

# Producción de dibujos, pinturas e ilustraciones en tiempos breves: experiencias con estudiantes de segundo ciclo básico y enseñanza media desde la paradoja de la elección

Production of Drawings, Paintings and Illustrations in Short Timeframes: Experiences with Second Cycle Basic and Secondary Students from the Paradox of Choice

**Juan Francisco Rodríguez Salinas**

Investigador independiente  
soloonlain@gmail.com

**Ivonne Valdés Bascuñán**

Universidad Central de Chile  
ivonnevaldesbascunan@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0001-8246-8464>

Recibido: 06/04/2024  
Revisado: 04/08/2024  
Aceptado: 21/11/2024  
Publicado: 01/01/2025

Sugerencias para citar este artículo:

Rodríguez Salinas, Juan Francisco y Valdés Bascuñán, Ivonne (2025). «Producción de dibujos, pinturas e ilustraciones en tiempos breves: experiencias con estudiantes de segundo ciclo básico y enseñanza media desde la paradoja de la elección», *Tercio Creciente*, 27, (pp. 169-182), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.27.8822>

## Resumen

Cuando las y los niños, niñas o jóvenes, que pueden considerarse potenciales artistas gráficos, se dedican a ejecutar arte figurativo (dibujar, pintar, ilustrar), lo hacen primeramente de forma autodidacta. Luego, cuando les interesa y pretenden mejorar, ponen atención a los factores técnicos que pueden o no ser impartidos en la educación formal. El problema ocurre cuando en el periodo de formación, los intereses propios de cualquier potencial artista gráfico, no se satisfacen con lo que está al alcance, ya sea por no tener las pericias previas para unirlos al acervo técnico propio en el momento en el que

llegan; o no se imparten las necesarias en el momento que deberían, para que las y los potenciales artistas obtengan mejoras observables en sus desempeños artísticos.

Se realiza un estudio cualitativo en el que se indaga respecto a la efectividad de una propuesta que se caracteriza por el uso de material acotado y la paradoja de la elección.

La conclusión ha sido que los y las potenciales artistas gráficos entre 10 y 17 años percibieron que mejoraron su nivel al conocer lo que podrían lograr con materiales de librería acotados por el docente, en periodos de 4 horas o menos.

**Palabras clave:** habilidades, artes gráficas, proceso de aprendizaje, eficiencia de la educación, artista.

### Abstract

When children or young people, who can be considered potential graphic artists, dedicate themselves to performing figurative art (drawing, painting, illustrating), they do so first of all in a self-taught way. Then, when they are interested and intend to improve, they pay attention to the technical factors that may or may not be taught in formal education. The problem occurs when, during the training period, the interests of any potential graphic artist are not satisfied with what is within reach, either because they do not have the prior skills to unite them with their own technical expertise at the time they arrive. ; or the necessary ones are not taught at the time they should, so that potential artists obtain observable improvements in their artistic performances.

A qualitative study is carried out in which the effectiveness of a proposal that is characterized by the use of limited material and the paradox of choice is investigated.

The conclusion has been that potential graphic artists between 10 and 17 years old perceived that they improved their level by knowing what they could achieve with library materials defined by the teacher, in periods of 4 hours or less.

**Keywords:** skills, graphic arts, learning process, efficiency of education, artist.

## 1. Introducción

El tema del siguiente estudio es la problemática existente entre lo que se logra versus lo esperado, en el momento de ejecutar obras gráficas figurativas. Se considera desde una etapa del desarrollo artístico, entre los 10 a los 17 años. Hay quienes padecen de ansiedad e incluso desesperación por no saber cómo avanzar para lograr mejores resultados. Dentro de los pasos o etapas del desarrollo de habilidades referidas a la ilustración, no se ha encontrado una clara pauta de niveles o rangos a evaluar, accesibles y validables con solo dar pruebas, ni tampoco señales claras respecto a qué hacer para obtener nuevos niveles de logro que involucren por tanto mejoras en el desarrollo artístico gráfico. El resultado

de estas percepciones anímicas en aquellos que no encuentran salida, es el abandono de las actividades artísticas (Mustaca, 2018). Estas percepciones de fracaso, de existir, son las que se pretenden paliar con la propuesta de este estudio.

No se han encontrado estudios en lenguaje castellano e inglés que indiquen lo que aquí se pretende demostrar. Los estudios más cercanos y que podrían ser precedentes, son los referidos a la escritura en niños y estudios que pretenden ser manuales para ser consultados con temáticas de cómic (Pérez, 2013). Otros resultados recurrentes son los referidos a los estados del arte en Chile y los de arte gráfico en Chile (Contreras, 2022). Lo relacionado a técnica pura o cómo enseñarla, se consultó a nivel internacional. Lo relacionado a educación e instrucción se volcó al mismo país de este estudio. En el estudio mismo de las técnicas de bellas artes no se ha encontrado adaptado para gente fuera del medio, salvo manuales y tutoriales de técnicas específicas para interesados que los busquen. Cabe señalar, que dichos tutoriales y manuales van dirigidos a aquellos que ya tienen una habilidad sobresaliente y no a todo público que espontáneamente pretende ejecutar obras artísticas relativas a la ilustración.

Como motivación de los investigadores del presente estudio, se encuentra la necesidad de guiar eficientemente la capacidad técnica de los y las potenciales artistas del área gráfica afin a la ilustración. Que en adelante llamaremos potenciales ilustradores.

La búsqueda de referencias se realizó desde el año 2015. Sin embargo, como la temática de técnica pura simplificada o abordaje pedagógico de la técnica plástica pictórica, no figuró ni en español ni en inglés, se tomaron estudios afines de años anteriores.

Se incluye, al tratar el factor de eficiencia de la educación, la ley de los rendimientos decrecientes (Quintanilla, 2001), llamada así en el ámbito del entrenamiento, que a su vez es tomada de la economía como ley de rendimientos decrecientes. En cuanto a lo que la investigación compete, si alguien practica los modos eficientes, obtiene resultados las dos primeras semanas, mejorando considerablemente. Entonces, la proyección a cuatro semanas debería ser igual, pero no. Las dos primeras semanas se absorbieron y se adhirieron a la carencia que fue satisfecha, pero esto ha generado nuevas falencias, o las falencias disminuyeron, por lo que para mejorar habrá que refinarse mucho más, trabajar más para obtener cada vez menos. Esto debe ser conocido y divulgado para así, en caso de retirarse, se sepa que fue por la decisión de no pretender invertir más esfuerzo en mejorar y no vivir en frustración con la incertidumbre de poder haber hecho más; Morac (2015) nos señala que “La humanidad necesita de todas sus armas para luchar contra la depresión y pesimismo, causas de importantes bajas laborales, problemas de salud mental y decesos. Una de las más poderosas es, desde tiempos inmemoriales, la voz de los artistas” (p.15).

El método propuesto se sustenta también en la llamada *paradoja de la elección*, que sostiene que es más fácil elegir y estar satisfecho cuando se tiene que optar por menos opciones en lugar de demasiadas, atentando paradójicamente al concepto de libertad; se genera más bienestar personal y menos ansiedad que frente a una multiplicidad de opciones (Schwartz, 2004)

Con estas consideraciones el método se ha denominado Acotando Posibilidades (APP en adelante)

## 2. Metodología

La siguiente investigación se basa en el paradigma cualitativo interpretativo, respaldado por un diseño micro etnográfico (Restrepo, 2018). Esto porque pretende comprender las percepciones de los sujetos de estudio respecto a cómo el trabajo con materiales acotados les permite incrementar su motivación y habilidades, mediante un taller que comprenderá 4 sesiones donde se dosifican las preguntas de la entrevista, mostrando a los y las integrantes entre los 10 y 17 años, los fundamentos del método APP. Tiene una concepción de la realidad construida, divergente, con excepciones caso a caso.

Sujetos de estudio: ocho estudiantes divididos en dos grupos mixtos, uno de 10 a 13 y otro de 14 a 17.

Se utilizó un diseño micro etnográfico con entrevistas semiestructuradas e intervenciones con observaciones según estadios de antes y después de las mismas.

A continuación, se exponen los pasos seguidos en el estudio:

0-En esta sesión se les invitó a participar para lograr los asentimientos o consentimientos legales de ser necesarios, para participar según los aspectos éticos exigidos en la investigación. Las y los estudiantes invitados pertenecían a cursos desde 5° básico a 4° medio, esto es, entre 10 y 17 años. En esta primera sesión se les entrevistó y encomendó dos requerimientos para la siguiente sesión: primero un cuestionario que debe ser respondido y traer un dibujo del que se sientan orgullosos. Se comienza con los conceptos de formato y estructura a lápiz grafito.

Gabinete: los y las estudiantes fueron organizados en los dos grupos antes mencionados: 10 a 13 años y otro de 14 a 17.

Terreno: aula habilitada y facilitada por el establecimiento. En una segunda sesión se les entrevistó sobre los referentes (obras que valoran). Esta sesión se realizó en los grupos divididos anteriormente. Se establecieron los nombres de las técnicas utilizadas, recursos y procesos necesarios. Se procedió a pintar según modelos dados en caso que no se decidan por iniciativa propia.

Gabinete: generación de matrices abiertas de entrevistas y obras de hombres y mujeres de cada grupo.

Terreno: en una tercera sesión se les enseñaron técnicas, aunque se les invitó e incitó en todas las sesiones a ver dibujos hechos a mano en cada visita, siempre indicando las técnicas cuando preguntaron. Se les encomendó que para la siguiente sesión trajeran sus experimentos con las técnicas implementadas.

Terreno: última sesión, en la que se comparó lo que hicieron en la sesión 1 con respecto a la última. Se les entregó una taxonomía (escala de evaluación) en la que ellas y ellos mismos se evaluaron respecto a su capacidad técnica. La evaluación es apreciativa, solo comparando su experiencia antes, durante y su proyección futura con los conocimientos implementados en el taller.

Gabinete: matrices axiales, luego selectiva y descripción densa

### 3. Resultados

La aplicación del método APP antes descrito, así como la recogida de información, se realizó durante cuatro días martes del mes de noviembre del año 2023. Se eligieron entre tres a cuatro preguntas del instrumento para que fueran respondidas por los y las participantes en cada sesión. La recogida de datos comprendió la entrega de directrices y comparaciones de los sujetos antes de la realización del estudio y después del mismo. Se formuló la recogida de datos en entrevistas dosificadas durante las sesiones de taller, tal como se planteó.

Cabe destacar que para lo anterior, el establecimiento tramitó el permiso de la ejecución de la investigación durante todo el mes de octubre del mismo año.

Se establecieron, en consecuencia, dos escenarios y dos fuentes por cada escenario. Uno de los grupos constituido por dos mujeres y dos hombres de 10 a 13 años de edad y el segundo grupo conformado por estudiantes entre 14 a 17 años, dos hombres y tres mujeres.

En un inicio el instrumento solo se adecuaba a entrevistas con seguimientos luego de entregadas las directrices iniciales, con formato de coach, como consejos iniciales y recogida de conclusiones. Sin embargo, se estableció la necesidad de hacerlo con formato taller al haber factores que no eran compatibles porque solo se les veía una sola vez a la semana, por lo que se facilitó la inclusión de un repositorio de obras que todos podían ver y tocar, mientras ellos trabajaban en sus obras siguiendo directrices para hacer sus propias obras. Estas obras fueron también analizadas, para cada escenario y fuente de información (hombres y mujeres), constituyéndose así en otra fuente de información.

El instrumento de recogida de información se implementó en su totalidad, de manera justa con el tiempo. Este fue pertinente y el proceso fue ameno y divertido para las partes (investigador y sujetos de estudio). La forma de recolección, que fue una entrevista, pero con formato de cuestionario de pregunta abierta y completación posterior en caso de ser respuestas incompletas, cumplió con el concepto microetnográfico al estar el investigador involucrado con los sujetos de estudio, en interacción de taller por cuatro días y durante una hora y media cada sesión. Este formato fue pertinente debido a que la recolección priorizaba el proceso de implementación de técnicas de ilustración. Para promover la motivación de las y los participantes incluyendo la técnica y las directrices para lograr obras de su gusto, se les indicaba en cada sesión que este estudio serviría para ayudar a los niños del futuro y que ellos eran pilares importantes del mismo. Además, al final de la última sesión, a quienes participaron se les regaló el material con el que trabajaron y se les permitió conservar las obras guía del repositorio que el investigador confeccionó con diferentes motivos, técnicas y materiales.

Dentro de las debilidades, se encuentra la dificultad de contar con muestras suficientes como para desarrollar un estudio de corte cuantitativo, lo que habría sido deseable. Otra falencia fue la demora en la tramitación del permiso por parte del

establecimiento educacional y el no haber previsto la deserción o intermitencia de participación de los sujetos de estudio. En un principio acudieron 12 estudiantes y fueron 9 de ellos quienes participaron durante todo el proceso.

No hubo participación de sujetos colaboradores en la recogida de datos. Esto porque eran docentes de educación básica habilitados que cubrían las horas de educación artística y eran reemplazantes, por lo que los y las estudiantes sujetos de estudio que participaron no les eran conocidos más que de nombre y curso. No hubo datos ni información sobre el quehacer artístico gráfico o visual como antecedentes.

Sin perder el eje de las tres categorías principales que mueven la presente investigación: Eficiencia de la educación; Paradoja de la elección y Artista y obras figurativas (ilustración) en cada una se anidaron subcategorías. Cabe destacar que las matrices abiertas iniciales fueron auditadas por pares investigadores, cautelando así la objetividad de los análisis y, de ellas, surgieron las matrices axiales para finalmente, construir la matriz selectiva. Las textualidades que se muestran en todas ellas, son fidedignas con lo expresado por las y los estudiantes, cautelándose en esta forma la veracidad de la información. La consistencia y transferencia de los datos se muestran en las matrices axiales (en las que se evidencia la coherencia de información entre diferentes fuentes y momentos) y la selectiva final (En la que se evidencia la transferencia de algunas categorías de análisis entre ambos escenarios y con estudios previos). En cuanto al análisis de las obras, es relevante destacar que estos fueron cuidadosamente auditados por pares investigadores.

El análisis e interpretación final de los datos, se organizó, como se ha explicado, en una matriz selectiva

La Matriz selectiva, de la que se presenta un extracto de la misma a continuación, fue construida sobre las matrices axiales de cada escenario, en las que se triangularon las matrices abiertas construidas para hombres y mujeres de cada grupo. Lo mismo para el análisis de obras.

Cabe destacar que la nomenclatura empleada es la siguiente:

- SmA sujeto masculino grupo A (10 a 13 años)
- SfA sujeto femenino grupo A (10 a 13 años)
- SmB sujeto masculino grupo B (14 a 17 años)
- SfB sujeto femenino grupo B (14 a 17 años)
- Tabla 1: Muestra de parte de la matriz selectiva

Categorías	Subcategorías seleccionadas	Ejemplos textualidades escenarios A y B	Triangulación con teoría	Ejemplo Obras y observación escenarios A y B
Eficiencia de la educación	Recursos técnicos	<p>smA1 mis dificultades con que quede recto... (se refiere a simetría) el dibujo en tal y dibujar katanas o espadas.</p> <p>sfB3 me complican los detalles y un poco la anatomía humana y los paisajes</p>	<p>(...) algunas debilidades que limitan su aplicación pertinente en el aula. Entre estas destacan: la falta de actualización de los contenidos programáticos de las unidades curriculares, la poca capacitación de los docentes universitarios de esta área, lo cual se une a la motivación por la adopción de nuevas estrategias didácticas, así como la incorporación de la investigación como fundamento de los diseños curriculares en la acción didáctica. (Cáceres, 2016)</p>	<p>Sm2A/Ganso en el prado</p> <p>Habilidades adquiridas por educación informal y o de forma autodidacta</p> <p>la obra presenta una técnica difuminada con pasteles secos,</p>
	Desarrollo de competencias recibidas	<p>smB2 (se refiere luego del taller) sí, aprendí algo, aprendí técnicas de color y estructuras. Aprendí algo</p> <p>sfB3 lo que yo aprendí en este taller fue a atreverme a usar materiales combinados, cosa que nunca he hecho y a retomar algunas técnicas como el acrílico y a probar hacer texturas</p>	<p>Concepto de competencia: "la capacidad de movilizar varios recursos cognitivos, habilidades y actitudes para hacer frente a un tipo de situaciones" (Perrenoud 2004 citado en Fernández, 2012)</p>	
	Desarrollo de competencias propias	<p>SmB2: aprendí copiando, aunque trato de hacer mis cosas que no me salen como quiero, pero les gustan a mis amigos. Por eso aprendí a mantener la línea, el pulso.</p> <p>sfB2 casi todo lo que sé lo he aprendido por mis propios medios, como estructuras, las proporciones, pintar, teoría del color, lo he aprendido viendo videos y leyendo revistas.</p>	<p>Las artes le brindan al individuo diferentes formas de estructurar el pensamiento y las emociones; desarrollan su inteligencia; inciden en su desarrollo psicomotriz; refuerzan su capacidad de socialización, de disciplina autoconsciente; y le abren la posibilidad de explorar todas sus capacidades humanas, en una formación integral, que contempla así mismo los aspectos socioculturales (Fernández, 2012)</p>	<p>Sf1B/Copia de Vermeer</p> <p>Habilidades adquiridas por educación informal y o de forma autodidacta</p> <p>Su capacidad de seguridad al colocar tonos oscuros y el neutro predominante alrededor brinda sentido a la ley de resultados decrecientes, aunque sus ambiciones como artista estén lejos de satisfacerse con eso</p>

Paradoja de la elección	Preferencias técnicas	smB1 ... (se refiere a los tonos que le acomodan para trabajar) normalmente con colores pasteles porque por los colores puedo hacer sombras y agregar luz  sfB3 paletas de colores monocromáticos o complementarios. Tonos que no tengan mucha saturación, también grisalla	(...) exige que se saque lo esencial para la producción, donde al referirse a la capacidad de elección múltiple, ocurre lo siguiente: sin embargo, aunque los estadounidenses modernos tienen más opciones que cualquier otro grupo de personas, y por lo tanto, presumiblemente, más libertad y autonomía, parece que no nos beneficiamos psicológicamente, porque mientras más opciones menos certezas y se genera más ansiedad (Schwartz, 2004)	Sf2A/Mujer en jardín de hongos Ejecución de obra según elecciones propias La obra presenta rasgos de suficiencia para ser evaluado en el corto tiempo, según la ley de resultados decrecientes.
-------------------------	-----------------------	---	--	---

Al efectuar la interpretación de esta matriz, se aprecia que las textualidades referidas a la subcategoría *recursos técnicos*, denotan falencias auto percibidas por los sujetos de estudio. Lo mismo parece ocurrir con la subcategoría de *dificultades técnicas*, donde hay una comparación entre lo obtenido, con sus aspiraciones, comparación que se percibe como poco adecuada.

En la subcategoría referida a *desarrollo de competencias recibidas*, hay evidencia de valoración de recursos recibidos en el área gráfica, reconociendo un origen claro.

Sobre la subcategoría de *recursos materiales*, hay evidencia clara que tienen preferencias dentro de lo que conocen. Del mismo modo que valoran o tienen en cuenta los recursos recibidos.

En la subcategoría de *desarrollo de competencias propias*, tienen claro, explicitando evidencias, cuáles fueron sus fortalezas desarrolladas por sí mismos en su quehacer durante los años. Aunque no conocen la gradualidad ni se apropian del concepto de ley de resultados decrecientes, evidencian en la subcategoría proyección de logro personal que tienen perspectivas de mejora en el tiempo, donde ellos y ellas son activos participantes en cuanto a su progreso gráfico pictórico.

En cuanto la subcategoría de motivación, fue la que no tuvo suficientes textualidades para sacar una evidencia categórica, debido a que, al parecer, no hay motivación para los practicantes o prospectos artistas, desde el exterior. No perciben como un factor de recompensa más que la acción en sí. En esta subcategoría no hay una conclusión clara, pese a que se aprecia que el método APP generó interés en ellos y ellas..

En cuanto a la subcategoría de *preferencias técnicas*, hay evidencia que en vías de obtener o acuñar estilos que les acomoden, tienen preferencias de materiales, tonos y tipos de trazo que, sin pretenderlo o con clara intención, adscriben a estilos existentes con descripciones claras.

Sobre la subcategoría *plataformas web para inspiración*, fueron solo las mujeres quienes llenaron con sus textualidades esta subcategoría. Al parecer, las participantes de ambos escenarios, usaban motivos u obras de autoría no famosa para sus inspiraciones o lograr efectos particulares. Este interés por o no famoso sino más bien por sus propios gustos, al parecer d<mayoritariamente en el género femenino, resulta una posible línea de investigación futura, ya que los participantes varones no acudían a plataformas de reservorio artístico ni gráfico, sino a obras ya consolidadas con su línea de producción particular.

Dentro de la subcategoría *referentes clásicos*, existe claridad respecto del modo en que las técnicas antiguas inciden en las nuevas, aunque les importe o no, reconocen mayoritariamente que los mismos motivos se han ejecutado, con criterios diferentes en las diferentes épocas. Ello, aunque no sepan exactamente en qué época o movimiento ubicar las particularidades gráficas percibidas.

La subcategoría *apreciación estética* está vinculada a la anterior, solo que aquí los y las participantes del estudio ejercen juicios de las razones de las aplicaciones de recursos gráficos y o pictóricos. La subcategoría referentes animación, cómic, manga y juegos estaba más repleta de textualidades de participantes hombres que de mujeres. Ellas al parecer encuentran inspiración más en obras no consolidadas, mientras que ellos exclusivamente encuentran inspiración en obras con línea consolidada de producción.

#### **4. Discusión y conclusiones**

La interrogante que guió este estudio fue: ¿Cómo perciben las y los potenciales artistas gráficos entre 10 a 17 años que incrementan sus motivaciones y habilidades gráficas, al trabajar con materiales acotados desde la paradoja de la elección, produciendo obras figurativas en periodos de cuatro horas o menos?

Y se partió del supuesto referido a que los potenciales artistas gráficos entre 10 y 17 años percibirían que mejoran sus motivaciones y habilidades al conocer los niveles que podrían lograr con materiales de librería acotados, más eficientemente en periodos de cuatro horas o menos.



sfA1 me gusta  
trabajar con lápices  
de colores y  
plumones

sfA2 del taller  
aprendí a dibujar  
de cuerpo entero  
con líneas guía  
como rueditas en la  
bicicleta,

Figura 1. Ambas obras son del mismo tamaño de media carta, técnica a elección.

Según los datos recogidos, las textualidades de sus entrevistas y los registros de obras, en su mayoría aplicaron los conceptos de color base, oscuridad y luz subordinados a una estructura dada en forma de cuadrícula, con formato de media carta y aventurándose en la mayoría de los casos a usar materiales que no conocían para elaborar obras de su gusto y preferencia en el tiempo señalado de 4 horas o menos. En su mayoría auto identificaron sus deficiencias y puntos fuertes frente a una experiencia semi desconocida. Por ejemplo: smA1 dijo: “mis dificultades con que quede recto... (se refiere a simetría) el dibujo en tal y dibujar katanas o espadas” Por ejemplo, un sujeto de estudio señaló nunca haber pintado SmB2 “cualquiera, porque no sé pintar. Si pintara usaría (...)” pero se aventuró obteniendo resultados más que aceptables siguiendo el método APP. (nombre del taller bajo la perspectiva de la paradoja de la elección). De tal modo que elaboró más de una obra durante la experiencia del taller. Otro que no sabía usar aguadas y colores espesos, se aventuró con acrílico, aprendiendo a usar combinadamente el acrílico con las acuarelas, al no mezclarse el acrílico una vez seco con la acuarela.

La respuesta a esto, contrastando con el supuesto presentado, es que los potenciales artistas gráficos entre 10-17 años incrementaron su acervo técnico, así como sus motivaciones y habilidades al conocer los niveles que podrían lograr con materiales de librería, acotados, más eficientemente en periodos de cuatro horas o menos,

La diferencia entre el supuesto y los resultados es que el concepto “mejora”, es respaldado por las obras que antes hacían en los mismos tiempos, aspecto que inicialmente tomó en cuenta, pero apareció después como un factor relevante. La línea semántica es fina, pero importante. En efecto, mejorar es algo que no se midió, por lo que, siguiendo la honestidad intelectual, se responde a la pregunta que percibieron su falta de conocimientos técnicos con soluciones inmediatas, cosa que incrementó sus herramientas técnicas,

que eventualmente serían mejoras. Pero cuánto mejoraron, no quedó en el registro. Absorbieron las directrices, su motivación se incrementó, así como sus proyecciones artísticas efectivamente, pero no se sabe cuánto mejoraron. Solo que hay incremento de técnicas respecto a cómo ingresaron a la dinámica taller APP. Y es posible suponer que el taller APP contribuyó a las mejoras percibidas en motivación y habilidades técnicas.

A modo de conclusión es posible analizar el logro de algunos objetivos específicos planteados para este estudio.

Como ya se ha expuesto, se consultó la bibliografía y los resultados en español e inglés, en un rango de 10 años. Esta búsqueda no arrojó resultados en los que se apreciaran investigaciones semejantes relacionadas directamente con la técnica gráfica en estudiantes de escuela o jóvenes entre 10-17 años.

Para identificar las capacidades que los potenciales artistas gráficos creen que deberían tener y a qué aspirar en el corto, mediano y largo plazo, es importante destacar que la mayoría de sus proyecciones artísticas son para el largo plazo, ignorando aparentemente el concepto gradualidad, por ejemplo: sFB1 “a un largo plazo tener más habilidades o tener un estilo propio. En corto o mediano no creo mejorar o cambiar tanto.”

Por otra parte, el identificar y describir la percepción de las dificultades o bondades que los potenciales artistas gráficos perciben respecto al tiempo al ejecutar obras ajustadas a sus preferencias de su total autoría o como mimesis, en formatos de carta u oficio a lápiz y o acuarela y utilizando un formato de media carta. Así, como proyección temporal, las mejores obras obtenidas con dichos materiales no serían posibles con cuatro horas o menos si se les exige carta completa. Porque las exigencias del taller eran dibujo y pintura de toda la fuente, aludiendo a figura y fondo. Ellos y ellas percibieron esta ventaja del formato y se motivaron al apreciar sus resultados.

Algunos no respetaron la generalidad de la directriz por enfocarse en los detalles, por ejemplo, en la observación y análisis de las obras se destaca lo apreciado en Sf1A (figura 1) “*Presenta el problema de enfocarse desde los detalles, no comprendiendo la ley de resultados decrecientes, que da identidad inicial a la obra*”

Otros respondieron favorablemente al utilizar materiales y técnicas desconocidas, por ejemplo: “*No le fue difícil adoptar los 3 tonos, a pesar de aventurarse a usar acrílicos, cosa que no conocía, porque solo había usado témpera*”. Sm1A (Figura 2)

En consecuencia, se concluye que no se les puede pedir obras pintadas completas en formato carta o superior en cuatro horas o menos.

Fue posible identificar las técnicas o actividades que los potenciales artistas gráficos consideran más desafiantes y lejanas a su alcance inmediato, así como efectos de los que ignoran su fuente material o procedimental: la cuadrícula señalada es una ayuda si lo que se pretende es un dibujo panorámico. Pero es un desafío cuando lo que se pretende imitar o producir dentro de dicho formato es un dibujo que incluye foco con perspectiva y requiere puntos de fuga. Eso obliga hacer otras líneas que no se contemplan. Los dibujos elaborados de este tipo no fueron elegidos para ser realizados, sino que predominó el dibujo frontal y panorámico. El método APP no contempla el concepto de profundidad ni las contorsiones de las formas, así como los enfoques desde abajo o arriba de las figuras.

Se pudo también identificar los referentes recurrentes en cuanto complejidad, recursos y formato de producción para que los sujetos de estudio enfoquen sus esfuerzos en el corto, mediano y largo plazo: en corto plazo se privilegian las formas a lápiz o tiralíneas propias de cómic y mangas. Líneas y colores planos si se habla en general del grupo. En mediano plazo son las obras algo ambiciosas que requieren más de cuatro horas de ejecución, que tienen por fuerte la pintura lisa que incorpora formas con textura propia. Para largo plazo y como proyección de sus propios gustos y preferencias, es el dominio de la gradación de colores que con práctica superaría la fórmula de los 3 tonos entregada.



Figura 2. En media carta con pastel seco y un mini lienzo con acrílico

## Referencias

- Bucero, J. D., Vida, M. R., Viana, M. Á., Méndez, M. P., Rodríguez, L. R., Pérez, M. D., & Delgado, C. V. (2017). Aprender e investigar en Pintura 1. La Puerta del Libro & Editorial La Desclosa.
- Cáceres, R. R. (2016). El modelo educativo basado en competencias para la enseñanza del arte. *Educere*, 20(66), 215-224. doi:1316-4910
- ChoqueE, Y. G. (2018). "Programa de técnicas de artistas plásticos nacionales y su influencia en la calidad creativa de los estudiantes de Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Educación 2016"(tesis doctoral). UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN Enrique Guzmán y Valle.
- Contreras, J. M. (2022). ESTUDIO SOBRE EL ESTADO DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL SISTEMA EDUCATIVO FORMAL Y NO FORMAL DE LA REGIÓN DEL LIBERTADOR BERNARDO O HIGGINS. Rancagua: Secretaria Regional de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de la región de O'Higgins y la Universidad de O'Higgins, según resoluciones exentas 253 y 404.

- dle.rae.es. (21 de febrero de 2024). dle.rae.es. Obtenido de dle.rae.es: <https://dle.rae.es/>
- Escoda, N. P., & Guiu, G. F. (2019). Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes. *Praxis & Saber*, 10(24), 23-44. <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n25.2019.8941>
- Fernández, S. (2012). Las competencias artísticas en la enseñanza del arte. *Decires, Revista del Centro de Enseñanza para Extranjeros*, 14(17), 9-57. <https://doi.org/10.22201/cepe.14059134e.2012.14.17.249>
- Flanagan, A., & Arancibia, V. (2005). Talento Académico: Un Análisis de la Identificación de Alumnos Talentosos Efectuada por Profesores. *Psyche*, 14(1), 121-135. <https://doi.org/10.4067/S0718-22282005000100010>
- G, V.-M. (2020). ESTRATEGIAS EDUCATIVAS Y TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE. *Revista "Cuadernos"* Vol. 61, 69-76.
- García, R. L. (2006). ¿A qué se le denomina talento? *Intangible Capital*, 2(11), 72-163.
- Hidalgo, L. S. (2021). DISEÑO, DIBUJO Y ENTINTADO DE PERSONAJES PARA UN CÓMIC. PROYECTO LUCA Y LEO. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.
- Kamenetzky, G. V. (2009). Respuestas de Frustración en Humanos. *Terapia psicológica*, 191. <https://doi.org/10.4067/S0718-48082009000200005>
- Kaneshiro, F. (19 de mayo de 2023). *domestika.org*. Obtenido de *domestika.org*: <https://www.domestika.org>
- Lee Stan, B. J. (1999). *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel*. Ediciones Martinez Roca.
- López, S., & Domingo, Á. (2018). De vocación a oficio Una guía profesional de la ilustración. Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID).
- Mazzeo, C. (2018). La dimensión ideológica de la enseñanza del diseño. *Cuaderno 67*, 11-17.
- Morac, S. (2015). *Creatividad & melancolía: un estudio psicobiológico de las dimensiones de la personalidad en el artista plástico contemporáneo (tesis doctoral)*. UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.
- Munari, B. (2019). *Artista y diseñador*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Mustaca, A. E. (2018). Frustración y conductas sociales. *revistas.urosario.edu.co* 65-81. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.4643>
- NewExpression. (2011). *Dibujo de Cabeza y manos*. Lulu.com.
- Oxford Lenguajes. (30 de Junio de 2023). Obtenido de <https://languages.oup.com/>: <https://languages.oup.com/>
- Pérez, A. E. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas docentes* 50, 12-16.
- Perez, F. D. (2010). *Psicología del Aprendizaje*. EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.

- Perez, J., & Merino, M. (1 de marzo de 2022). Educación formal - Qué es, definición y concepto. Obtenido de definicion.de: <https://definicion.de/educacion-formal/>
- Quintanilla, R. H. (2001). DE NUEVO LOS RENDIMIENTOS DECRECIENTES. *Aportes*, 6(018), 73-90.
- Restrepo, E. (2018). *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Lima : Fondo Editorial Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Rubio Fernández, A. (2018). Cuatro estrategias didácticas basadas en arte contemporáneo: El proceso educativo como obra de arte a través de Metodologías Artísticas de Enseñanza-Aprendizaje. *ANIAV Revista de investigación en artes visuales*, 67-77. <https://doi.org/10.4995/aniav.2018.10116>
- Schwartz, B. (2004). *La paradoja de la elección*. Harper Perennial.
- Suárez, N., Delgado, K. E., Pérez, I. C., & Barba, M. N. (2019). Desarrollo de la Creatividad y el Talento desde las Primeras Edades. Componentes Curriculares de un Programa de Maestría en Educación. *Formación Universitaria*, 12(6), 115-126. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062019000600115>