



# Experiencia de autoeficacia percibida por ilustradores digitales

*Perceived experience of self-efficacy by digital illustrators*

**BESLIBEL BELLO**

Universidad Rafael Urdaneta. Maracaibo, Venezuela

Email: [psic.beslibel@gmail.com](mailto:psic.beslibel@gmail.com)

**SILENE GARCÍA ALEX**

Universidad Rafael Urdaneta. Maracaibo, Venezuela

Email: [psiclenegarcia@gmail.com](mailto:psiclenegarcia@gmail.com)

## Resumen

La investigación tuvo como propósito comprender la experiencia de la autoeficacia percibida por ilustradores digitales, realizada con un paradigma interpretativo, bajo una metodología cualitativa y un diseño fenomenológico, utilizando la entrevista semiestructurada como técnica de recolección de datos. Se seleccionaron 6 informantes de un estudio de arte de manera intencional y bajo un muestreo en bola de nieve, con ilustradores digitales referidos por los mismos participantes; asimismo, latinoamericanos de cualquier sexo, con edades entre los 20 a 30 años, con experiencia laboral en la ilustración digital entre 1 a 5 años. Tras analizar los resultados, se llegó a la conclusión de que los ilustradores digitales realizan propuestas artísticas basados en la evaluación minuciosa de las capacidades que estos creen poseer, llevándolos a enfocar dicha valoración en la exigencia y crítica de sus propios trabajos, comprendiendo una experiencia percibida como compleja, con ambivalencias emocionales, cognitivas y psicosociales.

**Palabras claves:** autoeficacia, ilustradores, arte, digital.

## Abstract

*The aim of this research was to understand perceived experience of self-efficacy by digital illustrators, executed from an interpretive paradigm standpoint with a qualitative methodology and a phenomenological design, implementing the semi-structured interview as a data collection strategy. Six collaborators were selected by purposive sampling from a digital art studio, and using the snowball sampling method, they were able to refer digital illustrators with the following characteristics: Latin Americans of both sexes, with ages ranging from 20 to 30 years, and 1 to 5 years of previous work experience in the digital illustration field. After analyzing the results, it was concluded that digital illustrators make artistic proposals based on the thorough evaluation of the skills they believe they possess, leading them to focus this assessment on the demand and criticism of their own work, understanding an experience perceived as complex, with emotional, cognitive and psychosocial ambivalences.*

**Keywords:** self-efficacy, illustrators, art, digital.

## Introducción

Anteriormente, se creía que solo un grupo selecto de personas tenía las habilidades necesarias para lograr crear obras artísticas; sin embargo, con el pasar del tiempo, se ha descubierto que el ser humano posee la creatividad necesaria para evaluar su entorno y crear propuestas artísticas innovadoras. Paralelamente, corrientes como el Futurismo, el Arte cinético y el Pop Art combinaron la vida, el movimiento, el dinamismo, la mecanización y demás componentes conocidos bajo un foco artístico para potencializar la visión humana hacia una era digital. Así, el arte digital como expresión marca un antes y un después en la forma de representar la visión personal del artista debido a que numerosos procesos implicados en la percepción de las personas se ven mediados por aspectos subjetivos de la misma que comprenden un fenómeno que se ve envuelto en demostraciones que expresan una realidad alterna.

Consecuentemente al auge de una nueva era, la ilustración digital resulta de un oficio que propicia la creación de propuestas artísticas, también conocidas bajo el término de «comisiones», que satisfagan las necesidades de un cliente en concreto; generar estas propuestas conlleva un juicio el cual se ve influenciado por lo capaz o incapaz que un ilustrador o ilustradora se vea de realizar un trabajo que pueda presentar ante el público y cliente en cuestión, afectando positiva o negativamente en el llevar a cabo de esa tarea, causando diversos pensamientos y emociones cuando laboran en nuevas propuestas artísticas o culminan la que esté en proceso. Es por tanto que, dentro de este mundo laboral, se evidencian personas con variadas motivaciones al momento de elaborar una propuesta artística: desde aquellos con ánimos de descubrir habilidades creativas ocultas en sí mismos, hasta los que prefieren la comodidad de un estilo en particular; asimismo, se observan similitudes comportamentales entre ellos, como la decisión de desvelarse hasta el amanecer trabajando o la autocritica detallista al momento de corregir una propuesta en progreso.

Como resultado de las consideraciones señaladas, se destaca entonces que el oficio del ilustrador digital como ser artístico, ha derivado en una población novedosa en cuanto a investigaciones psicológicas se refiere, denotando un desconocimiento sobre los fenómenos de una labor caracterizada por la creatividad y subjetividad de la persona que la realiza, motivo por el cual se pretende valorar la iniciativa individual con base a la percepción de las propias capacidades que estas personas poseen sobre sus propuestas artísticas y el trasfondo que exista de su creación, los pensamientos, las ideas, las emociones y el conjunto de creencias que estas desarrollan y en las que se encuentran inmersas, así como el cambio gradual de su motivación en el contexto real del campo donde se desenvuelven.

Es así como el arte responde a un mundo que ejerce demandas sobre una capacidad de expresión que se encuentra en constante cambio, y que reconoce a su vez a representantes artísticos que se muestran abiertos a satisfacer dichas demandas. Nuevamente, se destaca la necesidad de reconocimiento en torno a la experiencia personal de estos representantes que ejercen la ilustración digital y que perciben diferentes experiencias individuales alrededor de su mundo interior que engloba tal demanda. Bajo esta visión, la autoeficacia figura como punto de partida a numerosas creencias subjetivas sobre el trabajo que estimen ser capaces o no de llevar a cabo, siendo mediados por la motivación que se centra a promover su arte y la expectativa que se adhiere al resultado final, convirtiendo el fortalecimiento de las mismas en un proceso complejo y diverso.

Bandura (1987), por su parte, señala que el pensamiento humano compone un instrumento clave para la decodificación del entorno, así como la forma en la que es capaz de ser afrontado por la persona. Dicho esto, se infiere que estos procesos no poseen únicamente un conocimiento para ser procesado y llevado a cabo, sino que, además, son autorreactivos con capacidad individual de autodirección para determinar así un resultado. Por lo cual, es posible deslindar que estos se encuentran mediados por factores que se adjudican a juicios personales, de tal modo que engloba criterios y evaluación interna concurrente que promedia el grado de confianza y/o seguridad que se pueda experimentar en torno a una determinada tarea, siendo autorreferente. Vinculándolo así con el sentido del logro y, desde una mirada personal, la autoeficacia constituye en el individuo formas originales de pensar y de comportarse, además de involucrar el sentir ajeno que concierne al logro.

