

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESTUDIO PARA LA DINAMIZACIÓN DE INVESTIGACIONES ACADÉMICAS  
DE GRADO DE LA CARRERA DE ARTES VISUALES, PARA EL DESARROLLO  
DE UN MODELO DIDÁCTICO EN LA UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**

**VÍCTOR MARTÍNEZ VÁSQUEZ**  
**2-133-646**

**PANAMÁ, DICIEMBRE DE 2022**

**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESTUDIO PARA LA DINAMIZACIÓN DE INVESTIGACIONES ACADÉMICAS  
DE GRADO DE LA CARRERA DE ARTES VISUALES, PARA EL DESARROLLO  
DE UN MODELO DIDÁCTICO EN LA UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**

**VÍCTOR MARTÍNEZ VÁSQUEZ**  
**2-133-646**

**TESIS COMO UNO DE LOS REQUISITOS PARA OBTENER EL GRADO DE  
DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN DIDÁCTICA**

**PANAMÁ, DICIEMBRE DE 2022**

## **Dedicatoria**

Después de haber convivido con mi Espíritu y muchas personas familiares, amigos y compañeros y profesores de estudio en esta época pandémica, a los que muchos han estado aportando a la web información muy valiosa en diferentes disciplinas del quehacer humano; dedico este trabajo a ellos y a las personas que buscan el conocimiento para el aprendizaje y puedan seguir aportando su sapiencia a otros.

## **Agradecimiento**

Agradezco a mi Espíritu el haber estado fortaleciendo mis debilidades, en los momentos más necesitados en este proceso creativo investigativo y artístico.

# Índice

INTRODUCCIÓN .....	xii
<b>CAPÍTULO I .....</b>	<b>2</b>
<b>MARCO REFERENCIAL .....</b>	<b>2</b>
1.1. Situación actual .....	6
1.2. Línea de Investigación .....	8
1.3. Planteamiento general del problema .....	8
1.4. Hipótesis .....	14
1.5. Objetivos Generales y Específicos: .....	15
1.5.1. Objetivo General .....	15
1.5.2. Objetivos Específicos .....	15
1.6. Delimitación del Estudio .....	16
1.7. Justificación .....	16
1.8. Limitaciones de la investigación .....	19
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>21</b>
<b>MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>21</b>
2.1. Antecedentes .....	28
2.2. Marco Conceptual .....	31
2.2.2. Investigación académica .....	33
2.2.3. Las Artes Visuales .....	34
2.2.4. Dinamización en la investigación .....	35
2.2.5. Modelo didáctico .....	36
2.2.6. Falta de Motivación .....	36
2.2.7. Estrategias Didácticas (en la motivación) .....	37
<b>MARCO HISTÓRICO .....</b>	<b>38</b>
La Universidad de Panamá .....	38
2.3.1. La Facultad de Bellas Artes .....	39
2.3.2. La Escuela de Artes Visuales .....	40
2.3.3. Estructuras académicas y correlación con investigación en las Artes Visuales .....	41
2.3.4. La Escuela de Artes Plásticas de la Universidad del Arte Ganexa .....	42
2.3.4. Universidad Especializada de las Américas – UDELAS .....	43
2.3.5. La didáctica de la enseñanza - aprendizaje de la investigación en artes .....	44
2.3.6. Modelos didácticos: .....	47
2.3.7. Concepciones metodológicas de la didáctica de la investigación .....	48
<b>CAPITULO III .....</b>	<b>51</b>

<b>METODOLOGÍA</b> .....	<b>51</b>
3.1. Introducción al Marco Metodológico.....	52
3.2. DISEÑO Y TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	53
3.2.1. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	54
3.3. HIPÓTESIS DE TRABAJO .....	56
3.3.1. VARIABLES.....	57
Definición conceptual de variable: .....	57
3.3.2. -Variable independiente: Desarrollo de investigaciones en artes visuales .....	58
3.3.3. -Variable dependiente: Estrategias didácticas .....	58
3.3.4. Definición de operacional de variables .....	58
3.5. FUENTES PRIMARIAS Y SECUNDARIAS .....	61
3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA .....	61
3.6.1. Población:.....	61
3.6.2. MUESTRA:.....	62
3.7. Validez y fiabilidad del instrumento .....	65
3.8. PROCEDIMIENTO .....	66
<b>CAPITULO IV</b> .....	<b>69</b>
<b>ANÁLISIS DE RESULTADO</b> .....	<b>69</b>
4.1. Interpretación y discusión de resultados: .....	70
4.2. Análisis concernientes a los planteamientos de las preguntas de investigación: .....	71
4.3. Resultados, análisis e interpretación de la encuesta realizada a los docentes:.....	80
4.3. Resultados, análisis e interpretación de la encuesta realizada a los estudiantes: .....	95
<b>CAPITULO V</b> .....	<b>110</b>
<b>CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES</b> .....	<b>110</b>
5.1. Conclusiones.....	111
5.1. Recomendaciones .....	112
<b>CAPÍTULO VI</b> .....	<b>114</b>
<b>MODELO DIDÁCTICO</b> .....	<b>114</b>
6.1. Modelo Didáctico para la Dinamización de la Investigación en Arte (Moddiarte) .....	115
6.2. Justificación del Modelo: .....	115
6.3. Orientaciones de la gestión de modelo didáctico de investigación en artes .....	116
6.4. Elementos constitutivos teóricos de modelos didácticos para la investigación en artes ..	116
6.5. La enseñanza de la investigación científica versus la investigación en las artes.....	119
6.6. Referencia de la estructura operativa del modelo didáctico en Artes Visuales - MODDIARTE.....	120
6.7. El Modelo didáctico - MODDIARTE.....	125

6.8. Contenido del MODDIARTE:.....	126
6.9. BASE CIENTÍFICA: .....	128
6.10. Algunas contrariedades de aplicabilidad de la investigación en la ciencia y el arte .....	130
6.11. Orientación Artística Visual .....	131
6.12. Líneas de Investigación:.....	132
6.13. Fase de la investigación: .....	133
6.8. CONEXIÓN (link) CIENTÍFICO – ARTÍSTICO:.....	134
6.8.1. Fase Metodológica: .....	135
6.9. DESARROLLO ARTISTICO VISUAL .....	137
6.9.1. Fase Empírica del Proceso Creativo: .....	137
6.9.2. Características del modelo Moddiarte:.....	139
6.9.3. Objetivos conducentes para aplicación del modelo – Moddiarte:.....	140
6.9.4. Concepciones metodológicas para la aplicación del Modelo Moddiarte .....	141
6.9.5. Estrategias didácticas que presenta el modelo Moddiarte: .....	143
6.9.6. La didáctica en la implementación del Moddiarte: .....	144
6.9.7. Contexto multidisciplinario y actores en el proceso enseñanza aprendizaje .....	146
6.10. Recursos didácticos metodológicos implementados en MODDIARTE.....	148
6.10.1. El Método STEAM .....	149
6.10.2. El link entre la Ciencia y Artes – STEAM. ....	151
6.10.3. Makerspace.....	153
6.11. Aplicaciones asignadas para la implementación del MODDIARTE .....	154
6.11.1. ....	155
6.11.2. Cliff Notes: .....	156
6.11.3. Wikipedia: .....	157
6.11.4. Zoom: .....	158
6.11.5. Google Meet: .....	159
6.11.6. Teléfonos Móviles.....	160
6.11.7. Tablet .....	161
6.11.8. Laptop .....	162
6.12. Aplicación del MODDIARTE:.....	163
<b>Bibliografía.....</b>	<b>164</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>174</b>

## Índice de Figura

FIGURA 1. LA EDAD DE LOS PROFESORES QUE IMPARTEN CLASES EN LA ESCUELA DE ARTES VISUALES .....	81
FIGURA 2. ESTATUS DEL DOCENTE EN ARTES VISUALES.....	82
FIGURA 3. NIVEL ACADÉMICO ALCANZADO EN LA ESPECIALIDAD DE ARTES VISUALES .....	83
FIGURA 4. NIVEL ACADÉMICO ALCANZADO POR EL DOCENTE EN DOCENCIA SUPERIOR.....	84
FIGURA 5. EXPERIENCIA LABORAL DE LA DOCENTE UNIVERSITARIA .....	85
FIGURA 6. EXPERIENCIA EN DICTAR CLASES RELACIONADAS A PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN....	86
FIGURA 7. HAS REALIZADO INVESTIGACIONES FUERA DE LAS DESARROLLADAS PARA OBTENER TÍTULOS ACADÉMICOS .....	87
FIGURA 8. FRECUENCIA CON QUE HAS DIRIGIDO TESIS DE GRADO A ESTUDIANTES DE ARTES .....	88
FIGURA 9. HAS REALIZADO ACTIVIDADES MOTIVACIONALES QUE INDUCEN A LOS ESTUDIANTES A PARTICIPAR O EXPONER SUS PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN HACIA OTRAS PERSONAS. ....	89
FIGURA 10. CONSIDERAS QUE EL DESARROLLO DE LA ASIGNATURA QUE HAS IMPARTIDO EN METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN, OPCIÓN DE GRADO I, OPCIÓN DE GRADO II Y TALLER DE PROYECTOS, PRESENTAN COMPETENCIAS ACADÉMICAS PARA QUE EL ESTUDIANTE LOGRE DESARROLLAR SU PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	90
FIGURA 11. EN LA ASIGNATURA METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN, OPCIÓN DE GRADO I Y II, Y TALLER DE PROYECTOS, HAS APLICADO UNA ADECUADA METODOLOGÍA DIDÁCTICA, FACILITANDO EL DESARROLLO DE LA ENSEÑANZA - APRENDIZAJE. ....	91
FIGURA 12 CONSIDERAS QUE LOS ESTUDIANTES HAN IMPLEMENTADO CON EFICACIA EL DOMINIO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INVESTIGACIÓN Y COMUNICACIÓN (TICS) PARA EL DESARROLLO DE SU PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. ....	92
FIGURA 13 LA ADMINISTRACIÓN DE BELLAS ARTES LE PROPORCIONA MATERIALES Y HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA – APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DE LOS PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN. ....	93
FIGURA 14 ES NECESARIO REALIZAR TALLERES PRÁCTICOS CON LOS PROFESORES PARA FORTALECER Y ACTUALIZAR EL APRENDIZAJE DE TÉCNICAS DIDÁCTICAS APLICADAS A LA INVESTIGACIÓN EN LAS ARTES.....	94
FIGURA 15 CONSIDERA QUE SE DEBEN DISEÑAR MODELOS DIDÁCTICOS EN ARTES PARA FACILITAR LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. ..	95
FIGURA 16. AÑO QUE INICIÉ LA CARRERA DE ARTES VISUALES.....	97
FIGURA 17 2. ASIGNATURAS CURSADAS, RELACIONADAS A PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN .....	98
FIGURA 18 LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN DE LA FACULTAD DE BELLAS ARTES A LA QUE SE ORIENTA MI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	100

FIGURA 19. LAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN ME AYUDARON A ORIENTAR HACIA MI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. ....	101
FIGURA 20. LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS EN LAS CLASES DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN HAN PRESENTADO UN ALTO CONTENIDO PRÁCTICO PARA MI APLICACIÓN.....	102
FIGURA 21. CONSIDERO QUE LAS ASIGNATURAS DE METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN, OPCIÓN DE GRADO I Y II; Y TALLER DE PROYECTO, HAN PRESENTADO POCO TIEMPO PARA DESARROLLAR MI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	103
FIGURA 22. EL FACTOR ECONÓMICO ME HA IMPEDIDO PODER CULMINAR MI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. ....	104
FIGURA 23. HE UTILIZADO Y DOMINADO LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) PARA EL DESARROLLO DE MI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. ....	105
FIGURA 24 LAS METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS IMPLEMENTADAS POR LOS PROFESORES ME HAN AYUDADO A COMPRENDER LOS PROCESOS DE INVESTIGACIÓN. ....	106
FIGURA 25. ME SIENTO SATISFECHO/A POR LAS CLASES RECIBIDAS QUE HAN TRATADO SOBRE EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.....	107
FIGURA 26. LA METODOLOGÍA DIDÁCTICA DE LOS PROFESORES ME HA SIDO EFECTIVA PARA PODER SEGUIR DESARROLLANDO MI PROYECTO DE INVESTIGACIÓN. ....	108
FIGURA 27. ES NECESARIO CREAR MODELOS DIDÁCTICOS PARA DINAMIZAR LAS CLASES SOBRE LOS PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN. ....	109
FIGURA 28. ESTUDIANTES EN TALLER REALIZANDO MEDICIONES .....	153
FIGURA 29. ESTUDIANTES EN TRABAJO COLABORATIVO EN GRUPOS COLABORATIVOS DESARROLLAN PROYECTOS. ....	154
FIGURA 30. USO DE LAS EDAPP, INTEGRANDO LAPTOP, CELULARES (COMO HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS) .....	156

## Índice de Tabla

<b>TABLA 1.</b> CANTIDAD DE PARTICIPANTES DOCENTES Y ESTUDIANTIL EN MUESTRAS REPRESENTATIVAS PARA .....	80
<b>TABLA 2.</b> CUADRO REPRESENTATIVO DE LOS PRINCIPALES AUTORES EN LA QUE SE FUNDA LA CONCEPCIÓN DEL MODELO MODDIARTE, PARA SU COMPRESIÓN ESTRUCTURAL Y DESARROLLO DE SUS COMPONENTES. ....	118

## Índice de Esquema

<b>ESQUEMA 1.</b> ESQUEMA REFERENCIAL DE INVESTIGACIÓN - MODDIARTE (ESTRUCTURA BÁSICA).....	122
<b>ESQUEMA 2.</b> MODELO DIDÁCTICO – MODDIARTE. BASADO EN LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN EN ARTE .....	123
<b>ESQUEMA 3.</b> DISEÑO ESQUEMÁTICO ESTRUCTURAL Y OPERATIVA DEL MODDIARTE. BASADA EN LÍNEA DE INVESTIGACIÓN EN ARTE. ....	124
<b>ESQUEMA 4.</b> ASIGNATURAS REFERENCIALES DE LOS PROGRAMAS ANALÍTICOS DE LA ESCUELA DE ARTES VISUALES .....	126

## Índice de Ilustración

<b>ILUSTRACIÓN 1.</b> REPRESENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA ESTEAM CON SUS DIFERENTES ÁREAS DE CONOCIMIENTO (CIENCIA, TECNOLOGÍA, .....	152
<b>ILUSTRACIÓN 2.</b> CAPTURA DE PANTALLA DE LA APLICACIÓN EDAPP .....	156
<b>ILUSTRACIÓN 3.</b> LOGO DEL APP CLIFFSNOTES .....	157
<b>ILUSTRACIÓN 4.</b> LA WIKIPEDIA EN ACCESO EN CELULARES Y LAPTOP COMO HERRAMIENTAS FUNDAMENTALES PARA LA INVESTIGACIÓN. ....	158
<b>ILUSTRACIÓN 5.</b> EXPOSICIÓN VIRTUAL EN ARTES VISUALES.....	159
<b>ILUSTRACIÓN 6.</b> USO Y APLICACIÓN DE TELÉFONOS MÓVILES COMO HERRAMIENTA INTERACTIVA .....	160
<b>ILUSTRACIÓN 7.</b> LAS TABLETS, HERRAMIENTAS INTERACTIVAS EN TODOS LOS NIVELES.....	161

## **RESUMEN**

La presente investigación surgió a partir del investigador en indagar sobre la problemática que se presenta en estudiantes universitarios en culminar su tesis de grado en artes visuales. El objetivo perseguido fue el de realizar un estudio para la dinamización de investigaciones académicas de grado de la Carrera de Artes Visuales, para el desarrollo de un modelo didáctico en la Universidad de Panamá, que contribuyera al desarrollo y habilidades académicas que mejoren el aprendizaje de los estudiantes que cursan o hayan cursado las asignaturas relacionadas a la investigación en artes visuales de la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá. Para lograrlo se inició mediante una metodología cuantitativa mediante la aplicación de encuestas vía virtual. Se trataron los hechos en el mismo contexto de la comunidad universitaria en periodo activo de clases. Para tal efecto, se procedió a la recolección de la información mediante cuestionario basado en el método de la escala de Likert y análisis de documentos. En dicho estudio participaron 14 estudiantes que han tomado las asignaturas como Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II y Taller de Proyecto; y 13 profesores que han tenido la experiencia en facilitar estas asignaturas relacionadas a investigación en artes. Mediante el análisis se pudo interpretar las orientaciones de las Líneas de Investigación de la Facultad de Bellas Artes, la estructura de desarrollo de los métodos científico y artístico, y la importancia que presentan los modelos didácticos en artes; que permitió al investigador captar y comprobar las debilidades estratégicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en el desarrollo de proyecto de investigación; el poco interés de los estudiantes y la falta de motivación para culminar sus tesis de grado.

Atendiendo a estos resultados, se propuso la creación de un modelo didáctico que dinamizara el proceso y desarrollo de la investigación en artes, basado en los contenidos de los programas analíticos actuales de la escuela de artes visuales, estructuraciones de investigaciones científicas y en artes; mediante el constructivismo, aprendizaje cooperativo, de acción, tecnológico y caracterizado por los lineamientos que rige la universidad de Panamá en

materia educativa pedagógica. En esta perspectiva, la investigación queda expuesta a futuras críticas y fortalezas para su aplicación.

**Descriptor:** Investigación en artes visuales, modelo didáctico en artes, dinamización de investigación, artes visuales, líneas de investigación en artes.

## **ABSTRAC**

The present investigation arose from the researcher inquiring about the problems that arise in university students in completing their degree thesis in visual arts. The objective pursued was to carry out a study for the revitalization of undergraduate academic research in the Visual Arts Career, for the development of a didactic model at the University of Panama, which would contribute to the development and academic skills that improve the learning of students. students who are taking or have taken subjects related to visual arts research at the School of Visual Arts of the Faculty of Fine Arts of the University of Panama. To achieve this, a quantitative methodology was initiated through the application of virtual surveys. The facts were dealt with in the same context of the university community in active class period. For this purpose, the information was collected through a questionnaire based on the Likert scale method and document analysis. In this study, 14 students participated who have taken subjects such as Research Methodology, Grade I and II Option and Project Workshop; and 13 professors who have had experience in facilitating these subjects related to research in the arts. Through the analysis, it was possible to interpret the orientations of the Research Lines of the Faculty of Fine Arts, the structure of development of scientific and artistic methods, and the importance of didactic models in arts; that allowed the researcher to capture and verify the strategic weaknesses in the teaching-learning process in the development of the research project; the little interest of the students and the lack of motivation to complete their degree theses.

Based on these results, the creation of a didactic model that would stimulate the process and development of research in the arts was proposed, based on the contents of the current analytical programs of the school of visual arts, structuring of scientific and arts research; through constructivism, cooperative learning, action, technology and characterized by the guidelines that govern the University of Panama in educational pedagogical matters. In this perspective, the research is exposed to future criticism and strengths for its application.

**Descriptors:** Research in visual arts, didactic model in arts, revitalization of research, visual arts, lines of research in arts.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación denominada: Estudio para la dinamización de investigaciones académicas de grado en la Carrera de Artes Visuales, para el desarrollo de un modelo didáctico en la Universidad de Panamá está basada en la necesidad de conocer las condiciones o procesos de enseñanza - aprendizaje por los cuales se orienta al desarrollo metodológico - didáctico de las asignaturas relacionadas al desarrollo del Proyecto de Investigación de grado en la Carrera de Artes Visuales de la Universidad de Panamá. Nos enfocamos en el concepto basado en el escenario o contexto del proceso pedagógico de producción de investigaciones en artes visuales. Al respecto, nos hacemos cuestionamientos en la incidencia de la escasa producción de proyectos de investigaciones en las que se genera conocimiento en estudiantes de la Carrera; observando el fenómeno por la experiencia en el campo de las Artes Visuales como docente y artista profesional en estas disciplinas artísticas.

Los profesores académicos universitarios en las artes tienen diferentes enfoques en cuanto a la realización de investigaciones en las artes visuales, siendo muy significativos y metódicos, por lo cual, exponen una serie de estrategias didácticas que se perciben en los trabajos finales, aunque no todas se hacen efectivas, su articulación teórica – práctica - investigativa vinculándolo con la producción artística. Esta experiencia nos induce a valorar y elaborar esquemas de acción para el desarrollo de estrategias didácticas sobre el proceso investigativo dentro de la carrera de artes visuales.

Para comprender de la mejor manera cómo operan las investigaciones en Artes Visuales en el contexto académico, tomamos en cuenta los aportes de (Raquiman & Zamorano, 2017) como se citó en (Eisner, 2004, p. 67), porque existen diversos modelos de enseñanza y su

aprendizaje, los cuales generan conocimientos, considerando que estos responden a una visión general de estrategias obtenidas en el quehacer del docente investigador o que imparte clases sobre la investigación en las artes visuales, en el reconocimiento que esta educación artística es de forma integral y con diferentes elementos que están en el contexto cultural.

Para determinar la consistencia del proceso pedagógico - didáctico en la producción de proyectos de investigaciones académicas en artes visuales, nos hacemos una interrogante, basada en hipótesis y objetivos, que inducirán a orientar las diferentes actividades metodológicas y didácticas para detectar el estado actual del rendimiento y producción en los estudiantes y docente sobre el proceso de gestionar, proyectar y facilitar el conocimiento sobre métodos y técnicas de investigaciones en artes visuales y ofrecer una alternativa dinamizadora de fortalecimiento en la generación de conocimiento en las investigaciones de grado en artes visuales.

El estudio que se presenta a continuación tuvo como propósito principal ofrecer un modelo didáctico dinamizador que facilite a los docentes que imparten las asignaturas relacionadas a la investigación de las artes, una valiosa herramienta para que los estudiantes puedan tener un conocimiento general de la estructuración del proceso de investigación en artes visuales.

El trabajo quedó estructurado en seis capítulos, los cuales se describen a continuación:

El primer capítulo induce al marco referencial, la situación actual, el planteamiento del problema, hipótesis y objetivos.

El segundo capítulo cuenta con el marco conceptual, los criterios de investigación, análisis previos de investigaciones relacionadas y conceptos.

El tercer capítulo nos concentramos en el marco metodológico, referencias de conceptos y

teorías de autores de investigaciones relacionadas a esta investigación. En la misma perspectiva, se presenta la metodología, el diseño de la investigación, población, muestra, definición conceptual y operacional de variables, técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos, entre otros.

El cuarto capítulo corresponde a los resultados, la presentación de las diferentes figuras que muestran el sentir de los docentes y estudiantes que se obtuvo mediante encuesta basada en la escala Likert y donde se dan sus interpretaciones.

El quinto capítulo se orienta a las conclusiones y recomendaciones acorde a los análisis de los resultados.

El sexto capítulo presentamos la construcción teórica y modelo didáctico enfocado en la estructuración del proceso de la investigación y línea de investigación en artes.

Y de por último se presenta la referencia bibliográfica, anexo y vocabulario técnico concerniente a terminologías implementadas en artes visuales y que hace referencia a la investigación.

**CAPÍTULO I**  
**MARCO REFERENCIAL**

## **1.1. Situación actual**

El proceso de la enseñanza, aprendizaje y desarrollo didáctico en Proyectos de Investigación (Tesis de Grado) a nivel superior universitario es un asunto académico y profesional en el cual interactúan estudiantes y profesores dentro del contexto de formación universitaria, en donde se implementan y aplican técnicas de elaboración de propuesta o proyecto de investigación y técnicas didácticas de aprendizaje, entre otras; facilitados por los docentes de la Carrera en Artes hacia sus estudiantes, quienes siguen los lineamientos de programas sintéticos preestablecidos para elaborar y desarrollar sus proyectos de investigación; por ende, de sus tesis. Estas orientaciones de investigación inducen al estudiante a visualizar el arduo recorrido que han estado realizando con el tiempo de estudios, que para optar por su título de grado deben seguir los parámetros que establecen las universidades para que se les extienda una licencia por su culminación de estudios; una investigación que, según la Academia Española de la Lengua – AE, nos orienta en “Realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático, con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia” (Academia Española, 2022).

Así como muchas universidades presentan opciones para obtener el Título de Grado, la Universidad de Panamá dentro del estatuto universitario establece las diferentes alternativas de egreso para todas sus ofertas académicas a nivel de pregrado, como lo son: Examen de Grado, dos seminarios como Opción de Trabajo de Graduación, Tesis de Grado, Práctica Profesional o tomar un Seminario de Especialidad o Maestría con un mínimo de seis créditos. Estas viabilidades motivan a los estudiantes a tomar las opciones que a bien tienen aprobadas por cada unidad administrativa. (Universidad de Panamá, 2015).

Visualizando lo antes expuesto, la Facultad de Bellas Artes no incurre en las dos primeras opciones en mención, la viabilidad de tomar un Seminario de Especialidad o Maestría (6 créditos), es un poco frustrante, debido a la apertura de los programas de maestría, los cuales tienden a demorar mucho tiempo para su promoción; en este sentido, el último curso abierto de los dos que se han dictado a la fecha fueron en 2009 y el otro en 2014, lo cual deja una estela muy larga e imposibilitan aplicar a esta Opción de Tesis sobre “tomar un Seminario de Especialidad o Maestría con un mínimo de seis créditos”, queda en esta vía plantear que la Tesis de Grado y la Práctica Profesional, que son las vías más frecuentes, siendo la primera la más utilizada.

Otro elemento que involucra este estudio será el fortalecimiento de las orientaciones de las investigaciones, guiados hacia las tres Líneas de Investigación que están establecidas dentro de la Facultad de Bellas Artes; sin embargo, no inducen a una conceptualización estructurada acorde a los resultados planteados por Mora (2017), quien realizó un estudio de eficacia y eficiencia de la asignatura de Trabajo de Graduación en esta facultad de arte, y en una de sus conclusiones sugiere que hace falta definir estas líneas de investigaciones, de manera que se haga más comprensible hacia los estudiantes. A pesar de que están instituidas dentro de los programas sintéticos en su última actualización académica (2016) de la Escuela de Artes Visuales como Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II, y Taller de Proyecto con una “repetición” de contenido, se aprecia más material teórico que práctico y exageraciones de horas por semana, quizás haciendo la materia (Opciones de Grados) un poco confusa a los docentes y estudiantes.

Con el correr de los años de labor docente universitaria, hemos notado que muchos estudiantes optan por realizar investigaciones alineados a la estética del arte, representaciones

sociales, históricas culturales, de inducción o poética artística personal, biografías de una artista visual, con propuestas de producción artística visual; correlaciones de enfoques artísticos personalizados, entre otros, y poco se puede evidenciar sobre abordajes en los que el arte tiene una producción de conocimientos que puedan ser implementados por otros artistas, investigadores o docentes; o la creación de nuevos materiales, herramientas, etc., para la producción de obras artísticas, entre otras.

## **1.2. Línea de Investigación**

El problema investigado se inscribe en la línea de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, el cual está direccionado hacia la “Calidad de la Educación y construcción de una sociedad sostenible”. Las orientaciones que incurre en esta investigación enfocada en metodología didáctica en el proceso pedagógico de enseñanza – aprendizaje, induce en un amplio margen hacia la orientación del área de estudio del investigador como didáctico a nivel superior universitario; por ende, el contexto de la investigación se orienta hacia las necesidades y exigencias de los docentes y estudiantes universitarios que se relacionan con asignaturas relacionadas a la investigación en artes.

## **1.3. Planteamiento general del problema**

Las Artes Visuales juegan un papel importante dentro de la formación integral del individuo, así como en la sociedad. Esta orientación artística cultural cuenta dentro de su formación

profesional con varias disciplinas de conocimiento como dibujo, pintura, escultura, grabado, historia del arte, restauración, estudios de anatomía de la figura humana, diseño artístico visual, estética, entre otras áreas artísticas que se están proyectando y valorando dentro de los salones y talleres de artes de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá y, por ende, en nuestra sociedad.

A pesar de que la Facultad de Bellas Artes cuenta con un mínimo porcentaje de profesionales artistas o docentes en investigación formales referentes a las artes visuales, son los académicos de las diferentes áreas de especialidad en artes quienes son asignados para impartir las clases de Opción de Grado I, II y Taller de Proyecto; asignaturas que inducen a la realización de proyectos de investigación, los cuales especifican áreas de investigaciones para las artes; sin embargo, vemos una orientación en otras instituciones como la antigua Guía o Reglamento de Trabajos de Graduación establecida en la antigua Licenciatura de la Escuela Superior de Artes Plásticas del Instituto Nacional de Cultura – INAC- 2009 (Escuela Nacional de Artes Plásticas del Instituto Nacional de Cultura, 2010), la rigurosidad académica y protocolo de investigación y sustentación establecía en la realización de 12 cuadros, que se presentarían dentro de su diseño y contenido; figura de dibujo y pintura del cuerpo humano, y que en su último año, los estudiantes le dedicaban tiempo completo a investigar, producir y sustentar su investigación, una modalidad de la que aún quedan restos en los nuevos estudiantes de la Universidad de Panamá, de visualizar que su proyecto de investigación consiste en “obtener una temática y proyectar su creatividad y desarrollo en cualquiera de las diferentes disciplinas (Pintura, Escultura y Comunicación Gráfica); de manera tal que para muchos hacer obras artísticas, como algunos lo plantean, “Pintar cuadros”, es una salida hacia sus intenciones de buscar su título.

Otra debilidad que presenta la Escuela de Artes Visuales es la confusión que existe entre gestionar un Proyecto de Investigación y realizar una Tesis. Observando el contexto actual como docente, artista profesional y, experiencia como estudiante en la carrera de artes, no se dan las orientaciones de propuestas de un proyecto de investigación, el cual se debe registrar en la Secretaría Escolar de cada Unidad Administrativa y aún menos en la Vicerrectoría de Investigación y Postgrado de la Universidad de Panamá, según el Estatuto Universitario y, por ende, pierde seriedad en su protocolo administrativo y académico.

De igual manera, la estructura académica de la Escuela de Artes Visuales cuenta con una asignatura que es impartida por especialistas en investigación, conocida como Metodología de la Investigación, la cual está establecida para todas las carreras de la Universidad de Panamá, conocida como Núcleo Común, “El Núcleo Común responde a la necesidad de ofrecer una formación integral y no profesionalizante y a propiciar la movilidad estudiantil”, esta fue aprobada en el “Consejo Académico Ampliado Extraordinario, en reunión No. 26-11 del 12 de julio de 2011”<sup>1</sup>. Este programa se orienta hacia tres módulos como: conocimiento científico, ciencia e investigación. El proceso de la investigación científica, diseño y desarrollo de la investigación es otro aspecto que en su contenido el estudiante debería fortalecer su conocimiento hacia la gestación de un proyecto de investigación, el cual induce a culminar con el Taller de Proyecto, según el programa de estudio reformado en el 2016. Una situación transversal es que el estudiante debería culminar sustentando su “Tesis de grado” con suficientes nociones teóricas y prácticas; actividad que no se refleja en la

---

<sup>1</sup> Extraído del proyecto de actualización de la Carrera en Artes Visuales, sección de la justificación del programa sintético de la asignatura de Metodología de la Investigación, que reposa en la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes.

realidad.

Algunas investigaciones abordan problemas en educación superior universitaria en Bellas Artes, enfocado en la idea de que los estudiantes tienden a tomar mucho tiempo en presentar sus proyectos de investigación o realizar su tesis de grado. De igual manera, se percibe la casi nula participación en las convocatorias de investigación, congresos científicos nacionales o internacionales, entre otros, como revistas científicas, ensayos propuestos por la Vicerrectoría de Investigación y Postgrado – VIP de la universidad de Panamá, entre otras instituciones; un fenómeno que debe incrementarse para fortalecer con una mayor capacidad competitiva para participar e integrarse a su entorno profesional, producir proyectos e investigaciones y desarrollar conocimiento acerca del propio desempeño como docente, artista o estudiantado (Taylor, 2011). De igual manera, estudios en España han abordado experiencias didácticas universitarias en Bellas Artes de forma general como la evaluación en el aprendizaje basado en problemas, en las cuales se pone de manifiesto una amplia diferencia entre el objetivo de estudiantes de básica general a la orientada a nivel universitario (Méndez, 2015). En México, también vemos casos de estudios que abordan la problemática de la práctica del Arte en general sobre el rendimiento académico, y las prácticas de investigación, pero con enfoques comparativos sobre el nivel básico al universitario (Ferreira, Relación entre la práctica de las artes y el rendimiento académico en estudiantes universitarios, 2015).

En Panamá, uno de los elementos de debilidad que se percibe es la falta de lectura y comprensión que presentan los estudiantes desde el nivel primario a universitario, una opresión al enfrentarse a libros complejos y artículos científicos extensos como informes o

documentos en revistas, entre otras; haciendo que, en su búsqueda de materiales, se sientan incapacitados en su comprensión o extraer ideas relevantes; un fenómeno que se refleja.

La Carrera de Artes Visuales cuenta con un total de 2 turnos de labor educativa (diurna y nocturna), la diurna se subdivide en dos turnos: mañana y tarde, el cual sigue un mismo programa de 8 semestres, mientras el turno nocturno presenta 8 semestres y 3 veranos; la asignatura de Metodología de la Investigación se oferta solo en veranos del VI semestre, mientras que Opción I, se presenta en Curso Regular de VII semestre y su correspondiente Opción II y Taller de Producción, se presentan ambos en el VIII semestre. En esta trascendencia académica, si analizamos las estadísticas de correlación de estudiantes que ingresan a la carrera de artes visuales, versus los que sustentan sus tesis, podemos darnos cuenta de que según la Estadística de la Coordinación de Admisión de Estudiantes de la Facultad de Bellas Artes del 2022 y su correlación con las tesis presentes en la plataforma del Sistema de Biblioteca de la Universidad de Panamá – SIBIUP – 2022, la matrícula desde el 2013 al 2015 fue de 174 estudiantes, lo cual generó un resultado contados 4 años de estudios y 1 de sustentación (total 5 años), un total de 21 tesis escritas. Los 5 años posteriores muestran que, en el 2017, 11 estudiantes sustentaron, en el 2018, fueron 7 y para el 2019, disminuye a 3. Varias tesis fueron producto de años anteriores a 2013, y algunos estudiantes tienden a abandonar la escuela; o sea, que disminuye la probabilidad de 170 estudiantes a 20 que presentaron su tesis. Por lo general, los estudiantes dejan pasar mucho tiempo para sustentar, después de terminar el plan de la carrera, algunos pasados los 2 años de “gracia” que da la ley para sustentar, se acogen a un año de clases sobre metodología de la investigación para compensar un año extra para poder sustentar su tesis. (Universidad de Panamá, 2015).

En algunas ítems de encuestas realizadas sobre la Asignatura Metodología del Trabajo de Graduación de la Carrera de Artes Visuales, en la que se pregunta a los estudiantes que habían cursado esta asignatura, sí con esta asignatura podían Estructurar la Información de Trabajo de Graduación, su respuesta fue muy desmotivadora en cuanto a un resultado que expresó 10% que está Muy en Desacuerdo, un 26.7% en Desacuerdo, un 30% de Acuerdo y un 3,3% Muy de Acuerdo; lo que refleja “quizás” una insatisfacción en el proceso metodológico o didáctico en esta importante asignatura, que funge como base para la gestación de proyecto de investigación de grado y por ende de la Tesis. (Mora, 2017).

En este sentido, valorizando la producción de investigaciones de proyectos y tesis de grado hemos percibido que existe la necesidad de fortalecer a los estudiantes y docentes de herramientas metodológicas y didácticas diseñadas específicamente para las investigaciones relacionadas a las Artes Visuales y su enfoque en las Líneas de Investigación establecidas.

Por todo lo antes expuesto, el presente proyecto de investigación analiza las diversas acciones a las que se enfrentan los estudiantes y profesores respecto a las asignaturas sobre investigación en las artes, y tiene el propósito de hacer evidente la necesidad de evaluar un problema educativo pedagógico - didáctico y social universitario, sobre las prácticas investigativas que presenta la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá, de manera que se enfoque como primera medida a dar a conocer las debilidades tanto de los programas, docentes y estudiantes; para que esta sirva de base como marco de referencia para la creación de estrategias didácticas enfocadas en las competencias de los investigadores en las artes visuales y que se pueda dinamizar las investigaciones para que los estudiantes fortalezcan sus conocimientos y producción de su proyecto de investigación y puedan culminar su tesis de grado.

A este respecto, analizando las diversas acciones que giran en torno a las asignaturas en investigación en artes visuales, nos es pertinente plantearnos las siguientes preguntas:

**¿A qué se debe la poca producción de investigaciones que realizan los estudiantes universitarios en las artes visuales de la Universidad de Panamá?**

**¿Será necesario implementar técnicas didácticas estratégicas para la dinamización de las asignaturas enfocadas a los Proyectos de Investigación en las artes visuales de la Universidad de Panamá, para el egreso de los estudiantes?**

**¿Qué factores afectan la culminación de investigaciones en los estudiantes de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá, para su egreso de la carrera?**

Estos cuestionamientos nos permitirán inquirir respuestas que ayudarán a buscar acciones para fortalecer las actividades académicas y didácticas sobre Investigación en Artes de la Escuela de Artes Visuales, para beneficio de los docentes y estudiantes que cursan las asignaturas de Metodología de la Investigación, Talleres de Opción de Grado I y II y Taller de Proyecto.

#### **1.4. Hipótesis**

La hipótesis de relación casual queda establecida de la siguiente manera:

El poco desarrollo de investigaciones que realizan los estudiantes para egresar de la

Carrera de Artes Visuales de la Universidad de Panamá se debe a debilidades estratégicas  
- didácticas implementadas en las asignaturas relacionadas a trabajos de grado.

## **1.5. Objetivos Generales y Específicos:**

### **1.5.1. Objetivo General**

- Conocer las debilidades académicas en el desarrollo de investigaciones relacionadas a las asignaturas de Proyecto de Investigaciones de la Carrera de Artes Visuales de la Universidad de Panamá, para gestionar modelos de dinamización didáctica.

### **1.5.2. Objetivos Específicos**

- Identificar los aspectos curriculares, metodológicos y didácticos que condicionan la práctica de los Proyectos de Investigación en las artes visuales.
- Identificar el perfil del profesorado, desde la perspectiva de la preparación académica y suficiencia<sup>2</sup> en materia de investigación en las artes.
- Determinar los factores que inciden en el área académica de investigación en las artes visuales, desde la perspectiva curricular de las prácticas estudiantiles.

---

<sup>2</sup> Suficiencia: medida cuantitativa existencial entre la cantidad de docentes que poseen títulos o tengan experiencia en el área de la investigación científica / en artes visuales, en relación a la cantidad de grupos de estudiantes que han tomado o asisten a estas asignaturas.

- Diseñar un modelo didáctico como propuesta de dinamización en la gestación del desarrollo de proyectos de investigaciones de grado relacionadas a las artes visuales para el egreso de los estudiantes.

## **1.6. Delimitación del Estudio**

El campo de investigación establecido para la obtención de la información se enmarca principalmente en la Universidad de Panamá, Campus Universitario Dr. Harmodio Arias Madrid (Curundú), en la Facultad de Bellas Artes – Escuela de Artes Visuales, a grupos de estudiantes del turno diurno (mañana y tarde) que ingresaron en el 2018 a la carrera y que culminaron su periodo en el 2021. (Segunda cohorte de estudiantes en la implementación del plan actualizado en el 2017).

## **1.7. Justificación**

Las investigaciones relacionadas a las artes visuales han desempeñado un amplio rol dentro de la cultura social del ser humano, aunado a otras disciplinas de las ciencias sociales, naturales, entre otras. Actualmente, a pesar de que se tienen varias teorías sobre la viabilidad en las investigaciones, ya sea en las artes, para las artes o sobre las artes, entre otras; los artistas docentes, artistas profesionales y estudiantes de artes visuales, estamos tomando gran impulso a nivel internacional en plantear propuestas contundentes sobre la importancia que

juegan las investigaciones científicas en las artes visuales, no solo como un mero trabajo investigativo estético y artístico, sino como elementos de generación de conocimiento que a través de la historia de la humanidad se ha obtenido provecho y poco se ha planteado con trabajos investigativos serios, ya que el artista o docente a pesar de que creamos y desarrollamos proyectos que engalanan lo visual, alimentan al espíritu y nos hacen reflexionar mediante líneas, formas y colores... el ser humano requiere su presencia por la valiosa importancia en la organización de las estructuras arquitectónicas, escultóricas y pictóricas por las cuales somos capaces de vivir en un ambiente estético, organizado y lleno de elementos artísticos para el deleite visual y espiritual (Fandiño, 2006).

