



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
ESCUELA CIENCIAS BÁSICAS

**DIBUJO APLICADO A LA ESPECIALIDAD DE INDUSTRIA
DE LA CONFECCIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS
ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO
DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AURELIO FALCONÍ” DEL
CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS,
DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2015**

AUTORA

BRONCANO ABARCA IRMA FELICIDAD.

ASESOR

Dr. HECTOR DEL POZO CAMPANA. Msc

**TRABAJO DE TESIS PRESENTADO EN OPCION A
OBTENER DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN; MENCIÓN DISEÑO DE MODAS**

2015

I. DEDICATORIA

Ante todo quiero expresar un eterno e infinito agradecimiento a Dios por verme dado la vida, por ser el gestor de mis penas y mis alegrías; por enseñarme a luchar día a día contra la adversidad y por haberme dado la sabiduría necesaria para la realización y culminación de este proyecto que significó una prueba de conocimiento y evaluación de mis esfuerzos durante mi carrera universitaria.

Con mucho cariño dedico esta tesis de grado de licenciada de la Republica del Ecuador a Dios, a mis padres, en especial a mi querida madre Sra. Martha Abarca por su paciencia y entrega única, quien siempre depositó en mí su confianza, me brinda todo su esfuerzo y su apoyo incondicional a pesar de la distancia, gracias a ella he alcanzado muchas metas y he logrado grandes éxitos en mi vida.

A mis hermanos, Oswaldo y Juan que estuvieron dispuestos a brindarme su ayuda incondicional y siempre están presentes cuando más los necesito.

Finalmente, a todos aquellos que contribuyeron en la construcción de este escalón más en la escalera de mi vida. Una y mil veces muchísimas gracias!

Irma Felicidad.

II.

AGRADECIMIENTO

Expreso también una eterna gratitud a la Universidad Estatal de Bolívar, la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, a los docentes quienes me impartieron sus enseñanzas y conocimientos sin egoísmo alguno; recalándonos siempre que lo primero en la vida es la Ética y la Moral sobre todo para ser un verdadero profesional.

Agradezco infinitamente al **Dr. HECTOR DEL POZO CAMPANA. Msc.**, mi director de tesis, que con su conocimiento y su tiempo infinito supo despejar dudas y orientarme a la realización de este proyecto.

También deseo agradecer a mis padres, a mis hermanos y a mi querido esposo por apoyarme incondicionalmente.

Irma Felicidad.

III CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.

Dr. Héctor Del Pozo Campana. Msc.

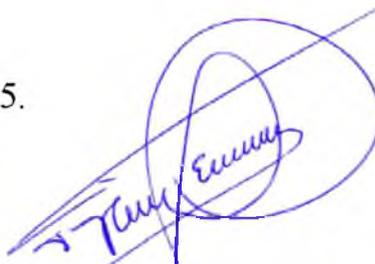
CERTIFICA:

Que el informe final del trabajo de tesis titulado “DIBUJO APLICADO A LA ESPECIALIDAD DE INDUSTRIA DE LA CONFECCIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AURELIO FALCONÍ” DEL CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS , PERÌODO 2015- 2016.”

Elaborado por la autora BRONCANO ABARCA IRMA FELICIDAD. Egresada de la carrera de Diseño de Modas de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva .

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a la interesada dar al presente documento el uso legal que estime conveniente.

Guaranda 22 de Julio del 2015.



.....
Dr. Héctor Del Pozo Campana. Msc.
DIRECTOR DE TESIS

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas , criterios y propuestas expuestos en el presente informe final de trabajo de tesis titulado " DIBUJO APLICADO A LA ESPECIALIDAD DE INDUSTRIA DE LA CONFECCIÓN, PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LAS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA AURELIO FALCONI, DEL CANTÓN SANTO DOMINGO DE LOS COLORADOS PERIODO 2015-2016" ; son de exclusiva responsabilidad de la autora.



NOTARIO(A) MARTHA DEL CARMEN OBANDO GUAYACHICO,
NOTARIA SEGUNDA DEL CANTON SANTO DOMINGO G.
Msc. Martha Obando G.
NOTARIA SEGUNDA
DEL CANTÓN SANTO DOMINGO



(Firma)

Broncano Abarca Irma Felicidad



Factura: 002-002-000012678
GSR



20152301002D04647

ESCRITURA PÚBLICA

DECLARACIÓN JURAMENTADA.

Señora. IRMA FELICIDAD BRONCANO ABARCA, portadora de la cedula de ciudadanía N° 1715661136 egresada en la carrera de Diseño de Modas de la Universidad “Estatad de Bolívar”.

En la ciudad de Santo Domingo, capital de la provincia Santo Domingo de los Tsachilas, República del Ecuador, hoy lunes 22 de Junio del dos mil quince, ante mi NOTARIO(A) MARTHA DEL CARMEN OBANDO GUAYACHICO de la notaria segunda, comparece la Señora. IRMA FELICIDAD BRONCANO ABARCA de nacionalidad ecuatoriana , mayor de edad de estado civil casada, capaz de contraer obligaciones ; en el Cantón Santo Domingo de los colorados de la provincia Santo Domingo de los Tsáchilas , a quienes de conocer doy fe que su cedula de ciudadanía y papeleta de votación cuyas copias adjunto a esta escritura ; así como examino de que comparece al otorgamiento de la misma sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni promesa o seducción , juramentando en debida forma y previniendo de la gravedad del juramento, de las penas del perjurio y de la obligación que tiene de decir la verdad con claridad y exactitud y bajo juramento declaro que lo siguiente : Previo a la obtención del título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENSIÓN DISEÑO DE MODAS , manifiesta que los criterios e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación y graduación “**DIBUJO APLICADO A LA ESPECIALIDAD DE INDUSTRIA DE LA CONFECCIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AURELIO FALCONÍ” DEL CANTON SANTO DOMINGO DE LOS TSÁCHILAS , PERIODO 2015- 2016.”** ; son de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autora. Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad.(Hasta aquí la declaración juramentada rendida por la compareciente, la misma que queda elevada a escritura pública con todo el valor legal) . Ratico que el contenido y firma conmigo en unidad de acto, por ello doy fe.

IRMA FELICIDAD BRONCANO ABARCA
CÉDULA: 1715661136



Martha Obando Guayachico
NOTARIO(A) MARTHA DEL CARMEN OBANDO GUAYACHICO.
NOTARIA SEGUNDA DEL CANTON SANTO DOMINGO G.
Msc. Martha Obando G.
NOTARIA SEGUNDA
DEL CANTÓN SANTO DOMINGO



V. TABLA DE CONTENIDOS:	PAG.
PORTADA	
HOJA DE GUARDA	
PORTADILLA:	
I DICATORIA.....	1
II AGRADECIMIENTO.....	2
III CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	3
IV AUTORÍA NOTARIADA.....	4
IV TABLA DE CONTENIDOS.....	6
V LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS.....	11
VII LISTA DE ANEXOS.....	14
VIII RESUMEN EJECUTIVO: EN ESPAÑOL E INGLÉS.....	15
IX INTRODUCCIÓN.....	19
1.- Tema.....	21
2.- Antecedentes.....	22
3. Problema.....	25
4. Justificación.....	27
5.- Objetivos.....	29
5.1.-Objetivo General.....	29
5.2.-Objetivos Específicos.....	29
6.- Hipótesis.....	30
7.- Variables.....	31

CAPITULO I
MARCO TEÓRICO

1.1.- Teoría Científica.....	34
1.1.1- Fundamento Filosófico.....	34
1.1.2- Fundamento Psicológico.....	34
1.1.3- Fundamento Pedagógico.....	35
1.1.4- Fundamento Sociológico.....	35
1.1.5- Fundamento Axiológico.....	36
1.2.- Concepto De Dibujo.....	36
1.2.1.- Importancia.....	36
1.2.2.- Sombras del Cuerpo.....	37
1.2.3.-Técnicas De Sombreado:.....	37
1.- La Línea.....	38
2.- La Trama o técnica "Cross Hatching.....	38
3.- El Circulismo.....	38
4.- El Torti- qué.....	38
1.2.4.- Los movimientos faciales Y Corporales.....	38
a) -Los Gestos.....	38
- Gestos emblemáticos o Emblemas.....	39
- Gestos Ilustrativos o Ilustradores.....	39

- Gestos que Expresan Estados Emotivos.....	39
- Gestos Reguladores de la Interacción.....	39
-Gestos de adaptación o adaptadores.....	39
b) Postura corporal.....	39
c) La Mirada.....	40
1.3.- Figurín de Modas.....	40
1.3.1.- Definición.....	40
1.3.2.- Utilidad.....	41
1.3.- Diseñador De Modas.....	42
1.3.1.- Diseño De Modas.....	42
1.3.2.- El Objeto de Diseño de Modas.....	42
1.3.3.- Estilo.....	42
1.3.4.- Ilustración de Moda.....	42
1.3.5.- Fases Del Proceso De La Ilustración.....	42
1.3.6. - Estructura del Cuerpo Tamaño y Movimiento.....	43
1.4. - La Industria Textil y de la confección.....	43
1.5.- La Enseñanza	43
1.5.1.- Métodos y técnicas de la Enseñanza.....	44
1.5.2.- Métodos en cuanto a la forma de razonamiento.....	44
- Método Deductivo.....	44
- Método Inductivo.....	44

Método Analítico.....	45
1.6.- Psicología Educativa y Labor Docente.....	45
1.7.- El conocimiento.....	45
1.7.1.-Teoría Del Aprendizaje Significativo.....	45
1.7. 2.- Aprendizaje Significativo Y Aprendizaje Mecánico.....	46
1.8.-La Pedagogía.....	47
1.8.1.- Tipos de Pedagogía.....	48
1.8.2.- Tendencias Pedagógicas.....	48
1.2. Teoría Conceptual.....	49
1.3. Teoría Legal.....	54
-Ley de educación superior.....	55
-De los títulos y grados académicos.....	55
-Constitución.....	56
1.4. Teoría Referencial O Contextual:.....	59

CAPITULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

2.-Tipos de Investigación:.....	62
2.1.-Por el Propósito.....	63
2.2.-Por el Nivel.....	63
2.3.-Por El Lugar.....	63
2.4.- Técnicas E Instrumentos Para La Obtención De Datos.....	64
2.4.1. Técnicas:	64

2.4.2. Instrumento: la encuesta.....	64
2.4.3. Recolección de datos:.....	65
2.5.-Diseño Por La Dimensión Temporal.....	65
2.6.- Universo y Muestra:	
2.7.-Procesamiento de Datos.....	66
2.8.-Métodos:.....	66
-Método Deductivo.....	67
-Método Inductivo:	67
-Método Histórico Lógico.....	67

CAPITULO III

3.1.-ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	68
3.2.- Interpretación de encuestas.....	68
3.3.- CONCLUSIONES.....	95
3.4.- RECOMENDACIONES.....	96

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1.-Título.....	97
4.2.-Introducción.....	101
4.3.-Objetivos.....	102
4.4.- Desarrollo.....	103 - 180
4.5.- Resultados de Aplicación.....	181
4.6.-Evidencia de la Aplicación de la Propuesta.....	182

VI. LISTA DE CUADROS Y GRÁFICOS:

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES:

TITULO 1 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
¿Usted tiene habilidad para dibujar?.....	68
TITULO 2 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
¿Tiene destreza para dibujar la figura humana?.....	69
TITULO 3 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
¿Sabe qué tipo de elementos pueden utilizar para dibujar?.....	70
TITULO 4 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
¿Emplea variadas posiciones para dibujar los figurines humanos?.....	71
TITULO 5 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
5.- Cree que es mejor formar grupos para trabajar en clase práctica de Figurín	72
TITULO 6 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
6.- ¿Entiende claramente el objetivo fundamental de Ilustración de bocetos de Figurines de Moda?.....	73
TITULO 7 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
7.- ¿Puede identificar y generar adecuadamente la ubicación de luz, penumbra y sombra en un dibujo?.....	74
TITULO 8 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
¿Entiende claramente las indicaciones del docente cuando le imparte clases?...	75
TITULO 9 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
9.- ¿ ¿Considera usted que el trabajo en grupo es adecuado?.....	78
TITULO 10 GRAFICO E INTERPRETACIÓN	
10.- ¿ Le gustaría contar con una guía de Dibujo Aplicado a la especialidad para desarrollar sus actividades escolares en menor tiempo y mejorar el proceso de aprendizaje?.....	79

ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

TITULO 1 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

1.- ¿Utiliza usted técnicas de trabajo para fortalecer el dominio al bosquejar la figura humana?..... 81

TITULO 2 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

2.- ¿Considera usted que formar grupos de trabajo sirve como refuerzo a la clase impartida?
..... 83

TITULO 3 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

3.-¿ Ha recibido algún curso específico sobre Figurín de Modas ?..... 84

TITULO 4 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

4.- Encuentra usted en el mercado textos acorde a la asignatura que contengan talleres de autoevaluación?..... 85

TITULO 5 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

5.- ¿ Le gustaría contar con una herramienta adecuada para la enseñanza de su área?.. 86

TITULO 6 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

6.- ¿Cree usted que mejoraría la calidad de enseñanza – aprendizaje, con el apoyo de una guía que enfoque paso a paso el dibujo de la figura humana?..... 87

TITULO 7 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

7.- ¿Estaría usted de acuerdo que a más de su aporte personal, un texto le ayudaría a fortalecer sus tutorías de cada clase impartida?..... 89

TITULO 8 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

8.- ¿Cree que una guía básica de figurín, ayudaría a mejorar a las estudiantes con menos aptitudes para el dibujo?..... 90

TITULO 9 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

9.- ¿Cree usted que esta guía sería una herramienta adecuada, que ayude a lograr el dominio del bosquejo de biotipos femeninos, masculinos y de niños?.....91

TITULO 10 GRAFICO E INTERPRETACIÓN

10.- ¿Estaría usted de acuerdo en apoyar proyectos para el desarrollo pedagógico, en el proceso de enseñanza - aprendizaje?.....	91
3.1.-Comprobación de la Hipótesis.....	94
3.2.- Conclusiones.....	95
3.3.- Recomendaciones.....	96

VII. LISTA DE ANEXOS:

ANEXOS 1. Encuesta Dirigido a los Estudiantes.....	186
ANEXOS 2. Encuesta Dirigido a los Docentes.....	187
ANEXOS 3. Nómina de Estudiantes.....	189
ANEXOS 4.Ficha de Observación.....	190
ANEXOS 5Certificad de la Directora de la Unidad Educativa.....	191
ANEXOS 6. Certificad de la Socialización de la Propuesta	192
ANEXOS 7. Certificado de Aprobación del Urkund.....	193
ANEXOS 8. Fotografías de la Entrevista.....	194
ANEXOS 9. Fotografías se la socialización de la propuesta.....	195

VIII. RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación titulado, “ Dibujo Aplicado a la especialidad de Industria de la Confección para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas, Cantón Santo Domingo de los Colorados”, se basa en la necesidad de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje ; pues es muy cierto que la educación es uno de los pilares fundamentales de la humanidad, por ello implica la utilización de diversas herramientas pedagógicas que ayuden a las estudiantes a mejorar el dibujo de la figura humana de allí que la propuesta es la elaboración de una Guía de Dibujo Aplicado. El trabajo está organizado por capítulos esenciales que cubren las diferentes etapas del desarrollo de la investigación ante la problemática que tienen las estudiantes al dibujar la silueta humana que es la base fundamental para ilustrar la vestimenta y accesorios.

El capítulo I, comprende el marco teórico que fundamenta todo lo científico, Filosófico, Psicológico, Pedagógico, Sociológico, Axiológico; mientras que la Teoría Conceptual abarca los temas relacionados al dibujo, técnicas de sombreado del cuerpo, y su relación al figurín y Diseño de Modas; mejoran el estilo y la estética en la presentación de figurines , por tal razón la Estructura del Cuerpo Tamaño y Movimiento son fundamentales a simple vista.

La Enseñanza a través de métodos y técnicas son esenciales por ende ponerlos en práctica es la Labor del Docente. La Pedagogía es el complemento de la educación.

La Teoría Legal contienen los parámetros que respaldan el presente trabajo como la Ley de educación superior, los estatutos de títulos y grados académicos , la nueva constitución basada a la educación permite la orientación para la ejecución del presente contenido. En la Teoría Referencial se relata específicamente las causas que llevaron a la autora a realizar el presente proyecto, su ubicación exacta y hechos ocurridos.

El Capítulo **II** muestra las estrategias Metodológicas empleadas así como también los Tipos de Investigación que son por El Nivel y por El Lugar; adicional exponen las Técnicas E Instrumentos para La Obtención de Datos. El Universal y Muestra empleados son indispensables al procesar Datos y los Métodos empleados son: método Deductivo, método Inductivo, método Histórico Lógico.

Para la comprobación del presente trabajo se pone en manifiesto el **Capítulo III** que demuestra el Análisis e Interpretación de resultados; a continuación se expresa las Conclusiones y Recomendaciones.

Para culminar en el **Capítulo IV** se encuentra la **PROPUESTA** que consiste en elaborar una Guía de Dibujo Aplicado a la especialidad de Industria de la Confección; estipulada en cuatro capítulos que ayudaran a mejorar las destrezas y habilidades de las estudiantes del Primer año de Bachillerato de Industria de la Confección.

En el capítulo I, contiene los Conocimientos Teóricos que son básicos e indispensables acerca del Dibujo, materiales y herramientas, adecuación del taller de pintura, elementos indispensables para dibujar, clasificación de líneas y ejercicios a mano alzada para adiestrar los movimientos motorices. En el capítulo II, se explica todo lo relacionado al mundo del Diseño y la Moda, su clasificación, Figurín de Modas y a la aplicación de los elementos del Dibujo en el ámbito del Diseño.

El capítulo III, se enfatiza la ciencia que se encarga de estudiar al hombre “La Antropometría”, sus variables, dimensiones del cuerpo humano, sistemas del cuerpo humano y movimientos del mismo y el conocimiento de los cánones, tipos morfológicos, proporciones e instructivo de la distribución de proporciones..

En el capítulo IV disfrutaremos con la elaboración de maniqués que se ilustraran de acuerdo a proporciones, la ejecución y distribución de Sombras y Desnudos de cuerpos femeninos, masculinos y de niños.

SUMMARY:

This paper titled, "Drawing Applied to specialty Clothing Industry to improve the process of learning of students of the First Year Bachelor of Educational Unit" Aurelio Falconi "of the province of Santo Domingo de los Tsachilas, Canton Santo Domingo de los Colorado's "is based on the need to improve the teaching process - learning; it is very true that education is one of the pillars of humanity, for it involves the use of various educational tools that help students improve drawing the human figure from there that the proposal is the development of a Guide Drawing Applied.

The work is organized by essential chapters covering different stages of development of research into the problem with the students to draw the human figure that is fundamental to illustrate basic clothing and accessories.

Chapter I, comprising the theoretical framework that underlies all scientific, philosophical, psychological, pedagogical, sociological, Axiological; while the Conceptual Theory covers issues related to drawing, shading techniques of the body and its relationship to the figurine and Fashion Design; improve the style and aesthetics in the presentation of figurines, for this reason the structure of the body size and movement are fundamental to the naked eye.

Teaching through methods and techniques are therefore essential to implement them is the work of teachers. Pedagogy is the complement of education. The Legal Theory contain the parameters that support this work as the Higher Education Act, the statutes of titles and degrees, the new constitution based on education allows the guidance in the implementation of this content. In the Referential Theory specifically it relates the causes that led the author to make this project, its exact location and events.

Chapter II shows the methodological strategies used as well as the types of research that are at the level and location; Additional expose and technical instruments for data collection. Universal and shows employees are indispensable to process data and methods used are: deductive method, inductive method, Historic logical method.

For the verification of this study it is underlined Chapter III shows the analysis and interpretation of the results and thereby expressed - Conclusions and Recommendations.

Culminating in Chapter IV is the proposal is to develop a Guide to Drawing Applied to specialty Clothing Industry; stipulated in four chapters that help improve the skills and abilities of students in the first year of Bachelor of Clothing Industry.

Chapter I contains the theoretical knowledge that are basic and essential about the drawing, materials and tools, matching the paint shop, essential elements for drawing, sorting lines and freehand exercises to train the motorists movements. In Chapter II, it explained everything related to the world of design and fashion, classification, figurine of Fashion and the implementation of the elements of drawing in the field of design.

Chapter III, the science that is responsible for studying the man "anthropometry", their variables, dimensions of the human body, body systems and movements thereof and the knowledge of the canons, morphological types and instructive proportions is emphasized distribution ratios . Chapter IV will enjoy the elaboration of mannequins will be illustrated according to proportions, implementation and distribution of Shadows and female nudes, male and children bodies.

This roadmap is applied drawing prepared in accordance with the provisions pursuant to the Curriculum Reform of Education; It goes beyond the expectations of teachers. And thus fulfilling an objective and purpose, meet the needs of students and teachers in related subjects, using teaching methods according to the material to improve the skills and abilities and therefore the teaching - learning.

IX .- INTRODUCCIÓN

A nivel mundial los avances pertinentes a la tecnología y educación hacen que las habilidades y los conocimientos adquiridos, rápidamente dejen de ser tan útiles. Para mantenerlos a la par con los cambios que exige la humanidad y en particular para desempeñar una función laboral debemos utilizar activamente los logros científicos, didácticos y tecnológicos.

El presente trabajo de investigación titulado “Dibujo Aplicado a la especialidad de industria de la confección para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje de las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Aurelio Falconí en el cantón Santo Domingo de los Tsáchilas” se lo realizó con la finalidad de dar solución a un problema, que se lo ha notado en el aula de clases de Dibujo; mediante la encuesta realizada se detectó que las estudiantes carecen de bases de dibujo sobre la anatomía humana, razón lo cual perjudica la estética en la presentación de figurines humanos, prendas y accesorios para la futura confección.

Se analizó que el tiempo empleado para impartir clases de la asignatura es muy limitado para el desarrollo de las actividades requeridas. Una de las dificultades es la ausencia de Docentes Especializados del Área, esto implica que utilicen métodos inadecuados para impartir conocimientos y por tal razón se genera el desinterés de las estudiantes en la asignatura de Dibujo Aplicado a la Especialidad ante la complejidad en la realización de bocetos, provoca Figuras humanas desproporcionadas y deformes de los bocetos por ende un bajo nivel de conocimiento de las técnicas del dibujo.

El Objetivo fundamental del presente trabajo es determinar las dificultades más relevantes que entorpecen y tardan el proceso del dibujo de la figura humana para convertirlas en las mejores estrategias de una guía básica de Dibujo Aplicado a la Especialidad de Industria de la Confección; a través de métodos activos que

fortalezcan la calidad educativa en las estudiantes del Primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí”

Considerando como Variable independiente: al Dibujo Aplicado a Industria de la Confección y como Variable dependiente: el Proceso de enseñanza - aprendizaje; y como propuesta con la creación de una guía de Figurines de Moda para mejorar y alcanzar un aprendizaje significativo, su estructura contiene imágenes llamativas, conceptos indispensables, aplicaciones prácticas - didácticas y auto evaluaciones partiendo desde la observación , repetición y aplicación de habilidades de las estudiantes; por ende se beneficiará la Institución Educativa aportando al conocimiento y se pondrá pilares muy sólidos para la carrera de Diseño de Modas.

Esta guía básica de figurines está elaborada de acuerdo a las disposiciones de conformidad a la Reforma Curricular de Educación; va más allá de las expectativas de los docentes. Y de esta manera cumplir con un objetivo y finalidad satisfacer las necesidades de las estudiantes y el docente, empleando métodos didácticos acordes a la asignatura que mejore las destrezas y habilidades y por ende el proceso de enseñanza – aprendizaje.

1.- Tema

Dibujo aplicado a la especialidad de industria de la confección para el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes de primer año de Bachillerato.

2.- Antecedentes

En la actualidad La industria de la confección es uno de los potenciales más importantes en la economía mundial; la competitividad y la tecnología han evolucionado y han creado nuevas expectativas y necesidades, es también la generadora de trabajo inmediato; por ello es considerada una de las carreras técnicas que aseguran más valiosas por la que hay que luchar por mantenerla.

Nuestro país cuenta con colegios técnicos a nivel nacional, pero en pocas ciudades ofertan la carrera de Industria de la Confección, razón por la cual el gobierno ha pasado por alto la elaboración de material didáctico en esta área; es muy cierto que la Educación en los actuales momento ha dado un gran giro y ha mejorado notablemente que incluso se dota de libros a los jóvenes facilitando así el trabajo del docente y mejorando el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por esta razón la presente investigación procura mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de las estudiantes de primer año de bachillerato de la especialidad de Diseño de Modas de los colegios con carreras Técnicas; mediante el uso de una guía de Dibujo Aplicado a la especialidad de Industria de la Confección; que motive a desarrollar las habilidades y destrezas en las estudiantes; partiendo desde la observación directa el análisis significativo de contenidos y la ejecución práctica paso a paso. Esta guía pretende ser un aporte muy importante y significativo en las estudiantes por ende beneficiará a la institución Educativa, aportando al conocimiento en nuestra provincia y el país.

La falta de un material didáctico del área es un problema que enfrenta la educación de nuestro país, y más aún en provincia Tsáchilas; en particular en la unidad “Educativa Aurelio Falconí” del cantón Santo Domingo, esto se debe a que el Ministerio de Educación jamás ha presentado un texto o módulo alguno de Dibujo en la especialidad de Industria de la Confección, como lo ha hecho con las asignaturas de las culturas generales a nivel nacional.

En el Cantón Santo Domingo de los Colorados se han establecido tres establecimientos que cuentan con la Especialidad de Diseño de Modas, sin embargo La institución pionera y la más fortalecida con la aceptación de la a especialidad es La Unidad Educativa “Aurelio Falconí” que cuenta con dos maestras de la asignatura de Especialidad mas no conocen de dibujo de figurines sino solo de confección de prendas, la tutoría de la asignatura resulta complejo ya que para las estudiantes se les dificulta ilustrar la figura humana por ende se ha convertido en un verdadero reto.

La Industria de la confección debe poseer un perfil dinámico, social, motriz, creativo, reflexivo y participativo; Por tal razón todos los procesos que se requiere hasta la creación de una prenda, accesorio o artículo es importante ; y la presentación de figurines antes de los procesos es la clave fundamental para una buena interpretación del modelo, por lo que las estudiantes de la Unidad Educativa Pública “Aurelio Falconí” debe tener en cuenta que ellas formaran las bases de sus conocimientos de allí que se requiere “preparar a los estudiantes en el dominio de las competencias para enrumbarles en un trabajo efectivo en bien de la sociedad”; procurando en cada paso del proceso educativo desarrollar sus destrezas, valores y capacidades. En este caso lograr que los alumnos logren un alto dominio del bosquejo de figurines humanos y su vestimenta creativa que proponga el diseñador.

Esta investigación pretende investigar, porque las estudiantes realizan dibujo deforme y mal proporcionado.

La Unidad Educativa Aurelio Falconí fue fundada en marzo de 1985 y obtiene su acuerdo de creación un 26 de septiembre con el nombre inicial de Escuela Fiscal “Aurelio Falconi”; contaba con 7 profesores y seis grados , transcurrido los años empieza a funcionar en la sección vespertina la Academia “ Martha Bucaraham de Roldos” en el año 2001 ; con el trabajo y liderazgo de 10 maestros que aportaron con su perseverancia, entrega y entusiasmo, ellos son: Pedro Vallejo, Jiménez , Efrén Requielme, Vicente Pilla, Héctor Chulde, Vilma Cadena, Carmen Moreira, Georgina Moreira, María Sagbay y Lila Barragán , posteriormente se han

ido añadiendo a nuestra institución todos aquellos que aportan con los mismo ideales.

En la actualidad los por disposición del Ministerio de Educación y el régimen Nacional se fusionó la escuela y la academia pasando una sola institución dando origen a la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” nace el 12 de julio del año 2014 con resolución ministerial no 666. Con bachilleratos Técnicos con especialidades como: Comercialización y Ventas, Sistemas Informáticos e Industria de la Confección.

La institución se encuentra ubicada en el sector la Coop. Santa Martha sector 2; actualmente cuenta con un personal docente eficaz y profesional que garantizan una educación de calidad. Actualmente cuenta con bachilleratos técnicos Industriales en: Comercialización y Ventas, Industria de Confección; bachillerato técnico en Comercio y Administración Especialidad Informática. Actualmente en el 2015 cuenta con 2.200 estudiantes en las dos jornadas matutina y vespertina en los 48 paralelos distribuidos de la siguiente manera:

Es así que como profesional en Diseño de modas me siento comprometida en ayudar a mejorar esta falencia, mediante una investigación que me conlleve a cubrir la necesidad y mejore el proceso de la enseñanza - aprendizaje.

3.- Problema:

La deficiente aplicación de Dibujo aplicado a la especialidad de industria de la confección dificulta el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes.

Subproblemas

- Las estudiantes desconocen las bases fundamentales del dibujo.
- El Tiempo es muy limitado para el desarrollo de las clases de dibujo aplicado.
- Docente de dibujo y estética desconoce los parámetros de la especialidad de Industria de la confección; por ende la falta de docentes especializados en el área es notorio y repercute notablemente.
- Las chicas presentan figuras humanas desproporcionadas lo que afecta a los años de estudio siguiente, ocasionando una pérdida de tiempo para el avance académico correspondiente de los terceros años de bachillerato.
- Los Periodos reducidos de tiempo en la clase no son suficientes razón por la cual no terminan su gráfico y mucho menos los perfeccionan y los visten.
- Se pierde el interés por dibujar y por ende el rendimiento es deficiente, aún más si se cuenta con maestros no especializados en el área.
- Tiempo muy limitado para el desarrollo de la clase.
- Desinterés de las estudiantes en la asignatura de Dibujo Aplicado a la Especialidad ante la complejidad de los procedimientos para dibujar.
- Bajo nivel de conocimiento de las técnicas del dibujo de las estudiantes del primer año de bachillerato.
 - Ausencia de Docentes Especializados del Área.

- Métodos inadecuados para impartir conocimientos.
- Figuras humanas desproporcionadas y deformes de los bocetos.
- Carecen de una guía Didáctica de Dibujo Aplicado a la Especialidad de la Industria de la Confección.

4.- **Justificación**

La necesidad de mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en las estudiantes de primer año de bachillerato de Industria de la Confección es prioritario considerando que la educación es uno de los pilares fundamentales de la humanidad, por ello implica la utilización de diversas herramientas pedagógicas que ayuden a las estudiantes a mejorar su aprendizaje.

Es **importante** resaltar que el presente trabajo cuenta con métodos y técnicas que simplifican el dibujo de la figura humana, resolviendo la problemática en el bosquejo de la figura humana deforme; permitiendo alcanzar así un aprendizaje significativo en las estudiantes de industria de la confección, y mostrando las tendencias de moda en sus diferentes diseños que resaltan a simple vista en prendas funcionales y modernas.

En los últimos tiempos el Gobierno Nacional se ha preocupado más por la educación de allí que ha elaborado textos acorde a la nueva reforma curricular en las asignaturas de cultura general solamente, y ha proporcionado a los estudiantes y maestros mayor facilidad para la asimilación de contenidos y procesos. Por eso de sumo **interés** beneficiar a las estudiantes de esta investigación que conlleva a la elaboración de una guía didáctica que orienten su ejecución fuera de la clase; este material didáctico será un apoyo a los profesionales del área, principalmente para la asignatura de Dibujo Aplicado a la Especialidad.

Es **necesario** en la actualidad apoyar a la educación con una herramienta didáctica adecuada que mejore el desarrollo pedagógico del docente y estudiante; estos instrumentos permiten desarrollar la creatividad la destreza y la habilidad en el sistema de enseñanza – aprendizaje y aún más en el bosquejo de la figura humana que necesita primero ser observada, analizada para después ilustrarla; por ello es considerable que la teoría y la práctica deban ir a la par.

Es **pertinente** el presente trabajo porque la mayor parte de estudiantes que tienen problema al dibujar al dibujar la silueta humana ; esta propuesta nos permite

disponer de un material práctico al alcance de las manos; con un costo asequible para las estudiantes, evitando así el consumo excesivo de láminas de hilo, y contribuyendo con la economía de las estudiantes que no tienen los recursos económicos necesarios para adquirir un texto de Diseño, pues es difícil de adquirirlos en las librerías, solo se lo hace por pedidos en internet o acudiendo a las grandes ciudades. El docente tiene que adquirir la información e impartirla tradicionalmente con una metodología antigua y nada divertida sino aburrida.

Este proyecto es **factible** de realizarse porque existe una necesidad que cubrir y por ende el interés, que genera el apoyo necesario por parte de las autoridades del plantel; la inquietud de los profesores por tener un material de trabajo didáctico que ahorre tiempo y mejore su exposición, Además existe el requerimiento de las estudiantes para aprender mediante la observación y los pasos a seguir.

Es **original** porque está basado en las necesidades y las expectativas que presenta el área de Industria de la Confección, y al no existir un ejemplar de este tipo en la provincia se puede afirmar que es la primera vez que existirá una guía didáctica de este tipo, que permita desplegar y poner en práctica las habilidades y destrezas de las estudiantes en la asignatura de Dibujo Aplicado a la Especialidad. Y su contenido está acorde con la Reforma Curricular de la Educación puesto que la autora de este proyecto es una profesional en el área y conoce perfectamente las necesidades.

Estudiar hoy en día no es algo definitivo para el presente sino para el futuro; no es cuestión de entregar una cantidad enorme de conocimientos a los estudiantes sino, es facilitar herramientas necesarias para que se desenvuelvan con seguridad y les permita desarrollar múltiples capacidades en distintos contextos.