Siguiendo este orden de ideas, Chacopino (2020) analizó la influencia del trabajo significativo y autoeficacia laboral sobre el bienestar en trabajadores de profesiones artísticas con el fin de encontrar positivas relaciones entre cada una de las variables del estudio, presentando diferencias en los resultados obtenidos, adjudicándose a la diversidad que existe entre los participantes y las demandas que experimentan, así como el reconocimiento

que reciben una vez finalizado el proyecto. En otras palabras, la investigación supone un importante punto de partida para la realidad artística donde se simplifica determinar y conocer aquellos componentes que pueden ofrecer una explicación frente a las propuestas artísticas y los deseos de quienes las realizan, es decir, de cada trabajador y el cómo se relaciona la experiencia de autoeficacia con los resultados, de tal modo que precede una relación significativa y subjetiva en torno a la propia persona y su trabajo como percepción de las capacidades, misma que posee aspectos a explorar.

Se requiere con ello significar que la autoeficacia, como un componente latente dentro del campo laboral artístico, es descrita como un amplio compuesto de creencias personales afines con la disposición y capacidades que posea la persona, donde a su vez, se aprecia la destreza humana en el área donde enfoca su atención y perseverancia. Es por tanto que, en términos de perspectiva y juicio, esta alude a lo que la persona cree que es capaz de lograr, siendo un hecho práctico que, y dicho de otro modo, hace referencia a la elección abierta de una tarea que denota un esfuerzo a la consecución de un logro obtenido por medio de la tenacidad de la propuesta. Por ejemplo, si esta percepción se cataloga como negativa, donde se concibe la incapacidad como principal componente de atribución en lugar de una facultad positiva de las capacidades y cualidades, es posible que se generen repercusiones significativas en la labor del individuo, puesto que su conocimiento, motivación y acción se encontrarán mediadas por el sentido de la autoeficacia percibida que repercute en las obras que se entregan.

En este sentido, una investigación llevada a cabo por Portillo (2022) profundizó sobre la influencia de la autoeficacia laboral sobre el involucramiento en su trabajo, dando como resultado que existe una relación directa entre la autoeficacia laboral y el sentido del trabajo. En palabras del propio autor, este destaca que es imprescindible que el trabajador confíe en sus capacidades con la finalidad de que se implique de forma óptima con su función y transformación. Así, con una adecuada percepción de autoeficacia, la persona es capaz, con base a creencias positivas, de asumir tareas con ánimo y perseverancia, puesto que la autoeficacia influye significativamente sobre la dedicación a la tarea y su cumplimiento. En comparación a ello, la persona puede, en sentido contrario, experimentar baja intensificación de esfuerzo no ajustándose a la meta que se persigue, correspondiendo a sentirse incapaz, concluyendo por evitarla y acentuar deficiencias personales que generan estrés y ansiedad frente a la tarea.

En contraste, Bandura (1987) manifiesta que las experiencias pasadas ciertamente poseen una influencia significativa en cuanto a las percepciones que una persona puede poseer, así como de sus pensamientos y acciones, que son capaz de apreciarse en la actividad concreta que se vivencia. No obstante, este acentúa que los acontecimientos previos al hecho no actúan como fuerzas ambientales unidireccionales, puesto que los factores tanto personales como ambientales se conciernen mutuamente de una forma recíproca, de tal modo en que las personas originan la historia particular que se crea; por lo cual no es un proceso donde esta sea vista como pasiva, sino como activa en la creación de su propia experiencia. En síntesis, es posible atribuir la representación de la experiencia a un proceso de construcción o, como el mismo autor destaca, los determinantes personales entonces guardan relación con los acontecimientos ambientales, siendo clarificados por medio de vías personales que, como resultado final, desemboca una transformación cognitiva que proporciona conocimiento proposicional, donde resalta que el ser humano puede ser objeto de error o de logro.

Frente a esta formulación conceptual, es importante subrayar que la diversidad de manifestaciones sobre la percepción de autoeficacia puede estar orientada al amplio grado de complejidad con la cual se expresa y se vivencia el fenómeno. En el campo artístico, concretamente, posibilita la visión a efectos positivos o negativos dependiendo de la interpretación individual que desarrolle la persona hacia las demandas que puedan surgir, pudiendo ser interpretadas como una problemática o como una oportunidad para la transformación, siendo subjetivamente controlado por la propia persona que experimenta los sentimientos, los pensamientos y el accionar frente a los detonantes del entorno creativo en el que se desenvuelve. Siendo así, Bandura (1987) menciona que los procesos cognitivos constituyen un amplio conocimiento deductivo, así como operaciones cognitivas enlazadas a los conocimientos que se crean. Esto, a su vez, funciona para indicar que paralelamente se generan formas de enfrentar nuevas realidades, gestionando entonces recursos personales y profesionales que den respuesta al control por el cual se ve regido el comportamiento.

Covarrubias (2014), por su parte, realizó una investigación en torno al sentimiento de autoeficacia en una muestra constituida por profesores en Chile, donde es posible resaltar aspectos relevantes que se relacionan con este estudio, como el conocer los sentimientos de autoeficacia en la formación laboral, teniendo como hipótesis

que los sentimientos presentan diferencias según la experiencia profesional que cada uno posea, aunque el área sea la misma. Así, se demostró que la autoeficacia funciona como un puente mediador entre la acción que se lleva a cabo durante el trabajo y la trayectoria y/o aprendizaje previo, impactando en la forma de vivirlos. Vinculado con el fenómeno de estudio, se tiene la creencia de que impacta positiva o negativamente los niveles cognitivo, emocional y motivacional, que a su vez se asocia con pensamientos positivos y el deseo de ejecutar el trabajo con motivación y adecuada gestión de los recursos.

Así, si se atribuye la percepción de autoeficacia al entorno y la decodificación personal que realice el individuo, es viable enfatizar en la diversidad de respuestas que pueden verse inmersas en las vivencias de personas que dedican su vida a un entorno que se encuentra en constante transformación y desarrollo que al mismo tiempo se ve sometido a un acelerado cambio social y perceptual, donde las demandas incrementan conforme se aplican nuevas técnicas. Por tanto, si se habla de determinantes interactivos, la influencia es equivalentemente diversa ya que, como se ha destacado, se relaciona con cualquier aspecto de la vida que se encuentra descrito como la forma que la persona le ofrece a la experiencia; atribuyendo significados y deconstruyendo los mismos hasta el punto de generar nuevas perspectivas. La persona, entonces, es el determinante proactivo de su regulación.