En este sentido, abordando la importancia que se genera en los planteamientos artísticos y estéticos culturales, regionales y locales, cabe mencionar que la fortificación en la proyección, extensión y didáctica son elementos fundamentales para la gestación de investigaciones académicas y científicas, por lo cual es loable que se faciliten las herramientas, técnicas y recursos indispensables para que los académicos y estudiantes puedan generar con mayor rigurosidad conocimientos para la innovación del pensamiento artístico hacia el desarrollo de la sociedad, como lo plantea el Programa 2016 - 2021 para la Universidad de Panamá, gestionado por el Dr. Eduardo Flores Castro, rector, el cual establece:

- “Crear conciencia a nivel gubernamental y empresarial, sobre la importancia de la investigación para el desarrollo de un país y sensibilizarlos para que se invierta más recursos en la misma.
- Aumentar la cantidad de académicos dedicados a la investigación científica, tecnológica, humanística y artística.

- Diseñar un programa de promoción de la incorporación de estudiantes de grado y postgrado a grupos de investigación." (Universidad de Panamá, 2018).

Según el modelo educativo de la Universidad de Panamá, sección de la Dirección General de planificación y evaluación universitaria, se induce a “fomentar el desarrollo de capacidades para la investigación y la creación de respuestas originales a hechos y problemas del entorno.” (Universidad de Panamá, 2008). P.71

Las orientaciones metodológicas y didácticas en la orientación de investigadores y en producción de proyectos de investigación y desarrollo de tesis son áreas de especialidad que considero de suma importancia e interés personal y social dentro de la investigación académica artística en la que se debe revisar y evaluar los programas, las metodologías, procesos aplicados al desarrollo y enseñanza de la investigación en las artes visuales; plantear propuestas basadas en los resultados de la investigación como mecanismo didáctico y motivacional para fortalecer las acciones en la transmisión de conocimientos, facilitar a estudiantes y docentes a desarrollar sus actividades investigativas, pedagógicas, ya sea en los talleres, salones de clases presenciales y virtuales académicos, para crear nuevos modelos de gestión para impulsar la investigación en las artes visuales.

Una de las razones que me motivó a realizar esta investigación se debe a la observación en los estudiantes que presentan sus Proyectos de Investigación, quienes no siguen una metodología de desarrollo organizada, tienen desconocimiento de las orientaciones de las Líneas de Investigación, falta de motivación, ante todo la inseguridad de sus planteamientos a investigar, no se posesionan de su problemática planteada, entre otros; los cuales se pueden ver reflejados en las estadísticas de admisión de estudiantes de la Facultad de Bellas Artes y ante la baja producción de investigaciones correlacionadas entre cantidad de estudiantes que

ingresan, versus estudiantes que sustentan. Un fenómeno que se puede fortalecer y que, con esta investigación, ayudará a orientar viabilidades y acciones para que se motive a realizar investigaciones en las artes, tanto para estudiantes como docentes y así incrementar la producción de investigaciones y ayudar a los estudiantes a que sustenten sus tesis, y que estas investigaciones puedan participar en concursos de investigaciones en artes a nivel nacional como internacional o ser publicadas en revistas científicas o culturales a nivel internacional.

De igual manera, la investigación busca mecanismos pedagógicos - didácticos orientados a fortalecer los programas educativos y a los docentes; fortaleciendo la gestión educativa y la importancia de estos elementos inducidos al desarrollo y producción académica, profesional y personal. En este sentido, se ajusta a la línea de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, a lo que respecta “calidad de la educación y construcción de una sociedad sostenible”; por la que se pretende fortalecer y satisfacer la misión y visión que enmarca la Universidad de Panamá. (Universidad de Panamá, 2022)

La propuesta inducirá a crear una vía de dinamización en el quehacer académico sobre la investigación en las artes visuales, que deberá estar enfocado a las orientaciones de las líneas de investigación establecidas por la Facultad de Bellas Artes, para el desarrollo del modelo de intervención didáctica para el fortalecimiento de las investigaciones en artes de la carrera en Artes Visuales.

### **1.8. Limitaciones de la investigación**

Las limitaciones en esta investigación se presentan en primera instancia por el corto tiempo

que se nos ha asignado para presentar resultados significativos, ya que el proyecto está patrocinado en un 40% por la Vicerrectoría de Investigación y Postgrado de la Universidad de Panamá, quien ha establecido límites aproximados para hacer efectiva la investigación. Segundo, teniendo presente que los efectos de la pandemia producto de la Covid-19 ha mermado en gran medida el proceso investigativo por la falta de accesibilidad a las instalaciones de la Universidad de Panamá, lo cual produjo cambios significativos para el cumplimiento de los objetivos. Tercero, la inestabilidad de muchos estudiantes por efectos del cambio de las clases presenciales a virtuales, se han confundido a muchos estudiantes, ya que la virtualidad les permitió inscripciones de asignaturas en diferentes turnos, haciendo que estén en varios turnos a la vez. En cuarto lugar, podemos plantear que por la premura de presentar resultados significativos, se ha tomado la segunda cohorte (diurna y nocturna) del plan actualizado en 2016, evitando así, las “peripecias” que generalmente enfrenta la primera cohorte, por ser “primeriza” e “inestable”, lo que puede producir una desviación de los resultados obtenidos; y por último, es de suma importancia que algunas acciones como el manejo de las Tic., se han tenido que contemplar para incursionar en el aprendizaje de herramientas tecnológicas, como crear encuestas virtuales y accionar sobre ellas. De igual manera, para la búsqueda y obtención de informaciones digitales, entre otras, todo esto repercute en una inversión de tiempo para el aprendizaje, para poder estar preparados para el desarrollo del proyecto investigativo, entre otras circunstancias personales de “atracó” que han incidido y limitado el proceso del proyecto.

**CAPÍTULO II**  
**MARCO TEÓRICO**

## 2.1. Antecedentes

En el contexto de las investigaciones que tratan de enfocarse en las limitaciones en las que incurren los investigadores académicos como lo son los docentes, estudiantes y profesionales en las artes visuales, existe una preocupación en las referencias o acciones conceptuales en las que se involucra el hacer investigaciones en las artes, un panorama o campo de investigación que está cada día incrementándose y definiéndose acorde al incremento de universidades en artes, donde los docentes y estudiantes recurren a estrategias científicas y artísticas para justificar sus acciones concernientes a sus investigaciones o induciendo a explorar nuevos conocimientos que los beneficie de forma personal y social. En este sentido, ahondando en la amplia concepción que nos induce a explorar investigaciones que justifican el cómo dinamizar una investigación a docentes y estudiantes, planteamos algunas clasificaciones relacionadas a la investigación en las artes de manera que nos ayude a justificar nuestros objetivos propuestos en esta investigación.

A este respecto de clasificación, la intensión artística en la investigación no tiene limitantes dentro de otras ciencias, lenguajes artísticos, entre otros; que de diferentes formas llegan a nutrirse de los procesos creativos al igual que generan conocimientos y abren el compás a nuevas interrogantes que deben ir asimilando en el camino, como “el azar, el fallo y la frustración”. A pesar de que existen otras concepciones en las que las investigaciones en artes se enfocan de forma híbrida, Elizabeth Thompson, en (Zúñiga, 2015), relata que sus investigaciones creativas están impregnadas por la herencia del método científico, el cual no deja de lado su intuición de memorias ancestrales y su antepasado, para poner pie a la realización de una obra artística, al igual que Pablo Ureña, en este mismo apartado, mediante la vía de la experiencia como de su vivencia con ciertos fenómenos, así como lo aprendido

en las investigaciones académicas como elemento fundamental para la creación de una obra.

Una de las características en la investigación no solo es la forma de producir aprendizaje, sino la forma de construir conocimiento, que inducido por sus profesores aprende a crear y experimentar sobre hechos estéticos en imágenes y su entorno, el cual se traduce en una investigación de carácter personal. (Zambrano, 2016).

En los procesos de inducción metodológicos y didácticos hacia la investigación científica social artística, en su estado profundo o concreto, éstas tienden a alejarse de los métodos tradicionales, debido a los procesos de búsquedas o exploración no sistemáticos que los artistas tienden a explorar y justificar de una forma más gráfica, que redactar explicaciones contundentes y objetivas que operan de forma de ensayo y error, muy común en el desarrollo de sus experiencias artísticas: “las artes proponen nuevas formas para enlazar estos ámbitos separados, ámbitos que en algún momento se encontraron articulados de tal forma que resultaban casi indefinibles sus fronteras.” (Zambrano, 2016).

Una gran cantidad de universidades continúan utilizando métodos tradicionales de investigación científica social (Vásquez R., 2021); es importante destacar que los altos grados de conocimiento en la producción de investigación en artes están fortaleciendo el área del conocimiento sobre el quehacer artístico y la aplicación artística en la educación (Marín, 2011). La base radica en la experiencia en la transmisión del conocimiento, como lo plantea (Ortega, 1940) en "Enseñar no es transmitir ideas a otro, sino favorecer que el otro las descubra", y de esta manera generar conocimiento mediante la creación de ideas, críticas para el mejor desarrollo del ser humano y que se lleguen a materializar en obras artísticas, estéticas e investigaciones concretas. Estas experiencias didácticas se deben encausar a la toma de conciencia de cada aprendiz, con el hecho de seguir generando experiencias personalizadas;

así lo expresa (Kalatos, 2007) en sus creaciones didácticas de escultura “El planteamiento didáctico empleado se basa en que los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje”, de esta manera se internalizan los conocimientos adquiridos de la teoría y la práctica. Sobre el particular, se debe de contar con otros conocimientos formales y particulares propios de cada docente, para generar nuevas experiencias acorde al contexto, como lo expone la docente (Castro, 2007):

“En la práctica pedagógica que desarrollara cada docente se evidenció su formación académica, sus propias creencias, su experiencia profesional, sus concepciones de vida, su estilo de pensamiento, esos aspectos favorecieron la promoción de actividades que implicaron novedosos y atractivos descubrimientos durante cada lección.”

Según (Rodríguez, Delgado, & Ausín, 2020) en Akyildiz y Celik, 2020, se refleja que muchos docentes de Burgos – España (Facultad de Ciencias de la Educación), no están aplicando los enfoques creativos en las asignaturas sobre artes, a pesar de que se destacan en otras acciones didácticas artísticas creativas, de igual manera se evidencia en la investigación que hay muchas limitaciones en el currículo en lo que respecta la creatividad.

En recientes investigaciones de (Vásquez F. , 2010) en la Universidad de la Salle de Bogotá, se está criticando la expresión “enseño según mi estilo” y que aquí en Panamá, se tiene el dicho “cada maestro con su librito”, como elementos que esquivan el exponer los métodos didácticos e investigativos utilizados y que a la larga se desconocen, ya que estos métodos no son planteados formalmente de acceso al estudiante, quienes muchas veces se sienten desarmados, ya que no conocen los mecanismos andragógicos de cómo y con qué herramientas los van a evaluar; convirtiéndose en un arma de doble filo en manos del docente,

al momento de tomar decisiones evaluativas. A pesar de que la Universidad de Panamá en su ley 24 de 2005, artículo 36 (Santamaría, 2021), reconoce el principio de Libertad de Cátedra, el refrán del “librito” ha quedado en otros países desechado, ya que se impone ser el mejor en la aplicación y efectividad de los conocimientos, estrategias y métodos didácticos (Martínez, 2017).

## **2.2. Marco Conceptual**

Cada aspecto conceptual abordado se desarrollará en su forma más sencilla destacando los puntos de vista más relevantes.

### **Líneas de investigación en artes visuales**

La facultad de bellas artes se inscribe dentro de tres líneas de investigación en artes, el cual inducen a la praxis como lo son:

- Discurso sobre el Arte (Investigación sobre Arte)
  - Práctica del Arte (Investigación en Arte)
  - Relaciones sistémicas entre Arte y otras disciplinas (Investigación a través del Arte)
- (Universidad de Panamá, 2022)

Cada una con sus variantes, inducen al trabajo teórico y práctico por la cual se debe ajustar el investigador. A pesar de estar muy ligadas a las orientaciones conceptuales de planteadas por Frayling (1993) y Borgdorff (2006). (Borgdorff, 2006).

## **Líneas de investigación en artes**

La investigación en arte es un proceso metodológico creativo donde: “Es fundamental la propia psique, la experiencia de vida, los sentimientos, la interpretación o reinterpretación de ese contexto humano donde se ubicará la obra; esto significa, que la subjetividad del artista investigador es la base del proceso, suele ser la fuente de inspiración y se concreta en su obra, pues esta es su interpretación y su expresión según su creatividad.” (Hernández, 2018)

Para la implementación del término de investigación en artes visuales, nos orientamos de una forma más aplicada a las concepciones establecidas por Christopher Frayling -1993, modificada por (Borgdorff, 2006) en las cuales establecen una clasificación de investigación relacionada en las artes:

- **La investigación para las artes** busca el trabajo sobre las herramientas, materiales y técnicas que serán necesarios durante el proceso creativo. Ejemplo: haciendo una selección en materiales, la búsqueda de nuevos pigmentos o texturas para la aplicación en una obra, hacen realizar experimentaciones previas para evaluar los métodos, y técnicas del procesamiento de la materia, de manera que servirá como un elemento base básico para la aplicación hacia la obtención del efecto visual o textural hacia la consecución del producto artístico.
- **La investigación en las artes** implica tanto el proceso como el resultado, es decir, alude a la reflexión que ocurre en el proceso de producción artística, y que se concreta en el objeto artístico. La puesta en marcha del quehacer poético artístico visual y su

culminación creativa de una obra. Ejemplo: se utilizan pigmentos para la aplicación en un lienzo, que mediante una composición estructurada o no, se conjugan de forma artística y estética para el deleite visual y espiritual.

- **Investigación sobre las artes**, se enfoca al estudio de la práctica artística desde una perspectiva teórica e investigativa en campos como la historia del arte, la filosofía, la antropología, crítica del arte, estética del arte, entre otras.
- **Investigación educativa basada en las artes:** se orienta en la técnicas y metodologías didácticas artísticas aplicadas a la educación, en las que el conocimiento se genera mediante la creatividad y la puesta en práctica de la utilización de materiales y herramientas para generar conocimiento. Para los docentes, artistas, estudiantes e investigadores en artes, el aprendizaje en la investigación educativa basada en arte, no solo es una acción que se da en el aula, talleres, galerías y museos especializados en artes; sino, en cualquier situación social, según (Marín, 2011), en Abad Molina y Palacio Garrido, 2008.

### **2.2.2. Investigación académica**

La investigación académica es un proceso sistemático, formal y científico de estudio de un problema o situación, su objetivo es identificar hechos o acciones que ayuden y fortalezcan la resolución de problemas, afrontar la situación o descubrir respuestas; estas deben generar

nuevos conocimientos para beneficio del desarrollo social y generalmente estas investigaciones se gestionan en las instituciones académicas (QuestionPro, 2022).

### **2.2.3. Las Artes Visuales**

Es la manifestación artística, expresiva de percepción visual en la cual la persona crea y recrea mundos imaginarios naturales o fantásticos, mediante elementos materiales utilizando diversas técnicas que le permiten expresar sus sentimientos, emociones y percepciones del mundo que lo rodea e implementado la creatividad. Cumplen con una misión y función estética, artística, ideológica, conmemorativa, pedagógica, crítica, espiritual, entre otras. Es un excelente vehículo para la expresión en 2D y 3D, como una vía para conocer y plasmar la realidad e imaginación.

Como disciplina artística, implementa diferentes medios y materiales de expresión como el dibujo, pintura, escultura, grabado, arquitectura, videoarte, las instalaciones, las intervenciones, el land art, el arte ambiental, el arte público, el arte efímero, el arte postal, el arte urbano, el arte cinético, arte por computadores (dibujo, pintura, escultura y video), el grafiti, pinturas, murales, fotografía, entre otras.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – Unesco:

“La Educación utiliza las artes, las prácticas y las tradiciones culturales como método de enseñanza para asignaturas generales del currículo con el fin de lograr los objetivos de aprendizaje. Pero también las artes son una

forma de conocimiento que se vincula con la investigación científica y la práctica pedagógica.” (UNESCO, 2022).

#### **2.2.4. Dinamización en la investigación**

Es aumentar las capacidades metodológicas, didácticas, destreza, técnicas, teóricas y prácticas, para el desarrollo, producción y culminación de proyectos de investigaciones, intervenciones o investigaciones, generalmente de forma personal o grupal.

Según (Imbernón, Metodología y dinamización de la enseñanza, 2007) e (Imbernón, Un nuevo profesorado para una nueva universidad ¿Conciencia o presión?, 2000), existen tres postulados fundamentales: “El aprendiz adulto debe ser animado a conducir su propio aprendizaje, La experiencia adquirida por el adulto debe ser utilizada como facilitadora del aprendizaje y, las prácticas de formación deben estar más centradas en los procedimientos y las competencias que en los conocimientos estrictos”. Análogamente, la dinamización rige no solo para el estudiante, sino también para el docente y la administración académica, ya que la realidad social de cada estudiante y profesor es una cultura diferente a décadas atrás, en la cual “ser universitario era un proceso añadido a la categoría social y no un medio para adquirirla” donde tanto el docente como el estudiante o el investigador, deben adaptarse a las nuevas tendencias, enfoques contextuales y tecnológicas didácticas para desarrollar efectivamente la investigación en las artes y en general.

### **2.2.5. Modelo didáctico**

Los modelos didácticos son una herramienta teórico-práctica con la que se pretende fortalecer y transformar los intereses particulares dentro una realidad o contexto educativo tanto en educadores, estudiantes o profesionales (Romero & Moncada, 2007).

La Dra. (Jiménez, 2020), quien trabaja en la línea de didáctica de las ciencias sociales de la Universidad Autónoma de Barcelona, ha tenido muchas aplicaciones y efectividades en la implementación de modelos didácticos Tecno Sociales, dirigidos a jóvenes universitarios, dentro de la asignatura de competencias básicas digitales, las TIC, que llegan a comprender un Juicio moral de la historia, contextualización, interpretación y empatía... Todo ello influye en la transformación de las problemáticas del contexto, a partir de una secuencia didáctica”.

### **2.2.6. Falta de Motivación**

Es algo que las personas sentimos en algún momento de nuestras vidas, debido a causas internas y externas, por lo cual no tenemos fuerza de voluntad para realizar o ejecutar alguna actividad, en este caso educativa. A la persona se le dice al respecto que está desmotivada. Vencer este estado anímico hace a la persona exitosa en sus decisiones.

Conceptualmente la palabra motivación deriva del latín motivos que significa “causa del movimiento” y puede definirse como el impulso que inicia, guía y mantiene el comportamiento del individuo hasta alcanzar la meta y objetivo deseado. Según Álvarez y Figueroa (2009) en (Soto I. , 2012), la motivación no es un estado mental (se está o no se está

motivado), sino que es un proceso. El proceso de motivación de un estudiante va a depender de las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga de sí mismo, de la tarea a realizar y de las metas que pretenda alcanzar. Además de variables personales e internas, la motivación del alumno también va a depender de variables externas, procedentes del contexto en el que se desenvuelve, por ejemplo, la relación con el profesor, sus compañeros de clase o compañero de trabajo de investigación.

### **2.2.7. Estrategias Didácticas (en la motivación)**

Por estrategias didácticas se entienden como métodos utilizados en el aula para lograr que los alumnos alcancen ciertos conocimientos y habilidades, Martín y Kempa (1991) en (Soto I. , 2012), también induce a definiciones sobre estrategia didáctica motivacional que indican, además, aquella que logra activar en el alumno o profesor el sentimiento de capacidad, la autoestima, de autonomía, competencia, la sensación de liderazgo y la potenciación de futuras conductas. Dentro de este contexto se cuestionan también sobre cuáles deben ser las características del profesor para favorecer la motivación por el aprendizaje. Finalmente, investigaciones muestran que las estrategias motivacionales deberían estar adaptadas a las características personales de cada alumno o profesor.

Dentro de las diversas técnicas motivacionales, estaremos enfocándonos en la teoría motivacional y la satisfacción del trabajo que según McClellan (1978) en (Rodríguez, 2022), trata de las necesidades básicas de logros del individuo hacia la superación personal. También, es de reconocer las aportaciones de Vroom en (Ruíz, 2022), el cual trata de la expectativa y la capacidad del individuo para influir en su nivel de productividad en la medida

en que cree poder hacerlo, y así tener una recompensa; un factor de automotivación en la cual tanto los docentes y estudiantes se fijan metas o actividades y generan compromisos auto personales y de responsabilidad con la institución, para lograr que sus objetivos se cumplan de la mejor manera, mediante los mecanismos pedagógicos infundidos en la conducción del estudiante. Otra de las teorías que induce es la teoría Bifactorial de Herzberg, acorde a Manso (2002), en la cual expone la importancia de la motivación, proveniente de factores intrínsecos (interior de la persona) y extrínsecos (fuera de la persona) en un largo o corto proceso, cuando el individuo satisface su necesidad, el sujeto deja entonces de estar insatisfecho, pero no es que esté motivado; sino porque al poco tiempo se acostumbrará al nuevo beneficio y de hecho paulatinamente volverá a estar insatisfecho; un proceso que se repite una y otra vez en diferentes estadios de cada persona.

## **MARCO HISTÓRICO**

### **La Universidad de Panamá**

Dentro de la concepción de la investigación, incursionamos en primera instancia en el campo de estudio enmarcado en su historia, trascendencia y características; el cual fortalecerá el conocimiento sobre la institución universitaria para la viabilidad en la obtención de conocimientos.

La Universidad de Panamá fue fundada el 29 de mayo de 1935, gracias a la administración presidencial del Dr. Harmodio Arias Madrid, el cual inició labores el 7 de octubre del mismo año bajo la Rectoría del Dr. Octavio Méndez Pereira. En su capítulo uno, de la naturaleza y principios y fines

y funciones en su artículo 10, establece que “la Universidad de Panamá adaptará sus actividades académicas y administrativas a los cambios tecnológicos y científicos y, para ello adoptará las estructuras y modalidades educativas que le permitan aplicar sus resultados en la sociedad”, de igual manera establece líneas y prioridades de investigaciones acorde a las necesidades institucionales nacionales. Dentro de su política está la de “Crear un Centro de Didáctica Universitaria, que investigue la docencia, documenten las mejores prácticas educativas, capacite al personal docente y elabore textos y materiales de enseñanza”. De igual manera la universidad de Panamá se enmarca dentro de un modelo educativo y académico basado en la docencia, investigación, extensión, vinculación y servicio.

El Modelo Educativo implementado en de la Universidad de Panamá se enfoca acorde a los postulados de la UNESCO, basados en la educación para el siglo XXI el cual debe estimular:

“el aprendizaje permanente, el desarrollo autónomo, el trabajo en equipo, la comunicación con diversas audiencias, la creatividad y la innovación en la producción de conocimiento y en el desarrollo de tecnología, la destreza en la solución de problemas, el desarrollo de un espíritu emprendedor, la sensibilidad social y la comprensión de diversas culturas”. (Castillo, 2003)

### **2.3.1. La Facultad de Bellas Artes**

Bajo la administración del Dr. Carlos Iván Zúñiga, Rector de la Universidad de Panamá, se crea la Facultad de Bellas Artes el 28 de octubre de 1992, mediante sanción del Consejo Académico N035-92, y fue su primer Decano el Músico y Maestro Néstor Javier Castillo (Q.E.P.D.)

En 1999-2000, cuando se da en Panamá la transición de las áreas revertidas de las bases militares de los Estados Unidos de América y bajo la rectoría del Dr. Gustavo García de Paredes, la Universidad

de Panamá gestiona ante el gobierno nacional y recibe las instalaciones físicas de Curundu High School, conocida hoy día oficialmente como Campus Dr. Harmodio Arias Madrid, popularmente caracterizado como “el domo universitario”, a donde fue trasladada la Facultad de Bellas Artes con sus diferentes Escuelas de música, teatro, danza y artes plásticas y visuales (hoy artes visuales). (Espino, 2018)

### **2.3.2. La Escuela de Artes Visuales**

En un principio, la Escuela de Artes Plásticas y Visuales inició sus labores el primer semestre de 1988, dentro de la Facultad de Arquitectura – Departamento de Artes de la Universidad de Panamá (Campus Dr. Octavio Méndez Pereira), mediante el Consejo Académico 7-88 del 10 de febrero de 1988. Con un programa que ofertaba un título de técnico y uno de licenciatura con énfasis en pintura, escultura y grabado. Para el 2000, la “Escuela de Artes Plásticas y Visuales”, cambia su denominación a Escuela de Artes Visuales e igualmente su Departamento, quedando establecida la carrera como Licenciatura en Bellas Artes con especialidad en Artes Visuales con su correspondiente énfasis; en esta actualización, se crean las áreas de Diseño Artístico Visual y Grabado y pasa a denominarse Técnicas de Impresión. (Universidad de Panamá, 2022)

La última actualización del Plan de estudio de la carrera de Artes visuales, empezó a implementarse en el año de 2017 con cambios en su denominación titular de Licenciatura de Bellas Artes con Especialización en Artes Visuales con sus diferentes énfasis, la que cambia a Licenciatura en Artes Visuales. En este sentido, se replantean las asignaturas, se incrementan las materias para la realización del proyecto de investigación y metodologías de la investigación, entre otras materias opcionales, lo que facilita a los estudiantes seleccionar materias especiales dentro de la diversidad de las bellas artes, en especial sobre las artes visuales contemporáneas.

La Universidad de Panamá cuenta con 19 facultades y un total de 130 líneas de investigaciones; actualmente la Facultad de Bellas Artes se enmarca con 3 líneas investigativas, las cuales rigen para

todas sus escuelas (teatro, danza, música y artes visuales):

- Discurso sobre el Arte (Investigación sobre Arte).
- Práctica del Arte (Investigación en Arte).
- Relaciones sistémicas entre arte y otras disciplinas. (Investigación a través del Arte)

(Universidad de Panamá, 2021)

### **2.3.3. Estructuras académicas y correlación con investigación en las Artes Visuales**

Con la reestructuración del Plan de estudio de la carrera de artes visuales en el **2017**, los programas analíticos sobre temas de investigación incrementaron su presencia de manera que el estudiante tuviera la oportunidad de fortalecer sus conocimientos en la investigación científica; como lo es que un profesor de especialidad de investigación que proviene de la Facultad de Humanidades, imparta la asignatura de Metodología de la Investigación, una asignatura que pertenece al Programa Analítico de Asignaturas de la Dimensión Particular del Núcleo Común establecido en el 2012 por la Universidad de Panamá, y el cual establece: conocimiento científico, ciencia e investigación; el proceso de la investigación científica y el diseño y desarrollo de la investigación.

De igual manera el programa cuenta con tres asignaturas como lo son: Opción de Grado I (es una introducción a la investigación en el campo de las Artes Visuales), Opción de grado II (es una profundización de la investigación en el campo de las Artes Visuales) y Taller de Proyecto, “Es la culminación del proceso que tiene por guía central el desarrollo de una propuesta sistemática de investigación plástica o visual, elaborada y desarrollada por el alumno y propuesta por el profesor.” (Programas analíticos de la Escuela de Artes Visuales, 2014)

### **2.3.4. La Escuela de Artes Plásticas de la Universidad del Arte Ganexa**

La universidad de Artes Ganexa abre sus puertas a los cursos de licenciatura en el 2000, teniendo como punto de partida la Carrera de Artes Plásticas. Ya para el 2013, cuenta con varias carreras a nivel de licenciatura: diseño gráfico, fotografías, entre otras. Conjugando para ese mismo año la vicerrectoría de investigación, mediante la Resolución N°. 8 del 7 de enero, inscribiéndose de igual manera con la formación de cinco líneas de investigación, para las cuatro carreras con un solo espacio físico en la Ciudad de Panamá (Universidad de Arte Ganexa, 2022).

Según el Capítulo V, artículo 19 de las líneas de investigación se presentan cuatro orientaciones:

- Expresiones artísticas contemporáneas y diversidad cultural (Escuelas de Artes Plásticas).
- Arte, comunicación y tecnologías para la producción audiovisual (Escuela de diseño y Artes multimediales).
- Cultura, estética y creación artística multimedial (Escuela de Artes Plásticas, Escuela de Diseño).
- Desarrollo regional y local: gastronomía y turismo (Escuela de Artes Culinarias). (Ganexa, 2013)

Para la obtención de una licenciatura, la universidad tiene establecida una Normativa general para el desarrollo y presentación de los trabajos de grado, aprobados en el 2013:

#### **Aprobación del Tema:**

- Solicitar por escrito al Coordinador de Carrera la aceptación de su tema de tesis con tres posibles propuestas.
- Asistir a las inducciones programadas para su carrera sobre el Trabajo de Grado.
- Elaborar la propuesta tanto práctica como escrita de su proyecto, asesorada y dirigida por el coordinador de la carrera y/o por un profesor de la Universidad asignado como asesor del

proyecto.

En cuanto a la modalidad de presentación de trabajo investigativo para obtener el título de licenciatura, la universidad solo presenta a sus diferentes carreras, la presentación de una Tesina, el cual corresponde a una monografía, que lleva una estructura de análisis y críticas que se obtienen de diferentes fuentes sobre un tema. Dentro de su quehacer práctico se establecen parámetros en los que el estudiante debe presentar materiales tangibles en una exposición pública o privada de su trabajo artístico realizado para su tesina. (Universidad del arte Ganexa, 2013).

El Plan de Estudio de Licenciatura que consta de tres años fue aprobado mediante resolución N° CTF – 67- 2016, la cual contempla 11 cuatrimestre, entre los que en el 10° presenta la asignatura de Metodología de la Investigación con un total de 33 horas teóricas y ninguna hora práctica; y en su 11° cuatrimestre o último año se presenta el Trabajo de Graduación con un total de 16 horas teóricas y 64 horas prácticas (Universidad del Arte Ganexa, 2016)

#### **2.3.4. Universidad Especializada de las Américas – UDELAS**

Fundada en 1987, la universidad cuenta con la licenciatura en Educación Artística Integral, según acuerdo académico N°.049-2017. Con un pensum académico integral hacia las bellas artes y educación. También cuenta con el Centro Interdisciplinario de Atención e Investigación en Educación y Salud – CIAES., el cual complementa las carreras en las modalidades de Técnicos, Postgrados, Maestrías y Doctorados. De igual manera cuenta con 6 sedes a nivel nacional y 4 facultades.

Dentro de su estructura académica presenta dos líneas de investigación dirigidas hacia las Ciencias Sociales y Ciencia de la Salud. Las áreas correspondientes a la primera son en la que se orienta la Educación Artística Integral:

- Políticas Públicas y Gestión Educativa.
- Pensamiento Psico socioeducativo y cultural.
- Enseñanza y aprendizaje del conocimiento diversificado.
- Desarrollo humano, evaluación e intervención psicosocial y socioeducativa.
- Innovación e intervención en sociedades multiculturales y plurilingües.
- Educación inclusiva e intervención.
- Tecnología Educativa.

La Carrera cuenta con 8 semestres y 3 veranos para la culminación del Plan de estudio. Las asignaturas que se desarrollan para las actividades de producción de trabajo de graduación, presentan en el 6° semestre la asignatura de Metodología de la Investigación I, con 3 horas teóricas y 2 prácticas; en el 7° semestre, Metodología de la Investigación II, con 3 horas teóricas y ninguna práctica y por último presenta en su 8° semestre el Trabajo de Graduación, con 3 horas teóricas y 2 prácticas. (UDELAS, 2017)

### **2.3.5. La didáctica de la enseñanza - aprendizaje de la investigación en artes**

Lo que se enseña al instruir a investigar es una fase muy compleja de desarrollar formas diferentes de enseñar, según (Sánchez, 2014) en “Enseñar a investigar: Una didáctica Nueva de la investigación en ciencias sociales y humanísticas”, nos manifiesta que “el hecho de que los planes de estudio contemplen eventos relacionados con la formación de investigadores y para la investigación es muy positivo, lo que causa extrañeza son los contenidos y la orientación de esos cursos”, el cual hace un

enfoque hacia la nueva enseñanza de la investigación humanística y social, orientándose en: lo que se instruye al enseñar a investigar y cómo se enseña a investigar; de manera que no existe una fórmula única general ni universal de cómo enseñar a investigar, cada disciplina tiene métodos y fórmulas diferentes para abordar una investigación, tanto un médico como un artista, sus métodos son diferentes, nos hace referencia con experiencias mexicanas en décadas anteriores (1930). Muchos cursos de metodología se enfocaban en la parte conceptual y no de forma práctica, y no se puede separar la Teoría de la Práctica, afirmando que la forma científica no era lo más viable para su concepción investigativa, ya que se producían conocimientos científicos. De esta manera evoca al modelo práctico, el cual se ejecuta de manera práctica a investigar, se enseña corrigiendo y se aprende viendo. En este sentido, analizando las modalidades actuales de la investigación “giran en una enseñanza formal, conceptual y documental... que su enfoque debe orientarse hacia modelo práctico y crítico de la didáctica de la investigación”, en esta medida se ha dado un avance significativo en instituciones superiores en las que han contemplado correlacionar la docencia, investigación y producción, en donde el docente que imparte la materia de metodología de la investigación, no debe conformarse en compartir sus experiencias y conocimientos del hacer en investigaciones, sino, configurar su estrategia pedagógica y didáctica hacia la puesta en marcha de Talleres didácticos prácticos. (Sánchez, 2014) El profesor de métodos y técnicas de investigación científica en educación superior se expresa en diferentes figuras:

El profesor que imparte el curso es conocedor de las demás asignaturas que conforman la carrera y por ende tienen experiencia en las orientaciones de las investigaciones, que es muy diferente al profesor de la asignatura o seminario de metodología de la investigación, el cual es especialista en su área y por lo general es un profesional que presta su servicio en una facultad, para impartir el conocimiento sobre los métodos de la investigación científica. Están los profesores especialistas que facilitan los cursos orientados a las áreas del conocimiento de la carrera, que inducen al estudiante a realizar un trabajo investigativo y a participar con sus propuestas a un evento, para exponer sus

avances; pues a pesar de que no es concluyente su trabajo, orienta al estudiante a continuar trabajando su propuesta, ya sea con sus tutores u otros asesores o directores de tesis, para ajustarse a los protocolos de la investigación y así culminar su tesis de licenciatura. En este sentido el docente no solo debe evocarse a transmitir conocimientos teóricos, que se acumulan en el estudiante como una simple concepción de conceptos verbales o escritos, la intención del docente debe terminar en la acción, por esta y muchas razones es de suma importancia que el docente en estas asignaturas sobre investigación deba actualizarse en las nuevas técnicas metodológicas y didácticas al contacto, para que su procedimiento, medio y recurso se fortalezca, mejorando sus didácticas, apropiación crítica y creadora a beneficio de sus estudiantes (Sánchez, 2014).

Las estrategias metodológicas apoyadas en las unidades didácticas de investigación enfocadas en el trabajo colaborativo contribuyen en gran medida a dinamizar a la enseñanza del docente, facilitando el desarrollo de la práctica y crítica del currículo, Pérez Gómez, 1993, en (García & Gil, 1997).

Un estudio publicado por (Reynosa, Serrano, & Ortega, 2020) sobre las estrategias didácticas, el cual ayuda de forma eficaz a la formación de investigadores fortaleciéndolos para el trabajo colaborativo en equipo, comunicarse, demostrar empatía y ante todo mostrar respeto hacia otros investigadores. En este sentido hacen énfasis en el entorno educativo, el cual “garantiza el proceso formativo sostenible porque genera un aprendizaje basado en situaciones reales”, concluyen de igual manera dando relevancia a la integración de las TIC, las que favorecen la generación de espacios integrales hacia el aprendizaje dinamizado y actualizado; que responden a un protocolo de aplicación sin limitación de tiempo por las continuas acciones de demandas profesionales, pensamientos e ideas.

Los fenómenos en los procesos de enseñanza de las artes están ligados a los enfoques cualitativos, los cuales se expresan con la existencia de una amplia diversidad de métodos, los que nos permiten enfrentarnos a múltiples facetas de la realidad; por lo cual, se pueden desarrollar acorde al contexto y necesidades del investigador, métodos de investigaciones propias gestionadas acorde a las orientaciones pertinentes o específicas y adaptarlas o implementarlas a otras acciones sociales y

culturales relacionados con la investigación en artes. Una interacción de aprendizaje didáctica investigativa con experiencia docente – estudiante, docente - profesional o estudiante – estudiante; por el cual “el conocimiento, producto del aprendizaje, no se descubre, se produce, y al producirse modifica sustancialmente al producto, que en parte se caracteriza por su capacidad de conocer y crear”, de la obtención del conocimiento se pueden plantear nuevas acciones y métodos didácticos. (Mollá, 1994)

### **2.3.6. Modelos didácticos:**

Los presentes casos son el producto de los aportes obtenidos por (Mollá, 1994), que a la fecha permanecen en su esencia como base de aplicaciones de métodos y enfoques didácticos de investigación en artes.

- **Estudio de casos:** Este modelo a pesar de tener su tiempo de gestionarse, sigue en vigencia y se enfoca en la posibilidad de que el mismo estudiante adquiera los significados del aprendizaje mediante la reflexión de su intervención sobre el material y el empleo de técnicas.
- **Investigación en la acción:** Modelo didáctico con dos vertientes conceptuales. El primero, induce a que el estudiante adquiera conciencia de que a través de la investigación existe la viabilidad de explorar nuevas informaciones generadoras de conocimiento, autoanalizándose en el requerimiento de su propia necesidad (aprender a aprender). El segundo método, sugiere la gestación de un proyecto, el cual desarrolla actividades con carácter real, es un paso probatorio hacia el estudiante para verificar o comprobar las teorías sobre sus conocimientos espaciales proyectivos, este enfoque requiere un grado de motivación para que, a través de la reflexión de los resultados, comprendan su propia experiencia (se aprende a base de la experiencia).

### 2.3.7. Concepciones metodológicas de la didáctica de la investigación

Las presentes cuatro concepciones son estrategias de la enseñanza de la didáctica de la investigación planteadas por (Sánchez, 2014), que tienen un carácter práctico y orientan a resultados efectivos en la generación de conocimiento, los cuales consideramos como elementos bases para dinamizar las investigaciones en las artes visuales:

- **Enseñar a investigar con base a discusión del concepto de ciencia o de investigación científica:** La ciencia no se hace de la misma manera en todos los tiempos y los conceptos van ajustados a la práctica de la ciencia; así como se practica así mismo se define.
  
- **Enseñar a investigar centrado en el estudio de la estructura de la investigación:** Se plantea la documentación escrita como un rigor documental científico, donde toman en cuenta las conceptualizaciones de los diferentes elementos constitutivos y estructurales de la investigación para canalizar y aprender por separado los procesos y apropiarse del conocimiento y valores de todas sus partes y relacionarlas entre sí.
  
- **Enseñar a investigar mediante la dinamización del quehacer científico:** En este punto se trata de comprender la investigación como un proceso práctico, el cual presenta secuencias, articulaciones, etapas, pasos o fases conducentes a la verdad. Es concebir el método científico desde diferentes perspectivas para poder comprender su dinamismo y encontrar nuevos conocimientos.
  
- **La nueva didáctica de la investigación:** Pretende unificar la operatividad y los quehaceres generadores de conocimiento en una sola acción procesual de enseñanza – aprendizaje, el cual induce a un método como una forma de enseñar y adopta la

práctica como enseñanza como un proceso efectivo para la producción científica, sin descartar otras formas de investigar.

- **La tecnología de la comunicación e información como eje transversal para la educación:** Los efectos producidos por la pandemia sobre la Covid-19, ha fortalecido la demanda en el uso y aplicación de la tecnología digital (video, cámaras fotográficas, sistemas operativos, telefonías, chats individual y grupal, aplicaciones variadas, portales, correos, entre otras) que están fortaleciendo la rápida información de forma personal como en el campo de la educación, como lo es la investigación. Según (Quiróz & Zambrano, 2021) la tecnología potencia el aprendizaje y contribuye a fortalecer el conocimiento, habilidades, competencias y autonomía tanto en estudiantes como docente; estas a la vez motivan e incentiva el desempeño personal y colectivo. Todas estas acciones fortalecen las ganas de aprender cosas nuevas, el cual pueden aplicar en su entorno, de manera que cambia y mejora la vida de los demás.

“Valorar las tecnologías como método y herramienta pedagógica permite vislumbrar otras soluciones a los problemas y dificultades que la educación ha estado enfrentado y resistiendo, tales son los casos de deserción y exclusión escolar. La educación a través del lente de la era digital se convierte en una herramienta didáctica cargada de recursos y maneras distintas de aprender y enseñar y de potenciar un aprendizaje para la vida.” (Quiróz & Zambrano, 2021)

En este sentido, considerando la alta demanda que se presenta en época de crisis pandémica,

para la educación no representa una problemática, más bien, es un aspecto positivo, para el mejoramiento de la práctica de los procesos de búsqueda de información y de adaptarse a los nuevos modelos que se están proponiendo, el cual facilitan la obtención de la información para la investigación académica y personal.