Por tal motivo se lo considera como un **aporte metodológico** a la guía básica de Dibujo Aplicado, ya es una de las herramientas más adecuadas que va a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, y ayudará a superar las dificultades del dibujo de la figura humana.

5.- Objetivos:

➤ Objetivo General:

Establecer que el Dibujo aplicado a la especialidad de industria de la confección incida en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes.

➤ Objetivos Específicos:

- Identificar que estrategias metodológicas utilizan los docentes en el Dibujo aplicado a la especialidad de industria de la confección incida en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes.

- Diagnosticar cuantos docentes conocen del Dibujo aplicado a la especialidad de industria de la confección incida en el mejoramiento del proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes.

- Elaborar una guía sobre Dibujo Aplicado a la Especialidad de Industria de la confección, en el proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes.

6.- La Hipótesis

Utilizar el Dibujo aplicado en la especialidad de industria de la confección mejora el proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes del primer año de bachillerato.

7.- Variables:

7.1.- Variable independiente:

Dibujo Aplicado a Industria de la Confección.

7.2.-Variable dependiente:

Proceso de enseñanza - aprendizaje.

8.- Operación De Las Variables.

8.1.- Variable Independiente: Dibujo Aplicado a Industria de la Confección.

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ITEMS
Dibujo Aplicado a Industria de la Confección.	Bosquejo, esbozo de la figura humana aplicado a la confección de ropa y accesorios.	* Diseño de ropa. *Figurín de Modas. *Tendencias de moda. *Elegancia y estilos. *Posiciones básicas. *Técnicas de pintura.	*Prototipos Humanos. *Procedimientos. *Análisis. *Naturalidad. *Ejecución. *Dibujar. *sombrear.	*Entrevista: Cuestionario. *Observación: Ficha de Observación	¿Tiene dificultad usted para dibujar la figura humana? ¿Entiende claramente las indicaciones del docente cuando le imparte clases? ¿Conoce técnicas adecuadas para el dibujo? ¿Usted tiene habilidad para dibujar? ¿Domina usted la ubicación adecuada de proporciones y sombras?

8.2.-VARIABLE DEPENDIENTE:

“PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.”

VARIABLES	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICA E INSTRUMENTOS	ESCALAS O ITEMS
Proceso de enseñanza aprendizaje	Pasos se cuentan de instructivos adecuados que mejora la calidad de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> *Planificación. *Conocimiento. *Actividades. *Estrategias Metodológicas. * Fichas Técnicas *Aprendizaje significativo *Conocimiento de procesos de ensamblaje 	<ul style="list-style-type: none"> *Aprendizaje significativo. *Ilustrar. *Trabajo grupal. *Afecto en el ámbito educativo. *Actividad lucrativa. *Proceso. 	<ul style="list-style-type: none"> *Entrevista: Cuestionario. *Observación: Ficha de Observación 	<ul style="list-style-type: none"> ¿Retiene lo aprendido? ¿Emplea técnicas para Dibujar? ¿Considera usted que el trabajo en grupo es adecuado? ¿Le gustaría contar con una guía de Dibujo para desarrollar sus actividades escolares? ¿Cree usted que si se utilizaría el Dibujo aplicado en la especialidad de industria de la confección mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes?

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1.- Teoría Científica.

1.1.-Fundamento filosófico:- El dibujo de la figura humana tiene su origen antes de cristo, de acuerdo al estudio de diversos autores, el interés inicial por el cuerpo humano se expresa mediante las esculturas. (s.f., págs. 05-12- 2015), concluye “Policleto que en el siglo V formuló un tratado de proporciones, a partir del cual Vitrubio desarrolló el canon romano que dividía el cuerpo en 8 cabezas” (Vardez, 2011)

Con este apartado se aclara que el primer arquitecto romano fue Vitrubio el primer escultor de la figura humana, siguiéndoles los artista griegos y para perfeccionalo: Leonardo Da Vince, Miguel Ángel y Alberto Durero y hoy en la actualidad se emplea los cánones de León Bauttista Alberti quien hizo un análisis exhaustivo y extrajo las leyes sobre las proporciones y las perspectivas, quedando que la mayoría de seres humanos poseen una estatura de 7cabezas y $\frac{1}{2}$ para las mujeres y los varones de 8 cabezas. (Vardez, 2011).

Se considera que el pintor José Caballero en 1934 fue el primer ilustrador reconocido por sus obras quien realizo ilustraciones de la silueta humana para libros y revistas con la finalidad de darle vida a las escenas teatrales de las historias. (Vardez, 2011).

1.1.2.- Fundamento Psicológico.- La autora de la presente investigación se siente satisfecha con su aporte pues su conocimiento de la especialidad de industria de la confección le dan la seguridad y la fortaleza para realizar este aporte importante para la educación. La guía de Dibujo Aplicado a la especialidad es un reflejo de su conocimiento adquirido por varios años, adicional la destreza que posee para el dibujo le permiten desempeñarse adecuadamente en su área de trabajo y por ende

su auto estima es elevado; se siente confiada ya que el desempeño que tuvieron las estudiantes en la aplicación de la propuesta fue muy satisfactoria **(Chocolatozo, 2011)**.

1.1.3.- Fundamento Pedagógico.- La Educación en la actualidad juega un papel fundamental, pues debe conseguir el equilibrio económico y social para que esto ocurra toda la familia educativa debe contribuir; es así que como estudiante de la Universidad estatal de Bolívar deseo contribuir con la actualización y cumpliendo con los requerimientos del Ministerio de Educación la guía Didáctica de Dibujo Aplicado a la especialidad de Industria de la Confección está elaborada para satisfacer las necesidades de la educación de la especialidad, además es muy accesible comparada con los libros de Figurines Europeos que solo contiene teoría científica y vagas explicaciones generales **(Rozo de Arévalo, 2002)**.

Será un aporte importante para las estudiantes pues está desarrollada paso a paso con los procedimientos del bosquejo de la figura humana; contenidos teóricos y prácticos que se ajustan a las horas reducidas de clases, cumpliendo así con los objetivos deseados. La guía es un beneficio para el docente pues es el material didáctico indispensable que le ayudará a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje pues contienen teoría científica acorde a la especialidad, los cánones humanos aplicados para el dibujo, posturas y movimientos, explicaciones sencillas de cómo vestir al figurín y la aplicación clara de la teoría de León Bautista Alberti sobre las proporciones perfectas del cuerpo humano **(Rozo de Arévalo, 2002)**.

1.1.4.- Fundamento Sociológico.- La sociedad actual demanda cambios urgentes y adaptaciones necesarias para alcanzar un progreso digno que exige excelencia en la educación; razón por la cual la Comunidad Educativa se siente complacida porque se ha notado el cambio en las estudiantes, y su actitud positiva por demostrar sus conocimientos fueron notorios en la casa abierta realizada en el mes de diciembre del 2014 por parte de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi”.

Además se está consiguiendo el objetivo que es vestir al figurín con prendas que servirán de muestra para una producción en serie; fortaleciendo la Industria de la Confección y sobre todo resaltando el bosquejo de la prenda con una Ilustración perfecta del ser humano **(Atalaya, 2011)**

1.1.5.- Fundamento Axiológico.- Como Docente es satisfactorio impartir valores normas y reglas y formar profesionales a carta cabal que se desempeñen satisfactoriamente y cubran las necesidades de la sociedad actual ,Con ello la autora quiere decir que demostrando constantemente la ética profesional realizando bocetos innovadores y no copiando ayudamos a la productividad ; evitando así la piratería y promoviendo la intelectualidad de cada individuo y de sus ideas, siendo competitivos cada día **(Rozo de Arévalo, 2002).**

1.2.- Concepto de Dibujo:

El dibujo es el lenguaje gráfico universal que comunicar, describe o manifiesta las ideas, la forma, los detalles y diseños de los variados modelos; se lo denomina también como el arte de representar gráficamente objetos sobre una superficie plana, se manifiesta como creación plástica y es un medio convencional para expresar la forma de un objeto mediante líneas o trazos **(Castillo, 2012).**

1.2.1.- Importancia.- El dibujo tiene una gran importancia **(Parramón EdicionesS.A., 2002)(Tomo I)** Aseveran: “Desarrolla diversas formas de presentación que describen el aspecto de las cosas que se deseen diseñar y construir” **(Castillo, 2012).**

Desde mi punto de vista todas las cosas creadas tienen un esbozo o un modelo y paso a paso se ha ido perfeccionando hasta lograr el dibujo exacto, con las características y detalles importantes por ello es fundamental antes de construir o dar acabados **(Castillo, 2012).**

1.2.2.- Sombras De Cuerpo: Conocido también como cuerpos luminosos o iluminados a aquellos que pueden producir luz propia o reciben luz de fuentes lumínicas para ser visibles (mesa, silla, birome).

La consecuencia del hecho de difuminar el carboncillo o cualquier color con cualquier material dando aspectos de luz, penumbra y sombra, permiten dar naturalidad y vida a cualquier gráfico **(Castillo, 2012)**.

1.2.3.-Técnicas de Sombreado:

1.- La Línea.- Es La forma más simple de sombreado es hacer líneas seguidas juntas usando la punta del lápiz o inclinándolo para pintar con el costado de la mina de éste. Es importante hacer todas las líneas en una misma dirección para que el resultado sea uniforme. La cantidad de sombra varía según la presión del lápiz y la cercanía entre las líneas **(Mendoza, 2011)**.

2.- La Trama o técnica "Cross Hatching, "Es un tramado cruzado. Dibujas una serie de líneas diagonales y luego inclinas el papel y dibujas otra serie de líneas que las crucen. Se puede obtener una menor o mayor oscuridad según la separación que le dejes entre las líneas **(Mendoza, 2011)**.

3.- El Circulismo.- Consiste en dibujar una serie de círculos pequeños que se superponen entre sí. No es necesario que los círculos sean perfectos, solamente hacerlos lo suficientemente pequeños y juntos; para dar sombra deben estar más juntos y más fuerte la presión, para la luz lo contrario y para dar un color uniforme se emplea un tortillón, papel o tela para suavizar **(Mendoza, 2011)**.

4.-Torti-qué.- Conocido también como tortillón es una herramienta muy sencilla de construir que nos permitirá suavizar dibujos fácilmente. Es como si el grafito fuese pintura y el tortillón una brocha **(Mendoza, 2011)**

1.2.4.- Los Movimientos Faciales y Corporales: Con solo mover unos varios músculos accionamos nuestro cuerpo.

a) Los gestos.- El gesto es el movimiento corporal propio de las articulaciones, principalmente de los movimientos corporales realizados con las manos, brazos y cabeza y la gesticulación es un movimiento anárquico, artificioso e inexpressivo. Se han identificado o clasificado cinco tipos de gestos: **(Mendoza, 2011).**

Gestos Emblemáticos O Emblemas: Son señales emitidas intencionalmente. Por lo tanto son gestos traducibles directamente en palabras. Ejemplo serían agitar la mano en señal de despedida o sacar el pulgar hacia arriba indicando OK.

Gestos Ilustrativos O Ilustradores: Se producen durante la comunicación verbal. Sirven para ilustrar lo que se está diciendo. Son gestos conscientes que varían en gran medida en función de la cultura, la palabra a la que van unidos no les da su significado **(Mendoza, 2011).**

Gestos Que Expresan Estados Emotivos: Este tipo de gestos acompañan a la palabra, y le confieren un mayor dinamismo, expresan la ansiedad o tensión del momento, muecas de dolor, triunfo y alegría, etc. **(HERNANDEZ, 2012).**

Gestos Reguladores De La Interacción: Son movimientos producidos por quién habla o por quién escucha, con la finalidad de regular las intervenciones en la

interacción (darse la mano en el saludo o la despedida, las indicaciones de cabeza y la mirada fija.) (HERNANDEZ, 2012).

Gestos de adaptación o adaptadores: Son gestos utilizados para la expresión de emociones y la intensidad de las mismas, expresando personalidad y la actitud hacia los demás: atractivo sexual o personal, el deseo de comunicarse o iniciar una interacción y el grado de expresividad durante la comunicación como pasarse los dedos por el cuello de la camisa cuando nos sentimos ahogados por la tensión de la situación, o cepillarnos el pelo cuando nos sentimos nerviosos. (HERNANDEZ, 2012)

b)-Postura Corporal: Se definen por la disposición del cuerpo a aceptar a otros en la interacción como posiciones más abiertas o más cerradas.

Una posición abierta implica que brazos y piernas mientras que la posición cerrada implicaría utilizar las piernas, brazos o manos en forma de protección de forma que las piernas hagan una barrera que dificulte la entrada de otra persona. (HERNANDEZ, 2012)

c) La mirada: Forma parte de la expresión facial por la gran importancia que tiene en la comunicación no verbal por sí sola. La variedad de movimientos posibles que podemos llevar a cabo con los ojos. La mirada cumple varias funciones en la interacción, las más relevantes son estas (Creatividad/Diseño/, s.f.)d): (HERNANDEZ, 2012)

1.3.- Figurín de Modas:

1.3.1.- Definición.-“ Es un modelo o un patrón que se dibuja y se emplea como base para diseñar prendas de vestir” Figurín de Modas no es más que la expresión artística que utiliza el diseñador de Modas para crear o graficar sus ideas de ropa o accesorios, que servirá como modelo o patrón que se dibuja con antelación sobre el cual se trazan líneas que forman prendas de vestir que reflejan las tendencias de la sociedad. (Massa, 2013)

1.3.2.- Utilidad.- Un figurín humano, es de gran ayuda pues permite crear y comunicar ideas del diseño de prendas o accesorios para su presentación; por lo tanto debe contener una parte estética que defina el lenguaje de su diseño y además tomar el primer contacto con la prenda que luego tendrá que plasmar para luego técnicamente crear esas prendas **(Massa, 2013)**.

(Cragraphics S.A., 1999) afirman: El figurín de modas es la asignatura encargada del estudio de agentes morfológicos del cuerpo humano y el traje: un figurín puede darnos una idea general de la figura humana, los trazos del corte del vestido, reproducir sus adornos de mayor tamaño y si el grabado es en color...., **(Massa, 2013)**.

1.3.3.- El Diseñador De Modas:

Es la persona profesional o académica quién diseña, actúa y proyecta objetos funcionales, mobiliario, accesorios útiles, vestimenta, espacios físicos o virtuales webs, señales, simbólicos y sistemas, ordena elementos gráficos e imágenes; El diseñador de Modas tiene relación estrecha con la industria, el comercio y las actividades culturales, su perfil y educación se relacionan con las artes gráficas, la publicidad, el mercadeo o la gestión de productos. **(Massa, 2013)**.

1.3.3.1.- Diseño De Modas: “Es el arte dedicado al diseño de ropa y accesorios que se crea por las influencia culturales y sociales de un período específico. Representa el estilo e idea del diseñador según como diseñe” **(Remaury Bruno et Kamitsis Lydia, 2004)** como lo especifica es el dibujo exclusivamente de ropa y accesorios del vestir de acuerdo a los estilos existentes en la sociedad **(Massa, 2013)**.

1.3.3.2.- Objetivo De Diseño Modas.- Aparte de la creación estética y funcional el diseño de modas cumple con la función de relacionar todos los aspectos de la moda y las exigencias de la funcionabilidad de la prenda, pues no solo en la apariencia sino en el uso que se le quiera dar, de acuerdo a las necesidades de la humanidad (Massa, 2013).

(Sorger Richard, 2007) Un objeto "de diseño" no puede ser aquel que ha sacrificado su funcionalidad en beneficio de la apariencia, sino forman un todo coherente.

1.3.3.3.- Estilo.-Es un objeto del diseño de Modas que se refiere a la influencia que tiene la prenda o accesorio y estos se identifiquen con los consumidores, a través de lo estético, por el uso o por la función que brinde de manera que resuelva problemas prácticos, necesidades estéticas y morfológicas ; entre los estilos del vestir más relevantes tenemos:

-clásico, romántico, jeans wear, kaki wear, vanguardista, tecnológico, gala, deportivo, etc. (Massa, 2013).

1.3.3.4.- Ilustración de Moda.- Es la bocetación que da vida a una idea, a una creación, una ilusión, que se materializa el diseño de una prenda antes de su elaboración y es capaz de transmitir emociones y conceptos sin palabras. **Sorger Richard, 2007, Afirma:** Es también el Dibujo o diseño en papel de una prenda de vestir que sirve de modelo para confeccionarla o para exhibir sus diseños en una revista.

1.3.3.5. - Fases Del Proceso De La Ilustración.-El proceso de ilustrar o diseñar son: (Ireland, 2007)

1. Observar y analizar el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, descubriendo alguna necesidad.

2. Planear y proyectar un modo de solucionar esta necesidad, por medio de planos y maquetas, tratando de descubrir la posibilidad y viabilidad de solución.
3. Construir y ejecutar llevando a la vida real la idea inicial, por medio de materiales y procesos productivos. Estos tres actos, se van haciendo uno tras otro, y a veces continuamente. (SharePoint Foundation, 2013)
4. Evaluar, es fundamental ya que es necesario la presentación, la socialización cuándo el diseño está finalizado. Estos pasos se los realiza uno tras del otro y continuamente en el proceso de diseñar o bocetar siendo indispensables. (SharePoint Foundation, 2013)

1.3.3.6.- Estructura Del Cuerpo: Tamaño Y Movimiento.

La Antropometría y la Biomecánica son las encargadas de obtener los datos de los seres humanos como medidas del cuerpo, altura total, largo de las piernas, largo de los brazos y manos, ancho de hombros, etc. afirman: Nuestro cuerpo se activa al mover los huesos, las articulaciones y los músculos de forma deseada. El estudio de las dimensiones del cuerpo, llamado antropometría; el propósito es examinar como el hombre lleva a cabo y controla su conducta motora y los factores que limitan su desempeño. (SharePoint Foundation, 2013).

La estatura está considerada como la octava parte del cuerpo que corresponden a la cabeza como medida proporcional; mientras que para el ancho se considera dos medias proporcionales, también debemos recalcar que Davince aseveró que el medio del cuerpo es el ombligo y se considera a la cintura en el tercer módulo proporcional dejando a la cadera en el cuarto. Las piernas se proyectan a partir del cuarto módulo y se toma la mitad para bocetar las rodillas; los brazos alcanzan desde el segundo módulo y un cuarto hasta la altura de caderas. (SharePoint Foundation, 2013).

1.4.-La Industria Textil y de la Confección .- Se refiere a actividades de confección de prendas o accesorios desde la transformación de fibras en hilo y tejido hasta la producción de una amplia gama de productos

Este sector constituye una parte importante de la industria manufacturera y juega un papel crucial en la economía del mundo aún más de nuestro país ; genera bienestar social y económica en las diversas regiones y aún más es el sector generador de empleo gracias a las empresas textiles o de confección. (SharePoint Foundation, 2013)

1.5.- La Enseñanza: Es considerada como una rama de la didáctica que estudia la enseñanza en el campo pedagógica, más bien es una práctica de la sociedad de instruir, principalmente del docente y los estudiantes.

1.5.1.- Métodos y técnicas de la Enseñanza: Constituyen los recursos necesarios de la enseñanza, razón por lo cual; (Trabajos/6/justu/shta/, s.f.) Expresan: Son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje (SharePoint Foundation, 2013).

Gracias a estos recursos se pueden brindar conocimientos, adquirir habilidades e incorporarlos con el menor esfuerzo hacia sus estudiantes.

a) Método.- Es el conjunto de momentos y técnicas coordinados para dirigir el aprendizaje hacia determinados objetivos.

b) Técnica.- Es la manera de utilizar los recursos didácticos para un mejor aprendizaje en el educando. Conviene al modo de actuar, objetivamente, para alcanzar una meta. (SharePoint Foundation, 2013)

Clasificación General de los Métodos de Enseñanza:

1.5.2. Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento: (**/el-estudio-enseñanza - didactica-nvestigacion-.html, s.f.**)

a.- Método Deductivo: Es cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular (**SharePoint Foupndation, 2013**)

c.- Método Inductivo: Es lo contrario parte de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general.

d.- Método Analógico o Comparativo: Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una conclusión por semejanza. (**SharePoint Foundation, 2013**)

1.1.6.- Psicología Educativa Y Labor Docente:- la teoría conductista durante mucho tiempo consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta; pero el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, más bien se considera que la experiencia es el generador del cambio. (**SharePoint Foundation, 2013**)

(Ed. Trillas) afirman: “La experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia”

La labor educativa se desempeña mediante tres elementos del proceso educativo: los profesores y su manera de enseñar; la estructura de los conocimientos y el modo en que éste se produce. (**SharePoint Foundation, 2013**)

La Psicología Educativa explica razonablemente cómo se adquiere el aprendizaje en el salón de clases; pero lo cierto es que los profesores descubren por sí mismos y mediante la experiencia los métodos de enseñanza más eficaces de acuerdo a los medios y las necesidades del sector. **(Celi, 2012)**

La teoría del aprendizaje significativo de **(Ausubel, 1983)**, ofrece para el desarrollo de la labor educativa, como para el diseño de técnicas educacionales coherentes con principios, que se constituye en un marco teórico que favorecerá dicho proceso. **(Atalaya, 2011)**

1. 7.- El Conocimiento.- Es producido por las interacciones sociales y está construido a partir de la experiencia del ser humano al tener acceso directo a los objetos; además varía entre las culturas. **(MM VIII)**

La cultura a nivel mundial provee métodos de pensamiento, aporta estrategias de solución de problemas y tiene un rol central que afecta grandemente la forma de ver el mundo; es el origen y el motor del aprendizaje y su influencia permitirá el perfeccionamiento de los procesos mentales. **(Celi, 2012)**

1.7.1.-Teoría Del Aprendizaje Significativo (-Ausubel) plantea: que el estudiante depende de la estructura cognitiva previa ósea de lo que ya sabe y lo relaciona con la nueva información, esto se debe entender por "estructura cognitiva". En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del estudiante; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. **(Rojas, 2011)**

Los principios de aprendizaje propuestos por **(Ausubel, 1983)** ofrecen: El marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los estudiantes comience de "cero".....Lo que manifiesta es que los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser

aprovechados para su beneficio. (Ausubel, 1983) Resume este hecho "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el estudiante ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". (Rojas, 2011)

1.7.2.- Aprendizaje Significativo y Aprendizaje Mecánico.-Un aprendizaje es significativo se da cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (KUHN)(no al pie de la letra); sino con lo que el estudiante ya sabe. (Rojas, 2011).

1.- El aprendizaje significativo.-Ocurre cuando una nueva información "se conecta" **con un concepto relevante("subsursor")** pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras. (Rojas, 2011).

2.- El aprendizaje mecánico, Se produce cuando no existen sub sensores adecuados, de tal forma que la nueva información es almacenada arbitrariamente. sin interactuar con conocimientos pre- existentes, **(independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga)... (ausubel; 1983: 37).**

El aprendizaje mecánico no se da en un "vacío cognitivo" sino al existir algún tipo de asociación y puede ser necesario en algunos casos, por ejemplo en la fase inicial de un nuevo cuerpo de conocimientos, cuando no existen conceptos relevantes con los cuales pueda interactuar (Rojas, 2011)

3.- Aprendizaje por descubrimiento y aprendizaje por recepción.-En la vida diaria se producen muchas actividades y aprendizajes.

- **En el aprendizaje por recepción.**- el aprendizaje se presenta al estudiante al final, de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo después en un nivel mayor de madurez **(Rojas, 2011)**

- **Aprendizaje por descubrimiento.**- se basa en que el estudiante debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la combinación integrada de manera que se produzca el aprendizaje deseado **(Rojas, 2011).**

1.1.8.-LA PEDAGOGÍA.- Es la ciencia que estudia a la educación como fenómeno psicosocial, cultural y específicamente humano, que analiza y estructura la formación y los procesos de enseñanza-aprendizaje que intervienen en ella **(Celi, 2012).**

1.1.8.1.-Tipos de pedagogía: Se puede categorizar a la pedagogía.

- **Pedagogía general:** es la temática que se refiere a las cuestiones universales y globales de la investigación y de la acción sobre la educación.

-**Pedagogías específicas:** a lo largo de los años han sistematizado un diferente cuerpo del conocimiento, en función de las realidades históricas experimentadas **(Celi, 2012).**

1.1.8.2.- Tendencias pedagógicas:

Pedagogía tradicional: Empezó en las escuelas públicas, se basaron en doctrinas del liberalismo. Considera que los conocimientos se los adquiere principalmente en la escuela, que es un medio de transformación, y cuyo fin es enseñar valores.

Mencionan: Es el maestro el centro del proceso de enseñanza y la escuela, la principal fuente de información para el educando. El maestro es la parte activa piensa y transmite conocimientos, los objetivos están dirigidos a su tarea y no a desarrollar habilidades en el estudiante, es decir la parte pasiva, es un receptor de ideas que recibe solo una enseñanza empírica y memorístico (Herrera, 2007).

El profesor tiene influencia de superioridad, piensa que es el único con conocimientos acertados sin la adquisición de conocimientos significativos para el educando es un proceso de enseñanza 100% mecanizada (Herrera, 2007).

Escuela nueva o activa: Es una tendencia donde el maestro es de conductor, propicia y dirige la adquisición de aprendizajes, mientras que el estudiante asume un papel activo el proceso de enseñanza-aprendizaje es recíproco y cumple con las necesidades e intereses del estudiante (Herrera, 2007).

El Constructivismo: Es la responsabilidad del sujeto sobre su propio proceso de aprendizaje: una experiencia personal con conocimientos previos. Los conocimientos nuevos lo hacen mediante el uso de aquellos conocimientos que ya apropió, los retiene y los retroalimenta. (Herrera, 2007).

1.2. Teoría Conceptual.

Actividad: Es la facultad de obrar, o realización de operaciones programadas que permiten satisfacción o insatisfacción, por alguna cosa realizada o ejecutada.

Afecto: Conocido también como un sentimiento de apego a alguna persona o cosa, ya sea por sus cualidades o procedimiento.

Análisis: Es la distinción de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos.

Aplicación: Es la Acción o efecto de aplicar o aplicarse sobre un determinado objetivo; es el esmero que se pone a las cosa o al realizar alguna actividad.

Aprender: Es la asimilación de contenidos teóricos y prácticos; es Llegar a conocer cosas sin hacer juicio de ellas, sin afirmar ni negar.

Aprendizaje Significativo: Proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos, habilidades y destrezas. El Afán de hacer algo o alcanzar propósitos nos permite poner en práctica la concentración y por ende la aplicación en cuanto al cumplimiento de actividades, tareas encomendadas, situaciones imprevistas o programadas.

Conocimiento: Acción de conocer, entendimiento, inteligencia, razón natural, sabiduría, noción. Es producido por las interacciones sociales y está construido a partir de la experiencia del ser humano, en cuanto sujeto que conoce, no tiene acceso directo a los objetos; además varía entre las culturas.

Comunicar: Hacer a otro participe de algo, descubrir, manifestar o hacer saber a uno algún a cosa conversar.

Destreza: Capacidad que se espera que adquiera un individuo durante un proceso de aprendizaje.

Didáctica: Ciencia y arte que estudia la metodología de enseñar; se concibe como una disciplina que estudia las prácticas de enseñanza que presenta fuertes relaciones con otras disciplinas del campo pedagógico, fundamentalmente, la Filosofía de la Educación, la Psicología Educacional, la Política Educacional, la Historia de la Educación y la Sociología de la Educación.

Dibujar: Es el arte de delinear en una superficie y sombrear imitando la figura de un cuerpo. Es el lenguaje gráfico universal y preciso comunicar, describir o manifestar las ideas, la forma, los detalles y diseños de los variados modelos; se lo denomina también como el arte de representar gráficamente objetos sobre una superficie plana, se manifiesta como creación plástica y es un medio convencional para expresar la forma de un objeto mediante líneas o trazos.

Diseño: Crear algo nuevo, novedoso; invención creativa y útil. Diseñar implica tener mucha creatividad, habilidad para adaptar y crear objetos u cosas de utilidad, que satisfagan las necesidades del consumidor, que llene las expectativas para la que fue creada, debe algo novedoso útil e interesante que atraiga las miradas y los deseos de adquirirlo.

Diseño de Modas: es una profesión cuya actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar prendas de vestir, producidas en general por medios industriales, destinadas a transmitir y mejorar la estética de personas y grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos.

Ejecución: Es la acción, efecto o procedimiento de hacer alguna cosa siguiendo normas o reglas establecidas o no
ELEGANCIA: forma bella de expresar los procedimientos dotado de gracia, nobleza y sencillez, proporcionado siempre de buen gusto.

Enseñar: Es una práctica social, institucionalizada, cambiante, en tanto la acción personal de un docente se desarrolló en momentos y contextos específicos, con grupos de estudiantes también particulares. Es Instruir, doctrinar, amaestrar con reglas o preceptos una cosa para que sea vista y apreciada.

Estilo: Es el modo, la manera, forma, costumbre de ser o de vestir. Son tendencias que llegan y duran un determinado tiempo, se poseionan del mercado y después desaparecen.

Estrategias: arte de dirigir un determinado asunto, previo al análisis de posibles resultados, coordinar todo tipo de acciones para la conducción de un asunto o acción.

Evaluar: es necesario saber cuándo el diseño está finalizado. Diseñar como acto cultural implica conocer criterios de diseño como presentación, producción, significación, socialización, costos, mercadeo, entre otros. Estos criterios son innumerables, pero son contables a medida que el encargo aparece y se define.

Factores: Son los agentes de cada uno de los elementos que forman un producto o una acción.

Figurín: Boceto o dibujo de alguna cosa u objeto incluido el ser humano. Toda persona realiza un boceto de una figura u objeto, son aquellas se nos viene a la mente o aquellos gráficos que nos agrada y empezamos por realizar formas, líneas, jeroglíficos ósea bocetos iniciales de algo.

Guía: Aquello que dirige o encamina, tratados para encaminar o dirigir ya sean cosas concretas o abstractas. La guía es uno de los principales instrumentos informativos que nos dirige en el cumplimiento de cosas o actividades, son las bases ya realizadas o líneas establecidas que nos despejan las incógnitas y nos permite continuar y no estancarnos.

Habilidad: Es la capacidad o disposición para hacer algo con destreza siempre la habilidad va acompañada de la destreza para hacer las cosas o decir algo en determinado lugar y tiempo.

Ilustración: Culminación de bocetos, perfeccionando su figura e imagen empleando diversas técnicas de acabados. La ilustración nos permite pasar de una fase inicial del boceto al dibujo y perfeccionismo tratando de ubicar hasta el último detalle que nos permite generar naturalidad en las cosas.

Línea.- La forma más simple de sombreado es hacer líneas seguidas juntas usando la punta del lápiz o inclinándolo para pintar con el costado de la mina de éste. Es importante hacer todas las líneas en una misma dirección para que el resultado sea uniforme. La cantidad de sombra varía según la presión del lápiz y la cercanía entre las líneas.

Moda: Algo que está en boga durante un tiempo determinado, se introduce, crece y termina de acuerdo a factores como: económico, tiempo y espacio. Son expresiones que se manifiestan en objetos, accesorios, calzado, prendas de vestir etc.; son aquellas tendencias actuales que se posesionan de la atención de los usuarios, se adueñan de mercados masivos durante un determinado tiempo; mientras dure la novedad de lo nuevo.

Método: Procedimiento que sigue las ciencias para hallar la verdad y enseñar o educar para llegar a un fin. Es el planeamiento general de La acción de acuerdo con un criterio determinado y teniendo en vista determinadas metas.

Naturalidad: calidad, natural seguridad y sencillez; conformada de las cosas con las leyes ordinarias y comunes.

Pedagogía.- Es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación como fenómeno psicosocial, cultural y específicamente humano, brindándole un conjunto de bases y parámetros para analizar y estructurar la formación y los procesos de enseñanza-aprendizaje que intervienen en ella.

Pintura: Se la considera como una obra, técnica, o arte de pintar sobre tabla, lámina o lienzo, etc. Además se la interpreta como una sustancia química empleada para dar color a un objeto o cosa.

Posturas: figura, situación o modo en que está puesta una persona animal o cosa; la postura generalmente se la realiza a través de los movimientos mecánicos que se generan en algunas partes del cuerpo. Son Las posiciones corporales se definen por la disposición del cuerpo a aceptar a otros en la interacción. Así se habla de posiciones más abiertas o más cerradas.

Planificación: Es un objetivo prioritario para organizar, estructurar, algo para alcanzar un objetivo trazado o por trazar

Proceso: Conjunto de fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial. Toda actividad tiene una secuencia lógica sobre un mismo tema, que nos permite en forma ordenada cumplir un objetivo dándole el seguimiento correspondiente desde su inicio, su ampliación, definición hasta llegar a concluir.

Técnicas: Formas de hacer algo, caminos diversos para llegar a un objetivo .Son formas o actividades diversas que se realizan para alcanzar un objetivo sin importar el camino a seguir, aquí cuenta mucho la creatividad y el interés por cumplir y entender la actividad que se realiza o realizará.

Tendencia: Lo que empuja a adoptar un comportamiento determinado, fuerza afectable y susceptible de motivar una conducta o el empleo de algo.

Trama.-Son Dibujos de una serie de líneas diagonales y luego inclinas el papel y dibujas otra serie de líneas que las crucen. Se puede obtener una menor o mayor oscuridad según la separación que le dejes entre las líneas.

Tortillón.- Es una herramienta muy sencilla de construir que nos permitirá suavizar nuestros dibujos fácilmente.

1.3. Teoría Legal

Considerando

Qué; en la ley orgánica superior, inciso segundo del Art 4 expresa: la Constitución Política de la República del Ecuador de 2008, garantiza la autonomía de las universidades y escuelas politécnicas, sin injerencia alguna, concebida como responsabilidad para asegurar la libertad en la producción de conocimientos el derecho sin restricciones para la búsqueda de la verdad la formulación de propuestas para el desarrollo humano y la capacidad de autor regularse dentro de los lineamientos de la Constitución Política de la República, la presente sus estatutos y reglamentos.