Cabe considerar, por otra parte, que hablar de una capacidad autorreguladora en el ser humano implica desplegar una serie de miramientos, destacando primeramente el sentido central de ser concebida por medio de influencias externas, aunque actúen criterios personales importantes y determinantes entre las discrepancias existentes, que traen consigo auto-reacciones que evalúan y que refieren en la conducta a llevar a cabo. Por tanto, se manifiesta que se debe hacer uso de métodos cognitivos e incentivos para los esfuerzos del porvenir, que enlaza finalmente a una colaboración que influye en la motivación y los actos de esta. Similarmente, cuando se habla de autorreflexión, se hace alusión la capacidad que posee la persona de reflexionar sobre su propia experiencia en el nivel de crear un análisis funcional que genere conocimientos nuevos sobre sí misma y de lo que le rodea, creando una evaluación continua que le permita modificar el pensamiento inicial (Bandura, 1987).

En estas circunstancias, si bien en el año 1999 Bandura aclaró que el sentido de autoeficacia conduce al éxito y el propio bienestar, comprendido por logros socialmente valorados de una forma conveniente, también remarcó que esto puede traer consigo aspectos positivos y negativos dependiendo de la mirada que se le otorgue. Dicho de otro modo, enfatizó en la realidad de la sociedad y lo cambiante de sus estados, siendo las personas objetos de múltiples críticas, aunque esta se favorece de alguna forma de los resultados finales. De esta manera, la persona sin darse cuenta termina por depender de una autocrítica que une a la persona y su medio, generando creencias de sí mismas, de sus capacidades, de su control y, por otra parte, seguridad de ejercer en función de sus vivencias, siendo una destreza con variadas formas de manifestación que obran como una forma de afrontar una determinada situación que se percibe.

El juicio de las capacidades que se poseen resulta indispensable para promediar resultados del fenómeno de estudio, ya que este juicio se construye de forma individual y se transforma con la persona conforme ésta desarrolle su experiencia, principalmente debido a que corresponde a la posibilidad subjetiva de qué tan capaz se considera el ilustrador digital de llevar a cabo una determinada tarea, que no necesariamente va a fines de sus capacidades reales. Visto de esta forma, la consecuente investigación sostiene el propósito de comprender la experiencia de la autoeficacia percibida por ilustradores digitales, en un carácter subjetivo y netamente vivencial, aspirando a recabar de una manera integral el fenómeno de estudio. Aunado a ello, se procura responder a dicho propósito formulando la siguiente pregunta: ¿cómo se da la experiencia de la autoeficacia percibida por ilustradores digitales?

## **Materiales y métodos**

En la presente investigación se trabajó con un paradigma interpretativo, ya que al hablar de realidad percibida y construida, se hace alusión a una perspectiva que plantea la existencia desde un realismo de carácter perceptual. Esta realidad, a su vez, acentúa el rol de las personas como personajes principales en un relato individual, fundamentado como una construcción cognitiva que se crea al interpretar de diferentes formas un mismo fenómeno. Se precisa admitir la existencia de una realidad objetiva, de la cual es capaz de conocerse solo aspectos limitados que ninguna persona o grupo de ellas puede facilitar de forma completa, presentando así, matices. Consecuentemente, se seleccionó la metodología cualitativa, haciendo énfasis en las cualidades presentadas, lo cual está relacionado con la descripción de la experiencia; así como el diseño fenomenológico, ya

que es por medio de la narración de los ilustradores digitales que se aspiró a la comprensión de los significados subjetivos en sus acciones, tal como el conjunto de reglas sociales que le dan sentido a las actividades que realizan y la forma en la cual piensan o se expresan.

Para el estudio de este fenómeno fueron seleccionados 6 informantes de edades comprendidas entre 20 y 30 años de edad, con una experiencia en el área laboral artística de ilustración digital con un aproximado de 1 a 5 años, de cualquier sexo. Cada uno de los participantes de origen latinoamericano, por nacimiento y crianza, no obstante, pudiendo estar ubicados en distintas partes del mundo. Asimismo, fueron seleccionados de forma intencional, dentro de un estudio de arte digital una vez aclarados los requisitos, y en cadena o bola de nieve, utilizando a favor de la investigación informantes referidos por los que les preceden.

El método de recolección de la información utilizado fue la entrevista semiestructurada, realizada a los participantes de forma individual a través de una llamada de voz, con duración aproximada de 45 minutos; siendo grabadas en audio con el consentimiento de los entrevistados a través de una aplicación digital en respuesta a las siguientes preguntas: 1. ¿Qué te motivó a iniciar en la ilustración digital?, 2. ¿Cómo definirías tu arte?, 3. ¿Cómo describirías tus habilidades artísticas?, 4. ¿Qué habilidades nuevas te gustaría aprender que te ayuden en las comisiones?, 5. ¿Qué habilidades propias te motivan a continuar con la ilustración digital?, 6. ¿Qué genera en ti crear una comisión o propuesta artística para un cliente?, 7. ¿Qué piensas cuando una comisión no sale como lo esperabas?

Las entrevistas fueron transcritas de forma textual y analizadas mediante un proceso hermenéutico, realizando una interpretación de la información mediante una categorización con la cual se organizó el discurso de cada ilustrador digital en categorías y subcategorías, siendo comparadas entre sí para identificar y establecer vínculos entre ellas. Con el fin de evitar sesgos, se efectuó una triangulación de expertos, método por el cual se recogieron diversas perspectivas y argumentos basados en el conocimiento y experiencia profesional de los mismos; para efectos de este proceso, participaron dos psicólogos que poseen conocimientos en el área cognitiva-social, aplicada a adultos jóvenes, y una ilustradora digital. Finalmente, la representación gráfica de los resultados se llevó a término por medio de un diagrama que permitió la comprensión del fenómeno donde se establece la relación entre las categorías.

## Resultados y Discusión

Como consecuencia de la información recolectada, se presenta un gráfico que incluye los resultados de esta investigación en categorías y subcategorías relacionadas e integradas entre sí, el cual permite interpretar cómo la autoeficacia es percibida por los ilustradores digitales de manera individual, ampliando su análisis a una perspectiva holística del fenómeno, de sus sentimientos, emociones y creencias con respecto a sus propias capacidades al momento de realizar una tarea en concreto, abarcando a su vez la experiencia de estos jóvenes adultos. Estas se designan y detallan de la siguiente manera en el diagrama a continuación:

Figura 1



### Motivación del artista

Bases de razón estacionaria constituidas bajo la ambición guiada al propósito de obtener ingresos económicos, el deseo de elegir por cuenta propia el ejercicio laboral, el interés de transmitir aspectos que caracterizan el trabajo ante los demás, el reconocimiento placentero de comprensión personal, la sensación de certidumbre al intercambiar ideas a través de la interacción social y la valoración positiva a los logros obtenidos a raíz del aprendizaje y la disciplina; estas bases permiten al ilustrador digital mantener y desarrollar las habilidades existentes, así como avanzar en la obtención de nuevas y a la creación de propuestas artísticas. Tal categoría está conformada por las siguientes subcategorías: Remuneración uniforme, Autonomía laboral, Diferenciación social, Descubrimiento personal, Empuje extrínseco y Aprendizaje en desarrollo.