**CAPITULO III**  
**METODOLOGÍA**

### 3.1. Introducción al Marco Metodológico

La construcción del Marco metodológico de esta investigación se coloca dentro del **Paradigma Positivista**, el cual busca un conocimiento sistemático, comprobable, medible y replicable. Esto quiere decir que aplicaremos el rigor científico metodológico, el cual nos ayudará para explicar y sistematizar los supuestos teóricos y sentido común (este último debe ser interpretado tanto por la teoría como la práctica), el cual presenta un **Enfoque Cuantitativo** que tratará de determinar la asociación o correlación entre las variables, la objetivación, así como la generalización de los resultados, mediante una muestra que produce datos objetivados contundentes y establece mediciones numéricas para asegurar la precisión y el rigor que requiere la ciencia. Este enfoque lo utilizaremos para la recolección y análisis de datos que responden a nuestras preguntas en la investigación y probar nuestra hipótesis poniendo en este sentido las consideraciones del método hipotético deductivo que cuenta con la construcción del objeto de estudio, diseño de la investigación (metodología) y la discusión y presentación de resultados.

La aplicación del enfoque cuantitativo según (Palazzolo & Vidarte, 2013) tiene como antecedente los inicios del desarrollo del **paradigma positivista** en 1949, mediante el *Discurso sobre el espíritu positivo* una publicación en la que Augusto Comte, expone las ciencias positivas permitiéndonos conocer con objetividad los hechos reales verificados por la experiencia y por medio de leyes, para contribuir al conocimiento.

### 3.2. DISEÑO Y TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación se enmarca dentro de un paradigma científico de **diseño cuantitativo**, ya que es un método que utiliza herramientas de análisis matemático y estadístico para recoger, evaluar datos no estandarizados, exige operacionalizar variables, describir, explicar y predecir fenómenos mediante datos numéricos. (Qualtric, 2022).

Es **no – experimental**, ya que se basa en elementos categóricos, conceptos, variables, sucesos, comunidades o contextos, entre otros, sin la intervención directa del investigado, todo ello se produce en su contexto dinámico natural para después analizarlos.

Es de corte **Transversal**, ya que se realizará en un periodo de tiempo a una población, para describir el estado actual de la situación del Estudio sobre la dinamización de investigaciones académicas en artes visuales, mediante un cuestionario.

El tipo de investigación es **descriptiva**, por las características en la que busca analizar y describir de forma general los aspectos de la problemática. Estos estudios no crean situaciones para observar qué cambia en el entorno a partir de la situación creada, sino que buscan describir, explicar y predecir la realidad de una aproximación a su dinámica natural ocurridos en un periodo determinado.

Es **evaluativa**, porque su enfoque es a través de los datos que se obtengan y analizarán los procesos de dinamización de las asignaturas relacionadas a investigaciones en artes visuales. En este sentido se busca conocer la situación concreta actual de los procedimientos aplicados por los docentes y recibidos por los estudiantes, a partir de entrevistas a estudiantes que han cursado las asignaturas de Metodología de la Investigación, Opción de grado I y I y Taller de

Producción visual, y a los docentes que las imparten dentro de la Escuela de Artes Visuales. Estos resultados nos ayudarán a encontrar alternativas para el diseño de un modelo didáctico dinamizador, para mejorar el desarrollo de los proyectos de investigación.

### 3.2.1. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

- **Las técnicas** de investigación son los recursos o procedimientos metodológicos que nos permitirán obtener de forma organizada y coherente los datos e informaciones para garantizar la operatividad de nuestra investigación.
  
- **Los instrumentos** son los vehículos que se implementarán para la recolección de información, los materiales físicos o digitales que nos permiten registrar la información obtenida. Entre las técnicas e instrumentos que estaremos haciendo uso tendremos:
  - **Observación:** la técnica de Observación Directa nos ayudará a evaluar las acciones que ocurren en el contexto académico universitario, para la búsqueda de información de fuentes primarias y secundarias mediante instrumentos como Guías de Observación de documentos impresos y digitales.
  
  - **Análisis documental:** se implementará esta técnica mediante instrumentos de Análisis de Contenidos de mensajes como de recolección de datos obtenidos de artículos científicos, libros, videos, artículos académicos, documentos institucionales, entre otros.

- **Entrevista:** técnica que obtiene información a través de un instrumento como Guía de Entrevistas con preguntas aleatorias orientadas a la búsqueda de información objetiva en forma personal, directa y verbal, a las autoridades administrativas de la escuela de artes visuales y personal administrativo de la Facultad de Bellas Artes.
  
- **Encuesta:** es una técnica de investigación de campo donde obtendremos información directamente de los estudiantes y docentes de la Escuela de Artes Visuales de la Universidad de Panamá; esta se realizará mediante 2 instrumentos para la aplicación de Cuestionario de Encuesta (formularios); la Primera y principal se realizará de forma online, mediante Google Forms (formularios de Google)<sup>3</sup>, una modalidad que, recientemente, con los problemas producidos por la Covid-19, nos ha fortalecido en materia de las herramientas digitales, para la creación de formularios de encuestas mediante **encuestas estructuradas**, diseñadas con preguntas concretas y respuestas abiertas y cerradas en gran medida. Se implementará el **método de Muestreo Probabilístico**, ya que todos tienen la misma probabilidad de formar parte de la muestra; de igual manera se implementará el instrumento de medición ordinal o de rango, basado en la **Escala de Likert** de actitud cognitiva mediante (QuestionPro, 2022). Este método se realizará paralelamente a la

---

<sup>3</sup> Vínculo de formulario de Google Forms: <https://docs.google.com/forms/u/0/>

investigación. La Segunda será una alternativa o respaldo y se basa en el mismo cuestionario, pero impreso en papel, principalmente por la costumbre de algunos docentes que prefieren llenar la información en formatos impresos, o por características muy propias de docentes o que por alguna razón no tengan acceso a la internet.

- **Registro de Campo:** Se implementará Office con el programa Word, mediante laptop, celulares y UBS, como herramienta y recurso de apoyo para procesar la información recolectada; para asegurar que la información que se va descubriendo, mediante las Fichas - archivos de Referencias (incluye los datos de los libros o de cualquier otra publicación no periódica), fichas - Archivo hemerográficas (publicaciones periódicas, revistas, la prensa, reseñas, documentos, entrevistas, ponencias, etc.); y fichas - Archivo de trabajo (resúmenes de las lecturas que hemos analizado, citas textuales, observaciones, comentarios y reflexiones de las fuentes de información que hemos consultado físicamente o en la web).

### **3.3. HIPÓTESIS DE TRABAJO**

El desarrollo de esta investigación se apoya en una hipótesis de trabajo la cual es: “aquella que se debe demostrar a través de la investigación científica y se pueden verificar de forma experimental. Se obtienen, generalmente de la deducción y se basan en leyes generales que se

particularizan.” (Benítez, 2022).

La hipótesis planteada es causal ya que establece una relación entre dos variables, de manera que el aumento o disminución de la primera variable determina un aumento o disminución en la segunda (causa y efecto). En este sentido queda planteada de la siguiente manera:

El poco desarrollo de investigaciones que realizan los estudiantes para egresar de la Carrera de Artes Visuales de la universidad de Panamá, se debe a debilidades de estrategias didácticas implementadas en las asignaturas relacionadas a trabajos de grados.

### **3.3.1. VARIABLES**

#### **Definición conceptual de variable:**

Las variables son las propiedades que adquieren distintos valores o que pueden variar. A continuación, presentamos las variables dependientes e independientes que identifican al objeto de estudio y los fenómenos que influyen en ella. Según (García G., 2011) p. 9.

“Las variables se llaman dependiente e independiente. La variable que se supone causa el efecto en la otra, manejada por el investigador, es la variable independiente, y sobre la que se produjo el efecto es la variable dependiente.” En este sentido, las variables quedan determinadas de la siguiente manera:

- Variable independiente (Causa): desarrollo de investigaciones en artes visuales.
- Variable Dependiente (Efecto / consecuencia): Estrategias didácticas.

### **3.3.2. -Variable independiente: Desarrollo de investigaciones en artes visuales**

El **desarrollo** de una **investigación**, “hace énfasis en el proceso creativo **que** permite el incremento de los conocimientos **que** se tienen ya sea sobre un tema nuevo o sobre uno ya existente, de manera **que** se puedan crear nuevas aplicaciones, productos, servicios, entre otros” (Euroinnova, 2022).

### **3.3.3. -Variable dependiente: Estrategias didácticas**

Por estrategias didácticas se entiende los métodos utilizados en el aula para lograr que los estudiantes alcancen ciertos conocimientos y habilidades, Martín y Kempa (1991) en (Soto I., 2012).

### **3.3.4. Definición de operacional de variables**

“Conjunto de procedimientos que describen las actividades que un observador debe realizar para recibir las impresiones sensoriales, las cuales indican la existencia de un concepto teórico en mayor o menor grado” (Moreno, 2018)

Para efecto de la **operacionalización de la variable**: “Es el proceso de la definición conceptual y operacional de las variables de la hipótesis pasando de un nivel abstracto a un nivel concreto y específico a efectos de poder observarla, medirla o manipularla, con el propósito de contrastar la hipótesis” (Pérez, 2012). La operacionalización de las variables de la investigación se presenta en la tabla 1.

**Tabla 1.** Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	
					Doc.	Est.
Independiente (Causa)  <b>Desarrollo de Investigación en Artes</b>	La investigación en arte es un proceso metodológico creativo donde “Es fundamental la propia psique, la experiencia de vida, los sentimientos, la interpretación o reinterpretación de ese contexto humano donde se ubicará la obra; esto significa, que la subjetividad del artista investigador es la base del proceso, suele ser la fuente de inspiración y se concreta en su obra, pues esta es su interpretación y su expresión según su creatividad.” (Hernández, 2018)	Actividades académicas y artísticas, con las que el estudiante se enfoca a investigar acorde a las competencias y orientaciones basado en el programa de la carrera en Artes Visuales, orientadas a investigaciones para las artes, en las artes o sobre las artes; guiado por el docente, de manera que el estudiante pueda comprender los procesos de investigación, desarrollarlos de forma efectiva y culminar su tesis de grado, para su egreso de la carrea.	1.1. Atributos, cualidades personales y preparación profesional del docente en materia de docencia e investigación académica. <b>(Competencias académicas del docente)</b>  1.1. Conjunto de elementos involucrados en las competencias curriculares en investigación en el proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante. <b>(Estrategias curriculares de enseñanza-aprendizaje).</b>	1.1.1. Experiencia profesional. 1.1.2. Preparación académica. 1.1.3. Perfil de competencias en Investigación. 1.1.4. Apropiación del Diseño Curricular (Plan de la Reforma de la Carrera de Artes Visuales)  1.2.1. Líneas de investigación en las artes. 1.2.2. Contextualización y apropiación de temática.	1,2,4,5  3  6, 7  10	13    2, 14   3, 5 6, 7
Dependiente (Efecto)  <b>Estratégicas didácticas</b>	Por estrategias didácticas se entienden los métodos utilizados en el aula para lograr que los alumnos alcancen ciertos conocimientos y habilidades, Martín y Kempa (1991) en (Soto I., 2012), también induce a definiciones sobre estrategia didáctica motivacional que indican, además, aquella que logra activar en el alumno o profesor el sentimiento de capacidad, la autoestima de autonomía, competencia, la sensación de liderazgo y la potenciación de futuras conductas.	Son los atributos, aplicaciones, tratamiento, comportamiento, guías, métodos, técnicas, recursos, materiales, conocimientos, experiencias y comunicación significativas que presenta el docente hacia el estudiante en generar acciones e ideas para organiza la enseñanza y favorece las competencias del aprendizaje de los estudiantes en un contexto académico.	2.1. Métodos, técnicas, conocimiento, experiencia, comunicación y competencias académicas y personales que permiten generar acciones e ideas para organizar y favorecer la enseñanza y aprendizaje en la investigación. <b>(Estrategias didácticas)</b>  2.2. Elementos didácticos estratégicos seleccionados de experiencias de especialistas para promover las competencias en el desarrollo de proyectos de investigaciones en artes. <b>(Modelo didáctico).</b>	2.1.1. Uso de metodología estructurada y activa. 2.1.2. Manejo de estrategias motivacionales. 2.1.3. Materiales y herramientas didácticas.  2.2.1. Organización y estructuración de estrategias didácticas. 2.2.2. Herramientas innovadoras y activas como estrategia de acción para investigar con eficacia.	8, 11  9  13  14  12, 15	9  8  10  12  4,11, 15

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	
				Docente	Estudiante
<p>Elaborar un perfil del profesorado, desde la perspectiva de la preparación académica y suficiencia en materia de investigación en las artes.</p> <p>Evaluar los factores que inciden en el área académica de investigación en las artes visuales desde la perspectiva curricular de las prácticas estudiantiles.</p>	Desarrollo de Investigaciones en Artes	<p>1.1. Atributos, cualidades personales y preparación profesional del docente en materia de investigación académica. <b>(Competencias académicas del docente)</b></p> <p>1.2. Conjunto de elementos involucrados en las competencias curriculares en investigación en el proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante. <b>(Estrategias curriculares de enseñanza – aprendizaje)</b></p>	<p>1.1.1. Experiencia profesional.</p> <p>1.1.2. Preparación académica.</p> <p>1.1.3. Perfil de competencias en Investigación.</p> <p>1.1.4. Apropriación del Diseño Curricular (Plan de Reforma de la Carrera de Artes Visuales).</p> <p>1.1.1. Dosificación de proyecto.</p> <p>1.1.2. Líneas de investigación en las artes.</p>	1, 2, 4, 5 3 6, 7 10	13 2, 14 3, 5 6, 7
<p>Identificar los aspectos curriculares, metodológicos y didácticos que condicionan la práctica de la investigación en las artes visuales.</p> <p>Diseñar un modelo didáctico como propuesta para la dinamización en el desarrollo de proyectos de investigaciones de grado relacionadas a las artes visuales para el egreso de los estudiantes.</p>	Estrategias didácticas en artes.	<p>2.1. Métodos, técnicas, conocimiento, experiencia, comunicación y competencias académicas y personales que permiten generar acciones e ideas para organizar y favorecer la enseñanza y aprendizaje en la investigación. <b>(Estrategias didácticas)</b></p> <p>2.2. Elementos didácticos estratégicos seleccionados de experiencias de especialistas para promover las competencias en el desarrollo de proyectos de investigaciones en artes. <b>(Modelo didáctico).</b></p>	<p>2.1.1. Uso de metodología estructurada y activa.</p> <p>2.1.2. Manejo de estrategias motivacionales.</p> <p>2.1.3. Materiales y herramientas didácticos.</p> <p>2.2.1. Organización y estructuración de estrategias didácticas.</p> <p>2.2.2. Herramientas innovadoras y activas como estrategia de acción para investigar con eficacia.</p>	8, 11 9 13 14 12, 15	9 8 10 12 4, 11, 15

### 3.5. FUENTES PRIMARIAS Y SECUNDARIAS

El desarrollo de esta investigación contempla dos áreas importantes en la que se apoyará:

- **Fuentes primarias:** Se dará principalmente por la participación de estudiantes y docentes de la Escuela de Artes Visuales de la Universidad de Panamá, quienes llenarán el instrumento (encuesta) para la obtención de información.
- **Fuentes secundarias:** Se ha estado dando mediante la obtención de información extraída principalmente del Internet, libros, revistas, artículos científicos, portales, entre otros; como del personal administrativo de la Facultad de Bellas Artes.

### 3.6. POBLACIÓN Y MUESTRA

#### 3.6.1. Población:

Para la recolección de la información, la población seleccionada son los estudiantes y docentes de la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes del Campus universitario Dr. Harmodio Arias Madrid<sup>4</sup>. Dentro de esta población o universo se tiene

---

<sup>4</sup> El Campus universitario Dr. Harmodio Arias Madrid, es también conocido como el Campus del “Domo”, el cual forma parte de la Universidad de Panamá.

contemplado la segunda cohorte<sup>5</sup> estudiantil del Plan Nuevo (última actualización)<sup>6</sup>, que han “culminado” las asignaturas del programa de la Carrera de Artes Visuales y a docentes que han impartido clases de las asignaturas conducentes a investigaciones para el desarrollo del proyecto de investigación.

Según la estadística de la Coordinación de Admisión de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá, en el 2018 se matricularon 74 estudiantes. Los estudiantes matriculados<sup>7</sup> en la mañana fueron de 17 e igual para el turno nocturno, dando un total 34 estudiantes, con una presencia total de 25<sup>8</sup>.

### **3.6.2. MUESTRA:**

La muestra es tipo no probabilístico, ya que se realizará por conveniencia (áreas o asignaturas específicas), su intencionalidad se debe a que se tomará como muestra para la investigación a grupos de estudiantes que ingresaron en el 2018, los cuales corresponden a la segunda cohorte o promoción de la reestructuración del nuevo Plan de la carrera de artes visuales, que

---

<sup>5</sup> Hasta la fecha (2022), solo han participado tres cohortes (2017, 2018 y 2019)

<sup>6</sup> La Licenciatura en artes visuales fue aprobada en Junta Departamental Ordinaria No.01-2014 de la Escuela de Artes Visuales, Junta de Facultad Ordinaria No.2-14 del lunes 15 de diciembre de 2014 y Consejo de Facultades de Ciencias Sociales y Humanísticas No.CF-CSH-1-16. Fuente: Dirección de la Escuela de Artes Visuales -UP, julio de 2022.

<sup>7</sup> Según listas de asistencia diurna se matricularon 17 y asistieron 12, en la noche se matricularon 17, y asistieron 13. Plataforma de la universidad de Panamá.  
<https://consulta.up.ac.pa/ProfesoresUP2/materias.aspx>

<sup>8</sup> Con la anuencia de 9 estudiantes que no asistieron a clases (relacionadas a objeto de investigación).

representará así a grupos acorde a las asistencias regulares a clases<sup>9</sup>, no representando así “amenazas” que puedan distorsionar los resultados de la investigación; de igual manera se seleccionará por conveniencia a la muestra de docentes participantes, debido a que solo se tomarán como muestra a docentes que participaron dictando clases relacionadas a la investigación para el desarrollo de Proyecto de Investigaciones para desarrollo de Tesis de grado, como metodología de la Investigación, Opción de grado I y II, y el Taller de Proyectos.

### **Estudiantes:**

Se tomará en cuenta a 2 grupos (uno diurno y uno nocturno) del 2021, que completaron los 4 años, que contempla la carrera (Se obtendrán como referencia a los grupos que iniciaron la carrera en el 2018), para efecto de selección de muestra de los 25 estudiantes, se tomará una representación de 14 estudiantes, lo que representa un total porcentual del 56%.

### **Docentes:**

El departamento de la Escuela de Artes Visuales por muchos años, incluyendo el 2018, con un personal docente de 24 profesores, el cual todos están habilitados para impartir las asignaturas relacionadas a Trabajos de Graduación – Proyectos de Investigación, por lo que se obtendrá una muestra representativa de 23 profesores, el cual representa un total porcentual del 54%.

---

<sup>9</sup> Se examinaron varias listas de asignaturas, en la que algunos grupos presentaron irregularidades de asistencia a las clases relacionadas al desarrollo del proyecto de investigación; que para una mejor consistencia significativa de la muestra se seleccionaron de forma intencional los grupos más estables.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de análisis de datos

Se implementarán diferentes técnicas de Estadística Descriptiva para organizar, sintetizar y describir información obtenida basada en los instrumentos de los cuestionarios aplicados a docentes y estudiantes, de manera que podamos representar los valores y facilitar la comprensión de los datos mediante gráficos, cuadros y tablas.

- **Sociometría:** se implementará esta técnica para el procedimiento de observaciones y análisis de las relaciones grupales que propicia índices y representaciones gráficas o test sociométrico como instrumento que facilitarán la descripción de la estructura de las relaciones de naturaleza afectiva.

- **Psicometría:** se implementarán varios instrumentos psicométricos tales como:

- **Escala Likert,** nos permitirá conocer las opiniones de los participantes, basadas en diferentes escalas psicométricas de varios niveles para indicar en qué medida están de acuerdo o en desacuerdo con la declaración que se les presenta a los estudiantes y profesores.

- **Alfa de Cronbach,** se aplicará este método psicométrico para medir la consistencia interna de un conjunto o grupo de ítems del cuestionario, en especial el análisis del instrumento para su validación.

Se implementará herramientas fundamentales como:

- **La T de Student:** se utilizará para determinar deductivamente si hay diferencias significativas entre las medias de dos grupos de estadística deductiva.

-**Zoom:** aplicación de plataforma electrónica para hacer videoconferencias en la nube, la cual

se utilizará para dar orientaciones de forma visible y en tiempo real a cualquiera duda o aclaración respecto a los cuestionarios y su análisis por expertos.

- **Laptop:** software de procesamiento de datos, fundamental para el desarrollo de actividades textuales y gráficas. Acto para realizar los informes, escritos y mantener datos en archivos virtuales.

- **Celulares:** herramienta digital muy efectiva para la comunicación y envíos de información textual, verbal o imágenes. El cual ayudará para transferir información para su respectivo análisis. Ambos se implementarán como recurso de apoyo para el proceso de archivo, manipulación de datos y decodificación de la información.

- **Impresora digital** para reproducir la información estructurada de forma general (documento escrito) y el escáner para digitalizar documentos físicos.

- **Analista de instrumentos:** Persona especialista en el análisis de los instrumentos en las viabilidades de los ítems.

- **SPSS:** (del inglés Statistical Package for Social Sciences) es un software de Windows, para realizar capturas, análisis de datos, hacer lecturas estadísticas y correlaciones de los resultados de la investigación, entre otras como: análisis de la varianza, prueba T, regresión, el análisis factorial y la representación gráfica de los datos en diferentes formatos. En este caso el software lo implementaremos como un recurso de apoyo para procesar la información recabada en los instrumentos aplicados tanto a docentes como a estudiantes.

### **3.7. Validez y fiabilidad del instrumento**

Para la validez de esta investigación se realizará la creación de un cuestionario. Instrumento de validación que debe ser validado por docentes de la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes. En esta fase se contemplarán a los docentes de la Escuela de Artes Visuales como evaluadores expertos, que no han impartido clases relacionadas a la investigación en artes o que, en su caso, no formarán parte de docentes que se les aplicará la encuesta.

Con una fiabilidad relativa se podrá calcular, con un índice de consistencia interna, donde las respuestas de los ítems serán evaluadas según la Escala de Likert y para calcular su fiabilidad se usará el procedimiento Alfa de Cronbach como herramientas fiable para esta investigación.

### **3.8. PROCEDIMIENTO**

Se seguirá el proceso del método científico en la recolección y procesamiento de datos para el desarrollo de la investigación:

- **Observación:** se dará mediante una Guía de observaciones directas no estructuradas para la evaluación de necesidades existentes en el contexto social educativo universitario dentro de la Universidad de Panamá, mediante la experiencia y acciones frecuentes planteadas por situaciones estudiantiles que se perciben en el diario vivir.
- **Reconocimiento del problema:** los diferentes abordajes que se percibirán mediante situaciones especiales con los estudiantes, de forma directa e indirecta, generaron la puesta en marcha al evaluar citaciones similares en el contexto universitario, local, regional y otros países, mediante investigaciones de documentos relacionados al tema

y poder establecer la situación problemática, haciendo que el planteamiento del problema a resolver en esta investigación científica obtenga una posible solución.

- **Hipótesis:** conociendo la situación del problema de los estudiantes de artes visuales que han estado realizando sus proyectos de investigación, se hizo el enunciado hipotético para poder investigar con fuentes bibliográficas, videos, estadísticas, etc., su justificación y plantear un razonamiento lógico positivista hacia la vía de cómo resolver el problema.
- **Predicciones:** para esta fase será indispensable plantearse metas que validarán o no la hipótesis planteada, mediante el apoyo de los objetivos generales y específicos, como base fundamental para incidir en acciones a investigar, evaluar, contrastar y producir un documento significativo capaz de ayudar al proceso de enseñanza – aprendizaje, tanto de docentes como estudiantes y el cual pueda de una forma dinamizadora hacer que los estudiantes logren egresar de la carrera y ser profesionales. Todo esto se realizó gracias a los aportes de investigaciones anteriores de especialistas idóneos en el tema de investigación y técnicas didácticas; mediante técnicas e instrumentos utilizados para la recolección y análisis de documentos obtenidos con los grupos seleccionados como elementos directos que han estado incidiendo en el problema a resolver mediante guías de acción, en este caso grupos de estudiantes de la segunda cohorte del nuevo Plan de la reforma de la carrera de Artes Visuales de la Universidad de Panamá.
- **Experimentación:** en esta fase se desarrollará las operacionalizaciones de variables, se someterá a validación el instrumento de recolección de información mediante expertos, el cual ayudará a que las preguntas del cuestionario se presenten lo más objetivas posibles, para obtener la información requerida, haciendo que se

establezcan las medidas y estrategias de aplicaciones de instrumentos a los respectivos grupos seleccionados para su aplicación del cuestionario de encuesta a docentes y estudiantes, el cual se desarrollará de forma indirecta (cuestionario virtual) y de forma directa, mediante el abordaje de los participantes con instrumento impreso.

- **Análisis de los resultados:** luego de obtener los porcentajes de instrumentos completados o llenos por los participantes, tanto docentes como estudiantes, se procederá a utilizar técnicas, instrumentos y herramientas para los análisis descriptivos, se tabularán y se expresarán en gráficas estadísticas, para la mejor lectura visual y lógica del comportamiento o resultados obtenidos de los encuestados. Los resultados muy importantes son los que inducirán a evaluar y validar la hipótesis. Estos resultados serán tomados en cuenta para el desarrollo de una propuesta de un Modelo Didáctico en Artes Visuales, para el desarrollo de las asignaturas que se imparten para el proyecto de investigación de los estudiantes de artes visuales.
- **Comunicación de los hallazgos:** Se realizarán los preparativos para la presentación de resultados mediante una presentación de informe ante un jurado calificador, tanto del documento como el de la propuesta de Modelo Didáctico diseñado; y posterior a su presentación como artículo científico en una revista científica especializada, para el conocimiento de personas interesadas en estrategias didácticas en investigación en artes.

**CAPITULO IV**  
**ANÁLISIS DE RESULTADO**

#### **4.1. Interpretación y discusión de resultados:**

El análisis de los instrumentos aplicados mediante formulario elaborado bajo la vía virtual de Google Forms<sup>10</sup>, describen e interpretan los datos recogidos de esta investigación denominada “Estudio para la dinamización de investigaciones académicas de grado de la Carrera de Artes Visuales, para el desarrollo de un modelo didáctico en la Universidad de Panamá”, mediante dos instrumentos orientados a la obtención de información de los docentes y estudiantes de la Escuela de Artes Visuales de la Universidad de Panamá.

En primer lugar, presentamos las figuras de los datos gráficos e interpretaciones basadas en gráficas de pastel a colores<sup>11</sup>, para ser perceptible en la evidencia los datos estadísticos de forma más comprensible. Las orientaciones del análisis se realizaron siguiendo los parámetros metodológicos establecidos para esta investigación. Todo ello orientados a recabar información tanto de docentes que han impartido clases relacionadas a Proyectos e Investigaciones de Artes Visuales y a los estudiantes que han cursado las asignaturas de Metodología de la Investigación, Opción de Grado I, Opción de Grado II o Taller de Proyecto, el cual corresponden al nuevo plan de estudio de la Carrera en Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes, a partir del periodo de 2018 al 2022.

---

<sup>10</sup> Los instrumentos fotocopiados como estrategia alternativa no se implementaron, ya que los participantes prefirieron la aplicación virtual.

<sup>11</sup> Los colores presentados en las gráficas son producto holístico del sistema, por la que su simbología o característica no son objeto para la subjetividad de quienes hacen uso de lectura de las gráficas.

En segunda instancia, la secuencia de análisis e interpretación sigue un orden acorde a los principales y más relevantes hallazgos que los participantes tanto estudiante como profesores encuestados nos proporcionaron en el instrumento diseñado para la obtención de información, esto aplicó tanto al instrumento para docentes como para los estudiantes.

#### **4.2. Análisis concernientes a los planteamientos de las preguntas de investigación:**

Dentro de esta investigación en su primer capítulo, nos hicimos una serie de preguntas que giran directamente sobre el problema de investigación, las mismas dan orientaciones para la formulación de la hipótesis de investigación, por consiguiente, acorde a los resultados estadísticos obtenidos de los docentes y estudiantes podemos responder de manera que den orientaciones de la viabilidad de una búsqueda de responder a la hipótesis. En primera instancia recapitulamos la pregunta **¿A qué se debe la poca producción de investigaciones que realizan los estudiantes y docentes universitarios en las artes visuales de la Universidad de Panamá?** y **¿Qué factores afectan la culminación de investigaciones en los estudiantes de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá, para su egreso de la carrera?**, Podemos afirmar acorde a los datos estadísticos obtenidos, que nuestros hallazgos principales a la poca producción de investigaciones de los estudiantes y docentes es la necesidad de que la Escuela de Artes Visuales requiere de estrategias didácticas para el proceso de enseñanza – aprendizaje para impartir las asignaturas

concernientes a los proyectos de investigaciones y la falta de estas, según la gráfica (Ver Figura 15) de que sí se deben diseñar modelos didácticos en Artes Visuales, para facilitar la enseñanza y aprendizajes para el desarrollo de proyectos de investigación el cual arrojó que el 76,9% de los docentes encuestados, consideran que siempre se requiere este apoyo metodológico, y en un 15,4%, casi siempre lo requiere de igual manera; por otro lado, los estudiantes encuestados señalan que siempre **es necesario crear modelos didácticos para dinamizar las clases sobre los proyectos de investigación, con una aceptación de 85.7 %, y que un 14,3 %, casi siempre lo requieren. En este sentido,** Según Álvarez y Figueroa (2009) en (Soto I., 2012), el proceso motivacional en el estudiante depende de la actitud, percepciones, expectativas y representaciones que se tengan de sí mismo, de las tareas a realizar y sus metas, ante todo de las variables externas, en este caso de la falta de motivación por los docentes y la preparación académica, ya que el proceso de motivación de un estudiante va a depender de las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga de sí mismo, de la tarea a realizar y de las metas que pretenda alcanzar, de igual manera de la búsqueda de nuevas estrategias metodológicas, modelos y técnicas pedagógicas que induzcan a fortalecer sus orientaciones o metas, ya que las debilidades estratégicas incurren a la desmotivación y deserción escolar. Además de variables personales e internas, la motivación del alumno también va a depender de variables externas, procedentes del contexto en el que se desenvuelve, por ejemplo, la relación con el profesor, sus compañeros de clase o compañero de trabajo de investigación, en este sentido vemos que el docente encuestado para esta investigación tiene por debajo del 50% experiencia en facilitar las clases de Metodología de la investigación con un 46,2%, mientras que en las asignaturas que realmente son las generadoras del Proyecto de Investigación como Opción de Grado I y Opción de Grado II presentan un paralelismo de 15%, (ver Figura 6), circunstancia que con

poca experiencia, el docente que imparte estas asignatura no logra concretizar estrategias para darle seguimiento a sus estudiantes; éstos estudiantes a su a su vez presentan un grado de insatisfacción por las clases recibidas con un 28,6 %, seguido de un término medio, que casi siempre y a veces de 21.4% de satisfacción (ver Figura 25). En este sentido los factores internos y externos son elementos muy sensibles y variables que se deben contemplar al momento de desarrollar estrategias didácticas para el desarrollo de modelos didácticos en las artes.

Otro hallazgo nos sugiere que los estudiantes presentan una debilidad en el uso de la tecnología de la información y comunicación (TIC), herramientas fundamentales que según los estudiantes encuestados presentan una aceptación muy baja de 28,6% de que siempre la utilizan y un 28,6% de que casi siempre la están implementando (ver Figura 23); en esta misma encuesta se refleja que el 14.3%, que representa a dos encuestados de los 14, nos señalan que casi nunca utilizan estos recursos y con un 7,1%, nunca lo han contemplado. En este sentido consideramos viable que los estudiantes se les debe facilitar conocimientos sobre la importancia y estrategias en el uso de recursos digitales didáctico para hacerle frente a sus trabajos investigativos; según (Quiróz & Zambrano, 2021), la valoración de la tecnología como método y herramienta pedagógica permiten a los estudiantes e investigadores encontrar otras soluciones a sus problemas de investigación y evitan a que estos por falta de información y acceso a la web tiendan a abandonar las clases, se desmotiven o deserciones de las carrera que están inscritos. En este sentido la transversalidad de esta herramienta pedagógica y virtual ayuda a aprender y aprehender a los estudiantes y potenciar un aprendizaje significativo, competitivo y utilitario a su entorno. Según el Modelo Educativo

y Académico de la Universidad de Panamá (Universidad de Panamá, 2008) una de las estrategias para crear ambientes de aprendizaje se insertan las estrategias didácticas con tecnologías de información y comunicación (TIC).

Un tercer hallazgo que reflejan las estadísticas, señala que la falta del presupuesto económico induce a que el estudiante no puede hacer o continuar sus investigaciones por falta del Factor Económico, un elemento que a veces se refleja con una incidencia del 50% de necesidad y un 21;4 % de casi siempre (ver Figura 22).

Por otro lado, el docente encuestado a pesar que presenta un nivel académico de maestría en docencia superior en un 61.5% (ver figura 4), y un nivel de especialización en las Artes Visuales de 69,2% (ver figura 3), su estatus como docente se limita a un 61,5% como profesor con Nombramiento por Resolución, comparado a los que tienen cátedra en un 7.7%, o sea que de los 13 profesores que aplicaron a la encuesta, uno es regular. La escuela de Artes Visuales que cuenta actualmente con 24 docentes y que este año 2022, cumple sus 30 años de haberse gestado, presenta muy baja su regularidad docente. Observamos en este sentido la categoría de Nombramiento por Resolución, una categoría que a pesar que le da “estabilidad” según el Estatuto Universitario de la Universidad de Panamá, no refleja su permanencia, haciendo que el docente no produzca a un cien por ciento dentro de las asignaciones académicas. Otro hallazgo muy bajo se detectó que a veces en las investigaciones realizadas fuera de las desarrolladas para obtener títulos académicos refleja un 46,2%, muy por encima de lo que siempre realiza en un 15%, esta última cifra paralela a casi nunca (ver figura 7), nos dice que los docentes encuestados no están realizando investigaciones, por ende no promueven su experiencia de investigaciones hacia los

estudiantes, el cual se ven afectado por la debilidad en la proyección de estrategias metodológicas y didácticas de asignaturas relacionadas a la investigación. Un fenómeno que según (Del Cid, 2022) se está gestionando por la Universidad de Panamá hacia los nuevos docentes que requieren de su Nombramiento por Resolución, tener como requisito un artículo científico en una revista indexada en la Internet.

Otro hallazgo que nos revelan afectaciones para la culminación de las investigaciones de los estudiantes encuestados es el factor Tiempo, el cual siempre el encuestado reveló que el 14,3%, o que de cada 14 estuantes, 2 siempre tienen tiempo, mientras que el resto nos refleja que el 42,9% con un A veces y un 28.6%, con casi siempre, señalando de esta manera que tienen poco tiempo para desarrollar sus proyecto de investigación (ver Figura 21), haciendo un contraste, podemos decir que la razón o proporción de este fenómeno se debe a que los estudiantes encuestados, los que han participado casi en un 7,1% en las asignaturas de Opción de Grado I y Opción de Grado II, no les da tiempo de producir, desarrollar o dedicarle tiempo a su proyecto de investigación, y que el 50% lo logra cursar; quedando sentado que si bien el estudiante realiza su proyecto de investigación, sus planteamiento, mecanismos de desarrollo, estrategias o métodos para desarrollar su trabajo podrían estar débiles, haciendo que el estudiante al tener un semestre para participar en clases y desarrollar su proyecto, tenga menos tiempo para dedicarle a su proyecto, ya que este Taller de Proyecto es el último en desarrollar y posterior en tener los facilitadores o docentes para darle seguimiento y después quedar “desamparado”, el cual el estudiante debe continuar con el resto de las asignaturas pendientes. En este sentido, queda su proyecto pausado, ya que, al no tener profesor de la clase o asesor, el estudiante no le da seguimiento, es aquí que se requiere de la automotivación o motivación para que el estudiante, a pesar de tener que cumplir con varias materias de

grado, para cumplir con el plan académico, deja a un lado o suspende temporalmente su proyecto; lógicamente al terminar sus materias o cumplir con requisitos que exige la universidad de Panamá a los estudiantes, antes de graduarse. En esta perspectiva, hay elementos sustanciosos señalados dentro del Modelo Educativo Académico de la Universidad de Panamá (Universidad de Panamá, 2008), el cual el estudiante debe inducir su aprendizaje, mediante las estrategias didácticas centradas en el estudiante, como son las estrategias cognitivas y meta cognitivas de aprendizaje, el cual los docentes deben desarrollar en el estudiante para que aprenda a Aprender a Aprender, esto sugiere a que cada estudiante debe ir por sí mismo auto regulando su propio proceso de auto aprendizaje y estar preparado para poder producir conocimiento acorde a los aprendizajes obtenidos.

El último cuestionamiento sobre la pregunta de investigación se refiere a que, si **¿Será necesario implementar técnicas didácticas estratégicas para la dinamización de las asignaturas enfocadas a los Proyectos de Investigación en las artes visuales de la Universidad de Panamá, para el egreso de los estudiantes?** Para responder a esta pregunta, nos enfocaremos en los resultados de las encuestas realizadas tanto a docentes como estudiantes, los cuales nuestros hallazgos nos sugieren que sí es necesario implementar técnicas didácticas estratégicas para dinamizar los procesos de investigación por lo cual los estudiantes incurren, para el logro de culminar su carrera en Artes Visuales. Esta necesidad se refleja en la figura 26, donde se expone que si la metodología didáctica de los profesores les ha sido efectiva para poder seguir desarrollando su Proyecto de Investigación; en este caso se visualiza una decadencia de estas estratégicas didácticas, el cual en un alto por ciento los encuestados afirman que a veces en un 57,1% los métodos didácticos le son efectiva,

aunada un 14,3%, en casi siempre un 7.1%, casi nunca son efectivos (ver Figura 26). Esto induce a un fenómeno académico muy deficiente por parte de los docentes a quienes le han dado las asignaturas relacionadas a la investigación. Si tomamos las concepciones de (Sánchez, 2014), por la cual enseñar a investigar implementando la dinamización del quehacer científico, se induce a la comprensión de la investigación como un proceso práctico, el cual está determinado por una serie de faces secuenciales que conducen la verdad y que mediante a su dinámica se encuentran nuevos conocimientos, de igual manera aplica la nueva didáctica de la investigación centrada en la producción científica sin descartar otras formas de investigar, y es aquí que se abre la brecha para proponer nuevos métodos didácticos conducentes a la investigación en las Artes Visuales.

Para concretizar en esta ineludible pregunta sobre la necesidad de diseñar un modelo didáctico, también tomaremos como elementos significativo las aportaciones de los docentes encuestados en la Escuela de Artes Visuales, quienes podemos ver excelentes hallazgos en la que sí es necesario la implementación de técnicas didácticas estratégicas para que los estudiantes dinamicen sus investigaciones, y lo podemos constatar en la Figura 11, en donde se aborda al docente y se le pregunta que si en la asignatura Metodología de la Investigación, Opción de grado I y II, y Taller de Proyectos, ha aplicado una adecuada metodología didáctica, facilitando el desarrollo de la enseñanza – aprendizaje; el cual respondieron de forma negativa por debajo del 50%, con un a veces y paralelamente con un siempre; una sumatoria que hace desbalance en un 7,7%, en que casi nunca han utilizado una adecuada metodología didáctica en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Un hallazgo que nos da un giro magistral y fenomenal en esta investigación, ya que, si los docentes encuestados

presentan esa debilidad, a los estudiantes el cual les han impartido sus enseñanzas se podrían presentar con un alto grado de debilidades al recibir instrucciones y asignaciones que no tienen una concepción estratégica al momento de recibir los conocimientos relacionados al desarrollo de proyectos de investigación. Por otro lado, los docentes tampoco cuentan con el apoyo de la administración para el logro de sus objetivos en materia del desarrollo de los proyectos de investigación como son materiales, herramientas e instrumentos didácticos para la enseñanza – aprendizaje. Según los profesores encuestados el 53.8% considera que a veces tiene el apoyo, mientras que por debajo se encuentra un 7,7% que siempre tiene el apoyo; esto equivale a que por cada 13 docentes encuestado, solo uno presenta el apoyo institucional, es preciso señalar que de estos encuestados con el 15,4%, 2 docentes nunca reciben el apoyo requerido, haciéndolos vulnerables ante las diferentes necesidades estratégicas didácticas que en sus momento requieren para que el estudiante tenga las competencia necesarias para enfrentarse al desarrollo de su proyecto de investigación y así obtener su título de grado.