Art. 1. La Universidad Estatal de Bolívar a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosofías y Humanistas fue creada en 1989; otorga los Títulos de Licenciados y Licenciadas en las diferentes menciones específicas que posee cada una de las carreras.

Art. 2. Previo a la obtención del Título de Licenciada en la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosofías y Humanistas, los aspirantes deberán cumplir con los siguientes:

- a) Justificar su egresamiento.
- b) Certificación de haber cumplido con las prácticas de pre-titulación.
- c) Elaboración de su trabajo de grado.

Ley De Educación Superior

(http://www.ueb.edu.ec/web1/images/documentos_pdf/leyes/Ley_Organica_de_Educacion_Superior.pdf, s.f.)

CAPITULO I

De los títulos y grados académicos.

Art. 23. Únicamente las Universidad y Escuelas Politécnicas podrán otorgar cualquier de los títulos y grados académicos de los que se refiere el artículo 44 de la ley. Los institutos superiores técnicos y tecnológicos otorgaran solamente los títulos a los que se refiere el literal a) de la misma norma.

Art. 24. Todos los títulos o grados académicos otorgados por las Universidades y Escuelas politécnicas, una vez expendidos y refrendados por la correspondiente Institución, serán registrados en el CONESUP.

Art. 122.- Otorgamiento de Títulos.- Las instituciones del Sistema de Educación Superior conferirán los títulos y grados que les corresponden según lo establecido en los artículos precedentes. Los títulos o grados académicos serán emitidos en el idioma oficial del país. Deberán establecer la modalidad de los estudios realizados.

No se reconocerá los títulos de doctor como terminales de pregrado o habilitantes profesionales, o grados académicos de maestría o doctorado en el nivel de grado.

Sección Segunda

Régimen Académico

Art. 123.- Reglamento sobre el Régimen Académico.- El Consejo de Educación Superior aprobará el Reglamento de Régimen Académico que regule los títulos y grados académicos, el tiempo de duración, número de créditos de cada opción y demás aspectos relacionados con grados y títulos, buscando la armonización y la promoción de la movilidad estudiantil, de profesores o profesoras e investigadores o investigadoras.

Las Universidad y Escuelas Politécnicas una vez expendido y refrendado el título que confieren, enviara al CONESUP la nómina de las personas a quienes se hayan otorgado los mismos, para su debido registro.

Los títulos otorgados por los institutos técnicos y tecnológicos deberán ser refrendados y registrados por el CONESUP.

Constitución:

Art. 350. El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

Art.26. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias de la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27. La educación se centrara en el ser humano y garantizara su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente i diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulara el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa.

Art.28.- Individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. La educación es indispensable para el conocimiento, el

ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituyente un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 29. El estado garantizara la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijos e hijas una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Derechos del buen vivir:

(<http://www.ueb.edu.ec/web1/index.php/inicio/secretaria-general/leyes-y-reglamentos>, s.f.)

Sección cuarta

Cultura y ciencia

Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría.

La ley, con sujeción a los principios constitucionales.

Art. 25.- Las personas tienen derecho a gozar de los beneficios y aplicaciones del progreso científico y de los saberes ancestrales.

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

1.4. Teoría Referencial O Contextual:

El Ecuador en esta última década a pesar de ser un país en vías de desarrollo, ha sentido la necesidad de incorporarse al conocimiento de las nuevas tendencias de moda y el cómo lucir adecuadamente las prendas. Estas tendencias de moda se iniciaron en las ciudades grandes como: Quito, Cuenca y Guayaquil y luego se extiende a las demás provincias, pero no siempre son acogidas por los diversos climas y regiones existentes en nuestro país.

Las Instituciones educativas con la especialidad de Diseño de Modas son muy pocas a nivel Nacional primero apareció en las grandes ciudades y en la actualidad una que otra en diversas; una de ellas es la Provincia Colorada “Santo Domingo de los Tsachilas.”

El Cantón Santo Domingo que actualmente es capital de la provincia de Santo Domingo de los Tsachilas cuenta con Instituciones Educativas en su gran mayoría con carreras de ciencias y especialidades técnicas pero solo tres colegios cuentan con esta carrera de Diseño de Modas, pero poseen una de las mayores debilidades se encuentran en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el Diseño por la falta de textos adecuados para las estudiantes, recalando que los existentes en el mercado son muy generales y con un alto valor adquisitivo, razón por la cual son muy pocos adquiridos.

La unidad Educativa “ Aurelio Falconi “ de Santo Domingo cuenta con la especialidad, sin embargo de acuerdo a un diagnóstico realizado a las estudiantes de la especialidad, carecen de fuentes exactas de consulta y de una guía adecuada que les brinde la metodología que facilite al aprendizaje, no existe

además se necesita un módulo que facilite la comprensión y realización de un maniquí ; así como lo tienen las demás áreas.

1.3.1. Historia de la unidad educativa pública “Aurelio Falconí”

La Unidad Educativa Aurelio Falconí fue fundada en marzo de 1985 y obtiene su acuerdo de creación un 26 de septiembre con el nombre inicial de Escuela Fiscal “Aurelio Falconi”; contaba con 7 profesores y seis grados , transcurrido los años empieza a funcionar en la sección vespertina la Academia “ Martha Bucarham de Roldos” en el año 2001 ; con el trabajo y liderazgo de 10 maestros que aportaron con su perseverancia, entrega y entusiasmo, ellos son: Pedro Vallejo, Jiménez , Efrén Requelme, Vicente Pilla, Héctor Chulde, Vilma Cadena, Carmen Moreira, Georgina Moreira, María Sagbay y Lila Barragán , posteriormente se han ido añadiendo a nuestra institución todos aquellos que aportan con los mismo ideales.

En la actualidad los por disposición del Ministerio de Educación y el régimen Nacional se fusionó la escuela y la academia pasando una sola institución dando origen a la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” nace el 12 de julio del año 2014 con resolución ministerial no 666. Con bachilleratos Técnicos con especialidades como: Comercialización y Ventas, Sistemas Informáticos e Industria de la Confección.

La institución se encuentra ubicada en el sector la Coop. Santa Martha sector 2; actualmente cuenta con un personal docente eficaz y profesional que garantizan una educación de calidad.

Actualmente cuenta con bachilleratos técnicos Industriales en: Comercialización y Ventas, Industria de Confección; bachillerato técnico en Comercio y Administración Especialidad Informática.

Actualmente en el 2015 cuenta con 1.715 estudiantes en las dos jornadas matutina y vespertina en los 48 paralelos.

Visión:

Ser una institución, eficiente, eficaz, con calidad y calidez en la formación educativa integral de jóvenes , señores y señoritas; de nuestra sociedad , desarrollada en valores éticos y morales , capaces ,competentes y competitivos ; hombres y mujeres reflexivos críticos, deliberantes aptos para el trabajo profesional, para hacer frente a los desafíos tecnológicos del nuevo milenio ; aceptando el reto en el mundo de la globalización , despertando en los estudiantes habilidades y destrezas para competir con excelencia.

CAPITULO II

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

2.-Tipos de Investigación:

2.1.-Por El Propósito:

Investigación Básica:

Este tipo de investigación se caracterizó porque busca la formación básica en el boceto de la figura humana, para su respectiva su respectiva aplicación en el proceso de enseñanza- aprendizaje, pues resolvió la problemática de bocetos deformes, los mismos que se realizó con la ayuda de métodos y técnicas actualizadas para fortalecer el aprendizaje significativo.

Con esta investigación se cambió la forma de enseñar, utilizando una guía de Dibujo Básico que les ayudó a los docentes a mejorar el arte de ilustrar la figura humana, mejorando así las destrezas de las estudiantes de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi” en Santo Domingo de los Tsáchilas; de esta manera se aplicó la investigación en el Área de Industria de la Confección.

2.2.-Por el Nivel:

La presente investigación avanza hasta el nivel asociativo de variables y los tipos que se utilizan en el tema son:

- **Exploratorio**, ya que se indaga, sondea y pregunta sobre las causas del problema, es decir, cuáles son las dificultades que tienen para dibujar la figura humana las estudiantes de Primer Año de Bachillerato.

- **Descriptiva.-** ya que se investiga y se aplicará las técnicas de: la observación y la encuesta, a través de: la ficha de observación y el cuestionario respectivamente las mismas que nos permitieron conocer las falencias y las fortalezas de la especialidad y a la vez se resolvió la problemática de las estudiantes del primer año de bachillerato, especialidad Industria de la Confección.
- **Explicativo,** ya que se realizó una relación entre variables para descubrir la causa del problema y correlacionar las mismas; en la elaboración de una guía práctica que brinde la facilidad en la asimilación de conocimientos, el desarrollo de habilidades y destrezas, esto le dio un alto nivel de aprendizaje y su aplicación por procesos porque las actividades propuestas fueron desde la técnica más sencilla hasta la más compleja de realizar; mejorando así su conocimiento para que trascienda positivamente en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- **Transversal,** Porque describe cualitativamente los aprendizajes que tienen las estudiantes como consecuencia del proceso de enseñanza aplicado por la docente de Industria de la Confección, analizando y describiendo las características y metodologías que presentan en los espacios de tiempo y habilidad motriz.

2.3.-Por el Lugar:

La investigación estuvo basada con las siguientes modalidades:

De Campo porque se ejecutó en el lugar de la necesidad que se cubrió después de recabar información relacionada con el tema. Ya que se investigó y analizó las dificultades en el empleo de técnicas para dibujar de las estudiantes de Industria de la Confección, en el mismo establecimiento educativo; además

porque se relaciona directamente con docentes del área técnica y personas que gustan del buen vestir. Por tal razón el problema existente en la enseñanza – aprendizaje de dibujo aplicado, fue notorio y afectó la secuencia del año inmediato superior; por ende la necesidad de crear una herramienta didáctica que facilitó al docente y ayudó a mejorar a la estudiante tanto en el aula de clases como en casa.

2.4.- Técnicas e Instrumentos para la obtención de datos:

2.4.1. Técnicas:

El trabajo de investigación se realizó en la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” de Santo Domingo de los Tsáchilas; los instrumentos fueron aplicados de acuerdo a las técnicas señaladas para el trabajo de investigación. Para establecer las necesidades de los educandos y docentes se empleó la observación y la encuesta.

2.4.2. Instrumentos:

Para recolectar datos utilizó la ficha de observación y el cuestionario respectivamente, que son un conjunto de preguntas normalizadas y encaminadas a obtener una muestra representativa de la población motivo de estudio; con ella se obtuvo información clara y precisa,

Estos instrumentos estuvieron elaboradas en forma clara y concisa, con alternativas de respuestas que permitieron obtener información en forma individual o grupal.

2.4.3. Recolección de datos:

Con la autorización del señor Rector de la institución y del personal administrativo se procedió a aplicar las encuestas a las estudiantes del primer año de bachillerato y a los docentes del área de Industria de la Confección de Unidad Educativa “Aurelio Falconí de la sección matutina. Cabe destacar que existió colaboración por parte de los docentes y alumnado.

2.5.-Diseño por la Dimensión Temporal:

El diseño es **transversal** porque se cumplió el proceso de investigación en un periodo corto de noviembre 2014 a mayo del 2015. Son las herramientas básicas para analizar los problemas, evaluar las estrategias a utilizar y sobre todo aportar soluciones adecuadas, trabajando en el diseño y la gestión de proyectos educativos, en un tiempo determinado dentro de la investigación que se desarrolla.

2.6.- UNIVERSO Y MUESTRA:

Se realizó la encuesta a la población total, que será en este caso, todo el universo a las 50 estudiantes y 8 profesores de la especialidad de Diseño de Modas de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí”; por ser muy pequeño el universo de investigación se trabajará con el universo total por lo que no existe muestra para la investigación que se está realizando.

CUADRO N°1

POBLACIÓN	FRECUENCIA
ESTUDIANTES PRIMER AÑO BACHILLERATO	50
DOCENTES	8
TOTAL	58

2.7.-Procesamiento de Datos:

Una vez realizada la aplicación de los instrumentos, se procedió a tabular la información recogida de docentes y estudiantes de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí para lo cual se utilizará medios informáticos como la computadora y el programa Excel. La información se organizó tabulando y sacando cifras numéricas de las respuestas para luego utilizar cuadros y barras por cada pregunta que se realizó en la encuesta; para posteriormente realizar el análisis e interpretación de los resultados, y con ello obtener las conclusiones y las recomendaciones.

* Tablas estadísticas.

*Cuadros.

*Porcentaje, Gráficos.

*Análisis Cuantitativo.

*Análisis Cualitativo.

2.8.-Métodos:

He considerado emplear métodos y técnicas específicas para desarrollar el presente trabajo y son:

Método Deductivo: Los conceptos se los analiza para obtener criterio personal que procede de lo general a lo particular, mediante la utilización de instrumentos como la guía de observación, encuestas, entrevistas y cuestionarios para dar seguimiento a los temas, conceptos, principios y definiciones sobre el tema de investigación, para extraer conclusiones y principios fundamentales que contribuyeron al trabajo investigativo.

Método Inductivo: Toda investigación necesita conclusiones por ello es un proceso de síntesis que parte del conocimiento de las cosas y los hechos particulares para llegar a la generalización, se investigó y analizó las Técnicas y tipos de tejidos que las estudiantes conocen y practican en la unidad educativa “Aurelio Falconí”, sustentado en los datos obtenidos de las encuestas para relacionarla con los bocetos de figurines y las prendas de vestir complementarias basado en las tendencias, gusto y la moda por el buen vestir.

Este método nos ha permitido usar la habilidad del descubrimiento de las cosas particulares como algo nuevo, novedoso y necesario para poder llegar a lo general y saber lo que es una Guía Básica de Dibujo Aplicado a la Especialidad de Industria de la Confección.

Método Histórico Lógico: Como todo tiene su principio partí de acontecimientos previos, en relación a un tiempo y lugar, con la finalidad de seguir una secuencia hasta los actuales momentos, que tienen que ver con las técnicas decorativas y materiales que utilizan para dibujar y pintar las estudiantes del Primer Año de Bachillerato, como también el tipo de elementos, pautas, formas y estilos, entre otros que contribuyen para creación de figurines humanos; con la finalidad de promover cambios actitudinales en las estudiantes y modificaciones competentes en quienes gustan de la Industria de la Confección y del buen vestir.

CAPITULO III

3.- INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

3.1.- INTERPRETACIÓN DE ENCUESTAS A ESTUDIANTES

1.- ¿Usted tiene habilidad para dibujar?

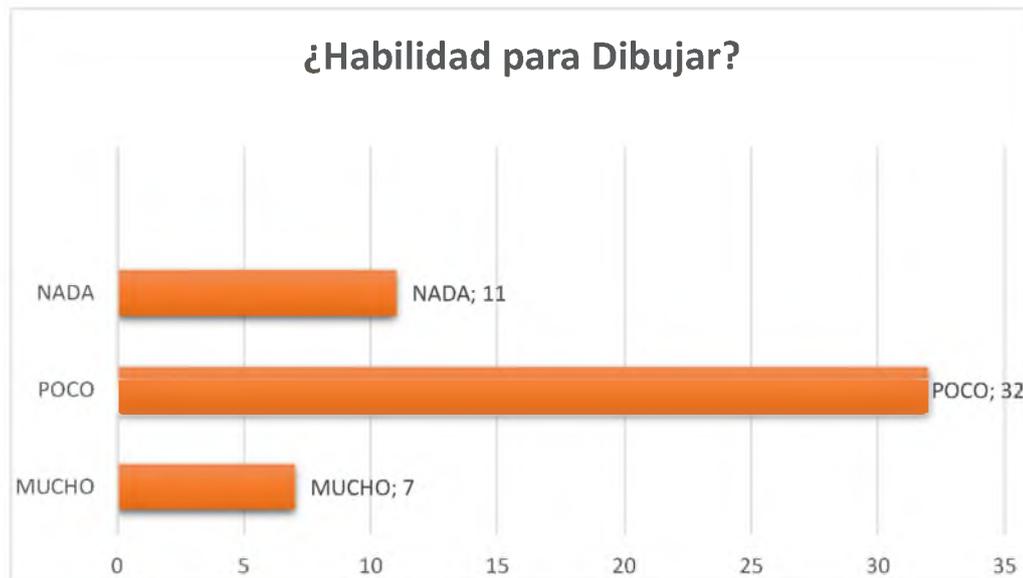
CUADRO N° 1.

PREGUNTA N°. 1	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	7	14 %
POCO	32	64%
NINGUNA	11	22%
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi” el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°1



INTERPRETACIÓN:

Del procesamiento de datos se deduce claramente que la mayor parte de las estudiantes posee poca habilidad para dibujar; porque no tienen esa destreza de bocetar la figura humana peor aún perfeccionar.

Pregunta 2.- ¿Tiene destreza para dibujar el cuerpo humano con sus debidas proporciones?

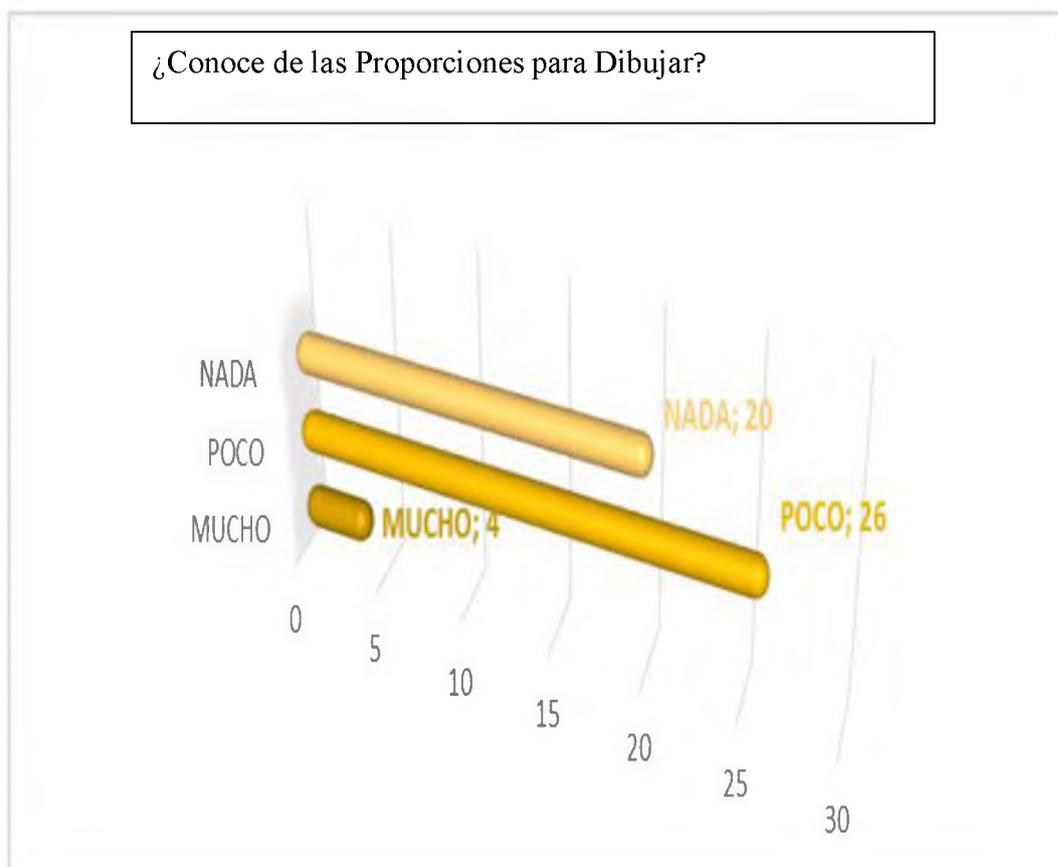
CUADRO N° 2.

PREGUNTA N°. 2	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Mucho	4	3
Poco	26	55
Nada	20	42
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°2



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

Como la respuesta es poco, he llegado a la conclusión de que las estudiantes poseen poco conocimiento de las técnicas que se debe emplear para dibujar adecuadamente el cuerpo humano, con sus respectivas proporciones ya que no se sienten seguras de hacerlo perfectamente y más bien producen figuras deformes y mal proporcionados que en vez de resaltar la prenda más bien lo arruinan.

Pregunta 3.- ¿Sabe qué tipo de elementos pueden utilizar para dibujar?

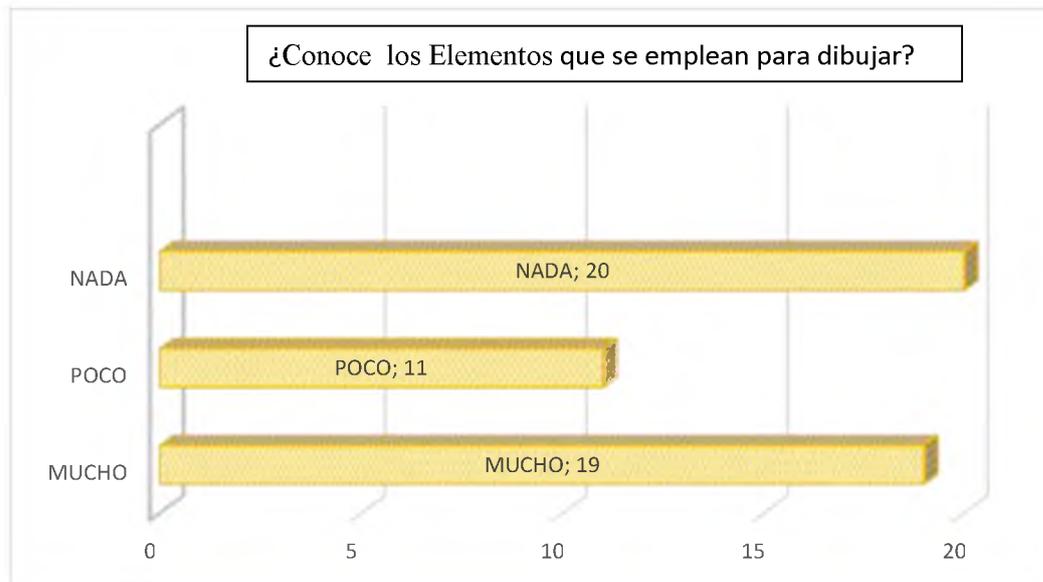
CUADRO N° 3.

PREGUNTA N° 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	19	38 %
POCO	11	22%
NADA	20	40%
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°3



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

Como la respuesta otorgada por parte de las señoritas estudiantes es imparcial deduzco que no saben con exactitud cuáles son los elementos que se deben aplicar para dibujar y sombrear por ende no retiene lo aprendido, ya que no todas las estudiantes tienen la misma capacidad de asimilación y retención.

Pregunta 4. - ¿Emplea variadas posiciones para dibujar los figurines humanos?

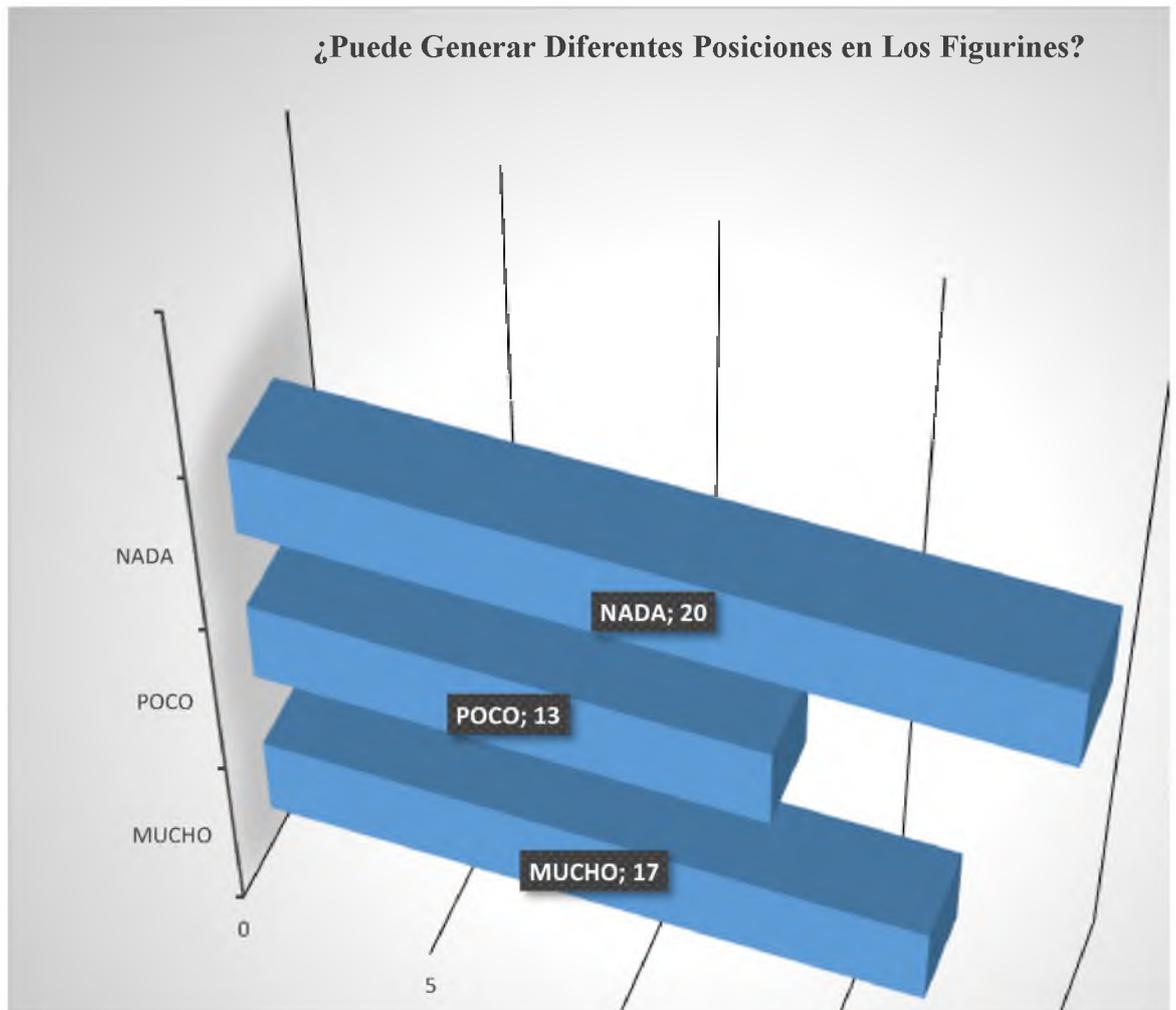
CUADRO N° 4.

PREGUNTA N°. 4	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	17	34 %
POCO	13	26%
NADA	20	40%
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Aurelio Falconí" el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°4



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

Una vez realizada la encuesta a las estudiantes, se puede ver según el gráfico que la mayoría de estudiantes afirman que no siempre emplean variadas poses de la figura humana para la elaboración de bocetos de figurines, por ello se nota que las señoritas estudiantes desconocen la forma de aplicar movimientos tal vez por falta de conocimiento o por descuido.

Pregunta 5.- ¿Entiende claramente el objetivo fundamental de Ilustración de bocetos de Figurines de Moda?

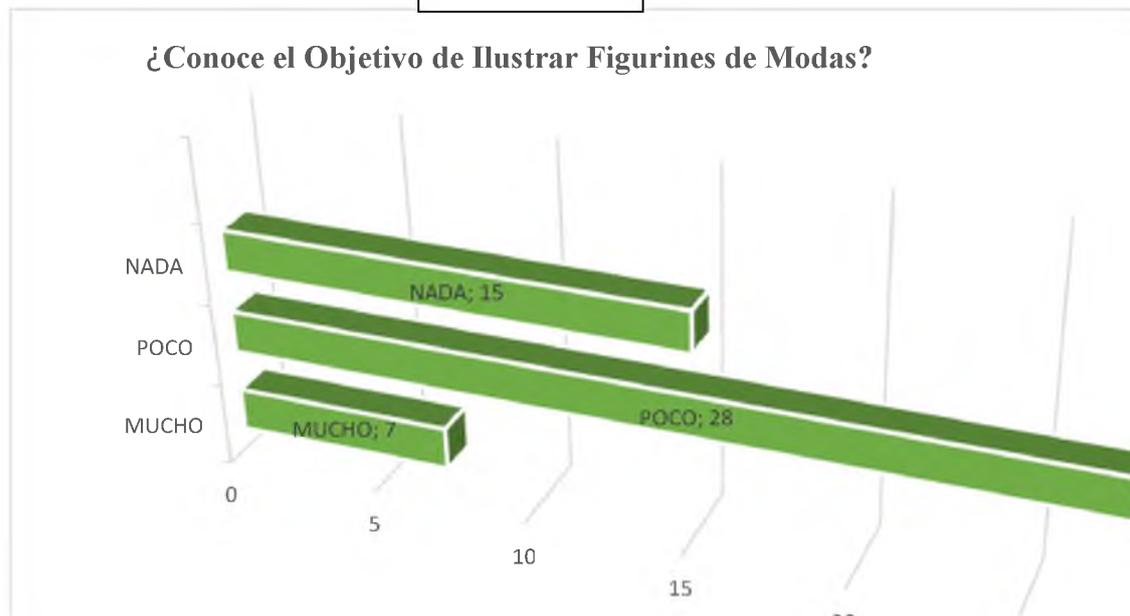
CUADRO N° 5.

PREGUNTA N°. 5	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	7	14 %
POCO	28	56%
NADA	15	30%
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°5



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

Como vemos en el gráfico, el resultado de la encuesta se diferencia claramente que a la gran mayoría de estudiantes no comprenden cual es el objetivo fundamental de bosquejar figurines de modas pues considero que la forma de recibir clase no es la adecuada mucho menos los métodos empleados por la docente pues no es de la especialidad.

Pregunta 6.- ¿Puede identificar y generar adecuadamente la ubicación de luz, penumbra y sombra en un dibujo?

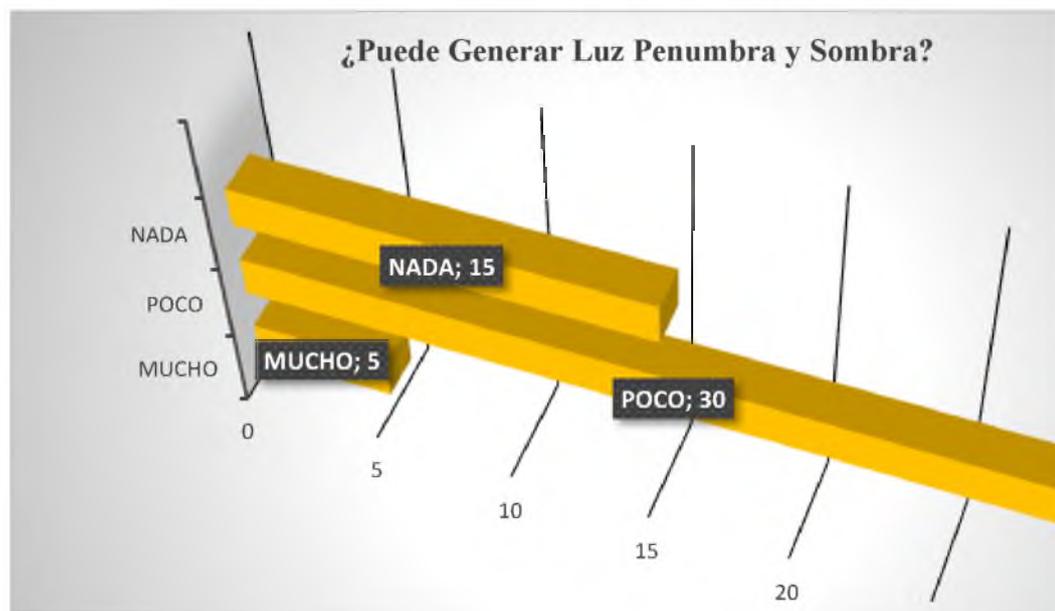
CUADRO N° 6.

PREGUNTA N°. 6	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	5	10 %
POCO	30	30%
NADA	15	60%
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi” el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°6



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

No existe una adecuada orientación sobre la asignatura generando así expectativas que conllevaran a la duda de conocimientos y por ende una debilidad en la especialidad, por ello se nota que las señoritas estudiantes necesitan una orientación adecuada para sombrear figurines esa falencia hace perder el interés por el experto.

Pregunta 7.- ¿Entiende claramente las indicaciones del docente cuando le imparte clases?

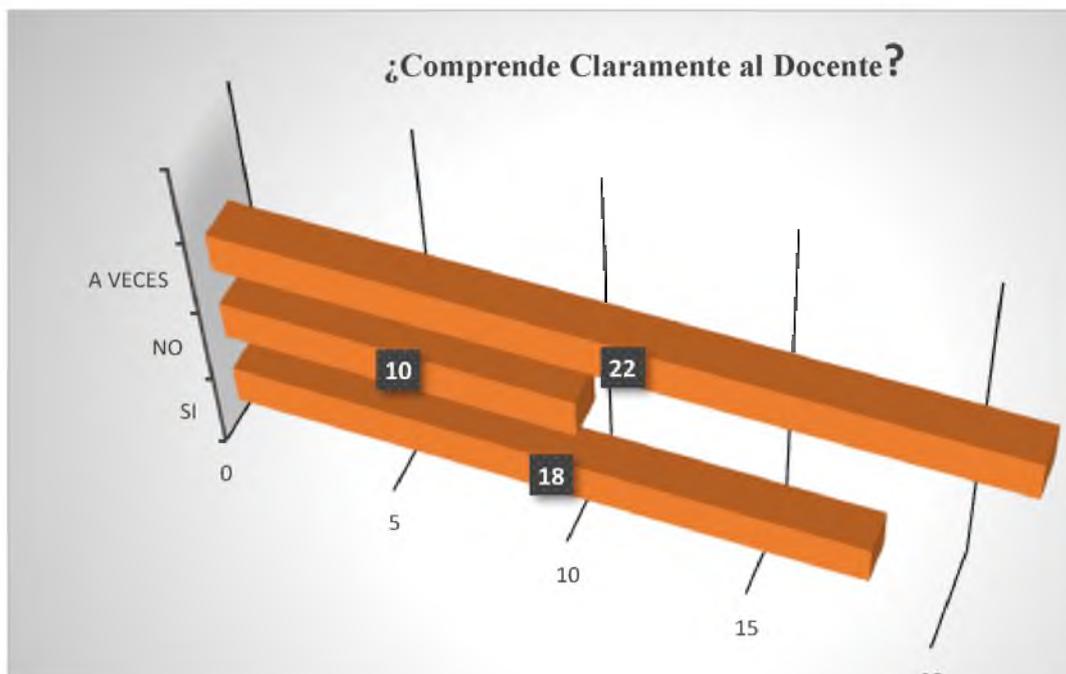
CUADRO N° 7.