### Remuneración uniforme

Ambición guiada al propósito de obtener una compensación económica, equivalente al esfuerzo invertido y las nuevas capacidades desarrolladas para llevar a cabo las propuestas artísticas: “El primer factor fue el tema económico social o sociocultural y el tema político también, porque sabemos que tras la crisis que vivimos, tras muchos problemas económicos, etc... Surgieron nuevas posibilidades, nuevas capacidades por así decirlo” (I2, L: 2-5). “... qué es lo que me motiva en la actualidad a estar más activa con las comisiones y demás, porque ahora como que estoy teniendo ciertos problemas económicos, sobre todo con la defensa de mi proyecto/tesis, ya que es algo costoso y como que en estos días me estoy sintiendo un poquito presionada por conseguir el dinero para pagar eso” (I3, L: 84-88). “... siempre estoy haciendo comisiones y cuando hago algo fuera de eso son sketches porque necesito seguir haciendo comisiones...” (I1, L: 85-86).

### Autonomía laboral

Comprende el deseo personal de elegir el uso de esfuerzo y tiempo en libertad, que permite así un descubrimiento autónomo de sus oportunidades en el ámbito laboral: “... la idea de trabajar en una oficina por 8 horas con un sueldo básico y haciendo algo que realmente no me motiva tanto no... no me hace tanta ilusión.” (I3, L: 105-106). “Me motivó la libertad para poder tener mis propios horarios.” (I4, L: 2).

### **Diferenciación social**

Interés particular que surge de la intención de transmitir aspectos novedosos que puedan caracterizar el trabajo realizado de forma independiente al ya existente, marcando contraste y variedad distintiva: "... Quiero representar muchas etapas de mi cabeza, digámoslo de esa manera. De mi consciencia, de mi madurez, de mi desarrollo personal y lo represento como algo disruptivo..." (I2, L: 72-74). "Me siento orgullosa de mí misma, a veces me paso mis dibujos a mi celular y no paro de verlos... se los comparto a mis amigos, a mi mamá y así y siento bonito." (I3, L: 46-47). "... en serio me hacen super feliz ver a gente diciéndome que les gustó el trabajo que hice para ellos, que fue un buen servicio y no sé, cuando me muestran el uso que le dan o por ejemplo... hace un par de años me comisionó una niña para hacer un cuadro de su familia y me mandó una foto y lo tiene enmarcado en su casa, y para mí eso es muy satisfactorio." (I5, L: 57-61).

### **Descubrimiento personal**

Conjunto de circunstancias concebidas por medio del reconocimiento placentero de oportunidades que ofrecen comprensión y entendimiento personal: "En realidad lo tomé como una oportunidad para conocerme a mí misma (...) Quise probar experiencias nuevas." (I4, L: 5-6). "Es 100% motivación personal. Siempre creo que se puede ir mejorando mucho más, y más porque estoy en un área en la que me gusta entonces sí, de verdad hay que tomar tiempo para estudiar y hacer cosas que quizás a mí no me gusten, nunca está de más empezar a estudiarlo y dedicarle más tiempo para empezar a perfeccionarse en eso." (I5, L: 47-50). "No fue hasta antes de iniciar la universidad donde no estaba segura de qué quería estudiar, pero el dibujo siempre fue como que más me gustaba." (I6, L: 5-7).

### **Empuje extrínseco**

Resultado obtenido de la interacción social que induce en la persona un estado de expansión, certidumbre y decisión en sus acciones a través del intercambio de ideas: "Y como yo ya dibujaba para ese entonces, mis amigos fueron los que me alentaron a continuar de forma Freelancer, entonces desde ahí podría decir que fue mi punto de partida donde me lo comencé a tomar en serio entre comillas." (I5, L: 4-7). "... y también con otros artistas internacionales, con los cuales ellos me ayudaron bastante y me impulsaron." (I2, L: 19-20). "Sinceramente, mejoro al paso de lo que pidan los clientes, si quieren un fondo, aprovecho para practicar fondos y tomar referencias, pero de yo ponerme un tiempo fuera de comisionar a practicar, no, no lo hago." (I1, L: 88-90).

### **Aprendizaje en desarrollo**

Aspiración a la obtención de nuevos conocimientos que favorecen a la estabilidad laboral y personal, permitiendo una valoración positiva del logro que a través del juicio forma una motivación de conocer y dar respuestas: "... de mucho autoestudio y disciplina también porque hay muchas cosas que me han costado y me he tenido que dar el tiempo de sentarme a estudiar y dedicarle a eso a los puntos débiles que puedo tener." (I5, L: 21.23). "... luego descubrí que había una carrera de arte y ahí fue donde decidí tomarlo más en serio." (I6, L: 7-8). "Pues siempre se siente bonito comparar cómo has crecido, incluso en un año, 6 meses, dependiendo de tu progreso, pero es una satisfacción de tipo "ay, mira todo lo que se pudo, cuando yo creí que jamás iba a llegar a estos niveles" o "mira ahora lo que puedo cobrar cuando antes no podía cobrar ni 50". Está muy padre, definitivamente es algo de lo que tienes que estar apasionado para poder dedicarle tanto de tu vida a una sola cosa." (I6, L: 135-139).

### **El ser artístico**

Constituye el conjunto de interrogantes de frecuencia constante que vienen dadas por representaciones cognitivas y definiciones introspectivas de las capacidades disponibles, juicios valorativos sobre sí mismos, pensamientos reflexivos y/o contradictorios entre lo que se quiere hacer, lo que se culmina haciendo y los sentimientos que se obtienen al finalizar la acción; de la misma manera en la que se presenta la existencia de un cuestionamiento personal frente al compromiso de una tarea, acompañado de una autoevaluación frente a las destrezas ajenas y un deseo de potencializar el desarrollo propio del ilustrador digital. A esta categoría la componen las subcategorías: Autovaloración, Autocrítica constante, Autoexigencia, Autoconocimiento, Tendencia a compararse y Sentido de pertenencia.