Según (Mollá, 1994) al respecto nos plantea que, de carecer de recursos metodológicos implementados por los docentes, el estudiante debe incursionar en métodos antiguos y eficaces, que no han perdido vigencia con el tiempo, y es el Estudio de Casos, el cual induce que es el mismo estudiante quien adquiere los conocimientos o significados del aprendizaje mediante su reflexión de su intervención o proyecto de investigación los puede emplear y aplicar como técnicas en su entorno social.

Por último, podemos ver un hallazgo muy significativo en torno a las orientaciones de los participantes encuestados hacia las Líneas de Investigación, elemento de orientación que

podemos canalizar para enfocarnos en el estudio de un modelo de aprendizaje y desarrollo didáctico. Esta perspectiva la observamos en la Figura 18, el cual muestra una gráfica con un alto valor de orientación hacia la investigación en las Artes, con un total de aceptación por los estudiantes encuestados de 78,6%, que según la teoría de (Borgdorff, 2006) la investigación se orienta hacia el proceso como el resultado, ya que implica una reflexión y desarrollo de producción artística y creativa, que se concreta en el objeto artístico. A pesar que la investigación sobre las artes con un 14,3% y la investigación para las artes con un 7,1% son la minoría, se requeriría de la implementación de otra investigación conducente hacia esta debilidad o afinidad por la que los estudiantes no la tienen muy aceptables dentro de sus proyectos de investigación.

Las presentes Tablas y Figuras muestran las gráficas estadísticas de los docentes y estudiantes acorde al orden del diseño de los instrumentos de recopilación de información; también se presenta un análisis y descripción individual de cada ítem, sin correlacionarlo, de manera que se pueda valorar por separado la información pertinente.

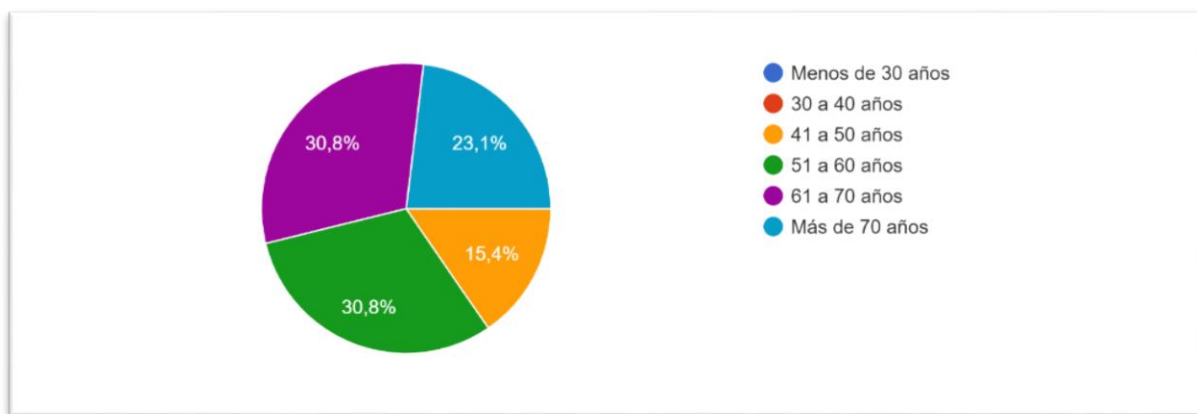
**Tabla 1.** Cantidad de participantes docentes y estudiantil en muestras representativas para la aplicación de la encuesta mediante Google Forms.

<b>Participantes</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Muestra</b>	<b>%</b>
Docentes	24	13	54
Estudiante	25	14	56
<b>Total</b>	49	27	110

#### **4.3. Resultados, análisis e interpretación de la encuesta realizada a los docentes:**

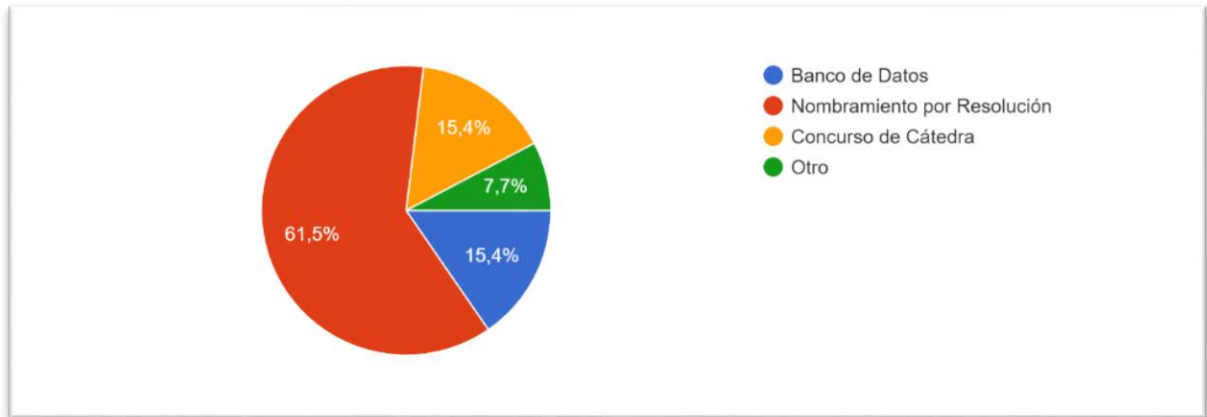
El presente resultado es producto del proceso metodológico obtenidos acordes a lo planteado en el Capítulo III de esta investigación, mediante las directrices de la operacionalización de las variables el cual indujo a la creación y diseño de instrumentos de recolección de datos el cual se aplicó mediante la aplicación web de Google Forms. Los resultados se obtuvieron de una forma lenta, no con lo pronosticado, debido a que a pesar de informarle a los docentes sobre el apoyo de la encuesta para la investigación, varios presentaron satisfacción por haberlos contemplados, otros simplemente aceptaban en apoyar; sin embargo, los números dentro del sistema no reflejaban los valores establecidos, haciendo que se hiciera un llamado nuevamente de “recordatorio” mediante chat escrito en celulares o simplemente una llamada reiteradamente para informar de su apoyo a la actividad investigativa, y si había tenido algún dificultad en haber ingresado a la aplicación o el llenado de respuestas. Fue un proceso que inducía al docente a reflexionar sobre la encuesta, en la que alegaban no haberlo hecho y que

lo harían, mientras otros respondían con un meme de “OK” o simplemente que ya lo habían realizado. En este sentido, el sistema de encuesta de Google Forms, por la virtualidad hay que tener mucha paciencia, para el logro de que los participantes puedan acceder al sitio y llenar los ítems establecidos.



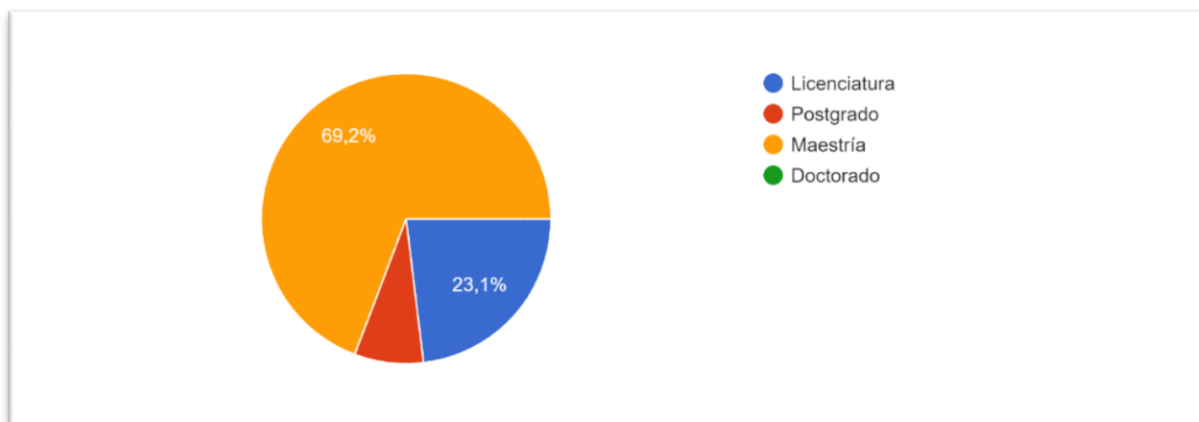
**Figura 1. La edad de los profesores que imparten clases en la Escuela de Artes Visuales**

La grafica muestra que los docentes en artes visuales presentan una edad promedio de entre 51 a 70 años, haciéndose notoria que un 23.1% es bastante mayor, superando los 70 años. También se observa que no hay relevos jóvenes con menos de 40 años, una debilidad que se tiene que analizar, para darle la oportunidad participativa a la población docente joven. De igual manera el 15,4% asciende en un rango de 41 a 50 años, una cifra porcentual muy baja para una escuela que cada año incrementa sus matrículas el cual requiere de nuevos y jóvenes profesionales para el desarrollo de las asignaturas.



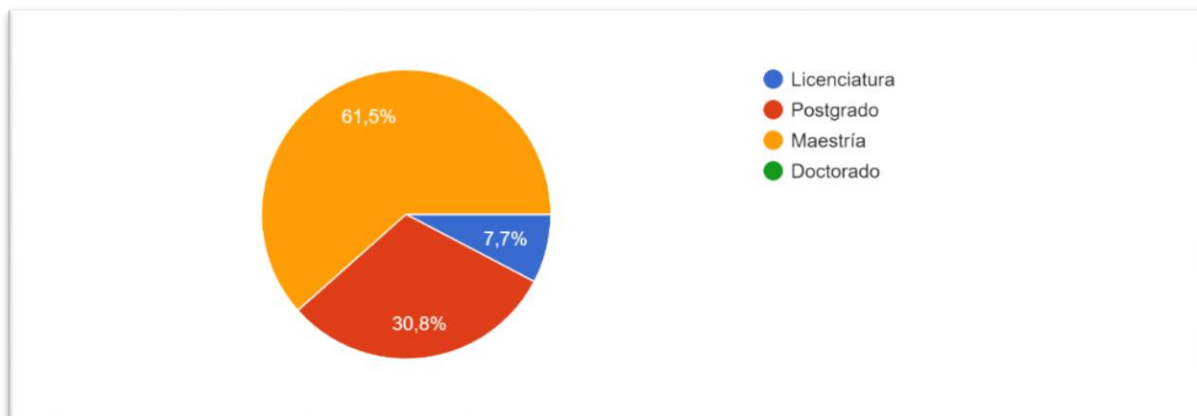
**Figura 2. Estatus del docente en Artes Visuales**

La grafica muestra una de las debilidades del sistema educativo universitario en cuanto al estatus del docente, el cual la falta de especialistas o catedráticos (que ganan posiciones por concursos académicos en áreas específicas). Podemos notar que un 61,5%, más de la mitad de los docentes no tienen una regularidad en sus posiciones de trabajo, comparado con el 7,7% de los docentes catedráticos o especialistas, requeridos para los diferentes asesoramientos de tesis y proyección de investigaciones y actividades artística culturales



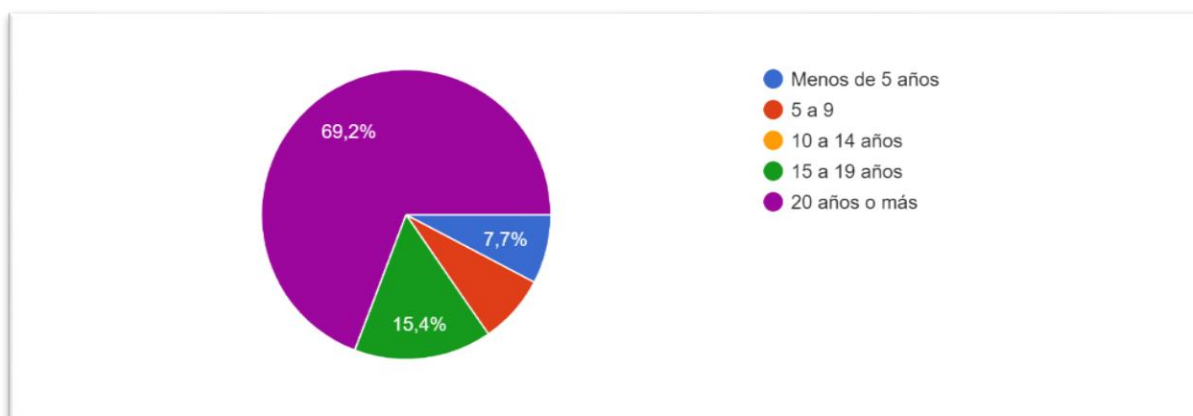
***Figura 3. Nivel académico alcanzado en la especialidad de Artes Visuales***

El nivel de estudio en especialidad en artes visuales supera la mitad, haciendo que los docentes demuestren acciones complejas en las actividades de los estudiantes, el 69.2%, de igual manera no hay encuestados o docentes con títulos de doctorado, el cual es una debilidad en una carrera que se encuentra en aumento en el ingreso de la carrera. Por otro lado, contemplamos un 23,1 % de profesores que solo tiene licenciatura o el nivel básico, haciendo que un bajo por ciento de los encuestados solo presente este título, sin embargo, en otras encuestas nos refleja que por antigüedad o por realizar un postgrado en docencia superior o cursos paralelos, los docentes con títulos de licenciatura todavía permanezcan el en sistema como docentes.



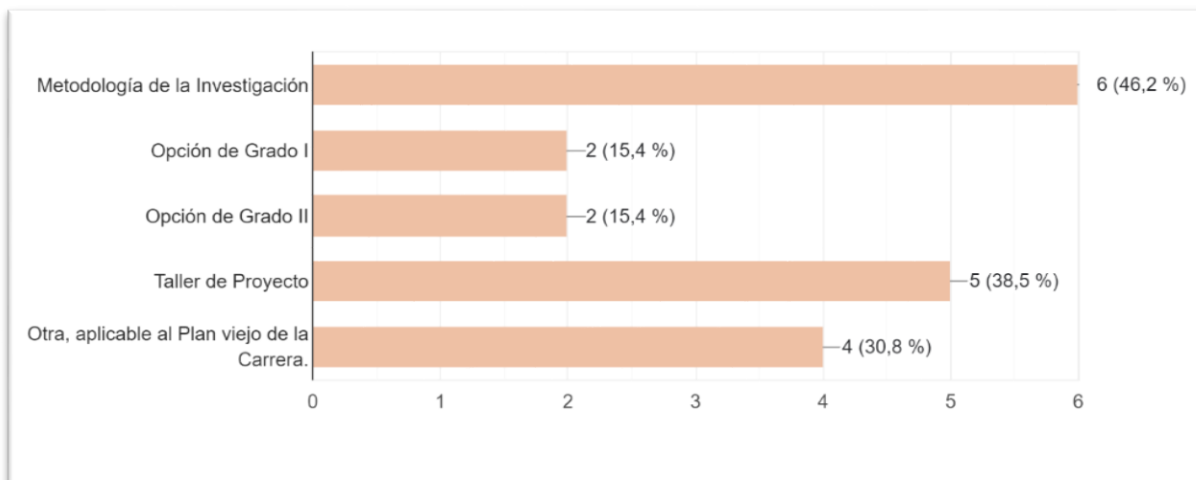
**Figura 4. Nivel Académico alcanzado por el docente en docencia superior.**

La grafica muestra un 61,5% de profesores de la Escuela de Artes Visuales que presentan estudios de maestría en las artes visuales, un 30,8% en postgrado, haciendo positivo el conocimiento en temas de enseñanza y aprendizaje hacia los estudiantes universitarios. Sin embargo, hay que tener en cuenta que toda maestría requiere de un informe final o investigación, para obtener su título, una experiencia que queda marcado para la búsqueda del conocimiento en investigaciones o de guías para las asesorías de proyectos de investigaciones o tesis de los estudiantes que requieren de las asesorías para culminar su carrera y obtener su título básico. En cuanto a los docentes con licenciatura en docencia superior, es algo poco común, pero se da el caso en que docentes perfeccionan sus conocimientos de la pedagogía para ser competitivo o desarrollar mejor sus actividades académicas.



**Figura 5. Experiencia laboral de la docente universitaria**

En la gráfica se refleja un 69,2% en la experiencia de los profesores como docentes en la universidad de Panamá, un requisito fundamental para la guía, orientaciones y asesorías de los estudiantes. Un estándar alto que induce a que los docentes son experimentaos en sus diciplinas; de igual manera el 15,4% es un estándar normal dentro de la universidad de panamá, pudiéndose considerar como “joven” dentro del sistema, comparado con los casi 70% que tiene una amplia trayectoria y experiencia en el servicio académico.

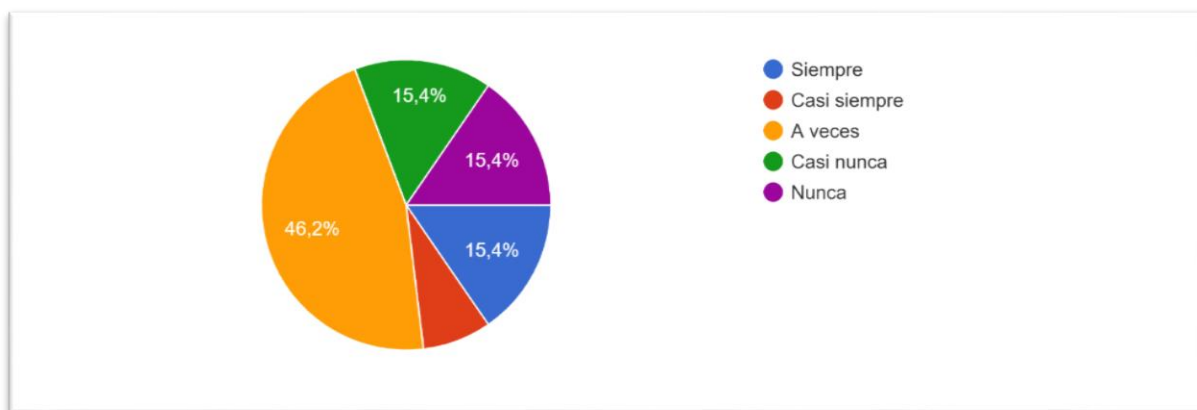


**Figura 6. Experiencia en dictar clases relacionadas a proyectos de investigación.**

La grafica muestra un 46,2% de docentes que han impartido clases de metodología, más de la mitad de los encuestados no tiene experiencia en esta asignatura que es la base fundamental para el desarrollo de las investigaciones y que marca los canales o direcciones del estudiante para gestionar su proyecto de investigación. La Opción de grado I y II, es muy débil, con un 15,4% en cada una, elemento muy significativo, ya que estas Opciones son el desarrollo del proyecto de investigación, por el cual el estudiante de forma sistemática se conduce para su trabajo de tesis. Sin embargo, se percibe un 38,5% en el Taller de Proyecto que es la asignatura que da el pase para sustentar y vemos que los docentes no han tenido la experiencia en esta asignatura. La correlación que hay entre las diferentes asignaturas no están proporcional a la práctica del docente que facilita el conocimiento de metodología de la investigación y las opciones de grado I y II.

Otro fenómeno que se refleja son los docentes que en 1/3 o sea el 30.0% si ha tenido

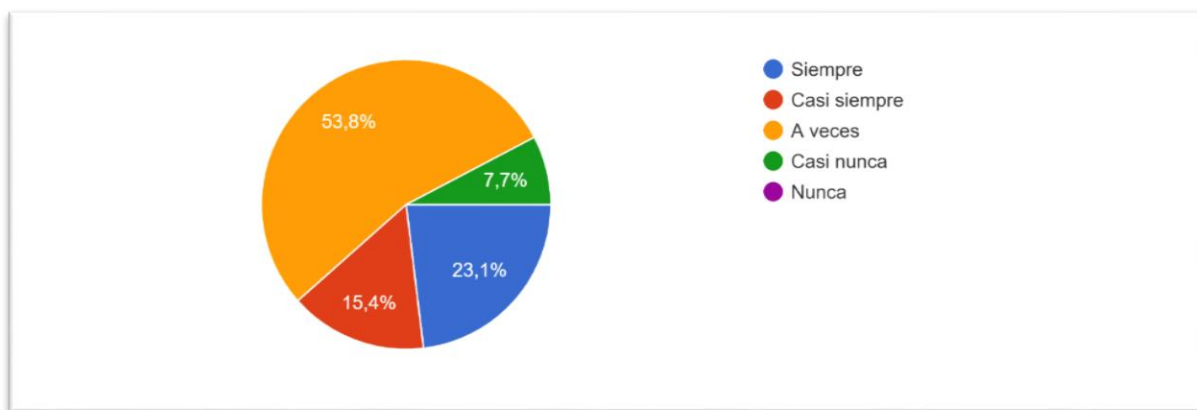
experiencia con el plan viejo denominado Trabajo de Graduación, el cual conlleva otras metodologías, es un porcentaje demasiado bajo para docentes que tienen un promedio de 20 años impartiendo clases en la escuela de artes visuales, acorde a resultados de encuestas realizadas en este mismo instrumento.



**Figura 7. Has realizado investigaciones fuera de las desarrolladas para obtener títulos académicos**

En esta grafica podemos valorar el grado de participación de los docentes en realizar investigaciones que no hayan sido de la que les permitió graduarse en licenciatura o maestría. El 46.2% asevera que a veces trabaja en investigaciones, comparado con casi nunca en un 15,4%, igual que nunca. Este porcentaje nos induce a validar que realmente el 15,4%, o sea que de cada en cada 13 docentes 2 están trabajando en actividades de investigación, una cifra muy baja, en la que el trabajo investigativo paralelo a la experiencia nos hace ver que los docentes en artes visuales se enfocan en otras actividades y no están ejerciendo la investigación como elemento sustantivo dentro de la universidad de Panamá, el cual repercute en la enseñanza y aprendizaje no solo de las asignaturas relacionadas a la

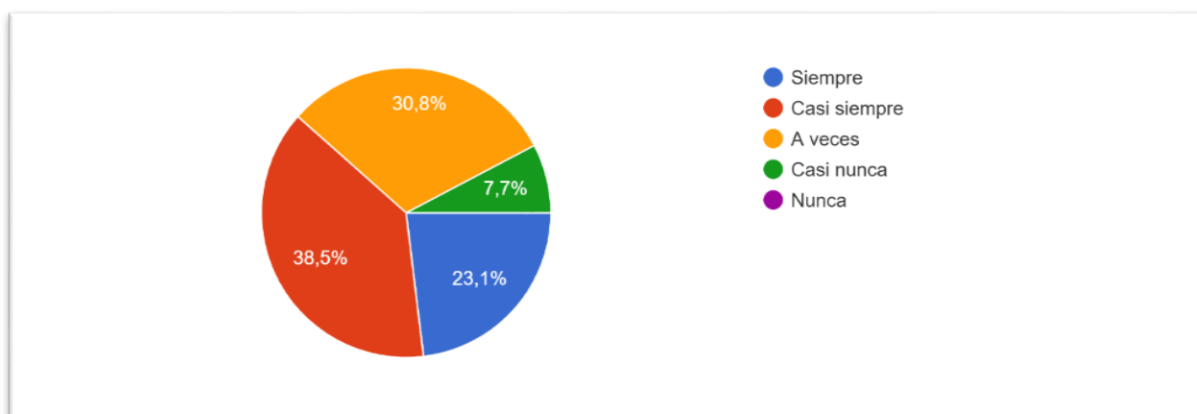
investigación; sino, a investigaciones que se pueden en la formación del estudiantado y por ende de su auto aprendizaje. Esto confirma que el 15%, nunca y casi nunca han realizado investigaciones después que ha obtenido sus títulos.



**Figura 8. Frecuencia con que has dirigido tesis de grado a estudiantes de artes**

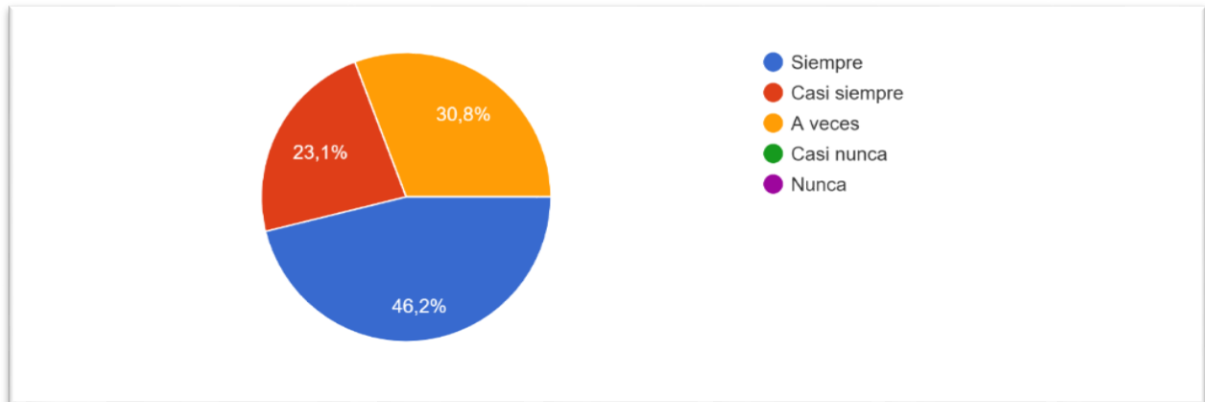
Esta grafica muestra un fenómeno interesante en cuanto a la participación del docente en artes visuales, a pesar que según lo concerniente a asesorías de tesis, cualquier profesor puede ser asesor de tesis de grado, vemos una escasas de participación de asesorías en los docentes ya que el 53.8%, a veces tiene asesorías y un 23,1% en que siempre lo hace, muy por debajo de la mitad, tambien se hace notar que el 23.1%, casi nunca realiza asesorías, a pesar de la experiencia de estar en la universidad en una media de 20 años, este porcentaje (23.1%) es muy bajo para los deberes que involucran las actividades docentes dentro de la universidad de Panamá, o simplemente es cuestión de que los estudiantes pueden estas buscando siempre los mismos asesores, no dando participación a otros que tiene más de 20 años en el sistema educativo superior universitario. Otro fenómeno puede ser toma de decisión de los

estudiantes en buscar asesorías para sus proyectos de investigación.



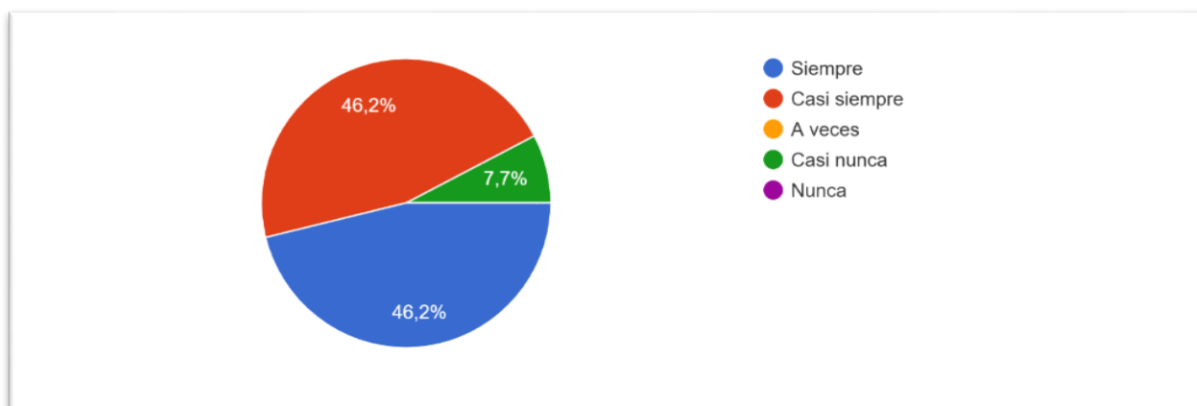
**Figura 9. Has realizado actividades motivacionales que inducen a los estudiantes a participar o exponer sus proyectos de investigación hacia otras personas.**

La gráfica muestra un alto índice de 38,5%, de casi siempre los docentes implementan recursos motivacionales para que sus estudiantes presenten sus trabajos de forma pública, una acción que se debe por en práctica, ya que el estudiante debe enfrentarse a diferentes actores para justificar y defender sus criterios y objetivos. En este sentido se percibe que a veces con el 30,8%, los docentes realizan actividades motivacionales en la que el estudiante pueda sustentar su proyecto públicamente. Por otro lado, vemos un 7,7% casi nunca realizan exponencia de sus estudiantes para motivarlos a enfrentarse con el público y proyectar sus propuestas o investigaciones. Como es sabido anteriormente, como un alto por ciento de docentes tampoco lo hace debido a que no están con esta función sustantiva de extensión universitaria.



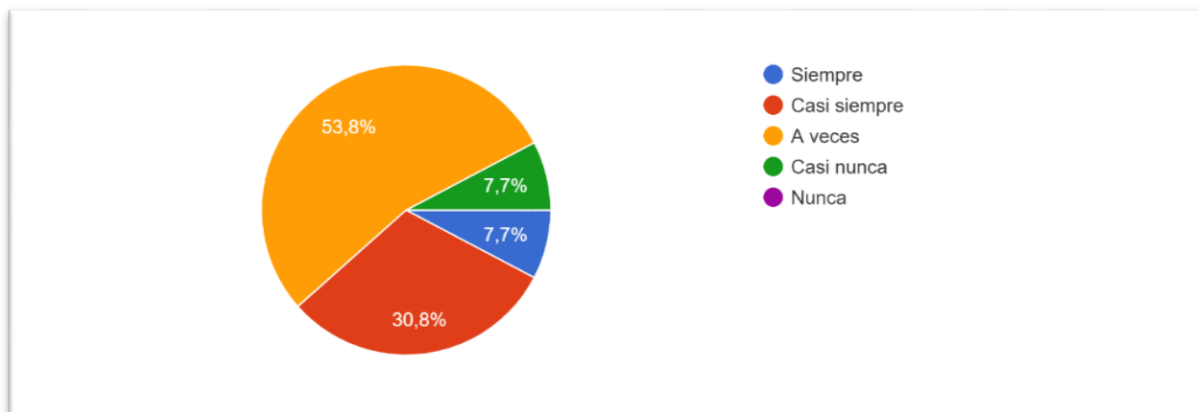
**Figura 10. Consideras que el desarrollo de la asignatura que has impartido en Metodología de la Investigación, Opción de Grado I, Opción de Grado II y Taller de Proyectos, presentan competencias académicas para que el estudiante logre desarrollar su proyecto de investigación.**

La grafica muestra una alta valorización de competencias académicas para que el estudiante logre desarrollar su proyecto de investigación, con un 46,2% y un casi siempre en un 23,1%, de manera que es perceptible que los docentes si logran infundir los contenidos de las diferentes asignaturas de Metodología de la Investigación, Opción de Grado I, Opción de Grado II y Taller de Proyecto. De igual forma el 30.8% de A veces, refuerza esta acción, a pesar que es una frecuencia media, cabe señalar que, según los profesores, ellos cumplen con las competencias establecidas, haciendo que los estudiantes estén preparados para enfrentarse a su proyecto de investigación.



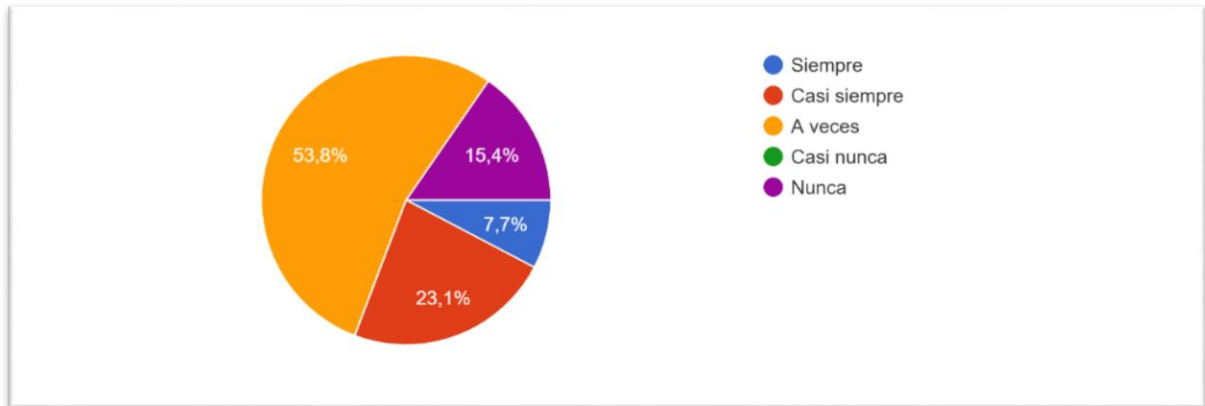
**Figura 11.** En la asignatura Metodología de la investigación, Opción de grado I y II, y Taller de Proyectos, has aplicado una adecuada metodología didáctica, facilitando el desarrollo de la enseñanza - aprendizaje.

En esta gráfica vemos una media incidencia en la que los docentes en un 46,2%, siempre mantienen una adecuada aplicación metodológica didáctica, haciendo que el estudiante se les faciliten el aprendizaje; de igual manera, el 46,2%, también presentó que ellos casi siempre aplican metodologías didácticas, un esquema que evidencia que el 7,7% casi nunca implementan actividades de carácter didácticas. En este sentido las asignaturas Metodología de la Investigación, Opción de Grado I, Opción de Grado II y Taller de Proyecto, presentan una media de participación de los docentes, el cual debe incrementar, para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes.



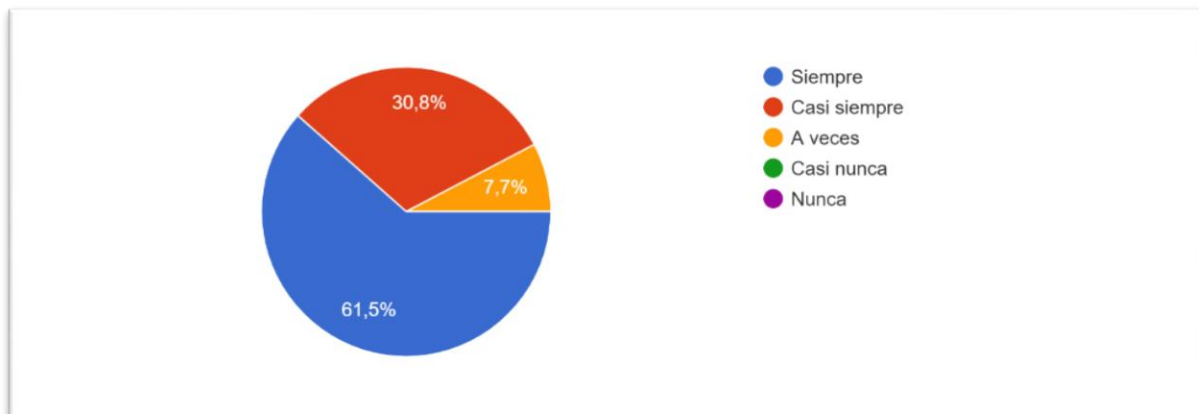
*Figura 12 Consideras que los estudiantes han implementado con eficacia el dominio de las tecnologías de la investigación y comunicación (Tics) para el desarrollo de su proyecto de investigación.*

Analizando la opinión de los docentes en cuanto al uso de las TIC por los estudiantes para el desarrollo de sus proyectos de investigación, la gráfica revela que el 53,8% nos informan que el estudiante a veces está utilizando la tecnología para cumplir con su gestión investigativa. Es evidente que el 30,8%, casi siempre la utiliza, y un mínimo en un 7,7% siempre. Esto nos revela que el estudiante no está sincronizando sus actividades de investigación con el uso de la tecnología de la información y comunicación, un elemento fundamental que se debe canalizar, para que el estudiante aprenda a utilizar estas herramientas para su beneficio. Este fenómeno desde la perspectiva del docente es preocupante, ya que no se está motivando a los estudiantes a sacarle provecho a los avances científicos en materia de la comunicación e información, más aún en este periodo pandémico por el cual estos recursos son y seguirán siendo de gran utilidad y el estudiante debe dominarlos, aunque sea lo básico, para ser competitivo.



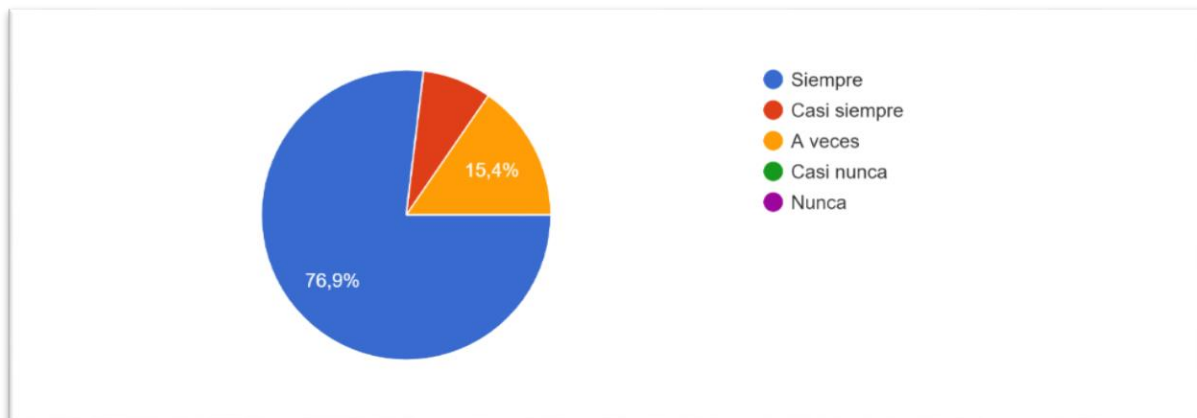
*Figura 13 La administración de Bellas Artes le proporciona materiales y herramientas didácticas para la enseñanza – aprendizaje para el desarrollo de los proyectos de investigación.*

A consideración de los docentes que han impartido clases relacionadas a proyectos e investigaciones de artes visuales, vemos que hay una baja percepción de estos apoyos, ya que el 7,7% confirmó que siempre se da este apoyo, una percepción que induce al poco apoyo que la administración ofrece a los docentes, como materiales, herramientas e instrumentos didácticos, el cual puede incidir en un bajo desempeño didáctico del docente al enfrentarse con los estudiantes. Esto hace ver que los estudiantes no utilizan mucho las Tic. Y los docentes no se les apoya en estas herramientas. Observe que, el 23.1% nos dice que casi siempre se produce el apoyo, sin embargo, el 53,8%, a veces se lo proporciona, o nunca, con un 15.4%. Estas cifras son muy reveladoras, ya que es el docente quien debe tener las herramientas óptimas para facilitar el aprendizaje dentro de los talleres y aulas de clases, esta incidencia puede mermar a que los estudiantes tampoco se vean motivados a utilizar las Tic. Para sus proyectos e investigaciones.



*Figura 14 Es necesario realizar Talleres prácticos con los profesores para fortalecer y actualizar el aprendizaje de técnicas didácticas aplicadas a la investigación en las artes.*

Los docentes que han impartido clases relacionadas a proyecto e investigaciones del plan actual de la carrera en artes visuales si ven oportuno que se deben implementar Talleres prácticos en didáctica aplicada a la investigación para su fortalecimiento de sus conocimientos, el cual el 61,5% siempre lo avala y es fortalecido por un 30,8% que casi siempre se necesitan estos reforzamientos. Cabe destacar que el 7,7% a veces se requieren de técnicas didácticas. Esta percepción del docente nos induce a pensar que las prácticas en las técnicas didácticas aplicadas a la investigación son en un alto grado requerido por los docentes.



*Figura 15 Considera que se deben diseñar modelos didácticos en Artes para facilitar la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo del proyecto de investigación.*

La percepción del docente en esta gráfica evidencia la necesidad de gestionar el diseño de modelos didácticos en Artes Visuales, para facilitar la enseñanza y aprendizaje en el desarrollo de proyectos de investigación. En este sentido vemos el 76,9%, que siempre se requiere esta acción académica, de igual manera un 7,7%, en casi siempre y un 15,4% a veces; son el reflejo de la experiencia y visión que el docente de las Artes Visuales requiere. Este alto fenómeno de necesidad hará que se deban buscar acciones pertinentes para que se fortalezcan las direcciones académicas de los docentes que imparten o impartirán clases y Talleres relacionados a los proyectos de investigaciones y tesis.