PREGUNTA N°. 7	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	18	36 %
POCO	10	20%
NADA	22	44%
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi” el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°7



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

La mayoría de las encuestas realizadas a las estudiantes podemos comprobar que no conocen una regla clara en cuanto a técnicas de sombreado en un dibujo, por ello se nota que las señoritas estudiantes no saben a ciencia cierta la

aplicación adecuada de las mismas tal vez por falta de conocimiento o por descuido.

Pregunta 8.- ¿Emplea el maestro diversas técnicas de enseñanza en la asignatura de Dibujo Aplicado?

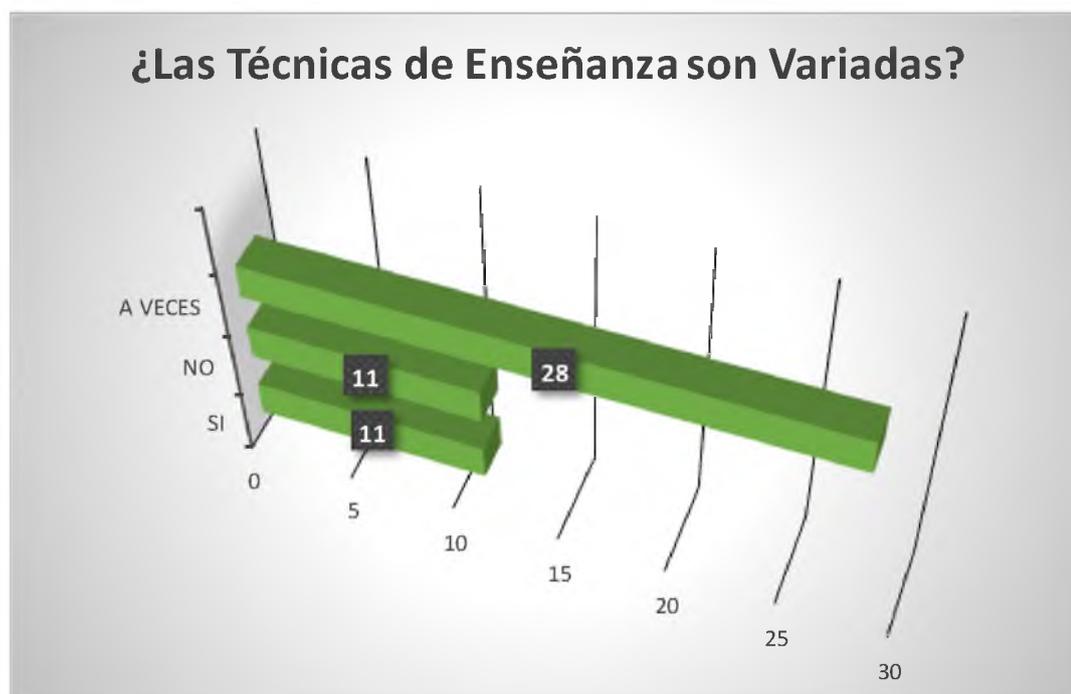
CUADRO N° 8.

PREGUNTA N°. 8	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	11	22 %
POCO	11	22%
NADA	28	56%
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi” el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°8



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La mayor parte de las encuestas me lleva a confirmar el interés que tienen las estudiantes por aprender a ilustrar figurines femeninos, masculinos y de niños, consolidando mucho más su atención en la asignatura.

Pregunta 9.- ¿Considera usted que el trabajo en grupo es adecuado en las clases prácticas de dibujo?

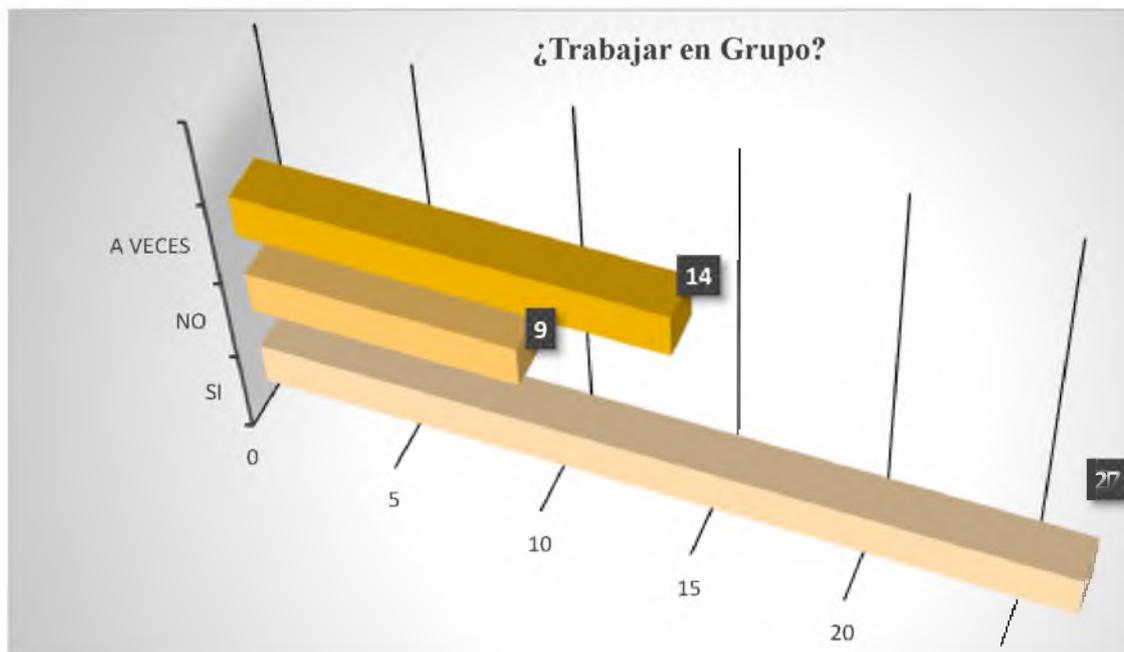
CUADRO N° 9.

PREGUNTA N°. 9	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	27	54 %
POCO	9	18%
NADA	14	28%
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi” el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°9



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

Observando los resultados arrojados podemos notar que si emplea el maestro técnicas adecuadas al momento de impartir su clase, pero nunca está demás contar con un material didáctico que le oriente y le facilite aún más la asimilación de conocimientos de las señoritas estudiantes.

Pregunta 10.- ¿Cree usted que si se utilizaría el Dibujo aplicado en la especialidad de industria de la confección mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes?

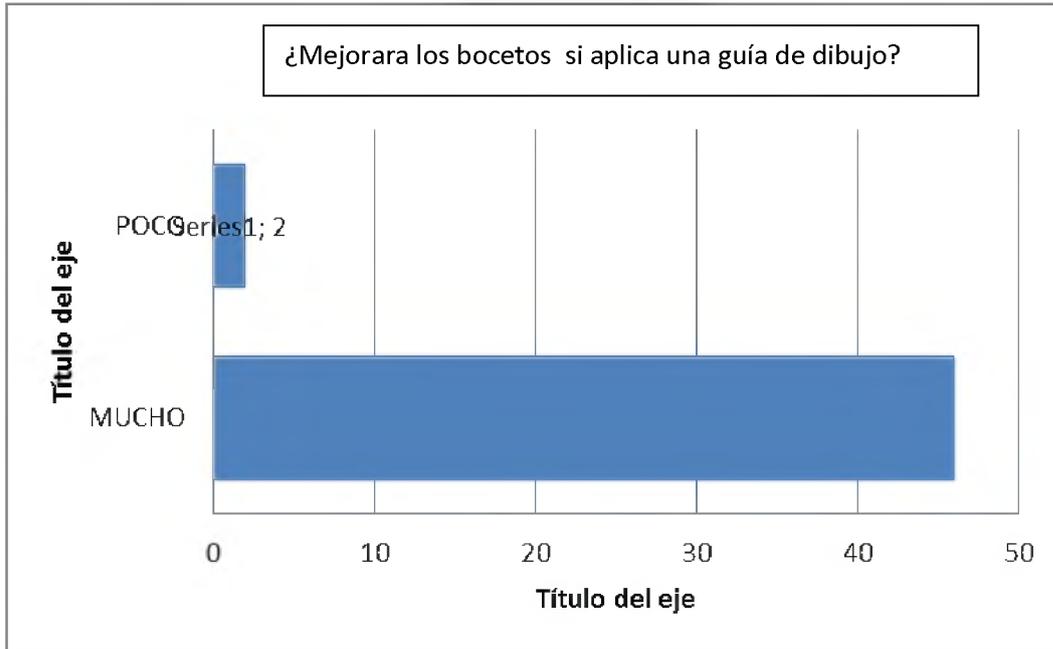
CUADRO N° 10.

PREGUNTA N° 10	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	46	70 %
POCO	2	4%
NADA		26%
TOTAL	50	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa "Aurelio Falconí" el 17 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°10



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

Según el análisis de los resultados arrojados de la encuesta, podemos notar que todos los señores estudiantes consideran que, si se utilizaría el Dibujo aplicado en la especialidad de industria de la confección mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes.

CUADRO N° 11

N°	CUESTIONARIO	MU CH O	PO CO	NA DA
1	¿Usted tiene habilidad para dibujar?	7	32	11
2	¿Tiene destreza para dibujar la figura humana?	4	26	20
3	¿Sabe qué tipo de elementos pueden utilizar para dibuja	19	11	20
4	¿Emplea variadas posiciones para dibujar los figurines humanos?	17	13	20
5	¿Entiende claramente el objetivo fundamental de Ilustración de bocetos de Figurines de Moda?	7	28	15
6	Puede identificar y generar adecuadamente la ubicación de luz, penumbra y sombra en un dibujo?	5	30	15
7	¿Entiende claramente las indicaciones del docente cuando le imparte clases?	18	20	22
8	¿Utiliza el maestro técnicas adecuadas para el dibujo?	11	11	28
9	¿Considera usted que el trabajo en grupo es adecuado?	27	9	14
10	Le gustaría contar con una guía de Dibujo Aplicado a la especialidad para desarrollar sus actividades escolares en menor tiempo y mejorar el proceso de aprendizaje?	35	2	19

FUENTE: Encuesta aplicada a las estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí”

Autora: Irma Broncano.

3.2. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE ENCUESTA

ANÁLISIS DE ENCUESTAS A DOCENTES

Pregunta 1.- ¿CON QUE FRECUENCIA UTILIZA USTED TÉCNICAS DE TRABAJO PARA FORTALECER EL DOMINIO AL BOSQUEJAR LA FIGURA HUMANA?

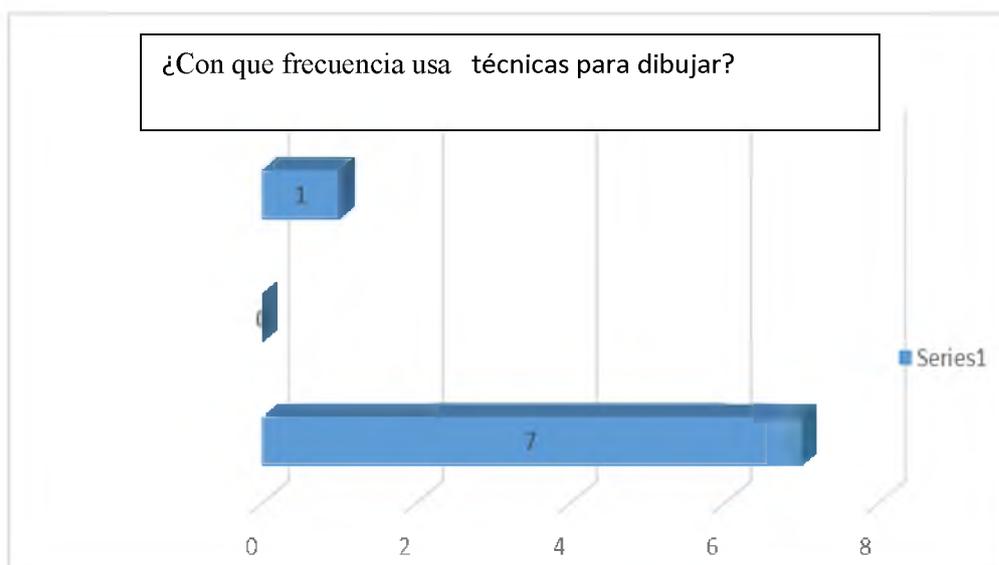
CUADRO N° 12.

PREGUNTA N°. 1	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	7	87 %
POCO	0	0%
NADA	1	13%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes del área de Industria de la confección de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” el 18 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°1



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Según el análisis de los resultados arrojados de la encuesta realizada a los docentes, podemos notar que la mayoría si emplean técnicas para el bosquejo de la figura humana pero que las estudiantes no las ponen en práctica pues se olvidan con facilidad.

Pregunta 2.- ¿Considera Usted que Formar Grupos De Trabajo Sirve Como Refuerzo A La Clase Impartida?

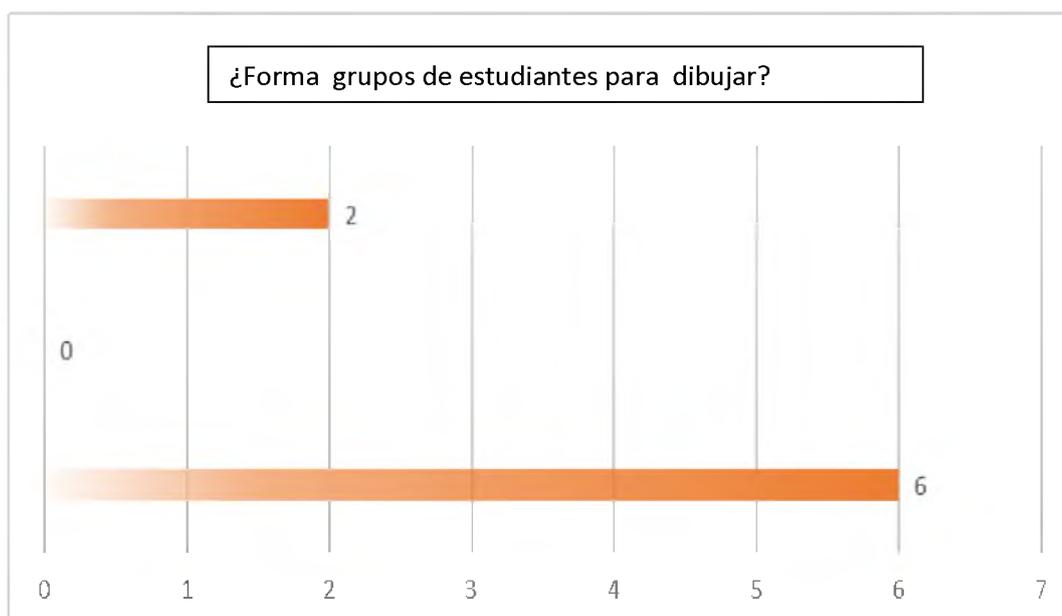
CUADRO N° 13.

PREGUNTA N°. 2	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	6	75 %
POCO	0	0%
NADA	2	25%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes del área de Industria de la confección de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi” el 18 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°2



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Una vez realizada la encuesta al docente se obtuvo como resultado que la mayoría concuerdan en formar grupos de trabajo con las estudiantes para reforzar la clase impartida.

Pregunta 3.-¿ Ha recibido algún curso específico sobre Figurín de Modas ?

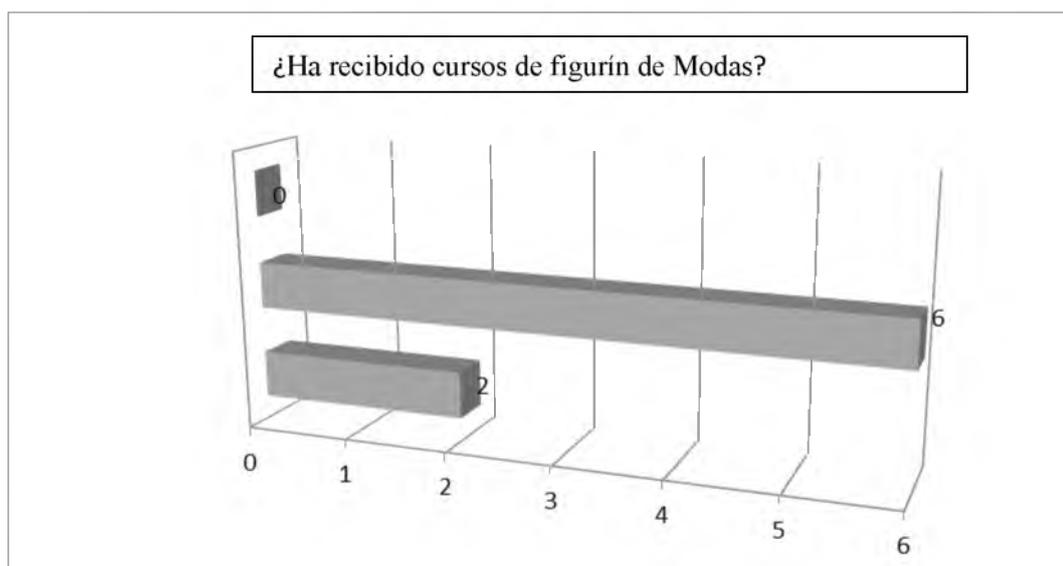
CUADRO N° 14.

PREGUNTA N° 3	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	0	0 %
POCO	2	25%
NADA	6	75%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes de Industria de la confección de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” el 18 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°3



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Se puede señalar por la respuesta negativa que la mayor parte de docentes no han recibido ningún curso de la asignatura de figurín de modas razón por la cual les hace falta por lo que consideran un apoyo didáctico para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje.

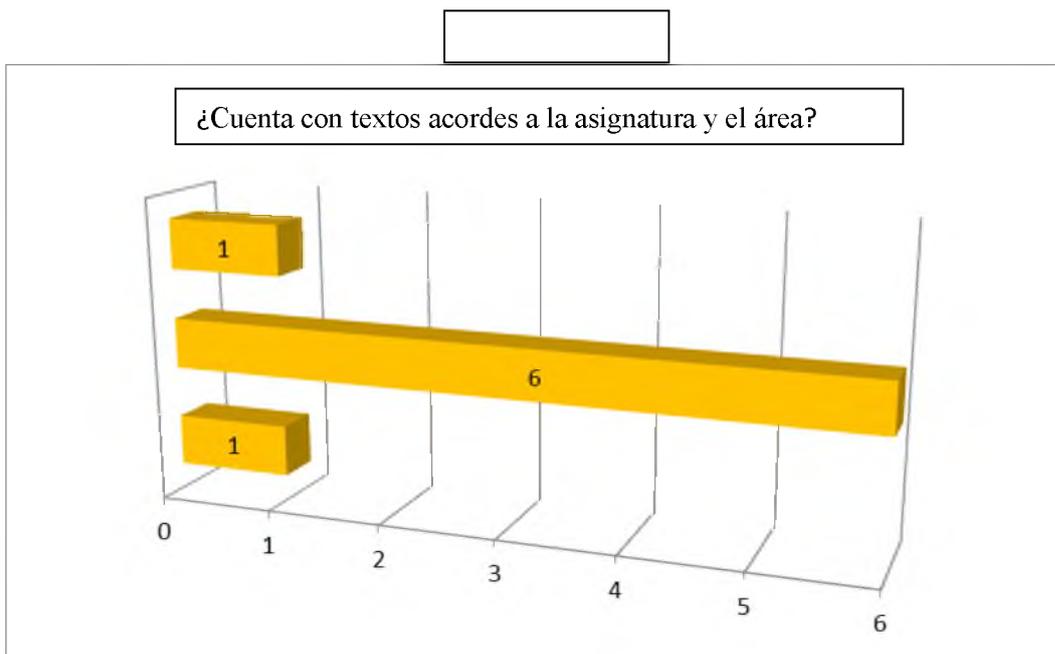
Pregunta 4.- Encuentra usted en el mercado textos acorde a la asignatura que contengan talleres de autoevaluación?

CUADRO N°15.

PREGUNTA N°. 4	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	2	12 %
POCO	6	75%
NADA	0	13%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes de Industria de la confección de la Unidad Educativa "Aurelio Falconí" el 18 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Como vemos en el gráfico del resultado de la encuesta se diferencia claramente que resulta difícil conseguir un texto de figurín que contenga talleres y actividades prácticas a ejecutar.

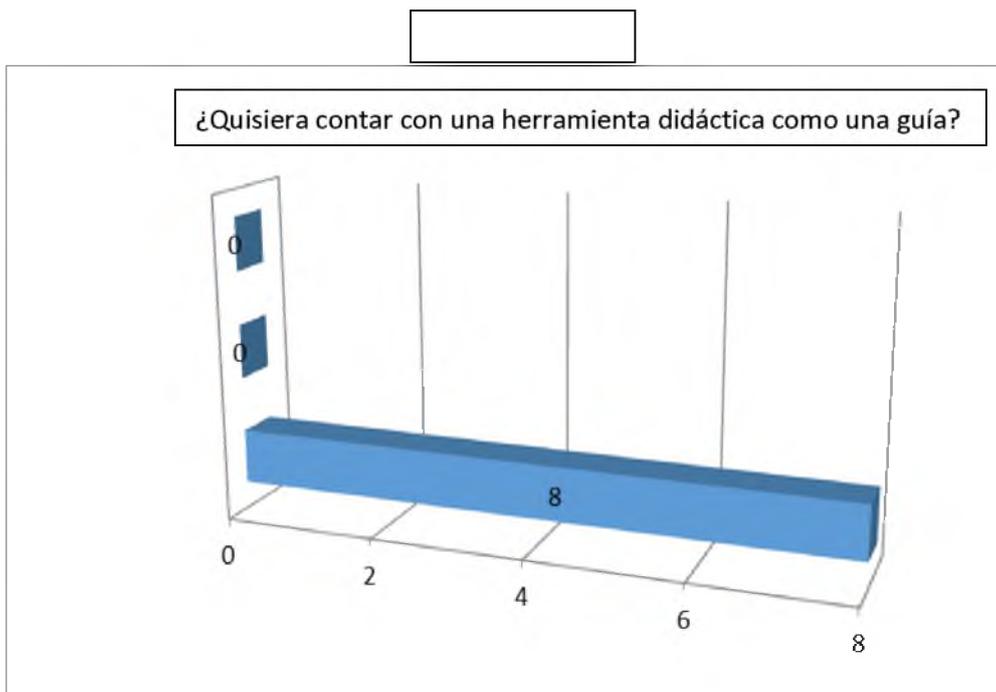
Pregunta 5.- ¿ Le gustaría contar con una herramienta adecuada para la enseñanza de su asignatura?

CUADRO N° 16.

PREGUNTA N°. 5	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100 %
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes de Industria de la confección de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi” el 18 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Según el análisis de los resultados arrojados de la encuesta, podemos notar que en su totalidad a los docentes les agradecería contar con una herramienta adecuada para la enseñanza y el aprendizaje.

Pregunta 6.- ¿Cree usted que mejoraría la calidad de enseñanza – aprendizaje, con el apoyo de un material didáctico acorde a la Especialidad, que enfoque paso a paso el dibujo de la figura humana?

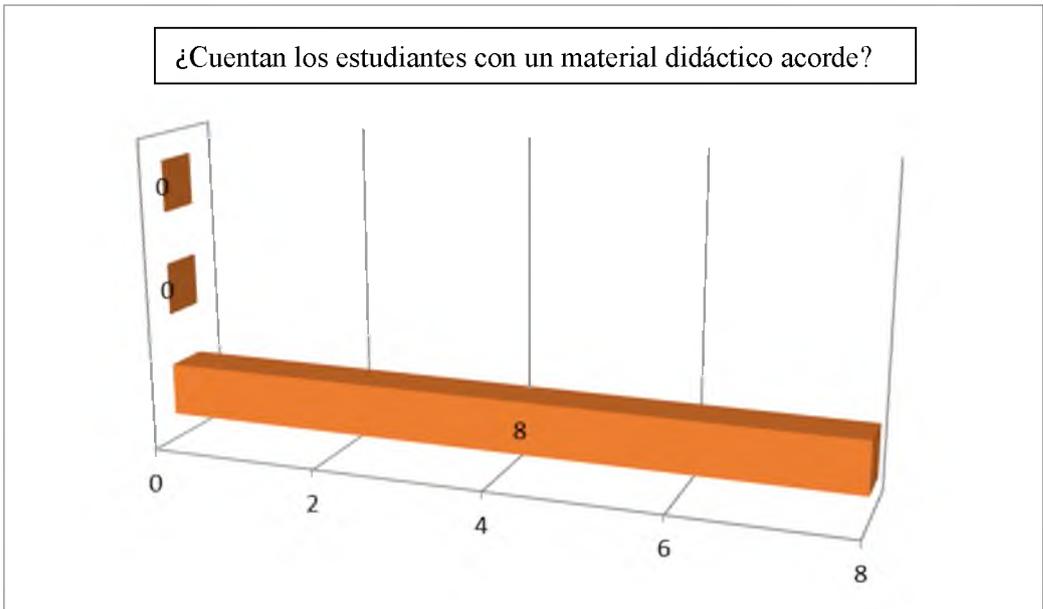
CUADRO N° 17.

PREGUNTA N°. 6	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	8	100 %
POCO	0	0%
NADA	0	0%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes de Industria de la confección de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” el 18 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°6



ANALISIS E INTERPRETACI3N:

Según el análisis de los resultados arrojados de la encuesta, podemos notar que existen gran acogida por parte de los docentes para la adquisición de una guía, porque consideran que si necesitan un apoyo para mejorar la calidad de enseñanza- aprendizaje para el educando.

Pregunta 7.- ¿Estaría usted de acuerdo que a más de su aporte personal, una guía le ayudaría a fortalecer sus tutorías de cada clase impartida?

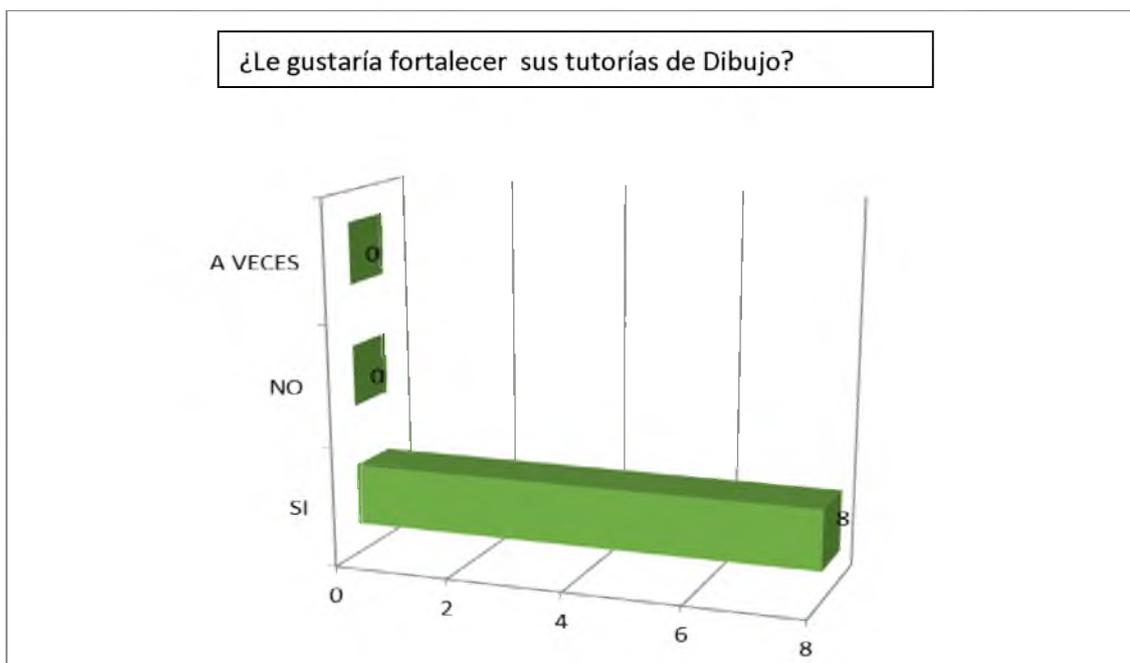
CUADRO N° 18.

PREGUNTA N°. 7	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	8	100 %
NO	0	0%
A VECES	0	0%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes de Industria de la confección de la Unidad Educativa "Aurelio Falconí" el 18 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°7



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

Verificado los resultados notamos visiblemente que a los docentes si les interesa fortalecer las tutorías de cada clase impartida porque un texto es un apoyo esencial para reforzar los contenidos teóricos y prácticos.

Pregunta 8.- ¿Cree que una guía básica de figurín, ayudaría a mejorar a las estudiantes con menos aptitudes para el dibujo?

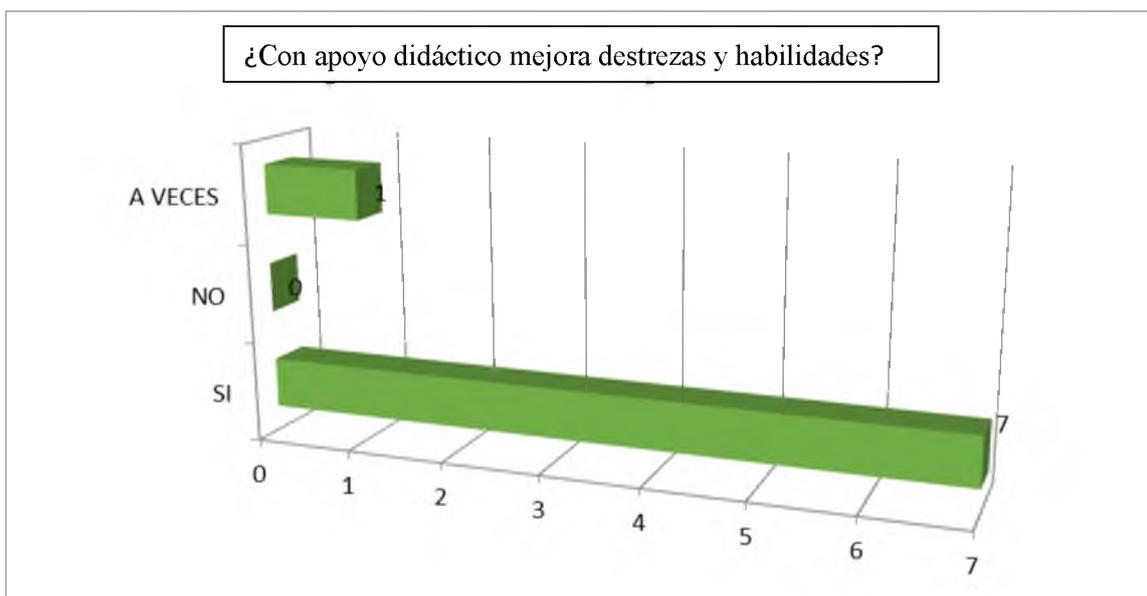
CUADRO N° 19.

PREGUNTA N° 8	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	7	87 %
POCO	0	0%
NADA	1	13%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes de Industria de la confección de la Unidad Educativa “Aurelio Falconi”

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°8



ANALISIS E INTERPRETACIÓN:

Desarrollada la encuesta a los docentes y considerando que en su gran mayoría desearán contar con una guía básica de figurín que les ayudaría a mejorar a las estudiantes con menos aptitudes para el dibujo , considerando que se necesita de apoyo didáctico para desarrollar las destrezas y habilidades.

Pregunta 9.- ¿Cree usted que esta herramienta es adecuada, y que ayudará a lograr el dominio del bosquejo de biotipos femeninos, masculinos y de niños?