### **Autovaloración**

Representación cognitiva individual del sí mismo, tanto positiva como negativa, en torno al reconocimiento y apreciación de forma congruente que determina su accionar: "... me puedo definir como un artista bastante mixto, bastante completo; por así decirlo, en el área de las bellas artes también." (I2, L: 85-86). "... soy capaz de muchas cosas." (I4, L: 8). "... a lo mejor para mis clientes yo ya estoy ahí pero pues yo sé que no... pero pues sí es muy diferente el cómo ve el público a un artista a cómo el artista se ve a sí mismo." (I6, L: 95-97).

### **Autocrítica constante**

Inclinaciones cognitivas basadas en un juicio valorativo dedicado a sobre-pensar las acciones realizadas dentro de situaciones vividas bajo calificativos negativos sobre el empeño dedicado a la tarea: "... uno como artista dice al rato "ay no, está todo horrible" es como "uy no, qué feo" (I1, L: 51). "... me da miedo que me digan "ay no, está todo horrible" (I1, L: 54-55). "... me regaño más que nada a mí misma." (I4, L: 81).

### **Autoexigencia**

Estado transitorio que se experimenta en forma de cuestionamiento personal frente a una sensación de compromiso: "... usualmente eso es, es de que a ellos sí les gusta el resultado final, pero tú como artista sabes que no es, no llega a tus propios estándares" (I6, L: 78-79). "... no me gusta estancarme en un solo lugar artísticamente, mucho tiempo, entonces siempre estoy empujándome mucho, entonces puedo tener estándares súper al cielo, ..." (I6, L: 93-95).

### **Autoconocimiento**

Exploración y definición autónoma e introspectiva de las propias capacidades inmersas en el trabajo que conllevan a un equilibrio entre acción y aceptación: "... debes entender y comprender que lo que tú estás haciendo a nivel profesional es un trabajo que se puede multiplicar en grandes cantidades, ..." (I2, L: 194-195). "Lo definiría como limpio, con atención al detalle, no sé si creativo..." (I2, L: 18-19).

### **Tendencia a compararse**

Punto de acción donde se origina un proceso de autoevaluación para escoger objetivos que indican una superación a su capacidad actual con base a las destrezas del otro: "... bueno, la gente que dibuja así cosas eh... mamadísimas, así, espectaculares, ..." (I1, L: 24). "... artistas empiezan y se fijan en un artista que ya ha llevado mucha experiencia y dicen "yo quiero ser cómo él", pasan una semana o pasan dos días y ya se rinden, ¿por qué? porque claramente se trata de tiempo, constancia, mucha perseverancia y mucho palo, porque esto conlleva muchos palos al comienzo, al comienzo no ganas nada, simplemente ganas experiencia, ganas habilidad, ganas técnica, pero dinero todavía no ganas,..." (I2, L: 178-182). "... cuando uno ve que otro artista pone que "un sketch rápido" y es una obra maestra ¿no?... (I2, L: 79-80).

### **Sentido de propiedad**

Deseo de potencializar el desarrollo personal dentro de actividades que puedan conectar y transmitir sentimientos de propiedad y de caracterización: "... hay cosas que me gustaría hacer de mí, para mí, para tener una buena ilustración para portafolio..." (I1, L: 70-71). "... como tengo tanto tiempo trabajando solo en eso ya no sale nada para mí, algo mío..." (I1, L: 72-74). "No me refiero a algo más mío sino a hacer cosas para mí." (I1, L: 74).

### **Sintomatología creativa**

Se define como la colección de sentimientos relacionados a frustración, inseguridad, preocupación, desconfianza y sensación de limitada competencia en las capacidades propias, que el ilustrador digital percibe como malestares internos y que desembocan acciones repetitivas contrarias a la meta final de la labor a alcanzar, así como de generar una reflexión sobre las habilidades que se creen poseer, siendo productos de la dificultad imaginativa a la hora de crear, continuar, modificar o culminar una propuesta artística. Esta categoría se subdivide en las subcategorías tituladas: Frustración inventiva, Angustia interna y Autopercepción de carencia.

### **Frustración inventiva**

Sentimiento abrumador que desemboca acciones repetitivas contrarias al objetivo a alcanzar, frente a un nulo estado de control en la creatividad y propias capacidades que se enlazan a aspectos vulnerables: “Como que en su momento cuando yo los dibujaba decía “Ah, sí, me está quedando bonito” pero ya cuando volvía a ver el dibujo al día siguiente me frustraba y no me gustaba, y lo terminaba eliminando.” (I3, L: 23-25). “Y me frustraba bastante, incluso me daban bloqueos por un largo tiempo, como por 2-3 meses, incluso 4 meses y pues me ponía muy triste en general.” (I3, L: 26-27). “Sobretudo es cuando primero preparo todo, abro la aplicación para dibujar, alisto la tableta y demás y ya cuando quiero dibujar algo no puedo hacerlo. Empiezo hacer una base, un boceto y ya simplemente no me gusta. Vuelvo a intentar hacerlo y de nuevo me gusta. Y... como que me frustró así que hago algo y lo borro, hago algo y lo borro, hago algo y lo borro y al final dejo de dibujar un buen tiempo. Me dura bastante eso.” (I3, L: 29-33).

### **Angustia interna**

Propensión de intranquilidad e inseguridad destinada a una reacción emitida bajo la idea de sobrepasar los recursos existentes, representada como preocupación y desconfianza en las propias capacidades: “... en plan de que rezándole a Dios que quede bien la comisión. No se estarían como arriesgando pues, sino que ya tienen algo seguro.” (I1, L: 46-47). “A veces siento miedo de que al cliente no llegue a gustarle lo que estoy haciendo, ...” (I3, L: 60). “... ‘uy, seré capaz de hacerlo, al cliente le gustará...’” (I5, L: 73).

### **Autopercepción de carencia**

Sensación de limitada competencia que genera insatisfacción interna y que supone una reflexión personal sobre las propias capacidades: “... cuando pasas a la acción es donde normalmente pasamos la mayor frustración porque podemos tener una idea magnífica, pero pasarla a la acción es totalmente otro mundo, ...” (I2, L: 136-137). “... aún me falta aprender y comprender muchas cosas, ...” (I4, L: 19). “... creo que estoy bastante sólida ahí, pero puede ser mejor.” (I6, L: 33). “... que yo sé que puedo entregar, pude haber hecho algo mucho mejor pero... como no me inspiró, no me llamó, a veces solo sale lo que tenga que salir, pero sé que no es mi mejor trabajo. No significa que sea malo, simplemente que puede ser mejor.” (I6, L: 82-84).