#### **4.3. Resultados, análisis e interpretación de la encuesta realizada a los estudiantes:**

En esta sección, se describe el proceso y experiencia obtenida con la puesta en acción el envío del instrumento para las encuestas de los estudiantes que acorde al Capítulo III de esta

investigación mediante las directrices de la operacionalización de las variables el cual indujo a la creación y diseño de instrumentos de recolección de datos el cual se aplicó mediante la aplicación web de Google Forms. Los resultados se obtuvieron de forma más rápida, pero con la característica de que no se contaba con muchos estudiantes, por falta de información relacionadas a sus correos o números telefónicos para su localización, por otro lado que hay muchos estudiantes en el Plan Viejo quienes a pesar de haber “culminado” las asignatura del programa siempre alegaban que les faltaban materias por terminar, pero que las clases de metodología tenían mucho tiempo en haberla realizado, en este caso, consideramos que fue oportuno realizar el estudio de los estudiantes del plan nuevo, por la obtención fresca de información que podían arrojar los estudiantes entrevistados. En algunas llamadas a estudiantes me exponían de algunas irregularidades que se presentan en el protocolo de inscripción del proyecto de investigación, tesis, matriculas, prorrogas, entre otras, que ha estado afectando al estudiantado, creándole inestabilidad para el desarrollo de su investigación, y para terminar, los estudiantes respondían con igual frecuencia los mensajes enviados por WhatsApp o por correo electrónico, esto nos hace reflexionar que los estudiantes que participaron de la encuesta frecuentan sus mensajes telefónico de WhatsApp igual con los correos electrónicos.

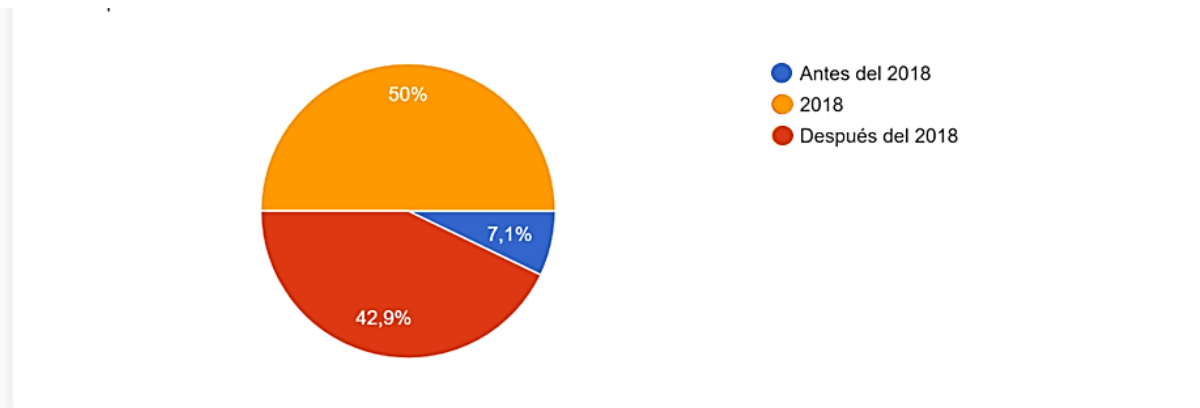


Figura 16. Año que inicié la Carrera de Artes Visuales

La presente gráfica muestra un alto por ciento en que los estudiantes incursionaron en la Carrera de Artes Visuales en el 2018, con un total de 50% y un 42.9%, después del 2018; haciendo viable el proceso de esta investigación, el cual la muestra representativa consistía en estudiantes que se habían matriculado en el 2018 al 2021, el cual deja un margen bajo de estudiantes que se matricularon antes de 2018, el cual se inscribieron con el plan viejo. Un por ciento mínimos que no altera o desvía los resultados de los grupos investigados. De esta manera, se cuenta con un porcentaje válido en la muestra representativa de 92% de estudiantes en el rango estadístico requerido para la puesta en marcha la investigación.

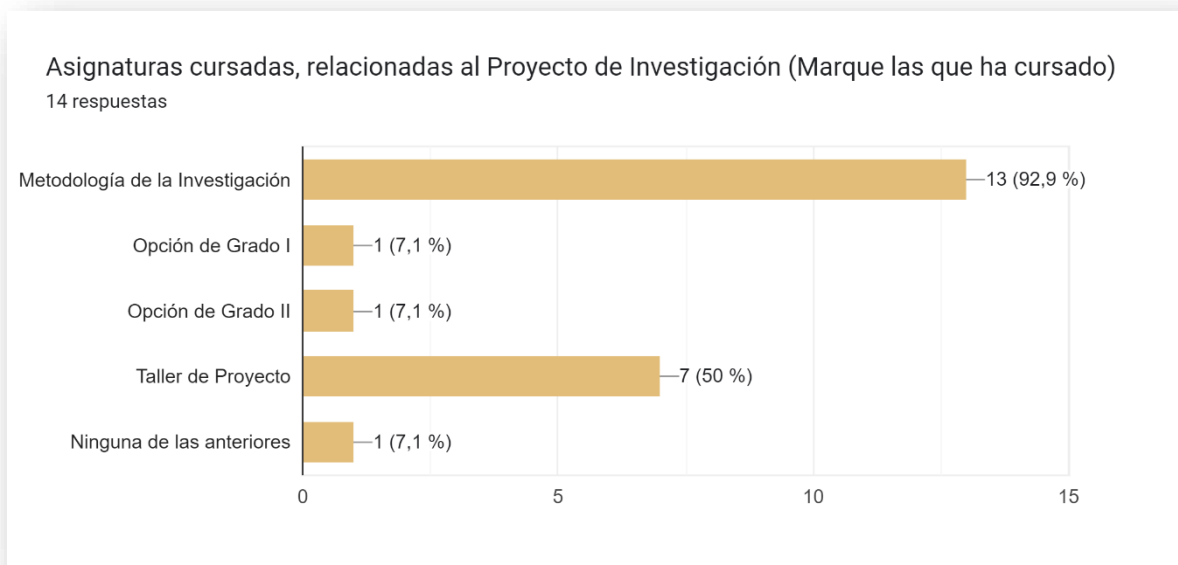
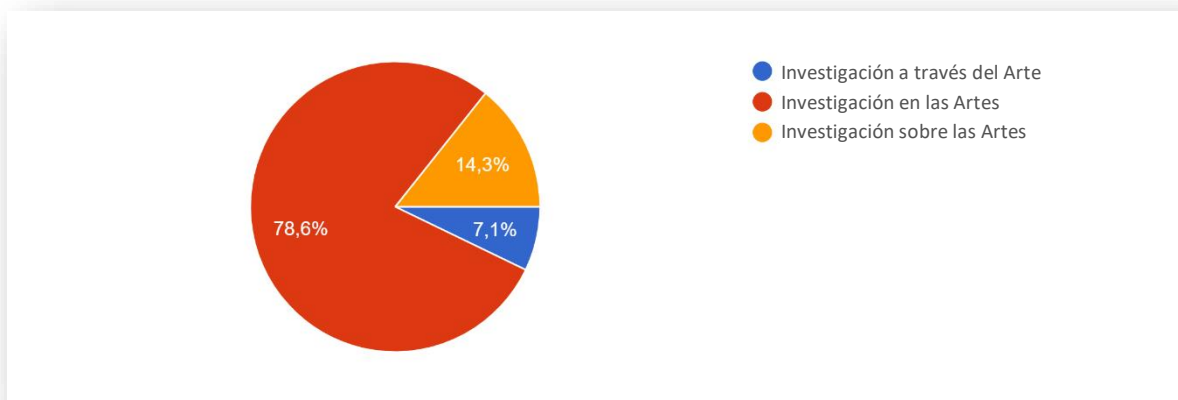


Figura 17.2. Asignaturas cursadas, relacionadas a Proyectos de Investigación

En esta grafica podemos apreciar un fenómeno interesante en cuanto a las materias cursadas por los estudiantes en las 4 asignaturas relacionadas a la investigación, vemos que el 92.9%, tomó la asignatura de la Metodología de la Investigación, el cual como asignatura es fundamental para el conocimiento de cómo se deben gestionar los proyectos investigación. O sea que un alto por ciento tiene conocimiento de esta fase dentro de la investigación; sin embargo, a lo que se refieren a lo concerniente al desarrollo de sus proyectos presentan casi nada en haber tomado esas asignaturas como lo son Opción de Grado I, en 7,1%, paralelamente a Opción de Grado II, nos da a entender que se presenta un desfaz en el que los estudiantes no están matriculando las asignaturas que les permite el desarrollo de su proyecto de investigación. Viéndolo en cantidades, nos dice que de cada 14 estudiantes 1 ha

tomado la asignatura de Opción de Grado 1 y 1 en Opción de grado II. Un producto que induce que los estudiantes no están realizando su proyecto de investigación acorde a las asignaturas faltantes. Por otro lado, vemos que el 50%, de los participantes si ha tomado el tercer Taller de proyectos, una fase en la que según los instrumentos de programas sintéticos presentes en la Escuela de Artes Visuales, presentan actividades en la que los participantes deben en gran medida sustentar su trabajo de grado; dando a entender que al final o en el quehacer del aprendizaje académico, el estudiante se enfrenta a rigurosas actividades en la que debe en un semestre realizar su proyecto de investigación y tratar de sustentarlo al finalizar el semestre. Es aquí que quizás un brinco muy largo de un año entre el conocimiento de los procesos metodológico de investigación y el desarrollo de su proyecto, el cual pierde fuerza motivacional hasta informativa, para dar pie a realizar una propuesta con un corto tiempo.

Por último, observamos que un 7,1%, no ha realizado ninguna de las anteriores, esto tiene una lógica, quizás porque no ha estado o le corresponda matricular la asignatura o porque no la ha matriculado, en este sentido, es un valor mínimo que refleja que hay estudiantes que a pesar de estar en la universidad no tiene la experiencia de haber tomado asignaturas que tienen que ver con la investigación de grado.



*Figura 18 Líneas de investigación de la Facultad de Bellas Artes a la que se orienta mi proyecto de investigación*

En esta sección podemos darnos cuenta de la orientación dentro de la Línea de Investigación, por la cual el estudiante opta con mayor o menor orientación. La gráfica muestra un alto porcentaje en cuanto a los trabajos del quehacer y productividad en la Investigación en las Artes Visuales, con un 78.6%, nos muestra que los estudiantes encuestados se orientan en la producción de las diferentes disciplinas como pintura, escultura, grabado, etc. Es quizás el camino más comprensible y de aplicabilidad de técnicas por la cual el estudiante incurre, es una línea de investigación que requiere de mucha práctica y dominio de técnicas. El otro 14.3%, se aprecia sobre la Investigación Sobre Las Artes Visuales, en la producción de elementos teóricos como crítica, análisis de obras artísticas, entre otras. Un área de generación de conocimiento en la que el estudiante debe comprometerse en el estudio de muchas teorías ancestrales y contemporáneas. Una debilidad que se tiene por la falta de técnicas de lecturas y comprensión en los campos de la filosofía, estética, literatura, entre otras. Por último, vemos la Investigación a través del Arte, en la que la creatividad en la producción de herramienta, materiales, pigmentos, entre otros, presentes en un 7.1%, que hace que el estudiante no experimente en la búsqueda de nuevos productos, herramientas y formas de gestionar elementos físicos o virtuales para el abordaje de las artes en cualquiera de sus disciplinas como pintura, escultura, grabado, fotografía, arte por computadora, entre otras.

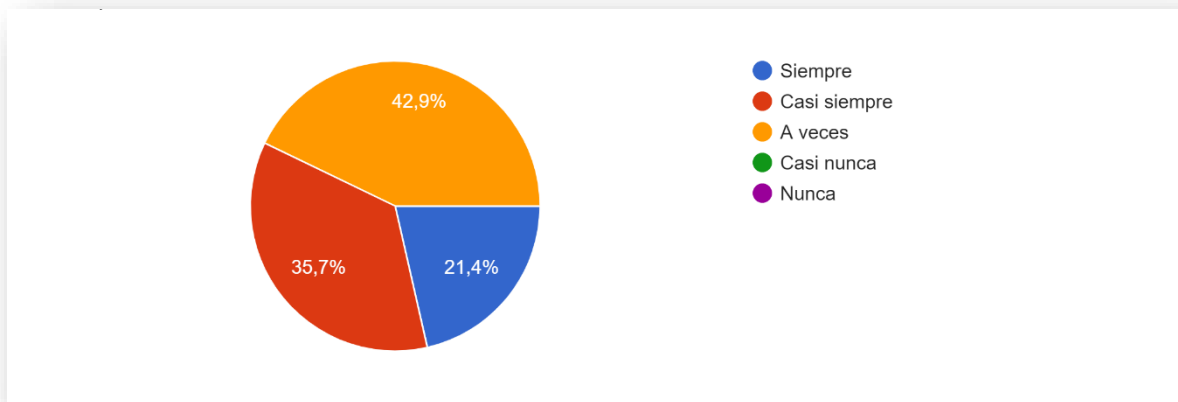
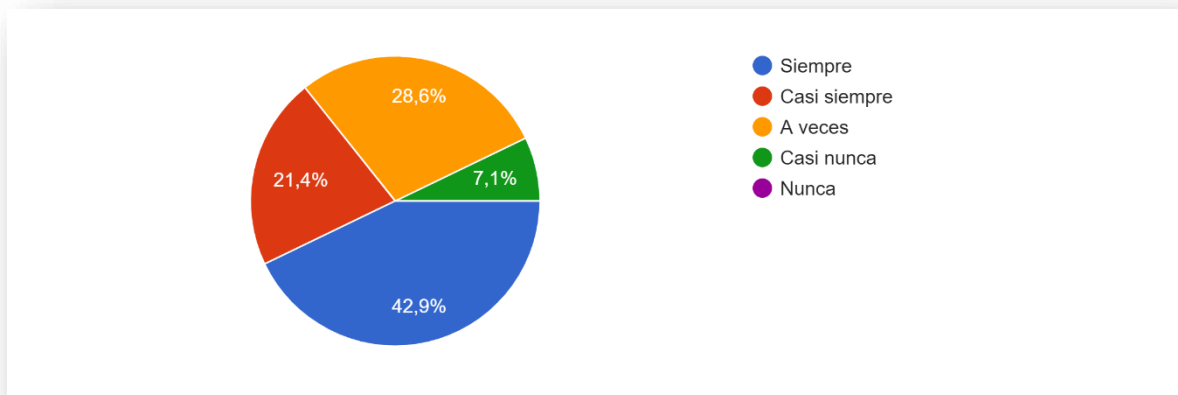


Figura 19. Las líneas de investigación me ayudaron a orientar hacia mi proyecto de investigación.

Las líneas de investigación son el eje motor de toda unidad académica, por la que dentro de la facultad de Bellas Artes existen 3 y se reflejan con mayor diversidad dentro de los programas sintéticos de la Carrera de Artes Visuales. Sin embargo, vemos en la gráfica que no es así, ya que se refleja que solo el 21.4% de los encuestados siempre han tenido presente en orientarse hacia su proyecto de investigación; pero se ve en esta gráfica la de un fenómeno de que un 35,7%, casi siempre lo tiene presente. El grado de la media se aprecia con un alto valor de la casi aceptación, con un “A veces”, en un 42,9%, el cual tiende a regir la inestabilidad o poco conocimiento de las líneas de investigación, haciendo que los estudiantes encuestados tienen un bajo conocimientos de las líneas de investigación, para hacerle frente a su proyecto de investigación.



*Figura 20. Las actividades desarrolladas en las clases de proyectos de investigación han presentado un alto contenido práctico para mi aplicación.*

La presente gráfica marca orientaciones no muy positivas en cuanto al grado práctico que las asignaturas relacionadas a trabajos de graduación o proyectos de investigación presentan dentro de las actividades asignadas por los docentes, ya que se presenta un 42,9%, haciendo que menos de la mitad de los encuestados se rige por la praxis de las asignaciones a desarrollar. También se aprecia que el 21,4%, casi un cuarto, casi siempre ven en las asignaturas relacionadas a la investigación un grado de tolerancia y conocimiento. En su contra parte, sería que algunos profesores están empeñados más en realizar actividades teóricas que ponerse a producir obras y generar conocimientos que perpetúen el quehacer productivo de los estudiantes. Por último, vemos con Casi Nunca, y en un 7,1%, las orientaciones de los profesores que no están haciendo actividades prácticas.

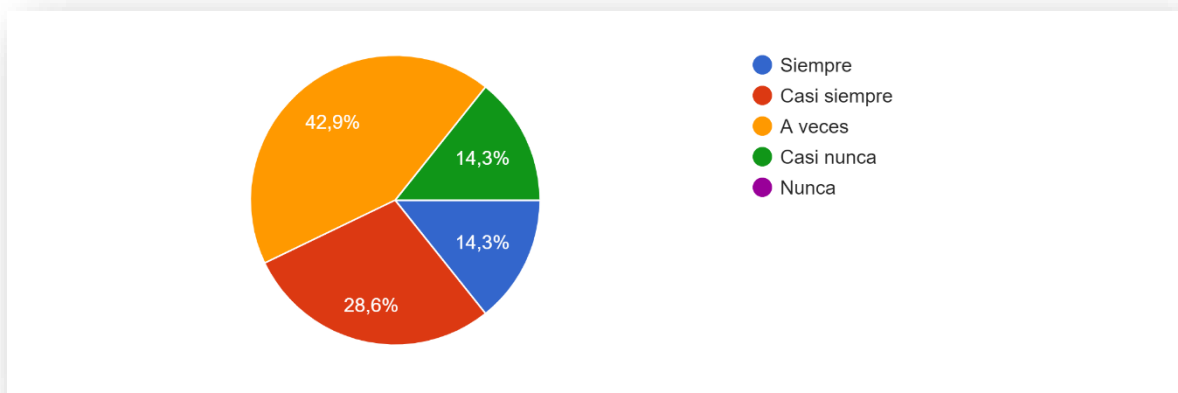


Figura 21. Considero que las asignaturas de Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II; y Taller de Proyecto, han presentado poco tiempo para desarrollar mi proyecto de investigación.

En la gráfica podemos ver que el 42% de los encuestados presentan un 42,9 % de que a veces tiene poco tiempo para desarrollar su proyecto de investigación, relacionado con un 28,6%, que presenta que casi siempre lo tienen. Una cifra muy alta que nos demuestra la percepción de los estudiantes en torno a las acciones de temporalidad a lo que se refiere a falta de tiempo que presentan las asignaturas de Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II; y Taller de Proyecto;

De igual manera, hay un contraste en cuanto a la aceptación de que un 14% tanto para casi nunca y siempre, el estudiantado ha tenido problemas de tiempo para desarrollar su investigación. Este margen entra dentro de positividad, al notarse que de cada 14 encuestados 2 vieron positivos o consideraron que tienen el tiempo suficiente para el desarrollo de su proyecto de investigación.

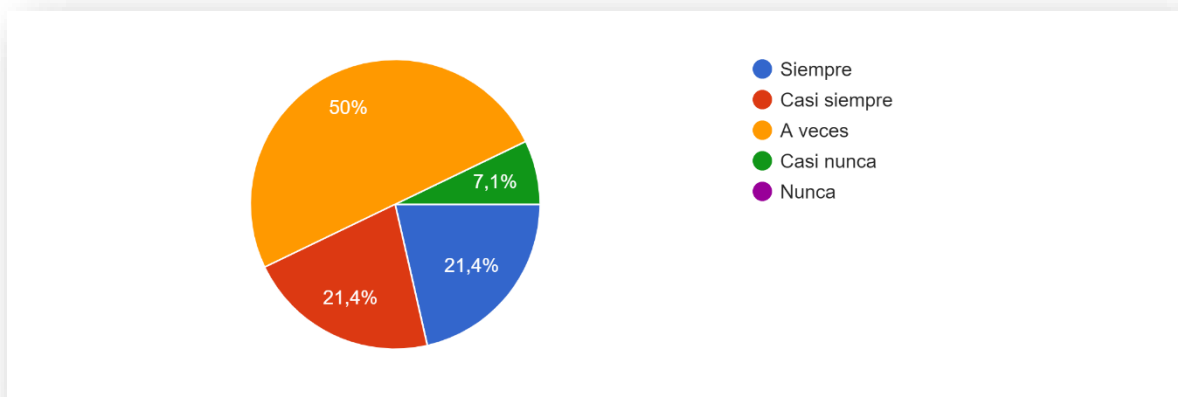


Figura 22. El factor económico me ha impedido poder culminar mi proyecto de investigación.

En esta gráfica la percepción de los encuestados se orienta en su mayor aceptación en un 50% de que el factor económico les ha impedido culminar su proyecto de investigación, es un alto por ciento que refleja una debilidad de los estudiantes encuestados, de igual manera el 21,4 %, casi siempre es afectado, nos indica que de cada 14 estudiantes, e casi siempre lo económico trunca sus acciones de culminar su investigación, relacionado al 21,4% de que siempre son afectados por este factor económico; sin embargo, lo opuesto a que casi nunca, con un 7,1 % de que casi nunca lo afecta.

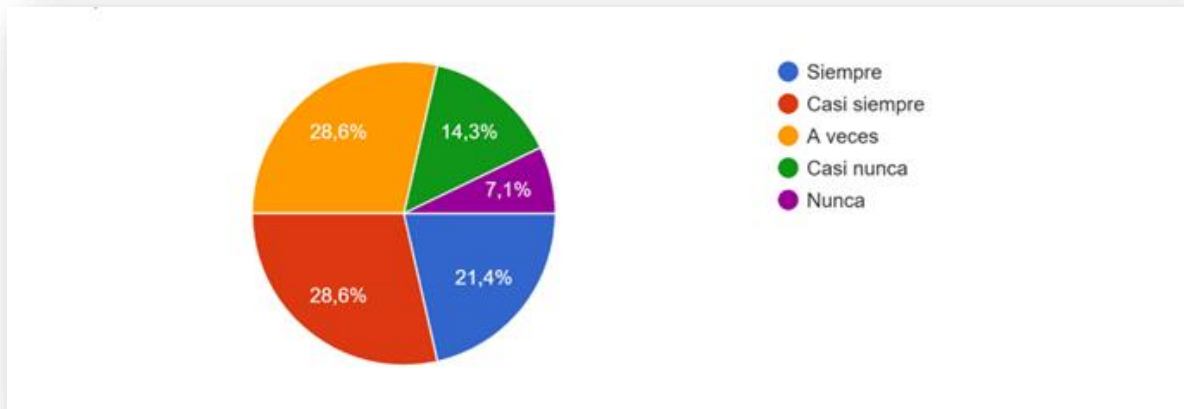
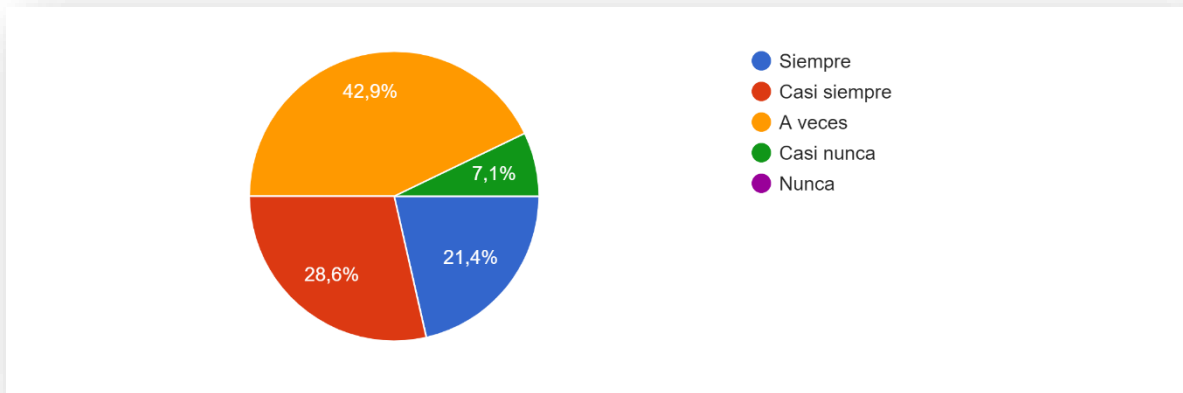


Figura 23. He utilizado y dominado las tecnologías de la información y comunicación (TIC) para el desarrollo de mi Proyecto de Investigación.

La gráfica muestra un grado de falta del dominio de la tecnología de la información y comunicación, ya que siempre en un 21%, los encuestados reflejan que, si lo dominan y aplican para su investigación; que, de cada 14 estudiantes, solo 3 siempre implementan este recurso tecnológico; seguido de casi siempre con un 28,6%, el cual induce a que, siendo bajo, casi un cuarto del por ciento lo está utilizando esporádicamente. En este sentido, comparándolo con a veces, como un término medio, el encuestado considera que el 28,6%, respondieron que, si lo implementa, pero a veces. En este caso se refleja la necesidad de hacerle frente al uso de las TIC. También vemos, que el 14,4%, casi nunca usa las TIC, quedando como último punto y que nunca los estudiantes encuestados usan estas herramientas informáticas para culminar sus actividades relacionadas a su investigación.



*Figura 24 Las metodologías didácticas implementadas por los profesores me han ayudado a comprender los procesos de investigación.*

Esta gráfica muestra una alta incidencia con un 42,9% en que los estudiantes encuestados a veces las metodologías didácticas implementadas les han ayudado a comprender los procesos de investigación, una cifra muy alarmante, ya que los recursos estratégicos didácticos no están siendo efectivos, seguido del 28,6%, de que casi siempre le es beneficioso comprender los procesos de la investigación. Dando continuidad se percibe que con un nivel muy por debajo de la media, que el 21,4% siempre les ha ayudado a comprender los procesos de investigación. Una gráfica que con una consistencia muy negativa para los docentes quienes han impartido clases relacionadas a los procesos de investigación.

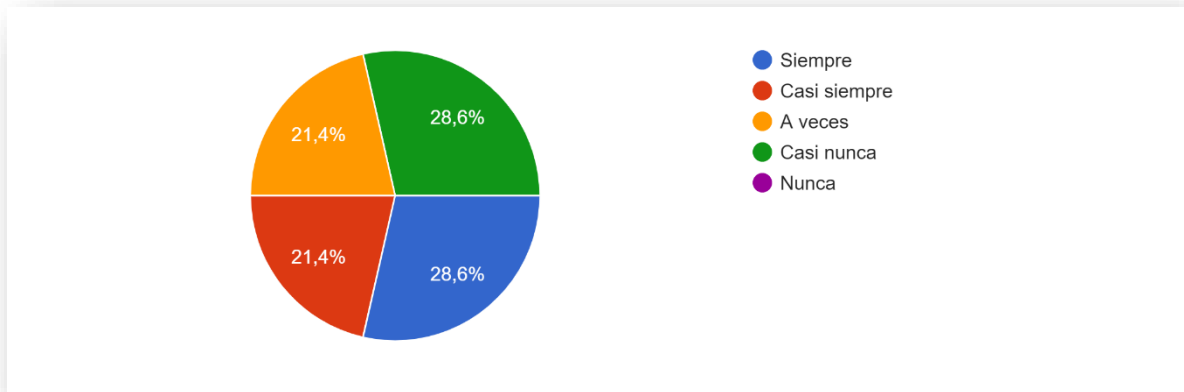


Figura 25. Me siento satisfecho/a por las clases recibidas que han tratado sobre el Proyecto de investigación.

Se muestra en la gráfica un por ciento de casi nunca con 28,6 de que cada encuestado respondió con insatisfecho las clases recibidas sobre su desarrollo de trabajo de investigación, una cifra muy alarmante, que a pesar que es una de las más altas, no satisface al encuestado; paralelo se da con un 28,6%, que siempre está satisfecho/a, continuando así con un bajo nivel de satisfacción. También, podemos constatar que, según la percepción de los encuestados, casi siempre el estudiante se encuentra satisfecho /a por las clases recibidas sobre el proyecto de investigación. Este contraste lo podemos relacionar con el 21,4% de que a veces y casi siempre en términos medios, el estudiante está satisfecho.

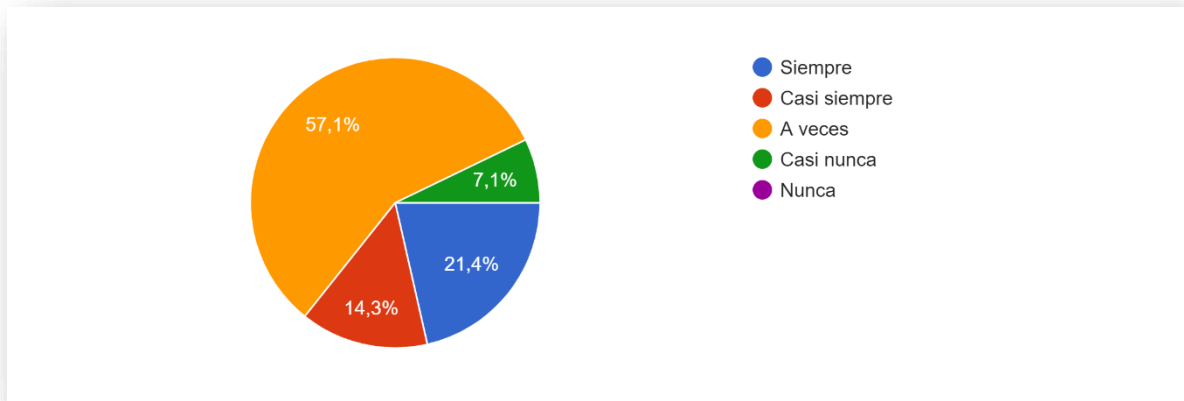


Figura 26. La metodología didáctica de los profesores me ha sido efectiva para poder seguir desarrollando mi Proyecto de Investigación.

En esta grafica los encuestados presentan un alto grado de deficiencia con un 57,1%, en las metodologías didácticas, a más de la mitad no son efectivas para el logro de seguir desarrollando su trabajo de investigación, seguido de casi siempre con un 14,3%, de igual manera el porcentaje sigue siendo bajo. En casi siempre con un 14,3%, los encuestados presentan una percepción muy baja en la efectividad de la labor docente. En contraste con el valor de aceptación que con 21,4%, los estudiantes están siempre satisfecho, deja una estela de debilidades didácticas frente a los estudiantes que no ven bien las proyecciones metodológicas de sus docentes. Por último, vemos la aparición de que en un 7,1% los estudiantes nunca ven efectiva los recursos metodológicos didácticos implementados por los profesores que les han asistido en estas asignaturas relacionadas a trabajos de investigación.

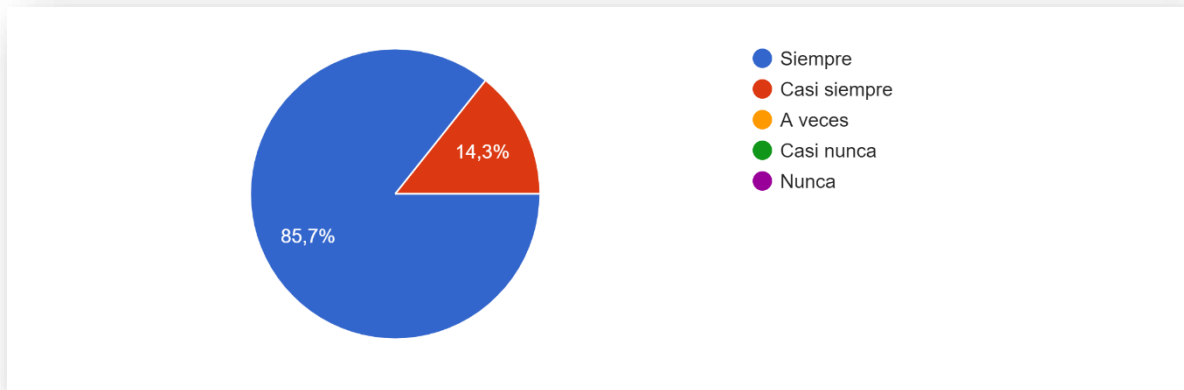


Figura 27. Es necesario crear modelos didácticos para dinamizar las clases sobre los proyectos de investigación.

La gráfica muestra que siempre un 85.7% la necesidad de implementar modelos didácticos para dinamizar las clases relacionadas al desarrollo de proyectos de investigación y, por ende, de su tesis de grado. Este alto grado porcentual de necesidad es respaldado por un 14,3%, de que casi siempre se requieren elementos alternativos como son los modelos didácticos para que el estudiante pueda tener herramientas y seguir sus acciones para poder culminar y sustentar su tesis. En este sentido queda en evidencia según los estudiantes encuestados que un alto por ciento anhela de que se elaboren estrategias didácticas para el logro de sus objetivos y estar motivados para el desarrollo de su proyecto de investigación y poder culminar su tesis de grado.

**CAPITULO V**  
**CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES**

## 5.1. Conclusiones

Según los resultados y hallazgos encontrados en los encuestados de esta investigación, tanto docentes como estudiantes presentan una alta incidencia y necesidad de contar con metodologías y estrategias didácticas para el proceso de enseñanza – aprendizajes de las asignaturas relacionadas a investigaciones en las artes visuales. Un fenómeno que según las estadísticas realizada en el sistema de biblioteca de la universidad de Panamá – SIBIUP, ha mermado el normal desarrollo de las investigaciones en arte; por lo cual, los estudiantes se les dificulta gestionar sus proyectos de investigación y culminar sus tesis.

Una de las orientaciones fundamentales que el estudiante debe concebir para el inicio de sus actividades de gestación de su proyecto de investigación es tener la pertinencia hacia qué línea de investigación se orienta, de manera que su visión está siempre apuntando hacia esa necesidad y evitar confusiones; un fenómeno que según los estudiantes encuestados refleja una debilidad.

El estudio también nos revela que los docentes requieren del fortalecimiento o actualización en técnicas didácticas para la enseñanza de las asignaturas relacionadas a la investigación en las artes visuales y el uso de las tecnologías de la investigación y la comunicación (TIC), como elementos fundamentales para fortalecer y dinamizar las estrategias para las

investigaciones de los estudiantes, que de igual manera, estos presentan un bajo índice en el uso y aplicación de estas tecnología en sus proyectos de investigación.

Por último, las aportaciones tanto de docentes como estudiantes encuestados, revelan la necesidad de creación de diseños de modelos didácticos, para que los docentes cuenten con un recurso metodológico acorde a la realidad que se presentan en los programas de artes visuales, referentes a la enseñanza-aprendizaje de la investigación en artes; y por otro lado, para que los estudiantes cuenten con estructuras definidas o guías de modelos didácticos hacia el desarrollo de sus proyectos de investigación y tesis.

### **5.1. Recomendaciones**

Se recomienda que se deben buscar alternativas pedagógicas para crear modelos didácticos para la dinamización de las asignaturas de metodología de la investigación, opción de grado I, opción de grado II y Taller proyecto; el cual presentan debilidades en su enseñanza por los docentes, el cual requieren en gran medida que estas acciones estratégicas didácticas serán de gran beneficio para ambos participantes.

Para crear fortalezas en los estudiantes sobre las orientaciones de la línea de investigación en las artes, se sugiere que para el proceso de enseñanza - aprendizaje se gestionen la búsqueda de estrategias metodológicas y didácticas mediante seminarios, conferencias, cursos inductivos y motivacionales, hacia la proyección de las artes visuales a nivel nacional como

internacional, entre otras; para que los estudiantes se posesionen con su línea de investigación, las cuales están bien conceptualizadas y basadas en estudios sobre investigadores en las artes visuales.

La unidad académica no solo debe equipar las instalaciones educativas para que el docente tenga los equipos adecuados para el proceso de enseñanza – aprendizaje; sino, que a los docentes se les faciliten seminarios y cursos inductivos y técnicos para el uso y dominio de herramientas tecnológica, para fortalecer las debilidades que según información de los hallazgos encontrados.

Por último, podemos constatar que, debido a la alta incidencias de proyectos orientados a investigaciones en las artes, como línea de investigación, se sugiere la creación de un modelo didáctico viable para que los estudiantes y docentes tengan una herramienta guía para el desarrollo de sus proyectos de investigaciones dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

**CAPÍTULO VI**  
**MODELO DIDÁCTICO**

## **6.1. Modelo Didáctico para la Dinamización de la Investigación en Arte (Moddiarte)**

**6.2. Justificación del Modelo:** La presente propuesta está orientada a dar respuesta al estudio para la dinamización de investigaciones académicas de grado de la Carrera de Artes Visuales, hacia el desarrollo de un modelo didáctico en la Universidad de Panamá; de igual manera, complementa el desarrollo de uno de los objetivos de la investigación que se orienta a diseñar un modelo didáctico como propuesta de dinamización en la gestación y desarrollo de proyectos de investigaciones de grado relacionadas a las artes visuales para el egreso de los estudiantes. El mismo está fundamentado acorde a los hallazgos de la investigación realizada mediante instrumentos de encuesta a docentes y estudiantes de la Escuela de Artes Visuales de la Universidad de Panamá -2022, el cual reflejó acorde a los encuestados un alto grado de necesidad por los docentes y estudiantes. En este sentido, los datos estadísticos van más allá de una necesidad, sino que, los instrumentos aplicados arrojaron informaciones correlacionados a otros elementos de carácter académico y administrativos; por lo que las conclusiones y recomendaciones de igual manera nos orientan a cumplir con esta necesidad en la creación de un diseño de modelo didáctico acorde a las necesidades de los docentes y estudiantes para evitar la desmotivación en la realización de proyectos de investigación, pérdida de tiempo y dinero, desconocimiento en las líneas de investigación, deserción escolar, entre otras.

Nuestro objetivo de investigación se orienta a “Conocer las debilidades académicas en el desarrollo de investigaciones relacionadas a las asignaturas de Proyecto de Investigaciones de la Carrera de Artes Visuales de la Universidad de Panamá para gestionar modelo de

dinamización didácticas”. Acorde a esta indagación induciremos nuestro modelo hacia la operacionalización de las estructuras de las asignaturas relacionadas a proyecto de investigación, acorde a la línea de investigación en Investigación en artes, debido al alto porcentaje arrojadas en la encuesta de esta investigación.

### **6.3. Orientaciones de la gestión de modelo didáctico de investigación en artes**

Para el cumplimiento de esta fase dentro de la investigación es pertinente orientarnos a elementos contundentes que se orientan hacia los modelos didácticos, la investigación en las artes y viabilidades para dinamizarla. En este lineamiento de trabajo, consideramos pertinente que se plantearan algunas consideraciones teóricas enfocadas en la necesidad de justificar y referenciar estas teorías, aportaciones científicas y artísticas que induzcan a la concretización del Modelo Didáctico para la Dinamización de las Investigaciones en Artes que mediante abreviatura denominaremos (MODDIARTE).<sup>12</sup>

### **6.4. Elementos constitutivos teóricos de modelos didácticos para la investigación en artes**

El proceso de investigación en las artes es inducido por una serie de elementos interdisciplinarios que propician el aprendizaje, formadas con una amplia variedad de

---

<sup>12</sup> Moddiarte o Moddiarte, es la abreviatura para referirnos a Modelo Didáctico para la Dinamización de las Investigaciones en Artes.

postulados y teorías epistemológicas que propician con eficacia una viabilidad para que los estudiantes aprendan de su propia experiencia. Una de las principales teorías cognitivas que esta aferrada a las investigaciones y creaciones artísticas visuales es el constructivismo, el cual señala que el aprendizaje de las personas se da mediante una construcción acorde a las características de cada persona, haciéndola que pueda modificar sus estructuras mentales y logras obtener una gama de conocimientos más complejos haciendo que pueda ir integrándolas para ser auto competitivo (Flores, 2014).

Toda esta configuración sistemática esta infundada dentro de las teorías del aprendizaje de Jean Piaget, el cual presta atención más al proceso de razonamiento interno que los externos, por lo que juegan un papel importante los órganos de los sentidos, así como el razonamiento. Con esta visión, el desarrollo cognitivo induce a una construcción más compleja de estructuras activas mentales sin tanta participación de un docente, el cual queda rezagado en segundo plano, esto quiere decir que para que se produzca el aprendizaje se deben realizar cambios mentales internos, la cual no se requiere de mucha participación externa, a pesar que las relaciones sociales y experiencias físicas fortalecen en aprendizaje. Sagales, 2001 en (Olmedo & Farrerons, 2017).

Para comprender la viabilidad en la elaboración de un modelo didáctico orientado a la investigación en las artes visuales, es importante que se conozca de forma específica principalmente las diferentes denominaciones que involucra estos conceptos, los mismos se encuentran referenciados en el marco conceptual de esta investigación, de manera que implementaremos más a fondo sus orientaciones acordes a las necesidades y hallazgos encontrados en las aportaciones de los docentes y estudiantes encuestados.

Primeramente, nos enfocaremos en las descripciones presentadas por (Larriba, 2001) en la que describe a un Modelo como una herramienta que se implementa en diferentes áreas y contextos del conocimiento del ser humano, en donde se pretende imitar o reproducir. Cuando se induce hacia el área científica se presenta mediante significado de teorías, en la cual se trata de representar la realidad basados en los objetos real sobre las teorías científicas. En síntesis, el modelo es una representación idealizada de un elemento u objeto real que sirve de patrón o imitación.