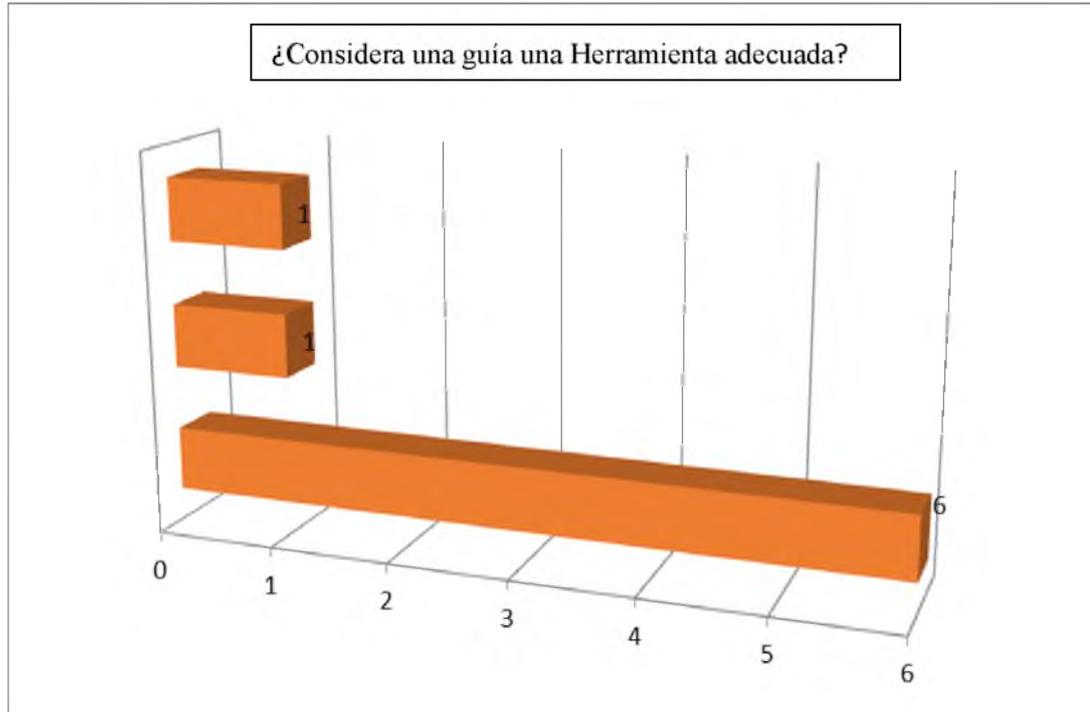
CUADRO N° 20.

PREGUNTA N°. 9	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	6	75 %
POCO	1	12%
NADA	1	13%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes de Industria de la confección de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” el 18 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°9



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Luego de analizar la encuesta se puede evidenciar el interés que tienen los docentes por tener guía que sería una herramienta adecuada que ayude a lograr el dominio del bosquejo de biotipos femeninos, masculinos y de niños

Pregunta 10.- ¿Cree usted que si se utilizaría el Dibujo aplicado en la especialidad de industria de la confección mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes?

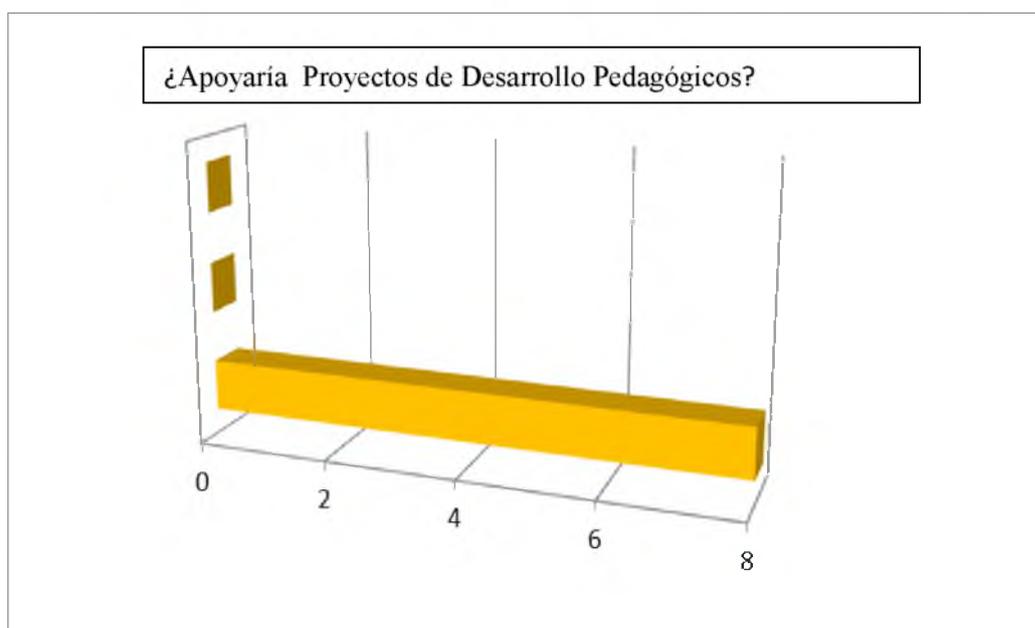
CUADRO N° 21.

PREGUNTA N°. 10	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	8	100 %
POCO	0	0%
NADA	0	0%
TOTAL	8	100%

FUENTE: Encuesta aplicada a los docentes de Industria de la confección de la Unidad Educativa “Aurelio Falconí” el 18 de Marzo del 2015.

Autora: Irma Broncano.

GRAFICO N°10



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Observando los resultados arrojados podemos evidenciar que los docentes están de acuerdo en que si se utilizaría el Dibujo aplicado en la especialidad de industria de la confección mejoraría el proceso de enseñanza aprendizaje de las estudiantes, están de acuerdo el cien por ciento.

Con los resultados arrojados durante la investigación de la Hipótesis planteada, es prioritario la elaboración de una GUÍA DIDACTICA DE DIBUJO APLICADO A LA ESPECIALIDAD DE INDUSTRIA DE LA CONFECCIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AURELIO FALCONI ” DEL CANTON SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS.

Es ineludible la incorporación de una Guía de Dibujo Aplicado para la especialidad de Industria de la Confección; pues mejora notablemente las destrezas y habilidades en el dibujo de las estudiantes; La autora se ha basado en toda la información recabada y en la tabulación de los datos obtenidos para conocer las necesidades ; y ofrecer soluciones a través de esta Guía , pues se pretende mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el Área de Industria de la Confección.

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES:

TITULO 1.- ¿Usted tiene habilidad para dibujar?

TITULO 2 - ¿Tiene destreza para dibujar la figura humana?

TITULO 3.- ¿Sabe qué tipo de elementos pueden utilizar para dibujar?

TITULO 4.- ¿Emplea variadas posiciones para dibujar los figurines humanos?

TITULO 5.- ¿Cree que es mejor formar grupos para trabajar en clase práctica de Figurín?

TITULO 6.- Puede identificar y generar adecuadamente la ubicación de luz, penumbra y sombra en un dibujo?

TITULO 7 - ¿Entiende claramente las indicaciones del docente cuando le imparte clases?

TITULO 8.- ¿Utiliza el maestro técnicas adecuadas para el dibujo?

TITULO 9.- ¿Considera usted que el trabajo en grupo es adecuado?

TITULO 10.- Le gustaría contar con una guía de Dibujo Aplicado a la especialidad para desarrollar sus actividades escolares en menor tiempo y mejorar el proceso de aprendizaje?

ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

TITULO 1.- ¿Con que frecuencia utiliza usted técnicas de trabajo para fortalecer el dominio al bosquejar la figura humana?

TITULO 2 .- ¿Considera usted que formar grupos de trabajo sirve como refuerzo a la clase impartida?

TITULO 3.-¿ Ha recibido algún curso específico sobre Figurín de Modas ?

TITULO 4.- Encuentra usted en el mercado textos acorde a la asignatura que contengan talleres de autoevaluación?

TITULO 5 .- ¿ Le gustaría contar con una herramienta adecuada para la enseñanza de su área?

TITULO 6.- ¿Cree usted que mejoraría la calidad de enseñanza – aprendizaje, con el apoyo de una guía que enfoque paso a paso el dibujo de la figura humana?

TITULO 7.- ¿Estaría usted de acuerdo que a más de su aporte personal, un texto le ayudaría a fortalecer sus tutorías de cada clase impartida?

TITULO 8.- ¿Cree que una guía básica de figurín, ayudaría a mejorar a las estudiantes con menos aptitudes para el dibujo?

TITULO 9.- ¿Cree usted que esta guía sería una herramienta adecuada, que ayude a lograr el dominio del bosquejo de biotipos femeninos, masculinos y de niños?

TITULO 10 .- ¿Estaría usted de acuerdo en apoyar proyectos para el desarrollo pedagógico, en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

3.3.- CONCLUSIONES:

- La metodología y procedimientos para dibujar son inapropiadas por ello no se concluyen las actividades dentro de la jornada.
- -He concluido que el desinterés que demuestran las estudiantes del Primer año de Bachillerato por la asignatura de dibujo, se debe a que la temática no está acorde con la especialidad y no conocen las diferentes formas para dibujar.
- -No conocen las estudiantes de los métodos y técnicas para dibujar la figura humana, peor aún aplican cánones o proporciones adecuados y esto afecta al rendimiento escolar y la estética de los bocetos.
- -Falta capacitar a los Docentes que se integren a impartir clases en la rama técnica, puesto que en su gran mayoría desconocen los parámetros de las especialidades.
- -La Guía de figurines de Modas les ayudará a desarrollar habilidades y destrezas a las estudiantes.
- La gran mayoría de estudiantes no saben cómo dibujar una figura humana, por lo que es necesario capacitarlos en esta habilidad.

3.4.- RECOMENDACIONES:

- Organizar talleres individuales y grupales de ejecución más sencillos que optimicen el procedimientos y se pueda concluir las actividades propuestas en clases.
- Dar a conocer la importancia de las especialidades y capacitar a los docentes direccionándoles a las áreas antes de impartir tutorías; para que con toda seguridad transmitan interés y dinamismo.
- Aplicar estrategias adecuadas para superar el bajo rendimiento que tienen en su gran mayoría las estudiantes de primer año y convertirlas en las mejores estrategias mejorando así la estética de los bocetos.
- Se recomienda analizar los perfiles de los Docentes y si es necesario asesorar oportunamente para conseguir el dominio requerido en la clase.
- Se solicita aprovechar el material didáctico y emplear la guía de figurín de Modas aplicado a la especialidad de Industria, pues se demostró que es factible concluir las actividades en el periodo de clase sin mayor dificultad.

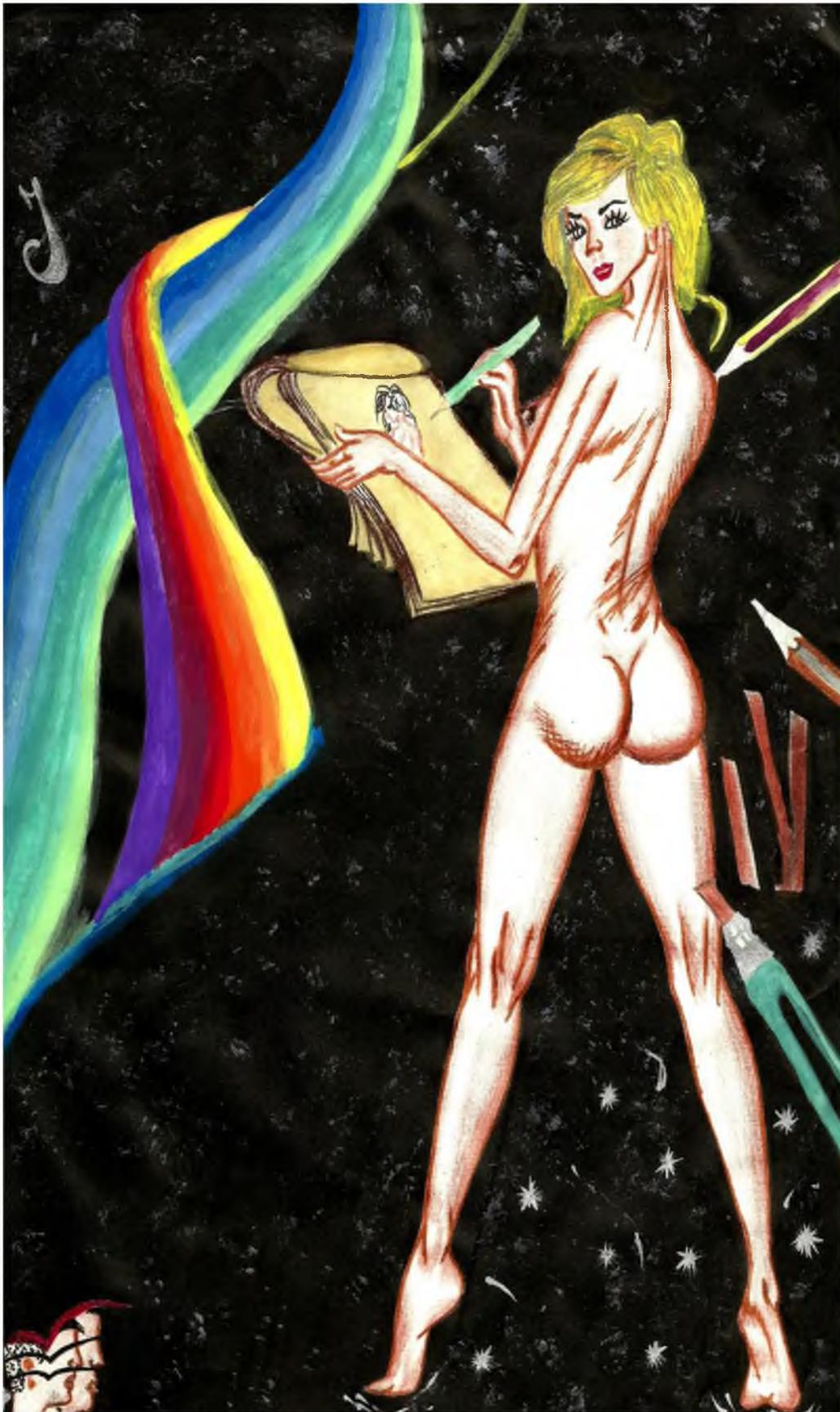
CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1.- TITULO:

“ ILUSTRANDO FIGURINES ”

“ILUSTRANDO FIGURINES”



4.2.- INTRODUCCIÓN:

El material Didáctico del Docente es la herramienta perfecta, así como los manuales de procedimientos son un extracto de acciones documentadas que contienen en esencia, la descripción de actividades que se realizan en Figurín de Modas y en sus ejecuciones de cada una de las unidades, dichas funciones se traducen en procesos de ejecución paso a paso y será dar como resultado un producto o servicio específico de fácil utilidad para los estudiantes.

Esta Guía básica de Dibujo Aplicado contiene unidades didácticas en las que intervienen objetos claros y concretos que precisan la participación de los estudiantes. También Suelen contener en algunos casos ejemplos de bocetos sencillos y complejos, indicaciones paso a paso de ejecución, gráficos llamativos y documentos necesarios como test de evaluación que se aplican después de cada unidad para comprobar, desarrollar y reafirmar lo aprendido.

En ésta guía se encuentra registrada la información básica referente al bosquejo de gráficos que complementan la figura humana; además la importancia que cada una de las unidades que contiene, facilita las labores que tiene que desempeñar los estudiantes para alcanzar el dominio del dibujo, la distribución adecuada de luz, sombra y penumbra que se genera para dar naturalidad y vida a nuestros gráficos y aún más si nos permitirá resaltar las prendas que crea el diseñador de modas.

4.3.- OBJETIVOS

4.3.1.- Objetivo General

Aplicación de la Guía Básica de Dibujo Aplicado a la especialidad de Industria de la Confección para el mejoramiento del proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes del Primer Año de Bachillerato de la especialidad de Diseño de Modas.

4.3.2.- Objetivos Específicos

Incorporar a los sistemas y procedimientos didácticos, la utilización de herramientas que ayuden a agilizar la forma adecuada de realizar bocetos y de esta manera facilitar el entendimiento, para ayudar a desarrollar las destrezas y habilidades de las estudiantes.

Proporcionar información eficiente del sistema del dibujo de la figura humana, en el cumplimiento de sus funciones específicas, una vez finalizada la identificación y desarrollo de cada uno de los procesos y procedimientos.

Contribuir al enriquecimiento de conocimientos a través de la realización de bocetos de mujeres, hombres y niños con diversas líneas del vestir que consolide los procesos operacionales referentes a la ilustración de la figura humana.

Socializar el manejo de la guía didáctica a Docentes y estudiantes, ya que una herramienta que facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje, mediante la demostración práctica del desarrollo de actividades demostrando así el mejoramiento de destrezas.

4.4.- Desarrollo:

Permite conocer el funcionamiento interno con lo que respecta a descripción de tareas, ubicación, requerimientos responsables de su ejecución.

Auxilian en el estímulo década tema y adiestramiento del mismo, facilitando la capacitación de la persona ya que describen en forma detallada las actividades de cada unidad.

Sirve para el análisis o revisión de los procedimientos a seguir en el del bosquejo de un (Figurín de Modas).

Interviene en la consulta de temas a tratarse en los contenidos de la asignatura.

Proporciona ayuda para el emprendimiento en tareas como; la simplificación de trabajo como; análisis de espacios, ubicación y proporción, delegación adecuada de sombras, penumbra y luz, eliminación de pasos complejos, etc.

Para uniformar y controlar el cumplimiento de las rutinas de trabajo y evitar su complicaciones.

Facilita las labores de ampliación y reducción de bocetos, evaluación del control interno y estudio de desempeño; aumenta la eficiencia de los estudiantes, indicándoles lo que deben hacer y cómo deben hacerlo.

Ayuda a la coordinación de actividades y construye una base para el análisis posterior del trabajo y el mejoramiento del aprendizaje significativo a través de procedimientos y métodos sencillos.

Esta guía es concisa para adquirir y perfeccionar habilidades y destrezas que se concentran en el bosquejo de la figura humana femenina, masculina y de niños.

UNIDAD I
DIBUJO BÁSICO

Objetivos:

Al término de esta unidad la estudiante estará apta:

- Interpretar y analizará los conceptos básicos.
- Aplicar las normas y técnicas adecuadas para un correcto mantenimiento de materiales e instrumentos de dibujo.
- Utilizar correctamente los materiales e instrumentos del dibujo.
- Ejercitar el dominio de la mano.
- Conocer las pautas para empezar a dibujar.
- Emplear los elementos adecuados para dibujar y sombrear

UNIDAD I

1.1.- CONCEPTOS BÁSICOS:

- 1.1.1.- Dibujo.
- 1.1.2.- Dibujo Técnico.
- 1.1.3.- Dibujo Artístico.
- 1.1.4.- Clasificación de Líneas
- 1.1.5.- Ejercicios a mano Alzada

1.2.- ADECUACION DEL TALLER DE PINTURA.

- 1.2.1.- El taller; un espacio para desarrollar la creatividad.
- 1.2.2.- Objetivo del Taller de Arte.
- 1.2.3.- Técnicas y Dedicación para Potenciar las Ideas Creativas en el Arte.
- 1.2.4.- Organización del taller.
- 1.2.5.- Factores que influyen en la mejora del taller de arte:

1.3.- MATERIALES Y HERRAMIENTAS.

1.4.- PAUTAS PARA DIBUJAR

- 1.4.1.- Encaje.
- 1.4.2.- Proporción.
- 1.4.3.- Simetría.
- 1.4.4.- Asimetría.
- 1.4.5.- Dibujo a baje de cuadrícula.

1.5.- ELEMENTOS DEL DIBUJO.

- 1.5.1.- Punto.
- 1.5.2.- Línea.
- 1.5.3.- Trama.
- 1.5.4.- Mancha.

1.6.- SOMBRAS ENN LOS DIBUJOS.

- 1.6.1.- Sombra, Penumbra y Luz.

1. CONCEPTOS BÁSICOS

1.1.- Concepto De Dibujo: El dibujo es el lenguaje gráfico universal y preciso comunicar, describir o manifestar las ideas, la forma, los detalles y diseños de los variados modelos sobre una superficie, para expresar la forma de un objeto mediante líneas o trazos. **(Washinton)Afirma:** Que el dibujo expresa más de lo que puede decirse con palabras...

Importancia: Radica en que gracias al dibujo se conoce y se **desarrolló diversas formas de presentación que describen el aspecto de las cosas o las culturas que se deseen diseñar y construir.** Todas las cosas creadas tienen un esquema de trazado y se ha ido perfeccionando hasta lograr el dibujo exacto, con las características y detalles importantes que mejoran el aspecto técnico y estético

1.1.2.- Clasificación del Dibujo:

- **Dibujo Técnico.-** Su lenguaje es universal y preciso, cuya técnica nos permite representar en forma bidimensional o tridimensional una pieza o mecanismo con sus respectivos detalles y características.
- **Dibujo Artístico.-** Es el lenguaje gráfico y estético, que representa y determina la forma, la estructura, el movimiento de un determinado modelo u objeto. **(MM VIII)** “El dibujo posee una alta calidad y es considerado como artístico cuando su terminado reúne el conocimiento, dominio y la aplicación artística de las diversas formas de expresión como: belleza, armonía, contraste, técnica, originalidad, expresión, textura, etc”.
- **Dibujo Humorístico.-** Es aquel que representa escenas chistosas, jocosas, de la vida con la finalidad de sacarte una sonrisa y divertir al espectador.
- **Dibujo Arquitectónico.-** Se refiere a la ejecución de planos de viviendas, edificios y espacios en general.

1.1.3.- Clasificación De Líneas (Washinton)

- **Según su forma son:** recta, curva, quebrada y mixta.

Recta-: se traza entre dos puntos en una sola dirección.

Curva: no tiene ninguna parte recta



Quebrada O Poligonal: formada con varias rectas unidas unas con otras por sus extremos en distintas direcciones.



Mixta: tiene una parte recta y otra curva o viceversa .

- **Según su posición:** horizontal, vertical y oblicua.

Horizontal: línea que sigue la dirección del agua en reposo.



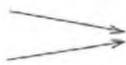
Vertical: línea que sigue la dirección de la plomada de arriba hacia abajo.



Oblicua O Inclinada: toda recta que no es horizontal ni vertical.



Líneas Convergentes Y Divergentes: cuando los dos extremos de las líneas están próximas entre si por un lado que por el otro. Convergente (lado A, se va uniéndose)



Divergente (lado B, van separándose)

Según las líneas de diferente espesor e intensidad: continua, de trazo, auxiliar, de ejes, de cota, irregulares y de extensión.

Continua: lápiz HB, se emplea en los acabados de los dibujos y en el contorno.



De Trazos: lápiz HB o 2H, se emplea en aristas ocultas y el procedimiento de trazos geométricos.

Auxiliares: lápiz 2H, se los emplea para dar inicio a los dibujos.

De Ejes: lápiz 2H, indica los ejes de los sólidos y en los centros de agujeros.

De Cota: lápiz 2H, tiene flechas a los extremos que sirven para denotar el límite de las dimensiones.

Irregulares: lápiz 2H, denota las roturas.

De Extensión: lápiz 2H, para el dibujo de perspectivas.

Utilizando las escuadras es posible trazar líneas verticales, horizontales e inclinadas de 45 ,30 y 60.

1.1.4.- Líneas A Mano Alzada:

Las líneas a mano alzadas son líneas sin medición específica o realizada sin instrumentos; son elementales para mejorar las destrezas motrices y habilitar el pulso por ello es recomendable practicarlas antes de empezar a bosquejar.

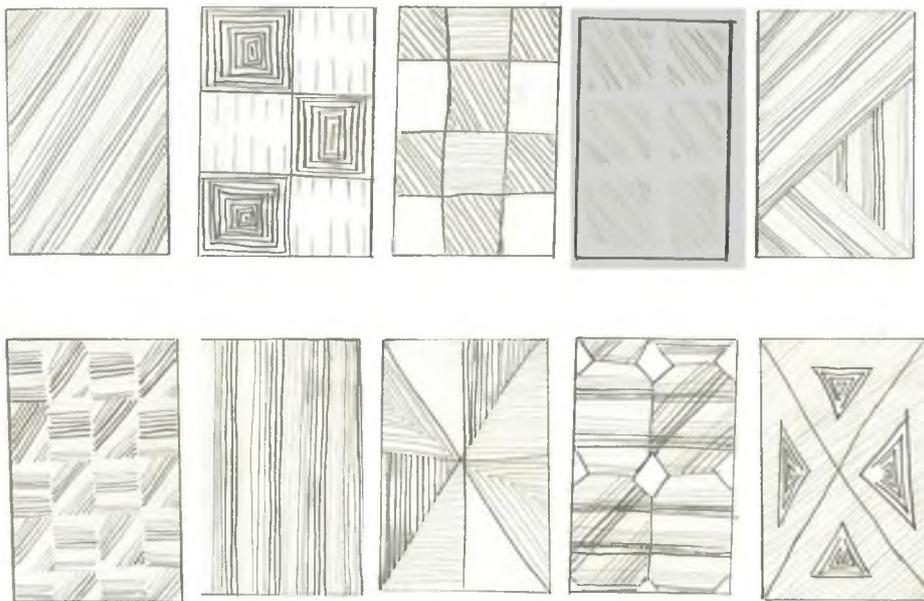
Vamos a empezar a dibujar y para ello debemos coger soltura de la muñeca:

Paso 1: Es el momento de utilizar hojas y practicar trazando líneas rectas de arriba a bajo, paralelas entre sí. Cada línea ha de hacerse de un único movimiento de muñeca. La línea ha de ser suave (no se debe apretar la hoja, porque entorpece el avance de la mina), debe ser rápida y constante y te saldrán mucho más rectas y uniformes.

PASO 2: Rellena las últimas líneas sobre una hoja blanca, para ir perdiendo el miedo a la hoja desierta.

PASO 3: Ahora repite el procedimiento pero extendiendo la línea a lo largo de la hoja. Para ello, debes mover el brazo como hiciste con la línea corta, el trazo ha de hacerse de un mismo tirón y espontáneo.

Paso 4: Observa la muestra e intenta repetir el ejercicio si levantar el lápiz hasta terminar las últimas líneas sobre una hoja blanca.



1.2.- Adecuación Del Taller De Pintura.

1.2.1.-El Taller; Un Espacio para Desarrollar la Creatividad.

En el taller de pintura debe haber un ambiente propicio, en donde las artes plásticas sean un modo de expresarse libremente, en un marco amistoso, cordial que favorezca el desarrollo de la creatividad.

1.2.2.- Objetivo del Taller de Arte: El objetivo es desarrollar al máximo las posibilidades creativas de cada uno, tanto en dibujo como en pintura.

([secundario/artevisu.htm](#), s.f.)Parte de que todos tenemos imaginación y capacidad creativa, en distinta medida y forma de acuerdo a cada individuo.....

Un curso con ideas prácticas y técnicas para potenciar la creatividad pueden llevar las aptitudes creativas a resultados sorprendentes para el alumno.

1.2.3.- Técnicas y Dedicación para Potenciar las Ideas Creativas en el Arte

El uso de técnicas para alcanzar la creatividad y manifestar el talento, la originalidad, las habilidades técnicas y la aptitud natural para las artes plásticas y la orientación ayudara a no desanimarte. (<http://www.artemobile.es/>, s.f.)

➤ Enseñanza personalizada

Sugerimos una enseñanza personalizada, adaptada a las condiciones particulares de cada persona, a sus gustos e inclinaciones.

En la pintura o el dibujo, cada uno tiene su propia manera de expresar sus ideas, su creatividad, y al fin desarrollar su personalidad artística

➤ La soledad del pintor/ dibujante en su taller:

Muchos artistas buscan el total aislamiento para realizar su inspiración. El deseo de no ser molestado o la preocupación de impedir el plagio o robo de ideas originales nos induce a buscar un sitio exclusivo donde nadie se presente por sorpresa, un taller de pintura propio, dónde estemos fuera del alcance de influencias.

1.2.4.- Organización del taller: El objetivo estratégico es mejorar un taller de ARTE para que pueda ser competitivo en el mercado, debe tener una “Planificación y Organización “clara y con objetivos; y poder posicionarse en el mercado y entre los mejores para el incremento de la rentabilidad del mismo.

Se mejora la distribución de los espacios, de las secuencias y flujos de trabajo, de las áreas del taller, de los operarios, así como de los equipamientos de cada una de ellas.

1.2.5.- Factores que influyen en la mejora del taller de arte:



Organización

Control

Procesos

• Formación

secundario/artevisu.htm, s.f.)

PASO 1. Presentarle al Cliente el Taller. Construir una relación con el cliente para asegurar que tu taller es la alternativa obvia en caso de daños

➤ **Presentarle las áreas de servicio**

- Enseñar el taller al cliente.
- Presentarle la recepción de clientes, pintura, escultura, venta de cuadros, etc.
- Proporcionarle tarjetas de visita de cada departamento

➤ **Informar a los clientes sobre ofertas adicionales**

- Cupones de servicio.
- Programas de fidelidad.
- Accesorios

PASO 2. Contacto del Cliente.

Teléfono – asegurarse de que se pasa al cliente con la persona adecuada

➤ **Objetivos:** Cuidar del cliente de una manera profesional y ganarse la confianza del cliente mostrándole interés en resolver cualquier problema de la mejor forma posible.

➤ **Documentos necesarios:**

- Examinar los documentos que son importantes.
- Hacer saber al cliente lo que falta y explicarle lo que debería hacer para conseguirlos

- Hacer saber al cliente que la reparación no se puede empezar sin esos documentos.

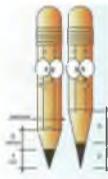
➤ **Detalles del cliente:**

- Actualizar los datos del cliente si fuera necesario

1.3.- Materiales E Instrumentos (MM VIII):

El dibujante requiere de diversos materiales e instrumentos para empezar a dibujar, por ello debemos cuidarlos adecuadamente para no adquirirlos constantemente, entre los más importantes tenemos:

- **Lápiz.-** Es una herramienta con la que se raya, se escribe, se bosqueja o se dibuja un objeto o mecanismo. De su calidad y un correcto manejo le dará mayor calidad y precisión en el trazado para determinar un mejor acabado.



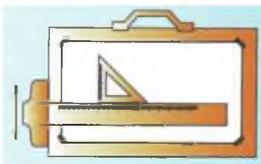
(wikipedia.or/wiki/Dibujo, s.f.) **Manifiestan:** Existen variedad de tipos de lápices y al utilizarlos debemos girarlos constantemente para que se desgaste su punta en forma igual y no sacarla a cada instante; también se los ha denominado:

B – Negro.

H – Duro.

F _ Fuerte.

- **Tablero.-** Son completamente lisos sin ninguna grieta en su superficie sirve para fijar la lámina y pueden ser de madera o sintético y su tamaño depende de la hoja o formato; debemos evitar rallarlos, agrietarlos o perforarlos pues esto dificultará el bosquejo perfecto.



- **Láminas o formatos.** Es papel de acuerdo a un gramaje y medidas normalizadas. El formato básico es el A0. Los **formatos de papel** estándar en la mayor parte del mundo se basan en los formatos definidos en el año 1922 en la norma DIN 476.



El formato más usado es el A4 que tiene un tamaño de 210x297 mm, 587x830 px o, convertido en pulgadas, 8,268x11,693. Aunque usualmente el tamaño del papel viene dado por el tamaño del producto final y el tamaño de las máquinas impresoras, los fabricantes de papel crean otras normas. Los tamaños más habituales para Europa son (expresados en centímetros):

*65×90

* 70×100

• *45×64

* 43×61

• *32×45

- **Compas.-** Es un instrumento de precisión sirve para el trazo de circunferencias, arcos contiene una punta metálica firme y otra punta de lápiz para trazar, evitar desarmarlo para no perder sus piezas, no jugar con ellos pues son objetos peligrosos y podemos herir a alguien, son muy indispensables.



- **Reglas.-** Son instrumentos de medición sirven para verificar una medida y transportar una dimensión, ampliar o reducir cualquier gráfico, su cuidado es extremo, la mayoría son de plástico y se rompen con facilidad.



- **Borrador.-** Es una goma blanda que permite corregir errores, quitar manchas, sobre un papel o una superficie con bosquejos de algún tipo de carbón.



- **carboncillos.-** son barras de carbón, por su parte, tienen muchas limitaciones para poder efectuar líneas precisas y su aplicación más generalizada es la de manchar. empleadas de forma plana, las barras de carboncillo permiten manchar a gran velocidad en la superficie del papel, en tanto que el lápiz de grafito para conseguir una mancha semejante necesita insistencia y, por ello, mucho más tiempo.



- **sanguinas.-** de características similares al carboncillo, la sanguina es un medio sumamente eficaz para representar los dibujos artísticos por medio de manchas de tono, cuyo acabado final es de color rojizo, por el que le viene el nombre, es una variante del pastel es



decir, una barrita de pigmentos secos en polvo Se trata de un óxido de hierro, conocido como hematites.

- **Difumino.-** Es la herramienta que se utiliza comúnmente para hacer degradados y expandir tonos claros en un dibujo, el difumino es una especie de lápiz con dos puntas, una en cada extremo, hecho con papel esponjoso -los hay también de piel delgada de gamuza- utilizado para frotar y fundir, agrisando o degradando trazos o zonas dibujadas con lápiz plomo, lápiz carbón, carboncillo, sanguina, cretas, pasteles...



- **Goma maleable.** Es un material similar al borrador, tiene Suave textura y una excelente sujeción para bajar la densidad del carboncillo sin borrar completamente la figura, su presentación es en una bolsa plástica de migajón tipo bloque.



- **Pinceles.-** son una herramienta que cuenta en un extremo con un mango y en el otro con una cantidad considerable de cerdas, alambres, cabellos u otra clase de filamento o material similar. Es utilizado principalmente para pintar, aunque sus usos pueden ser diversos. Un pincel consta de varios elementos: el pelo, la férula y el mango con su grabado.



- **Lápices de colores.-** Un lápiz o lapicero es un instrumento de escritura o dibujo que consiste en un palillo fino de pigmento (generalmente el grafito y una grasa o arcilla especial, pero puede también ser pigmento coloreado



- **Acuarelas y Temperas.-** Son pinturas de pigmentación fina; es un disolvente en el agua y el aglutinante algún tipo de grasa animal u otras materias orgánicas.