### **Colectivo creativo**

Retroalimentación que funge como pilar para la creación artística del ilustrador digital, caracterizando las acciones cometidas por este al transmitir las emociones vividas durante el proceso de una propuesta artística y la incidencia externa sobre las expectativas de las capacidades a poseer para afrontar las necesidades del cliente, quien se comunica con el artista en un espacio virtual que permite descubrir información novedosa que consienta el intercambio de expectativas innovadoras. Esta categoría se integra por las subcategorías: Expresión de su-arte, Expectativa externa e Interacción artista-cliente.

### **Expresión de su-arte**

Acciones cometidas con el propósito de transmitir, de forma sensitiva, las emociones vividas durante el proceso de creación, otorgando mayor atención a los detalles, sensación de estabilidad y control en búsqueda de generar reacciones positivas en las personas que disfrutaran de sus creaciones y en sí mismos: “Alguien que... quiere expresar emociones, alguien que trata de dar algún mensaje, ya sea positivo o no, o crear una zona de confort para otras personas.” (I4, L: 14-15). “En realidad el que salga de mí. Puede ser tristeza, felicidad, lo que esté sintiendo en el momento o lo que me haga sentir lo que quiero dibujar.” (I4, L: 28-29). “... porque han hecho preguntas que posiblemente mentalmente sí puedo responder, pero sacarlas en palabras es difícil, quizás por eso es que me gusta dibujar, tratar de expresar sentimientos en ello, porque verbalmente me cuesta mucho.” (I4, L: 97-99). “... sería la habilidad de crear lo que yo quisiera, de que tener libertad creativa y tener la habilidad de plasmar cualquier idea que se me antoje.” (I6, L: 15-16).

### **Expectativa externa**

Presente periodo natural resultante de la percepción organizada del entorno, que surge de la necesidad de afrontar una demanda por parte de este, mediante una situación de concentración en el objeto de interés, donde se valora la capacidad o incapacidad a fines de condescender la expectativa del otro y mantener un control del medio: “Fue cuando empecé a hacer las comisiones, porque ahí hay que cumplirle a otra persona, hay que cumplir con ciertos plazos” (I5, L: 63-64). “... desde chica siempre me pusieron expectativas muy altas y claro, al sentir que uno está defraudando decepcionando a alguien de verdad no, me siento triste entonces no puedo...” (I5, L: 104-106). “... pues uno quiere que le guste a la otra persona, sobre todo porque está esa deuda económica de “okay, me están pagando, tengo que hacer que valga la pena el dinero que están gastando en este producto’...” (I6, L: 48-51).

### **Interacción artista-cliente**

Intercomunicación basada en un espacio virtual en relación al consumidor directo de la labor generada por el ilustrador digital, abriendo las posibilidades al descubrimiento de información inesperada e innovadora, que permite el compartir de nuevas perspectivas: “Me gusta, me hace sentir feliz conocer algo nuevo, o conocer la perspectiva que tiene esa persona, porque normalmente cuando me piden comisiones o es de un personaje bien sea OC o un modelo VTuber que ellos mismos han creado para poder interactuar con los demás, poder entender por qué lo crearon me gusta, me gusta explorar esas partes de las otras personas.” (I4, L: 47-51). “Bueno para llegar a una comisión la que:

no... diría un buen final, en primer lugar, tuvo que haber falta de comunicación. Trato de evitar que eso suceda y siempre trato de entablar o de preguntar la mayor cantidad posible de lo que realmente quiere el cliente para evitarme esa situación, pero cuando ha pasado... se siente... frustrante, porque de alguna forma el mismo cliente no... no sabe cómo comunicar lo que quiere o no se da entender correctamente.” (I4, L: 62-66).

Dentro de lo observado durante el proceso de investigación, se distingue la presencia de diversas motivaciones para el ilustrador digital que impele su labor dentro de una sociedad que demanda de estas tareas a cumplir. Así, el auge tecnológico y digital ha permitido integrar favorablemente la autonomía dentro de sus propios tiempos de trabajo y comisiones, ofreciéndoles un espacio virtual donde poner en práctica su creatividad a la par de recibir una compensación económica, también denominada remuneración uniforme, en respuesta a los esfuerzos invertidos en la creación de sus propuestas. A su vez, emerge un descubrimiento personal de sus propias capacidades que les permite suponerse metas a plazos acordados por medio de un proceso de formación, que genera en ellos una valoración positiva; siendo aspectos que tienen correspondencia directa con la motivación que nace de lo antes mencionado, estando asociado con la interacción social que incita al ilustrador digital a experimentar estados de expansión y decisión sobre su vida, llevándolos incluso al deseo de presentar facetas novedosas dentro de su trabajo con el objetivo de crear una caracterización.

Estos resultados son teóricamente previsibles y fueron confirmados en investigaciones anteriores como la de Chacopino (2020), donde, dentro del deseo de explicar la autoeficacia laboral, concluye con una mirada que señala que cada trabajador posee deseos personales que también se relacionan a una forma significativa y subjetiva de vivenciar la percepción de sus capacidades, aunque el trabajo sea el mismo. Bajo este planteamiento, se evidenció que motivación y acción están relacionadas de forma congruente, presentándose en los ilustradores digitales como una forma de desenvolvimiento, en el que por medio de su experiencia, desarrollan percepciones más positivas para afrontar su diario vivir de una manera autónoma, llevándolos a observar su entorno simultáneamente como uno que ofrece oportunidades de desarrollo personal, lo que les permite valorar su potencial y su talento mediante la conciencia que manejan sobre sus propias capacidades dentro del área.

Fundamentalmente, en cuanto a las implicaciones de la motivación del artista, la presente investigación permite visualizar el trasfondo de su iniciativa de una forma integrada, aquel que los lleva a accionar su labor y el rol que ejercen dentro de esta. En correspondencia al hecho, se observó que estos poseen reconocimiento de sus recursos por medio de un proceso de evaluación personal donde, a través de este, guían su perseverancia en objetivo concretar un logro, denotando por su parte interés por una participación activa en la sociedad, en su

labor y en su vida con la ayuda de un intercambio de ideas entre su entorno y el reconocimiento de su expansión vital, disciplina y desarrollo personal que se manifiesta como una valoración positiva.

Lo mencionado se relaciona con los resultados de la investigación de Covarrubias (2014) adicionalmente, donde sugiere que la autoeficacia desempeña un rol notable en la acción de la persona dentro del trabajo y su trayectoria y/o aprendizaje previo, siendo una influencia para el presente, lo que se reflejó en el impacto de los pensamientos donde apreciaron nuevas posibilidades y de ellas surgieron capacidades, vinculándose a la ambición de ejecutar las acciones que marcan una diferencia en sus vidas como artistas.

Paralelamente, se evidenciaron similitudes en las representaciones cognitivas y valoraciones que estos formulan sobre su propio ser artístico, al igual que sus capacidades. Es por tanto que la labor como seres artísticos se engloba en el seno de las percepciones que generan a partir de estas creencias en diferentes ámbitos de sí mismos. Entre ellas resalta la evaluación destacada de forma general sobre la manera en la cual accionar su tarea artística; a pesar de presentarse como una imagen mental propia, proyectada en palabras, la base social que influye sobre ésta juega un papel fundamental en cómo se forja. Por ejemplo, para algunos ilustradores, el recibir reconocimiento externo y poseerlo en un lugar cercano que funja como recordatorio constante de sus logros, apoya a una evaluación positiva de sí mismos, mientras que, para otros, a pesar de recibir la verificación de su trabajo por sus clientes, personas que continuamente evalúan sus propuestas, la valoración propia recae en la creencia de cómo el artista se ve a sí mismo, denotando una desconfianza significativa hacia la crítica externa. De acuerdo a estos resultados, Bandura (1987) resalta esta evaluación interna coincidente con el nivel de confianza o desconfianza ante la realización de una tarea o de la imagen misma, ahora como ser artístico.

En concordancia con esta percepción subjetiva, se desarrolla en el ser artístico un conocimiento definido de la capacidad que abarca su labor en el oficio de la ilustración, originando una asociación entre su perspectiva y su accionar. A pesar de esto, la auto exigencia que estos ilustradores digitales destacan en sus discursos deriva de una demanda interna que crece a raíz de un compromiso laboral con un cliente en específico, y surge como un cuestionamiento hacia este conocimiento de sus capacidades, de lo que cree ser capaz o no de realizar, con relación a sus experiencias reales dentro del campo profesional que maneje o, en principio, desee manejar. En ese contexto, la percepción autoexigente produce una inclinación crítica que dirige la evaluación hacia aspectos subjetivos y pensamientos negativistas de las habilidades reconocidas, amonestando parcialmente al sí mismo por no creer ser capaz de llevar a cabo la tarea prevista y desviándose del objetivo a alcanzar; estos hallazgos concluyentes concuerdan con la visión psicosocial que Bandura abordó en 1999 con base en la autocrítica que conecta al individuo con su entorno.

Por consiguiente, se expresan dos vertientes: primeramente, nace una aspiración por impulsar aquellas capacidades autoevaluadas y catalogadas como negativas o no suficientemente positivas en sí mismos, con lo cual se enlazarían a un sentido de propiedad y de caracterización personal ante los demás que identifique su labor como “mío” y no hecho por la petición de otro. O, en segundo lugar, el ilustrador digital utiliza las capacidades de otros como punto focal del proceso de autoevaluación para establecer los objetivos que superen las capacidades propias actuales, abandonando parcial o totalmente el fundamento personal de su percepción artística, debido a esta tendencia a la comparación.

Así, como se pensaba en un inicio, la percepción de autoeficacia que los ilustradores digitales poseen, comprende desenlaces significativos para su vida ya que actúan con base a la creencia de su limitación o su logro. Aun así, el auto concepto de éstos es dinámico y varía en función de la experiencia que recolectan y con la cual representan el actuar, mediado bajo la percepción de sus recursos. Tomándolo como consideración principal, se determinó que esta serie de formulaciones individuales conllevan a experimentar diferentes estados emocionales que se matizan como una colección personal de pensamientos, ideas e incluso sentimientos que surgen de la mirada que ofrecen sobre sus propias capacidades. Como hallazgo, se aprecia una frustración inventiva caracterizada por la pérdida de control de los recursos o, dicho de otra manera, de las habilidades adquiridas en el proceso de formación para la creación de su arte que se perciben como insuficientes debido a un bloqueo creativo que el ilustrador digital establece al momento de llevar a cabo su trabajo, advirtiéndole frustración y acciones repetitivas en oposición del objetivo de finalizar una propuesta.

Dentro del análisis, se destaca congruencia con lo señalado por Portillo (2022) quien dentro de su trabajo mantiene una postura donde es posible dimensionar que la confianza sobre las capacidades coordina una

función óptima cuando estas son apreciadas desde creencias positivas. En sentido contrario, como contrastan los resultados, cuando los ilustradores digitales valoran su trabajo desde una autopercepción de carencia donde se manifiesta una sensación de limitada competencia como si esta estuviese por debajo de lo esperado por sí mismos y la sociedad donde se ven inmersos, se experimenta una desvalorización del esfuerzo en obtención del logro, lo que conlleva a sentirse incapaz de concluirla; evitándola y, como se dijo en un inicio, acentuando sus deficiencias mediante una reflexión personal. De esto es posible identificar que predomina determinada insatisfacción con la tarea que se lleva a cabo por estos, en un sentido que los orienta al deseo de poder lograr lo propuesto desde un principio.

Ahora bien, con respecto a las características particulares que se manifiestan en la conducta del ilustrador digital, Bandura (1987) hace constancia de que la persona de forma activa crea su propia experiencia. En correspondencia a ello, este marco referencial permite poner en relieve diversos aspectos relevantes que brindan un punto de partida a los hallazgos y sus diferencias, como el hecho de que la persona es capaz de centrar su atención en la percepción de sus recursos en dependencia de sus ideas. A modo de ejemplo, si el artista siente desconfianza sobre sus propias capacidades, interpretando simultáneamente su entorno como una presión que sobrepasa sus recursos, este experimenta una angustia interna en respuesta; dentro de su interpretación individual de lo que vive, generando intranquilidad. Algo similar ocurre con estas derivaciones ya que la persona, como se creyó en un inicio, termina por encontrarse siendo guiada de forma subjetiva y central por sus sentimientos, ideas y emociones que conllevan a un distinto accionar a causa de detonantes que podrían interpretarse como comunes, pero que para esta población implica una propensión a la inseguridad, nerviosismo y sobre todo, temor a fallar dentro de la propuesta que se asigna.

Dicho esto, pese a las consideraciones señaladas por los antecedentes de esta investigación, la interrelación que existe entre la persona y el ambiente donde desarrolla sus habilidades se traslada a un plano secundario, opacada por la relación interna del individuo con aspectos subjetivos inspirados en el medio que le rodea. El análisis de estos resultados enfatiza la importancia del entorno como pilar de un intercambio creativo y emocional entre el ilustrador digital y el cliente y/o comunidad. Comenzando por la sensación positiva que se manifiesta a raíz de la comunicación directa con una persona que, al final del día, apoya en el crecimiento del ilustrador al ser aquel que consume el servicio artístico que ofrece, facilitando esta retroalimentación e intervención de nuevas perspectivas.

Aunado a ello, la especial atención que resaltan en el deseo de expresar los sentimientos en cada obra y cómo este concede un sentir equilibrado entre lo que entrega y lo que espera entregar a los demás; la preocupación por transmitir mensajes significativos a través de su arte, de su expresión artística para el colectivo que los acoge como parte de un grupo resulta en un cuestionamiento interno sobre qué debe hacer para lograr ese cometido, y si se es capaz de lograrlo.

Por tal razón, la perspectiva que tenga el individuo del medio en el que surge ese deseo de expresión radica en la percepción de las capacidades que posee, en contraposición a su ser artístico. Las expectativas que se toman del otro encaminan la decisión de qué acciones tomar para suplir con la demanda externa, ya sea a nivel emocional, en búsqueda de evitar la decepción; a nivel monetario, con ánimos de cumplir con lo que el ilustrador cree que debe según la disponibilidad financiera del cliente, y no por su esfuerzo; o a nivel intelectual, tanteando inconscientemente en los estándares impuestos por la misma colectividad a la que pertenece y de la que, aunque sienta motivación, también le permite determinar su propia valía en el rubro digital. Así, este conjunto de experiencias conciben un resultado novedoso para la investigación psicológica de la autoeficacia a nivel de análisis cualitativo.

## Conclusiones

Ser un artista dedicado a la ilustración digital implica experimentar desafíos alusivos a metas personales, diseñadas para la superación de la propia expectativa que se genera a partir de una propuesta. Un ilustrador elige trabajar del arte por decisión particular en la mayoría de los casos, haciendo que este se desenvuelva en el área por medio del descubrimiento de sus capacidades. Este hecho, a su vez, está diferenciado por la forma de apreciar el mundo que caracteriza a cada uno y que involucra su talento, permitiéndoles la libertad de gestionar y actuar desde los recursos percibidos. Por ello, algunos aprecian las circunstancias y el trabajo como parte de

su vida en forma de un desafío, mientras que otros son capaces de percibir la misma problemática como una situación desbordante de sus recursos y limitante en sus objetivos.

Es por todo lo explicado anteriormente que resulta imperante recordar el propósito de esta investigación: comprender la experiencia de la autoeficacia percibida por ilustradores digitales; siendo posible concluir que, entendiéndose la autoeficacia como la capacidad que cree poseer la persona con base a la percepción desarrollada por medio de la evaluación que ejerce la misma en sí, y en congruencia con su entorno, los ilustradores digitales disponen de auto conceptos cambiantes que se inmiscuyen en su experiencia de vida y que se desarrollan por medio de un proceso de evaluación propia. En otras palabras, su autoevaluación crítica y constante determina su autoeficacia. Además, se integran paralelamente su visión y la del medio, aspecto que construye el ser artístico. De esto se desprende la concientización sobre la toma de decisiones que favorecen, bajo responsabilidad necesaria y personal, la tarea a realizar. Como prueba de ello, se denota que existe la conciencia sobre la dificultad de una tarea en comparación de la meta y, sin embargo, estos creen que aunque exista dificultad, es posible llevarla a cabo y lograrlo.

Como consecuencia de lo expuesto, se tiene que, para potencializar la percepción de su competencia personal, los ilustradores digitales afrontan una tarea invirtiendo su tiempo en aprender a desenvolverse dentro de ella hasta hacerla posible. Esto supone objetivos cercanos a la meta real donde, dentro de un compromiso constante, se desarrollan habilidades y competencias que les permiten desplegar una valoración positiva en torno a la confianza que manejan en la obtención del propósito.

Frente a esto, se pudo apreciar que en la experiencia del artista existe la comparación y la desvalorización de los esfuerzos invertidos en la entrega de una propuesta. No obstante, prefieren intentarlo. Esto les permite ser perseverantes comprendiendo que, si bien los esfuerzos destinados a la tarea son numerosos, el intentarlo aumenta su capacidad, siendo beneficioso para el avance dentro de sus vidas.

Cabe destacar que el proceso de investigación estuvo enfocado únicamente en la percepción personal de las capacidades, es por tales motivos que se invita a futuros investigadores interesados en este fenómeno, y principalmente, esta población, a profundizar el análisis en cuanto a la personalidad de los ilustradores se refiere, al ser un factor posiblemente determinante en la autoconcepción y percepción. Asimismo, realizar otros estudios que enfatizen su observación en la somatización y sintomatología física provenientes de la presentada en esta investigación, al ser un área de su experiencia por abarcar. Por último, se recomienda a los ilustradores digitales continuar compartiendo sus vivencias, pensamientos y emociones a través de su labor artística, en tanto que se logre amplificar la inclusión de su oficio en una sociedad cambiante y habituada a las novedades tecnológicas.

## Referencias

- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y acción. Fundamentos sociales*. Martínez Roca.
- Bandura, A. (Ed.). (1999). *Auto-eficacia: cómo afrontamos los cambios de la sociedad actual*. Desclée de Brouwer.
- Chacopino, D. (2020). *Influencia de trabajo significativo y autoeficacia laboral sobre bienestar en trabajadores de profesiones artísticas* [Tesis de pregrado, Universidad de La Laguna]. RIULL - Repositorio institucional de la Universidad de La Laguna.
- Covarrubias, C. (2014). *El sentimiento de autoeficacia en una muestra de profesores chilenos* [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense - Repositorio Institucional de la UCM.
- González, J. (2001). El paradigma interpretativo en la investigación social y educativa: nuevas respuestas para viejos interrogantes. *Cuestiones pedagógicas*, 15, 227-246. [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/12862/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/12862/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Lima, R. (2019). El Paradigma Interpretativo En La Investigación Cualitativa: Análisis De Los Aportes De Mariane Krause (1995). *Interpretações Revista de Crítica Livre*, 2(1), 1-12. <https://www.academia>.

[edu/41519921/EL\\_PARADIGMA\\_INTERPRETATIVO\\_EN\\_LA\\_INVESTIGACION\\_CUALITATIVA\\_ANALISIS\\_DE\\_LOS\\_APORTES\\_DE\\_MARIA\\_NE\\_KRAUSE\\_1995](#)

Portillo, L. (2022). *Influencia de la autoeficacia laboral sobre el involucramiento en el trabajo en trabajadores administrativos del sector privado de Lima Metropolitana* [Tesis de pregrado, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional – USIL

### Notas

Artículo de investigación derivado del Trabajo Especial de Grado, titulado: Experiencia de autoeficacia percibida por ilustradores digitales, presentado en la Universidad Rafael Urdaneta, Maracaibo, Venezuela.