Cuadro representativo de los principales autores en la que se funda la concepción del modelo Moddiarte, para su comprensión estructural y desarrollo de sus componentes.

*Tabla 2. Cuadro representativo de los principales autores en la que se funda la concepción del modelo MODIARTE, para su comprensión estructural y desarrollo de sus componentes.*

<b>CONSTRUCTIVISMO (DESCRIPCIÓN)</b>	<b>ELEMENTOS REPRESENTATIVOS</b>	<b>AUTOR</b>
El aprendizaje es un proceso interno, y físico que se realiza a través de la interacción con el medio.	Aprendizaje por descubrimiento <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Conocimiento</li> <li>• Comprensión</li> <li>• Aplicación</li> <li>• Validación de las anteriores.</li> </ul>	Jean Piaget
La influencia entre la experiencia de los sentidos y de la razón, induce a que la persona vaya construyendo su propio conocimiento.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación</li> <li>• Atención</li> <li>• Retención</li> <li>• Reproducción</li> <li>• Motivación</li> </ul>	Albert Bandura
El estudiante no adquiere el conocimiento de una forma pasiva sino activa lo que propicia un aprendizaje significativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno es responsable de su propio proceso.</li> <li>• El docente orientar y guía explícitamente la actividad.</li> </ul>	César Coll

<p>La <b>motivación</b> es producto del valor que el individuo pone en los posibles resultados de sus acciones y la <b>expectativa</b> de que sus metas se cumplan. La importancia de esta teoría es la insistencia que hace en la individualidad y la variabilidad de las fuerzas motivadoras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esfuerzo</li> <li>• Rendimiento</li> <li>• Recompensa</li> </ul>	<p>Víctor Vroom</p>
---	---	---------------------

### 6.5. La enseñanza de la investigación científica versus la investigación en las artes

Las investigaciones son el despertar en la búsqueda del conocimiento que impulsa al ser humano a enfrentarse a diversas situaciones internas y externas que despierta su ego o razonamiento de conocer; para ello se vale de los aprendizajes de métodos, técnicas, modelos, herramientas, teorías, entre otros; al logro de encontrar una vía razonable para orientarse o encontrar soluciones, valiéndose de investigadores, maestros, profesores, entre otros; para la facilidad de obtener aprendizajes. Es por ello que estos elementos conducentes a investigar no aplican de la misma manera a estudiantes de abogacía, de la misma forma a estudiantes de medicina, historiador; ni a un artista, entre otros; ya que cada uno se les llama de forma diferente acorde a su profesión.

El principal objetivo de la investigación científica es valerse del método científico como herramienta para indagar y buscar soluciones a problemas específicos: explicar y justificar fenómenos, desarrollar teorías, ampliar y fortalecer conocimientos, establecer principios, encontrar hallazgos y confrontarlos, hacer replanteamientos de supuestos teóricos, refutar resultados, entre otros (Fernández, 2021).

Desde hace mucho tiempo, las ciencias y las artes se han mantenido en una estrecha relación, pero compleja, que entrelaza y separa, es así que en la antigüedad la clasificación de las artes incluía la

clasificación de la ciencia en general, debido a su entendimiento como “el recto ordenamiento de la razón” (Zambrano, 2016) en (Tatarkierwics, 2001, p.86).

Abordando los planteamientos metodológicos, se percibe que las investigaciones artísticas se alejan de los métodos tradicionales científicos por las características propias de investigación, en la que implementa métodos no sistemáticos, ni confiables, ya que su desarrollo se basa en procesos de ensayo y error. A pesar que, de forma académica se encuentran muchas escuelas de artes a diferentes niveles educativos, esto les da a las instituciones un estatus que representa calidad y prestigio a las universidades. Estos niveles académicos han hecho que las prácticas artísticas en las investigaciones en artes se vayan fundiendo hacia la búsqueda de un rigor científico, hasta tal punto que muchas Clínicas artísticas, Laboratorios de artes, Talleres de arte, entre otras, surjan conocimientos e informaciones relevantes, el cual se han estado implementando en investigaciones científico-sociales (Zambrano, 2016) en (Borgdorff, 2009).

Cabe constatar según (Zambrano, 2016), que la investigación científica no se puede comparar con la investigación en artes, ya que esta indaga sobre mejorar y ampliar la diversidad simbólica, estético y artístico en que se desenvuelve el ser humano, despertando los sentidos y produciendo sensaciones, mientras que la ciencia es sistematización, orden y control.

## **6.6. Referencia de la estructura operativa del modelo didáctico en Artes Visuales - MODDIARTE.**

La presente estructura organizacional responde a las concepciones referenciales teóricas

mediante los aportes de diferentes fuentes bibliográficas de autores consultados. La misma nos orienta para la creación del diseño del modelo didáctico dinamizador para la investigación en artes.

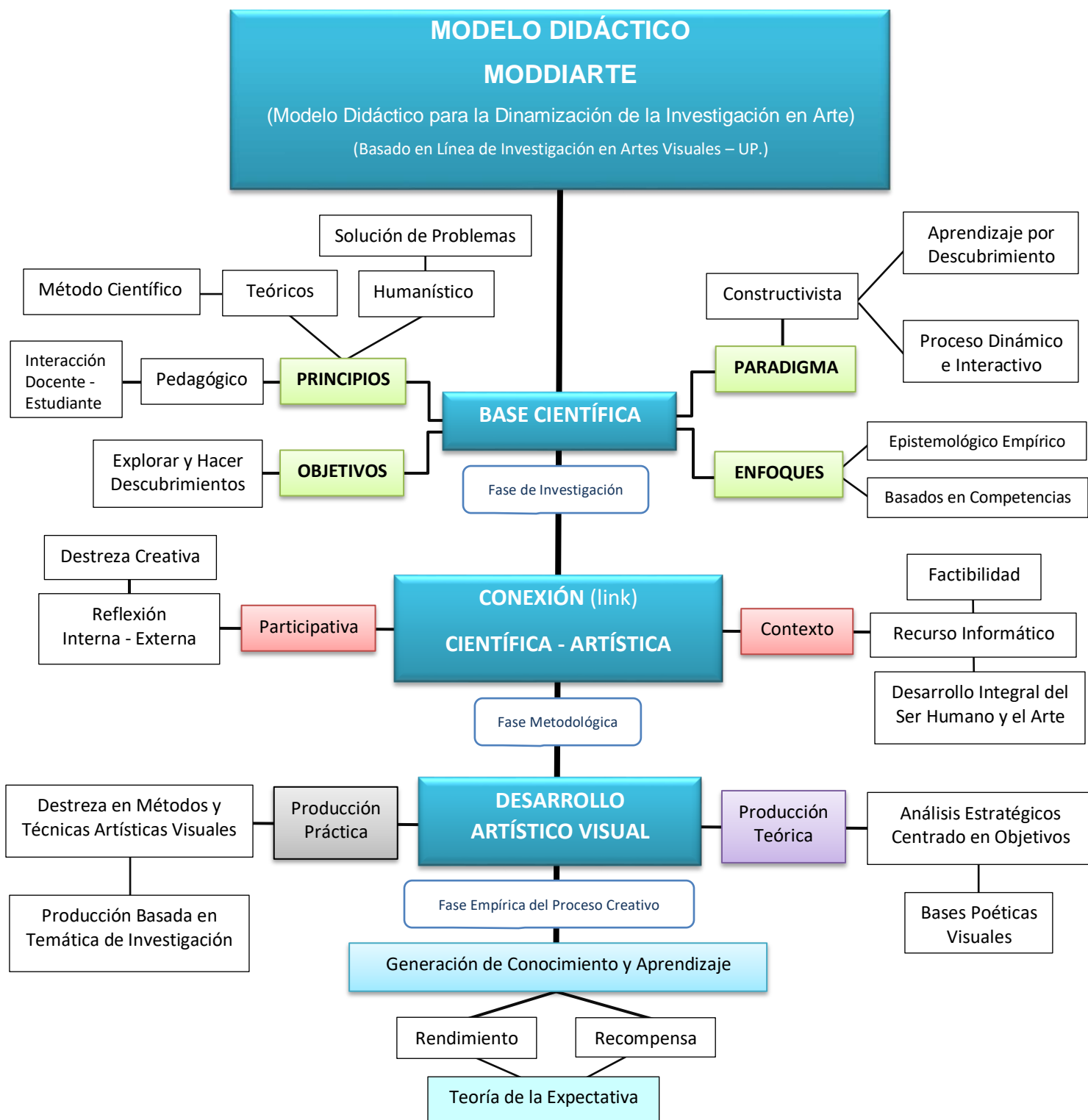
En esta gráfica o modelo basado en teorías cognitivas y constructivistas, que concibe que los aprendizajes y conocimientos se originan desde la experiencia que cada uno desarrolla con el entorno y que la estimulación de estrategia de aprendizaje se orienta parte del alumno, mientras que en el constructivismo, en la que los aprendizajes forman parte del proceso participativo entre estudiantes y profesores; de esta manera, observamos que el esquema referencial de MODDIARTE, está constituido por tres elementos básicos que orientan hacia una secuencia de construcción prelativa y sistemática orientada por el docente y centrada en el estudiante: la base científica, la conexión científica – artístico y, por último, el desarrollo artístico visual; todos se conjugan o entrelazan hacia el desarrollo y aprendizaje hacia el desarrollo de investigación en artes el cual el estudiante da seguimiento para satisfacer su ego, autoestima y razón de tener la experiencia de realizar una investigación. Estos elementos constitutivos los podemos analizar en el siguiente esquema, basado en el modelo referencial de Moddiarte.

*Esquema 1. Esquema referencial de investigación - MODDIARTE (Estructura básica)*



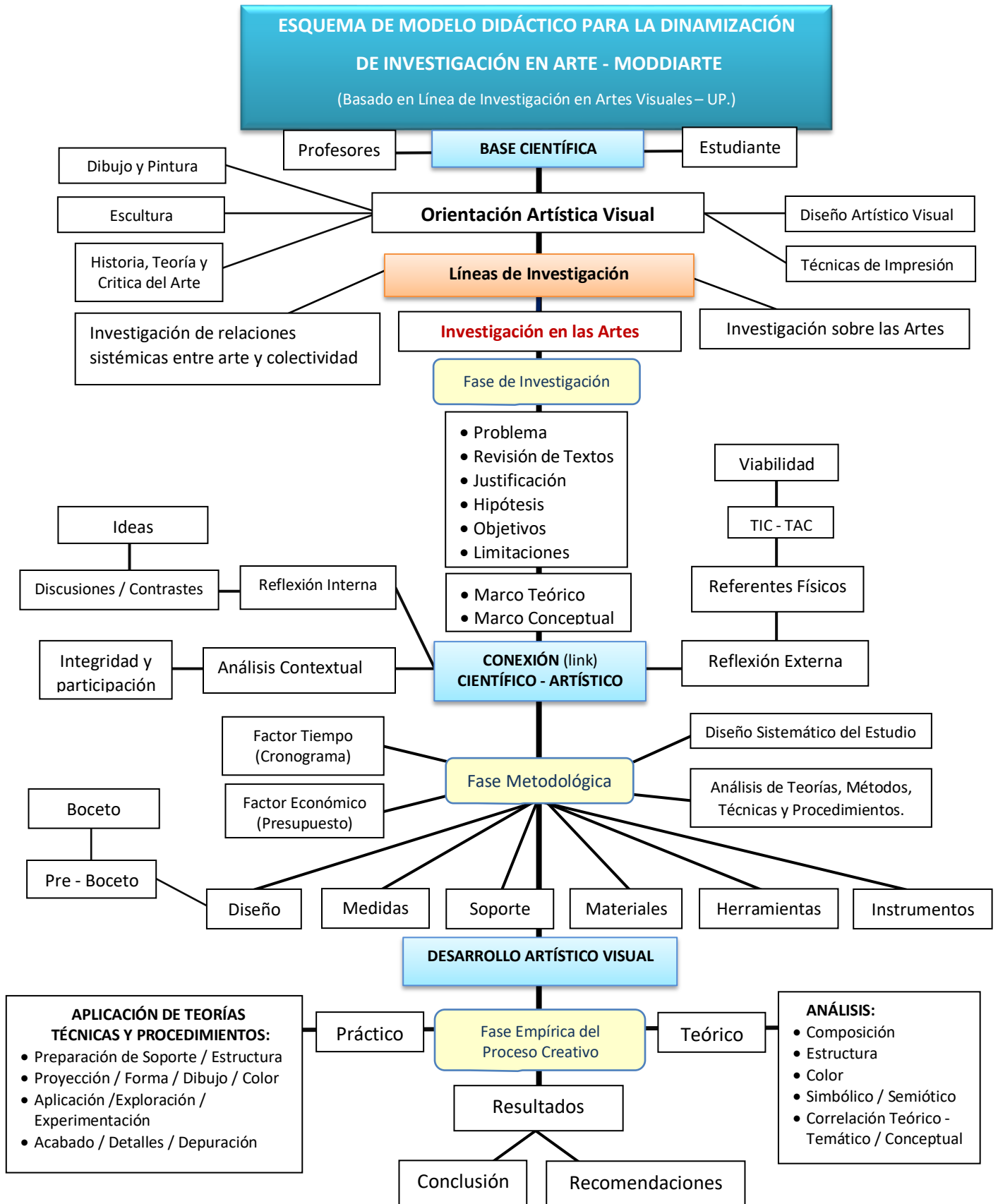
Fuente: Elaboración propia. (2022)

Esquema 2. Modelo didáctico – MODDIARTE. Basado en la Línea de Investigación en arte



Fuente: Elaboración propia. (2022)

**Esquema 3.** Diseño esquemático estructural y operativa del MODDIARTE. Basada en Línea de Investigación en arte.



Fuente: Elaboración propia (2022).

## **6.7. El Modelo didáctico - MODDIARTE**

La modelo didáctica para la dinamización en la investigación en arte - MODDIARTE, es la concepción estructural y operativa en la organización académica para el desarrollo curricular de las asignaturas relacionadas a investigación en artes acorde a la línea de investigación, como son Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II y Taller de Proyecto. La estructura compositiva y operativa este diseñado acorde a los programas analíticos de la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes- UP. El cual presentan estructuras correlativas conducentes al desarrollo del proyecto de investigación y su culminación en su presentación en un documento el cual se rige por el protocolo de presentación de trabajos escritos denominados proyecto de investigación y presentación de tesis.

Asignaturas referenciales de los Programas Analíticos de la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes – Universidad de Panamá – 2022.

*Esquema 4. Asignaturas referenciales de los programas analíticos de la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes. Universidad de Panamá - 2022*



Estas cuatro asignaturas de carácter científico – artístico son las que permitirán a la institución universitaria cumplir con la aplicación del modelo (Moddiarte), mediante sus docentes y estudiantes. Con el compromiso adquirido en esta investigación como investigador en el área de educación superior universitaria y contemplando las estrategias del Modelo Educativo de la Universidad de Panamá implementadas en el Plan de Desarrollo Institucional 2022 – 2026, aprobado en abril de 2022. (Dirección General de Planificación Universitaria - Universidad de Panamá, 2022)

#### **6.8. Contenido del MODDIARTE:**

La selección del contenido es el medio que utilizaremos para desarrollar las habilidades intelectuales para el conocimiento sobre el desarrollo de la investigación en artes y propiciar

estructuras de contenido cada vez más complejas, de manera que el docente pueda incursionar e incrementar los elementos estructurales del MODDIARTE, sin que este pierda su orientación conceptual inductiva que lo caracteriza. Es así, que “el contenido es un medio para alcanzar los objetivos y no un fin didáctico en sí mismo” (Medina, 1982). La selección del contenido está orientado especialmente a estudiantes e investigadores que gestionan actividades investigativas en las artes visuales. En este sentido, los contenidos están encabezados por términos y conceptos infundados de forma atractiva y reconocible el cual conecta con sus inquietudes básicas hacia el aprendizaje de los contenidos establecidos; según (Medina, 1983, en Ausubel, 1973), que considera el aprendizaje cognitivo, como aprendizaje por excelencia, induce a que, para que el contenido influya en el desarrollo cognitivo se debe emplear:

"Conceptos de amplio poder explicativo y generalidad, estrechamente relacionados con lo aprendido" y "Principios programáticos que ordenen la materia y construyan su lógica interna y organización".

El modelo aquí propuesto consta de tres elementos constitutivos y tres Fases de desarrollo. En primer lugar, presenta las **Bases Científicas**, que contiene los postulados teóricos que lo sustentan; el segundo, es la **Conexión Científico - Artístico**, el cual hace el enlace y conjuga ambas directrices, el cual induce a la operacionalización de elementos objetivos y subjetivos; y de tercero, está el **Desarrollo Artístico Visual**, el cual orienta al proceso creativo y su desenlace. Focalizándonos de igual manera, están las Fases de desarrollo como son: **Fase de Investigación**, el cual presenta algunos lineamientos estructurales dentro del proceso de investigación, desde el planteamiento del problema de investigación hasta el Marco Conceptual; seguido esta la **Fase Metodológica**, el cual incurre en el proceso sistemático

metodológico, sus técnicas, procedimientos, generación de pre bocetos y bocetos; la praxis y los análisis de las creaciones artísticas gestionadas, terminando con trabajos artísticos acorde a las propuestas establecidas en el proyecto de investigación.

A continuación, se explica cómo están constituidos cada uno de estos elementos mencionados y cómo aplicar herramientas metodológicas didácticas para el proceso de enseñanza - aprendizaje, para hacer efectiva la dinamización en las investigaciones en artes visuales.

#### **6.9. BASE CIENTÍFICA:**

La base científica es una dirección que empieza con el docente y el estudiante, donde la observación y toma de decisión juegan un papel importante para el desarrollo de su proyecto de investigación. Estos lineamientos están representados por tres elementos que constituyen la primera fase de interacción del estudiante y profesor; como lo son: Orientación Artística Visual, las Líneas de Investigación y Fases de la Investigación (Universidad de Panamá, 2021) Estas fases son donde hay una relación docente – estudiante en la inducción hacia la selección de una área disciplinar académica dentro de las materias del plan de estudio artística visual, como lo son: proceso de producción de dibujo y pintura, proceso de producción de escultura, semiótica del artes, teoría y critica del arte, fotografía, taller de metales, taller de conservación, estética, Técnicas de Impresión, restauración, anatomía artística, dibujo técnico de perspectiva, composición y teoría del color, dibujo de la figura humana, serigrafía artística, teoría, materiales y técnicas de pintura, teoría, materiales y técnicas de escultura, dibujo al natural, entre otras. En esta fase, el estudiante debe estar consciente de su visión

futura, ya que su selección y dirección de la investigación estará orientada por una de estas áreas. Conocemos de las habilidades de los estudiantes, en ser diversificados en las artes visuales, pero esta sería una decisión que marcará su preferencia y profesionalismo. (Universidad de Panamá, 2022).

Cuando se habla o abordan temas de investigación científica, el qué es el llamado objeto de la investigación, es la parte de la realidad objetiva en la que interviene el investigador (**sujeto**) el actor para desempeñar el parte teórico como práctico para el logro de inducir al logro de resolver un problema personal o social. Cabe señalar que el objeto es el que debe florecer en el momento que se termine la investigación (encontrar la esencia o determinación de lo que se precisa investigar), en este sentido el investigador siempre va por delante de su objeto (objeto de estudio), envuelto dentro de necesidades, experiencias y expectativas, el sujeto/ investigador entra el denominado Campo de Acción, convirtiéndose parte de este como un trabajador que tiene un compromiso consigo mismo y su investigación. (Cortés & Iglesia, 2004).

Para incursionar dentro de la investigación académica de grado se debe gestionar un **proyecto de investigación**, el cual es elaborado por el estudiante el cual se verá posesionado como un investigador, el cual realizará indagaciones precisas. Esto va antecedido de una etapa previa conocida como **anteproyecto**, el cual es un documento previo sin mucha rigurosidad que se gestiona y redacta al empezar la investigación, generalmente asesorado por un profesor. Según (Sabino, 1992), un proyecto de investigación deben presentar diferentes elementos que forman parte del protocolo de investigación, como son el problema, su justificación, los objetivos de la investigación, la hipótesis a verificar, entre otras; haciendo que la propuesta

se vaya definiendo con más rigor que el anteproyecto, como son el rigor del diseño de la investigación, sus aspectos metodológico y prácticos, seguido de un marco teórico que refleje la intencionalidad de lo que se busca o proyecta.

Para los estudiantes que empiezan a investigar, al implementar el método científico se hacen una serie de preguntas de como iniciar un anteproyecto, a pesar que se tienen ideas vagas o precisas, abordar ese estado de interrogación inducen a una inestabilidad de ¿Qué es lo que se quiere investigar? Según (Arias) se pueden hacer algunas preguntas claves para indagar de forma personalizada que es lo que se desea, entre estas preguntas claves se presenta:

Planteamiento del Problema ¿Qué pretendo investigar?

Preguntas de Investigación ¿Concretamente que me interesa resolver con mi investigación?

Objetivos de Investigación ¿Qué pretendo lograr con mi investigación en concreto?

Justificación ¿Qué utilidad tiene esta investigación? ¿Quiénes saldrán beneficiados? ¿Qué aportará? Según Arias, lo que nos interesa poco a poco va tomando forma, definiendo y aclarando lo que se pretende investigar, el cual se va formalizando con la temática de estudio, las metodologías y enfoques relacionados abordados.

## **6.10. Algunas contrariedades de aplicabilidad de la investigación en la ciencia y el arte**

El fenómeno de algunas acciones que se generan dentro de la investigación se cuestionan con propiedad en función de que la “Concepción” o corresponde a la ciencia o a las artes, a pesar de que ambos han implementado tal evento como lo es la observación, en términos generales por la implicación del método científico en la ciencia y en métodos de análisis de obtención de información y conocimiento en el artes, ambos tiene características diferentes, la primera

hacia la verificación de los hechos o replicar lo observado de forma sistemática, mientras que en las artes se da de forma subjetiva y su réplica por antonomasia será igual en la subjetivación, sin embargo esta subjetividad, por ejemplo un dibujo, es un elemento valioso, sumativo, como evidencia de un hecho científico. En este sentido se nos presentan una concepción ambivalente entre artes y ciencia o ciencias y artes:

“El concepto de generalidad en ciencia (observar lo particular y ser capaz de aplicarlo a lo general) no puede ser aplicado fácilmente al modelo de investigación en el arte. La singularidad / originalidad que se demanda en el arte no se reconcilia fácilmente con el concepto de generalidad, aunque una teoría pueda ser general hasta cierto punto y pueda derivarse de la práctica” (Garay & Malins, 2013), (P. 9.)

**6.11. Orientación Artística Visual:** Es una fase muy definitiva que debe inducir u orientar al estudiante a ubicarse dentro de un área de conocimiento de trabajo de investigación y, por ende; a su título de grado (si toma un área específica, su título de grado estará orientada hacia esa disciplina). Cada una de estas áreas están constituidas por otras áreas de conocimiento como lo son: Dibujo y pintura (orienta hacia el desarrollo de trabajos práctico – teóricos, bidimensional hacia el desarrollo de trabajos técnicos concretos como: acuarelas, pasteles, óleos, acrílicos, sanguinas, carboncillo, grafito, tinta china, entre otras); Escultura: cerámica, modelado, tallas, fundición, orfebrería, soldadura, entre otras; Historia, Teoría y Crítica del Arte, se enfoca en: Historia del arte, Teorías del Artes y críticas artísticas, filosofía, estética, entre otras; Diseño Artístico Visual: se orienta hacia la construcción sistemática y creativa de volúmenes estructurados en tercera dimensión el cual involucra la fotografía, arte y diseño

por computadora, entre otras, y por último tenemos a Técnicas de Impresión, el cual se orienta hacia la bidimensionalidad del objeto de estudio y trabajo, mediante el proceso de reproducción, como lo son: linografía, serigrafía, punta seca, agua fuerte, agua tinta y técnicas experimentales mixtas como la mono copia, entre otras. (Universidad de Panamá, 2022)

La educación artística visual y el disfrute de las artes es un derecho de todo ciudadano cuanta, sin importar sexo o edad, el cual está determinado hacia dos vertientes como ser humano, el ser creativo y el deleite de lo que lo rodea como lo son la comunicación simbólica. Siendo un ente que está inmerso dentro de un contexto social, por la que la educación participa de su formación, haciendo que se fortalezca en áreas fundamentales del conocimiento y desarrollo social, formándose con competencias creativas, artístico – estético – expresiva comunicativa e interpretativas envuelto en un currículo con perspectivas de diferentes disciplinas del conocimiento que están cónsono con su contexto y acervo cultural. (Bogotá, 2014).

**6.12. Líneas de Investigación:** estas directrices o líneas de investigación están sustentadas bajo los postulados de Christopher Frayling – 1993, modificadas por (Borgdorff, 2006), el cual hace planteamientos conceptuales categóricos hacia el desarrollo de la investigación en las artes. En ese marco, acorde a la estructura del modelo este se inserta con la Investigación para las Artes, Investigación Sobre las Artes e Investigación en las Artes. Todas ellas con un enfoque único que las caracteriza; pese a que, el MODDIARTE, solo se basa en el último postulado (Investigación en Arte), debido a que es el reflejo de la Línea de Investigación en la que, acorde al estudio de esta investigación arrojó con un alto por ciento los trabajos que

según los encuestados han estado realizando. Esta investigación en arte tiene sus características propias de abordaje y por sus accionar práctico en la realización de obras prácticas concretas, el estudiante tiende a imponer sus necesidades hacia la puesta en marcha o práctica los conocimientos obtenidos. En este sentido abordamos **La investigación en las artes**, el cual implica la generación del conocimiento mediante la praxis, tanto del proceso como el resultado (Universidad de Panamá, 2018); es decir que induce a la reflexión que ocurre en el proceso de producción artística, y que se concreta en el objeto artístico (culminar con la creación de obras de artes de forma física). Según (Hernández, 2018), la subjetividad del estudiante, como artista e investigador se fundamente en la producción de una obra concreta creada e interpretada a su propio ritmo de creatividad. (Universidad de Panamá, 2022).

**6.13. Fase de la investigación:** Dentro de la Base Científica encontramos la Fase de Investigación científica (Universidad de Panamá, 2008), el cual nos orienta a explorar elementos significativos e ir registrándolo de manera inductiva hacia la sistematización de los pasos del “método” de investigación como lo son:

- Problema (Formulación de la pregunta/s)
- Justificación
- Hipótesis de investigación
- Objetivos de investigación (general y específico)<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Debido a la trayectoria en la revisión de investigaciones, se sugieren seguir la confección de 1 objetivo general y de 3 a 4 objetivos específico; no pasar de 5).

- Limitaciones
- Marco Teórico y Conceptual.

### **6.8. CONEXIÓN (link) CIENTÍFICO – ARTÍSTICO:**

Esta fase intermedia es un enlace científico que se desenlaza de forma artística, mediante la objetividad de las evidencias, observaciones y referencias que conlleva el quehacer investigador – estudiante. Elementos constitutivos como Reflexión Interna y Externa, Discusiones y Contrastes, Ideas, Referentes Físicos, Medios Informáticos como las TIC – TAC y Viabilidad del proyecto de investigación, nos inducen a incursionar en escenarios rigurosos de las ciencias y su correlación con elementos artísticos. Así lo demuestra (Hernández, 2018), en su investigación de “La visión de un científico sobre las investigaciones en Artes Plásticas”, en la que no hay que olvidar la similitud que se presenta tanto en el protocolo de la investigación científica y la investigación en artes; cada una tiene sus características propias e indispensables que la acreditan en el proceso; en la cual, la subjetividad, las vivencias, interpretaciones propias y el entorno sociocultural, son elementos fundamentales para el desarrollo y producción creativa artística del estudiante o artista investigador.

Con esta visión, a pesar de que el rigor científico ejerce las bases de la investigación, las líneas de investigaciones dentro del contexto y programas académico de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá, inducen a que su culminación dentro de la investigación se sustente de forma subjetiva, mediante la aplicabilidad de procedimientos técnicos vasados en las artes visuales; esto es, que el estudiante que presente su proyecto de investigación debe

constatar dentro de su propuesta los lineamientos hacia un desarrollo creativo personalizado el cual se concreta en una obra artística; tomando en cuenta en este caso la investigación en artes (Universidad de Panamá, 2018).

El proceso de la conexión o link científico – artístico no es un encuentro, es más bien una fusión generadora de conocimientos e ideas que se integra o funden para la obtención de criterios pertinentes inducidos por los datos obtenidos y la interacción reflexiva interna y externa dentro de su contexto social. En este sentido se generan ideas, se realizan pre bocetos compositivos que inducen a una concepción gráfica motivada por las lecturas, imágenes, videos, experiencias y aprendizajes; todas conjugadas para la obtención de un boceto más concreto, que marcarán las bases para su postulado gráfico ante la presencia de su profesor o asesor; para evaluar, discutir y contrastar sus ideas; el cual debe como estudiante, tener el respaldo referencial bibliográfico y concepciones personales que lo justifique.

**6.8.1. Fase Metodológica:** Este factor es determinante para el desarrollo del proyecto de investigación en artes, el cual incurren unas series de formulaciones de actividades que darán inicio a la concepción de ideas para el logro de inducir los parámetros metodológicos hacia su concretización. Entre estos elementos podemos mencionar Diseño, Medidas, Soporte. Materiales, Herramientas, Instrumentos; y, ante todo, elementos indispensables como el Factor Tiempo y Factor económico, los cuales se presentaron como hallazgos con un alto grado de obstaculización para dar seguimiento al desarrollo de los proyectos de investigación y tesis, según la encuesta realizada para esta investigación sobre la creación de un modelo didáctico dinamizador para el desarrollo de las investigaciones. En esta orientación, consideramos pertinente que se induzca al estudiante a profundizar más sobre la importancia

de realizar y estructurar Cronogramas de Trabajo apegados a la realidad de cada situación investigativa y de igual manera se realice el Presupuesto Económico. En este sentido, inculcar estrategias motivacionales sobre la consecución de patrocinadores estatales, de empresas privadas, participar de apoyos económicos en concursos estudiantiles y semi profesionales, entre otras, para subsidiar el alto costo en que incurren los materiales y el quehacer artístico visual; más aún, en esta temporada post pandemia, en la cual el mercado del arte incremento el costo económico de los productos artísticos en las casas comerciales de artes y tiendas alternas.

Para tal efecto inducimos algunos puntos que consideramos pertinentes dentro de la Fase Metodológica y que el estudiante debe contemplar. Para dar arranque a esta fase, podemos preguntarnos ¿Cómo se va a realizar el estudio de la propuesta artística? (Universidad de Panama, 2015).

- Elección del diseño de investigación
- Diseño sistemático del estudio
- Población / Temas de estudio
- Estrategias de análisis contextual
- Herramientas de recolección de datos.
- Herramientas y materiales artísticos visuales
- Instrumentos y soporte (qué superficie será intervenida)
- Formulación de criterios personalizados (pre bocetos)
- Diseños estructurados (bocetos)

- Procedimientos técnicos de desarrollo de actividades / piezas artísticas (obras)
- Diseño y confección de cronogramas de trabajo y presupuesto.

Podemos notar una amplia lista de elementos interrelacionados dentro de la práctica científica y artística, una fase un poco incomprensible para personas “puras” en materia de científicidad, pero que, con estas orientaciones pedagógicas didácticas, ayudarán a la comprensión de la interacción investigativa científica – artística.

## **6.9. DESARROLLO ARTISTICO VISUAL**

La constitución estructural del MODDIARTE en su tercera parte y última, constituye el escenario en la producción artística o poética, en la que se centra el desarrollo práctico y se realizan los análisis pertinentes en materia de generar un conocimiento teórico sobre la labor desarrollada física y mentalmente; es donde se concretiza la obra artística y se somete a su rigurosidad crítica por el estudiante, docente y sociedad, haciendo que se genere un conocimiento, se den conclusiones y recomendaciones.

El escenario contempla la Fase empírica del proceso Creativo, las direcciones prácticas, con las Aplicaciones Teóricas, Técnicas y Procedimientos, al igual que la parte de análisis teórico, bases poéticas artístico visuales (análisis del proceso creativo artístico visual) el cual generará resultados que inducen a conclusión y recomendaciones.

**6.9.1. Fase Empírica del Proceso Creativo:** es la parte exploratoria, experimental y de análisis, por la que su desarrollo induce por lo general a la concretización de la obra o piezas

artísticas visuales generadas producto del proceso constructivista inductivo planteada en la fase metodológica. Esta fase tiene dos vertientes, la parte práctica y la parte teórica. La parte práctica orienta al estudiante a aplicar las teorías, técnicas y procedimientos en su objeto de estudio y desarrollo como lo son: preparación del soporte o estructura en donde se intervendrá la acción artística, los mecanismos de proyectar, dibujar y pintar las formas concebidas en los bocetos; en donde cabe inculcar mecanismos alineados a la exploración y experimentación, y el acabado de las obras artísticas visuales.

Por otro lado, y en el mismo objeto de estudio e creación, inciden con igual relevancia el trabajo teórico, el cual se enmarca en una serie de análisis compositivo, estructural, del color, simbología; una semiosis de generaciones de elementos conceptuales subjetivos propuestos en la investigación y la correlación existencial entre lo teórico y temático, generando un documento único generador de conocimientos con las diferentes implicaciones que amerita el trabajo práctico y teórico; y por último el estudiante concretiza en resultados concluyentes con una visión social de recomendación, para los futuros lectores, investigadores o estudiantes que buscan las experticias en fuentes bibliográficas en investigaciones en artes visuales.

En esta Fase Empírica del Proceso Creativo nos podemos hacer las preguntas: ¿Cómo interpretamos nuestras obras terminadas? y ¿Qué significan los resultados obtenidos?

- La recogida de datos.
- Análisis de técnicas y procedimiento (Preparación de soporte, Estructura, Proyección, Forma, Dibujo y Color; Aplicación, Experimentación, Intervención Acabado, Detalles, Depuración, entre otros.)

- Análisis de las obras (composición, estructura, color, simbología, conceptos y correlación Teórico – Temático)
- El análisis y la interpretación de los datos y obras artísticas
- Resultados obtenidos
- Conclusiones y recomendaciones.

### **6.9.2. Características del modelo Moddiarte:**

Los lineamientos estructurales y operativos del Moddiarte están enmarcados dentro de diferentes concepciones teóricas y prácticas educativas conducentes a lo que se denominaría un modelo de “ciencia aplicada”, el cual implica que, el conocimiento obtenido debe guiar las decisiones prácticas, dejando a ésta a la expectativa de lo que dicte la teoría. En este sentido exponemos de una forma explicativa las orientaciones que contempla el Moddiarte:

- Se basa en principios teóricos del método científico, haciéndolo participe de la corriente humanística en cual induce a la solución de problemas personal y social.
- Se enfoca en el proceso pedagógico superior universitario, en donde interactúan el docente y el estudiante o grupo estudiantil.
- Se enfoca en objetivos de desarrollo para el estudiante, haciendo que el aprendizaje se realice mediante la exploración y por descubrimiento.

- Se inserta en el paradigma constructivista, en dónde el estudiante aprende mediante procesos dinámico, interactivo, por descubrimiento, por su propia cuenta y a su ritmo.
- Se orienta en enfoques estratégicos basados en competencias.
- Induce al conocimiento de investigación científico y artístico visual.
- Induce la participación proactiva en grupo y sociedad
- Presenta acciones de reflexión interna y externa acorde a sus necesidades de exploración investigativa
- Se inserta dentro de su contexto educativo y social
- Hace uso de recursos de la tecnología informáticos para la comunicación e investigación
- Promueve la toma de decisiones personal
- Fortalece la integridad del ser humano y el arte
- Promueve destrezas artísticas creativas
- Induce al desarrollo de la producción práctica hacia la gestación de obras artísticas
- Induce al desarrollo de la producción teórica hacia gestación de los análisis críticos de su producción
- Genera conocimientos concluyentes de su investigación
- Fortalece la gestión investigativa mediante la motivación

### **6.9.3. Objetivos conducentes para aplicación del modelo – Moddiarte:**

El presente modelo incurre en una serie concepciones teórica y prácticas insertadas de una forma inductiva hacia el planteamiento y desarrollo de su estructura, todas con un carácter

básico y sintetizado, inmersas de una forma organizada para facilitar su lectura y comprensión, tanto por el docente que lo aborda y el estudiante, quien aparte de analizarlo podrá hacer uso y aplicación como elemento didáctico para el desarrollo de las fases de su investigación:

- Conocer el grado de conocimiento que tienen los estudiantes en cuanto a la estructuración de un proyecto de investigación científico – artístico.
- Conocer aportaciones conceptuales y epistemológicas sobre la investigación en artes visuales.
- Desarrollar la capacidad cognoscitiva sobre las fases del proceso investigativo científico y artístico visual.
- Potenciar el aprendizaje significativo sobre la estructura esquemática, conceptuales y operativa del modelo Moddiarte.
- Sensibilizar a los estudiantes y profesores sobre los procesos estructurales concernientes al desarrollo de los proyectos de investigación en artes visuales, mediante el modelo Moddiarte.

#### **6.9.4. Concepciones metodológicas para la aplicación del Modelo Moddiarte**

La estructura operativa del modelo didáctico de Moddiarte, está diseñado con un enfoque deductivo centrada en el estudiante y con un método inductivo para el docente; en ambos sujetos de igual manera se conjugan determinados enfoques del razonamiento, haciendo viable y funcional el aprendizaje de la estructura operativa del modelo propuesto. Este Moddiarte se ajusta en primera instancia, a las concepciones aportadas por (Mollá, 1994), que siguen vigentes y que fortalecerán la puesta en marcha las actividades para el

conocimiento de su estructuración; y en segunda instancia, a la parte tecnologías basadas en (Quiróz & Zambrano, 2021), quien va más allá de la TIC, y nos presenta la Tecnologías del aprendizaje y del conocimiento con las TAC.:

- **Estudio de Casos:** se enfoca en la posibilidad de que el mismo estudiante adquiera los significados del aprendizaje mediante la reflexión de su intervención sobre el material y el empleo de técnicas.
- **Investigación en la Acción:** con dos aseercciones. El primero método, induce a que el estudiante adquiera conciencia de que a través de la investigación existe la viabilidad de explorar nuevas informaciones generadoras de conocimiento, autoanalizándose en el requerimiento de su propia necesidad (aprender a aprender). El segundo método, sugiere la gestación de un proyecto, el cual desarrolla actividades con carácter real, es un paso probatorio hacia el estudiante para verificar o comprobar las teorías sobre sus conocimientos espaciales proyectivos, este enfoque requiere un grado de motivación para que, a través de la reflexión de los resultados, comprendan su propia experiencia (se aprende a base de la experiencia).
- **La Tecnología de la Comunicación e Información (TIC) y las Tecnología del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC), como ejes transversales para la educación:** la aplicación de la tecnología potencia el aprendizaje y contribuye a fortalecer el conocimiento, habilidades, competencias y autonomía tanto en estudiantes como docente; estas a la vez motivan e incentiva el desempeño personal

y colectivo. Todas estas acciones fortalecen las ganas de aprender e investigar cosas nuevas, el cual pueden aplicar en su entorno, de manera que cambia y mejora la vida de los demás. (Quiróz & Zambrano, 2021)

#### **6.9.5. Estrategias didácticas que presenta el modelo Moddiarte:**

La presente concepciones estratégicas pedagógicas que presenta el modelo Moddiarte, son orientaciones estrategias de la enseñanza de la didáctica de la investigación planteadas por (Sánchez, 2014), que tienen un carácter práctico y orientan a resultados efectivos en la generación de conocimiento, los cuales hemos consideramos como elementos bases para dinamizar las investigaciones en las artes visuales:

- **Enseñar a investigar con base a discusión del concepto de ciencia o de investigación científica:** La ciencia no se hace de la misma manera en todos los tiempos y los conceptos van ajustados a la práctica de la ciencia; así como se practica así mismo se define.
- **Enseñar a investigar centrado en el estudio de la estructura de la investigación:** Se plantea la documentación escrita como un rigor documental científico, donde toman en cuenta las conceptualizaciones de los diferentes elementos constitutivos y estructurales de la investigación para canalizar y aprender por separado los procesos y apropiarse del conocimiento y valores de todas sus partes y relacionarlas entre sí.
- **Enseñar a investigar mediante la dinamización del quehacer científico:** En este punto se trata de comprender la investigación como un proceso práctico, el cual

presenta secuencias, articulaciones, etapas, pasos o faces conducentes a la verdad. Es concebir el método científico desde diferentes perspectivas para poder comprender su dinamismo y encontrar nuevos conocimientos.

#### **6.9.6. La didáctica en la implementación del Moddiarte:**

La metodología didáctica ocupa un punto importante dentro de la didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los modelos de interacción comunicativa entre el docente y estudiantes, pero es el docente el guía o conductor, pero es la forma conductual del docente quien determina la viabilidad y facilita el conocimiento, acorde a las múltiples interrelaciones de comunicación que conlleva el actuar. La interrelación comunicativa determina el clima o ambiente el cual puede propiciar la realización de la actividad o inhibirla, ligado al tipo de relación que se establece profesor – estudiante y la relación de elementos del contexto, asignaturas relacionadas con la del modelo aplicado (Medina, 1982).

Para poder desarrollar la metodología dentro del engranaje de la enseñanza y aprendizaje, se requiere de dos actores, el cual consta de dos actores: docente y estudiante, mientras que para el desarrollo del proyecto de investigación en artes se constata de tres actores: docente (profesor), generador del conocimiento; el estudiante (investigador) quien desarrolla la propuesta investigativa; y el profesor (asesor o tutor) un especialista en el área de estudio o con afinidades, quien será la persona externa a las casas, por el cual guiará al estudiantes en sus actividades de desarrollo de la investigación.

Es del reconocimiento entender que todos los profesores tienen oportunidades de crear estrategias didácticas, educativas, culturales entre otras, el cual generan infinidad de

procesos cognitivos, perceptivos y creativo; en lo que beneficiará debido a la participación de las personas. “No existen fórmulas para la enseñanza del arte, y como cualquier otra disciplina, se puede llegar por múltiples vías al conocimiento.” (Sotelo & Dominguez).

Los modelos de investigación en ciencias sociales son las que se ajustan a las artes acorde a las concesiones metodológicas cualitativas, etnográfica, holísticas, naturales, descriptivas, experienciales y dialécticas; con un evoque subjetivista de la individualidad grupal, se han estado considerando procedimientos idóneos, el cual ofrecen a los estudiantes artistas, docentes y artistas investigadores una guía más apropiada para esta disciplina dentro de las Bellas Artes. (Garay & Malins, 2013).

La metodología didáctica ocupa un punto importante dentro de la didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Los modelos de interacción comunicativa entre el docente y estudiantes, pero es el docente el guía o conductor, pero es la forma conductual del docente quien determina la viabilidad y facilita el conocimiento, acorde a las múltiples interrelaciones de comunicación que conlleva el actuar. La interrelación comunicativa determina el clima o ambiente el cual puede propiciar la realización de la actividad o inhibirla, ligado al tipo de relación que se establece profesor – estudiante y la relación de elementos del contexto, asignaturas relacionadas con la del modelo aplicado (Medina, 1982).

Para poder desarrollar la metodología dentro del engranaje de la enseñanza y aprendizaje, se requiere de dos actores, el cual consta de dos actores: docente y estudiante, mientras que para el desarrollo del proyecto de investigación en artes se constata de tres actores: docente

(profesor), generador del conocimiento; el estudiante (investigador) quien desarrolla la propuesta investigativa; y el profesor (asesor o tutor) un especialista en el área de estudio o con afinidades, quien será la persona externa a las casas, por el cual guiará al estudiantes en sus actividades de desarrollo de la investigación. Según Marqués (2001) citado en (Meneses, 2007) nos define en el proceso educativo el acto didáctico como “... actuación del profesor para facilitar aprendizajes de los estudiantes”, es una acción educativa en donde para enseñar se requieren de estos dos componentes para el acto de actuación que es totalmente comunicativa. En este sentido nos dirigimos al desarrollo del Moddiarte, en donde los actores son especialistas en artes visuales con conocimientos en el escenario investigativo.

#### **6.9.7. Contexto multidisciplinario y actores en el proceso enseñanza aprendizaje**

El contexto para el desarrollo de este escenario de aplicación del MODDIARTE debe contar con la participación de dos actores como lo son el docente y el estudiante.

##### **6.9.7.1. El Docente:**

El docente en artes visuales debe tener una preparación académica en materia de metodología de la investigación y en el área de especialidades de las disciplinas de artes visuales, haber realizado investigaciones concernientes en las artes visuales o afines, tener experiencia en la formación de profesionales de grado en el área de las artes visuales.

El docente se centra en torno a su competencia, el cual debe ser un orientador, especialista en su área, con experiencia para la estimulación motivadora hacia el estudiante. Hay muchas acepciones con respecto al educador, el cual se puede ver como un orientador, facilitador, guía, maestro, entre otras, de manera que su presencia sea un ente activo en su entorno.

En este caso el docente debe ser positivo, de acción motivadora, actitud innovadora, que busca vías de comunicación con los estudiantes y la sociedad para facilitar en cualquier contexto sus conocimientos y experiencias, mediante el proceso pedagógico de enseñanza aprendizaje. Según (Meneses, 2007) el logro de las competencias en este ámbito es un factor clave y determinante para elementos estudiantiles individuales quienes se apoyan de elementos tecnológicos como los ordenadores, celulares, para el logro de sus competencias curriculares programadas.

Según Meneses (2007), para que un docente sea competente, debe accionar en tres momentos proactivos: planificaciones interactivas, desarrollo del proceso y evaluación del diseño curricular; prestar relevancia de las necesidades formativas de los estudiantes a la cual se dirige o a la sociedad que se destina la interacción educativa (contexto social) ya sea como medios didácticos o como recurso de apoyo a la enseñanza. Lo importante es que, en este periodo contemporáneo, el docente debe tener competencias básicas general; no solo en su disciplina o afines; sino de las que en su contexto se desarrollan, y como las utiliza y aplica; siendo un instrumento facilitador y formador del estudiante.

#### **6.9.7.2. El Estudiante / Participante:**

Las actividades didácticas planteadas en este escenario para el conocimiento del proceso de investigación en artes se orientan a estudiantes universitarios, el cual puede ser ajustado para otras actividades académicas o artísticas relacionadas a investigación, ya que las investigaciones académicas en ciencias – artes ofrecen respuestas desde diferentes conocimientos en áreas científico, tecnológico, humanístico; con características

multidisciplinarias, en el cual la docencia, extensión universitaria, siguen siendo los pilares de universidades, el cual constituyen el núcleo del conocimiento y el cambio social; desarrollando científicos tecnológicos, como principales generadoras de conocimiento (Dáher, Panunzio, & Hernández, 2018).

Para el logro de las orientaciones concernientes al MODDEARTE, el cual sean efectivas, se requiere que los estudiantes como entes participantes de la interacción, el cual para incursionar en este conocimiento psicológico individual, grupal o social, artístico – creativo, se debe tener en cuenta los conocimientos del macrogrupo, del microgrupo y concretar los objetivos de aprendizajes hacia las áreas social y laboral. Según “La función mediadora del alumno en su proceso de aprendizaje tiene lugar por el procesamiento de la información que realiza (procesamiento influido, a su vez, por el procesamiento que el formador hace de esa información).” (Meneses, 2007).

#### **6.10. Recursos didácticos metodológicos implementados en MODDIARTE**

El trabajo de las artes visuales no solo crea productos, es una forma de amoldar nuestras vidas mediante el fortalecimiento y aplicación de nuestra conciencia, que amolda nuestras actitudes, haciendo más satisfecho nuestra exploración de significados, es una catarsis que se debe hacer con los demás para compartir una cultura. Es así, no solo es el resultado de un proceso construcción, sino de reconstrucción del conocimiento, sin perder de vista los contenidos instrumentales en la que se apoyan las artes visuales, para la generación de posibilidades infinitas de proyectos de investigación hacia la intervención social. Donde lo privado se transforma hacia el alcance de lo público, proceso de transformación que se da

tanto en la ciencia como en las artes visuales. Son procesos que se dan producto de las capacidades humanas experimentales con el entorno. Son cualidades conceptuales que alimentan nuestras vidas y que posterior alimentamos y aplicamos a nuestra imaginación (Eisner, 2004).

- Conocer el grado de conocimiento que tienen los estudiantes en cuanto a la estructuración de un proyecto de investigación científico – artístico.
- Conocer aportaciones conceptuales y epistemológicas sobre la investigación en artes visuales.
- Desarrollar la capacidad cognoscitiva sobre las fases del proceso investigativo científico y artístico visual.
- Potenciar el aprendizaje significativo sobre la estructura esquemática, conceptuales y operativa del modelo Moddiarte.
- Sensibilizar a los estudiantes y profesores sobre los procesos estructurales concernientes al desarrollo de los proyectos de investigación en artes visuales, mediante el modelo Moddiarte.

### **6.10.1. El Método STEAM**

La metodología STEAM ( Sciences, Technology, Engineering, Arts and Mathematics), es un modelo educativo que promueve en el ser humano la integración, socialización y cooperativismo en el desarrollo de las materias científico-técnicas y artísticas en un único

marco interdisciplinar Aguirre, 2020 hace referencia a (Yackman, 2008) que también evoca la metodología como un aprendizaje estructurado que inserta una pluralidad de disciplinas, sin que se enfoque en una sola, haciendo participe del desarrollo características propias de cada una de las disciplinas que intervienen para el desarrollo y transferencia de los contenidos entre las materias. STEAM aborda la interdisciplinaridad para abordar los problemas y confrontarlos de forma grupal en un contexto real y cotidiano, dentro de este fenómeno social globalizante y cambiante. Con esta metodología se realizan trabajos complejos sin la distinción de sexo, donde se dan soluciones con el uso de la tecnología para la innovación y la creatividad.

Dentro de las concesiones del descubrimiento, exploración y creación, STEAM esta infundada dentro de la corriente constructivista del aprendizaje, en la que se promueve de manera significativa la participación colectiva entre los estudiante y profesores, creando una ambiente óptimo y propicio para que fluyan las habilidades individuales y se enlazan para la producción de experiencias y conocimientos, ya que Aguirre (2020) haciendo referencia de Vygotsky (2030) ya había observado que “las personas aprenden sobre la base de los conocimientos adquiridos, desarrollando el concepto de andamiaje”

El enfoque STEAM, surgido en la Estados Unidos de América en la década de los '90, pero no fue hasta el 2010 que se popularizo dentro de la política de los Estados Unidos, hoy día se le ve en diversas disciplinas que se apropian, para justificar sus lineamientos hacia la interacción humana en el campo educacional, el cual presenta el desarrollo intelectual y habilidades en investigación, colaboración. Comunicación, solución de problemas, pensamiento crítico, creatividad, integridad social e intragrupo, entre otros.

Otro aspecto para destacar es el enfoque interactivo de la metodología STEAM. Según Saiz (2019) citando a Maldonado (2007), expone que la metodología STEAM se trata de un modelo de aprendizaje interactivo, que invita a los estudiantes a construir juntos, para lo cual demanda conjugar esfuerzos, talentos y competencias mediante una serie de transacciones que les permitan lograr las metas establecidas consensuadamente; haciendo que más del 90% del trabajo académico responsable se han estado desarrollado bajo este modelo, desarrollando conocimiento con trascendencia STEAM. (Virtuales, 2022)

#### **6.10.2. El link entre la Ciencia y Artes – STEAM.**

Consideramos pertinente la aplicabilidad de este enfoque constructivista pedagógico al ámbito metodológico didáctico para la conexión entre las herramientas de investigación científicas y de las artes visuales, que pretende la formación técnico- científico y artístico en todas las etapas educativas de forma integral y transversal para la comprensión de la integridad en el proceso de la investigación científica – artística, para el desarrollo de las propuestas creativas en las artes visuales. Según (Santillana, Santos, Jaramillo, & Cadena, 2020), en el campo de la educación superior es una herramienta que induce a formación de profesionales a potencializar y favorecer los procesos educativos.

**Ilustración 1.** Representación de la metodología ESTEAM con sus diferentes áreas de conocimiento (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas).



Fuente: Dibujo por Vector de Pongsirionkham<sup>14</sup>



Fuente: Infobae<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Niños, niños y niñas. Estilo de dibujo infantil. Sujetando el cartel en la parte superior. STEAM. Educación. Un marco para la educación en todas las disciplinas. Ciencia Tecnología Ingeniería Artes Matemáticas. — diseñado por Vector de pongsirionkham. Extraído de: <https://sp.depositphotos.com/432109530/stock-illustration-children-boys-girls-child-drawing.html>

<sup>15</sup> Julieta Schulkin (2018). <https://www.infobae.com/tecno/2018/05/27/que-es-la-educacion-steam-5-ideas-para-transmitir-a-los-ninos/>

### 6.10.3. Makerspace

Otra metodología didáctica que tiene contemplado para el logro de los objetivos en el conocimiento de la estructura compositiva del modelo Moddiarte, está enfocado en el contexto ambiental y físico, para una interacción grupal participativa hacia la obtención del conocimiento, para el auto crítica, críticas constructivas, e intercambio de conocimientos; son los MAKERSPACE de creatividad de las artes visuales. Según (Escamilla, 2020) son espacios interactivos donde convergen diferentes disciplinas para el desarrollo de trabajos colaborativos como lo son los proyectos creativos. Su principal objetivo es la experimentación, para la creación de proyectos que implementen nuevos recursos logístico, herramientas y materiales de artes y tecnología. Estos espacios constituyen la denominación metodológica cuyo principio induce el “aprender haciendo”, el cual se basa en experiencias propias para la obtención de conocimiento.

*Figura 28. Estudiantes en taller realizando mediciones*



Fuente: Universidad de Waterloo<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Estudiantes en un makerspace en trabajos colaborativos: <https://uwaterloo.ca/architectural-engineering-maker-space/>

Figura 29. Estudiantes en trabajo colaborativo en grupos colaborativos desarrollan proyectos.



Fuente: Charles Fazzino<sup>17</sup>

### **6.11. Aplicaciones asignadas para la implementación del MODDIARTE**

Las aplicaciones tecnológicas digitales, mejor conocidas como “APP”, se han estado considerando un gran avance para la educación patrimonial. Las APP, son aplicaciones software que se instalan en los dispositivos móviles tales como smartphones, tablets, celulares. El cual ofrecen un recurso específico, económico, sin ocupar espacio físico, acceso inmediato y sin la necesidad de entrar en internet. En este sentido, se pueden descargar previamente y acceder a ellas cuándo y dónde se requiera de su necesidad. Estas aplicaciones tecnológicas nos permiten desarrollar procesos de aprendizaje contextualizado. (Gillate, Gillate, Vincent, Gómez, & Marín, 2017), Según Villalonga y Marta-Lazo (2015), “El éxito

---

<sup>17</sup> <https://www.fazzino.com/art-blog/makerspaces-vs-arts-budget/>

de una app reside en la sencillez, la usabilidad, la accesibilidad, un diseño atractivo, la adaptabilidad a las necesidades del usuario y la aplicación de los principios de la educomunicación, que defiende que los procesos comunicativos van unidos intrínsecamente a los pedagógicos”

El futuro de las APP como herramientas educativas, de apoyo didáctico se están generando cada día con más facilidades, interacciones y de aplicación para la obtención de conocimientos individuales o colectivos, el cual enriquecen la experiencia real o vivencial, para la toma de decisiones de forma interactiva e involucrando los aspectos emocionales conocidas como hipertextualidad creativa, el cual se basa en espacios de creación y divulgación. (Gillate, Gillate, Vincent, Gómez, & Marín, 2017)

**6.11.1. EdApp:** esta APP es un sistema de gestión de aprendizaje móvil mejor diseñado para los hábitos digitales contemporáneos, que ofrece un microaprendizaje más atractivo y eficaz para estudiantes y profesores, el cual después de su descarga se puede activar sin tanto códigos o solicitudes de permiso. EdApp es una aplicación educativa gratuita, que contiene información variada interactivas en las artes, de fácil transportar y activar, muy eficaz porque presenta elementos actualizados y novedoso avalados por la ciencia como elementos de gamificación y repetición espaciada. (Mathieu, 2021).

Figura 30. Uso de las EdApp, integrando laptop, celulares (como herramientas tecnológicas) y libreta y bolígrafo (medios tradicionales).



Fuente: Jeanelli Avelino (2021)<sup>18</sup>

Ilustración 2. Captura de pantalla de la aplicación EdApp



Fuente: (Mathieu, 2021)

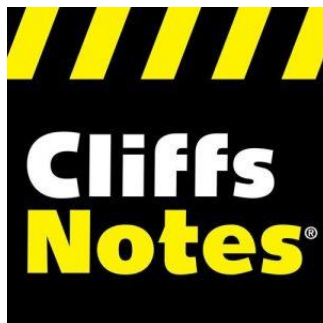
**6.11.2. Cliff Notes:** según (Mathieu, 2021), los Cliff Notes es tener el mundo universitario en las manos, donde se puede acusar a bajar material bibliográfico populares de todas partes del mundo.

---

<sup>18</sup> <https://www.edapp.com/blog/10-course-management-tools/>

Es un mecanismo que no ocupa mucha memoria digital, con acceso rápido, rápido y sin interrupciones; también ofrece a manera didáctica una gama de cuestionarios interactivos de poder escuchar, interactuar y aprender sin repetición, debido a alto volumen de información.

*Ilustración 3. Logo del APP cliffsNotes*



**6.11.3. Wikipedia:** Wikipedia es una enciclopedia libre, políglota, editada de manera colaborativa, el cual está considerada para muchos estudiantes como una fuente informática de primera mano, por sus accesibilidades, organización de la información, variada y amplia el cual está centrada el aprendizaje. Presenta un amplio repertorio de conocimientos que pueden ser utilizados en el aula, talleres, y cualquier entorno social y natural. Su frecuencia innovadora proporciona a los alumnos nuevas habilidades, destrezas y razonamiento. (Blas & Zamora, 2018). La plataforma se ha visto de una forma de herramienta pedagógica e interactiva y motivadora; el cual el docente no requiere de un gran potencial para conocerlas e interactuar en el aula con sus estudiantes, como fuente de información para la obtención de conocimiento. (Aibir, Minguillón, Lerga, & y otros, 2016).

Ilustración 4. La Wikipedia en acceso en celulares y laptop como herramientas fundamentales para la investigación.



Fuente: Gaceta UNAM<sup>19</sup>

#### 6.11.4. Zoom:

La plataforma Zoom es una herramienta útil y fácil de utilizar para la docencia a nivel universitario. Presentan diferentes mecanismos de interacción, de intercambio de información entre el docente y el estudiante. Como plataforma, se incurren en sistemas de que el profesor diseñe sus clases y las suba a la plataforma, que estarán al acceso del estudiante, quienes en cualquier momento podrán hacer uso de las actividades asignadas. Es un recurso muy utilizado en nuestros tiempos pandémico y es de carácter libre y gratis en gran medida. (Harol, 2022).

---

<sup>19</sup> <https://www.gaceta.unam.mx/todo-lo-que-queremos-saber-sobre-wikipedia/>

Ilustración 5. Exposición virtual en artes visuales.



Fuente: Capaz<sup>20</sup>

#### 6.11.5. Google Meet:

La aplicación de Google Meet es una aplicación diseñada para dar clases de internet, integrada a muchas universidades por varias razones, como son el libre acceso, es gratis en gran medida, fácil de aprender a utilizarla, es interactiva, se intercambia la imagen, video y audio al mismo tiempo o por separados, se puede utilizar en cualquier móvil, laptop o Tablet, se pueden grabar las sesiones, entre otros. Se cuenta con chat, el cual está basado en la conexión a Gmail, se puede programar clases y enviar link de fáciles inscripciones al momento de ser invitado a una sesión. (Carrizo, 2021)

---

<sup>20</sup> <https://capaz.org.pe/eadis-2021-conectarte-exposicion-virtual-de-artes-visuales/>

### 6.11.6. Teléfonos Móviles

La tecnología de la información y comunicación han estado transformando la educación superior, por sus innumerables aplicaciones, usos y mecanismos de interacción que ofrece a los docentes y estudiantes, haciendo que los docentes actualicen sus conocimientos para la innovación de estrategias de enseñanza- aprendizaje para el desarrollo de sus habilidades y conocimiento, el cual enriquecen sus conocimientos, estimulando la exploración, la comunicación y pensamiento crítico reflexivo, la creatividad y cooperación grupal. Su integridad para el aprendizaje se pueden ver múltiples áreas de aplicación e interacción como comunicaciones personalizadas, en cupos, ver vídeos, por radio, lecturas, ver y sacar imágenes, explorar la internet y web, utilizar aplicaciones internas como programas de Word, diapositivas, etc. (Dasantes & Naranjo, 2015)

*Ilustración 6. Uso y aplicación de teléfonos móviles como herramienta interactiva en la obtención de conocimiento y comunicación.*



Fuente: Depositofotos<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> <https://sp.depositphotos.com/stock-photos/uso-de-tel%C3%A9fonos-celulares-en-la-reuni%C3%B3n.html>

### 6.11.7. Tablet

Las tabletas también conocidas como iPads, son herramientas de aprendizaje que cada vez son más tradicionales y muchas universidades las requieren como parte del plan de estudios, e igual que empresas y centros de estudios de idiomas. Según (Marketin USA, 2022), estas herramientas tecnológicas tienen ventajas como:

- **Manejo intuitivo:** (El uso de una Tablet no supondrá un nuevo desafío)
- **Comunicación directa y mayor flexibilidad:** (En el aula permiten que tanto alumnos como formadores estén conectados y en comunicación directa en cualquier momento)
- **Mejores tasas de finalización y mayor retención** (permiten aprender con material atractivo para los estudiantes en tiempo real).
- **Enfoque más individualizado:** (aprendizaje en línea mediante tablets o iPads es más sencillo adaptar el ritmo o los intereses de cada estudiante).

Más baratos que los libros de textos: (Las tablets son una inversión inteligente, el cual se tiene acceso a múltiples bibliotecas y accesos a la información escrita investigativa)

*Ilustración 7. Las tablets, herramientas interactivas en todos los niveles de la enseñanza - aprendizaje.*



**Fuente:** <sup>22</sup>Noroeste

---

<sup>22</sup> La vida en la familia y estudios está regida por reglas y negociaciones en torno a las pantallas.  
<https://www.noroeste.com.mx/buen-vivir/el-celular-transforma-relaciones-familiares-FVNO1166704>

### **6.11.8. Laptop**

Un computador portátil o laptop, es una herramienta personal de fácil transportación, con software, que parecen un computador de escritorio conocidos como CPU. Este computador ha estado en manos de millones de docentes y estudiantes como elemento base para la investigación y desarrollo de sus investigaciones y trabajos personales. Esta delgada herramienta presenta un sistema integrado (monitor, teclado, cámara y elementos de conexión audífonos, puertos para USB, DMI, entre otros), utiliza menos cables se adapta para transportación y movilidad personal, por su bajo peso. (Informática básica - computadores portátiles o laptop, 2018).

Una herramienta y recurso fundamental que se está implementando a grandes escala y más con el confinamiento basado en la pandemia por la COVID – 19, es el uso de las TIC, entre las que se destaca la herramienta interactiva de mayor uso por los docentes y estudiantes: la laptop, donde el docente ya no tiene que pensar solo en las estrategias de enseñanza aprendizaje para sus clases magistral sino, también en la forma de cómo usar y dominar las TIC, para su propio beneficio y para sus estudiantes, desarrollando sus competencias y habilidades para la mejor comunicación y entendimiento. Para lo cual se requiere de conocimientos previos que lo ayuden a relacionar el nuevo conocimiento según los principios del aprendizaje colaborativo y aprendizaje significativo interactivo. (Castaño & García, 2014)

## **6.12. Aplicación del MODDIARTE:**

La aplicación de este modelo se orienta a estudiantes que ingresarán a los programas relacionados con investigación en las artes visuales, a estudiantes que están en el proceso de enseñanza – aprendizaje o que han terminado el programa de la carrera y les falta culminar su trabajo de investigación o tesis de grado. El modelo fortalecerá los conductos y estructuración del proceso de la investigación artística, tiene diferentes formas de aplicación. Acorde al modelo MODDIARTE, se pretende que el estudiante logre comprender y aplicar los pasos para el desarrollo de su proyecto de investigación y tesis. MODDIARTE, es una estructura guía y orientadora para la mejor comprensión en el desarrollo de la gestación del proyecto de investigación en artes. Presenta objetivos por competencia, de manera que se ajusta al sistema educativo de la universidad de Panamá. (Ver programa en anexo).

### **Consideraciones Finales:**

A manera de conclusión, Moddiarte es un modelo guía, que con su forma estructural de mapa conceptual u organigrama induce al docente y estudiante a tener una concepción sistemática, para el desarrollo de sus actividades investigativas y prácticas, fortaleciendo el mejor desenvolvimiento académico. Este modelo no está validado, por lo que su estructura está sujeta a modificaciones. Por las concepciones de investigaciones científicas y artísticas, el modelo no es apto para investigaciones netamente científicas, ya que el mismo esta estructurado acorde a la investigación en artes alineado a la línea de investigación de la escuela de Artes visuales, el cual inducen sus lineamientos a investigaciones científicas que culminan en la subjetividad mediante la creación artística visual conocidas como producción artística o poética.

## Bibliografía

- Academia Española. (2022). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 2022, de <https://dle.rae.es/>
- (s.f.). Obtenido de <https://www.edapp.com/blog/es/las-20-mejores-aplicaciones-educativas-gratuitas/>
- Aibir, E., Minguillón, J., Lerga, M., & y otros. (2016). Análisis del contenido científico del contenido de Wikipedia. Obtenido de [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/51461/1/Informe\\_proyecto\\_Wikipedia\\_Ciencia.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/51461/1/Informe_proyecto_Wikipedia_Ciencia.pdf)
- Arias, G. (s.f.). *El proceso de investigación*. colombia: Lecturas. Obtenido de [https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI\\_Lectura/bachillerato/documentos/LEC7.1.pdf](https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Lectura/bachillerato/documentos/LEC7.1.pdf)
- Benítez, B. (18 de abril de 2022). ¿Qué son las hipótesis en la investigación científica y cuantos tipos existen? *La vanguardia*. Obtenido de <https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20220418/8204654/que-son-hipotesis-investigacion-cientifica-tipos-existen-nbs.html>
- Blas, S., & Zamora, M. (2018). El uso de wikipedia en plataformas educativas como métodos pedagógicos. 80. Obtenido de Reseashes gate: [https://www.researchgate.net/publication/333093078\\_EL\\_USO\\_DE\\_WIKIPEDIA\\_EN\\_ENTORNOS\\_EDUCATIVOS\\_COMO\\_METODO\\_PEDAGOGICO](https://www.researchgate.net/publication/333093078_EL_USO_DE_WIKIPEDIA_EN_ENTORNOS_EDUCATIVOS_COMO_METODO_PEDAGOGICO)
- Bogotá, A. M. (2014). *Educación Artística*. Obtenido de Repositorioed bogotá: [https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/962/EDUCACION\\_ARTISTICA.pdf;jsessionid=3E44CE4227DBE4A229D77403A2ABF96C?sequence=1](https://repositorios.educacionbogota.edu.co/bitstream/handle/001/962/EDUCACION_ARTISTICA.pdf;jsessionid=3E44CE4227DBE4A229D77403A2ABF96C?sequence=1)
- Borgdorff, H. (2006). El debate sobre la investigación en las artes. 35. Recuperado el 2021, de [http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/adriana\\_raggi/wp-content/uploads/2015/01/El-debate-sobre-la-investigacion-en-las-artes-2.pdf](http://blogs.fad.unam.mx/asignatura/adriana_raggi/wp-content/uploads/2015/01/El-debate-sobre-la-investigacion-en-las-artes-2.pdf)
- Carrizo, D. (2021). Google Meet como herramienta de apoyo al aprendizaje en la docencia universitaria. 20. Obtenido de <https://buleria.unileon.es/bitstream/handle/10612/14895/Google%20Meet.pdf?sequence=1>

- Castaño, J., & García, V. (2014). El uso del coputador como herramienta didáctica para la enseñanza de la lengua castellana en la institución educativa Jaime Salazar Robledo del municipio de Pereira. pág. 93. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/71398285.pdf>
- Castillo, M. (2003). Informe nacional de educación superior de Panamá. *Dogplayer*, 134. Recuperado el 2022, de <https://docplayer.es/3096810-Informe-nacional-de-educacion-superior-de-panama.html>
- Castro, J. (2007). Experiencia didáctica para el mejoramiento de la práctica pedagógica del profesor de artes plásticas. *Redalyc Revista Educación*, 14. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/440/44031107.pdf>
- Cortés, M., & Iglesia, M. (2004). *Generalidades sobre la metodología de la investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen. Obtenido de [https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia\\_investigacion.pdf](https://www.unacar.mx/contenido/gaceta/ediciones/metodologia_investigacion.pdf)
- Dáher, J., Panunzio, A., & Hernández, M. (2018). La investigación científica: una función universitaria a considerar en el contexto ecuatoriano. *Edumecentro*, 10(4). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2077-28742018000400011](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742018000400011)
- Dasantes, A., & Naranjo, M. (2015). Aprendizaje móvil en la educación superior. 130. Obtenido de <https://core.ac.uk/download/pdf/200328723.pdf>
- Del Cid, J. (2022). La importancia de los artículos científicos: un nuevo esquema en la investigación. *Seamanario La Universidad*, 1. Obtenido de <https://launiversidad.up.ac.pa/node/2487>
- Dirección General de Planificación Universitaria - Universidad de Panamá. (2022). *Plan de desarrollo Institucional 2022-2026*. Panamá: Universidad de Panamá. Obtenido de [file:///C:/Users/victo/Downloads/Plan%20de%20Desarrollo%20Institucional%202022-2026%20Universidad%20de%20Panama\\_14-09-2022\\_2.pdf](file:///C:/Users/victo/Downloads/Plan%20de%20Desarrollo%20Institucional%202022-2026%20Universidad%20de%20Panama_14-09-2022_2.pdf)
- Eisner, E. (2004). *El arte y la creación de la mente: el papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*. España: Paidós.
- Escamilla, M. (2020). Así son los Markerspaces. *Inisem Bussines School*. Obtenido de <https://www.inesem.es/revistadigital/disenoyartesgraficas/makerspace/>

- Escuela Nacional de Artes Plásticas del Instituto Nacional de Cultura. (2010). *Programas Analítico de Licenciatura en en Orientación en Pintura, Escultura y Comunicación Gráfica*. Académico, Panamá.
- Espino, A. (2018). *Estudio de viabilidad para ofertar la licenciatura en Bellas artes en el centro regional universitario de Panamá oeste*. Panamá. Obtenido de <http://up-rid.up.ac.pa/1434/1/alexander%20espino.pdf>
- Euroinnova. (2022). *Euroinnova*. Obtenido de <https://www.euroinnova.edu.es/blog/que-es-el-desarrollo-de-una-investigacion>
- Fandiño, J. (2006). El arte y la educación superior. *Educación y educadores*, 7, 220 - 235. Recuperado el 2022, de <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/559/651>
- Fernández, A. (2021). ¿Qué es la investigación científica? *Significados.com*. Obtenido de <https://www.significados.com/investigacion-cientifica/>
- Ferreira, D. (1015). Relación entre la práctica de las artes y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Scielo*.
- Ferreira, D. (2015). Relación entre la práctica de las artes y el rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Scielo*, 12. Obtenido de <http://www.scielo.org.mx>
- Flores, e. (2014). Enseñar a Investigar. *Acuedi*, 252. Recuperado el 2022, de <http://www.acuedi.org/ddata/11324.pdf>
- Ganexa. (2013). *Reglamento para el desarrollo de la investigación universitaria*. Panamá. Recuperado el junio de 2022, de <https://ganexa.edu.pa/wp-content/uploads/2021/07/Vi%CC%81nculo-2-reglamento-investigacion-ganexa.pdf>
- Garay, C., & Malins, J. (2013). Procedimientos/ metodología de la investigación para artistas y diseñadores. *Carolegray.net*, 25. Obtenido de <http://carolegray.net/Papers%20PDFs/EPGAD%20Spanish%20translation.pdf>
- García, G. (octubre30 de 2011). *Slideshare*. Scribd Company. Obtenido de Slideshare a Scribd company: [https://es.slideshare.net/gloria\\_garciae/tipos-de-hipotesis-tipos-de-variables-marco-de-referencia-9952408#:~:text=En%20una%20hip%C3%B3tesis%20que%20sustenta,efecto%20es%20la%20variable%20dependiente.](https://es.slideshare.net/gloria_garciae/tipos-de-hipotesis-tipos-de-variables-marco-de-referencia-9952408#:~:text=En%20una%20hip%C3%B3tesis%20que%20sustenta,efecto%20es%20la%20variable%20dependiente.)

- García, S., & Gil, J. (1997). *IDUS*. Obtenido de El uso de las unidades didácticas por los orientadores como medio para la dinamización curricular:  
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/49140/usuarios%20de%20las%20unidades%20didacticas.pdf?sequence=1>
- Gillate, Gillate, I., Vincent, N., Gómez, C., & Marín, S. (2017). *Scielo*. Obtenido de Estudios pedagógicos: <https://www.scielo.cl/pdf/estped/v43n4/art06.pdf>
- Harol, K. (2022). El zoom como herramienta tecnológica aplicada a la docencia virtual. 4. Obtenido de file:///C:/Users/victo/Downloads/Articulodeopinin\_Zoom\_KevinGregorio\_Final.pdf
- Hernández, F. (14 de diciembre de 2018). La visión de un científico sobre la investigación de las artes plásticas. *El Artista*(15). Recuperado el 2022, de  
<https://www.redalyc.org/journal/874/87457958007/html/>
- Imbernon, F. (2000). Un nuevo profesorado para una nueva universidad ¿Conciencia o presión? *Rerined*, 37- 46. Obtenido de  
<https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/30960/014200030743.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Imbernon, F. (2007). Metodología y dinamización de la enseñanza. 62. Obtenido de  
[http://www.ub.edu/obipd/docs/metodologia\\_y\\_dinamizacion\\_de\\_la\\_ensenanza\\_fortalecimiento\\_del\\_sistema\\_de\\_evaluacion\\_inicial\\_en\\_docentes\\_imbernonf.pdf](http://www.ub.edu/obipd/docs/metodologia_y_dinamizacion_de_la_ensenanza_fortalecimiento_del_sistema_de_evaluacion_inicial_en_docentes_imbernonf.pdf)
- Informática básica - computadores portátiles o laptop. (2018). *Creating opportunities for e Bether life*. Obtenido de <https://edu.gcfglobal.org/es/informatica-basica/computadores-portatiles-o-laptops/1/>
- Jiménez, I. (2020). Modelos didácticos alternativos y su relevancia práctica: algunas propuestas validadas desde la investigación. *Campus Unisabana: Portal de noticias*, 2. Obtenido de <https://www.unisabana.edu.co/portaldenoticias/paso-en-la-sabana/modelos-didacticos-alternativos-y-su-relevancia-practica-algunas-propuestas-validadas-desde-la-investigacion/#:~:text=El%20modelo%20did%C3%A1ctico%20demostr%C3%B3%20los,implementaci%C3%B3n%20>
- Kalatos. (2007). Creación y didáctica de la escultura. *Toleitola*, 142. Obtenido de [https://issuu.com/eusebio.rojo/docs/cuaderno\\_del\\_profesor\\_didactica\\_y\\_e](https://issuu.com/eusebio.rojo/docs/cuaderno_del_profesor_didactica_y_e)

- Larriba, F. (2001). La investigación de los modelos didácticos y las estrategias de la enseñanza. *Redined*, 16. Recuperado el 2022, de <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/191484/3898-12421-1-PB.pdf?sequence=1>
- Marín, R. (2011). La investigación en educación artística. *Educación Siglo XXI*, 9(1), 211-230. Obtenido de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/119951>
- Marketin USA. (2022). *Importancia del aprendizaje con Tablets en el aula*. Obtenido de Innovative Learning Solution: <https://www.cae.net/es/importancia-del-aprendizaje-con-tablets-en-el-aula/>
- Martínez, L. (15 de septiembre de 2017). *Compartir palabra maestra*. Obtenido de <https://www.compartirpalabramaestra.org/articulos-informativos/cada-maestrillo-con-su-librillo>
- Mathieu. (2021). *Microlearning blog*. Obtenido de edapp: <https://www.edapp.com/blog/es/las-20-mejores-aplicaciones-educativas-gratuitas/>
- Medina, A. (1982). *Elaboración de un modelo didáctico: base para la realización eficiente de la tarea del docente*. España: Revista española de pedagogía. Obtenido de <https://revistadepedagogia.org/wp-content/uploads/2018/04/5-Elaboraci%C3%B3n-de-un-Modelo-Did%C3%A1ctico.pdf>
- Méndez, G. (2015). La evaluación en el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Resultados de una experiencia didáctica en los estudios universitarios de Bellas Artes. *Estudios Pedagógicos*, XLI(2), 87-105. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1735/173544018006.pdf>
- Meneses, G. (2007). El proceso de enseñanza - aprendizaje: El acto didáctico. *Bitstream*, 35. Obtenido de <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>
- Ministerio de Educación de Panamá - MEDUCA. (2018). *Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes - PISA 2018*. Ejecutivo, Panamá. Obtenido de [https://www.oecd.org/pisa/pisa-for-development/Panama\\_PISA\\_D\\_National\\_Report.pdf](https://www.oecd.org/pisa/pisa-for-development/Panama_PISA_D_National_Report.pdf)
- Mollá, J. (1994). Modelo didáctico de investigación para la educación artística. *Arte, individuo y sociedad.*, 9. Obtenido de [ecob,+ARIS9494110077A.PDF](https://www.ecob.com.ar/ARIS9494110077A.PDF) (3).pdf

- Mora, I. (2017). *Eficiencia y eficacia de las asignaturas conducentes a la realización del trabajo de graduación de los estudiantes de la escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Panamá*. Tesis de Maestría, Universidad de Panamá, Panamá. Recuperado el 2022, de <http://up-rid.up.ac.pa/1613/1/isela%20mora.pdf>
- Moreno, E. (9 de marzo de 2018). *Blogger*. Obtenido de <https://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2018/03/definicion-operacional-de-las-variables.html>
- Olmedo, N., & Farrerons, O. (2017). Modelos constructivista de aprendizajes en programas de formación. *Omnia Science*, 82. doi.: <https://doi.org/10.3926/oms.367>
- Ortega, J. (1940). *Ideas y creencias : Creer y Pensar*. Obtenido de <https://www.ensayistas.org/antologia/XXE/ortega/ortega5.htm>
- Pablo Gomez, P., & Ricardo Lambulay, E. (2006). *La investigación en artes y el arte como investigación*. Colombia: Académicos. Recuperado el 2022
- Palazzolo, F., & Vidarte, V. (2013). *diCom*. Obtenido de Diseño comunicacional.
- Pérez, R. (22 de febrero de 2012). *Blogspot*. Obtenido de <http://metinvc.blogspot.com/2012/02/t6a-variables-recurso-analitico.html>
- Qualtric. (julio de 2022). *Qualtrics.com*. Obtenido de <https://www.qualtrics.com/es/gestion-de-la-experiencia/investigacion/investigacion-cualitativa/>
- QuestionPro. (2022). *Investigación académica ¿Qué es y cómo se realiza?* Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/encuestas-online-para-investigacion-academica/>
- QuestionPro. (2022). *Metodos de muestreos: Ejemplos y usos*. Obtenido de <https://www.questionpro.com/blog/es/metodos-de-muestreo/>
- Quiróz, A., & Zambrano, F. (2021). Las TIC como teorías y herramientas transversal en la educación. Perspectivas y realidades. *Polo de Conocimiento*, 156-186. doi:10.23857/pc.v6i1.2130
- Raquiman, P., & Zamorano, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde su enfoques de enseñanza. *Estudios pedagógicos*, 43(1). doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052017000100025>

- Real Academia Española. (2022). *Diccionario de la Lengua Española*. Recuperado el 2022, de <https://dle.rae.es/>
- Reynosa, E., Serrano, E., & Ortega, A. (2020). Estrategia didáctica para la investigación científica: relevancia en la formación de investigadores. *Scielo*, 12(1). Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202020000100259](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202020000100259)
- Rodríguez, E. (1 de febrero de 2022). *La mente es maravillosa*. Recuperado el 2022, de <https://lamenteesmaravillosa.com/la-teoria-de-las-necesidades-de-mcclelland/>
- Rodriguez, S., Delgado, V., & Ausín, V. (2020). El proyecto de investigación del desarrollo didáctico de la expresión y el arte (IDDEA): pedagogía del arte en educación superior. *Scielo*, 13(6). Obtenido de [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-50062020000600229&lang=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000600229&lang=pt)
- Romero, n., & Moncada, J. (2007). Modelos didácticos para la enseñanza de la educación ambiental en la educación superior venezolana. *Scielo*, 28(83), 443-476. Recuperado el 2022, de [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0798-97922007000300005#:~:text=Un%20modelo%20did%C3%A1ctico%20es%20una,lo%20son%20estudiantes%20y%20docentes.](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-97922007000300005#:~:text=Un%20modelo%20did%C3%A1ctico%20es%20una,lo%20son%20estudiantes%20y%20docentes.)
- Ruiz, L. (2022). *Psicología y mente*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/organizaciones/teoria-expectativa-vroom>
- Sabino, C. (1992). *Proceso de investigación*. Colombia: Panamericana. Obtenido de [http://paginas.ufm.edu/sabino/word/proceso\\_investigacion.pdf](http://paginas.ufm.edu/sabino/word/proceso_investigacion.pdf)
- Sánchez, R. (2014). *Enseñar a investigar: Una didáctica nueva de la investigación en ciencias sociales y humanas*. México: Iisue. Obtenido de <file:///C:/Users/victo/Downloads/ensenar-a-investigar-una-didactica-nueva-de-la-investigacion-en-ciencias-sociales-y-humanas.pdf>
- Santamaría, G. (8 de Septiembre de 2021). *UP Informa: Diario digital*. Recuperado el 2022, de <https://upinforma.com/nuevo/info.php?cat=opinion&id=941>
- Santillana, J., Santos, R., Jaramillo, E., & Cadena, V. (2020). Steam como metodología activa de aprendizaje en la educación superior. Obtenido de [file:///C:/Users/victo/Downloads/Dialnet-STEAMComoMetodologiaActivaDeAprendizajeEnLaEducaci-7554327%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/victo/Downloads/Dialnet-STEAMComoMetodologiaActivaDeAprendizajeEnLaEducaci-7554327%20(1).pdf)

- Sotelo, G., & Dominguez, M. (s.f.). Metodología para la enseñanzas de las artes: una reflexión inconclusa. *Iiesca*, 11. Obtenido de <https://www.uv.mx/iiesca/files/2017/10/02CA201701.pdf>
- Soto, I. (2012). *Análisis de la efectividad de las estrategias didácticas motivacionales aplicadas a una unidad didáctica*. España. Obtenido de [https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/15018/65054\\_Soto%20Ortigosa%2C%20Iranzu.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://academica-e.unavarra.es/bitstream/handle/2454/15018/65054_Soto%20Ortigosa%2C%20Iranzu.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Soto, I. (2012). *Análisis de la efectividad de las estrategias didácticas motivacionales aplicadas a una unidad didáctica*. Educativo didáctico, España. Recuperado el 2022, de [https://academica-e.unavarra.es/xmlui/bitstream/handle/2454/15018/65054\\_Soto%20Ortigosa%2C%20Iranzu.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://academica-e.unavarra.es/xmlui/bitstream/handle/2454/15018/65054_Soto%20Ortigosa%2C%20Iranzu.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Taylor, S. (2011). Engendering Habits of Mind and Heart Through Integrative Learning. *Campus*, 16. doi:10.1002/abc.20076
- UDELAS. (2017). *Scribd.com*. Obtenido de Programa de la Licenciatura en educación artística integra.: [costos\\_lic\\_\\_educacion\\_artistica\\_integral\\_-\\_acuerdo\\_acad\\_\\_049-2017.pdf](https://www.scribd.com/document/444444444/costos_lic__educacion_artistica_integral_-_acuerdo_acad__049-2017.pdf)
- UNESCO. (2022). Las artes y la educación artística. *UNESCO*. Obtenido de <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/artes>
- Universidad de Arte Ganexa. (2022). *Inscripción y líneas de investigación*. Obtenido de <https://ganexa.edu.pa/inscripcion-y-lineas-de-investigacion/>
- Universidad de Panamá. (2008). *Modelo educativo y académico de la universidad de Panamá*. Panamá: Imprenta universitaria. Obtenido de [https://www.up.ac.pa/sites/default/files/2021-08/Modelo\\_Educativo.pdf](https://www.up.ac.pa/sites/default/files/2021-08/Modelo_Educativo.pdf)
- Universidad de Panama. (2015). *Reglamento de trabajo de graduación*. Panamá: Universidad de Panamá. Obtenido de <https://viceacademica.up.ac.pa/sites/default/files/2019-03/Reglamento%20de%20Trabajo%20de%20Graduaci%C3%B3n.pdf>
- Universidad de Panamá. (2015). *viceacademica*. Recuperado el 2022, de Reglamento de Trabajo de Graduación: [https://viceacademica.up.ac.pa/sites/viceacademica/files/reglamentos/Reglamento\\_de\\_Trabajo\\_de\\_Graduacion-](https://viceacademica.up.ac.pa/sites/viceacademica/files/reglamentos/Reglamento_de_Trabajo_de_Graduacion-)



[https://www.researchgate.net/publication/353646506\\_Los\\_Metodos\\_Tradicionales\\_de\\_Investigacion\\_Aplicados\\_a\\_las\\_Ciencias\\_Sociales/citation/download](https://www.researchgate.net/publication/353646506_Los_Metodos_Tradicionales_de_Investigacion_Aplicados_a_las_Ciencias_Sociales/citation/download)

Virtuales, C. (2022). *Cursos Virtuales, introducción a la educación STEAM*. Obtenido de Stemeducol.com: <https://www.stemeducol.com/que-es-stem#:~:text=El%20concepto%20STEM%20comienza%20a,los%20Estados%20Unidos%20de%20Am%C3%A9rica>.