1.4.- Pautas Para Dibujar:

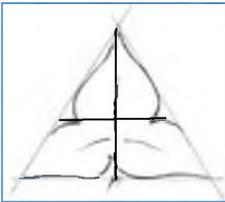
1.4.1.- Encaje. Es trazar líneas que enmarquen todas las dimensiones y su



esencia está en la composición y lo primero es calcular el tamaño y hacer cuantas comparaciones sean necesarias. Casi todas las formas pueden

representarse de éste modo: deduciendo su estructura geométrica. Esta figura geométrica que envuelve el objeto podríamos decir que actúa como una caja, de donde viene el nombre “encajar”.

1.4.2.- Proporción. Es la manera en que se divide el área de la imagen, es una



cuestión importante porque estas proporciones son las que provocan el primer impacto sobre el ojo.

Es la relación de las medidas armónicas entre las partes componentes de un todo

La cuestión de las proporciones ha tenido un interés interrumpido para los artistas, en el Renacimiento y el siglo XVII, se usaron sistemas geométricos para establecer divisiones armónicas de área de la pintura, incluso para determinar las proporciones del encuadre.

1.4.3.- Simetría. : Aquella cuyo punto de atracción se ha movido



considerablemente del punto central del plano o cuando el peso visual de los elementos está repartido de modo equivalente con respecto a uno de los ejes principales, vertical u horizontal. El tipo más usado es el de la simetría bilateral según el eje vertical. También existe

una simetría con respecto a un eje diagonal. Por lo general la simetría implica estatismo.

1.4.4.- Asimetría. Es lo contraria a la asimetría, no tienen eje central se basa

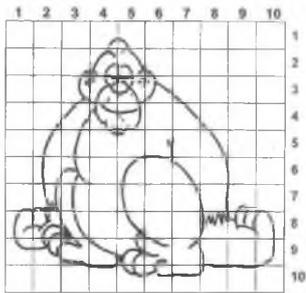


a la desigualdad de sus partes por cuando el peso visual de los elementos de la imagen se reparte de modo desigual con respecto a uno de los ejes principales,

vertical u horizontal.

La asimetría al romper la formalidad estática y convencional del centro, representa la alternativa más inmediata de crear un efecto dinámico en la composición.

1.4.5.- Dibujo con Réticula o Cuadrícula.- Es un elemento que sirve para



copiar un dibujo, cuando se requiere lograr igualdad con sus dimensiones, sirve para ampliar o reducir imágenes en su tamaño.

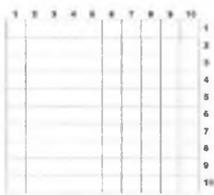
PASOS:

Paso 1.- Trazar líneas horizontales y verticales en un cuadrado que se acortan a una misma distancia.

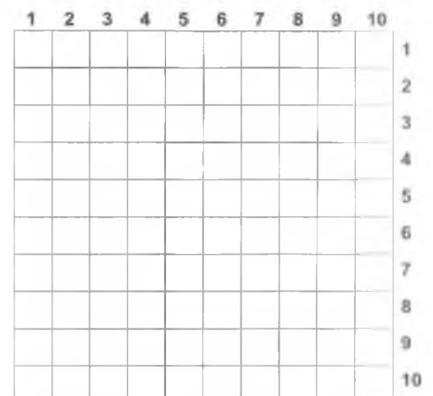
Paso 2.- Colocar o enumerar cada línea formada para tener una guía adecuada.

Paso 3.- Empezar a bosquejar siguiendo desde el numeral 1 horizontal con el numeral 1 vertical y haci sucesivamente.

paso 4.- Disminuir.- trazar un cuadrado en menor dimensión y trazar la misma subdivisión de líneas pero en menor medida como el ejemplo anterior, seguir los pasos ya conocidos.



Paso 5.- Aumentar.- De igual manera procedemos a trazar un cuadrado en mayor dimensión y seguimos las instrucciones anteriores.



1.5.- Elementos del Dibujo.

1.5.1.- Punto. Signo más sencillo que puede formar parte de una imagen; de dimensión variable, implica posición. Si hay 2 puntos hay planteamiento de medida y dirección implícita, creando tensión.



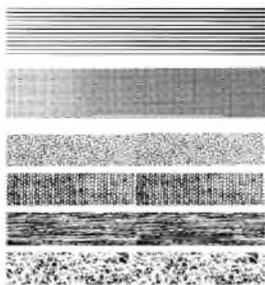
Al usar puntos libremente, creamos entre ellos tensiones y energías que activan la variedad del área en la que se encuentran. Se incrementa si los puntos tienen variedad de tamaño. El punto tiene gran fuerza de atracción sobre la mirada. Su situación dentro del encuadre crea relaciones de composición.

1.5.2.- Línea. Hay elementos que guían la mirada del espectador, que va siguiendo unas líneas imaginarias formadas en la obra, son las líneas de fuerza.



La línea indica posición y dirección y posee energía. La línea es capaz de expresar emociones: línea gruesa se asocia con audacia, línea recta es fuerza y estabilidad, la línea en zigzag es excitación (todo es generalización). Líneas rectas de misma longitud y grosor.

1.5.3.- Trama.- Es el trazo combinado en líneas verticales y horizontales facilita



el dibujo de la trama; esta se aproximara al negro cuanto más cerrada se encuentre. Es la forma como se intercalan o entrecruzan las líneas. Las Tramas son decorativas y genera efectos agradables a simple vista.

Si se alternan las líneas verticales con líneas inclinadas, se conseguirá la creación de volúmenes geométricos, en los cuales el estudio de la luz



indicara la dirección de la misma, oscureciéndose más las zonas en sombra.

1.5.4.- Mancha. El dibujo a manchas, es una técnica que consiste en trabajos



hechos con carboncillo, lápiz carbón, Óleo, Pastel Seco, Témpera y Acrílico etc. sobre una superficie o papel, utilizando difumino, paño , esponja y goma de amasar , es un recurso

expresivo muy utilizado por los pintores y confiere al cuadro sensación de frescura, de espontaneidad y de libertad creativa.

1.6.- Sombras en los Dibujos:

Es fundamental dar sombras a un dibujo para dar volumen necesario a los trabajos y de esta manera agregar realismo a los trabajos.

1.6.1.- Luz.- Es la radiación electromagnética que puede ser percibida por el ojo humano, esta radiación puede ser producida por el sol y se la llama luz natural

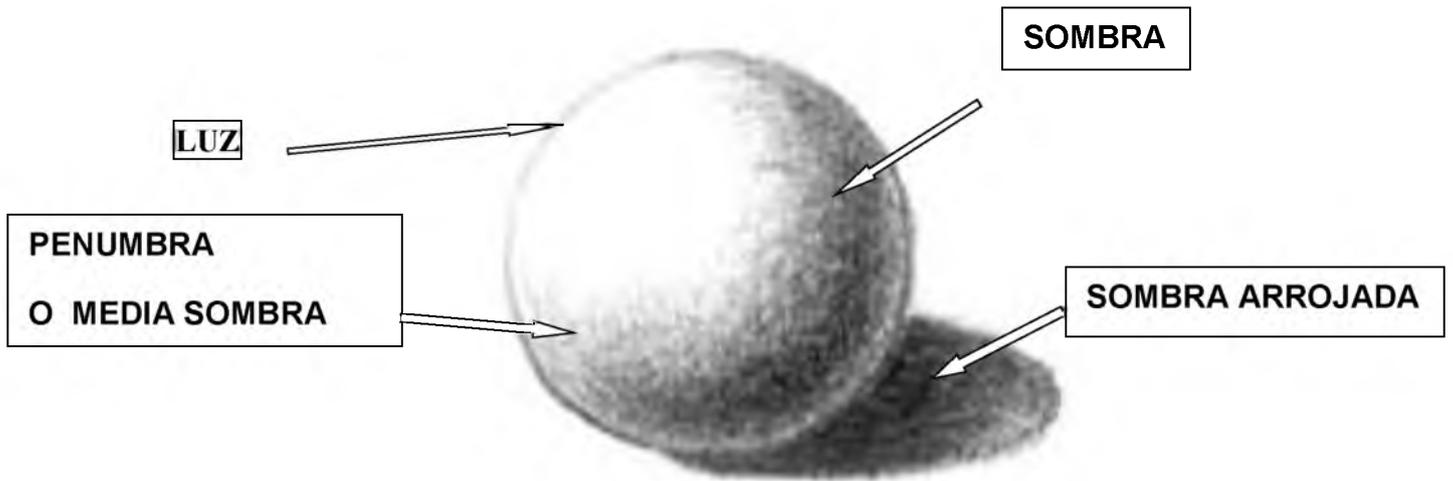


como también puede ser proyectada por un foco, instrumento eléctrico o un objeto ardiente y se lo denomina luz artificial; gracias a la luz podemos observar los objetos con sus correspondientes colores, brillos y texturas.

1.6.2.- Sombra.- Se origina cuando los objetos son expuestos a la luz, existen zonas o áreas donde no llega a la luz lo que crea las sombras en el dibujo se los representa por tonos negros y grises de cualquier material oscuro, para que adquieran formas , contornos y volumen gracias a la acción de la luz, medias sombras y sombras.

1.6.3.- Media Sombra o Penumbra.- Se localizan en los objetos, donde llega la luz en forma oblicua y se genera la intensidad a medias sombras o penumbra en varias densidades originando la expresividad artística del dibujo.

1.6.4.- Sombra Arrojada.- Se producen por la interposición de los objetos y superficies; se forman imágenes fuera de la figuran que siguen la forma sobre las que caen.



TALLER DE EVALUACIÓN

1.- ¿Qué entiende por Dibujo?

.....
.....
.....

2.- ¿En qué radica la importancia del dibujo?

.....
.....
.....

3.-¿ Cuáles son las diferencias del dibujo artístico del dibujo técnico?

.....
.....
.....
.....

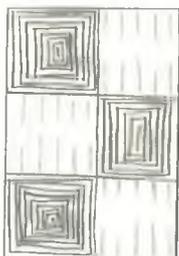
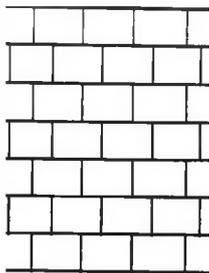
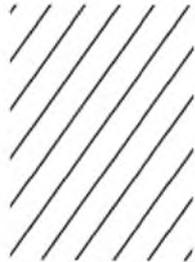
4.- ¿cuáles son las líneas por su forma?

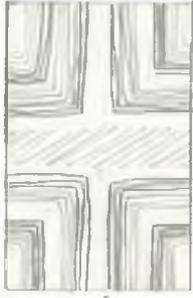
.....

5.-¿ Las líneas por su posición son:?

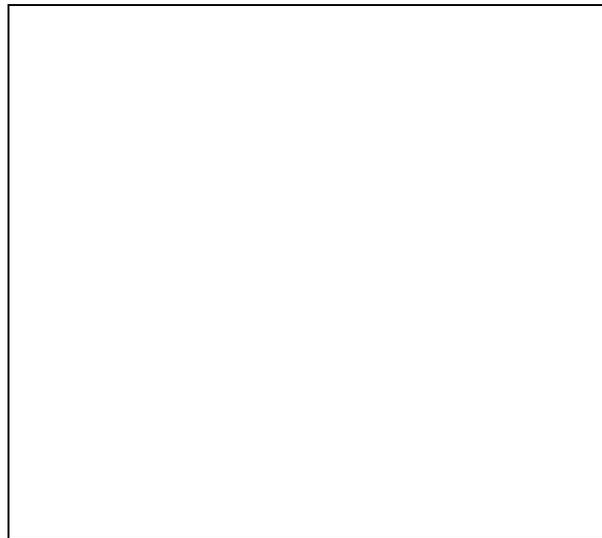
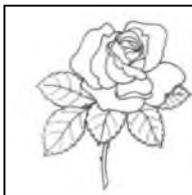
.....
.....
.....

6 .- Ejercite su mano con las siguientes repeticiones , sin instrumentos :





7.- ¿Ampliar la imagen a base de cuadrícula?



8.- ¿Cómo adecuamos nuestro taller?

.....

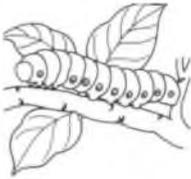
.....

.....

.....

.....

9.- Bosqueje y amplíe el siguiente gráfico aplicando las pautas del dibujo (encaje, proporción y simetría).



10.- REALICE LOS SIGUIENTES GRÁFICOS:

A large, empty rectangular box with a thin green border, intended for the student to draw a copy of the beach scene.

Con bolígrafos de gel a base puntos, líneas, trama y manchas

- Ubique correctamente luz sombra y penumbra a base de carboncillo.



UNIDAD II

DISEÑO Y MODA

OBJETIVOS:

Al finalizar esta unidad la estudiante estará apta para:

- Interpretará y analizará los conceptos básicos.
- Identificar la subdivisión del Diseño.
- Diferenciar entre el Diseño, Arte y el Dibujo Artístico.
- Conocer la característica que debe tener el figurinista e identificar a los diseñadores más destacado en el mundo.

- Identificarse con la carrera e inclinarse por afinidad a una de sus ramas.
- Poner en práctica y emplear adecuadamente los elementos para dibujar y sombreado.

DISEÑO Y MODA

2.1.- CONCEPTOS BÁSICOS:

- 2.1.1.- Figurín.
- 2.1.2.- Figurín de Modas.
- 2.1.3.- Dibujo de Figurines para el Diseño de Moda.
- 2.1.4.- Figurines Estilizados
- 2.1.5.- Diseño.
- 2.1.6.- Diseño de Modas.
- 2.1.7.- Clasificación del Diseño.
- 2.1.8.- Moda.

2.2.- DISEÑO Y ARTE.

- 2.2.1.- El Diseño
- 2.2.2.- El "Arte"
- 2.2.3.- Por qué el Diseño no es Arte?
- 2.2.4.- Fases del Diseño

2.3.- DISEÑO Y EL DIBUJO ARTISTICO.

- 2.3.1.- Dibujo.
- 2.3.2.- DIBUJO ARTISTICO

2.4.- EL DISEÑADOR O FIGURINISTA

- 2.4.1.-Características del figurinista
- 2.4.2.- Diseñadores más destacados.
- 2.4.3.- Carreras Afines.

2.5.- APLICACIÓN DE LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO.

- 2.5.1.- Punto.
- 2.5.2.- Línea.
- 2.5.3.- Trama.

1.5.4.- Mancha.

2.6.- SOMBRAS EN LOS DIBUJOS A BASE DE CARBONCILLO Y SANGUINAS.

2.6.1.- Sombra, Penumbra y Luz.

2.

CONCEPTOS BÁSICOS

2.1.1.- Figurín:- Un figurín es un dibujo de un objeto o cuerpo humano, es la expresión artística que utiliza el diseñador para crear o graficar sus ideas

2.1.2.- Figurín De Modas: Es el bosquejo de la figura humana creando originalidad y vida al maniquí, ([wikihow.com/dibujar /figurines](http://www.wikihow.com/dibujar/figurines), 2015) antes de trascurrir a la parte técnica en donde ya se procede a realizar una prenda de vestir que sirve de modelo para confeccionar ya sea sus trajes y adornos de moda; es el primer contacto con la prenda visualizada y se lo realiza a base de proporciones.

Llamamos proporciones “Naturales”, a las proporciones del cuerpo humano, sin ninguna fantasía de por medio.

2.1.3.- Dibujo De Figurines Para El Diseño De Moda.

Los figurines de moda nos permiten de visualizar ideas y conceptos en el diseño de moda y vestir. “Para dar una impresión adecuada de lo que tiene en mente el diseñador es importante dominar las reglas del diseño de figurines; el realismo y la precisión anatómica son los valores claves, para luego dar rienda suelta a la imaginación del estilista y a la exageración para mostrar detalles;” (**F.V.FEYERABEND, 2007, pág. 30**) los Figurines deben tener mucha personalidad, por ello se mezcla formas amorfas con muchas estructuras y geometría.

2.1.4.- Figurines Estilizados.- Las figuras estilizadas se genera más bien por estética; se crea una mujer o un hombre de contextura delgada y fina, variando las proporciones. La figura es firme, expresiva, y fuerte.

2.1.5.- Diseño: Se define como el proceso de esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquier soportes o superficie, durante o posterior a un proceso de observación o investigación.

Diseñar" es un proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano; la palabra diseño es de origen italiano (*disegno*), el "Diseño" es el acto intuitivo de la creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe, o es una modificación de lo existente inspiración abstracción, síntesis, ordenación y transformación.

(Tiziana, 2007) afirman "Diseñar es una tarea compleja, dinámica e intrincada. Es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad". (p.54)

- ✓ **Arte U Oficio.-** Se suele confundir con frecuencia a los diseñadores y a los artistas, aunque únicamente tienen en común la creatividad. El diseñador proyecta el diseño en función de un encargo, y ha de pensar tanto en el cliente como en el usuario final, justificando sus propuestas. A diferencia del artista que es más espontáneo y sus acciones pueden no estar justificados.

2.1.6.- Diseño De Modas: Son la visualización de bocetos específicos de prendas de vestir, que sirve de modelo para confeccionar; ya sea trajes o adornos de moda.

2.1.7.- Clasificación Del Diseño:

- **Diseño arquitectónico:** Se ocupa de todo lo relacionado con la proyección



y la construcción de edificios y obras de ingeniería, ambientación y decoración de edificios, parques

y jardines, y elementos urbanos.

- **Diseño industrial:** Abarca desde los tornillos y piezas de máquinas, los elementos prefabricados para la construcción y el mobiliario de toda clase hasta las máquinas de todo tipo, desde una bicicleta hasta un avión, pasando por los electrodomésticos.



- **Diseño gráfico:** se refiere a todo tipo de composiciones, planos, dibujos, carteles, portadas de libros, periódicos y revistas, fotografías, proyectos de propagandas, etc. Se puede hablar de diseño de zapatos, de moda, de juguetes, y de toda actividad que suponga



crear objetos para que la gente los use o simplemente los mire y otro aspecto que es el diseño de procesos y programas. Diseño, en resumen, es la planificación y realización de objetos y ambientes para uso y estancias de las personas así como de procesos y programas de actividades humanas.

- ✓ **Diseño de Interiores y Exteriores:** Se relaciona al diseño en decoraciones de casas, locales, salones de eventos y otros tanto interiores como exteriores de los mismos.



La modernidad que se está en el mundo actual hace necesario contar con espacios interiores diseñados profesionalmente, agradables para el ser humano y adecuados a

las necesidades de manera óptima. Es por esto que los profesionales en diseño de interiores son cada vez más solicitados en la construcción, remodelación y diseño de nuevos programas de vivienda, oficina y cualquier negocio.



- **Diseño Web.-** Se relaciona a la creación de sitios web , Lo que tiene de especial es que funciona igual como una revista en papel, a pesar de estar en formato digital.



- **Diseño Ecológico.-** Es la elaboración de objetos a base del reciclaje y tenemos: collar y pulsera hechos con precintos, cartera con cintas de botellas plásticas, adornos para el hogar, juguetes, etc.



- **Diseño de Modas.-** Es el arte dedicado al diseño de ropa y accesorios creados dentro de las influencias culturales y sociales de un período de tiempo específico.

Diseñador de la figura humana para que ese fin sea logrado lo más satisfactoriamente posible.

2.1.8.2- Moda.-“ Conjunto de tendencias modificables de la forma y de los usos del vestir con mayor frecuencia en prendas y accesorios, algo nuevo y novedoso que perdura durante una cierta temporada, estación o periodo; es ciclo que se pierde y después regresa con nuevas tendencias” (Servicios Ciudadanos.com, 2015).



2.2.-Diseño y Arte:

2.2.1.- El Diseño.- El verbo "diseñar" se refiere “al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de

comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano.” (wikihow.com/dibujar /figurines, 2015) El diseño se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar (la imagen o el objeto producido).

El acto intuitivo de diseñar se lo conoce como creatividad o es una modificación de lo existente inspiración abstracción, síntesis, ordenación y transformación. “Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales y estéticas, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad” (F.V.FEYERABEND, 2007).

2.2.2.- El "Arte"- Es precisamente cuestionar, relatar, observar, señalar, hacer sentir un problema de carácter cultural y darlo a conocer y presentarlo fuera de su círculo de acción: es decir, fuera de la persona en sí. Cuanto más capaces somos de percibir los sistemas culturales (el Arte) más capaces seremos de entenderlos y disfrutarlos. Los diseñadores y los artistas únicamente tienen en común la **creatividad**.

El diseñador .- Es la persona que proyecta el diseño en función de un encargo, y ha de pensar tanto en el cliente como en el usuario final, justificando sus propuestas. A diferencia **del artista** que es más espontáneo y sus acciones pueden no estar justificados.

diseño se define como el proceso previo plasmar esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

2.2.3.- Por qué el Diseño no es Arte?

Relación y diferencia entre Diseño y Arte, desde una visión cultural, donde se citan otros puntos de vista, hacia lo **estético** y lo **social**. Un buen Diseño no lo hace cualquiera. Se tienen que conocer las reglas y leyes que lo definen, y los numerosos sistemas representativos que apoyan la comunicación, no es material,

pero que satisface y crea sensaciones, emociones, reflexiones, y que son puramente vivenciales y personales, por tanto, subjetivas.

2.2.4.- Fases del Proceso del Diseño:

El proceso de diseñar, suele implicar las siguientes fases:

1. Observar y analizar el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, descubriendo alguna necesidad.

2. Planear y proyectar proponiendo un modo de solucionar esta necesidad, por medio de planos y maquetas, tratando de descubrir la posibilidad y viabilidad de la(s) solución(es).

3. Construir y ejecutar llevando a la vida real la idea inicial, por medio de materiales y procesos productivos.

Estos tres actos, se van haciendo uno tras otro, y a veces continuamente. Hoy por hoy, y debido al mejoramiento del trabajo del diseñador (gracias a mejores procesos de producción y recursos informáticos), podemos destacar otro acto fundamental en el proceso:

4. Evaluar, ya que es necesario saber cuándo el diseño está finalizado.

Diseñar como acto cultural implica conocer criterios de diseño como presentación, producción, significación, socialización, costos, mercadeo, entre otros. Estos criterios son innumerables, pero son contables a medida que el encargo aparece y se define.

2.3.- Relación del Diseño y el Dibujo Artístico:

Su relación se basa en hacer bosquejos, ilustraciones, mapas, etc. en todo momento se trata de plasmar una idea e ilustrar gráficamente lo que queremos dar a entender.

2.3.1.- Dibujo .- El dibujo es una forma de expresión gráfica, plasmando imágenes, una de las modalidades de las artes visuales. Se considera “**al dibujo como el lenguaje gráfico universal, utilizado por la humanidad para transmitir sus ideas, proyectos y, en un sentido más amplio, su cultura.**” (MM VIII)

Las técnicas de "pintar" y "dibujar" pueden ser confundidas, porque las herramientas son las mismas para ambas tareas, pero las operaciones son distintas, "pintar" incorpora la aplicación de pigmentos, generalmente aplicados mediante un pincel, que son esparcidos sobre un lienzo; mientras que el dibujo es la delineación en una superficie que generalmente es el papel.

2.3.2.- Dibujo Artístico.- Es la representación de un objeto por medio de líneas que limitan sus formas y contornos. Se trata de una abstracción de nuestro espíritu que permite fijar la apariencia de la forma, puesto que el ojo sólo percibe masas coloreadas de diversa intensidad luminosa.

Los dibujos artísticos suelen ser representaciones de objetos o escenas donde el artista ve, recuerda o imagina. Estos pueden ser realistas al punto de ser semblanzas de tipos de vida. Un ejemplo son los retratos, o los dibujos arquitectónicos.



2.4.- El Diseñador o Figurinista:

“Es la persona actúa y proyecta ergonómicas, vestimenta,



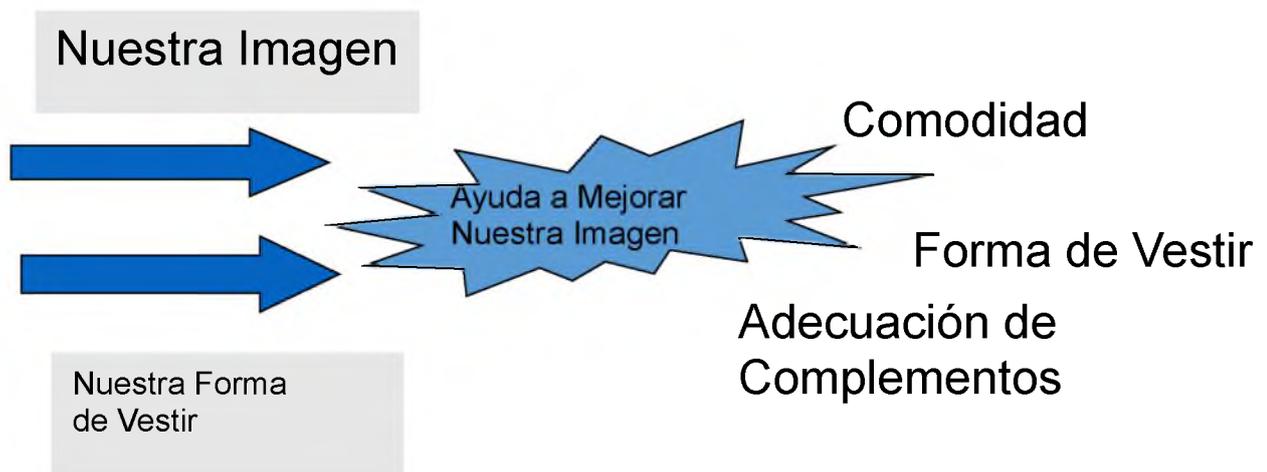
profesional o académica quién diseña, objetos funcionales, herramientas mobiliario, accesorios útiles, espacios físicos o virtuales webs,

multimedia, información, señales, mensajes no verbales signícos, simbólicos y sistemas, ordena elementos gráficos e imágenes, clasifica tipologías, crea o modifica tipografías.” (F.V.FEYERABEND, 2007)

Es la persona que después de haberse preparado pretende con su trabajo plasmar y hacer realidad sus propias ideas en un dibujo o en la pasarela, reflejando su forma de ser y su forma de pensar

-Su campo de actuación .-“Tiene relación con la industria, el comercio y todas las actividades culturales, su perfil y educación puede tener orientación técnica en la ingeniería de procesos industriales o constructivos (arquitectura de interiores), en relación con las disciplinas humanísticas en los campos de actuación de la comunicación audiovisual, las artes gráficas, la publicidad, el mercadeo (*marketing*) o la gestión de productos,” (**secundario/artevisu.htm, s.f.**), embalajes, etiquetas, envases y en las mismas empresas industriales o comerciales en departamentos de investigación y desarrollo de nuevos productos o comunicación corporativa con el diseñador.

El diseño es un mundo apasionante en el que nunca está todo dicho, en el cual se da rienda suelta a la imaginación; con la finalidad de producir un producto que da satisfacción Tanto personal como profesional.



2.4.1.- Características del Figurinista Diseñador:

- **Creatividad.**-Es la invención, sale del pensamiento original, imaginación constructiva, pensamiento divergente... pensamiento creativo, buscando objetivos y términos lógicos precisos. que habitualmente producen soluciones originales.
- **Intuición.** Es la percepción clara e instantánea sin un proceso de razonamiento y es aceptado por el entendimiento
- **Visión del futuro.** Es la sensación de proyección visual en cuanto a objetos o cualidades en el porvenir ósea en un tiempo que aún no ha llegado, esto nos ayudará a evitar riesgos o complicaciones.
- **Capacidad de innovación.** Es el talento o disposición para comprender bien las cosas nuevas y novedosas del momento.
- **Conocimientos:** Es el entendimiento basto o dominio de facultades del conocimiento de : Factores, Principios comerciales, Tendencias.

El conocimiento además genera: (<http://www.artemobile.es/>, s.f.)

- Confianza en sí mismo
- Valor
- Flexibilidad
- Alta capacidad de asociación
- Fineza de percepción
- Capacidad intuitiva
- Imaginación
- Capacidad crítica
- Curiosidad intelectual
- Características afectivas de sentirse querido y protegido
- Soltura y libertad
- Entusiasmo
- Profundidad
- Tenacidad

2.4.2.- Diseñadores más Destacado En El Mundo: (Grandes Diseñadores de Moda.html, 2015)

- **Chanel.-** Es una de las diseñadora que más se destacó en el mundo de la



moda y su marca perdura a pesar de su ausencia, ella revolucionó en la moda de los años 20 apostando por la libertad y el movimiento, desafió a la iglesia con sus

desfiles en la calle e imponiendo sus gustos. La historia de Chanel es la historia de COCO CHANEL, una historia de superación y ambición como pocas en el mundo de la moda.



- **Christian Dior.-** La historia de Christian Dior es la historia de una revolución, de un genio de la aguja que cambiaría la concepción de la moda en todo el mundo, dedicado a la alta moda.



- **Versace .-** Versace es, desde hace décadas, una de las firmas de moda más importantes d El éxito de Klein dentro de la industria de la moda fue el lanzamiento de su primera línea de pantalones de mezclilla en los 70.el panorama internacional. Te enseñamos algunos de sus mejores

diseños, tanto en la pasarela como sobre la alfombra roja, de los últimos años



- **Prada.-** Denominada la elegancia italiana, su firma de moda italiana Prada es, sin duda alguna, una de las firmas de moda más importantes del panorama internacional.



- **Cati Serrá: juventud e innovación.-** El Ego de Cibeles Madrid Fashion Week contará en esta edición con un nuevo y juventud talento de lo más especial.



- **Calvin Klein.-** Un diseñador exitoso , su nombre **Richard Klein** posee una compañía de ropa interior fue fundada en 1968. Él fue criado en la comunidad inmigrante de judíos y se graduó en la New York"s Fashion Institute of Technology, en 1962. El éxito de Klein dentro de la industria de la moda fue el lanzamiento de su primera línea de pantalones de mezclilla en los 70.



- **Carolina Herrera.-** Su nombre es María Carolina Josefina Pacanins y Niño , nació en Caracas, Venezuela, 8 de enero de 1939 por su matrimonio con Reinaldo Herrera, es una reconocida diseñadora de moda venezolana, de renombre internacional, que fundó su propio imperio en 1980. En la actualidad la marca Carolina Herrera se ha convertido en la filial estadounidense del grupo español de moda y perfumería. Establecida en Nueva York desde el año 1981, Carolina Herrera intentó identificarse con el lujo y la calidad entre las décadas de los años 1970, 1980 y 1990, hasta hoy, para convertirse en una de las mujeres mejor vestidas del mundo, así como una de las mayores partidarias del uso de pieles de animales.



- **Paco Rabanne.-** Es un diseñador de moda hispano-francés. Es conocido mundialmente por sus creaciones textiles y por la utilización de colores y texturas diversas. Su madre fue una costurera y su padre un coronel de las fuerzas republicanas. 1951-1963: Estudios de Arquitectura en la Escuela Nacional Superior de Bellas Artes de París. Financia sus estudios produciendo millares de bocetos de moda. El 1 de febrero de 1966 lanza su Primera Colección con “12 Vestidos imposibles de llevar, fabricados en materiales contemporáneos”, adornados con discos y placas de rhodoid.

- **Giorgio Armani.-** Es un diseñador de moda italiano. Formó su propia



empresa en 1974, destacado por su crear ropa masculina. Su primera afición fue la fotografía, estudió medicina en la Universidad de Milán y luego de cumplir el servicio militar en 1957, comenzó a trabajar en unos grandes almacenes como diseñador de escaparates. De 1961 a 1970 trabajó como diseñador en la casa de modas introduciendo un año

más tarde la línea femenina. Sus prendas son cómodas, habitualmente de líneas rectas y más bien sobrias, si bien confeccionadas en materiales selectos, Su hermana Rosanna Armani también se incorporó posteriormente a la compañía. Galeotti murió de **sida** en 1985.

- **Pierre Cardin.-** Es un diseñador de modas, que nació el 2 de julio de



1922, en San Biagio di Callalta, Italia, de padres italianos. Se trasladó a París en 1945. Allí, estudió arquitectura , después de la guerra se convirtió en jefe del atelier de Christian Dior en 1947; decidió fundar su propia casa en 1950. Es así como Cardín se inició en la alta costura en 1953. Cardín era conocido por su estilo vanguardista, y de sus diseños de "Era Espacial". Prefería las formas geométricas y los motivos, a menudo ignorando la forma femenina. Innovó al diseñar la moda

unisex. En 1954 presentó el "vestido burbuja".

- **Óscar de la Renta** .- Nació en Santo Domingo, República Dominicana el



22 de julio de 1932; es un diseñador de modas dominicano. Ha recibido importantes premios, ha diversificado sus creaciones a muchas áreas del diseño. Además realiza actividades benéficas.

A los 18 años se fue a Madrid a estudiar pintura en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando; empezó su carrera en esta industria

trabajando con su amigo Cristóbal Balenciaga. En 1961, 1965 creó con Jane Derby la compañía Oscar de la Renta, lo que constituyó el principio de su imperio. Ese mismo año presentó al público su primera línea de ropa propia.

2.4.3.-Campos Ocupacionales de la Carrera o Salidas Profesionales



2.5.- Aplicación de los Elementos del Diseño.

2.5.1.- Punto.- Es uno de los elementos primordiales



mientras más unidos y consecutivos estén forman sombra, si los dispersamos un poco forma medias sombras y si

los aplicamos ralmente forma las áreas de luz.

