



Universidad Politécnica de Nicaragua

“Sirviendo a la comunidad”

Monografía

Dificultades en el aprendizaje del dibujo a mano alzada en los
estudiantes de primer año de la carrera de Diseño Gráfico
del año 2014

Autor: Amelia Beatriz González Velásquez

Tutor: Licenciado Cayetano González

Managua, Nicaragua miércoles 26 de mayo de 2015

ÍNDICE

a) Introducción.....	3
b) Agradecimientos.....	4
1) Tema.....	5
2) Planteamiento del problema.....	6
3) Objetivos.....	7
4) Justificación.....	8
5) Marco teórico.....	9
5.1.1 Origen histórico del dibujo.....	9
5.1.2 Arte rupestre.....	9 - 11
5.1.3 Edad antigua.....	11 - 14
5.1.4 Edad media.....	15 - 16
5.1.5 Edad moderna.....	17 - 18
5.1.6 Edad contemporánea.....	19 - 24
5.2 La mejor escuela de diseño del siglo XX.....	25
5.3 Dibujo en Nicaragua.....	26
5.4 Dibujo y la Escuela de bellas artes Nicaragua.....	27 - 28
5.5 Escuela de Diseño UPOLI 1967.....	29 - 31
6) Dificultades en el aprendizaje del dibujo a mano alzada.....	31
7) Dibujo y sus aplicaciones.....	32 - 37
8) ¿Cuál es la importancia del dibujo a mano alzada?.....	38
9) Importancia del dibujo a mano alzada en el diseño.....	39
10) Rescate del dibujo a mano alzada.....	40
11) Diseño metodológico.....	41 - 58
12) Hipótesis.....	59
13) Conclusiones.....	60
14) Recomendaciones.....	61
15) Anexos.....	62 - 101
16) Bibliografía.....	102

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo monográfico se realiza con el propósito de analizar las dificultades de aprendizaje que estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico del primer año 2014, tienen cuando estos se disponen a representar gráficamente sus ideas, pensamientos, diseños por medio del dibujo.

Es importante conocer las debilidades y opiniones que los alumnos tienen del dibujo a mano alzada, durante el desarrollo de este trabajo monográfico se aborda cómo inició el dibujo a mano alzada desde las primeras civilizaciones, las corrientes de arte que influyeron en el dibujo a mano alzada, así mismo la mejor escuela de diseño del siglo XX Bauhaus y la escuela de diseño de la Universidad Politécnica de Nicaragua, UPOLI.

Una vez abordado lo anterior, seguimos con las dificultades encontradas a lo largo de la investigación, resultados que surgieron de las encuestas que se les realizó a los alumnos que cursan el primer año (*nuevo ingreso curso introductorio 2015*) y segundo año (*primer semestre 2015 antes primer año*), de la carrera de Diseño Gráfico del turno matutino vespertino y la modalidad sabatina (*segundo año 2015 antes primer año*). Continuamos con lo que es el concepto de dibujo, cuál es la importancia del mismo en el diseño, sus distintas aplicaciones y lo que ha hecho la tecnología para rescatar el dibujo a mano alzada.

Además las opiniones que los alumnos tienen en cuanto a la importancia del dibujo, el nivel de dibujo con el que ingresan los estudiantes en su primer año, también tomamos en cuenta las diferentes opiniones de maestros que imparten la clase de dibujo a mano alzada.

Agradecimientos

- ❖ A Dios por guiarme en el camino del bien, por darme la sabiduría para adquirir los conocimientos necesarios a lo largo de la carrera, por la salud que me brinda siempre y por su presencia para conmigo.
- ❖ A mi madre Martha Jamileth Velásquez López, por todo su apoyo incondicional que me ha brindado siempre tanto: emocional, la educación, por su ayuda económica, por estar presente siempre en cada momento importante, por ser el pilar fundamental de mi vida. A mi esposo Ernesto Orozco, mi hermano Carlos Velásquez, y a mi abuela Rosa Amelia Velásquez que han aportado a mi desarrollo profesional.
- ❖ Agradezco también grandemente a mi tutor el Lic. Cayetano González por su tiempo, dedicación, y esmero para la realización de mi trabajo monográfico ya que su ayuda fue muy importante para poder guiarme y lograr finalizar con éxito.
- ❖ A la Escuela de Diseño y biblioteca Rubén Darío de la Universidad Politécnica de Nicaragua por apoyarme con documentos para lograr recolectar información.
- ❖ A la Universidad Politécnica de Nicaragua por abrirme sus puertas, educarme, por brindarme una buena educación durante el periodo de mi carrera.
- ❖ Y por último pero no menos importante gracias a todos/as los demás maestros/as que me brindaron y aportaron sus conocimientos en las aulas de clases para mi aprendizaje.

Tema:

Dificultades en el aprendizaje del dibujo a mano alzada en los
estudiantes de primer año de la carrera de Diseño Gráfico del año
2014

Planteamiento del Problema

Los estudiantes de la carrera de diseño gráfico en su mayoría tienen dificultades en el aprendizaje de las técnicas de representación gráfica como es el dibujo, las técnicas del dibujo recaen principalmente en la educación de la vista a través de ejercicios directos de la realidad a nuestro plano de trabajo. El software es simplemente una herramienta de trabajo como un tiempo lo fue el pincel, la tinta, la pluma, los lápices etc.

Ante esta realidad, las preguntas de investigación quedan definidas de la siguiente manera:

¿Cuál es la importancia que tiene para los estudiantes de primer año 2014, de la carrera de Diseño Gráfico la materia de dibujo I (dibujo a mano alzada)?

¿Cuáles son las condiciones existentes, el entorno de trabajo y los diferentes equipamientos de soportes que deben tener los alumnos y maestros para la elaboración del dibujo a mano alzada?

¿Cuál es la participación del docente que imparte la materia de dibujo I (dibujo a mano alzada)?

¿Cuáles son las causas que impiden el aprendizaje de la materia dibujo I (Dibujo a mano alzada)?

Objetivo General:

Analizar las dificultades que presentan los estudiantes de primer año de la carrera de Diseño Gráfico en el aprendizaje del dibujo.

Objetivos Específicos:

- Investigar la importancia que tiene para los estudiantes de primer año 2014 de la carrera de Diseño Gráfico la materia de dibujo I (dibujo a mano alzada).
- Determinar las condiciones existentes del entorno de trabajo en clases como los diferentes equipamientos de soportes para la elaboración del dibujo a mano alzada.
- Determinar la participación del docente de la materia de dibujo 1 (dibujo a mano alzada) a través de las opiniones expuestas por los alumnos del primer año 2014.
- Encontrar las causas que impiden el aprendizaje de la materia dibujo I (Dibujo a mano alzada)

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se realizó con el fin de conocer sobre Dificultades en el aprendizaje del dibujo a mano alzada en los estudiantes de primer año de la carrera de Diseño Gráfico del año 2014, (*nuevo ingreso curso introductorio 2015*) y segundo año (*primer semestre 2015 antes primer año*), de la carrera de Diseño Gráfico del turno matutino vespertino y la modalidad sabatina (*segundo año 2015 antes primer año*). El propósito es aportar ideas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Dibujo I (dibujo a mano alzada), buscar soluciones para que los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, reconozcan la relevancia que tiene el dibujo como una técnica de representación para su desarrollo profesional.

Debido a que algunos alumnos no se les facilita representar cualquier idea mediante el dibujo a mano alzada se decidió realizar esta investigación, otro motivo es que en años anteriores no existen investigaciones que aborden este tipo de tema, Además se pretende aportar a algún tipo de investigación futura de alumnos que desean dar un seguimiento y mejorar este tema con el fin de ampliar y profundizar en diferentes aspectos relacionados al tema de investigación.

Se espera con los resultados de esta investigación aportar ideas a la Escuela de Diseño UPOLI, que tengan un fin útil para beneficiar tanto a alumnos como maestros.

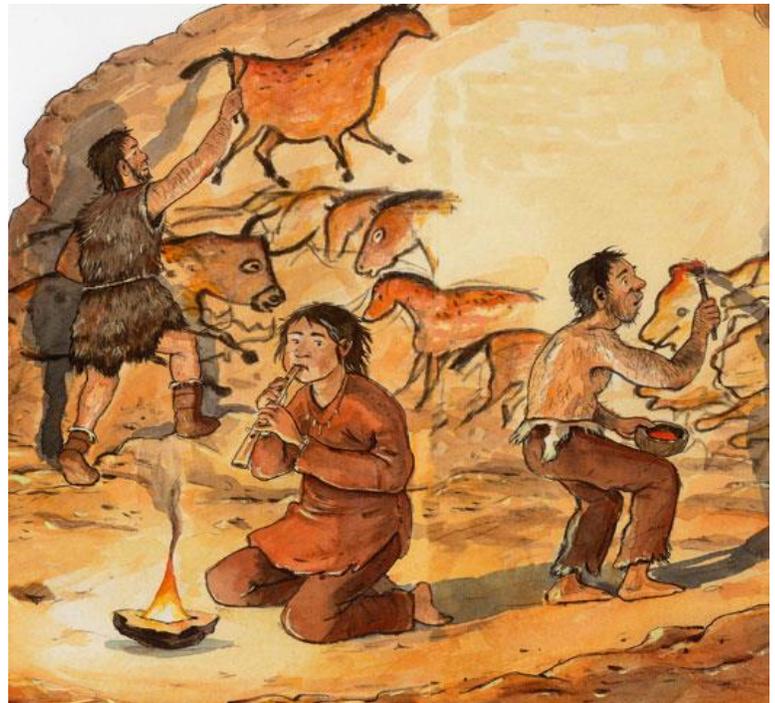
5.1.1 Origen histórico del dibujo

El dibujo nace de la necesidad que el ser humano ha tenido de representar lo que le rodea, siendo el dibujo a mano alzada el ideal para lograr ese deseo, los primeros dibujos tienen su origen cuando el *Homo Sapiens* decide representar diferentes actividades de la vida cotidiana como la caza, animales y lo hacía en cuevas y superficies rocosas, A continuación una breve reseña de como el dibujo a mano alzada inició en la vida del ser humano, desde la edad de piedra hasta lo contemporáneo, cabe mencionar que algunas corrientes de arte no se mencionaron por la dimensión del trabajo.

5.1.2 Arte Rupestre

En este arte se desarrolla la elaboración de Petroglifos y Pictografías, esto para representar gráficamente vida cotidiana, animales y deidades.

Edad de Piedra: Los primeros dibujos realizados por el hombre, se remontan a la época del **Paleolítico Superior**, hace 35.000 años, cuando los primeros hombres realizaban dibujos en las cavernas o sobre la piel de los abrigos y animales que cazaba.