Zambrano, M. (2016). La investigación en el arte - la relación arte y ciencia, una introducción. *Revista Index.net*, 7. Recuperado el 2022, de <http://www.revistaindex.net/index.php/cav/article/view/25/23>

Zúñiga, X. (2015). La investigación artística en las artes visuales: estudio de tres casos en la universidad de Costa Rica. *ESCENA: Revista de artes*, 20. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=561158780005>

## **ANEXO**

## **GLOSARIO:**

**Artes:** se denomina artes al conjunto de disciplinas o producciones del ser humano de fines estéticos y simbólicos a partir de un conjunto determinado de criterios, reglas y técnicas. Etimológicamente, la palabra arte procede del latín ars, artis, y del griego τέχνη (téchne), que significa "técnica". Actividad en la que el hombre recrea, con una finalidad estética, un aspecto de la realidad o un sentimiento en formas bella valiéndose de la materia, la imagen, el sonido y la creatividad.

**Artes Plásticas:** denominamos a todas aquellas formas de expresión artística que manipulan y moldean materiales para construir formas e imágenes con la finalidad de presentar una visión del mundo o de la realidad de acuerdo a un conjunto de valores estéticos; se expresan a través del dibujo, escultura, grabado, arte por computadoras, análisis e historia de las artes, etc.

**Artes Visuales:** son creaciones únicas y libres de expresión generadas por el hombre y apreciadas a través de la vista. Este tipo de arte se manifiesta a través de diferentes disciplinas como fotografía, video, diseño por computadora, cerámica, dibujo, escultura, grabado, preformes, cine, etc., el cual surgió como resultado de la creciente evolución tecnológica e incorporando nuevos elementos hasta entonces ajenos a la experiencia estética visual.

**Bellas Artes:** se denomina al conjunto de manifestaciones artísticas de naturaleza creativa y con valor estético, el cual se agrupa actualmente en siete disciplinas, entre las cuales se encuentran la pintura, la escultura, la literatura, la danza, la música, la arquitectura y desde el siglo XX, el cine.

**Didáctica:** La palabra didáctica tiene su origen en el término diaktiqué, asociado al arte de enseñar. “En su etimología griega, la idea de Didáctica estuvo vinculada a muy diversos significados: la didáctica como el acto de enseñar; el didacta como instructor cualificado para enseñar. Enseñar, instruir, exponer claramente es el arte de enseñar”. Como tal, es una disciplina de la pedagogía, inscrita en las ciencias de la educación que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están

involucrados en él.

**Dinamizar:** Del griego antiguo (dynamis, "fuerza") y el sufijo -izardar rapidez, agilidad, viveza, intensidad, eficacia o dinamismo a una acción o proceso, hacer algo dinámico.

**Educación artística:** La educación artística se define como la vinculación en actividades artísticas y creativas, tales como la danza, teatro, música, pintura o escultura. Puede ser parte tanto del currículum como de una actividad extracurricular.

**Educación en las artes:** es un método de enseñanza que desarrolla capacidades, actitudes, hábitos y comportamientos, potencia habilidades y destrezas, y además, es un medio de interacción, comunicación y expresión de sentimientos y emociones que permite una formación integral para todos los individuos.

**Opción de Grado:** es la modalidad académica establecida para que el estudiante, en la última etapa de sus estudios, fortalezca su formación profesional o disciplinaria. Es requisito para acceder al título profesional y demanda acompañamiento y dirección desde la respectiva de unidad académica.



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POST GRADO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN DIDÁCTICA**

Panamá, 30 de agosto de agosto de 2022

**Respetado Experto:**

Los instrumentos que se presentan a continuación forman parte de la investigación *“Estudio sobre la dinamización de investigaciones académicas de grado de la Carrera de Artes Visuales, para el desarrollo de modelo didáctico en la Universidad de Panamá”*, y su objetivo es diseñar un modelo didáctico para la dinamización de la enseñanza - aprendizaje en el desarrollo de proyectos de investigación, el cual involucra a docentes y estudiantes que han estado relacionados con las asignaturas de proyecto de investigación.

Los instrumentos están diseñados para medir dos variables: Desarrollo de Investigaciones en Artes (variable independiente) y Estrategias Didácticas (variable dependiente). Se define operacionalmente la variable independiente como actividades académicas y artísticas, por la que el estudiante se enfoca a investigar, acorde a las competencias y orientaciones basadas en el programa de la carrera en artes visuales, orientadas a investigaciones para las artes, en las artes o sobre las artes; guiado por el docente, de manera que el estudiante pueda comprender los procesos de investigación, desarrollarlos de forma efectiva y culminar su tesis de grado para su egreso de la carrera.

Esta variable se encuentra conformada por dos dimensiones: Competencias académicas del docente y estrategias curriculares de enseñanza – aprendizaje. La primera se refiere a atributos, cualidades personales y preparación profesional del docente en materia de docencia e investigación académica. La segunda comprende el conjunto de elementos involucrados en las competencias curriculares en investigación en el proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante.

Por otra parte, la variable dependiente se define como los atributos, aplicaciones, tratamiento, comportamiento, guías, métodos, técnicas, conocimientos, experiencias y comunicación significativa

que presenta el docente hacia el estudiante en generar acciones e ideas para organizar la enseñanza y favorece las competencias del aprendizaje de los estudiantes en un contexto académico.

Esta variable independiente se encuentra conformada por dos dimensiones: Estrategias didácticas y modelo didáctico. La primera, se refiere a métodos, técnicas, recursos, conocimiento, experiencia, comunicación y competencias académicas y personales que permiten generar acciones e ideas para organizar y favorecer la enseñanza y aprendizaje en la investigación. La segunda, corresponde a elementos didácticos estratégicos seleccionados de experiencias de especialistas para promover las competencias en el desarrollo de proyectos de investigaciones en artes.

Para realizar la validación, le recomendamos revisar la Tabla 1, denominada “Operacionalización de las variables”, leer cuidadosamente cada ítem acorde a los dos instrumentos Docente – Estudiante, los cuales están identificados en la parte superior, y posteriormente, completar las constancias de validación. En estas escalas, deberá colocar una “X” en el recuadro correspondiente a su respuesta con respecto a cada criterio. Por último, se le brinda un espacio para el resumen de sus apreciaciones.

Le estoy muy agradecido por su colaboración.

---

Víctor Martínez Vásquez  
Investigador  
Teléfono: 6683-8169



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POST GRADO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN DIDÁCTICA**

Respetado **profesor** de las Artes Visuales:

Agradezco su participación en este estudio denominado: **“Estudio sobre la dinamización de investigaciones académicas de grado de la Carrera de Artes Visuales, para el desarrollo del modelo didáctico en la Universidad de Panamá”**.

Su aporte será de gran valor para conocer la realidad de la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá y ofrecer respuestas oportunas que promuevan las didácticas de las enseñanzas y aprendizajes tanto para los docentes como para los estudiantes, que interactúan en escenarios relacionados a proyectos de investigaciones: Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II, y Taller de Proyecto.

**I Parte. Aspectos sociodemográficos y académicos**

<b>1. Edad:</b>	
Menos de 30 ____ 30 a 40 años ____ 41 a 50 años ____	51 a 70 años ____ Más de 70 años ____
<b>2. Estatus docente:</b>	
Banco de datos ____ Nombramiento por resolución ____ Concurso de cátedra ____	
<b>3. Nivel académico alcanzado</b> (Seleccione una de cada recuadro – Especialidad y Docencia)	
<b>ESPECIALIDAD</b>	<b>DOCENCIA</b>
Licenciatura ____ Postgrados ____	Postgrado ____ Maestría ____

Maestría _____	Doctorado _____
Doctorado _____	
<b>4. Experiencia laboral en docencia universitaria</b>	
Menos de 5 años _____	15 años a 19 años _____
5 años a 9 años _____	20 años o más _____
10 años a 14 años _____	
<b>5. Experiencia en dictar clases relacionadas a Proyectos de Investigación</b> (Seleccione la/s que ha impartido)	
Metodología de la Investigación _____	Opción de Grado I _____
Taller de Proyecto _____	Opción de Grado II _____

**II Parte. Escala Likert.** En esta sección del instrumento usted debe seleccionar una de las cinco opciones de respuesta y colocar una “X” en el recuadro correspondiente a la misma en cada ítem. Las alternativas de respuesta que usted pueda seleccionar del ítem 6 a la 15 son: Siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

ÍTEM		Opciones de Respuesta				
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
6	Has realizado investigaciones fuera de las desarrolladas para obtener títulos académicos.					
7	Has realizado publicaciones de artículos científicos en revistas en la web.					
8	Frecuencia con que ha dirigido tesis de grados a estudiantes de artes.					
8	Has realizado actividades motivacionales que inducen a los estudiantes a participar o exponer sus proyectos de investigación hacia otras personas.					

10	Considera que el desarrollo de las asignaturas que ha impartido en Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II o Taller de Proyecto; presentan competencias académicas para que el estudiante logre desarrollar su proyecto de investigación.					
11	En las asignaturas Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II, y Taller de Proyecto; has aplicado una adecuada metodología didáctica, facilitando el desarrollo de la enseñanza – aprendizaje.					
12	Consideras que los estudiantes han implementado con eficacia el dominio de las tecnologías de la investigación y comunicación (Tics) para el desarrollo de su proyecto de investigación.					
13	La administración de Bellas Artes le proporciona materiales y herramientas didácticas para la enseñanza – aprendizaje para el desarrollo de los proyectos de investigación.					
14	Es necesario realizar Talleres prácticos con los profesores para fortalecer y actualizar el aprendizaje de técnicas didácticas aplicadas a la investigación en las artes.					
15	Considera que se deben diseñar modelos didácticos en Artes para facilitar la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo del proyecto de investigación.					

Muchas gracias por su colaboración

**Tabla 1. Operacionalización de variables**

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	
					Doc.	Est.
Independiente (Causa)  <b>Desarrollo de Investigación en Artes</b>	La investigación en arte es un proceso metodológico creativo donde “Es fundamental la propia psique, la experiencia de vida, los sentimientos, la interpretación o reinterpretación de ese contexto humano donde se ubicará la obra; esto significa, que la subjetividad del artista investigador es la base del proceso, suele ser la fuente de inspiración y se concreta en su obra, pues esta es su interpretación y su expresión según su creatividad.” (Hernández, 2018)	Actividades académicas y artísticas, por las que el estudiante se enfoca a investigar, acorde a las competencias y orientaciones basado en el programa de la carrera en artes visuales, orientadas a investigaciones para las artes, en las artes o sobre las artes; guiado por el docente, de manera que el estudiante pueda comprender los procesos de investigación, desarrollarlos de forma efectiva y culminar su tesis de grado para su egreso de la carrera.	1.1. Atributos, cualidades personales y preparación profesional del docente en materia de docencia e investigación académica. <b>(Competencia académica del docente)</b>  1.2. Conjunto de elementos involucrados en las competencias curriculares en investigación en el proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante. <b>(Estrategias curriculares de enseñanza-aprendizaje)</b>	1.1.1. Experiencia laboral. 1.1.2. Preparación académica. 1.1.3. Investigaciones realizadas. 1.1.4. Dosificación de proyecto.  1.2.3. Líneas de investigación en las artes. 1.2.4. Contextualización y apropiación de temática.	1,2,4,5  3  6, 7  10	13    2, 14   3, 5  6, 7
Dependiente (Efecto)  <b>Estrategias didácticas</b>	Por estrategias didácticas se entienden los métodos utilizados en el aula para lograr que los alumnos alcancen ciertos conocimientos y habilidades, Martín y Kempa (1991) en (Soto I., 2012), también induce a definiciones sobre estrategia didáctica motivacional que indican, además, aquella que logra activar en el alumno o profesor el sentimiento de capacidad, la autoestima de autonomía, competencia, la sensación de liderazgo y la potenciación de futuras conductas.	Son los atributos, aplicaciones, tratamiento, comportamiento, guías, métodos, técnicas, recursos, materiales, conocimientos, experiencias y comunicación significativas que presenta el docente hacia el estudiante en generar acciones e ideas para organizar la enseñanza y favorece las competencias del aprendizaje de los estudiantes en un contexto académico.	2.3. Métodos, técnicas, conocimiento, experiencia, comunicación y competencias académicas y personales que permiten generar acciones e ideas para organizar y favorecer la enseñanza y aprendizaje en la investigación. <b>(Estrategias didácticas)</b>  2.4. Elementos didácticos estratégicos seleccionados de experiencias de especialistas para promover las competencias en el desarrollo de proyectos de investigaciones en artes. <b>(Modelo didáctico).</b>	2.1.4. Uso de metodología estructurada. 2.1.5. Manejo de estrategias motivacionales. 2.1.6. Materiales y herramientas didácticas.  2.2.3. Organización y estructuración de estrategias didácticas. 2.2.4. Herramienta como estrategia de acción para investigar con eficacia.	8, 11  9  13	9  8  10   14  12  12, 15 4,11, 15

**Tabla 2. Concordancia entre objetivos específicos, variables, dimensiones, indicadores e ítems**

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	
				Docente	Estudiante
<p>Elaborar un perfil del profesorado, desde la perspectiva de la preparación académica y suficiencia en materia de investigación en las artes.</p> <p>Evaluar los factores que inciden en el área académica de investigación, en las artes visuales desde la perspectiva curricular de las prácticas estudiantiles.</p>	Desarrollo de Investigaciones en Artes	<p>1.1. Atributos, cualidades personales y preparación profesional del docente en materia de investigación académica. <b>(Competencias académicas del docente)</b></p>	<p>1.1.1. Experiencia laboral.</p> <p>1.1.5. Preparación académica.</p> <p>1.1.6. Investigaciones realizadas</p>	1, 2, 4, 5	13
		<p>1.2. Conjunto de elementos involucrados en las competencias curriculares en investigación en el proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante. <b>(Estrategias curriculares de enseñanza – aprendizaje)</b></p>	<p>1.2.1. Dosificación de proyecto.</p> <p>1.2.2. Líneas de investigación en las artes.</p> <p>1.2.5. Contextualización y apropiación de temática.</p>	10	2, 14
<p>Identificar los aspectos curriculares, metodológicos y didácticos que condicionan la práctica de la investigación en las artes visuales.</p> <p>Diseñar un modelo didáctico como propuesta para la dinamización en el desarrollo de proyectos de investigaciones de grado relacionadas a las artes visuales para el egreso de los estudiantes.</p>	Estratégicas didácticas en artes.	<p>2.3. Métodos, técnicas, conocimiento, experiencia, comunicación y competencias académicas y personales que permiten generar acciones e ideas para organizar y favorecer la enseñanza y aprendizaje en la investigación. <b>(Estrategias didácticas)</b></p>	<p>2.1.4. Uso de metodología estructurada.</p> <p>2.1.5. Manejo de estrategias motivacionales.</p> <p>2.1.6. Materiales y herramientas didácticos.</p>	8, 11	9
		<p>2.4. Elementos didácticos estratégicos seleccionados de experiencias de especialistas para promover las competencias en el desarrollo de proyectos de investigaciones en artes. <b>(Modelo didáctico)</b></p>	<p>2.4.1. Organización y estructuración de estrategias didácticas.</p> <p>2.4.2. Herramienta como estrategia de acción para investigar con eficacia.</p>	14	12
				9	8
				13	10
				12, 15	4, 11, 15



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POST GRADO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN DIDÁCTICA**

Respetado **estudiante** de las Artes Visuales:

Agradezco su participación en este estudio denominado: **“Estudio sobre la dinamización de investigaciones académicas de grado de la Carrera de Artes Visuales, para el desarrollo del modelo didáctico en la Universidad de Panamá”**,

Su aporte será de gran valor para conocer la realidad de la Escuela de Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá y ofrecer respuestas oportunas que promuevan la didáctica en las enseñanzas y aprendizajes tanto para los docentes como para los estudiantes, que interactúan en escenarios relacionados a proyectos de investigaciones: Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II, y Taller de Proyecto).

**I Parte Aspectos académicos generales.** En esta sección del instrumento usted debe seleccionar opciones acordes a la orientación de la pregunta, de la respuesta/s colocando una “X” en el recuadro correspondiente a la misma en cada ítem.

<b>1. Año que inicié la Carrera de Artes Visuales</b>	
Antes del 2018    ____ 2018        ____ Después del 2018 ____	
<b>2. Asignaturas cursadas, relacionadas a Proyectos de Investigación</b> (Marque las que ha cursado)	
Metodología de la Investigación ____  Taller de Proyecto        ____	Opción de Grado I    ____  Opción de Grado II    ____
<b>3. Líneas de investigación de la Facultad de Bellas Artes a la que se orienta mi proyecto de investigación</b> (Seleccione una)	

<b>Investigación para las Artes</b> ____	
<b>Investigación en las Artes</b> ____	
<b>Investigación sobre las Artes</b> ____	
<b>4. Avance porcentual del desarrollo de su Proyecto de Investigación</b>	
<b>1% a 20%</b> ____	<b>61% a 80%</b> ____
<b>21% a 40%</b> ____	<b>81% a 100%</b> ____
<b>41% a 60%</b> ____	

**II Parte. Escala Likert.** En esta sección del instrumento usted debe seleccionar una de las cinco opciones de respuesta y colocar una “X” en el recuadro correspondiente a la misma en cada ítem. Las alternativas de respuesta que usted pueda seleccionar del ítem 5 a la 15 son: siempre, casi siempre, a veces, casi nunca y nunca.

ÍTEM – Estudiante		Opciones de Respuesta				
		Siempre	Casi siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
5	Las líneas de investigación me ayudaron a orientar hacia mi proyecto de investigación.					
6	El contexto social ha sido determinante para el desarrollo temático de mi proyecto de investigación.					
7	Tengo suficiente dominio de la temática de mi proyecto de investigación.					
8	Las actividades desarrolladas en las clases de proyectos de investigación han presentado un alto contenido práctico para mi aplicación.					
9	Considero que las asignaturas de Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II; y Taller de Proyecto, han					

	presentado poco tiempo para desarrollar mi proyecto de investigación.					
10	El factor económico me ha impedido poder culminar mi proyecto de investigación.					
11	He utilizado y dominado las tecnologías de la investigación y comunicación para el desarrollo de mi proyecto de investigación.					
12	Las metodologías didácticas implementadas por los profesores me han ayudado a comprender los procesos de investigación.					
13	Me siento satisfecho/a por las clases recibidas que han tratado sobre el proyecto de investigación.					
14	La metodología didáctica de los profesores me ha sido efectiva para poder seguir desarrollando mi proyecto de investigación.					
15	Es necesario crear modelos didácticos para dinamizar las clases sobre los proyectos de investigación.					



**UNIVERSIDAD DE PANAMÁ**  
**VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POST GRADO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**DOCTORADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON ÉNFASIS EN DIDÁCTICA**



**Constancia de Validación del Experto**

Yo, \_\_\_\_\_, con cédula de identidad personal N° \_\_\_\_\_, de profesión \_\_\_\_\_ y ejerciendo actualmente como profesor en la institución a nivel superior universitario como \_\_\_\_\_, hago constar que he revisado con fines de validación, el instrumento de investigación “Estudio sobre la dinamización de investigaciones académicas de grado de la Carrera de Artes Visuales, para el desarrollo del modelo didáctico en la Universidad de Panamá”, diseñado por el estudiante del Doctorado de Ciencias de la Educación con Énfasis en Didáctica, de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Panamá, y luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones:

## DATOS GENERALES

**Nombre completo:**

**Título profesional:**

**Grado académico:**

## TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

**Estudio sobre la dinamización de investigaciones académicas de grado de la Carrera de Artes Visuales, para el desarrollo de modelo didáctico en la Universidad de Panamá.**

## ASPECTOS DE VALIDACIÓN

N°	Indicadores	Criterios	Inaceptable	Poco aceptable	Aceptable	Bueno	Excelente
			1	2	3	4	5
1.	<b>Congruencia interna</b>	Relación lógica entre indicadores, dimensión e ítems.					
2.	<b>Objetividad</b>	Los ítems responden a los objetivos de la investigación.					
3.	<b>Precisión</b>	La escala de propuesta responde a los ítems planteados.					
4.	<b>Especificidad</b>	El instrumento permite una definición clara, completa y pertinente del objeto de investigación a través de los ítems planteados.					
5.	<b>Suficiencia</b>	El número de ítems con que cuenta el instrumento permite indagar sobre el tema de investigación.					
6.	<b>Intencionalidad</b>	Los ítems permiten observar el comportamiento de las variables en un momento específico y sin ningún tipo de manipulación e injerencia por parte del investigador, para el logro de los objetivos.					
7.	<b>Consistencia</b>	Las preguntas poseen sentido y lógica entre sí, para medir las variables.					
8.	<b>Lenguaje Técnico</b>	El vocabulario utilizado corresponde al ámbito educativo.					
9.	<b>Redacción</b>	Se refiere a la claridad y precisión de los enunciados.					
10.	<b>Ortografía</b>	Se refiere al cumplimiento de las normas de la lengua española.					

<b>Opinión de aplicabilidad:</b>	<b>Inaceptable</b>	<b>Poco aceptable</b>	<b>Aceptable</b>	<b>Buena</b>	<b>Excelente</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Promedio de valoración:</b>					
<b>Fechas:</b>	<b>Lugar:</b>				
<b>Observaciones o comentarios generales:</b>					

**Firma del experto:** \_\_\_\_\_

**Tabla 3.** Dimensiones, indicadores y análisis de ítems de profesor y estudiante

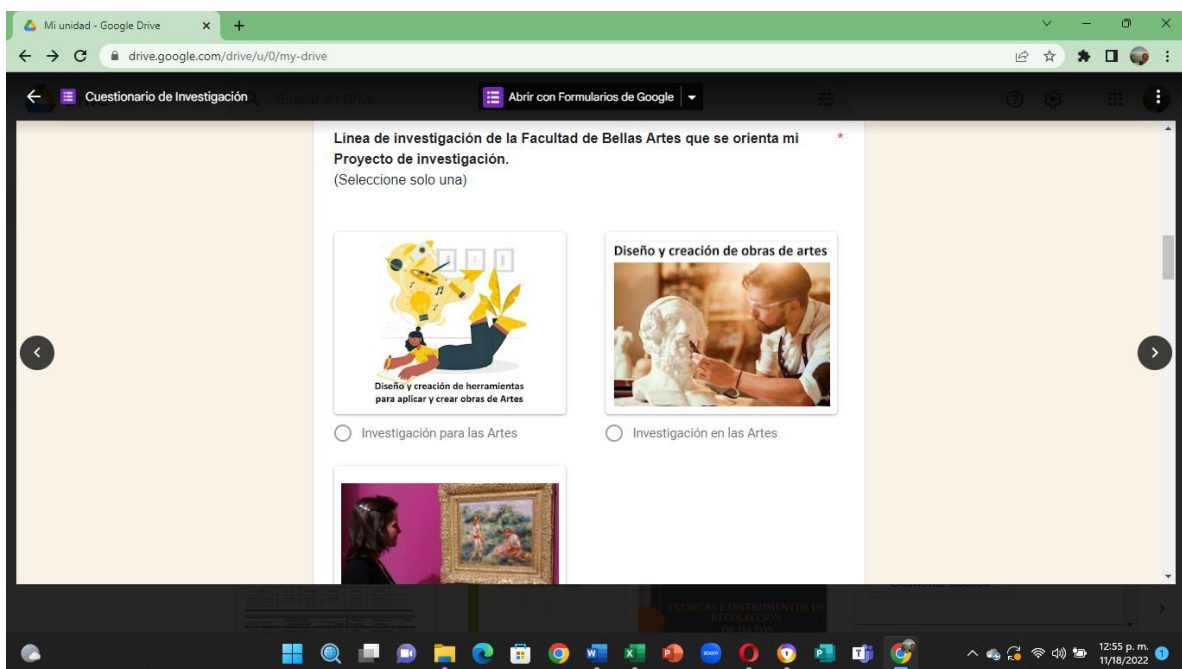
DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMES		
		(p = profesor e = estudiante)		
1.1. Atributos, cualidades personales y preparación profesional del docente en materia de investigación académica. <b>(Competencias académicas del docente)</b>	1.2.1. Experiencia laboral.	<b>Docente:</b>	<b>Docente:</b>	
	1.2.2. Preparación académica.	¿Cuántos años ha estado impartiendo clases en universidades?	Años de experiencia impartiendo clases a nivel universitario.	4p
	1.2.3. Investigaciones realizadas	¿Cuál es el nivel más alto de educación obtenido?	Nivel de educación más alto obtenido.	3p
		¿Ha realizado alguna investigación a parte de las que se obtienen títulos académicos?	Realización de investigaciones fuera de las desarrolladas para obtener títulos.	6p
		¿Ha publicado algún artículo científico de investigación en revistas en la web?	Publicaciones realizadas de artículos científicos en revistas en la web.	7p
1.2. Conjunto de elementos involucrados en las competencias curriculares en	1.2.2. Dosificación de proyecto.	¿Cuántas tesis de grado en artes a dirigido usted?	Frecuencia con que ha dirigido tesis de grados a estudiantes de artes.	8p
	1.2.3. Líneas			

<p>investigación en el proceso de enseñanza – aprendizaje del estudiante. <b>(Estrategias curriculares de enseñanza – aprendizaje)</b></p>	<p>de investigación en las artes. 1.2.4. Contextualización y apropiación de temática.</p>	<p><b>Estudiante:</b> ¿Comprende las líneas de investigación establecidas en la escuela de artes visuales? ¿Su temática se enfoca en problemas dentro de su contexto social? ¿Tiene dominio o experiencia del tema a investigar? La práctica de actividades para la aplicación y desarrollo del proyecto de investigación.</p>	<p><b>Estudiante</b> Las líneas de investigación me ayudaron a orientar mi proyecto de investigación. El contexto social ha sido determinante para el desarrollo temático de mi proyecto de investigación. Tengo suficiente dominio de la temática de mi proyecto de investigación. Las actividades desarrolladas en las clases de proyectos de investigación han presentado un alto contenido práctico para mi aplicación.</p>	<p>5e 6e 7e 8e</p>
<p>2.5. Métodos, técnicas, recursos, conocimiento, experiencia, comunicación y competencias académicas y personales que permiten generar acciones e ideas para organizar y favorecer la enseñanza y aprendizaje en la investigación. <b>(Estrategias didácticas)</b></p> <p>2.6. Elementos didácticos estratégicos seleccionados de experiencias de especialistas para promover las competencias en el desarrollo de proyectos de investigaciones en artes. <b>(Modelo didáctico)</b></p>	<p>2.1.1. Uso de metodología estructurada. 2.1.2. Manejo de estrategias motivacionales. 2.1.3. Estrategias de evaluación profunda de avances de trabajo. 2.6.1. Organización y estructuración de estrategias didácticas. 2.6.2. Herramienta como estrategia para investigar con eficacia.</p>	<p><b>Docente:</b> ¿Valoración de las competencias obtenidas por los estudiantes en los avances de sus proyectos de investigación? ¿Considera que las asignaturas de Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II, y Taller de Proyecto; presentan competencias académicas para que el estudiante logre realizar su proyecto de tesis y sustentar su Tesis? ¿Se facilita una metodología didáctica adecuada para el desarrollo de la asignatura de Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II; y Taller de Proyecto? Consideras que los estudiantes han implementado con eficacia el dominio de las tecnologías de la investigación y comunicación (Tics) para el desarrollo de sus proyectos de investigación. ¿La administración de bellas artes le proporciona materiales y herramientas didácticas para la enseñanza - aprendizaje, para el desarrollo de los proyectos de investigación? ¿Es necesario realizar talleres prácticos con los profesores para el fortalecimiento y actualización del aprendizaje de técnicas</p>	<p><b>Docente</b> Has percibido avances significativos en el desarrollo de proyectos de investigaciones en los estudiantes que les has impartido clases. Considera que el desarrollo de las asignaturas que ha impartido en Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II, o Taller de Proyecto; presentan competencias académicas para que el estudiante logre desarrollar su proyecto de investigación. En las asignaturas Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II, y Taller de Proyecto; has aplicado una adecuada metodología didáctica, facilitando el desarrollo de la enseñanza – aprendizaje. Consideras que los estudiantes han implementado con eficacia el dominio de las tecnologías de la investigación y comunicación (Tics) para el desarrollo de sus proyectos de investigación. La administración de bellas artes le proporciona materiales y herramientas didácticas para la enseñanza - aprendizaje, para el desarrollo de los proyectos de investigación. Es necesario realizar talleres prácticos con los profesores para el fortalecimiento y actualización del aprendizaje de técnicas didácticas aplicadas a</p>	<p>9p 10d 11d 12d 13d 14d</p>

	<p>didácticas aplicadas a la investigación en las artes?</p> <p>Se debe diseñar modelos didácticos en Artes para facilitar la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo del proyecto de investigación.</p> <p><b>Estudiante:</b></p> <p>¿Las 4 asignaturas relacionadas a proyecto de investigación le han dado el suficiente tiempo para desarrollar su propuesta?</p> <p>¿El factor económico le impide culminar su proyecto de investigación o Tesis?</p> <p>Ha utilizado y dominado las tecnologías de la investigación y comunicación para el desarrollo de mi proyecto de investigación.</p> <p>¿Qué porcentaje de avance considera usted que tiene su proyecto de investigación o tesis?</p> <p>¿Considera que las metodologías y didácticas implementadas por el profesor en las clases le han ayudado a comprender los procesos de investigación, de manera que pueda seguir trabajando de forma independiente sobre su proyecto de investigación o Tesis?</p> <p>¿Qué porcentaje de satisfacción se tiene en cuanto a las clases recibidas por los docentes en las materias para el desarrollo del Proyecto de investigación o Tesis?</p> <p>¿Consideras que la metodología didáctica de los profesores ha sido efectiva para poder seguir desarrollando tu proyecto de investigación?</p>	<p>la investigación en las artes.</p> <p>Considera que se deben diseñar modelos didácticos en Artes para facilitar la enseñanza y aprendizaje para el desarrollo del proyecto de investigación.</p> <p><b>Estudiante:</b></p> <p>Considero que las asignaturas de Metodología de la Investigación, Opción de Grado I y II; y Taller de Proyecto han presentado poco tiempo para desarrollar mi proyecto de investigación.</p> <p>El factor económico me ha impedido poder culminar mi proyecto de investigación.</p> <p>He utilizado y dominado las tecnologías de la investigación y comunicación para el desarrollo de mi proyecto de investigación.</p> <p>¿Qué porcentaje de avance desarrollado considera usted que tiene su proyecto de investigación o tesis?</p> <p>Las metodologías didácticas implementadas por los profesores me han ayudado a comprender y seguir el desarrollo de mi investigación.</p> <p>Me siento satisfecho/a por las clases recibidas sobre el proyecto e investigación.</p> <p>Consideras que la metodología didáctica de los profesores ha sido efectiva para poder seguir desarrollando tu proyecto de investigación.</p>	<p>15d</p> <p>9e</p> <p>10e</p> <p>11e</p> <p>4e</p> <p>12e</p> <p>13e</p> <p>14e</p>
--	---	--	---

		<p>¿Considera usted que es necesario requerir de Modelos Didácticos en las Artes, para dinamizar los proyectos de investigación o tesis durante el desarrollo de las clases?</p>	<p>Es necesario diseñar modelos didácticos para dinamizar las clases sobre los proyectos de investigación.</p>	<p>15e</p>
--	--	--	--	------------

Capturas de pantalla del instrumento del cuestionario realizado en la web, se pueden ver que a veces acorde a la pantalla del usuario los item se reacomodan sin perder el orden lógico. Observe la segunda y tercera imagen, el cual se ven diferentes, acorde al aparato electronico utilizado. Al final se observan las graficas arrojadas por el sistema.





Mi unidad - Google Drive | Cuestionario de Investigación - F | +  
 docs.google.com/forms/d/1MvH4kvMg2OzPhnqVHMZ\_I9pRhdtntEkJ-zzGMoT-PU/edit

Cuestionario de Investigación | Se han guardado todos los cambios en Drive | Enviar

Preguntas | Respuestas 14 | Configuración | Puntos totales: 0

**Línea de investigación de la Facultad de Bellas Artes que se orienta mi Proyecto de investigación.**  
 (Seleccione solo una)

- Investigación para las Artes  

- Investigación en las Artes  

- Investigación sobre las Artes

Cuenta de Google | Resultados de búsqueda | Formularios de Goog... | Resultados de búsqu... | Recibidos (9) - invest... | Formulario sin título - x | +

docs.google.com/forms/d/1vzu-8g5CYAjZVIOrAvc9Eh7oUY1xjZraMTMZGUPWyQ/edit#responses

Formulario sin título | Enviar

Preguntas | Respuestas 13 | Configuración | Puntos totales: 0

La administración de Bellas Artes le ha proporcionado materiales, herramientas e instrumentos didácticos para la enseñanza - aprendizaje para el desarrollo de los proyectos de investigación.

13 respuestas



Respuesta	Porcentaje
Siempre	7.7%
Casi siempre	23.1%
A veces	53.8%
Casi nunca	15.4%
Nunca	7.7%

## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

<b>Cronograma de actividades, periodo del 2020 a 2022</b>																														
<b>Etapas</b>	<b>Actividades</b>	<b>2020</b>												<b>2021</b>												<b>2022</b>				
		mayo a diciembre												enero a diciembre												Enero a noviembre				
		m	j	j	a	s	o	n	d	e	f	m	a	m	j	j	a	s	o	n	d	e	f	m	a	m	j	j	a	s
<b>Planificación</b>	1. Organización del proyecto de investigación																													
	2. Realización de investigación previa																													
	3. Aprobación de proyecto por asesor de investigación																													
<b>Desarrollo</b>	4. Entrega y aprobación del proyecto de investigación por la VIP																													
	5. Validación de ítem de entrevistas e instrumentos de evaluación																													
	6. Logística de aplicación de entrevistas y análisis de documentos.																													
	7. Realizar entrevistas y análisis de documento.																													
	8. Análisis de información																													
	9. Realizar estadística de resultados																													
	10. Contrastar resultados																													
	11. Desarrollar el modelo de intervención didáctica																													
	12. Organizar informe de investigación																													
	<b>Presentación final</b>	13. Presentación de resultados																												
14. Presentación ante tutores y asesores (pre sustentación)																														
15. Revisión de tesis.																														
16. Trámites protocolares para sustentación																														
17. Sustentación																														

**Programación financiera del proyecto de investigación. Periodo 2020 -2022**

<b>Etapas</b>	<b>Descripción</b>	<b>Unidad</b>	<b>Costo</b>	<b>Monto total (B/.)</b>
<b>Planificación</b>	Licencias, programas (SPSS) y Zoom	1	300	290
	Mantenimiento, contrato a internet y celular	1	150	100
	Antivirus	1	60	60
	Tintas de impresoras	5	20	100
	Disco duro externo	1	90	90
	USB	2	15	30
	Útiles de oficinas	Variados	50	50
	Impresora	1	140	140
	Laptop	1	800	800
	Personal de logística	1	100	100
	Transporte	Varios	100	100
	Asesoría técnica	2	140	140
<b>Desarrollo</b>	Recurso humano	2	250	250
	Transporte		200	200
	Asesoría técnica	1	100	100
	Corrección de estilo	3	150	150
<b>Divulgación</b>	Asesorías y analistas de instrumentos	3	85	255
	Asesoras universitarias internacionales	Varias	2,000	2.000.00
	Promoción y difusión de resultados	Varios	250	250
	Realización de vídeo promocional y de resultados	1	200	200
	Creación y difusión de poster	1	100	90
	Asesoría técnica y estilo	2	50	50
	Transporte	Varios	250	250
	Viajes externos	1	1,250	1,250
	Hospedaje y alimentación	Varios	900	900
	Fondo de situaciones imprevistas	5%	250	250
	<b>TOTAL DEL PROYECTO</b>			<b>8,195,00</b>