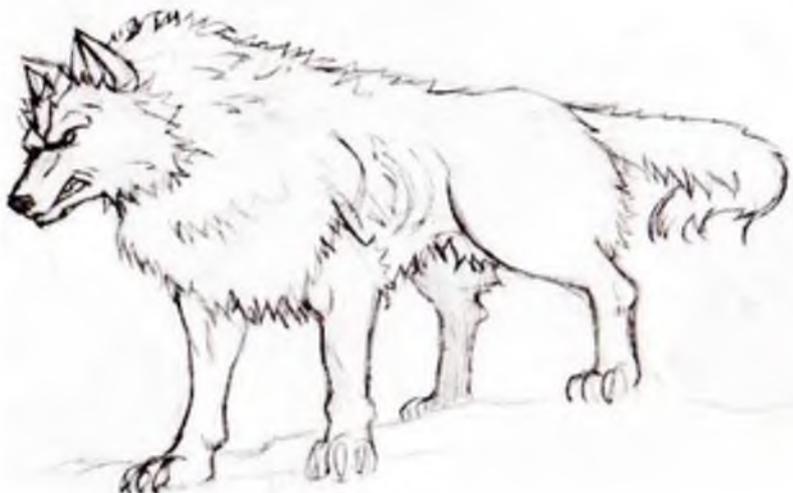
Aplique las indicaciones en el gráfico.



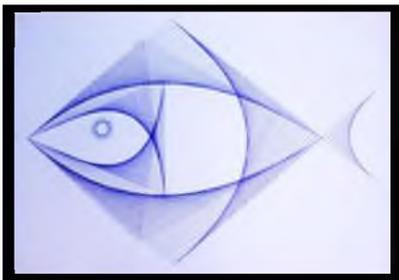
2.5.2.- Línea.- A base de líneas sencillas, dinámicas y variadas se puede sombrear y dar volumen a las cosas siguiendo el mismo procedimiento que los puntos; a mayor grosor y espesor se generará sombra.



En el siguiente gráfico aplicaremos las sombras a base de líneas



2.5.3.- Trama.- Es la forma como se intercalan o entrecruzan las líneas. Las Tramas son decorativas y genera efectos agradables a simple vista.



2.5.4.- Mancha.- La mancha sirve para estructurar superficies, para encajar, para crear volumen o espacio. Proporciona menor exactitud que éstos a la hora de encajar, de valorar el claroscuro y de crear efectos espaciales o volumétricos.



Reproduce la imagen y aplica las manchas que observas.

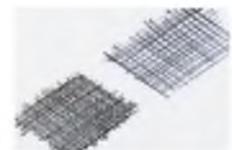


2.6.- Técnicas De Sombreado: (MM VIII)

2.6.1.- La Línea.- Es una forma simple de sombreado, se hace líneas seguidas juntas usando la punta del lápiz o inclinándolo para pintar con el costado de la mina de éste. Es importante hacer todas las líneas en una misma dirección para que el resultado sea uniforme. La cantidad de sombra varía según la presión del lápiz y la cercanía entre las líneas.



2.6.2.- La Trama o técnica "Cross Hatching," Es un tramado cruzado. Dibujas una serie de líneas diagonales y luego inclinas el papel y dibujas otra serie de líneas que las crucen. Se puede obtener una menor o mayor oscuridad según la separación que le dejes entre las líneas.



2.6.3.- El Circulismo.- Consiste en dibujar una serie de círculos pequeños que se superponen entre sí, no es necesariamente perfectos, solamente hacerlos lo suficientemente pequeños y juntos. La oscuridad de la sombra depende del tamaño de los círculos que dibujemos así como la presión que hagamos con el lápiz. El Circulismo es muy útil para dibujar la piel de las personas, ya que el acabado es irregular y es necesario hacerlo suavemente.



El Suavizado se lo realiza utilizando un trozo de papel normal, papel higiénico, alguna tela suave o un tortillón mezclamos el grafito que pintamos en nuestro dibujo. El resultado es un color uniforme, suave.

¿Torti-qué?.- El tortillón es una herramienta muy sencilla de construir que nos permitirá suavizar nuestros dibujos fácilmente. Para hacer nuestro tortillón necesitamos un papel en blanco. Lo enrollamos de manera ligeramente diagonal de modo que sobresalga una punta. Para que no se desarme pegamos con goma o cinta el extremo final. ¡Listo! Para usarlo pintamos primero una superficie con lápiz y luego lo suavizamos con el tortillón.

SOMBRAS EN LOS DIBUJOS A BASE DE CARBONCILLO Y SANGUINAS.

Aplica Sombra, Penumbra y Luz en el siguiente gráfico.



TALLER DE EVALUACIÓN II

1.- ¿Qué entiende por Figurín de Modas?

.....

.....
.....
2.- ¿A qué llamamos Figurín Estilizados?

.....
.....
.....
3.-¿ Qué entiende por Diseño de Modas ?

.....
.....
4.- ¿Escriba la clasificación del Diseño?

.....
.....
5.-¿ A qué llamamos Moda?

.....
.....
6 .- ¿Cuál es la diferencia del Diseño y el Arte?

.....
.....
.....
7.- Escriba las fases del Diseño :

8.-¿A qué llamamos Dibujo Artístico?

.....
.....
.....

9.- Escriba las características principales que debe tener el Figurinista:

.....
.....
.....
.....
.....

10.- ¿Describa a 5 Diseñadores que más le agradó?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

11.- ¿ Qué Campos Ocupacionales existen en la Carrera de Diseño de Modas ?

.....

.....

.....

.....

12.- Aplique los Elementos del Diseño a Base de Bolígrafos de Gel:



13.- Ubique correctamente luz sombra y penumbra a base de carboncillo y sanguina.



TITULO 1.- ¿Usted tiene habilidad para dibujar?

TITULO 2 - ¿Tiene destreza para dibujar la figura humana?

TITULO 3.- ¿Sabe qué tipo de elementos pueden utilizar para dibujar?

TITULO 4.- ¿Emplea variadas posiciones para dibujar los figurines humanos?

TITULO 5.- ¿Cree que es mejor formar grupos para trabajar en clase práctica de Figurín?

TITULO 6.- Puede identificar y generar adecuadamente la ubicación de luz, penumbra y sombra en un dibujo?

TITULO 7 - ¿Entiende claramente las indicaciones del docente cuando le imparte clases?

TITULO 8.- ¿Utiliza el maestro técnicas adecuadas para el dibujo?

TITULO 9.- ¿Considera usted que el trabajo en grupo es adecuado?

TITULO 10.- Le gustaría contar con una guía de Dibujo Aplicado a la especialidad para desarrollar sus actividades escolares en menor tiempo y mejorar el proceso de aprendizaje?

ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

TITULO 1- ¿Con que frecuencia utiliza usted técnicas de trabajo para fortalecer el dominio al bosquejar la figura humana?

TITULO 2 .- ¿Considera usted que formar grupos de trabajo sirve como refuerzo a la clase impartida?

TITULO 3.-¿ Ha recibido algún curso específico sobre Figurín de Modas ?

TITULO 4.- Encuentra usted en el mercado textos acorde a la asignatura que contengan talleres de autoevaluación?

TITULO 5 .- ¿ Le gustaría contar con una herramienta adecuada para la enseñanza de su área?

TITULO 6.- ¿Cree usted que mejoraría la calidad de enseñanza – aprendizaje, con el apoyo de una guía que enfoque paso a paso el dibujo de la figura humana?

TITULO 7.- ¿Estaría usted de acuerdo que a más de su aporte personal, un texto le ayudaría a fortalecer sus tutorías de cada clase impartida?

TITULO 8.- ¿Cree que una guía básica de figurín, ayudaría a mejorar a las estudiantes con menos aptitudes para el dibujo?

TITULO 9.- ¿Cree usted que esta guía sería una herramienta adecuada, que ayude a lograr el dominio del bosquejo de biotipos femeninos, masculinos y de niños?

TITULO 10 .- ¿Estaría usted de acuerdo en apoyar proyectos para el desarrollo pedagógico, en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

--	--

Con los resultados arrojados durante la investigación de la Hipótesis planteada es prioritario GUÍA DIDACTICA DE DIBUJO APLICADO A LA ESPECIALIDAD DE INDUSTRIA DE LA CONFECCIÓN PARA EL MEJORAMIENTO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LAS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “AURELIO FALCONI ” DEL CANTON SANTO DOMINGO DE LOS TSACHILAS.

Es necesaria la elaboración de una Guía de Dibujo Aplicado para la especialidad de Industria de la Confección; me he basado en toda la información recabada y en la tabulación de los datos obtenidos; con esta Guía se pretende mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el Área de Diseño.

UNIDAD III CANONES HUMANOS

OBJETIVOS:

Al Culminar esta unidad la estudiante estará apta para:

- **Interpretará y analizará los conceptos básicos.**
- **Tendrá nociones sobre la historia de los Cañones.**
- **Estará al tanto de las tipologías humanas existentes.**
- **Podrá ejecutar proporciones.**
- **Identificará e ilustrará las partes que conforman el rostro.**
- **Bosquejará las extremidades inferiores y superiores.**

UNIDAD N° IV

“CANONES HUMANOS”

3.1.-Cànones Humanos:

3.1.1.- Conceptos.

3.1.2.- Historia de los cánones.

3.1.3.- Tipos Morfológicos.

3.1.4.- Proporciones.

3.2.- Aplicación y Comprobación de Cánones.

3.3.- Tipos Morfológicos:

3.3.1.- Endomorfo.

3.3.2.- Meso morfo.

3.3.3.- Ectomorfo.

3.4.- Partes que Conforman el Rostro.

3.4.1.- Ojos.

3.4.2.- Narices.

3.4.3.- Labios.

3.4.4.- Oídos.

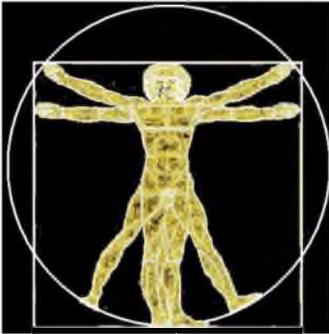
3.4.5.- Brazos- Manos.

3.4.6.- Piernas - Pies.

3.1.-CÀNONES HUMANOS:

3.1.1.- Canon. Es un sistema de medida a partir de las proporciones de la figura humana. Para la etimología y contexto cultural de *canon* llamada Khorsabad se empleaba el Qanu, como escala de medida halladas de 1:100, dos esculturas de Gudea que se encuentran en el Museo del Louvre.

3.1.2.- Historia de los cánones.



EVOLUCIÓN: Se supone que el *canon* es de un **origen griego** su gran riqueza cultural sobre todo en el arte (en la arquitectura, artes plásticas en general y en la música), son parte de la excelencia, además las perfectas proporciones del cuerpo humano en las esculturas arquitectónicas.

“Muchos tratadistas de las proporciones antropométricas como **Sumer** que destaca que los trabajos de **Vitruvio, Leonardo da Vinci, Albert Durer, Adolph Zeising y Le Corbusier (Charles Édouard Jeanneret-Gris)** que tienen en común la definición que el centro es ombligo de la figura humana (...)”(wikipedia.org/hombre **Viturbio, 2015**)

Grecia .- no estaba lejos del período asirio, cuando aún se usaba la llamada Serie de Khorsabad. Otros son los casos del origen de cálculo, escarpulo y escalímetro en Sumer que manifestaron que el canon perfecto radica en la medida de la cabeza; Leonardo da Vinci reforzó esta teoría y sostuvo que el ombligo es el centro del cuerpo y que el ser humano cabe perfectamente en un cuadrado perfecto, pero León Bautista Alberti profesor universitario realizó investigaciones midiendo a jóvenes estudiantes y concluye que el cuerpo femenino tiene 7 ½ cabezas y de los hombre 8 cabezas, reafirma las teorías anteriores e inclusive deduce que si se aumentan cánones se estiliza más la figura humana.

3.2.- Tipos Morfológicos.

El estudio de la personalidad y la estructura humana varía de un individuo a otro, por lo tanto, en la práctica es imposible encuadrar con nitidez a un individuo dentro de un tipo. (monografias.com/tipología-personalidad.shtml, 2015)

a) **Tipologías somáticas:** Tienen como criterio de clasificación las diferencias en la estructura somática o corporal.



Endomorfos

- **ENDOMORFO:** Caracterizado por el predominio del desarrollo visceral; gordura; su estructura ósea y muscular está poco desarrollada y es débil.

- **MESOMORFO:** Caracterizado por el predominio de las estructuras corporales: huesos, músculos y tejido conjuntivo lo que proporciona un aspecto físico fuerte y resistente; el tronco es largo y musculoso; el volumen del tórax es superior al del abdomen; la piel es gruesa.



Mesomorfos

- **ECTOMORFO:** Caracterizado por un organismo demacrado, de músculos pobres y huesos delicados; pecho aplastado; extremidades largas y delgadas.

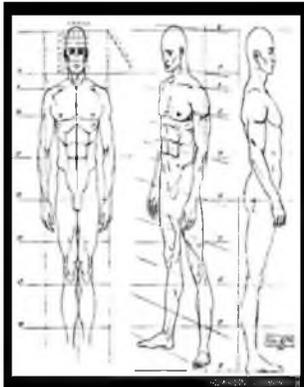


Ectomorfos

b) **Tipologías somato-psíquicas:** Se basan en la estructura corporal, pero considerada bajo un aspecto dinámico funcional, y en relación con las estructuras psíquicas correspondientes..

c) **Tipologías psíquicas:** Clasifican a los individuos según estructuras mentales y de reacción.

3.1.4.- Proporciones. Son las que provocan el primer impacto sobre el ojo.



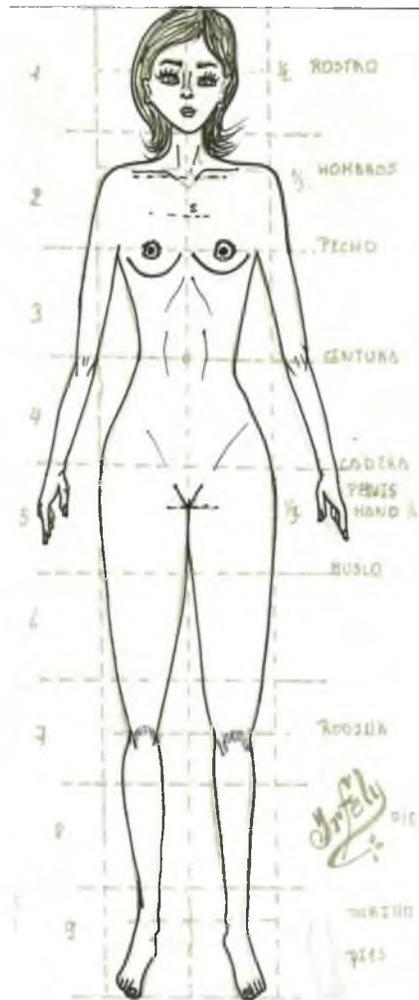
Son medidas que se emplean sistemas geométricos para establecer divisiones armónicas y de encuadre.

3.3.- Dibujando La Silueta Femenina De Frente: Comenzamos trazando una línea

vertical, la cual llamaremos “Línea de equilibrio”. La denominaremos así porque sobre ésta, dibujaremos el figurín y quedará así bien plantado. Esta línea la dividiremos en nueve partes iguales, de 3 cm. cada una.-Cada una de estas partes la llamaremos “canon o cabezas”, por lo tanto deduciremos que el cuerpo humano, posee entre 9 y 9 ½ medidas de cabeza.

Una vez dividida nuestra “línea de equilibrio”, enumeraremos cada una de esas partes, partiendo del “0”, hasta llegar al “9” de tal manera que pase por el centro del mismo, distribuyendo el cuerpo mitad para cada lado .

A continuación, observaremos la hoja correspondiente, dónde van ubicadas las partes clave del cuerpo humano.- Ej: Entre el “0 y el “1”.- Se encuentra ubicada la “cabeza (Autora, 2009)



Punto 2.”Dividimos esta porción en tres partes iguales

los primeros dos tercios corresponden al “cuello”

punto “3”, se encuentra ubicada la “cintura”

Punto “4”.- Caderas

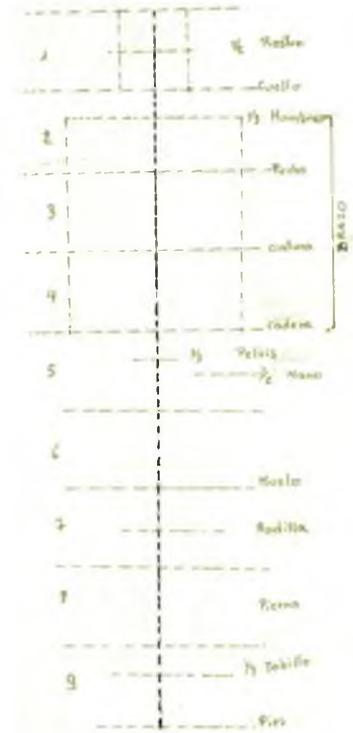
Punto “6 1/2”“Rodillas”.

Punto “7”.- “Pantorrillas”

Punto “8 1/2”.- “Tobillos”

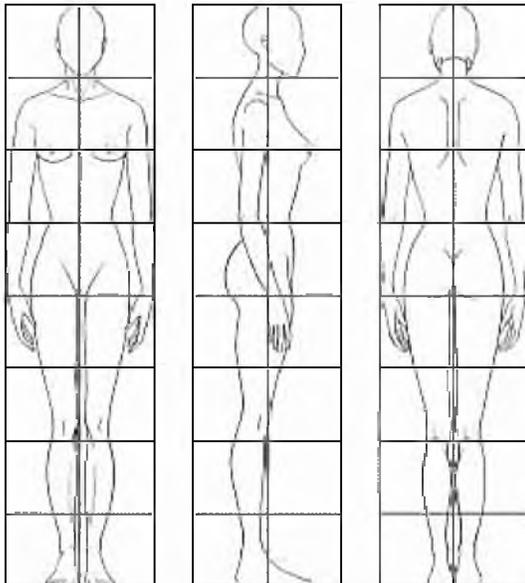
Punto “9”.- “Metatarso”

Una vez ubicada las partes, sólo nos queda darle los anchos, cosa que pueden lograr muy fácilmente, observando con mucha atención esta página, a la derecha de la misma,



Con respecto a las proporciones sólo les queda enfrentar ambos lados, y detenerse a mirar las diferencias. "Las Líneas de movimiento", que como su nombre lo indica, nos muestra el movimiento del cuerpo y

son la base del cuello u hombros, cintura, rodilla, tobillos.



*Observemos que las líneas de hombro y de cintura nos son paralelas en este caso, por la postura del figurín, pero si el mismo estuviese en una postura como en el caso de las proporciones, o sea rígida, si serán paralelas. Con este comentario, quiero aclararles, que las líneas de hombros y de cintura, son las únicas que no siempre son paralelas

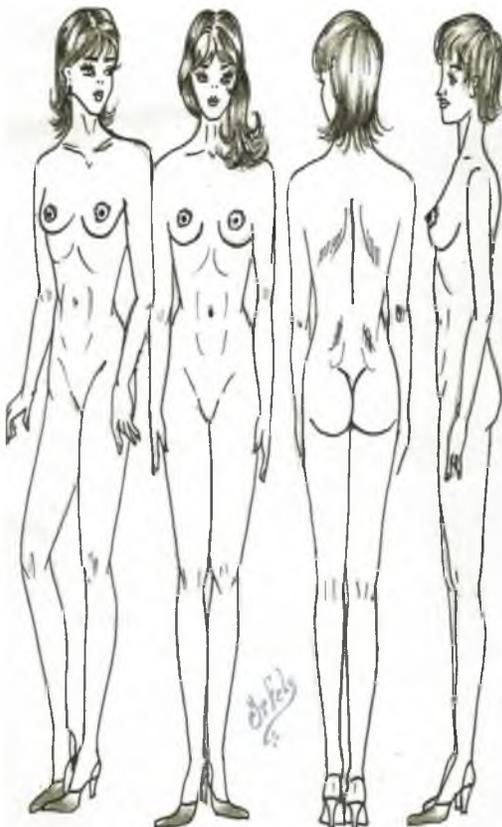
según el movimiento del cuerpo, pero las líneas entre cintura y caderas, rodilla, y tobillos, siempre lo serán, sin importar las postura.

Igual al procedimiento anterior podemos bosquejar la silueta femenina en diferente posición; seleccionemos un figurín, cuya postura esté de frente, para que resulte más fácil la explicación.

.En esta lección, tomamos otra hoja, y trazaremos todas las líneas que trazamos en la lección anterior, de la siguiente manera: Primero la línea de equilibrio, luego las de hombros, cintura, caderas, rodillas, tobillos, y por último la línea de movimiento. Luego con las proporciones mencionadas en las primeras lecciones, comenzaremos a dibujar el tronco del figurín. Una vez hecho esto mediante líneas rectas, con las proporciones aprendidas, dibujaremos el esqueleto de los brazos, piernas y pies, como indica la lección número 1 las demás posiciones.

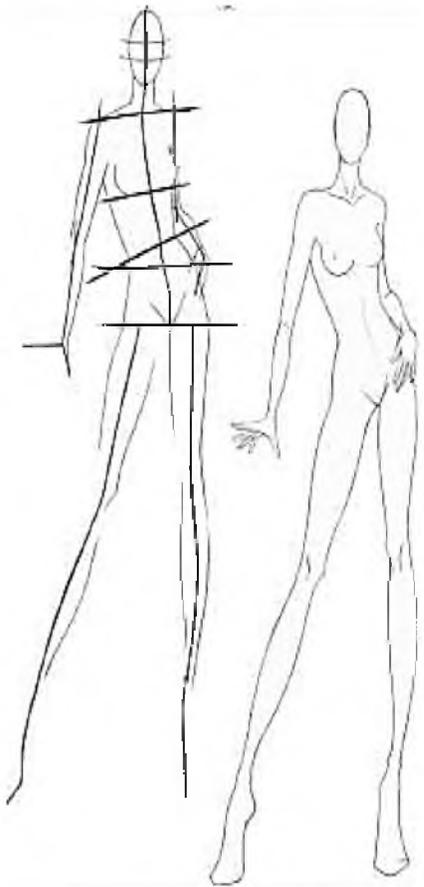
Tamaño y forma del cuerpo: En el malo, la mayoría lo dibuja grande y alargado. En el bueno este parámetro no tiene relevancia ya que unos lo dibujan grande y otros pequeño en una proporción del cincuenta por ciento aproximadamente.

EJERITA, DUPLICA LA IMAGEN A LADO DERECHO



(Autora, 2009)

AMPLIA LA FIGURA GUIANDOTE EN EL BOCETO



(Simona, 2001-2007, pág. 20)

3.4.- Partes que Conforman la cabeza.

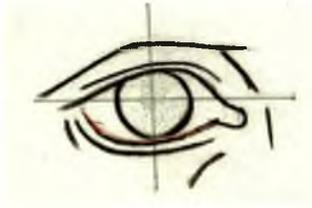


La cabeza se divide en tres partes iguales desde la raíz de los cabellos hasta las cejas, la segunda parte nace de las cejas hasta la base de la nariz y la última parte de la base de la nariz hasta el mentón.

3.4.1.-Ojos.- Hay un acuerdo total en la forma redonda de los ojos se lo empieza por formar las líneas de eje, distribuir

(Simona, 2001-2007, pág. 38) Espacios hacia arriba – abajo, derecha - izquierda

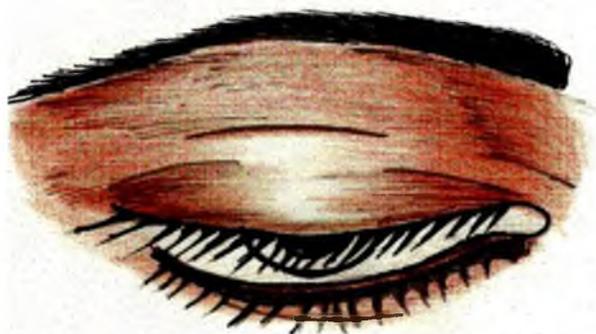
- **Cejas:** Aunque la mayoría no las dibuje, los que lo han hecho, en el bueno coinciden en la forma arqueada. Por el contrario, en el malo existe desacuerdo sobre la forma arqueada o en punta.



(Autora, 2009)



OJO DESDE ARRIBA:



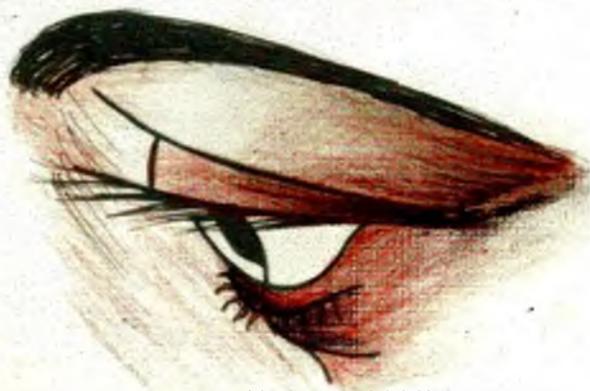
OJO DE MEDIO LADO:



OJO VISTA DESDE ABAJO

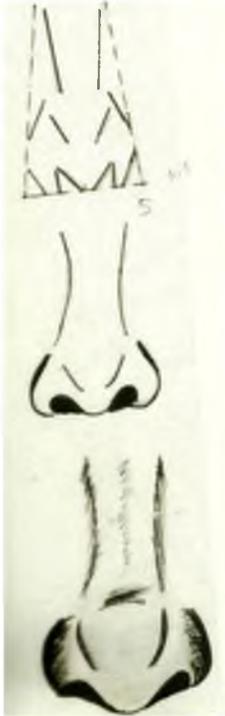


OJO DE PERFIL BAJO



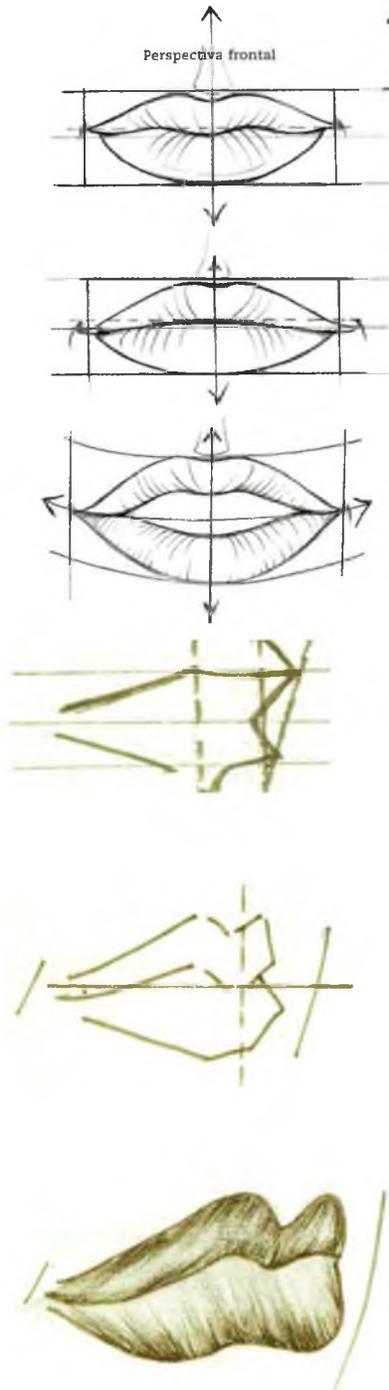
(Autora, 2009)

- **3.4.2.-Narices.** : En el bueno son mayoritariamente pequeñas y redondeadas.
En el malo por el contrario son grandes y alargadas.

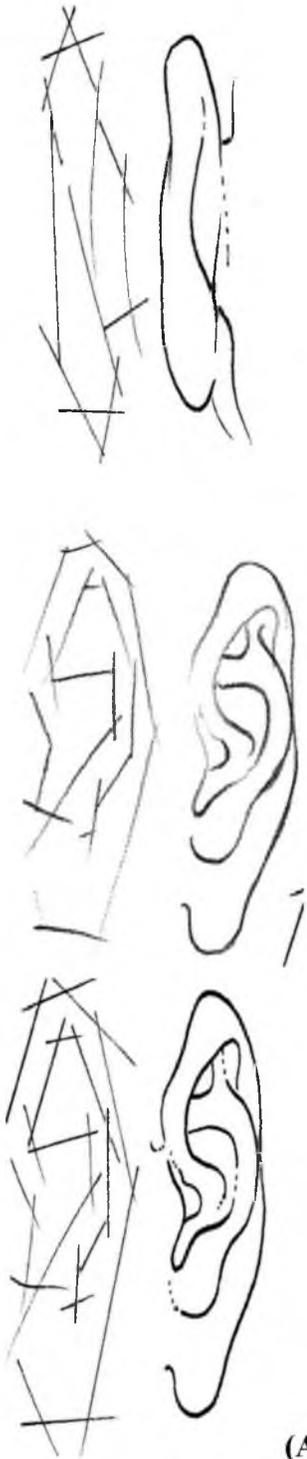


(Autora, 2009)

- **3.4.3.- Labios.** La mayoría la dibuja sonriente en el bueno. En el malo hay discrepancias: unos la dibujan sonriente y otros con la comisura de los labios hacia abajo.

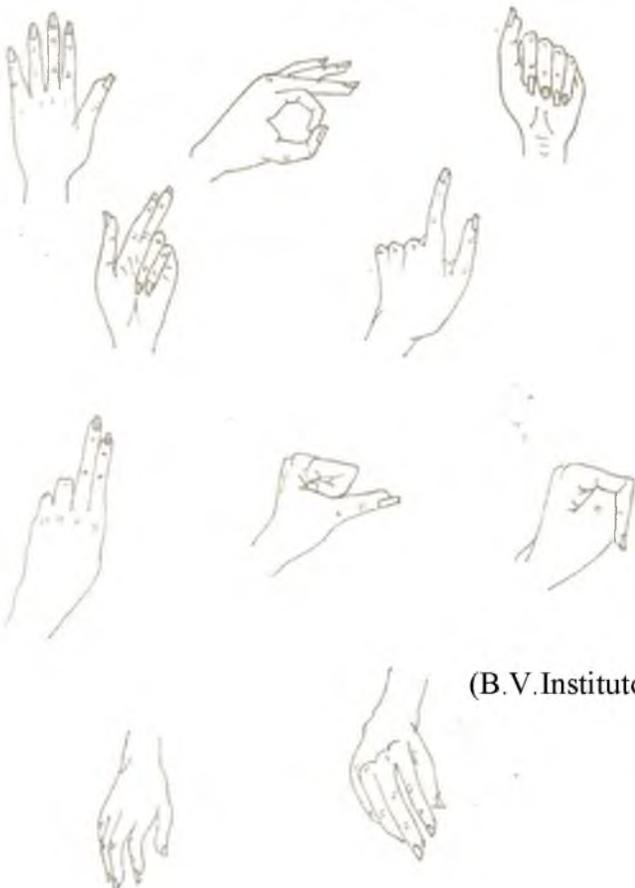


- **3.4.4.-Oídos.** La mayoría de los sujetos no las dibujan. Los que sí, las hacen pequeñas y redondas en el bueno y grandes, alargadas y puntiagudas .



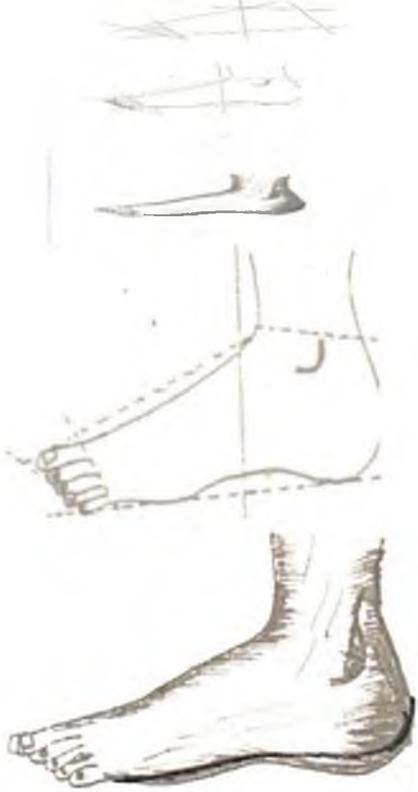
(Autora, 2009)

➤ 3.4.5.- Brazos- Manos.

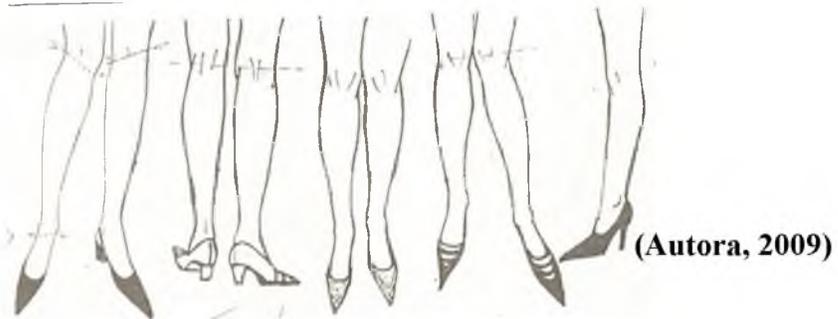


(B.V.Instituto Sataled' Arte.)

➤ 3.4.6.- PIES:



➤ PIERNAS:



DUPUCA LAS IMÁGENES:



(B.V.Instituto Sataled' Arte.)

➤ PIERNAS MASCULINAS:



- **3.4.7.-CABELLO:** Al sombrar el cabello se debe analizar las diferentes sombras como: arriba, abajo, intermedio y por mechas entrelazadas.

EJERITA , DUPLICA LA IMAGEN Y SONBREA :



ABAJO

(PRESS, 2007)



ARRIBA



CENTRO

DUPlica LA IMAGEN CON SOMBRAS ENTRECruzADAS COMO LA MUESTRA:



Cuando dibujes un rostro toma en cuenta las siguientes expresiones para dar mas naturalidad y realismo a tus figurines.

