019).

El presente proyecto de investigación, como respuesta a la problemática propone la construcción de una guía didáctica, esta guía servirá como material educativo para docentes y estudiantes, se utilizará como inspiración para los estudiantes realicen sus obras autónomas de dibujo artístico, así como también se utilizará el análisis literario mediante el cual los estudiantes puedan leer y analizar las leyendas tradicionales de Ibarra. Cada una de estas actividades contribuyen al desarrollo de diferentes habilidades tales como: fomento de la creatividad y la imaginación. Tomando en cuenta que, haciendo uso del análisis literario en las leyendas, el estudiante aprenderá a identificar los diferentes elementos de una leyenda tradicional.

La guía constara con la descripción de cuatro tipos de dibujo artístico, en los cuales se podrá leer un concepto simplificado y básico de cada uno, así como también contarán con los materiales para poder realizar cada uno, al final se encontrará paso a paso el proceso para llevarlo a cabo. Las actividades planteadas después, se verán involucradas con una leyenda escogida para cada tipo de dibujo artístico y serán evaluadas según los puntos que encontramos debajo de cada una.

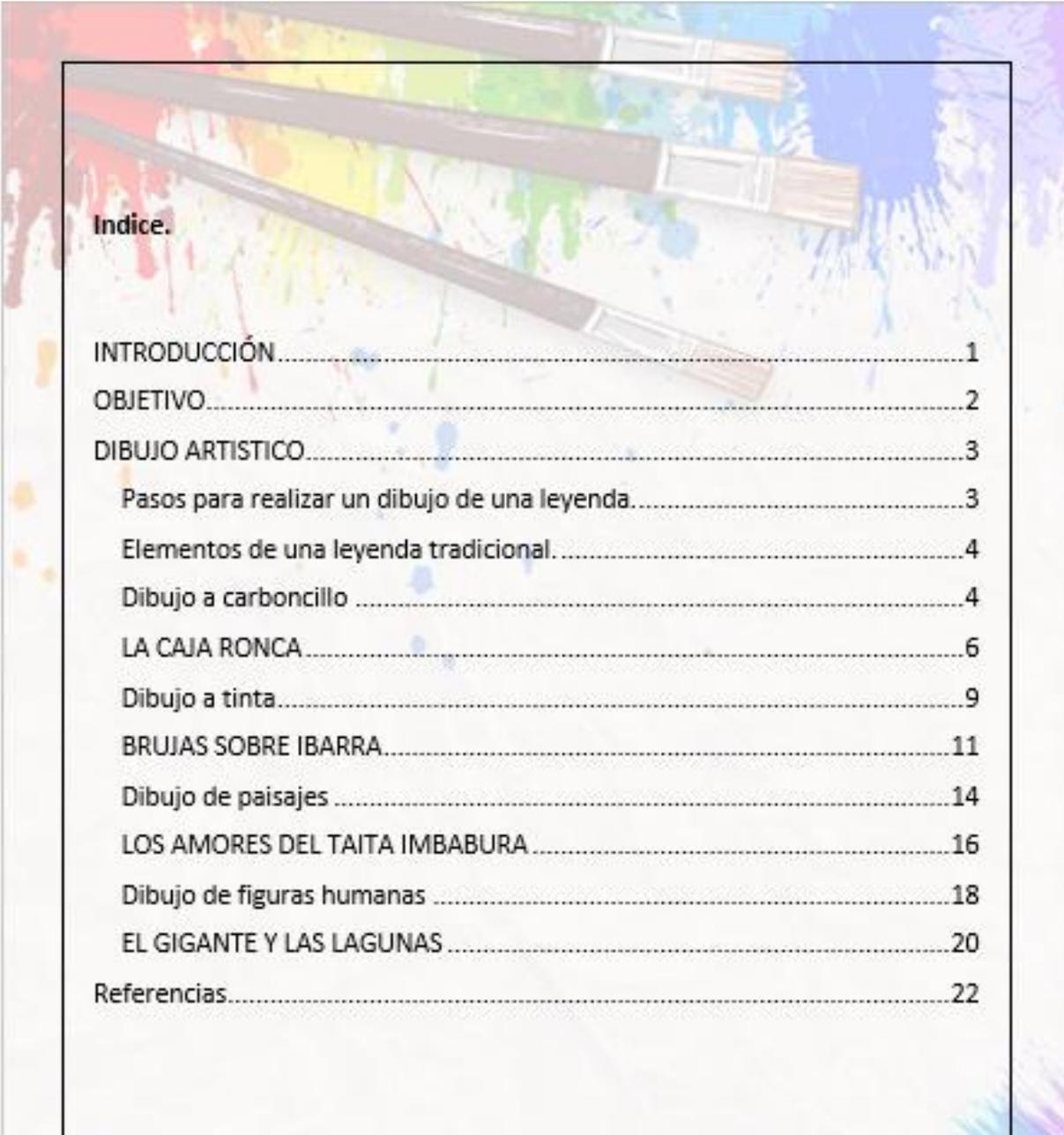
4.3 Objetivo

Mejorar el uso de las técnicas del dibujo artístico, mediante la comprensión básica de las técnicas y conceptos de este, usando las leyendas tradicionales de Ibarra como inspiración temática para la creación de obras autónomas.

4.4 Ubicación sectorial y física.

País: Ecuador	Nombre Legal: Unidad Educativa “Víctor Manuel Guzmán”
Provincia: Imbabura	Dirección: Av. El Retorno
Cantón: Ibarra	Beneficiarios: Estudiantes y docentes.
Parroquia: San Francisco	





Indice.

INTRODUCCIÓN.....	1
OBJETIVO.....	2
DIBUJO ARTISTICO.....	3
Pasos para realizar un dibujo de una leyenda.....	3
Elementos de una leyenda tradicional.....	4
Dibujo a carboncillo	4
LA CAJA RONCA.....	6
Dibujo a tinta.....	9
BRUJAS SOBRE IBARRA.....	11
Dibujo de paisajes	14
LOS AMORES DEL TAITA IMBABURA.....	16
Dibujo de figuras humanas	18
EL GIGANTE Y LAS LAGUNAS.....	20
Referencias.....	22

INTRODUCCIÓN

La presente guía didáctica fue creada con la finalidad de brindar una comprensión básica de las técnicas y conceptos de cuatro tipos de dibujo artístico; dibujo a carboncillo, dibujo a tinta, dibujo de paisajes y dibujo de figuras humanas, dirigidas hacia los estudiantes, además de proporcionar a los docentes una herramienta y recurso para impartir de manera efectiva las técnicas y conceptos. Se usaron las leyendas tradicionales de Ibarra como inspiración temática y desarrollo de la creatividad para trabajar las técnicas en cada tipo de dibujo artístico. Esto se lo realizara con el propósito de ayudar a los estudiantes a conectarse con sus raíces culturales y a comprender mejor la historia y la tradición de su comunidad.





OBJETIVO

Fomentar la practica del dibujo artistico mediante la comprensión básica de las técnicas y conceptos de este, usando las leyendas tradicionales de Ibarra, como inspiración temática de sus obras para fomentar la creatividad y autonomia.



DIBUJO ARTISTICO

El dibujo artístico es una forma de expresión artística en la que se crean imágenes mediante el uso de líneas, sombras y texturas en una variedad de medios como lápices, pinceles, carboncillos, entre otros. Es una herramienta para estudiar y representar la realidad, y puede ser utilizado para crear obras de arte como ilustraciones, bocetos, retratos y paisajes. El dibujo artístico es una de las técnicas más antiguas y fundamentales del arte y es esencial para cualquier artista que busque desarrollar sus habilidades y expresar su creatividad.

Pasos para realizar un dibujo de una leyenda.

1. **Preparación:** Antes de comenzar a dibujar, es importante conocer bien la historia o leyenda que se va a representar. Tomarse el tiempo para leer y comprender la trama, los personajes y los detalles importantes hará que el proceso de creación sea más fácil y efectivo.
2. **Planeación:** Una vez que se conoce bien la historia o leyenda, es importante planificar el proyecto. Esto puede incluir crear un esquema de la trama, decidir cuáles serán las escenas clave.
3. **Creación de bocetos:** Luego de la planificación, es hora de comenzar a crear bocetos o dibujos preliminares para representar las escenas clave.
4. **Refinamiento:** Una vez que se han creado los bocetos, es hora de refinarlos y mejorarlos. Esto puede incluir ajustar el diseño de los personajes, mejorar la composición de la escena y agregar detalles para hacer que la historia sea más clara y atractiva visualmente.

y combinar las viñetas o dibujos individuales en una sola presentación final.

Elementos de una leyenda tradicional.

Personajes: Protagonista, antagonistas, figuras simbólicas y generales.

Lugar: Ubicación geográfica en que se desarrolla la leyenda.

Tema: Un tema central que propone una mora, un dilema o una lección de vida.

Contexto histórico: A veces los elementos históricos se reflejan en la trama de la leyenda, como la época en la que ocurren los hechos o eventos que la rodean.

Frases o elementos poéticos que contribuyen a contar la leyenda.

Aventura: Un conjunto de situaciones y obstáculos que los protagonistas tienen que enfrentar en el relato.

Moral: La moraleja que concluye la leyenda y nos deja un mensaje.

Mito: Relacionado con la creación de algún fenómeno natural, como la llegada de una estación o el surgimiento de una ciudad.

Dibujo a carboncillo

El carboncillo es una técnica seca que se utiliza para todo tipo de dibujos. Admite cualquier tipo de superficie, desde papel liso, cartón, lienzo o papel de granulado grueso. El carboncillo permite conseguir una gama de tonalidades que oscilan desde el grisáceo al negro. (Jimenez. M. 2014). Es una técnica antigua pero todavía muy utilizada, especialmente en el dibujo de retratos y paisajes.

- Pinceles húmedos.
- Sacapuntas.
- Borrador.
- Lápiz.

Pasos para realizar un dibujo a carboncillo:

1. Selecciona el tipo de papel que deseas utilizar, el mejor es el papel especial para dibujo a carboncillo o papel Canson.
2. Escoge los lápices de grafito que vas a utilizar, los más comunes son los de dureza 6B (muy oscuro) a 9H (muy claro).
3. Realiza un boceto o esbozo con lápices de grafito más claros.
4. Puedes utilizar un pincel húmedo para mezclar los tonos y crear efectos de sombra.
5. Finalmente, utiliza un lápiz eraser para borrar cualquier marca indeseada.

Ejemplos de dibujo a carboncillo:



Actividad.

Crear un dibujo a carboncillo, el cual interprete o represente la siguiente leyenda tradicional de Ibarra: **La caja Ronca.**

Puede guiarse en los pasos para realizar un dibujo de una leyenda.

Los puntos a evaluar serán los siguientes:

Perspectiva	La perspectiva del dibujo es coherente y adecuada al objeto o escena representada, ya sea un punto de vista frontal o lateral.	2 Puntos
Líneas y trazos	La calidad y la consistencia de las líneas y trazos en el dibujo, verificando si se han utilizado adecuadamente para crear sombras, contrastes, texturas y detalles.	2 Puntos
Tono y sombra	Cómo se ha utilizado el tono y la sombra para representar el objeto o figura, verificando si se ha creado la profundidad y el volumen adecuados para lograr una imagen realista.	2 Puntos
Detalles	La precisión y los detalles en la representación de los detalles más pequeños, como las facciones de la cara, los pliegues de la ropa, etc.	2 Puntos
Composición	La composición general del dibujo, verificando si el sujeto o figura están bien ubicados en la página, si el equilibrio es adecuado y si hay una buena utilización del espacio en el dibujo.	2 Puntos

LA CAJA RONCA

“Había una vez, hace mucho tiempo en San Juan Calle, un chiquillo tan curioso llamado Carlos. Un día acudió a la casa de su mejor amigo, Juan José, para que

el barrio cuando hablaron de la Caja Ronca, que era como habían denominado a esa procesión del Averno. A él no le hacían gracia los fantasmas.

-No seas malito, le dijo Carlos, de ojos vivaces, mientras argumentaban que esas eran puras mentiras para asustar a los niños. Evitó decirle que él mismo sentía pánico de aventurarse por la noche y peor con la certeza de dormir en una cabaña vieja de su propiedad. Porfió tanto el jovenzuelo que el otro aceptó a regañadientes, con la condición de que después del regadío le brindara un hirviente jarro con agua de naranjo con dos arepas de maíz, de esas que se hacían en el horno de leña.

Más pudo la barriga que el miedo y así los dos chiquillos caminaron pocas cuadras hasta el barrio San Felipe, como se llamaba en aquella época, en medio de higueras prodigiosas y geranios perfumados.

Antes de oscurecer llegaron al descampado donde se apreciaba las plantaciones de hortalizas y en la mitad el árbol de higos, como si sus ramas fueran inmensos dedos retorcidos y su tronco pareciera una mano recia que saliera de las entrañas de la tierra. Los jóvenes comprobaron que los canales de agua estuvieran dispuestos. Después, prendieron una fogata y esperaron que el tiempo transcurriera, eso si evitando hablar de la temible Caja Ronca. Atraídos por la magia del fuego los amigos no tardaron en dormirse, mientras afuera un viento helado se escurrió muy cerca de los surcos, a esa hora pardos por los destellos de la Luna. Mas, un ruido imperceptible pareció entrar por ese portón del Quiche Callejón.

Los mozuelos se despertaron y el sonido se hizo cada vez más fuerte. Se levantaron. Antes de preguntarse si valía la pena acercarse al pórtico gastado ya estaban sus orejas tratando de localizar ese gran tambor que sonaba en medio de la noche. Entonces, a insistencia del indagador Carlos que no quería perderse ningún detalle, se acercaron a la hendidura y lo vieron todo: Las lenguas de fuego parecían acariciar a ese personaje y ya no había otra explicación: era algún

Este Señor de las Tinieblas iba recio y parecía que de sus ojos emanaban las órdenes para sus fieles, que caminaban lentamente como arrepintiéndose. De su mano derecha sobresalían unas uñas afiladas que se confundían con su capa escarlata. Era como si estos conjurados del Miedo anunciaran la llegada de días terribles.

Los curiosos estaban adheridos al portón como si fueran estatuas. Y entonces la puerta crujió. A su lado se encontraba un penitente con una caperuza que ocultaba sus ojos. Les extendió dos enormes velas aún humeantes y se esfumó como había llegado. Los encapuchados formaban dos hileras y sus trajes rozaban el suelo, aunque parecían que flotaban. Una luz mortecina golpeaba esas manos que a los ojos de los chiquillos se mostraron huesudas y deshechas, que parecían fundirse con las enormes veladoras verdes. La enorme procesión recorría acompañada de dos personajes siniestros que tocaban un flautín junto a un gran tambor. Más atrás, un carromato envuelto en llamas finalizaba este espectral séquito.

A Juan José le pareció que esa carroza contenía a la temible Caja Ronca, que no era otra cosa que algún baúl lleno de plata perdido en el tiempo y el espacio y que -desde otros laberintos- buscaba unas manos que lo liberaran de su antiguo dueño. Ni cuenta se dieron cuando se orinaron en los calzones, peor cuando se quedaron dormidos, ni aún en el momento en que sus pies temblorosos los llevaron hasta sus casas de paredes blancas. En San Juan Calle, las primeras beatas que salieron a misa de cuatro los encontraron echando espuma por la boca y aferrados a las velas fúnebres. Cuando fueron a favorecerles comprobaron que las veladoras se habían transformado en canillas de muerto.

Fue así como de boca en boca se propagaron estos sucesos y los chicos, entonces, fueron los invitados de las noches cuando se reunían a conversar de los prodigiosos sucesos de la Caja Ronca, para regocijo de las nuevas cofradías de curiosos, que aún se preguntaban en qué soñaban los fantasmas. A veces, sin

Dibujo a tinta

El dibujo a tinta es una técnica artística que consiste en utilizar tinta líquida para crear dibujos o ilustraciones en papel. Es una técnica muy antigua, utilizada en Asia desde hace siglos. Se pueden utilizar diferentes tipos de pinceles y técnicas para crear una variedad de efectos, desde líneas finas y precisas hasta sombras y texturas. El dibujo a tinta es una técnica versátil y empleada en muchas disciplinas artísticas.

Materiales para realizar el dibujo a tinta:

Hay varias opciones para dibujar con tinta:

- Papel arroz.
- Rotuladores.
- Plumas.
- Bolígrafos.
- Lápiz eraser.
- Cepillo.

En el caso de los rotuladores y estilográficos, vienen cargados de tinta y en algunos casos son recargables. En estos, hay una punta fina que van desde 0.1 mm hasta 10mm. Los más recomendables son los rotuladores con tinta permanente (Labois, 2017).

Pasos para realizar dibujo a tinta:

1. Selecciona el tipo de papel que deseas utilizar, el mejor es el papel especial para dibujo a tinta o papel de Arroz.
2. Escoge los tipos de tinta y pinceles que vas a utilizar.

5. Puedes utilizar un pincel húmedo para mezclar los tonos y crear efectos de sombra.
6. Utiliza un cepillo o papel de lija para suavizar las líneas y mezclar los tonos.
7. Finalmente, utiliza un lápiz eraser para borrar cualquier marca indeseada.

Actividad.

Crear un dibujo a tinta el cual interprete o represente la siguiente leyenda tradicional de Ibarra: **Brujas sobre Ibarra.**

Puede guiarse en los pasos para realizar un dibujo de una leyenda.

Los puntos a evaluar serán los siguientes:

Técnica	Cómo se aplicó la tinta, fue de forma uniforme o se utilizó una técnica específica para crear efectos de sombra y luz.	2 Puntos
Composición	La composición es equilibrada o hay algún elemento que destaque demasiado. Se maneja el espacio negativo o la ausencia de tinta.	2 Puntos
Perspectiva	El dibujo tiene una perspectiva precisa. Se han manejado las proporciones	2 Puntos
Detalles	Detalles finos y cuidadosos en el dibujo. Se han utilizado líneas finas y delicadas para crear textura y definición en los objetos y personajes.	2 Puntos
Tema	El dibujo transmite o representa bien la leyenda tradicional. Se ha manejado el tema a través de la	2 Puntos

Ejemplos del dibujo a tinta:



BRUJAS SOBRE IBARRA

“Desde arriba del Torreón, la ciudad, en las noches de luna, parecía una maqueta parda llena de tejados, que guardaban jardines atiborrados de buganvillas, nogales e higos. Más arriba, en cambio, se distinguían las palmeras chilenas: enjutas y lustrosas, pese a la intensidad nocturna y las exiguas farolas, alumbradas con mecheros que –de cuando en cuando- eran revisados por el farolero, envuelto en un gabán descolorido que no impedía apreciar su silueta recorriendo esa luz mortecina que golpeaba las paredes de cal.

Más arriba, aún, el parque de Ibarra era un minúsculo tablero de ajedrez sin alfiles, donde destacaba el añoso Ceibo, plantado tras el terremoto del siglo XIX y que –según decían- sus ramas habían caminado una cuadra entera. La noche caía plácida sobre las enredaderas y la luna parecía indolente a las sombras que pasaban, pero que no podían ser reflejadas en las piedras. ¿Quiénes miraban a

No es fácil decirlo: unas veces eran las brujas de Mira, otras las de Pimampiro y muchas ocasiones las de Urququí. Eran una suerte de correos de la época, acaso a inicios de siglo, que viajaban abiertas los brazos, por los cielos estrellados de Imbabura. Por eso no era casual que las noticias –que por lo general se tardaban en llegar cuatro días desde Quito- se conociera más aprisa en los corrillos de estas tres poblaciones unidas por un triángulo mágico: que ha iniciado la revolución de los montoneros alfaristas, que el Congreso ha sido disuelto, que llegaron las telas de los libaneses o que fulano ha muerto.

Todas noticias importantísimas que –de no ser por las voladoras- hubieran llegado desgastadas. Pero, a diferencia de lo que se cree de las brujas, que van en escoba, llevaban un traje negro y tienen la nariz puntiaguda, las del sector norteño ecuatoriano poseían trajes blanquísimos y tan almidonados que eran tiesos. Por eso cuando las voladoras pasaban los pliegues de sus vestidos sonaban mientras cortaban el viento. Algunos las tenían localizadas. Por eso cuando pasaban por encima de las casas, existían los atrevidos que se acostaban en cruz y con esta fórmula las brujas caían al suelo.

Otros, en cambio, preferían decirles que al otro día vayan por sal y de esta manera conocía su identidad. Pero las voladoras de Mira también tenían sus hechizos. Quienes se burlaban de las brujas terminaban convertidos en mulas o gallos. Y eso, al parecer, le sucedió a Rafael Miranda, un conocido galeno de Ibarra, de inicios de siglo. Cuentan los abuelos que el doctor Miranda desapareció un día sin dejar rastro. Sus amigos lo buscaron por todos lados infructuosamente. Sus familiares estaban desesperados. El tiempo pasó. Una tarde, un conocido del doctor Miranda recorría unas huertas por Mira y miró a un hombre desaliñado con un azadón. Creyó reconocerlo.

Al acercarse comprobó con estupor que se trataba del famoso doctor Miranda. Lo sacó del lugar y tras curaciones prodigiosas el galeno volvió a su estado

llegado a la casa contestó sin inmutarse: “Estuve en Mira amarrado a la pata de una cama, convertido en gallo y recién me escapo de las brujas”. Claro que estuvo en Mira y, acaso, le brindaron –como a muchos- el famoso tardón, que es una bebida que basta un solo trago para que el confiado visitante termine por los suelos, en un remolino de carcajadas” (Gomez, 2018).



Dibujo de paisajes

Paisaje es el nombre que el estudio de la historia del arte de al género pictórico que representa escenas de la naturaleza, tales como montañas, valles, arboles, ríos y bosques. Casi siempre incluye el cielo, y las condiciones atmosféricas pueden ser un elemento importante de la composición (granero, 2017). El artista puede utilizar diversos medios para crear el dibujo, como lápices, acuarelas, tintas, entre otros. El dibujo de paisajes puede ser una representación literal de un lugar específico o ser una interpretación subjetiva del artista.

Materiales para realizar dibujo de paisajes:

- Lápices de grafito desde 9H (más duro) hasta 9B (más suave).
- Lápices de color.
- Papel: es importante elegir un papel de buena calidad para conseguir un acabado profesional. El papel de dibujo o el papel para acuarela son ideales para dibujos de paisajes.
- Rotuladores o marcadores de acuarela.

Pasos para realizar dibujo de paisajes

1. Elige un lugar para dibujar, puede ser un parque, un jardín, una playa, una montaña, etc.
2. Observa el paisaje, fijate en los detalles, en las formas, en los colores, en la luz, etc. Toma nota de las cosas que te llamen la atención.
3. Esboza el dibujo utilizando lápices de grafito o lápices pastel para hacer un esbozo del dibujo. Trata de capturar las líneas principales del paisaje y las formas básicas.

5. Añade el color si quieres darle más vida al dibujo, puedes añadir color con lápices de color.
6. Ajusta el dibujo revisando el dibujo y ajusta las partes que no te gusten. Puedes utilizar gomas de borrar para eliminar las partes que no quieras.

Actividad.

Crear un dibujo a tinta el cual interprete o represente la siguiente leyenda tradicional de Ibarra: **Los amores del taita Imbabura.**

Puede guiarse en los pasos para realizar un dibujo de una leyenda.

Los puntos a evaluar serán los siguientes:

Técnica	La habilidad técnica del artista, incluyendo la precisión del trazo, el sombreado y el uso del color.	2 Puntos
Iluminación	La forma en que se representa la luz en el dibujo, incluyendo las sombras y los reflejos.	2 Puntos
Creatividad	La originalidad y creatividad en la elección y representación de los elementos del paisaje.	2 Puntos
Detalles	La cantidad y precisión de los detalles en el dibujo, incluyendo la representación de la textura de los objetos.	2 Puntos
Uso del espacio	Cómo se utiliza el espacio en el dibujo, incluyendo la profundidad y la sensación de distancia.	2 Puntos

Ejemplos de dibujo de paisajes:



LOS AMORES DEL TAITA IMBABURA

“Cuentan que en los tiempos antiguos las montañas eran dioses que andaban por las aguas cubiertas de los primeros olores del nacimiento del mundo. El monte Imbabura era un joven vigoroso. Se levantaba temprano y le agradaba mirar el paisaje en el crepúsculo. Un día, decidió conocer más lugares. Hizo amistad con otras montañas a quienes visitaba con frecuencia. Más, una tarde, conoció a una muchacha-montaña llamada Cotacachi. Desde que la contempló, le invadió una alegría como si un fuego habitara sus entrañas.

No fue el mismo. Entendió que la felicidad era caminar a su lado contemplando las estrellas. Y fue así como nació un encantamiento entre estos cerros, que tenían el ímpetu de los primeros tiempos.

Quiero que seas mi compañera, le dijo, mientras le rozaba el rostro con su mano

Después de un tiempo estos amantes se entregaron a sus fragores. Las nubes pasaban contemplando a estas cumbres exuberantes que dormían abrazadas, en medio de lagunas prodigiosas. Esta ternura intensa fue recompensada con el nacimiento de un hijo. Yanaurcu o Cerro negro, lo llamaron, en un tiempo en que los pajonales se movían con alborozo. Con el paso de las lunas, el monte Imbabura se volvió viejo. Le dolía la cabeza, pero no se quejaba. Por eso hasta ahora permanece cubierto con un penacho de nubes. Cuando se desvanecen los celajes, el Taita contempla nuevamente a su amada Cotacachi, que tiene todavía sus nieves como si aún un monte-muchacho le acariciara el rostro con su mano.

Los lugareños afirman que el Imbabura es el único volcán que tiene un corazón, debido a la singular figura que presenta en su ladera” (Gomez, 2018).



Dibujo de figuras humanas

Existen diferentes técnicas y estilos de dibujo de la figura humana, desde el dibujo clásico basado en la observación directa hasta el dibujo contemporáneo que se basa en la interpretación personal del artista. Los artistas pueden utilizar lápices, pinceles, carboncillos o cualquier otro medio para crear sus dibujos. Se basa en la comprensión de la anatomía y la fisiología del cuerpo humano. Los artistas estudian los huesos, los músculos, las articulaciones y los tejidos blandos para comprender cómo se relacionan entre sí y cómo afectan al movimiento y la postura del cuerpo.

Materiales para realizar dibujo de figuras humanas:

1. Lápices de grafito.
2. Pinceles.
3. Carboncillos.
4. Témperas.
5. Lápices de color.
6. Papel.
7. Borradores.

Pasos básicos para realizar dibujo de la figura humana:

1. Observación: Antes de empezar a dibujar, es importante observar cuidadosamente al modelo o la fotografía que se desea dibujar, prestando atención a las proporciones, las formas y las líneas del cuerpo.
2. Esqueleto: Es importante tener en cuenta la estructura básica del esqueleto humano, ya que esto ayudará a entender cómo se relacionan

3. Marcar los puntos clave: Es importante marcar los puntos clave en el papel antes de dibujar, como la línea de la cintura, la línea de los hombros, la línea de la cabeza y la línea de los pies, esto te ayudará a definir la proporción y la perspectiva.
4. Dibujar las líneas básicas: Una vez que se han marcado los puntos clave, se pueden dibujar las líneas básicas del cuerpo, como la línea de la columna vertebral, la línea de los brazos y las piernas.
5. Añadir detalles: Una vez que se tiene la estructura básica del cuerpo, se pueden añadir detalles como los músculos, la cara y el cabello.
6. Añadir sombras y luces: Es importante añadir sombras y luces para dar volumen y profundidad al dibujo.

Actividad.

Crear un dibujo a tinta el cual interprete o represente la siguiente leyenda tradicional de Ibarra: **El gigante y las lagunas.**

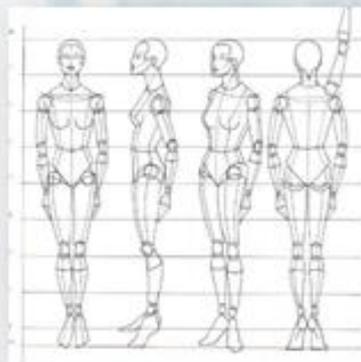
Puede guiarse en los pasos para realizar un dibujo de una leyenda.

Los puntos a evaluar serán los siguientes:

Técnica	Se han utilizado técnicas de dibujo adecuadas para lograr los efectos deseados. La técnica empleada es coherente con el estilo general del dibujo.	2 Puntos
Expresión	Se consigue transmitir una expresión adecuada al personaje. Se puede apreciar detalles faciales que sugieran emociones o sentimientos específicos.	2 Puntos
Creatividad	El dibujo tiene un enfoque original o muestra una perspectiva nueva o interesante sobre la figura humana	2 Puntos
Detalles anatómicos	Se han representado con precisión los detalles anatómicos, como los músculos, huesos,	2 Puntos

	articulaciones, etc. Se percibe algún tipo de deformidad o problema físico en el personaje.	
Proporciones	Si el tamaño de las diferentes partes del cuerpo están proporcionadas entre sí, el tamaño de la cabeza, las piernas, los brazos, etc., son coherentes con la figura humana real.	2 Puntos

Ejemplos de dibujo de la figura humana:



EL GIGANTE Y LAS LAGUNAS

Cuenta la historia que hace miles de años en Imbabura vivía un gigante que le gustaba pasear en busca de aventuras, se divertía por los senderos y visitaba cada monte y espeso bosque. Un día cansado de sus caminatas el gigante decidió tomar un plácido baño. Fue entonces que se acercó al Lago San Pablo que a simple vista parecía tener bastante agua, pero al adentrarse en sus aguas, se sorprendió porque las aguas le llegaron hasta las rodillas. El gigante defraudado se dirigió hasta las Lagunas de Mojanda y el agua le sirvió para refrescarse sus pies y solo le llegó hasta más arriba de sus pantorrillas; continuó su recorrido y llegó hasta Yahuarcocha, pero el charco de agua lo utilizó para lavarse las manos.

Sin darse por vencido el gigante continuó con la búsqueda y se dirigió a la Laguna de Cuicocha, sorprendido por su belleza empezó a bajar por sus laderas y sintió el agua muy fría, con miedo de tener otra desilusión continuó entrando a la laguna poco a poco, finalmente tocó fondo y el agua le llegó hasta su cintura. El gigante pudo bañarse mejor, pero insistió en encontrar una laguna donde el agua le cubra hasta su cuello; es así como continuó subiendo por el Taita Imbabura y divisó una pequeña laguna en su cumbre, el gigante al ver el tamaño de la laguna dio una gran carcajada, pero arrogante se dirigió hasta allí para intentar por última vez. El momento que el gigante se adentró en las negras aguas de la laguna el Cunrru no encontraba fondo y su desesperación fue tal que para no ahogarse, levantó su brazo y con uno de sus dedos trató de sostenerse de alguna roca, provocando un hueco, que existe hasta hoy y se le conoce como la ventana del Imbabura.

Del gigante nunca se supo – unos dicen que se ahogó – y bajó a las profundidades de la laguna, porque según los lugareños ésta no tiene fondo y se conecta con el mar; otros dicen que se salvó y abandonó nuestras tierras por la lección que recibió.



Referencias

El color. (2018, Marzo 15). Un bosque en casa. *Materiales para dibujo urbano.* <https://rafaelobrero.wordpress.com/2018/03/15/materiales-para-dibujo-urbano-3-el-color/>

Gómez, I. (2018, abril 9). *Leyendas de Ibarra.* Ibarra es Turismo. <https://ibarraesturismo.wordpress.com/2018/04/09/leyendas-de-ibarra/>

Granero (2017, septiembre 12). *4 pasos para dibujar un paisaje que debes conocer.* Clases de dibujo y pintura en Madrid. Academia/Escuela. <https://degranero.es/dibujar-un-paisaje/>

Jimenez Marta. (2014, Marzo 12). *¿Cómo utilizar la técnica a carboncillo?* Dibujo. <https://dibujomadrid.wordpress.com/2014/03/12/carboncillo-2/>

Labios. (2017, Septiembre 21). *Dibujar con tinta: tipos de instrumentos y tinta.* Labios. <https://labois.com/pintura/dibujar-con-tinta-tipos-instrumentos/>

La Caja Ronca. (2021, Septiembre 10). Quitoen360. <https://quitoen360.com/la-caja-ronca/>

Leyendas. (2013, June 27). Imbabura. <https://imbaburita.wordpress.com/leyendas/>

V., L. [Levb_107]. (2020, Enero 10). *Imbabura pintura digital bocetos.* https://twitter.com/levb_107/status/1215662142130618368?lang=bn

CONCLUSIONES

El dibujo puede ser altamente beneficioso para el aprendizaje y el desarrollo del estudiante. El dibujo puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de observación, pensamiento crítico y comunicación visual. También puede mejorar la memoria y la capacidad de comprensión. Además, el dibujo puede ser una herramienta valiosa para el aprendizaje en disciplinas como la ciencia, la historia y las artes. Puede ayudar a los estudiantes a visualizar y comprender conceptos abstractos, y también puede ser utilizado como una herramienta de expresión personal.

El desarrollo de una metodología en un proyecto de dibujo artístico es fundamental, ya que proporciona una estructura y un enfoque sistemático para realizar el trabajo de manera efectiva y eficiente. Algunas razones importantes sobre la importancia del desarrollo de la metodología pueden ser: Organización y planificación, consistencia y coherencia.

Una guía didáctica de dibujo artístico es una herramienta valiosa tanto para los profesores como para los estudiantes, ya que proporciona una estructura, contenido y orientación para el aprendizaje y la enseñanza del dibujo artístico. Algunas de las razones más importantes pueden ser: la organización del contenido, orientación y enfoque, secuencia de actividades, variedad de recursos y evaluación y retroalimentación.

RECOMENDACIONES

Una de las principales recomendaciones hacia los docentes que enseñan dibujo artístico es Integrar el dibujo en múltiples disciplinas: Los docentes pueden incorporar el dibujo como una herramienta complementaria en diferentes asignaturas, como ciencias, historia y artes. Por ejemplo, los estudiantes pueden ser alentados a realizar diagramas o ilustraciones para representar conceptos científicos o eventos históricos. Esto ayudará a los estudiantes a visualizar y comprender mejor los temas abstractos, promoviendo así un aprendizaje más profundo y significativo. También, fomentar la observación y el pensamiento crítico diseñando actividades que promuevan la observación detallada y el pensamiento crítico a través del dibujo. Por ejemplo, se pueden proporcionar imágenes u objetos para que los estudiantes los dibujen, animándolos a prestar atención a los detalles y analizar lo que están observando. Esto ayudará a desarrollar habilidades de observación agudas y a mejorar la capacidad de análisis y discernimiento de los estudiantes.

Establecer una metodología e instrumentos que sean claros ya que es importante definir una metodología específica para el proyecto de dibujo artístico. Esto implica identificar los pasos necesarios para completar el proyecto, así como los recursos requeridos y el tiempo estimado para cada etapa. La metodología debe ser clara, concisa y comprensible para todos los involucrados.

La guía debe estar con una buena organización del contenido ya que el docente debe asegurarse de que la guía didáctica esté bien estructurada y organizada de manera lógica. Debe presentar los conceptos y técnicas de dibujo de manera progresiva, desde lo básico hasta lo más avanzado. Esto facilitará la comprensión y el aprendizaje gradual de los estudiantes y finalmente debe la guía debe proporcionar una orientación clara sobre los objetivos de aprendizaje y el enfoque general del curso. Esto ayudará tanto a los estudiantes a comprender qué se espera lograr y cómo se abordarán los diferentes temas.

Referencias

Arki. (2014, junio 8). *Técnica de dibujo a lápiz*. Arkiplus.
<https://www.arkiplus.com/tecnica-de-dibujo-a-lapiz/>

Biblioteca. *Investigación Aplicada: Definición y propósito de la Investigación Aplicada*. (2021). <https://bibliotecas.duoc.cl/investigacion-aplicada/definicion-proposito-investigacion-aplicada>

Collaguazo, G., & Nicole, M. (2022). *Prácticas y conocimientos ancestrales de artesanos de escultura en madera de la parroquia de San Antonio, como fuente de aprendizaje*.

Diccionario de Mitos y Leyendas (15-06-2014) *Creencias Populares y Santos Religiosos: Clasificación de las 134 Leyendas*. Disponible en URL:
http://www.cuco.com.ar/clasificacion_leyendas.htm [Consulta 16 de diciembre de 2014].

Hernández, E. R. (s/f). *UAPA. Elementos Básicos Gráficos del Dibujo*. Recuperado el 8 de enero de 2023, de
http://132.248.48.64/repositorio/moodle/pluginfile.php/1546/mod_resource/content/6/index.html

J.E.F.S. (2022, abril 28). *Proceso artístico: ¿en qué consiste?* J.E.F.S Escritor; J.E.F.S.
<https://blog.jefsescritor.com/proceso-artistico/>

Labois. (2017, septiembre 21). *Dibujar con tinta: tipos de instrumentos y tinta*. Labois.
<https://labois.com/pintura/dibujar-con-tinta-tipos-instrumentos/>

Lanubeartistica.es. (s/f). 2.3. *El paisaje*. Recuperado el 17 de enero de 2023, de
https://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_1/Unidad2/DA1_U2_T3_Contenidosv01/23_el_paisaje.html

Lida, A., & Jaramillo, H. (2018). *UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA SEDE GUAYAQUIL CARRERA COMUNICACIÓN SOCIAL TUTOR MSc. ALFREDO AYORA TÍTULO EL GRAFFITI COMO FORMA DE EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN EN LOS MUROS DE GUAYAQUIL*. Edu.ec.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17450/1/UPS-GT002682.pdf>

Machiste, Y. (2022, mayo 10). *Dibujo artístico: Qué es, Características, Tipos y Ejemplos*. Dibujo.net. <https://dibujo.net/dibujo-artistico/>

Morote Pascuala (1990). *Cultura Tradicional de Jumilla. Los Cuentos Populares*. Murcia. Edición Real Academia Alfonso X el Sabio.

Muguira, A. (2018, octubre 23). *¿Qué es la investigación descriptiva?* QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-descriptiva/>

Negrete, E. T., & Completo, V. mi P. (s/f). *Bienvenidos al blog de Eudoro Terrones Negrete*. Blogspot.com. Recuperado el 4 de enero de 2023, de <https://eudoroterrones.blogspot.com/2016/05/nivel-descriptivo-de-la-investigacion.html>

Novela gráfica: *características, elementos, ejemplos*. (2019, diciembre 22). Lifeder. <https://www.lifeder.com/novela-grafica/>

Pino, T. (2019). *Metodologías nuevas en la enseñanza y aprendizaje escolar*. Catamayo. SIU

Dibujo artístico (2019, diciembre 19). IPP. <https://www.ipp.edu.pe/blog/que-es-el-dibujo-artistico-tipos-y-clasificacion/>

Ramos Flores Herlinda del Socorro, Raygoza Cuevas Karla Georgina, Robles Cortéz Karla Beatríz (2010). *Literatura I*. España. Editorial CENGAGE LEARNING.

Rodríguez, R. A. H., & Jiménez, A. J. A. (2021, junio 1). *Introducción*. Portal Académico del CCH. <https://portalacademico.cch.unam.mx/tegl/figura-humana/introduccion>

Técnica del Carboncillo. (2012, noviembre 7). Arte Estudio Simón Picó. <https://estudiosimonpico.wordpress.com/2012/11/07/tecnica-del-carboncillo/>

YuBrain C. M. (B. (2021, septiembre 10). *Qué es la textura y por qué es tan importante en el arte*. <https://www.yubrain.com/humanidades/artes-visuales/definicion-de-textura-en-arte/>

Anexos

Tabla 1

Operacionalización de la variable 1

Variable	Dimensión	Indicadores	Items	Niveles y rangos
Dibujo artístico	Elementos	Regulares.	1	Siempre
		Irregulares.	2	
	Composición	Medida	3	A veces
		Color	4	Nunca
	Aprendizaje	Textura	5	
			Autonomía	6

Tabla 2

Operacionalización de la variable 2

Variable	Dimensión	Indicadores	Items	Niveles y rangos
Leyendas tradicionales de Ibarra.	Conocimiento	Saberes ancestrales.	7	
		Historia.	8	
	Reconocimiento	Lugar.	9	
		Imagen.	10	
	Aplicación	Recursos.	11	

Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
<p>Problema general:</p> <p>¿Cómo enseñar el dibujo artístico a los estudiantes de segundo año de bachillerato general unificado de la unidad educativa “Victor Manuel Guzmán”?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>¿De qué manera se determinará aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra en estudiantes de segundo año de bachillerato de la UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”?</p> <p>¿De qué manera se diseñará la metodología para el dibujo artístico como proceso de aprendizaje para la</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>Implementar un modelo pedagógico para la enseñanza del dibujo artístico como un recurso de aprendizaje para el conocimiento de las leyendas tradicionales de Ibarra en segundo de BGU de la UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>Determinar los procesos de aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra en estudiantes de segundo año de bachillerato de la UNIDAD</p>	<p>No aplica</p>	<p>Dibujo artístico.</p> <p>Leyendas tradicionales de Ibarra.</p>	<p>Diseño: No experimental</p> <p>Nivel: Descriptivo</p> <p>Método: Aplicativo</p> <p>Enfoque: Cualitativo</p> <p>Población: 5 profesores</p> <p>Técnica: Entrevista</p> <p>Instrumento: Guía de entrevista</p>

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
<p>enseñanza de las leyendas tradicionales de Ibarra segundo año de bachillerato UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”</p> <p>¿De qué manera se implementará los procesos de aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra en estudiantes de segundo año de bachillerato de la UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”?</p>	<p>EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”</p> <p>Diseñar la metodología para el dibujo artístico como proceso de aprendizaje para la enseñanza de las leyendas tradicionales de Ibarra segundo año de bachillerato UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”</p> <p>Implementar los procesos de aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra en estudiantes de segundo año de bachillerato de la UNIDAD EDUCATIVA “VÍCTOR MANUEL GUZMÁN”.</p>			



Estimado(a) docente: Su opinión es de suma importancia. Esta entrevista es de carácter anónimo y su aplicación será de gran utilidad para la investigación que estoy realizando. A continuación, se presentan una serie de preguntas, para que valore con su objetividad respondiendo lo que usted considera.

1. Usted como docente del área de E.C.A ¿utiliza los elementos regulares (punto, línea, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico?

2. ¿Utiliza los elementos irregulares (distanciamiento, superposición, etc.) para la enseñanza del dibujo artístico?

3. ¿Fomenta el correcto uso de la medida (tamaño de las formas) en la composición del dibujo artístico?

4. ¿Fomenta el correcto uso del color en la composición del dibujo artístico?

5. ¿Fomenta el correcto uso de la textura en la composición del dibujo artístico?

6. ¿Promueve una mayor autonomía en el aprendizaje del dibujo artístico?

7. ¿Genera conocimientos sobre los saberes ancestrales de las leyendas tradicionales de Ibarra?

8. ¿Profundiza en la historia para mejorar el conocimiento de las leyendas tradicionales de Ibarra?

9. ¿Fomenta el reconocimiento del lugar en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra?

10. ¿Fomenta el reconocimiento de la imagen en los estudiantes para el aprendizaje de las leyendas tradicionales de Ibarra?

11. Usted como docente del área de E.C.A ¿hace el uso de recursos (cuentos, videos, etc.) para la aplicación de las leyendas tradicionales de Ibarra?