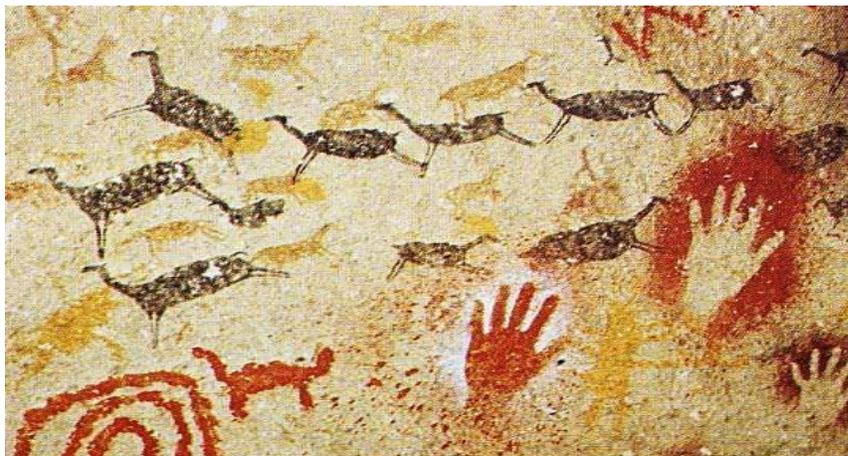
(Fig. 1). Ilustración de hombres representando animales, Autor desconocido.

Un ejemplo de la historia del dibujo se encuentra en las pinturas de las cuevas de Altamira, en Cantabria, España.

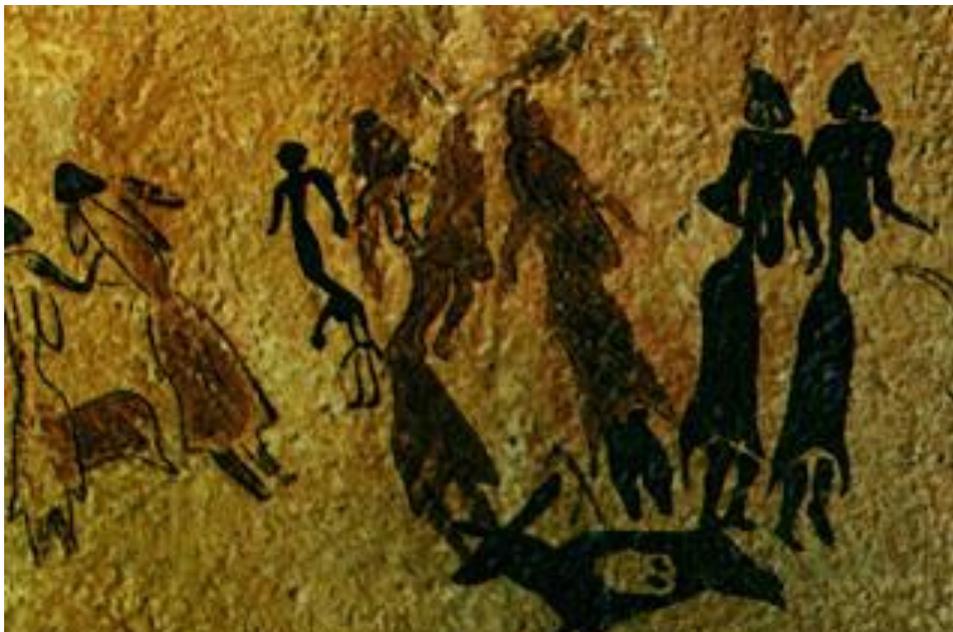
El siguiente período es el **Mesolítico** situado entre el Paleolítico (Piedra Antigua) y Las más antiguas pinturas rupestres del Mesolítico se encuentran en el Este de España, África del Sur y

Siberia El arte Mesolítico se caracteriza por ser un arte conceptual y racionalista, basado en lo geométrico y abstracto.

El Neolítico, Este período comprende (8.000 a.C. – 6.000 a Las figuras más frecuentes en estos grafos, son imágenes de bisontes, caballos, mamuts, ciervos y renos. También presentan marcas de manos y muestran animales heridos con flechas, todos los grupos humanos que dependían de la caza y la recolección de frutos efectuaron este tipo de trabajo.



(Fig. 2) Pintura policroma, en esta pintura se representa una manada en movimiento, el autor utiliza colores ocre, marrón y rojo.



(Fig. 3). Pinturas rupestres del Neolítico - Grupo de mujeres, La figura humana cobra mayor importancia en este período.

Petroglifos

La línea bajo relieve como recurso para el dibujo, Son diseños simbólicos grabados en rocas, estos se realizaban gastando la capa superficial de la roca, La palabra proviene de los términos griegos *petros* (piedra) y *glyphein* (tallar o grabar).

Muchos de los petroglifos fueron hechos por nuestros antepasados prehistóricos del período del neolítico, forman parte de lo que se conoce como arte rupestre.



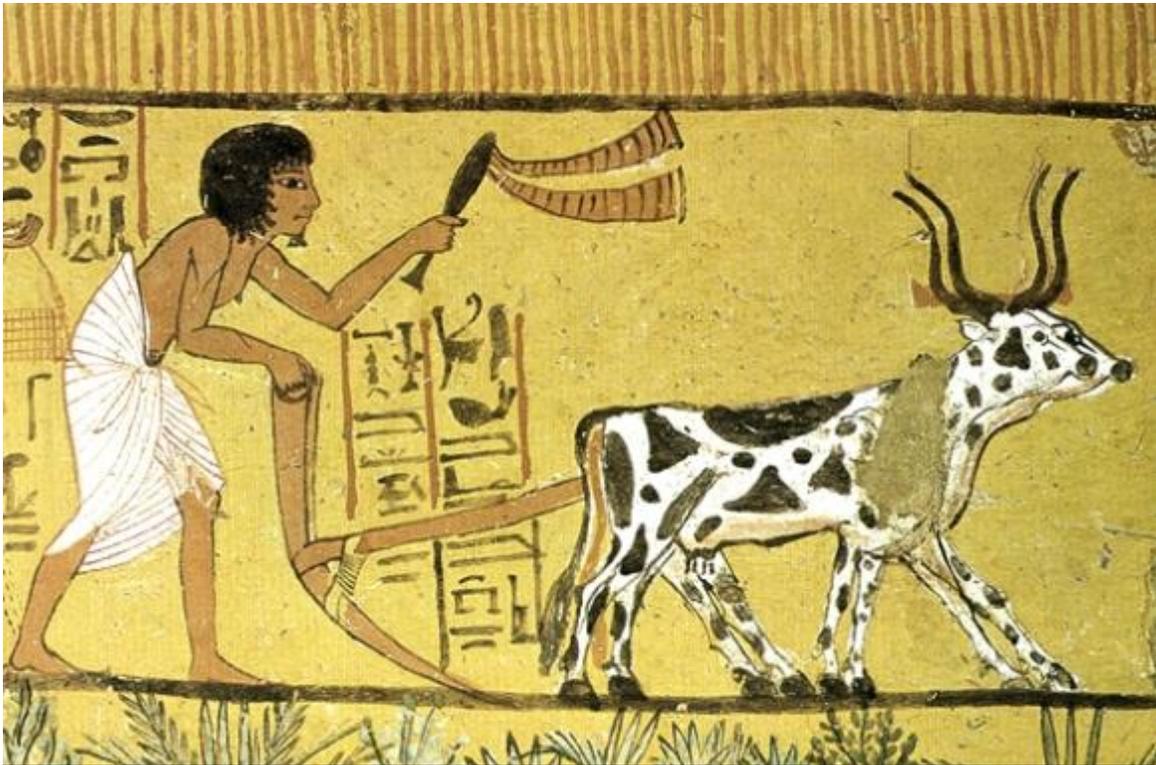
(Fig.4). Petroglifo, Nicaragua Isla de Ometepe. La entrada a un mundo subterráneo. Hacienda Mérida.

En diversos lugares se encuentran petroglifos, debido a que esta técnica se expandió por todo el mundo. En América Latina Colombia, Chile, Ecuador, Perú, América Central, en el continente Asiático, en países Europeos como España, Suecia, Noruega también en África.

5.1.3 Edad Antigua

El aporte de Los Egipcios (h. 5300 - 30 a.C.)

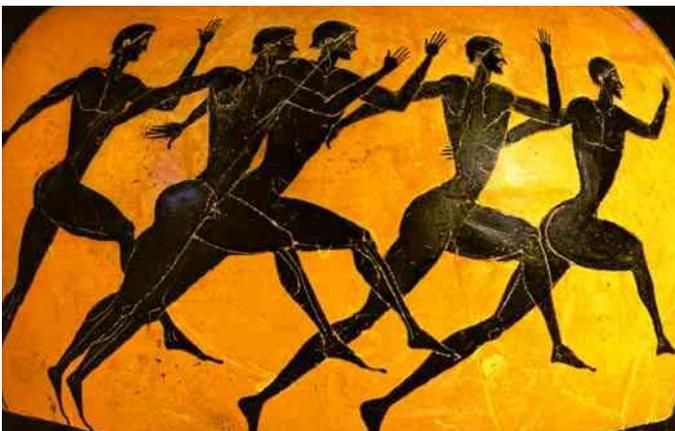
Los egipcios realizaron grandes aportes al dibujo, En esta cultura hay una práctica del dibujo y del boceto práctico, aunque no se conociera como tal, lo más importante es que perfeccionaron dos características fundamentales del dibujo: **la observación y la síntesis.**



(Fig. 5) Figura de Campesino Arando

A diferencia de las culturas anteriores los egipcios comenzaron a utilizar fragmentos calcáreos y trozos de cerámica que después se llamaron Ostraca, para realizar el dibujo y realizar un modelo antes de componer una obra.

Para ello utilizaban *El Papiro*, esa palabra es tomada del antiguo término egipcio que significa (flor del rey), también es el origen de la palabra papel este se empleaba como soporte de los manuscritos.



(Fig. 6). Representación de Corredores durante los iueaos Panatenaicos

El aporte de Los Griegos (h. 1000 - 320 a.C.)

Los diseños y dibujos eran elementales formas geométricas, este arte se desarrolló en la

cerámica precisamente en la decoración de ánforas, platos y vasijas. En el período arcaico (siglos VII y VI), se incluye la figura humana, de un grafismo muy estilizado.

Los griegos a diferencia de los egipcios fueron más allá, haciendo que las figuras humana comenzaran a tener un carácter menos rígido que el del método egipcio. Esto lo podemos apreciar en los dibujos que se plasmaron en las cerámicas conocidas como lekythos (especie de vasijas funerarias).

En estas vasijas se dibujaba directamente con un pincel que presentaba trazos algo rígidos pero modelados y luego se coloreaba con colores ocre, por lo general rojo amarillo y algo de negro.

Se puede decir que es en arte de la Grecia antigua, donde se evidencia la dedicación por investigar observar y practicar el dibujo, el estudio y análisis de la estructura del cuerpo humano era de suma importancia para la síntesis en dibujo y su aplicación en la decoración de cerámicas, esculturas y pinturas.



(Fig. 7).Ánfora ática, decorada con Heracles y el toro Minos.

Arte Etrusco (h. 800 - 100 a.C.)

En este arte la influencia griega es notable, otra característica es la decoración de las tumbas, esto lo relaciona con el mundo funerario.

En este arte prevalece el dibujo, representando vegetación, aves, utilizan la técnica al fresco, colores planos y vivos.



(Fig. 8). Fresco de la tumba de los leones necrópolis de Tarquinia

Aportes de Los Romanos (h. 400 a.C - 476 d.C.)

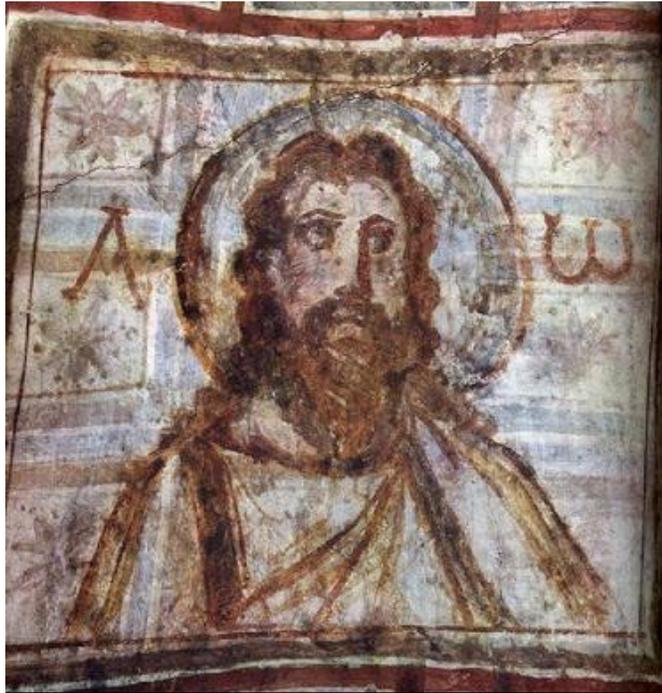
Este período da inicio al arte didáctico, al comenzar se evitaron las estatuas de santos y representaciones de Dios, para no caer en la idolatría, entonces se aprovecha el dibujo y la pintura y se decoran con murales y mosaicos muchos templos, basílicas e iglesias con escenas que mostraban paisajes bíblicos.



(Fig. 19). Escena de una **Venatio** que consiste en un espectáculo que se celebraba en los **Anfiteatros** y **Circos Romanos**.

5.1.4 Arte Paleocristiano (h. s.I - IV)

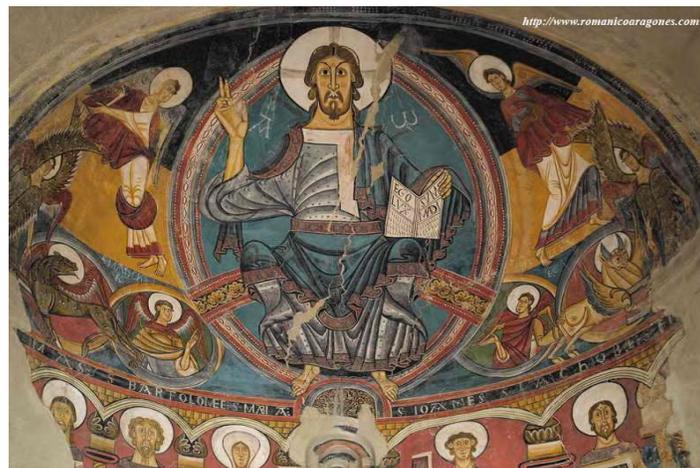
Es el Arte que se desarrolla en las primeras comunidades cristianas de los siglos II y III hasta la caída del Imperio Romano de Occidente. El arte paleocristiano es la unión entre dos grandes etapas de la cultura y el arte occidental, refiriéndose a la Antigüedad Clásica y a la Edad Media Cristiana



(Fig.10). Cristo el Alfa y la Omega

Arte Románico (s. XI - XIII)

Este arte de pintura mural sigue a través un esquema geométrico, prevalecen las figuras planas, alargadas y sin perspectiva. Los ojos y manos los representan de manera desproporcionada debido a que espiritualmente hablando son las partes más expresivas de la anatomía humana.



(Fig. 11). Pintura mural, El Cristo de Taull.

Arte Gótico (s. XII - XVI)

El dibujo tiene gran importancia en este arte, buscando a aproximarse a las representaciones de los personajes religiosos (los Santos, la Virgen María, Cristo y Ángeles).

La principal característica es el naturalismo, el arte se empleaba en cuatro diferentes técnicas: pintura mural, vidriería, pintura sobre tabla y miniaturas.

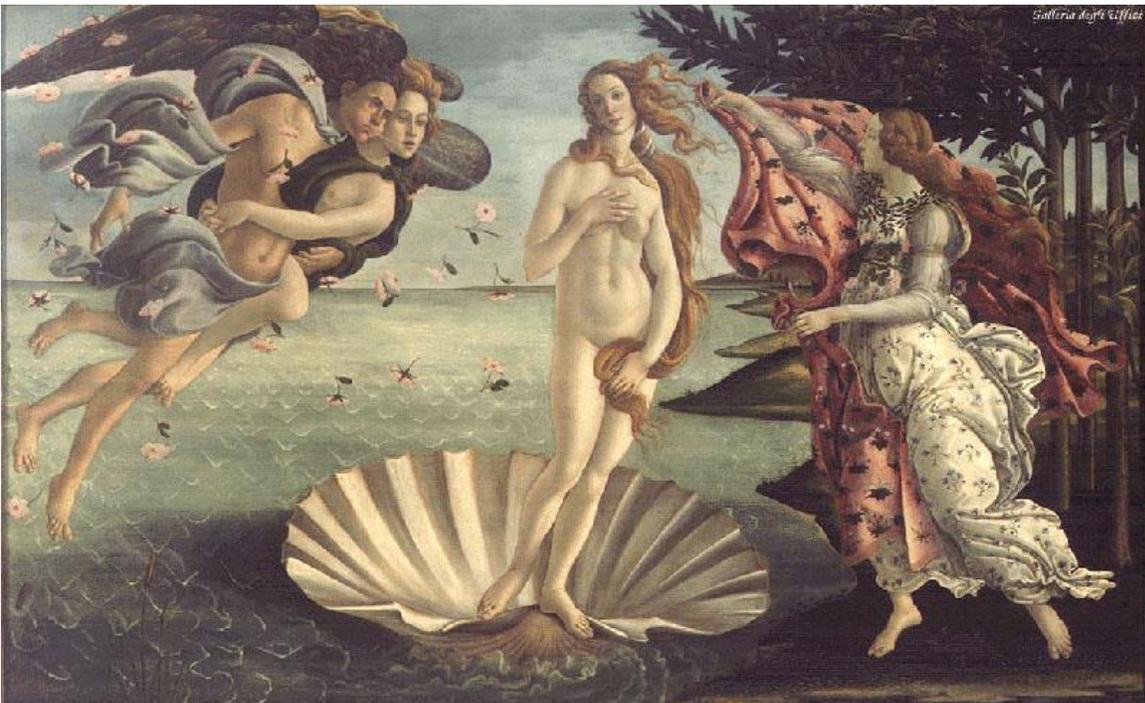


(Fig. 12). Pintura Gótica, Santa María la Mayor.

5.1.5 Edad Moderna

Renacimiento (s. - XVI)

Los grandes pintores del renacimiento fueron dibujantes de primera, muestran gran maestría en el manejo del lápiz. Los apuntes, bocetos y estudios que conocemos de Botticelli, Durero, Buonarroti, se destacaron por sus majestuosas obras pictóricas, el que más se destaca como dibujante es Leonardo da Vinci, por realizar sus famosos dibujos anatómicos donde sobresalen las expresiones humanas. Fuente



(Fig.13) .El Nacimiento de Venus, Sandro Botticelli

El Arte Barroco (h. 1600 - 1750)

En este arte el dibujo como representación primaria domina la tercera dimensión del volumen y la profundidad es el todo, las formas son voluptuosas y exageradas, además las figuras cobran expresividad.



(Fig.14). Caravaggio, *La Crucifixión de San Pedro*.

5.1.6 Edad Contemporánea

Neoclasicismo (1760 - 1820)

Es un movimiento que nació en Roma, en la década de 1760. El Neoclasicismo era expresión del pensamiento de la ilustración, predominó el dibujo y la forma.



(Fig. 15). *Amor Divino y Amor Profano*, José de Maderazo.

Art Nouveau / Modernismo (finales del s.XIX y principios del XX)

Este arte se caracteriza por el uso de la línea curva y la asimetría en las decoraciones, usa imágenes femeninas en actitudes delicadas, aprovechando las ondas de los cabellos y los pliegues de las vestimentas.

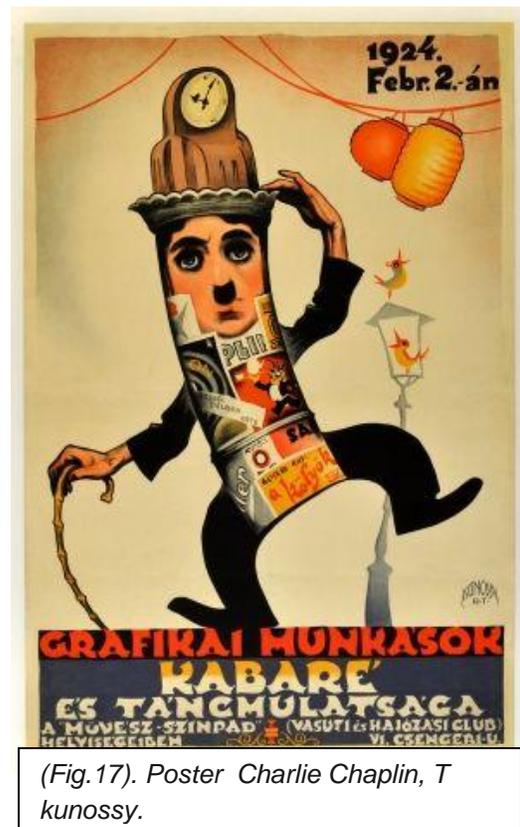


(Fig. 16). Decoración de interior, Alphonse Mucha, Arte Nouveau

Art Decó (1920 – 1950)

El Art Déco fue un movimiento de diseño popular, influyó en las artes decorativas e implementó el dibujo, en diseño de interiores, diseño gráfico e industrial y arquitectura.

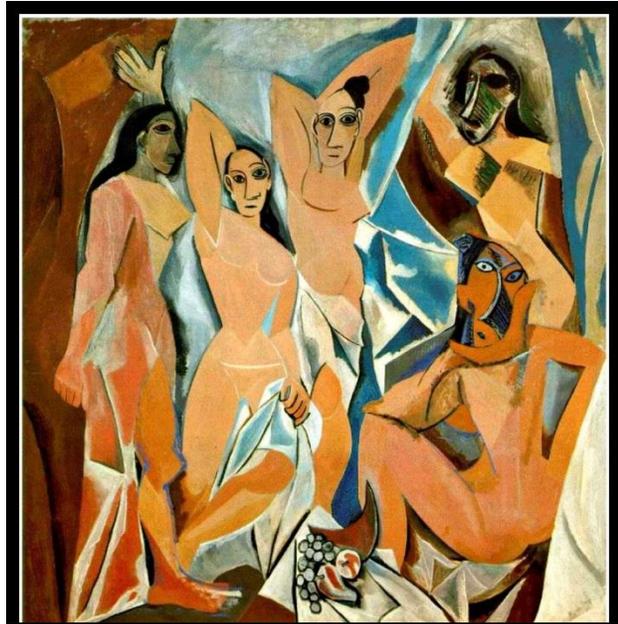
En este movimiento predomina la línea recta y los volúmenes geométricos, es un estilo ecléctico, el enfoque era decorativo y crear objetos de diseño atractivos.



(Fig. 17). Poster Charlie Chaplin, T kunossy.

El cubismo

Este movimiento nace alrededor de 1907. Es un arte mental, abstracto ya que el autor descompone las figuras naturales y humanas, convirtiéndolas en figuras cilíndricas, esféricas, cónicas por lo tanto da infinitas posibilidades de inventar formas.

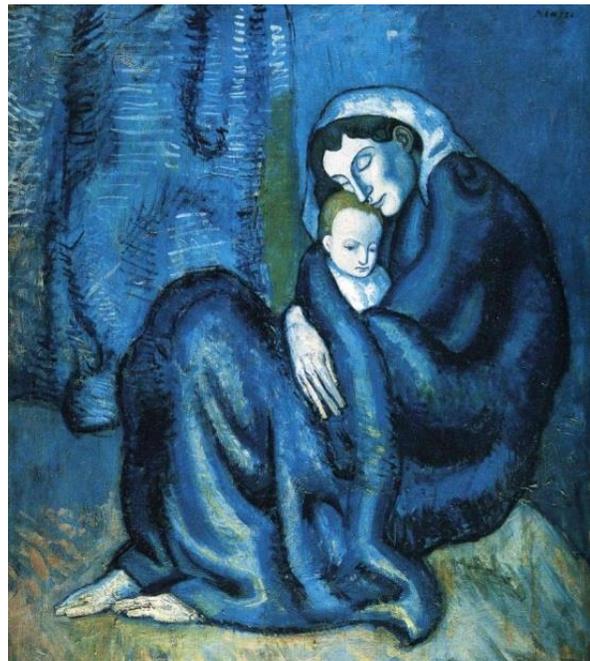


(Fig. 18). Pablo Ruiz Picasso. Las Señoritas de Avignon.

La evolución del dibujo de Picasso, se divide en diferentes períodos:

El primero con líneas densas y orgánicas (**ver figura 19**).

El siguiente Período Azul utiliza líneas superpuestas, trabajos con sombras que expresan la melancolía del momento. (**Ver figura 20**).



(Fig. 19). Pablo Ruiz Picasso, El Hurgador, Período Azul.

El Futurismo

Con este movimiento quieren crear un arte nuevo, de acuerdo con la mente moderna, nuevos tiempos y nuevas necesidades. Para ello toma como modelo las máquinas y sus principales atributos: la fuerza, la rapidez, la velocidad, la energía, el movimiento y la deshumanización.



(Fig. 20). *Velocidad de Automóvil*, Giacomo Balla.

Los pintores extraen sus temas de la cultura urbana, máquinas, deportes, guerra, vehículos en movimiento, eliminando progresivamente todo populismo o simbolismo.



(Fig. 21). *La Guerra*, Giacomo Balla

Op Art

Es un arte visual que hace uso de ilusiones ópticas a través del dibujo, Los elementos dominantes del arte óptico son: líneas paralelas rectas o sinuosas, los contrastes cromáticos marcados, ya sean, poli o bi-cromáticos, los cambios de forma o tamaño, la combinación o repetición de formas o figuras; también utiliza figuras geométricas simples como rectángulos, cuadrados, triángulos o círculos.



(Fig. 22). Cebra. Victor Vasarely.

Pop art (a partir de 1950)

Este arte fue un importante movimiento artístico del siglo XX. El movimiento marcó en Estados Unidos el regreso del dibujo del tipo Hard edge (dibujo de contornos nítidos) a finales de los años 1950.



(Fig. 23). Representación de Rolling stones.

Minimalismo (a partir de 1960)

El minimalismo fue una de las herramientas más importantes para proyectar ideas, sobre todo en anuncios publicitarios.



(Fig.24). Imagen de Anuncio de la empresa de Sombreros Hut Weber

5.2 La mejor Escuela de Diseño del Siglo XX.

Escuela de la Bauhaus (1919 – 1923)

El nombre Bauhaus deriva de la unión de las palabras en alemán *Bau*, "construcción", y *Haus*, "casa".

La Bauhaus era una escuela completa, sus maestros tenían distintas profesiones entre ellos dibujantes, pintores, escultores, arquitectos, urbanistas, tipógrafos, grabadores, tejedores y artesanos.

El estilo de la Bauhaus se caracterizó por la ausencia de ornamentación en los diseños, la Bauhaus sentó las bases y patrones de lo que hoy conocemos como Diseño Industrial y Diseño Gráfico.



(Fig. 25). El edificio que Walter Gropius diseñó para la Bauhaus de Dessau (1926)

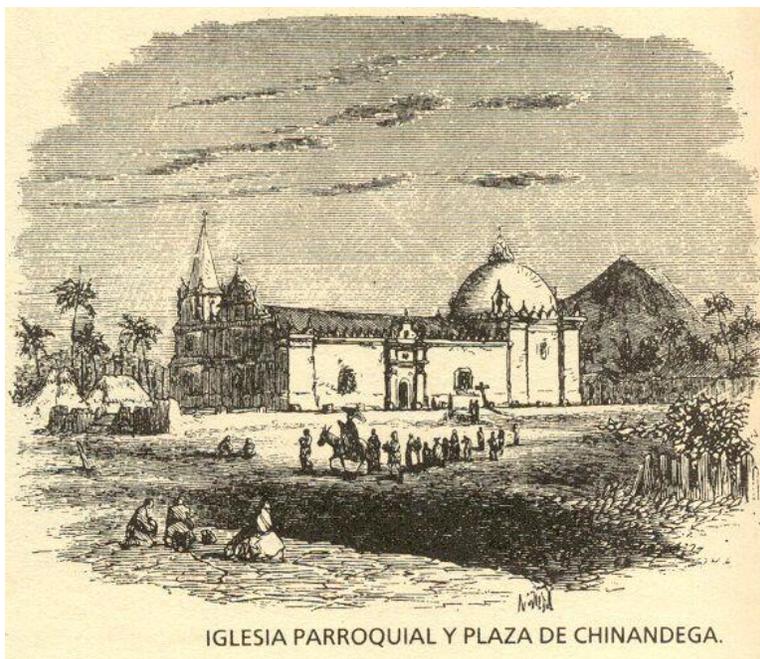
5.3 Dibujo en Nicaragua

El desarrollo del dibujo en Nicaragua inicia con los petroglifos, debido a que esta técnica se expandió por todo el mundo, misma con la que iniciaron nuestros antepasados, como prueba de eso tenemos una cantidad de lugares en Nicaragua donde se encuentran diferentes escrituras de grabado bajo relieve, entre los lugares más conocidos tenemos Isla de Ometepe Punta Gorda, y en diferentes haciendas de esta misma localización, Matagalpa Chaguitillo se encuentra el santuario de los Venados y el salto del Mico.



(Fig. 26). Calendario lunar”, ya que tiene siete círculos que vienen a ser los días de la semana, cuatro cuadrantes detallando las fases de la luna y 13 monos, por lo que al hacer el cálculo hecho por los arqueólogos de $7 \times 4 = 28 \times 13$ da un total de 364 días.

Luego el arte sacro traído por los españoles durante la colonia Pero, los primeros dibujos que mostraron paisajes de la vida cotidiana nicaragüense fueron del



IGLESIA PARROQUIAL Y PLAZA DE CHINANDEGA.

(Fig. 27). Dibujo de Iglesia Parroquial y Plaza de Chinandega. Efraín Squier, Nicaragua sus gentes y paisajes.

geógrafo norteamericano Efraín Squire en su libro Nicaragua, sus gentes y paisajes, escrito a mediados del siglo XIX.

Los dibujos de extranjeros sobre Nicaragua en el siglo XIX, constituyeron en sus temas lo pintoresco del lago de Nicaragua, catedrales y plazas, el castillo y paisajes de las principales ciudades.

5.4 Dibujo y la Escuela de las Bellas Artes Nicaragua

La escuela de bellas artes fue fundada en 1938 por Amador Lira y tubo su renacimiento desde 1948 a 1972 en las manos del pintor Rodrigo Peñalba padre del modernismo de la pintura en Nicaragua.



(Fig. 28).Palacio Nacional, Managua - Nicaragua (1950).

Rodrigo Peñalba con estudios en los Estados Unidos y Europa, trajo a Nicaragua nuevas corrientes artísticas que ocasionaron transformaciones sustanciales dentro de la plástica Nicaragüense, su influencia motivo a muchos estudiantes de la época.

Hoy en día conocemos a esta escuela con el nombre de Artes Plásticas Instituto Nicaragüense de Cultura, pero en los inicios de su fundación fue llamada Escuela de Bellas Artes.

La escuela de arte en su plan de estudio consta con un nivel elemental (nivel preparatorio) con un año de duración, es el espacio en que el estudiante se introduce al mundo del arte tomando como elemento fundamental la materia del

dibujo a mano alzada como: dibujo lineal, perspectiva lineal. Dibujo al clarooscuro y dibujo en todos sus valores esto le permite al estudiante desarrollar su percepción visual en el diseño y composición en las artes plásticas.

Podríamos decir que el dibujo es el medio básico más importante que acompañan todas las asignaturas en el arte. Tenemos que recordar que el dibujo es la materia prima que sustenta también al diseño gráfico, y que el dibujo es el legado histórico que une tanto al arte como al diseño gráfico aunque los dos tengan fines diferentes.

5.5 Escuela de Diseño UPOLI (1967)

En 1967 se funda la Universidad Politécnica de Nicaragua (UPOLI), la cual desde ese año, ofertó las carreras de Técnico en Decoración de Interiores y de Técnico en Dibujo Publicitario, ambas con tres años de duración.

En 1980 se procede a la transformación curricular donde cambia completamente la antigua carrera de Decoración de Interiores y Diseño a la carrera de Diseñador Profesional, el objetivo final de este cambio es formar técnicos con una visión actual y funcional, como es la moderna concepción del diseño.

Para realizar este cambio de la manera correcta era necesario evaluar los programas, teniendo una base sólida y para lograrlo se entró en comunicación con las Escuelas de Diseño Industrial, a nivel mundial, a través del ICSID (Consejo Internacional de Sociedades de Diseño Industrial) solicitando la afiliación a dicho organismo para la Escuela de Diseño UPOLI.



La solicitud fue gratamente aceptada, recibiendo información, bibliografía programas de estudio, además intercambio de personal docente y alumnos de varias escuelas del mundo.

Los planes de estudio que para esta fecha estaban vigentes y eran compatibles para la corta experiencia de la Escuela de Diseño UPOLI, es el que estaba en vigencia en dos universidades la UNAM y la ENEP.

En 1990 la Escuela de Diseño plantea la transformación curricular para formar profesionales a nivel técnico en Diseño Industrial y Licenciatura en Diseño Industrial.

En 1997 inicia el primer grupo de alumnos que optaron a la carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico, tres meses después de haber iniciado esta carrera, surgieron inquietudes y necesidades entre los alumnos, maestros, el personal administrativo y sectores laborales, esta situación llevó a revisar los planes de estudios existentes.

Como resultado de esto se obtuvo lo siguiente:

- Reducir el tiempo de estudio de la carrera.
- Ajustar los planes de estudio a las necesidades, posibilidades laborales y requerimientos técnicos de la universidad del país y del exterior.

En el año 2000 la Vice Rectoría Académica ordenó utilizar un modelo socio constructivista lo que quiere decir que la enseñanza se percibe y se lleva a cabo como un proceso dinámico, participativo e interactivo del alumno, al que se le facilitan las herramientas que le permitan construir sus propios procedimientos para resolver un problema.

- La estructura curricular que aprobó la Vice Rectoría Académica de ese entonces, no permitía más de 5 asignaturas por semestre.

En la actualidad la Escuela de Diseño UPOLI oferta las carreras de Diseño de Productos y Diseño Gráfico, ambas con dos niveles de formación: Técnico Superior y Licenciatura en Diseño Gráfico y Diseño de Productos.

El diseño como un proceso está basado en la investigación, la comunicación y la creación, por lo tanto el Diseñador debe poner su empeño en diseñar objetos y productos útiles, entendibles y estéticamente agradables, de esa manera alcanzar mercados metas.

6. Dificultades en el aprendizaje de las técnicas de representación gráfica

La Universidad Politécnica de Nicaragua en el proceso de enseñanza de la asignatura de dibujo a mano alzada tiene en sus contrataciones maestros fijos y horarios de alta calidad en la materia, pero aun así se siguen dando deficiencias en la calidad de dibujo que muestran los estudiantes.

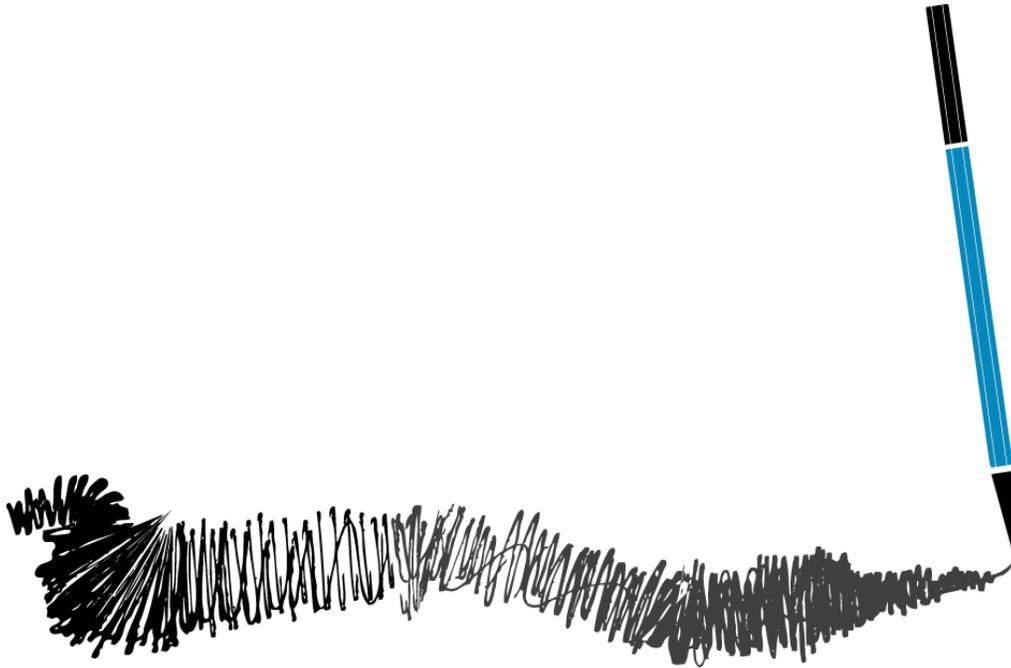
Entre las dificultades encontradas se destacan las siguientes:

- Las condiciones de las aulas de clases no son las adecuadas, en cuanto al espacio, clima y soporte según los alumnos.
- Falta de práctica del dibujo.
- La cantidad de alumnos que hay en las aulas para los maestros y estudiantes es una debilidad puesto que en ocasiones se dificulta el proceso enseñanza-aprendizaje.

Cabe destacar que la Universidad Politécnica de Nicaragua a través de la Escuela de Diseño transmite a los estudiantes e insiste en implementar una educación de calidad a través de sus conocimientos en la rama de diseño, esto mediante la capacidad profesional de la enseñanza que los docentes imparten a los alumnos.

Se ha logrado implementar diferentes formas para el proceso enseñanza-aprendizaje en los cuales se resaltan: la importancia del dibujo a la que los maestros hacen mención, el uso de software para complementar la calidad de la educación para enriquecer con diferentes técnicas ya sea el dibujo a mano alzada y el dibujo digital.

7. El Dibujo y sus aplicaciones

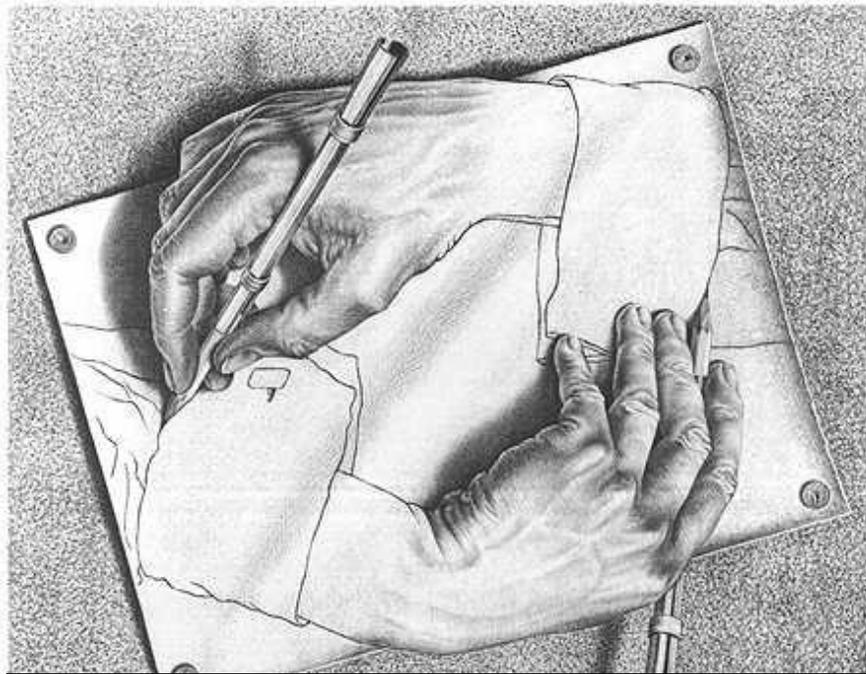


El dibujo es la técnica básica de todas las Artes Plásticas y diseño, antes de realizar una pintura, escultura o un diseño tenemos que pasar por un proceso de dibujo ya sea mental o real.

Dibujo a mano alzada

Este tipo de dibujo es el que se realiza únicamente utilizando nuestras manos, a través de cálculos visuales, que nos permiten realizar representaciones gráficas de gran precisión, y se utilizan distintos materiales como borrador, lápiz, rapidógrafo, carboncillo, crayones y la superficie que es el papel.

El dibujo a mano alzada se utiliza para expresar ideas, sentimientos, emociones y no necesita de reglas ni compás.



(Fig.29). Dibujo a Mano Alzada, Autor desconocido.



(Fig.30). Dibujo a Mano Alzada, Autor desconocido.

Dibujo del Natural

Este dibujo es el que copia los objetos directamente, mediante la observación, en este tipo de dibujo se trabaja con el modelo en frente y no de memoria, para lograr copiar fielmente el objeto.

Croquis

El croquis es un tipo de dibujo sintético, rápido, preciso, no se detiene en pequeñeces para así capturar los detalles más importantes.



(Fig.31). Croquis, motivo de anatomía humana y posiciones, Autor desconocido.

Dibujo boceto

El dibujo como lo mencionamos antes es; la base para la realización de las Artes Pláticas y el Diseño. La realización del dibujo, inicia a partir de tres elementos fundamentales, el punto, la línea y el plano.

La idea, Es una imagen que existe o se forma en la mente, capaz de ser construida en la realidad. Se representa mediante un dibujo rápido y sin detalles pero con la idea inicial presente.

El boceto, es un dibujo rápido que se realiza luego de haber concebido la idea o concepto de lo que se quiere representar gráficamente, puede ser lápiz sobre papel o un archivo electrónico.

El boceto no presta especial atención a los detalles, define las líneas generales y la composición de una pieza gráfica.



Dibujo e ilustración

La ilustración

La ilustración está compuesta de imágenes que llevan un mensaje, Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro, revista, catálogos, posters, comics, afiches etc. Existen diferentes tipos de ilustración tales como:

La ilustración Publicitaria



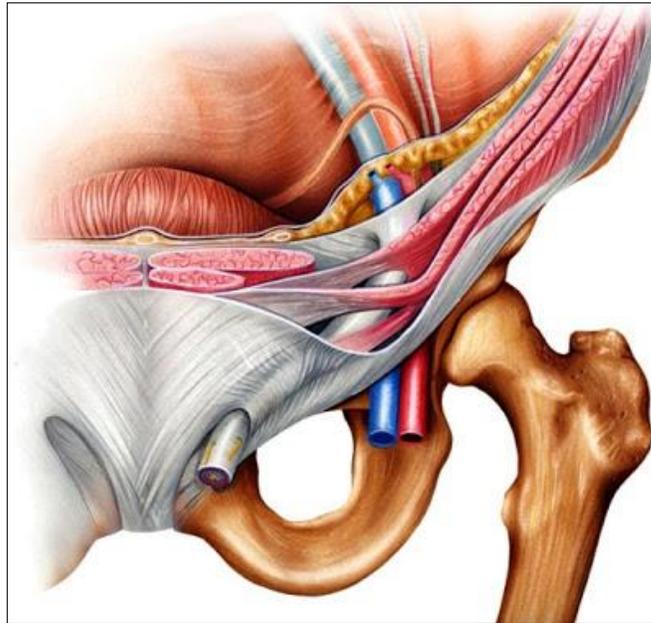
(Fig. 33). Ilustración Publicitaria de Coca Cola.

La ilustración Editorial



(Fig. 34). Ilustración de Portada de cuaderno para fundación Libros para

Ilustración Científica



(Fig. 35). Ilustración Científica, Parte del Cuerpo Humano.

Ilustración Cultural



(Fig. 36). Ilustración de ONG, Zamora Terán, Nicaragua.



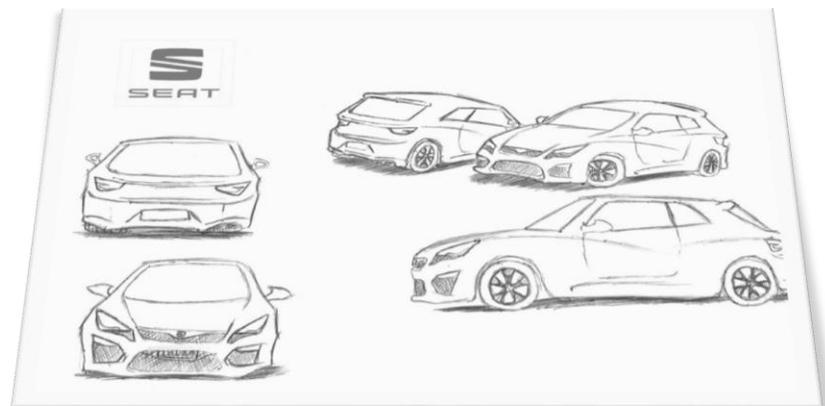
(Fig.37). Croquis, idea inicial construcción de un interior ambientado, Autor desconocido.

8. ¿Cuál es la importancia del dibujo?

El dibujo es un tipo de entrenamiento físico al que deben de someterse no solo los diseñadores y dibujantes sino también ingenieros , arquitectos y todas aquellas personas que se dedican al trabajo técnico y no técnico, con el fin de expresar cualquier idea, de esta forma el lenguaje gráfico se convierte en una ayuda importante para el lenguaje oral.

El dibujo es una habilidad manual que nos permite representar gráficamente objetos sólidos en dos dimensiones, para su aprendizaje se requiere de mucha disciplina, práctica, vocación y habilidad motriz.

Las ideas o inventos mecánicos más originales se realizan por primera vez en forma de un boceto o croquis.



(Fig.38). Boceto de automóvil en diferentes ángulos de vista Autor desconocido.

9. Importancia del Dibujo a mano alzada en el Diseño.

Actualmente se discute entre profesionales que están totalmente de acuerdo en el uso de las técnicas tradicionales, y los que lo ven como algo que pasó de moda, esto se debe al uso de las tecnologías debido a que algunos estudiantes y profesionales se han envuelto en la utilización y la adaptación al campo más fácil para diseñar; la tecnología.

Hoy en día con el uso de programas para diseñar, se ha hecho a un lado lo importante que es el contacto físico con la materia prima del diseño, lo que ocasiona la falta de originalidad y la falta de capacidad para representar ideas creativas.

El boceto es una herramienta antigua, es importante rescatar el interés en los diseñadores para cultivar los conocimientos del dibujo a mano alzada y sus diferentes técnicas así como el aprendizaje de nuevos programas de diseño.

El diseñador mediante el dibujo a mano alzada, es capaz de transportar sus ideas a cualquier soporte gráfico, e interpretar su diseño objetivamente sin realizar una adaptación atendida a lo que ofrece el internet.

Los diseñadores gráficos se encuentran esclavizados por la modernidad y el consumismo, todo proyecto de diseño primero recurre a su etapa inicial que es el “boceto” de esta manera el diseñador representa la idea que está en su mente para transportarla a la realidad, por medio de un soporte como lo es el papel.



(Fig. 39). Dibujo de Mikey Mause y su creador Ub Iwerks

10. Rescate del Dibujo

Dibujo, lápiz digital y tecnología

El dibujo a mano alzada, croquis o boceto; en el Diseño Gráfico es un recurso de gran importancia como parte del desarrollo metodológico básico para la realización de un diseño o ilustración.

La tecnología al parecer ha vuelto dependiente al profesional y estudiante de diseño, consecuencias por la falta de técnicas para representar sus ideas, pérdida de originalidad y la falta de capacidad para desarrollar las ideas creativas.

Hoy en día debido a este problema, la tecnología se ha preocupado por rescatar el dibujo con toda su gracia, para no perder la originalidad del trazo y su fuerza.



(Fig. 40). Cintiq 24 HD Touch de Wacom.

En 2014 Wacom, marca japonesa crea tecnología para dibujar en dispositivos móviles y ordenadores, Wacom ha desarrollado el lenguaje WILL (Wacom Ink Layer Language), pensado especialmente para realizar dibujos en pantallas, se puede utilizar con los dedos y también con el lápiz digital el cual es capaz de sentir el trazo, captar lo que el usuario crea y llevarlo hasta la pantalla.

La historia del arte es también la historia de la tecnología, se inició con grasa, sangre animal y carbón, pinceles de cerdas y ahora pasamos a lo que es la Cintiq 24, en la que podemos plasmar nuestras ideas, hacemos lo mismo desde siempre pero ahora con dos manos encima de una pantalla.

11. Diseño metodológico

Esta investigación inició la recopilación de información en el año anterior 2014, esto con el objetivo de tener información suficiente, objetiva y un poco reciente con respecto al tema estudiado.

Tipo de Investigación

En el desarrollo de esta investigación se utilizó el método cuantitativo, se realizó encuesta de preguntas cerradas.

Informantes y selección

Los informantes seleccionados fueron los docentes que imparten la asignatura de Dibujo I y dibujo anatómico, se identificaron un total de 5 docentes en los siguientes turnos y modalidades educativas regular (matutino, vespertino y el sabatino 4 docentes varones y 1 mujer.

En cuanto a los estudiantes, se seleccionó una muestra de 66 alumnos de los cuales 26 son del sexo femenino y 40 masculinos correspondientes al primer año del turno matutino y vespertino (*nuevo ingreso curso introductorio 2015*), también se tomó en cuenta 81 alumnos del segundo año matutino, vespertino (*primer semestre 2015 antes primer año*), de la carrera de Diseño Gráfico y la modalidad sabatina (*segundo año 2015 antes primer año*), de los cuales 35 son mujeres y 46 varones para un total de 147 personas a los cuales se les encuestó con el fin de obtener información sobre el tema y así valorar el nivel de aprendizaje que estos han alcanzado.

Método de Investigación

Método cuantitativo

Para recopilar la información que se realizó a los informantes, se utilizó la entrevista, la cual está dirigida a encontrar las dificultades que presentan los estudiantes en el aprendizaje del dibujo a mano alzada.

Se encuestó a estudiantes que cursan el primero y segundo año de la carrera de Diseño Gráfico del turno matutino (*nuevo ingreso curso introductorio 2015 y segundo año 2015 antes primer año*), vespertino (*nuevo ingreso curso introductorio 2015*) y segundo año 2015 (*antes primer año*) y la modalidad sabatina (*segundo año 2015 antes primer año*), con la finalidad de obtener opiniones e inquietudes sobre las condiciones del ambiente donde se trabaja como el contenido de la materia y otros aspectos.

También se aplicó el método de la observación, donde se tomaron apuntes con ayuda de una libreta y se observó las diferentes actividades que realizan los docentes al impartir la clase de dibujo a mano alzada.

Fuentes y Técnicas para la recopilación de información.

Se utilizó libreta de apuntes, y documentos. También se realizó encuestas utilizando como técnica de apoyo computadora, y programas estadísticos, internet y monografías relacionadas al tema.

Se empleó también el tipo de Entrevista narrativa.

Tratamiento de la Información

Protocolo de la Entrevista.

TEMA: Dificultades en el aprendizaje del dibujo a mano alzada en los estudiantes de primer año de la carrera de Diseño Gráfico del año 2014.

El primer informante al que se acudió es el maestro Cristian Rodríguez, nuevo de impartir clases de dibujo a mano alzada en la escuela de diseño UPOLI, la entrevista se realizó el día sábado 23 de agosto del 2014, la duración de la misma fue de 20

minutos, en el salón de clases G3, Cristian Rodríguez es Arquitecto egresado de la universidad de ingeniería UNI, comenta que impartió clases a personas no videntes en ASCNIC, Asociación de Ciegos de Nicaragua y con niños y adolescentes en NATRAS.

El entrevistado Cristian Rodríguez en su calidad de Arquitecto y por su experiencia en las organizaciones antes mencionadas además de estar contratado en la Escuela de Diseño UPOLI, donde imparte clases de dibujo, por tal razón se considera que reúne parte de la información que se necesita del tema sobre las dificultades que tienen los alumnos en el aprendizaje del dibujo a mano alzada.

Luego de haber intercambiado opiniones con el Maestro Cristian nos indica que sí existen alumnos que tienen dificultad en el dominio del dibujo, en cambio existen alumnos que manejan el dibujo ya sea porque estudiaron fuera o porque es de su naturaleza el dominio del dibujo.

Además asume que existen otros factores que dificultan el aprendizaje del dibujo como; el corto tiempo que se imparte esta clase, el número de estudiantes y las condiciones que brindan las aulas de clase, refiriéndose a que en su opinión los alumnos deben tener mesas más ergonómicas y un espacio más amplio.

Siguiendo con el tema: Dificultades en el aprendizaje del dibujo a mano alzada en los estudiantes de primer año de la carrera de Diseño Gráfico del año 2014. El siguiente informante es el Licenciado Alvents Rodríguez, la entrevista se realizó el sábado 23 de agosto del 2014, en el salón de clases G7 en la Universidad Politécnica de Nicaragua, UPOLI, misma que duró 15 minutos.

El maestro Alvents Rodríguez es egresado de la Universidad Politécnica de Nicaragua, su trabajo es la ilustración en la que se ha desarrollado trabajando en diferentes instituciones y empresas como; INTA (Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria), Impresiones y Troqueles, ONG Nica Salud, URACAN y como

FreeLancer, actualmente imparte clases de Dibujo en Universidad Politécnica de Nicaragua UPOLI.

El Maestro Alvents asume ,que los principales problemas son; de parte del estudiante la indisciplina a veces están distraídos, no entran a clases o no presentan sus tareas, por otra parte el número de estudiantes es demasiado, en este caso el maestro Alvents imparte a segundo año sabatino y ellos no reciben sus clases en mesas sino en pupitres, la opinión de alumnos aplicados y del maestro es que esas no son las condiciones que necesitan para dibujar, necesitan mesas inclinadas y un salón más grande, para recibir correctamente la clase de dibujo a mano alzada.

El siguiente informante es el Licenciado Miguel Ángel Bonilla, la entrevista se realizó el día 09 de octubre del 2014, mediante internet por falta de tiempo en la red social Facebook.

El maestro Miguel Ángel Bonilla, es artista plástico, estudió en la Escuela de Artes Plásticas Rodrigo Peñalba y en la Universidad Politécnica de Nicaragua UPOLI. Impartió clases en la Universidad de Ciencias Comerciales UCC, en la Universidad del Valle y actualmente está contratado en la Escuela de Diseño de la UPOLI.

Como resultado de la experiencia que tiene el maestro Miguel Ángel Bonilla, se le tomó en cuenta para obtener su opinión acerca del tema que se está investigando.

Para el Maestro Miguel Ángel Bonilla la principal dificultad que tienen los estudiantes es un asunto de disciplina en cuanto a la realización de tareas prácticas, el dibujo se aprende haciendo dibujos y por lo general los estudiantes solo dibujan en el aula.

En su opinión el maestro Miguel Ángel Bonilla asume que el material didáctico está bien y los docentes se mantienen actualizados, pero que el número de estudiantes es demasiado grande considerando que las aulas son muy pequeñas además las mesas o pupitres no son ergonómicos ni cómodos mucho menos estéticos, considera el maestro Miguel Ángel Bonilla.

El método general de la escuela de diseño es el constructivismo, este método se lleva a la práctica tomando en cuenta conocimientos previos de cada estudiante,

realiza ejercicios de introducción al dibujo, hace uso de técnicas que impliquen explicaciones conceptuales, de vocabulario, y prácticas de dibujos con modelo realizados en 5, 3 y un minutos, estos ejercicios se realizan de pie sentados en su pupitre o banco y sentados en el suelo, además deja trabajos en casa, para la formalización de presentaciones se realizan ejercicios de evaluación.

En cuanto a la exigencia, si algún estudiante no se encuentra trabajando en el momento en el que se asignan trabajos, se le invita al estudiante a retirarse del aula, en caso que algún estudiante no lleve sus trabajos en casa, se le invita a salir del aula a realizar estos ejercicios y se le permite entrar al aula hasta que lleve sus trabajos en casa realizados para presentarlos y exponerlos.

Resultados de la Investigación

Análisis de encuestas

Encuesta dirigida a alumnos del curso introductorio antes de iniciar su primer año universitario en la carrera de Diseño Gráfico.

Sexo: El 39.4% de los estudiantes son del sexo femenino los que equivalen a 26 mujeres, el 60.6% corresponden al sexo masculino equivalente a 40 hombres para un total de 66 alumnos encuestados y de esta manera obtener el 100% de las encuestas aplicadas.

(Ver anexos gráfica #1, página # 62)

¿Sabes dibujar?

Según los resultados obtenidos 64 alumnos Si saben dibujar lo cual equivale al 97.0% y una mínima cantidad de 2 no saben dibujar significativamente corresponden al 3.0% y así obtenemos el 100% de los datos según las personas encuestadas.

(Ver anexos gráfica # 2, página # 64)

¿A qué nivel consideras que dominas el dibujo?

Del 100% de las encuestas aplicadas 13 alumnos dominan el dibujo en un nivel bajo lo que corresponde al 19.7%, 48 estudiantes están en un rango de nivel medio lo que equivale al 72.7% y 5 lo dominan en un nivel alto correspondiente a un 7.6% estos resultados nos demuestra que la mayoría de ellos/as tiene un nivel medio de dibujo por lo que les facilita trabajar en las aulas de clases y aprender-captar las técnicas y conocimientos brindados por los docentes.

(Ver anexos gráfica # 3, página # 65)

¿Te gustaría aprender o mejorar tu nivel de dibujo?

De los alumnos encuestados a 63 sí les gustaría aprender o mejorar su nivel de dibujo lo que corresponde al 95.5% a 1 no le gustaría lo que equivale un 1.5% y 2 están un poco seguros los que corresponden al 3.0% para así obtener el total de 66 estudiantes que equivalen al 100%, esto nos demuestra el interés que la mayoría de los estudiantes tienen por la materia de dibujo los cuales estarían dispuestos a mejorar y adquirir nuevos y mayores conocimientos relacionados con la asignatura.

(Ver anexos gráfica # 4, página # 66)

El dibujo es una de las materias en la carrera de Diseño Gráfico ¿Te interesa el dibujo como asignatura?

Como podremos observar en la gráfica a los 66 alumnos encuestados correspondientes al 100% Sí les interesa esta asignatura, puesto que consideran que es fundamental para la carrera y su desarrollo, asignatura con la cual podrían abrir muchas puertas en su vida profesional.

(Ver anexos gráfica # 5, página # 67)

¿Qué nivel de importancia crees que tiene el dibujo en tu carrera?

Los estudiantes consideran que el dibujo tiene un nivel muy importante y lo podemos observar en la gráfica donde según los resultados obtenidos 57 alumnos correspondiente al 86.4% consideran que tiene un nivel alto, y 9 lo califican en un nivel medio equivalente a 13.6% para un total del 100% de las personas encuestadas. Esto nos demuestra que para los diseñadores es muy importante ya que sin el dibujo el diseño no tendría buenos resultados.

(Ver anexos gráfica # 6, página # 68)

¿Has tomado cursos de dibujo a mano alzada?

Como podremos observar en la siguiente gráfica nos muestra un resultado negativo en el dibujo para la carrera de diseño, 55 alumnos correspondientes al 83.3% no han recibido ningún tipo de curso de dibujo a mano alzada lo que se convierte en una debilidad para la escuela de diseño, aunque sin embargo 11 estudiantes equivalentes al 16.7% si han tomado cursos lo cual les hace más fácil dominar y comprender la asignatura al momento de recibir las clases y así obtenemos el 100% de los resultados.

(Ver anexos gráfica # 7, página # 69)

¿Te gustaría recibir la clase de dibujo durante toda la carrera?

Considerando la importancia del dibujo para el diseño 60 estudiantes preferirían recibir la asignatura durante toda la carrera lo cual es equivalente al 90.9%, aunque hay 3 alumnos que quisieran recibir la clase por corto tiempo es decir solo un año e igual cantidad de 3 que optarían por recibir la asignatura por un periodo de 2 años ambos equivalentes al 4.5% y así obtener el 100% de las personas encuestadas, esto significa que dicha asignatura tiene un buen grado de aceptabilidad de parte de los diseñadores.

(Ver anexos gráfica # 8, página # 70)

Análisis de los resultados

La Escuela de Diseño UPOLI, interesada en brindar una educación de calidad se da a la tarea de impartir un curso introductorio a los estudiantes que ingresan por primera vez a la carrera de Diseño Gráfico, con el objetivo de que los alumnos tengan conocimiento previo de lo que es la materia de dibujo a mano alzada.

Esta encuesta se realizó como parte del proceso de exploración, con el fin de obtener información propia de los estudiantes de nuevo ingreso, en dicho procedimiento nos encontramos con resultados como el nivel de dibujo que los

alumnos poseen, en su mayoría respondieron que sí saben dibujar lo que es un buen resultado (**Ver gráfica en página 64**).

Lo contrario a la siguiente pregunta que se les realizó, en la que se les pide que respondan a qué nivel consideran que dibujan, como resultado de esto la mayoría respondió a un nivel medio y un nivel bajo, la menor parte sabe dibujar a un nivel alto (**Ver gráfica en página 65**).

Otro de los resultados es que la mayoría desean mejorar su nivel de dibujo (**Ver gráfica en página 66**).

En el resultado siguiente el total de los encuestados opina que le es de mucho interés la materia de dibujo a mano alzada, en la carrera de Diseño Gráfico (**Ver gráfica en página 67**).

El siguiente resultado es positivo ya que para la mayoría de los encuestados el dibujo tiene un nivel de importancia alto en la carrera de Diseño Gráfico (**Ver gráfica en página 68**).

La mayoría de los estudiantes que ingresan por primera vez a la carrera de Diseño Gráfico no han tomado ningún curso de dibujo antes de entrar a la carrera y una menor parte asume que sí han tomado un curso de dibujo. (**Ver gráfica en página 69**).

Otro resultado interesante es que los alumnos en su mayoría responden que les gustaría recibir la clase de dibujo a mano alzada toda la carrera (**Ver gráfica en página 70**).

Estudiantes de segundo año sabatino (antes primer año) Diseño Gráfico

Sexo: El 43.2% de los estudiantes son del sexo femenino los que equivalen a 35 mujeres, el 56.8% corresponden al sexo masculino equivalente a 46 hombres para un total de 81 alumnos encuestados y de esta manera obtener el 100% de las encuestas aplicadas.

(Ver anexos gráfica # 1, página # 71)

¿Los contenidos que se imparten en la clase de dibujo I, tienen una secuencia lógica que permiten el aprendizaje del dibujo?

Los estudiantes consideran de que Sí existe una secuencia lógica en base a los contenidos esto corresponde a 63 alumnos equivalentes a 77.8% aunque por otra parte hay una minoría de 3 quienes consideran que No, los que equivalen al 3.7%, mientras que otros quizás un poco están conformes con la metodología de la enseñanza corresponden a 15 alumnos que equivale un 18.5% para un total del 100% de las personas encuestadas. Esto demuestra que el nivel de enseñanza para el aprendizaje en los estudiantes está siendo eficaz.

(Ver anexos gráfica # 2, página # 73)

¿Qué sabes acerca de estos contenidos?

Acerca de los contenidos de la asignatura 47 estudiantes consideran que ya tenían un poco de conocimientos equivalente al 58.0% mientras que para 34 alumnos fue algo nuevo para ellos/as correspondientes al 42.0% para un total del 100% de las encuestas aplicadas. Lo cual nos indica que gran parte saben algo acerca de la asignatura como lo es el dibujo.

(Ver anexos gráfica # 3, página # 74)

¿Cómo aprendiste a dibujar?

Los estudiantes de diseño aprendieron a dibujar de diferentes maneras para 19 de ellos/as es Nato equivalente al 23.5% otros 13 Aprendieron fuera de la UPOLI que corresponden al 16.0% sin embargo hay quienes lo adquirieron practicando como lo son 41 alumnos que equivalen al 50.6% y aunque una minoría de 8 aprendieron en las clases de dibujo que se imparten en la universidad que significan el 9.9% nos muestra de que los alumnos si pueden y tiene la capacidad para dibujar, logrando esto ser una ventaja para la carrera de diseño, de esta manera obtenemos el 100% de los resultados de las encuestas aplicadas.

(Ver anexos gráfica # 3, página # 75)

¿Cuánto tiempo te gustaría recibir la clase de dibujo?

Hay 11 estudiantes que consideran que un año sería suficiente para recibir dicha asignatura estos equivalen al 13.6% aunque sin embargo hay 7 quienes piensan que dos años es lo indicado y por otra parte otros 7 consideran que es recomendable por tres años ambos con un 8.6% pero quienes creen que lo mejor es tener presente las clases de dibujo durante toda la carrera son 56 correspondientes al 69.1% logrando así la asignatura tener una mayor aceptación por parte de los estudiantes de la carrera de diseño, y de esta manera obtener el 100% de los resultados en las encuestas aplicadas.

(Ver anexos gráfica # 4, página # 76)

¿Le ha resultado fácil acceder al maestro/a cuando ha necesitado consultar sobre un tema específico de la materia de dibujo?

La mayor parte de los estudiantes equivalentes a 62 coinciden en que Sí se les ha hecho fácil acceder al docente para realizarle consultas relacionadas a la materia, estos equivalen a un 76.5% por otra parte 5 consideran que No destacándose así un 6.2% en los datos obtenidos, en cambio 14 de ellos/as consideraron que un poco,

les ha resultado acceder al maestro logrando así un 17.3%, para obtener al 100% los resultados de las encuestas.

(Ver anexos gráfica # 5, página # 77)

¿El maestro insiste en demostrar la importancia del dibujo para el diseño?

Como lograremos observar en la gráfica hay 70 alumnos que están conscientes de que el docente Sí insiste en la importancia del dibujo para el diseño logrando así obtener un 86.4% de aprobación aunque sin embargo hay 11 quienes No observan que los docentes demuestren que el dibujo es importante para los diseñadores el cual obtiene 13.6% de desaprobación, de esta manera se logra obtener el 100% de los resultados en las encuestas.

(Ver anexos gráfica # 5, página # 78)

¿El maestro/a explica con claridad y complementa las actividades con ejemplos o ejercicios mediante el dibujo para facilitar la comprensión de la asignatura en la pizarra?

La mayoría de los estudiantes es decir 72 coinciden en que al momento de la clase el docente Explica y dibuja obteniendo así un 88.9% lo que significa que los maestros están en un buen nivel de su metodología para la enseñanza de la asignatura, aunque 4 dijeron que solo dibuja obteniendo así 4.9%, sin embargo 5 dicen que su maestro solo explica verbalmente teniendo como resultado un 6.2% lo cual significa que hay un poco de deficiencia cuando el docente solo se expresa en el aula de clases, obteniendo así el 100% de las encuestas para los resultados.

(Ver anexos gráfica # 6, página # 79)

¿Qué tan exigente es tu maestro/a en cuanto a las actividades en clase?

Aquí podremos observar que tan exigentes son los docentes en el aula de clases en la asignatura de dibujo, 41 consideran que el maestro es muy exigente lo cual corresponden al 50.6% sin embargo hay 35 quienes sienten que es poco exigente lo que equivale a un 43.2% y por otra parte 5 piensan que no es exigente significando así el 6.2%. Esto significa que si la universidad cuenta con maestros exigentes quiere decir que la calidad de la educación en las aulas de clases es muy buena puesto que a medida que más se les exija a los alumnos estos lograrán obtener mayores y mejores conocimientos, que les permitirá tener un mayor desarrollo de habilidades, técnicas y así aprender de una excelente manera, logrando así obtener el 100% de los resultados en las encuestas aplicadas.

(Ver anexos gráfica # 7, página # 80)

¿El maestro corrige y te hace saber que tanto has mejorado a nivel de partida?

La gráfica muestra a 61 alumnos encuestados correspondientes al 75.3% que el docente Sí les corrige en esta asignatura, esto es fundamental para su desarrollo al momento de adquirir conocimiento y técnicas para mejorar su dibujo, aunque 20 de ellos/as equivalente al 24.7% opinan que no se les corrige ni se les hace saber si han mejorado su aprendizaje en el dibujo. De esta manera se obtiene el resultado total del 100% de encuestas.

(Ver anexos gráfica # 8, página # 81)

¿Prefieres dibujar digital o dibujar a mano alzada?

Los resultados obtenidos según la preferencia de los alumnos 18 prefieren dibujar a mano alzada significando así el 22.2% pero también hay 4 quienes les gusta y desean hacerlo de manera digital con un 4.9% de aceptación, aunque sin dudarlo 59 de ellos/as son la mayoría que optan por usar ambas técnicas lo que equivale a un 72.8% logrando obtener el 100% del total de las personas encuestadas. Esto significa que los estudiantes prefieren hacerlo de manera digital y a mano alzada, es un buen resultado por lo que de esta manera no se limitan a dibujar y lo pueden hacer de cualquier manera y es un buen resultado para la escuela diseño.

(Ver anexos gráfica # 9, página # 82)

Opinión personal ¿Piensas que con la aparición de programas de diseño, el dibujo pasa de moda?

Según los estudiantes hay 11 de ellos/as que dicen que Sí, el dibujo pasó de moda estos equivalen al 13.6% de los datos obtenidos, pero sin embargo la mayoría 70 alumnos consideran que el dibujo no pasa de moda esto es equivalente al 86.4% y nos indica que la mayoría de los alumnos aprecian el dibujo, logrando así obtener el 100% total de datos aplicados en las encuestas.

(Ver anexos gráfica # 10, página # 83)

¿Qué tiempo le dedicas al dibujo?

Hay quienes son apasionados por esta asignatura y le dedican gran parte de su tiempo como lo son 15 alumnos que diario lo hacen esto equivale al 18.5% pero hay una deficiencia en cuanto al tiempo puesto que la mayoría 49 personas lo hacen de vez en cuando y es representativo al 60.5% lo que significa que hace falta mayor motivación para practicar la asignatura, sin embargo 15 lo realizan solo cuando les solicitan un trabajo equivalente al 18.5% y 2 que no le dedican ningún tiempo al dibujo lo cual corresponden al 2.5% es una mínima cantidad, de esta forma obtenemos el 100% de los datos obtenidos en los resultados de las encuestas aplicadas.

(Ver anexos gráfica # 11, página # 84)

¿Antes de realizar un dibujo, utilizas la técnica del boceto?

La gráfica demuestra a 70 alumnos encuestados correspondientes al 86.4% que Sí utilizan esta técnica, ya que es importante para el desarrollo de un diseño, aunque 11 de ellos/as equivalente al 13.6% opinan que no lo hacen, de esta manera se obtiene el resultado total de los datos adquiridos del 100% en las encuestas.

(Ver anexos gráfica # 12, página # 85)

¿Piensas que el dibujo a mano alzada es importante?

La mayor parte de los estudiantes como lo son 37 coinciden en que es importante solo para diseñadores (producto, gráfico, moda, interiores) equivalente al 45.7%, seguido de 29 de ellos/as que consideran que también es importante para otras carreras estos corresponden al 35.8% de los datos, pero sin dudarlo 15 dicen que el dibujo es solo para dibujantes con un 18.5% de aprobación. Logrando así obtener el total correspondientes al 100% de las encuestas aplicadas.

(Ver anexos gráfica # 13, página # 86)

¿El salón de clases de dibujo a mano alzada presta las condiciones en: espacio, clima y soporte?

Como podremos observar en la gráfica según 39 estudiantes consideran que el salón donde reciben la asignatura presta un poco las condiciones representando así la mayor parte de los datos obtenidos con un 48.1%, seguido de 19 que aseguran que no son las óptimas y adecuadas la cual equivale al 23.5%, continuando con 12 de ellos/as que opinan que si son buenas condiciones representando así el 14.8% y por ultimo 11 que sienten estar conforme lo cual equivale al 13.6% de los datos recopilados y así tener el 100% de las encuestas aplicadas.

(Ver anexos gráfica # 14, página # 87)

En tu opinión personal ¿Qué soporte elegirías para recibir las clases de dibujo?

Según los datos recolectados 77 alumnos elegirían mesas inclinadas teniendo el 87.7% de aceptación ya que son más cómodas y ayudan a la ergonomía del alumno al momento de dibujar, aunque 10 prefieren utilizar Caballetes lo cual es equivalente al 12.3% de los datos de las encuestas aplicadas, obteniendo así el 100% del total.

(Ver anexos gráfica # 15, página # 88)

¿Cómo valoras la importancia del dibujo en la carrera de los diseñadores?

Los estudiantes tienen conocimiento acerca de lo importante que es el dibujo para el diseño y se puede observar en los resultados donde 80 de los alumnos consideran que es muy importante, lo que representa el 98.8% de los datos aplicados en las encuestas, aunque 1 considera que es poco importante el cual equivale al 1.2% para un total del 100%.

(Ver anexos gráfica # 16, página # 89)

Análisis de los resultados

Durante el proceso de investigación se obtuvieron resultados de gran importancia que aportaron a la realización de la presente monografía.

En el siguiente análisis abordaremos los resultados de la encuesta que se les realizó a estudiantes del segundo año de la carrera de Diseño Gráfico, los alumnos opinaron lo siguiente:

Para la mayoría de estudiantes los contenidos que se imparten en la clase tienen una secuencia lógica **(Ver gráfica en página 73)**.

Se realizó otra pregunta para darnos cuenta de cómo aprendieron a dibujar el resultado es el siguiente: la mayoría aprendió practicando, seguido los que ya tienen el don de dibujar es decir Nato, otros aprendieron fuera de la UPOLI y la menor parte en las clases que se imparten en UPOLI, **(Ver gráfica en página 75)**.

Este grupo coincidió con el grupo de alumnos de nuevo ingreso, respondiendo la mayoría que desean que la clase de dibujo se les imparta durante toda la carrera **(Ver gráfica en página 76)**.

Otro punto importante es que la mayoría opina que el maestro es accesible cuando se le hace consultas y que el maestro insiste en que el dibujo es importante para el diseño **(Ver gráfica en página 77y 78)**.

En la siguiente respuesta los alumnos en su mayoría asumen que el maestro explica con claridad y que realiza actividades en búsqueda de que aprendan con facilidad **(Ver gráfica en página 79)**.

Siguiendo con la exploración nos damos cuenta que la mayoría de alumnos dibujan utilizando dos técnicas; el dibujo a mano alzada y el digital, otros solamente prefieren el dibujo a mano alzada y la menor parte el dibujo digital **(Ver gráfica en página 82)**.

Siguiendo con la investigación la mayoría de alumnos dibuja de vez en cuando, seguido los que dibujan diario y cuando se les asigna un trabajo, la minoría no le dedica ningún tiempo al dibujo (**Ver gráfica en página 84**).

Seguimos explorando y nos damos cuenta que el maestro está cultivando en los estudiantes la técnica del boceto ya que la mayoría dice realizar un boceto antes de realizar un dibujo (**Ver gráfica en página 85**).

Respecto a las condiciones de los salones en los que se imparte la clase de dibujo a mano alzada la mayoría de alumnos asumen que son pocas las condiciones seguido de los que opinan que no presta las condiciones, en cambio para otros sí las presta y una minoría dicen estar conforme (**Ver gráfica en página 87**).

Con el fin de obtener la opinión personal de los estudiantes, en cuanto a la preferencia y elección del soporte para dibujar a mano alzada, entre mesas inclinadas y caballetes la mayoría coinciden en que les gustaría utilizar mesas inclinadas para dibujar. (**Ver gráfica en página 88**).

Hipótesis

Mientras mayor sea la deficiencia de los estudiantes en el aprendizaje de las técnicas de representación gráfica, menos probabilidades y ofertas de trabajo tendrán ya que el diseño gráfico es amplio y tiene un gran repertorio de especialidades donde se involucra de manera considerable el dibujo.

Conclusiones

Como resultado de la investigación se concluyó que las dificultades que presentan los alumnos de la carrera de Diseño Gráfico del año 2014 , de la Universidad Politécnica de Nicaragua UPOLI, se deben a muchas razones una de ellas es el nivel de conocimiento con el que el alumno inicia en la carrera de Diseño gráfico, la siguiente razón es el poco tiempo que le dedican a la práctica del dibujo y los soportes en los que reciben la materia ya que en la encuesta se les preguntó qué tipo de soporte prefieren si las mesas inclinadas o caballetes y el resultado en su mayoría prefiere mesas inclinadas.

A pesar de las limitaciones que tienen los alumnos/as quizás en cuanto a condiciones, estos han demostrado un gran interés en la asignatura, asumen que para ellos el dibujo a mano alzada es muy importante aunque por diversas razones no le dedican mucho tiempo, y desean adquirir mayores y mejores conocimientos por parte de los docentes de la Universidad Politécnica de Nicaragua. Se ha analizado, en esta línea temática, la necesidad de disponer de más tiempo para mejorar la práctica del dibujo.

Respecto a dibujo también pudimos darnos cuenta de una pequeña parte de los estudiantes tienen esa habilidad de dibujar a mano alzada, lo cual es una ventaja para la Escuela de Diseño.

En conclusión para los alumnos es muy importante la asignatura de dibujo 1 para el desarrollo de la carrera y recibirla por más tiempo, en un espacio más amplio y en otro tipo de soporte (*mesas inclinadas*), en cuanto a la opinión de los maestros coincide en que se necesita otro tipo de soporte, un espacio más grande e impartir esta clase ya sea que las sesiones de clases de dibujo I duren más horas O aumentar el número de sesiones de clases según vea conveniente la Escuela de Diseño UPOLI.

Recomendaciones

- Mejorar las condiciones en cuanto a espacio, clima y soporte para practicar el dibujo a mano alzada en las aulas de clases, puesto que con mayor comodidad los estudiantes podrán tener mejores resultados al momento de realizar dibujos.
- Implementar en las aulas de clases el uso de mesas inclinadas para que los estudiantes no se limiten a dibujar en un solo formato pequeño tamaño carta, puesto que con este tipo de mesa inclinada los alumnos tendrán la facilidad de trabajar con formatos de mayor tamaño.