- ❖ **Gestos que expresan estados emotivos:** Este tipo de gesto cumple un papel similar a los ilustradores y por ello se pueden confundir, también acompañan a la palabra, y le confieren un mayor dinamismo. Pero difieren en que este tipo de gestos reflejan el estado emotivo de la persona, mientras que el ilustrador es emocionalmente neutro. En este sentido, el ilustrador constituye una forma de expresar cultura. A través de este tipo de gestos se expresan la ansiedad o tensión del momento, muecas de dolor, triunfo y alegría, etc. Ejemplos:



Sincera.- Dura más cuando los sentimientos positivos son muy intensos. Se elevan las mejillas y salen “patas de gallo”.



Amortiguada.- Sentimientos positivos aunque disimulando la intensidad. Se aprietan los labios, salen “patas de gallo” y se estiran las comisuras de los labios.



Falsa.- Su fin es camuflar, convencer al otro de que se siente una impresión positiva. Contradice la emoción interior. De todas, es la única sonrisa mentirosa.



Burlona.- Poco corriente. Los labios se elevan en un ángulo muy pronunciado. Insolente, se alegra del mismo hecho de sonreír.



Temerosa.- No hay expresión positiva. El músculo risorio tira de los labios hacia las orejas y los labios quedan en posición rectangular.



Triste.- Muestra emociones negativas sin querer ocultar la desdicha. Es asimétrica y prolongada. Habitualmente implica que la persona no va a quejarse.



SORPRESA. Es la emoción más breve, los párpados superiores suben pero los inferiores no están tensos. La mandíbula suele caer.



ASCO. Ligera contracción del músculo que frunce la nariz y estrecha los ojos. El gesto de la nariz arrugada es simultáneo al de la elevación del labio superior



PENA. Muy duradera. Caen los párpados superiores y se angula hacia arriba las cejas. Además, el entrecejo se arruga y los labios se estiran horizontalmente



TERROR. Sucede a la sorpresa. Párpados superiores elevados al máximo e inferiores tensos. Las cejas levantadas se acercan. Los labios se alargan hacia atrás.



IRA. La emoción más peligrosa para los demás porque puede generar violencia. Mirada fija, ojos feroces, cejas juntas y hacia abajo, tendencia a apretar los dientes.



PLACER.- Va del pómulo al labio superior y del orbicular que rodea al ojo. Las mejillas se elevan y surgen “patas de gallo”.

UNIDAD IV

DESNUDOS

OBJETIVOS:

- **Reproducir los bocetos del Ejemplo.**
- **Ilustrar figurines Femeninos.**
- **Ilustrar figurines Masculinos**
- **Ilustrar figurines de Niños.**

UNIDAD N° IV

“ FIGURINES DESNUDOS ”

4.- FIGURINES FEMENINOS:

4.1.1.- Posturas Básicas.

4.1.2.- Posturas en Movimiento.

4.2.- FIGURINES MASCULINOS:

4.1.1.- Posturas Básicas.

4.1.2.- Posturas en Movimiento.

4.3.- FIGURINES DE NIÑOS:

4.1.1.- Posturas Básicas.

4.1.2.- Posturas en Movimiento.

4.1.- FIGURINES FEMENINOS:

Completa La Figura:



(Autora, 2009)

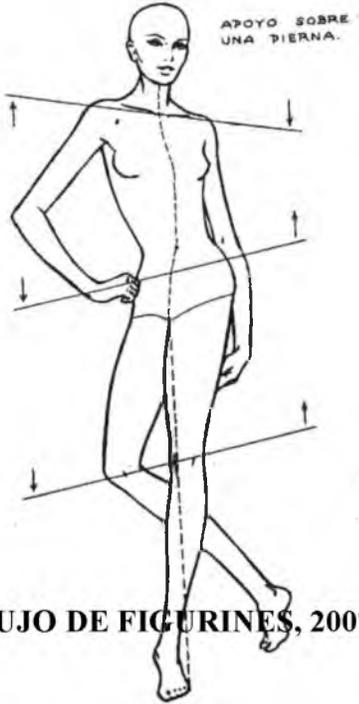
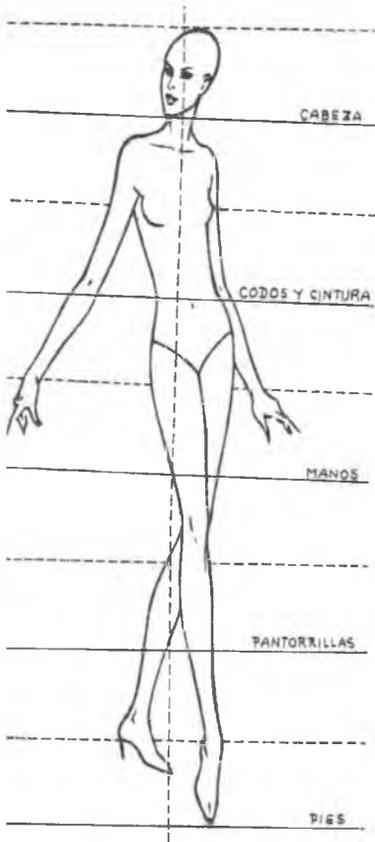
4.1.1.- Posturas Básicas.

En la parte inferior reproduce la imagen:



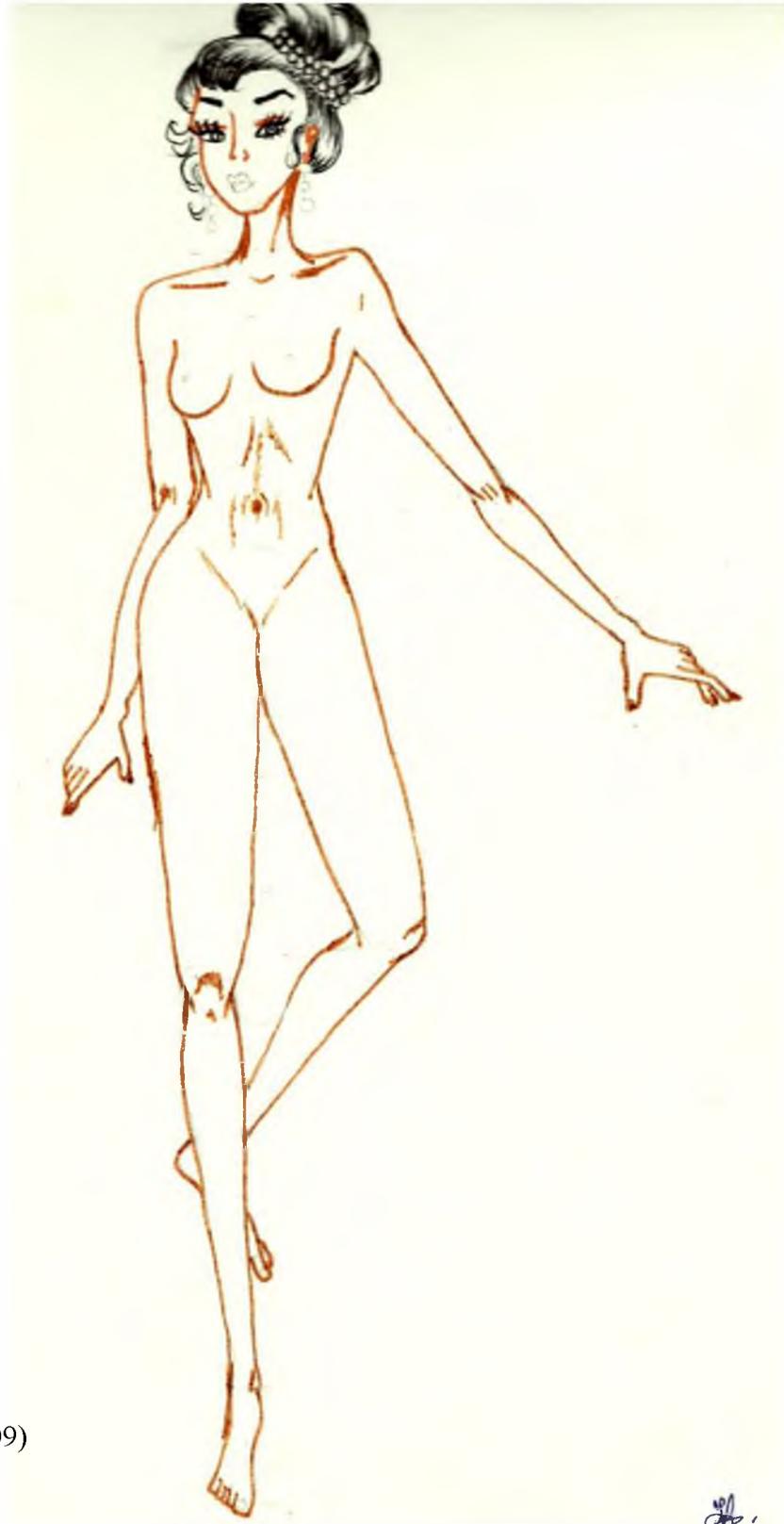
(Autora, 2009)

4.1.2.- Posturas en Movimiento.



(DIBUJO DE FIGURINES, 2007)

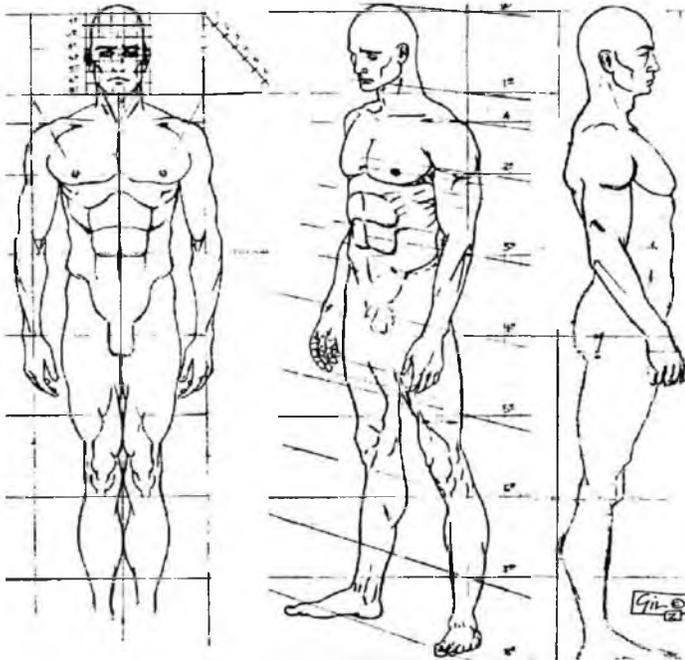
GENERA SOMBRAS:



(Autora, 2009)

4.2.- Figurines Masculinos:

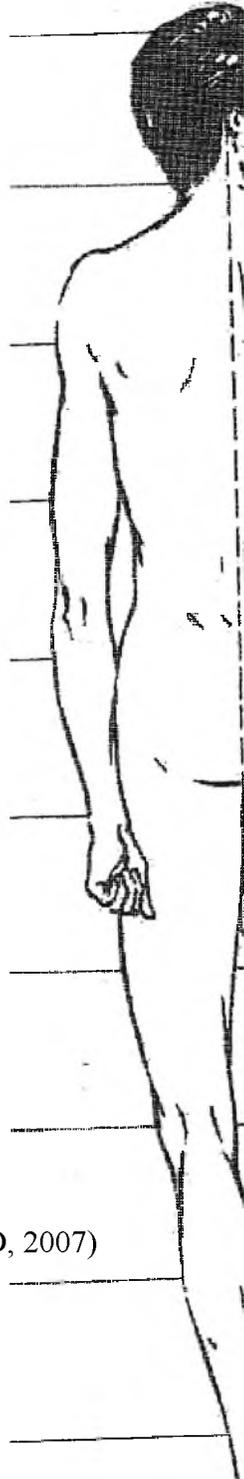
4.2.1.- Posturas Básicas.



(PRESS, 2007)

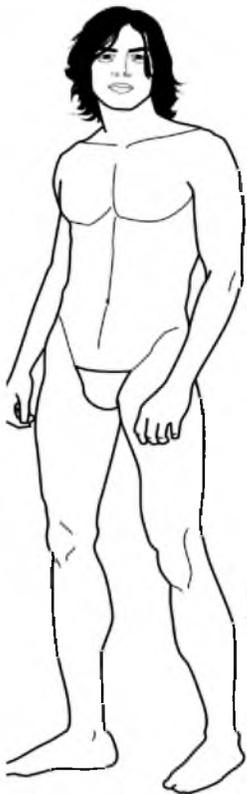
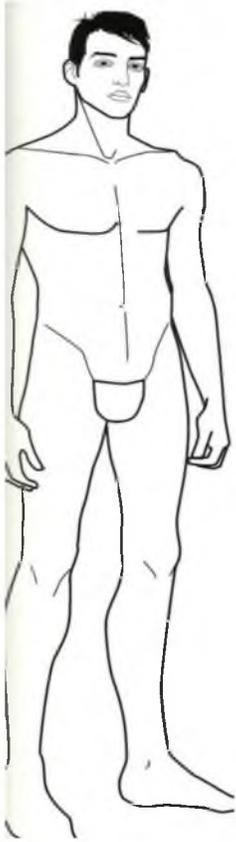
4.2.2.- Posturas en Movimiento .

Completa La Imagen:



(F.V.FEYERABEND, 2007)

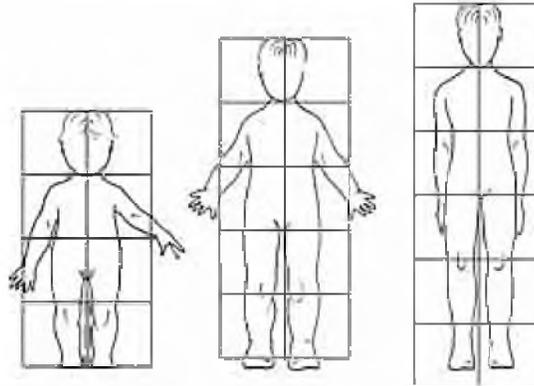
Triplica Las Imágenes:



Parramon Ediciones S.A., 2002)

4. 3.- Figurines De Niños: Los figurines de niños **de 0 a 2 años** se trabaja con 4 módulos , los niños de 3 a 5 años son de 5 módulos , los niños de 6 a 10 años se trabajan de 6 módulos y los junior de 11 a 14años de 7 módulos como vemos en la muestra.

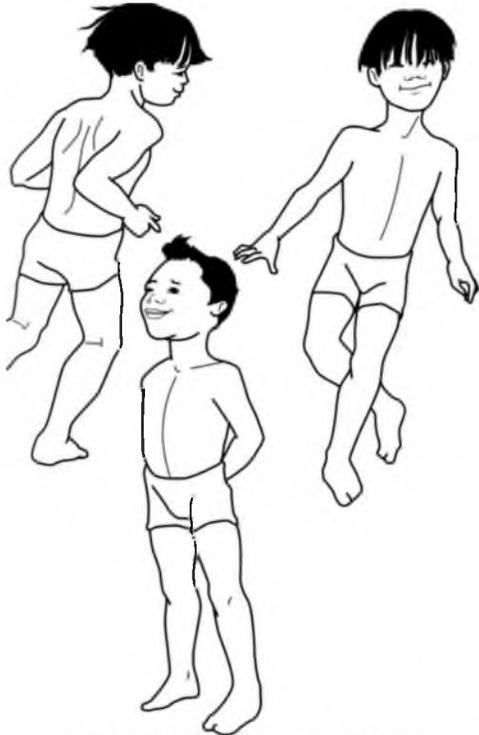
4.3.1.- Posturas Básicas.



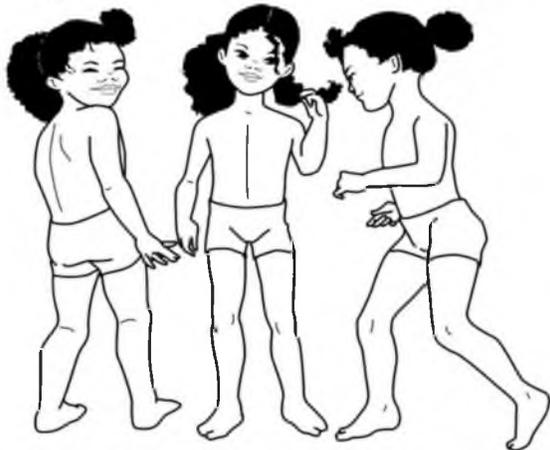
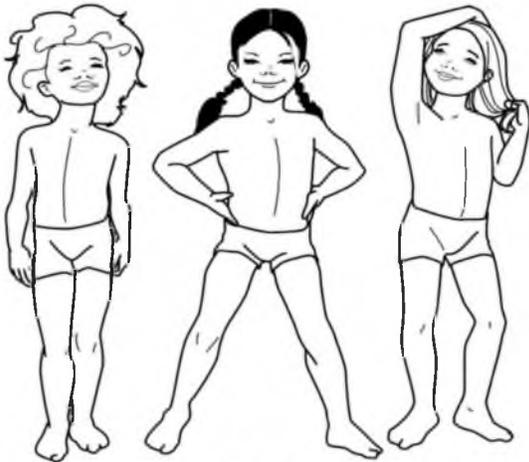
Agranda los figurines:

4.3.2.- Posturas en Movimiento.

REPRODUCE LAS IMÁGENES:



(F.V.FEYERABEND, 2007)



4.5.- RESULTADO DE LA APLICACIÓN.

- ✓ Los métodos e instrumentos aplicados demostraron una serie de insuficiencias pedagógicas en las estudiantes en cuanto al aprendizaje de Dibujo Aplicado a Industria de la Confección, expresan los bajos índices de desarrollo, bajo nivel del dominio de la bocetación de la figura humana y predomina una confusión en las técnicas de sombreado a grandes rasgos.

- ✓ Los docentes carecen de un material pedagógico adecuado en el área; por ende su trabajo es limitado y requiere de mayor esfuerzo para poder tuturar las clases de la asignatura de figurín.

- ✓ Se tuvo en cuenta el análisis comparativo de textos existentes de Diseño de Modas y de la muestra de la propuesta, en lo que respecta al costo, accesibilidad económica del padre de familia y la temática adecuada que debería tratarse en el año lectivo ; con el objetivo de constatar su impacto en la práctica pedagógica.

- ✓ El análisis de forma integral, permitió que los docentes y demás actores del proceso asimilaran cómo desarrollar la planificación de las acciones y actividades para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en el bosquejo de la figura humana.

- ✓ Fue de vital importancia que los docentes, como principales ejecutores de la estrategia, metodológica propusieran sus ideas y necesidades a cerca de los temas esenciales relacionados con el objetivo principal del modelo. Por tanto el conocimiento acerca de la asignatura permitió a la autora de la propuesta desarrolle acertadamente en cubrir las necesidades de docentes y estudiantes.

Se presentó la propuesta a las maestras y estudiantes del primer año de Bachillerato con la aceptación esperada y la motivación de contar con este material lo más pronto posible

4.6.- EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA

Actividades	Objetivos	Metodología	Fecha	Responsables	Beneficiarios
Reunión para exponer intencionalidad de la propuesta	Dar a conocer a la autoridad de la institución la iniciativa de crear una guía básica de figurín de modas.	Conceptual Procedimental	10/11/2014	Investigadora - autora de la propuesta	Estudiantes del Primer año de Bachillerato de Diseño de Modas.
El análisis de forma integral y El intercambio de criterios entre las profesionales del área.	Planificar acciones y actividades estratégicas para Intervención Pedagógica con los docentes de la asignatura; como principales ejecutores de la docencia.	Experimental Práctica	17/11/2015	Investigadora - autora de la propuesta y docentes del área.	Estudiantes y maestras del Primer año de Bachillerato de Diseño de Modas.
Desarrollo del trabajo de tesis	Elaborar paso a paso con todos los parámetros del desarrollo de la tesis	Inductivo Deductivo Reflexivo	20/01/2015	Investigadora - autora de la propuesta	Autora.
Presentación del borrador ,rectificación y mejoramiento de la propuesta.	Presentación del borrador de la guía de figurín para analizarla conjuntamente y realizar cambios en la propuesta	Conceptual, Procedimental y de razonamiento en todo el proceso del análisis.	09/02/2015	Investigadora - autora, rector y docentes del área	Estudiantes y maestras del Primer año de Bachillerato de Diseño de Modas.
Impresión y presentación de la propuesta	Entregar una impresión de la propuesta a la institución.	Analítica Presentación	20/02/2015	Investigadora - autora de la propuesta	Estudiantes, maestras, profesores y sociedad misma.

BIBLIOGRAFÍA

Referencias:

- * (s.f.). Obtenido de Categorías : Originalidad/ Diseño/: "<http://es.wikipedia.org/wik/DISEÑO>"
- * (s.f.). Obtenido de Trabajos/6/justu/shta/: <http://www.monografias.com/>
- * (s.f.). Obtenido de http://www.ueb.edu.ec/web1/images/documentos_pdf/leyes/Ley_Organica_de_Educacion_Superior.pdf.
- * Ausubel. (s.f.). <http://monografia.com/trabajo7>.
- * AUSUBEL-NOVAK-HANESIAN. (1983). Inteligencia.
el-estudio-enseñanza-didactica-nvestigacion.html. (s.f.). Obtenido de <http://www.articuloz.com>
- ** **B.V. Instituto Sataled' Arte. (s.f.). Dibujo de Figurines para el Diseño de Modas.**
- * **Cragraphics S.A. (1999). Printed y Art. Colombia.**
- * *Creatividad/Diseño/*. (s.f.). Obtenido de <http://es.wikipedia.org/wik/Creatividad>
- * *didactica-nvestigacion.html*. (s.f.). [http://www.articuloz.com/el-estudio-enseñanza - .](http://www.articuloz.com/el-estudio-enseñanza-.)
- * **Ed. TRILLA, 2. (s.f.). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .S. México.**
- * **F.V. FEYERABEND. (2007). Figurines de Moda- Patrones par ilustración de Modas.**
Barcelona - España.
- * **Feyerrabend F.V. (2007). Patrones para Ilustración de Modas.** En M. S. Verlag, *Figurines de Moda* (págs. 4-5). Barcelona: Gustavo Gi,i,SL.
- * **Garcia Lorca Federico. (1934). Bodas de Sangre.** En R. X. Jordi, *Figurines de José Caballero* (págs. 5-6). Paris: Edición de la Cruz y Raya.
- * ***Grandes Diseñadores de Moda.html. (08 de 02 de 2015).*** Obtenido de <http://www.top10listas.com/2012/10/top-10-grandes-disenadores-de-moda.html>
- * <http://www.artemobile.es/>. (s.f.).
- <http://www.insht.es/Ergonomia2/Contenidos/Promocionales/Diseno%20del%20puesto/DTEAntropometriaDP.pdf>. (s.f.). Obtenido de

<http://www.insht.es/Ergonomia2/Contenidos/Promocionales/Diseno%20del%20pu esto/DTEAntropometriaDP.pdf>.

*<http://www.ueb.edu.ec/web1/index.php/inicio/secretaria-general/leyes-y-reglamentos>.
(s.f.).

***Ireland, P. J. (2007). *Figurines para el Dibujode Modas*. Parramom Ediciones S.A.**

***KMM VIII, M. (s.f.). *ARTE Y DIBUJO*, Segunda Edición. Madrid España.**

****monografias ,com/911/***. (s.f.). Obtenido de [http// wwwmonografias .com](http://wwwmonografias .com)

***Parramon EdicionesS.A. (2002)**. Curso Completo de Dibujo y Pintura. Barcelona España.

***Remaury Bruno et Kamitsis Lydia. (2004)**. En *Dictionnaire international de la mode* (pág. 621). Paris.

****secundario/artevisu.htm***. (s.f.). Obtenido de <http://www.esupcom.unr.edu.ar/paginas/>

****Servivios Ciudadanos.com***. (22 de 01 de 2015). Obtenido de <http://www.mecd.gob.es/dms/mecd/servicios-al-ciudadano-mecd/catalogo/cultura/biblioteca-y-centros-de-documentacion/cdcul/publicaciones/guia-lector/guialector12/guialector12.pdf>

***Sorger Richard, U. J. (2007)**. GGmoda. En *Principios básicos del diseño de moda*. GustavoGili.

***Tiziana, D. E.-P. (2007)**. *Dibujo de Figurines de Modas*. Milan.

***Washinton, C. (s.f.)**. *Diujo Artístico y Lineal*. Quito- Ecuador: Grafytext Cia. Ltda.

****wikihow.com/dibujar /figurines***. (12 de 01 de 2015). Obtenido de <http://es.wikihow.com/dibujar-figurines-de-moda>

****wikipedia.or/wiki/Dibujo***. (s.f.). Obtenido de <http://es-wikipedia.or/wiki/Dibujo>

ANEXOS



ANEXO N° 1
“ESCUELA DE DISEÑO DE MODAS”
ENCUESTA APLICADA A ESTUDIANTES

Objetivo: Recopilar información acerca de la asignatura de figurín de Modas para fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de las estudiantes del Primer año de Bachillerato de Diseño de Modas.

Instrucciones: LEA CUIDADOSAMENTE Y RESPONDA CON SINCERIDAD, MARCANDO CON UNA (X) SI O NO , DE ACUERDO A SU RESSPUESTA.

- 1.- ¿Usted tiene habilidad para dibujar?
MUCHO () POCO () NADA ()
- 2 - ¿Tiene destreza para dibujar la figura humana?
MUCHO () POCO () NADA ()
- 3.- ¿Sabe qué tipo de elementos pueden utilizar para dibujar?
MUCHO () POCO () NADA ()
- 4.- ¿Emplea variadas posiciones para dibujar los figurines humanos?
MUCHO () POCO () NADA ()
- 5.- ¿Cree que es mejor formar grupos para trabajar en clase práctica de Figurín?
MUCHO () POCO () NADA ()
- 6.- Puede identificar y generar adecuadamente la ubicación de luz, penumbra y sombra en un dibujo?
MUCHO () POCO () NADA ()
- 7 - ¿Entiende claramente las indicaciones del docente cuando le imparte clases?
MUCHO () POCO () NADA ()
- 8.- ¿Utiliza el maestro técnicas adecuadas para el dibujo?
MUCHO () POCO () NADA ()
- 9.- ¿Considera usted que el trabajo en grupo es adecuado?
MUCHO () POCO () NADA ()
- 10.- Le gustaría contar con una guía de Dibujo Aplicado a la especialidad para desarrollar sus actividades escolares en menor tiempo y mejorar el proceso de aprendizaje?
MUCHO () POCO () NADA ()

Gracias por tu Colaboración



ENCUESTA APLICADA A DOCENTES

Objetivo: Recopilar información relevante acerca de la asignatura de Figurín de Modas para fortalecer la enseñanza – aprendizaje de las Srtas. Estudiantes del primer año de bachillerato de Diseño de Modas.

Instrucciones: LEA CUIDADOSAMENTE Y RESPONDA CON SINCERIDAD, MARCANDO CON UNA (X) SI O NO , DE ACUERDO A SU RESSPUESTA.

1.- ¿Utiliza usted técnicas de trabajo para fortalecer el dominio al bosquejar la figura humana?

Si () NO () A VECES ()

2.- ¿Considera usted que formar grupos de trabajo sirve como refuerzo a la clase impartida?

Si () NO () A VECES ()

3.-¿ Ha recibido algún curso específico sobre Figurín de Modas ?

Si () NO () A VECES ()

4.- Encuentra usted en el mercado textos acorde a la asignatura que contengan talleres de autoevaluación?

Si () NO () A VECES ()

5.- ¿ Le gustaría contar con una herramienta adecuada para la enseñanza de su área?

Si () NO () A VECES ()

6.- ¿Cree usted que mejoraría la calidad de enseñanza – aprendizaje, con el apoyo de una guía que enfoque paso a paso el dibujo de la figura humana?

Si () NO () A VECES ()

7.- ¿Estaría usted de acuerdo que a más de su aporte personal, un texto le ayudaría a fortalecer sus tutorías de cada clase impartida?

Si () NO () A VECES ()

ANEXO N°5

Santo Domingo 10 de Noviembre del 2014.

Licda.

Lizbeth Cueva.

DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "Aurelio Falconi" de Santo Domingo de los Tsáchilas.

Presente.

De mis consideraciones:

Por medio de la presente reciba un cordial y atento saludo; a la vez desearle éxitos en sus funciones diarias.

Yo, IRMA FELICIDAD BRONCANO ABARCA, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 1715661136 en calidad de egresada de la Universidad "Estatad de Bolívar" me dirijo hacia usted para solicitare de la manera más cordial se me permita realizar el proyecto de una guía didáctica para la asignatura de Dibujo aplicado a la especialidad de Industria de la Confección ; la misma que será de gran ayuda para el desarrollo de destrezas y habilidades en las estudiantes , considerando que la unidad educativa cuenta con la especialidad antes mencionada y no tienen un recurso didáctico que ayude al docente en el proceso de enseñanza- aprendizaje ; a más de ello servirá como uno de los requisitos previos a mi graduación.

Por la favorable atención que le brinde a la presente, me suscribo de usted no sin antes agradecerle.



.....
Tlga. Irma Broncanó.
ESTUDIANTE EGRESADA DE LA CARRERA
DE DISEÑO DE MODAS.



10-11-2014

ANEXO N°6

Santo Domingo 3 de Marzo del 2015.

Licda.

Lizbeth Cueva.

DIRECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “Aurelio Falconí” de Santo Domingo de los Tsáchilas.

Presente.

De mis consideraciones:

Por medio de la presente reciba un cordial y atento saludo; a la vez desearle éxitos en sus funciones diarias.

Yo, IRMA FELICIDAD BRONCANO ABARCA, portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 1715661136 me dirijo hacia usted para solicitarle de la manera más cordial se me permita realizar la socialización de la propuesta de la guía didáctica para la asignatura de Dibujo aplicado a la especialidad de Industria de la Confección; el día 6 del presente mes y año a partir de las 10H30 am hasta las 13H00 pm. Con la finalidad de dar a conocer a las estudiantes y docentes la temática de la guía, sus beneficios y su aceptación; a más de ello este documento servirá como fuente de verificación.

Por la favorable atención que le brinde a la presente, me suscribo de usted no sin antes agradecerle.



.....
Tlga. Irma Broncano.
ESTUDIANTE EGRESADA DE LA CARRERA
DE DISEÑO DE MODAS.



The screenshot displays the URKUND web interface. At the top, the document is identified as 'DESCARROLLO SOCIOECONOMICO' with a submission date of 2015-09-04. The document is analyzed by 'idm_25@normal.com' and received by 'hedeipoo@webanalysis.urkund.com'. A message indicates that 10% of the document's pages are long and their contents are not present in the sources.

Below this, a 'List of sources' is provided, including links to 'http://www.legislativo.gub.uy', 'http://www.tribunales.gub.uy', 'http://www.tribunales.gub.uy', 'http://www.tribunales.gub.uy', 'http://www.tribunales.gub.uy', and 'http://www.tribunales.gub.uy'.

The main content area shows a table of 'Figuras de Nocidad' (Figures of Notoriety) with columns for 'Figura de Nocidad' and 'Activa'. The table lists several articles from the 'Código de Comercio' (Code of Commerce) and the 'Código de Procedimiento Civil' (Code of Civil Procedure), all marked as 'Activa'.

At the bottom of the page, there is a large blue signature that reads 'Francisco Escobar' and a QR code.

FOTOGRAFÍAS DE LA INSTITUCIÓN ANEXOS N°8



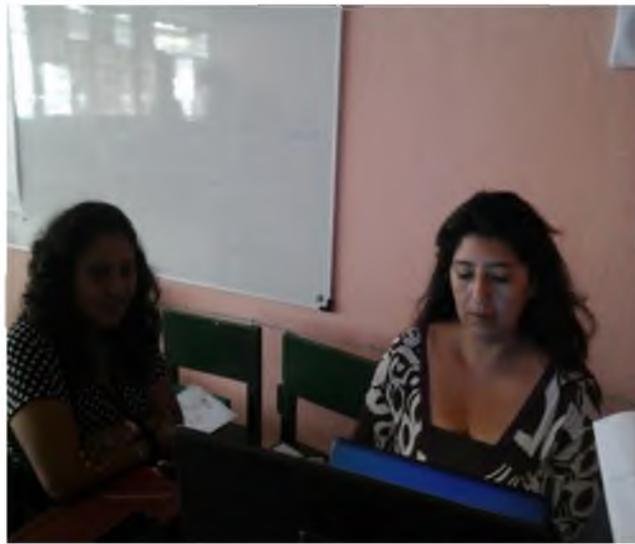
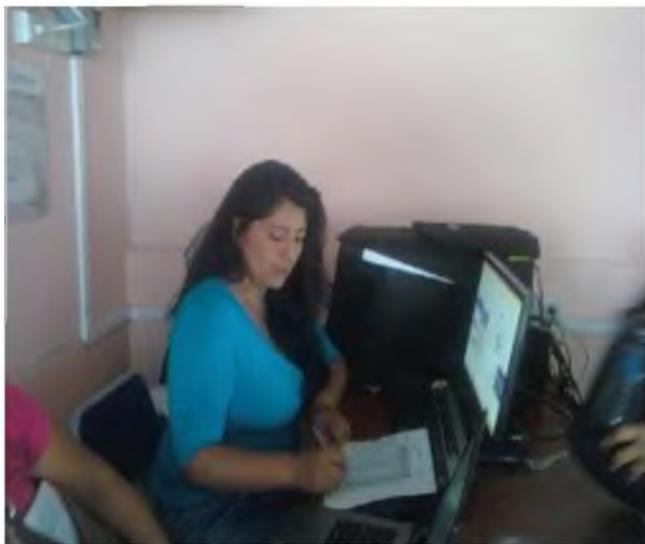
Fachada de la Unidad Educativa



Bloque I



FIRMA Y APROBACIÓN DEL PROYECTO



ENCUESTAS A ESTUDIANTES



SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA