



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**ESCUELA DE POSGRADO
PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Influencia de las técnicas artísticas en proyectos artísticos en
estudiantes de secundaria de una institución educativa pública, Ica
– 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Administración de la Educación

Autora

Canales Galindo, Mayumi (orcid.org/0000-0002-1628-3565)

Asesora:

Dra. Torres Caceres, Fatima del Socorro (orcid.org/0000-0001-5505-7715)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Evaluación y aprendizaje

LÍNEA DE RESPONSABILIDAD UNIVERSITARIA

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA – PERÚ

2022

Dedicatoria:

Con mucho afecto a mis padres, pues ellos son mi soporte emocional y a todas las personas que me prestaron su apoyo incondicional.

Agradecimiento:

A la doctora, Torres Caceres, Fatima del Socorro asesora de nuestro trabajo de investigación, por su paciencia y saber orientarnos en todo el desarrollo de nuestra investigación, a mis compañeras que, aunque a pesar de la situación de pandemia en la que vivimos actualmente el apoyo emocional e intelectual ha sido primordial para alcanzar esta meta.

Índice de contenidos

Carátula	
Dedicatoria	II
Agradecimiento	III
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. METODOLOGÍA.....	16
3.1 Tipo y diseño de investigación	16
3.2 Variables y operacionalización.....	17
3.3 Población, muestra y muestreo	17
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	18
3.5 Procedimientos	18
3.6 Método de análisis de datos.....	18
3.7 Aspectos éticos	19
IV. RESULTADOS.....	20
V. DISCUSIÓN.....	36
VI. CONCLUSIONES	40
VII. RECOMENDACIONES	42
REFERENCIAS.....	43
ANEXOS	

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Niveles de Proyectos artísticos en el Pre y Post test</i>	20
Tabla 2. <i>Niveles de Explora y experimenta los lenguajes del arte en el Pre y Post test</i> .	22
Tabla 3. <i>Niveles de Aplica procesos de creación en el Pre y Post test</i>	24
Tabla 4. <i>Niveles de Evalúa y socializa sus procesos y proyectos del arte en el Pre y Post test</i>	26
Tabla 5. <i>Prueba de hipótesis general</i>	28
Tabla 6. <i>Prueba de hipótesis Específica 1</i>	30
Tabla 7. <i>Prueba de hipótesis Específica 2</i>	32
Tabla 8. <i>Prueba de hipotesis Especifica 3</i>	34

Índice de figuras

Figura 1. <i>Niveles de Proyectos artísticos en el Pre y Post test</i>	21
Figura 2. <i>Niveles de Explora y experimenta los lenguajes del arte en el Pre y Postest</i> .	23
Figura 3. <i>Niveles de Aplica procesos de creación en el Pre y Post test</i>	25
Figura 4. <i>Niveles de Evalúa y socializa sus procesos y proyectos del arte en el Pre y Post test</i>	27
Figura 5. <i>Rangos promedios Hipótesis general</i>	29
Figura 6. <i>Rangos promedios en Hipótesis Específica 1</i>	31
Figura 7. <i>Rangos promedios en Hipótesis Específica 2</i>	33
Figura 8. <i>Rangos promedios en Hipótesis Específica 3</i>	36

Resumen

El objetivo de la investigación fue determinar la influencia de las técnicas artísticas en el desarrollo de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública de Ica, 2022. Fue de enfoque cuantitativa, de diseño cuasi-experimental, la muestra fue de tipo no probabilística, intencional de acuerdo con el objetivo del estudio; estuvo conformada por dos grupos GC Y GE de 31 estudiantes cada uno, se aplicó la ficha de observación que fue validada por tres expertos. En los resultados se identificó que existe diferencia entre los niveles de ambos grupos de estudio, siendo el GE el que tiene mejores niveles de logro con 35,5% como logro esperado y 22,6% como logro destacado; respecto a la prueba de hipótesis, se probó que existe diferencia significativa entre ambos grupos según los rangos promedios, la Prueba de U de mann Whitney con $p= 0,00 < 0.05$. Se concluye aceptando la hipótesis planteada (H_a).

Palabras clave: Técnicas artísticas, artes visuales, proyecto cultural, secundaria.

Abstract

The objective of the research was to determine the influence of artistic techniques in the development of artistic projects in high school students in a public educational institution in Ica, 2022. It was a quantitative approach, with a quasi-experimental design, the sample was non-probabilistic, intentional according to the objective of the study; It was made up of two groups CG and GE of 31 students each, the observation sheet was applied and validated by three experts. In the results, it was identified that there is a difference between the levels of both study groups, with the EG having the best levels of achievement with 35.5% as expected achievement and 22.6% as outstanding achievement; Regarding the hypothesis test, it was proven that there is a significant difference between both groups according to the average ranges, the Mann Whitney U Test with $p= 0.00 < 0.05$. It is concluded by accepting the proposed hypothesis (H_a).

Keywords: Artistic techniques, visual arts, cultural project, secondary

I. INTRODUCCIÓN

Hoy en día pareciera poco relevante enseñar arte y cultura en las instituciones educativas pues, estando en medio de una sociedad globalizada, se valora y se le da prioridad a que los estudiantes adquieran conocimientos de aquellas áreas con mayor demanda más acordes a la necesidad del mercado que al final representen una utilidad monetaria para la industria (Palacios, 2006).

Enseñar arte no solo es instruir sobre disciplinas artísticas o historia del arte, el arte es un manifestación expresiva que inicia en un determinado contexto y transmite gran parte de la cultura en ese tiempo y lugar específico, de esa manera se puede canalizar un conocimiento colectivo a lo largo del tiempo y que establezca la identidad cultural como sujetos pertenecientes a un contexto en particular , la UNESCO nos señala que el dominio de las artes y las culturas es importante en la transformación de la educación ya que contribuye directamente a afrontar problemas sociales que se observa actualmente (UNESCO, 2021).

Sin embargo, se considera que como sociedad necesitamos más que buenos estudiantes, más que personas llenas de conocimiento, necesitamos de seres humanos que quieran mejorar la sociedad haciendo uso de lo que saben. En otras palabras, personas acopladas consigo mismas y con su realidad, que reconozcan los problemas a su alrededor y se interesen en tomar acción para intervenir de manera positiva en su entorno combinando las competencias, capacidades culturales y destrezas sociales que se necesitan para confrontar la realidad derivada de la revolución tecnológica (Alvaro-Martin & Rubio, 2020).

Respecto a lo antes mencionado este tipo de personas no nacen, se hacen, y se hacen desde las instituciones educativas. Pues bien, casi todas las personas pasan parte importante de su tiempo durante los años fundamentales de su desarrollo; esto quiere decir que allí está la oportunidad para desarrollar competencias y habilidades fundamentales, fomentar el pensamiento crítico, descubrir y desarrollar potencialidades

e intereses, entre muchas otras cosas, así como también fomentado los valores, enfoques transversales dispuestos por el ministerio de educación y así lograr el perfil de egreso del estudiante que sea capaz de confrontar la vida y resolver situaciones para contribuir al desarrollo personal y de su localidad (CNEB, 2016).

Por otro lado, es imposible desarrollar todas estas características si desde las instituciones educativas nos encargamos de abarrotar a los estudiantes de conocimientos desconectados destinados a quedar en el archivo de la memoria. En este sentido, es responsabilidad de los docentes pensar el propósito de lo que se enseña y la manera como se hace, cuando la educación se junta con el arte cultural nace un camino para los niños y jóvenes los medios para desarrollar todo su potencial motivándolos de manera creativa y formulando alternativas para el beneficio de su desarrollo (Ottone, 2016).

La emergencia sanitaria a causa de pandemia de la COVID - 19 nos cambió drásticamente la modalidad de estudios afectando la educación en jóvenes de secundaria, viéndose así que el área artística no ha logrado el nivel esperado por diferentes factores uno de ellos es que más 1600 millones de educandos en más de 192 países a nivel mundial no asistieron a la escuela y 100 millones de docentes se vieron afectados por los cierres de centros educativos, la pandemia ha hecho visible y que se agudicen más algunos problemas que ya existían en la educación y que hasta el momento no se había hecho frente (UNESCO, 2021).

A nivel nacional se observan otros factores sobre la problemática tales como, docentes que no corresponden al área de arte y cultura imparten la enseñanza motivo por el cual no se aplica la estrategia necesaria para cumplir los logros esperados y que los estudiantes pierdan el interés en desarrollar las competencias del área de manera pertinente. según el censo educativo escale (2018) 86,178 son docentes que imparten la educación artística (con o sin la especialidad) así mismo hay docentes que no poseen necesariamente la especialidad de arte, pero la ejercen. Esto nos muestra que actualmente en la enseñanza no es requisito fundamental contar con la especialidad; esto es posible debido a una escasez de docentes con formación en la especialidad y la

necesidad de cubrir plazas y más aun con el confinamiento y los cambios que no solo afecto la forma de aprender de los estudiantes, también en los métodos de enseñanza de los docentes (Farro Peña, 2020).

A nivel institucional se ha podido observar según las evaluaciones diagnosticas que se dio a inicios de este año, que más del 75% de adolescentes se encuentran en el inicio y 15% en proceso en la segunda competencia crea proyectos artísticos, demostrando así que existe una realidad preocupante en cuanto a sus aprendizajes en el área de área y cultura, ya que está perjudicando su desarrollo integral como ciudadanos activos y participativos del desarrollo local, que es lo que se busca según el programa curricular EBR (MINEDU, 2003).

Por otro lado también podemos observar cifras preocupantes en cuanto a la deserción estudiantil en el contexto de pandemia en el Perú, según la ENAHO del INEI en el 2020 bajo 5 puntos en comparación con el año anterior lo que quiere decir que del 92% al 87% significa que 400 mil alumnos dejaron las clases a raíz de la pandemia a esto se suma los medios de ingreso a la educación que no eran suficientes para la interacción entre profesores y alumnos de esta manera también dificultando el aprendizaje (IPE 2021).

Como Problema general ¿De qué manera influye las técnicas artísticas en el desarrollo de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022? Los problemas específicos. (1) ¿De qué manera influye las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022?. (2) ¿De qué manera influye las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad Aplica procesos de creación en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022?. (3) ¿De qué manera influye las técnicas artísticas en el desarrollo de capacidad Evalúa y socializa sus procesos y proyectos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022?.

El presente estudio de investigación se justifica técnicamente en el proyecto educativo nacional al 2036, donde se plantea una visión sobre la educación peruana, donde vienen desarrollando propuestas para mejorar la calidad educativa, como años anteriores han resaltado en aspectos como equidad, derecho a la educación, educación como bien público, de esta manera revalorar la labor de los docentes, actualmente siguen surgiendo nuevos desafíos lo cual se evidencia en diferentes tendencias mundiales que son componentes determinantes en el futuro de la educación, una de sus visiones en el PEN es que todas las personas aprendamos a construir nuestras aspiraciones y proyectos, integrándonos y dialogando interculturalmente en una sociedad democrática, donde se busca la igualdad e inclusividad que respeta, revaloriza la diversidad y garantizando la sostenibilidad ambiental; también cabe mencionar que uno de los propósitos es la prosperidad, productividad e investigación, que ansía que las prácticas pedagógicas brinden las herramientas para el desarrollo productivo y sostenible y las labores que se ejecuten y que favorezcan al desarrollo, como también se incorpore la investigación y la innovación científica (CNE, 2020).

la justificación social según (Hernández Sampieri et al., 2010) nos establece algunos criterios como con la relevancia social, el siguiente estudio tendrá un alcance sobre todo en las adolescentes donde logran desarrollar sus capacidades creativas, cognitivas y reflexionando también sobre la realidad de su entorno, aportando ideas de solución mediante sus proyectos artísticos ya que en el currículo nacional uno de los retos para la educación indica que todos los estudiantes aprecian manifestaciones artísticas de la cultura para vislumbrar la contribución del arte, la cultura en la sociedad, organizando proyectos de arte y haciendo uso de los numerosos lenguajes artísticos para transmitir sus ideas (CNEB, 2016).

Metodológicamente el siguiente estudio se justifica en el diseño de investigación cuasi – experimental, donde se demostrará de qué manera influye las técnicas artísticas en la competencia de crea proyectos en el área arte y cultura, por lo que se tomará como muestra experimental a 31 estudiantes del 5° de secundaria y como instrumento se empleara la ficha de observación adaptada del programa curricular (MINEDU, 2016) que

me permitirá recoger información valiosa sobre la variable en cuestión.

La siguiente investigación tiene la finalidad de dar a conocer de qué manera influye las técnicas artísticas en el desarrollo de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria de una institución educativa Ica, 2022.

El objetivo general planteado es: Determinar la influencia de las técnicas artísticas en el desarrollo de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022. Los objetivos específicos son: (1) Determinar la influencia de las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022. (2) Determinar la influencia las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad de Aplica procesos de creación en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022. (3) Determinar la influencia las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad de Evalúa y socializa sus procesos y proyectos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022.

Como hipótesis general se plantea lo siguiente: Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública de Ica, 2022. Las hipótesis específicas: (1) Las técnicas artísticas influye significativamente en el desarrollo de Explora y experimenta los lenguajes del arte en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública de Ica, 2022. (2) Las técnicas artísticas influye significativamente en el desarrollo de Aplica procesos de creación en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública de Ica, 2022. (3) Las técnicas artísticas influye significativamente en el desarrollo de Evalúa y socializa sus procesos y proyectos en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública de Ica, 2022.

II. MARCO TEÓRICO

Para la investigación se encontraron antecedentes internacionales como:

Las artes visuales toma un papel fundamental para que los estudiantes y las estudiantes se apropien de su práctica creativa, no solo en quienes tienen vocación artística sino también en aquellos estudiantes que pueden expresar con voz propia el desarrollo del pensamiento crítico, así poder expresar su sentir y parecer sobre el mundo donde habitan, en su propuesta metodológica en la dimensión de las artes busca reconocer el medio artístico como un espacio de discusión y resolver posibles problemas en un contexto específico; cabe mencionar que con esta metodología se busca la relación entre el análisis estético de las obras y la reflexión que se genera en las experiencias artísticas, también menciona que las metodologías de enseñanzas artísticas no solo se basa en entender lo estético sino que a su vez los medios y lenguajes empleados puedan comprenderse como procesos de expresión, producción y comprensión, sobre su concepto de las artes visuales nos dice que La frase “artes visuales” reúne todas las prácticas artísticas dirigidas a la creación de obras que son esencialmente “visuales”. Este epígrafe incluye tradicionalmente la pintura, la escultura, la imprenta y el dibujo, aunque el término también puede extenderse al cine, el diseño y la artesanía (Bilbao, 2019).

Álvarez (2021) quien realizó una investigación sobre el tema de la pintura acrílica mediante la experimentación en la producción artística, realiza una investigación de diseño experimental donde plantea posibilidades plásticas y expresivas mediante la técnica de la pintura acrílica, establece diferentes soportes con sus posibilidades de uso, aplica la teoría del color y diversos materiales para la aplicación de la técnica, realiza unos ensayos antes de experimentar y conocer los medios y materiales donde los resultados no eran óptimos, después de la investigación exhaustiva resalta la importancia del análisis y experimentación de los materiales, instrumentos de aplicación como una actividad previa antes de realizar un proyecto artístico, esta investigación aporta que mediante el conocimiento previo y la experimentación ofrece mayor seguridad a la práctica artística posterior.

Crear es el corazón del quehacer y saber artístico, la acción de crear se expande en muchas disciplinas, ciencias, tecnología, entrenamiento, industria y cotidiano, en el contexto del arte el que brinda mayor aporte a este ejercicio humano y es donde mejor se precisa el proceso creativo, la creatividad es un cuadro proyectivo, un viaje de vida, y no solo es un momento único de un resultado, como tal provee una red de comportamientos donde proporcionan experiencias únicas, valiosas en la formación escolar y como tal se puede definir el aprendizaje apoyado en la creación como una experiencia educativa, sensitivamente emotiva, cognitiva que cuyo fin es edificar y generar un producto, dando una forma física a ideas o sentimientos mediante las expresiones artísticas con diferente materiales, herramientas, atravesando por acciones y etapas dando sentido donde crear adquiere protagonismo, el aporte de este artículo es valioso ya que permite reflexionar, ilustrar la importancia de implementar el aprendizaje basado en la creación y el aporte valioso a la formación artística e integrada de los educandos (Caerio, 2018).

Así como también la creación de proyectos artísticos pueden mejorar los entornos sociales, ya que el arte se transforma en herramientas que favorecen al desarrollo social y así contribuir una sociedad sana, todo esto parte del compromiso social también de los profesores ya que el arte es para educar, formar, mejorar la calidad de vida como impulso económico como lo menciona en el cuarto ODS que se orienta a la educación, en esta investigación de carácter descriptivo y sincrónico busca conocer la problemática social en un espacio determinado, en base a una encuesta sobre los medios sociales y proyectos artísticos se concluye que es relevante implementar los proyectos de arte en la sociedad para mejorar objetivos de desarrollo sostenible, como también el impacto de proyectos en la sociedad, calidad de vida, empleabilidad, sostenibilidad (Ana, 2021).

Para Zamora (2021) en la educación es importante para el desarrollo personal de los individuos, ya que es un espacio donde se fortalece los conocimientos y desarrollen sus capacidades, en ese sentido las artes aporta un rol fundamental en el proceso de aprendizaje porque le permite conectarse con sus emociones, en esta investigación que realizo sobre las técnicas de enseñanza de la artes plásticas tuvo como objetivo analizar

el grado de influencias de las técnicas de la enseñanza de las artes plásticas, fue de enfoque cuali-cuantitativo con método analítico y deductivo, para obtener los datos necesarios referente a sus variables, la técnica que se empleo fue la encuesta a docentes y estudiantes, también la entrevista a un profesional de las artes plásticas lo que permitió recoger información relevante sobre el objeto de estudio y como población tomo a 28 estudiantes y 16 docentes, como resultado logro evidenciar que el 56,3% de docentes raramente recibe capacitaciones sobre aplicaciones de las artes plásticas, estos efectos se puede entender como un abandono de capacitaciones hacia los docentes en este campo del arte lo que provoca que estas técnicas no se apliquen en los estudiantes de manera adecuada, en cuanto a los estudiantes el 60,7% al menos han utilizado la técnica del dibujo libre y el 21,4% utilizo la técnica de la pintura a pincel, estos resultados se interpretan que los estudiantes aplican el dibujo libre a menudo y que si bien es cierto estas actividades permiten expresarse de manera espontánea, no se debe dejar actividades que solo sean para copiar sino más bien se debe más fomentar la imaginación y creatividad.

En las investigaciones nacionales se tiene a Cruz (2020) realiza una investigación donde resalta la importancia vital del arte como una forma educativa primordial para el progreso integral de las personas, en su investigación propone como el taller de dibujo favorece en la creación de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria, realizo una investigación cuantitativa de diseño experimental y tuvo como muestra 28 alumnos donde empleo la lista de cotejo como instrumento de estudio, al contrastar los resultados se concluye que después de aplicar los talleres de dibujo se logró obtener que un 72% de estudiantes se ubicaron en el nivel destacado a comparación del pre-test donde había un 79% de estudiantes en el nivel de inicio, lo que se interpreta que el taller de dibujo a lápiz favoreció de manera significativa en la competencia crea proyectos artísticos.

Por lo otro lado Silva (2019) realizó un estudio donde su objetivo es establecer si el taller de dibujo favorece el desarrollo de la competencia de crea proyectos, donde realizo un estudio cuantitativo, el instrumento que aplicó fue la lista de cotejo mediante la

observación, su población fue estudiantes de 4to grado y su muestra fueron 19 estudiantes, al aplicar el instrumento de estudio se obtuvo como resultado de un pre- test que 89% de estudiantes se situaron en inicio, 11% en proceso y ninguno alcanzo el logro esperado o destacado, a partir de la aplicación del taller dibujo a carboncillo se determinó que un 79% de estudiantes se establecieron en el logro esperado, 11% en destacado y un 5% se mantuvo en proceso e inicio, en la competencia de creación de proyectos.

Para Vidal (2019) quien realizo una investigación en una institución secundaria donde empleo un estudio pre-experimental con la finalidad de demostrar la influencia de la técnica del dibujo a carboncillo en la creación de proyectos artísticos en estudiantes de tercer año de secundaria, tuvo como muestra experimental un grupo de 25 estudiantes donde aplico un taller de dibujo para mejorar la competencia crea proyectos, empleando una lista de cotejos donde los resultados al inicio de implementar el taller se obtuvo que 92% de estudiantes en inicio y terminado el taller de dibujo el 52% de estudiantes obtuvieron el nivel de logro destacado, un 32% obtuvo logro previsto, por lo que se establece que la aplicación del taller de dibujo con la técnica a carboncillo favorece en creación de proyectos artísticos culturales.

Así como también Chea (2017) realiza una investigación donde analiza el proceso creativo en la ilustración, considerando al creador como un diseñador que aplica procesos creativos en la ejecución de sus trabajos, nos muestra que dicho proceso es trascendental en este campo de la creación ya que consiste en mejorar la propuesta del proyecto y que facilita el flujo de ideas en este proceso creativo, para esto se plantea de qué manera aplicar el proceso creativo a una composición gráfica que tiene tantos requerimientos tales como el formato, técnica, texto, entre otros? Se acopiará datos mediante las entrevistas a ilustradores peruanos con el objetivo de analizar las fases de cada proceso, al finalizar las entrevistas llego a la conclusión que el proceso creador está presente y puede estar coordinado en fases para así ramificarse en el proceso único de creación del individuo.

De igual manera Rosario (2016) realiza un estudio de investigación, diseño experimental y para el acopio de datos empleo la técnica de observación y su instrumento fue cuadro de cotejo, el objetivo consistió en determinar si al aplicar la técnica pintura al óleo ayuda en la competencia de creación, la muestra fue 20 estudiantes, obteniendo como resultado previo a la aplicación del taller, 58% de los educandos se situaron en inicio, 26% en proceso, 5% alcanzo los niveles de logro esperado y tan solo el 11% alcanzo del nivel de logro destacado, como resultado de la aplicación del taller se concluye que el 55% de alumnos alcanzaron el logro esperado en la competencia estudiada, lo cual cabe destacar que mejoro significativamente.

La siguiente investigación, basada en un enfoque científico intercultural e interdisciplinario, donde promete nuevas propuestas pedagógicas en las que se reconocen las características socioculturales de los productos artísticos como un instrumento para determinar la identidad territorial y la ciudadanía. Adicionalmente, crear experiencias extracurriculares donde se revaloricen otras artes y culturas locales en relación a expresiones artísticas sobrenaturales para fomentar la construcción de discursos, la comunicación individual o colectiva mediante diferentes lenguajes, artes visuales, teatro, danza, canto, instrumentales, poesía, etc. Este enfoque encamina a la integración activa asociativa de los diferentes lenguajes artísticos, ya que propone un proceso de descubrimiento y obtención creativa, donde a menudo es necesario hacer un uso explícito de dos o más de estos idiomas, en relación con un propósito particular (MINEDU, 2016).

El presente estudio está fundamentada técnicamente a nivel internacional bajo las Políticas para la diversidad de expresiones culturales respaldada por la UNESCO menciona en el capítulo 1 políticas reportadas para el objetivo 1 El Programa de Artes en la Escuela (PASE) capacita a docentes de arte de todas las instituciones que delegan la enseñanza a niños, Niñas, Adolescentes con estrategias adecuadas para promover la convivencia pacífica, democrática y ética en la sociedad (OIE, 2021) dentro de las capacitaciones se encuentran las siguientes disciplinas teatro, música, artes visuales y

danza, así mismo imparten ideas para el diseño de proyectos culturales para la población más joven, cabe resaltar que gracias a esta medida los docentes, promotores se convierten en gestores culturales que garantiza un método sostenible para la gobernanza cultural. También nos menciona en el capítulo 3, objetivo 3 se orienta a la integración cultural en los marcos de desarrollo sostenible, Aprendizajes basados en las artes: Orquestando y Expresarte, donde el MINEDU desarrolla políticas relacionadas con el aprendizaje del arte denominadas orquestando y expresarte reguladas con la (RSG N° 015-2017, n.d.) que las encuadra como estrategias para promover los aprendizajes impulsados por el CNEB, (2016). Orquestando es una iniciativa educativa que complementa a la implementación del CNEB, cogestionada por el Minedu con la DRE y UGEL, se realizan seminarios de formación musical extraescolares para alumnos de todas niveles de educación básica en instituciones educativas públicas y privadas. Expresarte también es una actividad educativa que complementa la constitución de la CNEB, que es gestionada por el Minedu con la DRE y la UGEL, que inició operaciones en 2015 y como objetivo favorecer al desarrollo de competencias artísticas culturales del CNEB como son aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas culturales y crea proyectos desde los lenguajes artísticos, a través de una propuesta pedagógica de promoción de prácticas colectivas artísticas-culturales para contribuir a su desarrollo integral mediante el fortalecimiento de habilidades, capacidades artísticas y culturales, sentimientos sociales y ciudadanía (Cuatrienal & La, 2019).

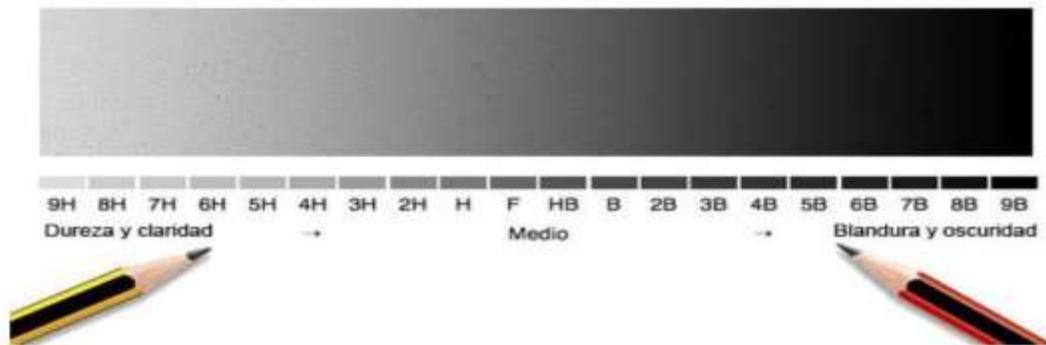
De igual manera el siguiente estudio está fundamentado técnicamente a nivel nacional en la ley 28044 donde nos dice la educación contribuye a la formación integral de todas y todos los ciudadanos para desenvolver sus potencialidades, creación cultural y al desarrollo de la comunidad a nivel nacional y global. Así mismo en cuantos a los principios de educación tenemos la interculturalidad donde toma como patrimonio la variedad cultural, también étnica y lingüística a nivel nacional, para la convivencia armónica e intercambio entre las diferentes culturas del mundo (MINEDU, 2003).

En el marco conceptual es necesario conocer sobre que son las técnicas artísticas, según el Fascículo (2007), la técnica es un grupo de reglas y procedimientos que se deben alcanzar para crear un trabajo que implica el uso de ciertas herramientas y materiales donde es determinante la destreza de la persona que lo realiza, también se podría mencionar con definiciones universales que la técnica son procesos que se aplican para elaborar una determinada tarea y se considera de carácter universal ya que se adapta a otros campos por que comparte los mismo principios y se adapta a diferentes situaciones según la necesidad que se presenten, la técnica es un medio de expresión utilizado por los artistas para expresar sus ideas, sentimientos y emociones; así que no hay reglas estrictas y rápidas, una vez conocidos, el artista combina y modifica los de acuerdo con su intención y expresión de diseño.

Por otro lado, en la técnica artística es muy importante considerar los aspectos y materiales para la elaboración de la obra o proyecto artístico, se puede decir también que es toda aquella suma de procedimientos con las que podemos pintar, dibujar, tallar, esculpir, son diferentes dependiendo del lenguaje artístico (Becker et al., 2015).

Dibujar es la nota de algo que se graba, de la realidad misma o la imaginación, los humanos dibujamos por necesidad y placer. Por ejemplo, cuando escribes, dibujas letras y símbolos para comunicarte, cuando representas una imagen de una ciudad, objeto o un retrato de alguien que quieres recordar, las técnicas de dibujo pueden ser muy simples, como líneas que forman un contorno; o muy complejos, como son los claroscuros avanzados o los dibujos técnicos, el dibujo es la base primordial de toda creación, es el principio donde empieza a tomar forma e inspiración, por parte del artista tenemos los dibujos según materiales: dibujo a carboncillo; lápiz, tinta; el dibujo debe ser representado mediante trazos, lo que va representado una idea, pensamiento, tipos de sensaciones, no solo copiar lo que se observa, sino también darle un estilo personal, a ello se le suma la forma de hacer un trazo puede ser lineal o también valorando desde el

claro al más oscuro Fasciculo (2007) los materiales a utilizar principalmente son el lápiz 2B y carbonillos (Becker et al., 2015).



La pintura es donde ya empezamos a emplear los pigmentos de colores sobre un formato o superficie, pintar es cubrir un objeto o medio con materia coloreada o pigmentos, el arte se utiliza para representar lo que percibimos como; un objeto, una criatura, un paisaje o un elemento abstracto, para expresar ideas, sentimientos o emociones, para ello se utilizan líneas, formas, colores y texturas, sin embargo, el color es el factor principal,; según el material se usa diferentes disolventes, como agua o aceites; en esta disciplina se representa motivos figurativos o abstractos según la intención del creador y para ello utiliza las líneas, colores, como también texturas, aquí el color es el principal elementos a utilizarse y el material es la acuarela, tempera, tizas de colores, rotuladores (Fasciculo, 2007) .

El collage es una técnica en la cual se emplea dibujos, recortes, periódicos, fotografías o diferentes objetos que se superponen para dar una determinada forma, sobre una superficie plana, ya sea tela, papel o cartón, se crea una imagen pegando fragmentos de diversos materiales como: papeles de colores, trapos, fotografías, lana, recortes de revistas o periódicos, cartulinas, botones, cintas, etc (Mineduc, 2016).

La segunda variable se trata de la Competencia, que genera proyectos desde el lenguaje del arte los estudiantes utilizan diferentes lenguajes (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar mensajes, pensamientos y

sentimientos. En él, ejerce habilidades perspicaces, creativas y reflexivas para generar ideas, hacer proyectos, sintetizar propuestas y evaluarlas continuamente. Para ello utiliza los recursos y conocimientos que ha ido enriqueciendo mediante la interacción con su entorno, con las diferentes expresiones artísticas y culturales y con los lenguajes artísticos. Experimentar, investigar y aplicar diferentes materiales, técnicas y elementos artísticos con un fin determinado. Así mismo, reflexiona en base a sus procesos y creaciones, para socializarlos con el resto, para desarrollar mucho más sus capacidades y habilidades críticas y creativas (CNEB, 2016).

La competencia de crea proyectos, reúne las siguientes capacidades:

Explora y experimenta los lenguajes del arte: en el currículo nacional nos dice que; significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte, los estudiantes disfrutan explorando actividades que pueden desarrollar sus habilidades y las experiencias que tienen al examinar todo lo que se les presenta a los adolescentes, tienen la impresión o la sensación de descubrir verificando y demostrando tus talentos artísticos, experimentación es para conocer materiales y herramientas, no basta leer la definición y concepto, sino experimentar, ver cómo se comporta el material en cada situación y experimentar con diferentes medios , hay que observar, analizar y comparar, también tenemos la intención expresiva, la importancia radica en la capacidad de identificar, explorar y utilizar diferentes formas de hablar y expresarse (Fascículo, 2007).

Aplica procesos creativos: aquí los adolescentes conjeturan ideas, indagan, toman decisiones y ponen en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico personal o en grupo en relación a un propósito específico, el proceso creativo es considerado uno de los más altos y complejos del potencial humano, incluye habilidades de pensamiento que permiten la integración de procesos cognitivos menos complejos, conocidos también como un logro superior hacia una idea nueva (Gregori-Giralt & Menéndez Varela, 2022), la idea de crear siempre ha existido, es una destreza humana que está relacionada con su propia naturaleza; durante mucho tiempo, el concepto no

se ha estudiado mucho, sido hasta los últimos años que han aparecido nuevos teóricos que se han dedicado a profundizando en el tema y desarrollando aportes que aborden este concepto (Teresa et al., 2004).

Evalúa y socializa sus procesos y proyectos: Significa archivar, sus experiencias, compartir sus hallazgos y exponer sus creaciones con los demás, para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias, el proceso de socialización es fundamental para formar sujetos con cultura, son formas que permiten la transmisión, apropiación e interiorización, todo esto lleva también a la reflexión sobre las practicas sociales para posibilitar a que los jóvenes aprendan los contenidos de su contexto cultural y esto a su vez llevar a la reflexión y meditación; ya que en estos tiempos de la comunicación se ha visto grandes cambios sobre todo en las costumbres, los saberes, modos de vida, pensamiento, lo cual todo esto hoy en día influye en la construcción de sus identidades para que puedan definir quienes son y partir hacia un proyecto de vida (Sánchez, 2001).

III. METODOLOGÍA

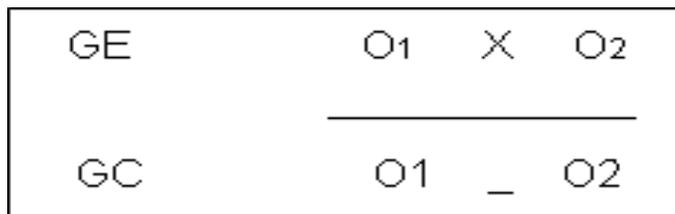
3.1. Tipo y diseño de investigación

3.1.1 Tipo de investigación es una investigación tipo aplicada según (CONCYTEC, 2018)

3.1.2 Tipo se tiene que probar lo que ya te brinda las ciencias básicas mediante la aplicación y los conocimientos que nos proporciona en otras palabras se busca poner en práctica las teorías, así como también la investigación aplicada tiene el propósito de solucionar problemas prácticos y concretos de la sociedad que la mayoría de veces son el factor estimulante para iniciar una investigación Pérez (2001), también la investigación aplicada tiene la finalidad de buscar y predecir un comportamiento específico, lo cual podemos interpretar esta declaración como un tipo de investigación que pone en práctica los conocimientos teóricos, que así mismo busca resolver o mejorar situaciones específicas orientadas a un grupo de personas, instituciones como también empresas (Vargas, 2009).

Es diseño cuasi – experimental ya que se trabajó con 2 grupos el GC Y GE, donde se manipulo intencionalmente la variable independiente mediante talleres a las participantes del grupo experimental y así poder ver el efecto en la variable dependiente, sobre este diseño de investigación (Bono, 2012) nos dice que este diseño puede aportar información valiosa sobre el impacto de un tratamiento o evolución del cambio.

El esquema es:



Donde:

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O1 = aplicación del pre test (Ficha de observación)

O2 = aplicación del Post Test (Ficha de observación)

X = Tratamiento (aplicación de los talleres)

3.2. Variable y operacionalización

Variable dependiente “Proyectos artísticos”

Definición conceptual: Los estudiantes hacen uso de diferentes lenguajes artísticos para expresar mensajes, ideas y sentires. Entrenando y fortaleciendo su imaginación, creatividad para forjar ideas nuevas, planificando, determinando propuestas y evaluándolas permanentemente, utiliza los recursos y conocimientos que posee, evolucionando en interacción con el contexto donde habita, con distintas expresiones artísticas y culturales (MINEDU, 2016).

Definición operacional: La variable fue operacionalizada tomando en consideración el Programa Curricular de Primaria/Secundaria mediante la RM 649-2016 (MINEDU, 2016).

Indicadores

Los indicadores fueron tomados del programa curricular de secundaria establecido por el MINEDU (ver anexo 2).

Escala de medición: se tomó como escala el baremo del MINEDU (inicio, proceso, esperado, destacado).

3.3. Población, muestra y muestreo:

3.3.1 Población: es la expresión equivalente para indicar el número total de elementos que constituyen el ámbito de interés analítico y sobre los cuales deseamos inferir la conclusión de nuestro análisis, la conclusión estadística y también la básica o teórica en otras palabras la población es el conjunto exactamente de unidades de las que se extrae la muestra (Lopez, 2018), la población estuvo conformada por 216 educandos del 5° de secundaria de Ica.

- **Criterio de inclusión:** para la presente investigación se consideró a las estudiantes de mismo grado y edades similares.
- **Criterio de exclusión:** se prescindieron a las estudiantes que no pertenecían al grupo control o al grupo experimental.

3.3.2 Muestra: es un subgrupo de la población de la que se recolectara los datos para la investigación, trabajar con una muestra tiene mejor precisión y exactitud de los datos (Arispe, n.d.), la muestra es no probabilista de tipo conveniencia ya que el investigador fue el quien selecciono a los grupos para la investigación, esto a su vez está establecido en la conveniente facilidad y aproximación de los individuos para el investigador (Otzen, 2017).

3.3.3 Muestreo: no se utilizó la técnica del muestro ya que la muestra fue selecciona por el investigador a conveniencia del estudio (Tamayo, 2018).

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos: La técnica está referida a las acciones que realiza el investigador las cuales le permite recolectar los datos necesarios para lograr los objetivos y contrastar las hipótesis (Mejía, 2005), la técnica que se empleo fue la observación directa ya que el investigador está directamente observando el fenómeno de estudio. Los instrumentos son los recursos que maneja el investigador para acopiar información sobre las variables de estudio que tiene en mente Hernández Sampieri et al., (2010), en la siguiente investigación el instrumento que se utilizo fue la ficha de observación que se adaptó en base al programa curricular Primaria/Secundaria mediante la RM 649 (MINEDU, 2016), Asimismo, se realizó una validez de contenido por juicio de expertos a través de la pertinencia, relevancia y claridad.

3.5. Procedimientos: Por ser una investigación de enfoque cuantitativo, se aplicó el método deductivo y se elaboró una ficha de Observación en base a la teoría; y para la aplicación del estudio, inicialmente se aplicó el pre test para ambos grupos de la muestra conformada por 31 estudiantes, por consiguiente, se empleó los talleres y al finalizar se empleó nuevamente el instrumento para el post test y acopio los datos para

contrastar los resultados.

3.6. Método de análisis de datos: Después de la aplicación de los talleres, se elaboraron las bases de datos haciendo uso del programa de Excel para su procesamiento pertinente, se empleó tablas de frecuencias relativas simples y para la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico U Mann Whitney. En el análisis descriptivo se obtuvieron las frecuencias y porcentajes de acuerdo a los niveles y rangos respectivos establecidos en la operacionalización (Quispe et al., 2019).

El análisis inferencial o prueba de las hipótesis se realizó de acuerdo a la prueba de normalidad.

3.7. Aspectos éticos: Se sustenta en los principios éticos del Código de Ética en Investigación de la Universidad RCU N°.0340-2021/UCV (2021); se solicitó el consentimiento informado a los actores sociales asumiendo el compromiso de la confidencialidad de la investigación acopiada en este estudio. Se respetó la autoría de información mediante las citas y referencias correspondientes según las normas APA (Moreno & Carrillo, 2019).

IV. RESULTADOS

4.1 Análisis Descriptivo

Tabla 1

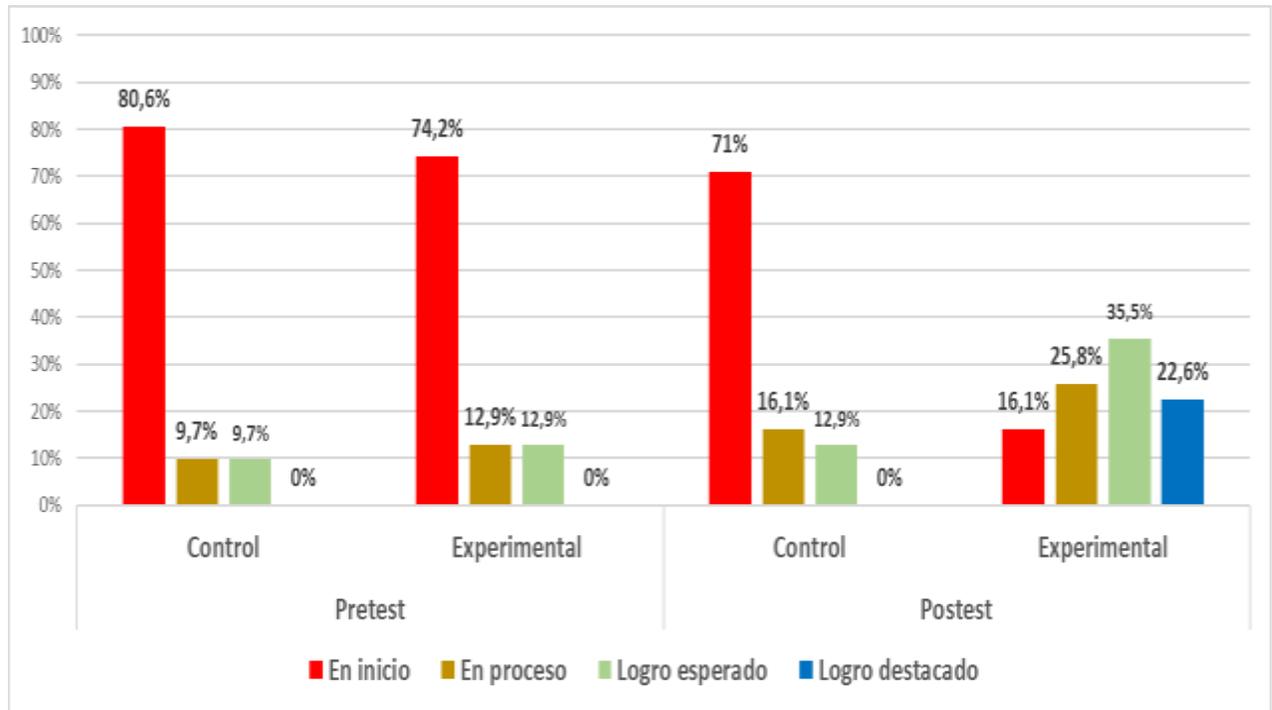
Niveles de técnicas artísticas

		Pre test			
			GC	GE	Sig.
Proyectos artísticos	Inicio	<i>f</i>	25	23	p= 0,550>0.05
		%	80,6%	74,2%	
	Proceso	<i>f</i>	3	4	
		%	9,7%	12,9%	
	Logro esperado	<i>f</i>	3	4	
		%	9,7%	12,9%	
Total	Logro destacado	<i>f</i>	0	0	
		%	0%	0%	
		<i>f</i>	31	31	
		%	100%	100%	
		Post test			
Proyectos artísticos	Inicio	<i>f</i>	22	5	p= 0,00<0.05
		%	71%	16,1%	
	Proceso	<i>f</i>	5	8	
		%	16,1%	25,8%	
	Logro esperado	<i>f</i>	4	11	
		%	12,9%	35,5%	
Total	Logro destacado	<i>f</i>	0	7	
		%	0%	22,6%	
		<i>f</i>	31	31	
		%	100,0%	100,0%	

Fuente: Instrumento aplicado

Figura 1

Niveles de Proyectos artísticos en el Pre y Post test



Nota. De los datos observados en el Pretest de la Comparación de grupos de Proyectos artísticos se concluye que al inicio del experimento ambos grupos presentan condiciones similares en sus niveles de logro, siendo su nivel representativo en inicio con 80,6% para el grupo control y 74,2% para el grupo experimental.

Mientras que en el post test se observan diferencias significativas entre ambos grupos, siendo el grupo experimental el que tiene mejores niveles de logro con 35,5% como logro esperado y 22,6% como logro destacado.

Se concluye que al finalizar el experimento se hallaron diferencias significativas en sus niveles de logro de ambos grupos de estudio.

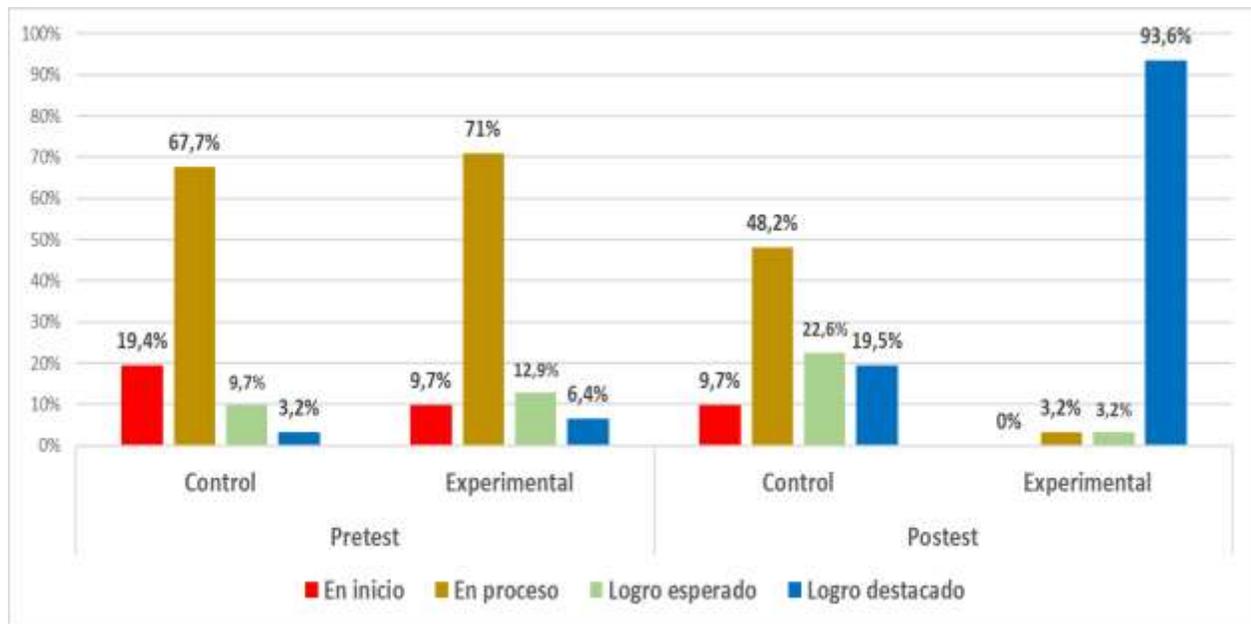
Tabla 2*Niveles de Explora y experimenta los lenguajes del arte*

		Pre test				
			GC	GE	Sig	
Explora y experimenta los lenguajes del arte	En inicio	<i>f</i>	6	3	p= 0,250>0.05	
		%	19.4%	9,7%		
	En proceso	<i>f</i>	21	22		
		%	67.7%	71%		
	Logro esperado	<i>f</i>	3	4		
		%	9,7%	12,9%		
Total	Logro destacado	<i>f</i>	1	2		
		%	3,2%	6,4%		
		<i>f</i>	31	31		
		%	100%	100%		
		Post test				
Explora y experimenta los lenguajes del arte	En inicio	<i>f</i>	3	0	p= 0,00<0.05	
		%	9,7%	0%		
	En proceso	<i>f</i>	15	1		
		%	48,2%	3,2%		
	Logro esperado	<i>f</i>	7	1		
		%	22,6%	3,2%		
Total	Logro destacado	<i>f</i>	6	29		
		%	19,5%	93,6%		
		<i>f</i>	31	31		
		%	100,0%	100,0%		

Fuente: Instrumento aplicado

Figura 2

Niveles de Explora y experimenta los lenguajes del arte en el Pre y Post test



Nota. De los datos observados en el Pretest de la Comparación de grupos de Explora y experimenta los lenguajes del arte se concluye que al inicio del experimento ambos grupos presentan condiciones similares en sus niveles de logro, comprobado mediante la prueba de U de mann Whitney con $p=0,250>0,05$, siendo su nivel representativo en proceso con 67,7% para el grupo control y 71% para el grupo experimental.

Mientras que en el post test se observan diferencias significativas entre ambos grupos con prueba U de mann Whitney con $p= 0,00<0.05$, siendo el grupo experimental el que tiene mejores niveles de logro con 93,6% como logro destacado.

Se concluye que al finalizar el experimento se encontraron diferencias significativas en sus niveles de logro de ambos grupos de estudio.

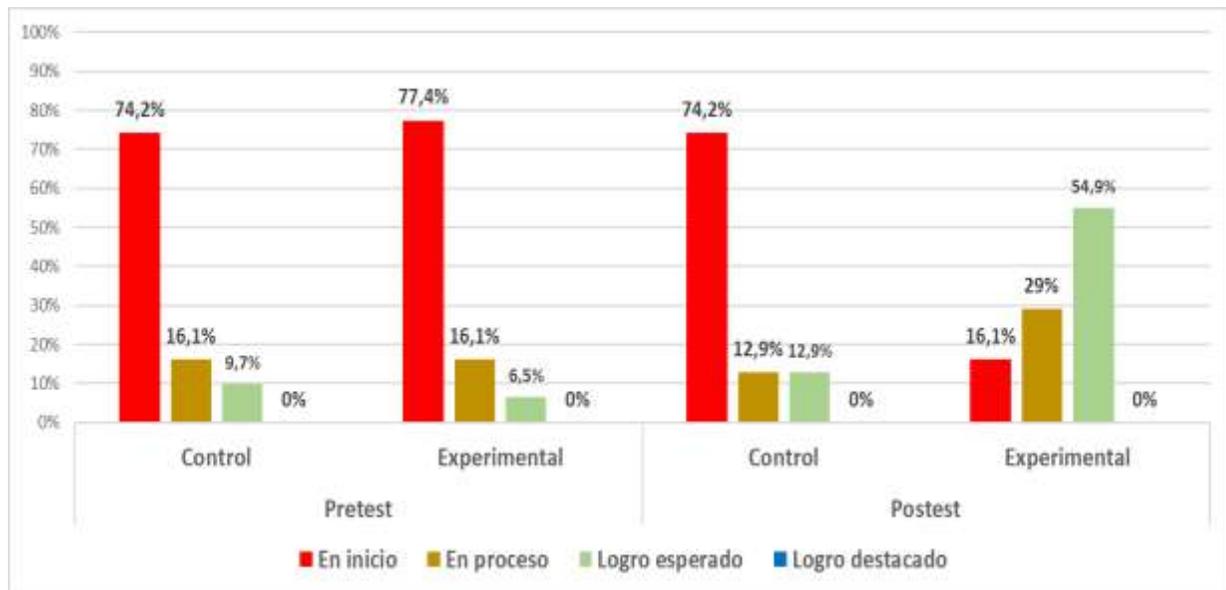
Tabla 3*Niveles de Aplica procesos de creación en el Pre y Post test*

		Pre test			Sig. Mann Whitney
			GC	GE	
Aplica procesos de creación	Inicio	<i>f</i>	23	24	U= 462,500 p= 0,735>0.05
		%	74,2%	77,4%	
	Proceso	<i>f</i>	5	5	
		%	16,1%	16,1%	
	Logro esperado	<i>f</i>	3	2	
		%	9,7%	6,5%	
Total	Logro destacado	<i>f</i>	0	0	
		%	0%	0%	
		<i>f</i>	31	31	
		%	100%	100%	
		Post test			Sig. Mann Whitney
			GC	GE	
Aplica procesos de creación	Inicio	<i>f</i>	23	5	U=185,500 p= 0,00<0.05
		%	74,2%	16,1%	
	Proceso	<i>f</i>	4	9	
		%	12,9%	29%	
	Logro esperado	<i>f</i>	4	17	
		%	12,9%	54,9%	
Total	Logro destacado	<i>f</i>	0	0	
		%	0%	0%	
		<i>f</i>	31	31	
		%	100,0%	100,0%	

Fuente: Instrumento aplicado

Figura 3

Niveles de Aplica procesos de creación



Nota. De los datos observados en el Pre test de la Comparación de grupos de Aplica procesos de creación se concluye que al inicio del experimento ambos grupos presentan condiciones similares en sus niveles de logro, comprobado mediante la prueba de U de mann Whitney con $p=0,735>0,05$, siendo su nivel representativo en inicio con 74,2% para el grupo control y 77,4% para el grupo experimental.

Mientras que en el post test se observan diferencias significativas entre ambos grupos con prueba U de mann Whitney con $p= 0,00<0.05$, siendo el grupo experimental el que tiene mejores niveles de logro con 54.9% como logro esperado.

Se concluye que al finalizar el experimento se hallaron diferencias significativas en sus niveles de logro de ambos grupos de estudio.

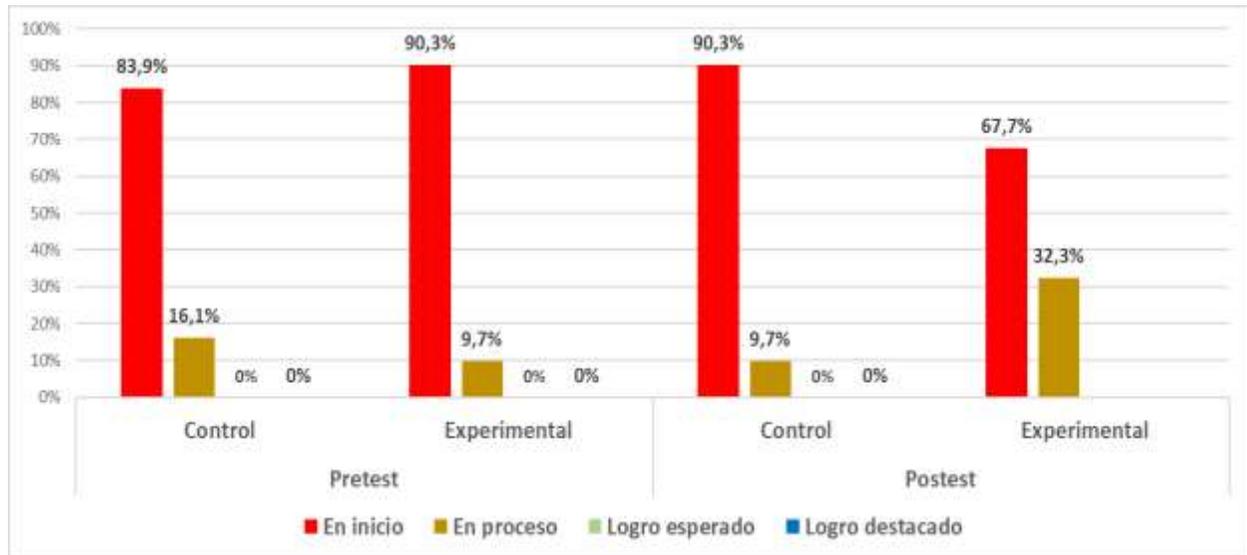
Tabla 4*Comparación de Evalúa y socializa sus procesos y proyectos del arte en el Pre y Post test*

		Pre test			Sig. Mann Whitney
			GC	GE	
Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Inicio	<i>f</i>	26	28	U= 449,500 p= 0,452>0.05
		%	83,9%	90,3%	
	Proceso	<i>f</i>	5	3	
		%	16,1%	9,7%	
	Logro esperado	<i>f</i>	0	0	
		%	0%	0%	
	Logro destacado	<i>f</i>	0	0	
		%	0%	0%	
Total		<i>f</i>	31	31	
		%	100%	100%	
		Post test			Sig. Mann Whitney
			GC	GE	
Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Inicio	<i>f</i>	28	21	U=372,000 p= 0,030<0.05
		%	90,3%	67,7%	
	Proceso	<i>f</i>	3	10	
		%	9,7%	32,3%	
	Logro esperado	<i>f</i>	0	0	
		%	0%	0%	
	Logro destacado	<i>f</i>	0	0	
		%	0%	0%	
Total		<i>f</i>	31	31	
		%	100,0%	100,0%	

Fuente: Instrumento aplicado

Figura 4

Niveles de Evalúa y socializa sus procesos y proyectos en el Pre y Post test



Nota. De los datos observados en el Pretest de la Comparación de grupos de Evalúa y socializa sus procesos y proyectos se concluye que al inicio del experimento ambos grupos presentan condiciones similares en sus niveles de logro, comprobado mediante la prueba de U de mann Whitney con $p=0,452>0,05$, siendo su nivel representativo en inicio con 83,9% para el grupo control y 90,3% para el grupo experimental.

Mientras que en el postest se observan diferencias significativas entre ambos grupos con prueba U de mann Whitney con $p= 0,030<0.05$, siendo el grupo experimental el que tiene mejores niveles de logro con 32,3% de sus estudiantes en proceso.

Se concluye que al finalizar el experimento a pesar que no se obtuvieron niveles de logro esperado o destacado, se logró avanzar significativamente en el nivel de proceso.

4.4.2 Análisis Inferencial y Contraste de Hipótesis.

La prueba de normalidad se realizó aplicando con el test de Shapiro-Wilk cuyo resultado de la distribución de los datos fue no normal, se utilizó la prueba no paramétrica siendo la adecuada para dos grupos la U de Mann Whitney (ver anexo 6)

Contraste de H General:

Ho ($Me_1 = Me_2$). Las técnicas artísticas no influyen significativamente en el desarrollo de proyectos artísticos en educandos de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022

Ha. ($Me_1 \neq Me_2$) Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de proyectos artísticos en educandos de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022.

Tabla 5

Rangos promedios

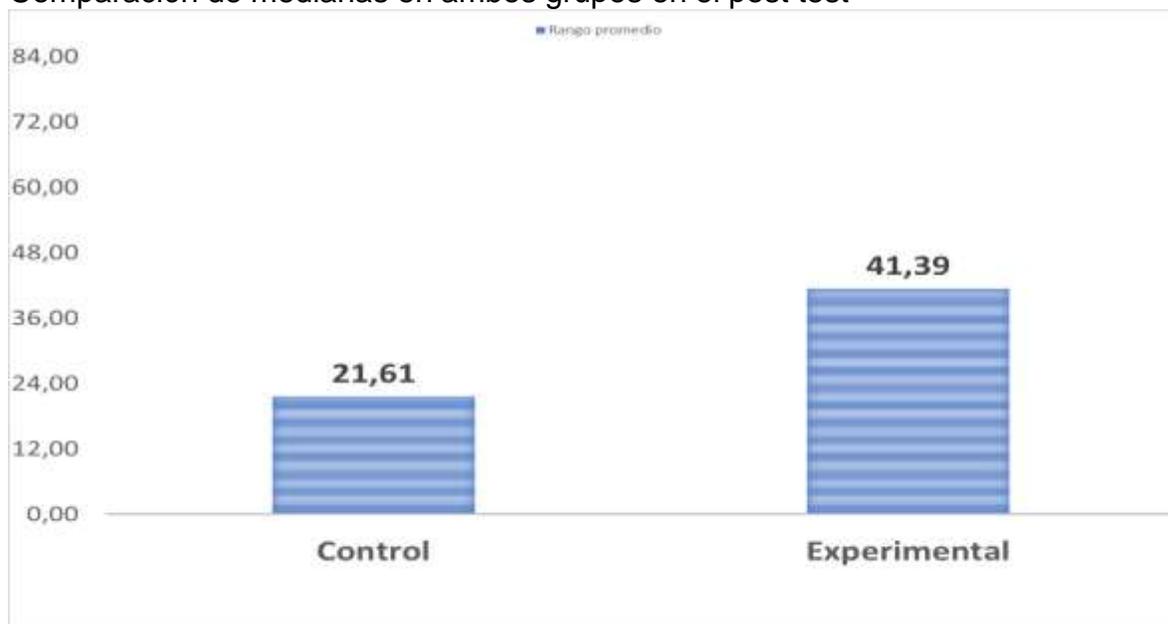
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de prueba	
Proyectos artísticos	GC	31	21,61	670,00	U de Mann-Whitney	174,000
	GE	31	41,39	1283,00	W de Wilcoxon	670,000
	Total	62			Z	-4,567
					Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota. Se calcularon a partir de los datos.

a. Variable de agrupación: grupo

Figura 5

Comparación de medianas en ambos grupos en el post test



Nota: spss versión 25

Nota. La comparación de rangos promedio de 21,61 del grupo control frente a 41,39 del grupo experimental en el post test con prueba de U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ corroboran que existen diferencias significativas entre los grupos de estudio.

Por lo tanto, se puede rechazar la hipótesis nula (H_0 de igualdad) concluyendo:

“Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022.”

Hipótesis específica 1.

Ho ($Me_1 = Me_2$). Las técnicas artísticas no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte.

Ha. ($Me_1 \neq Me_2$) Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte.

Tabla 6

Rangos promedios

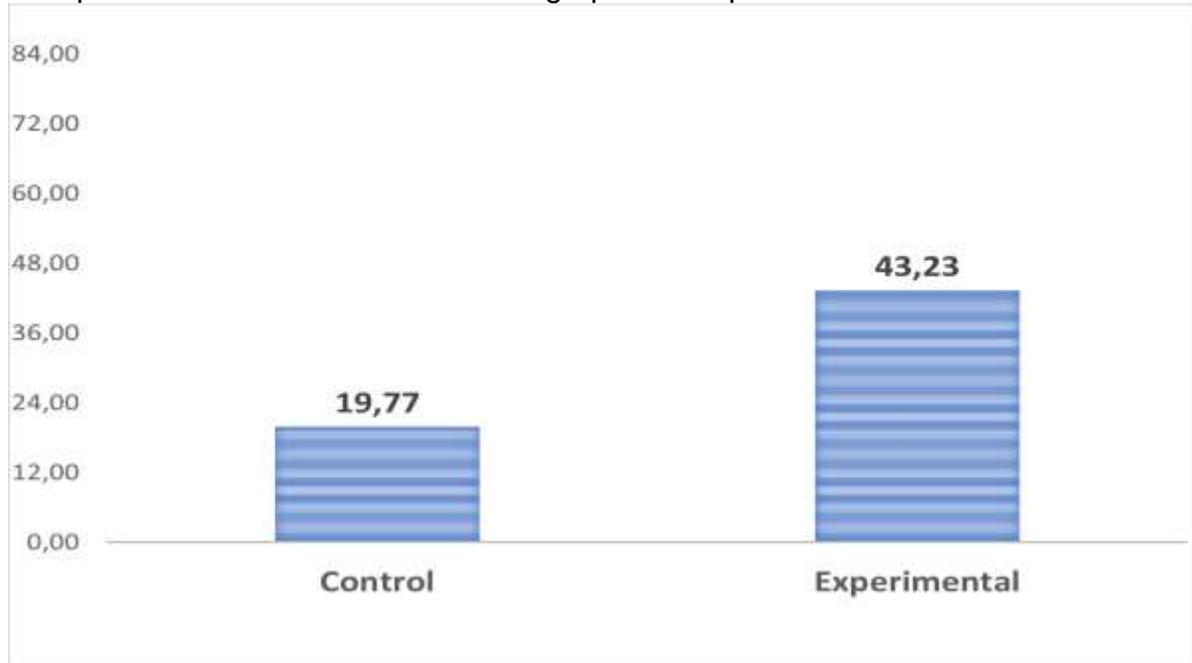
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de prueba	
Explora y experimenta los lenguajes del arte	GC	31	19,77	613,00	U de Mann-Whitney	117,000
	GE	31	43,23	1340,00	W de Wilcoxon	613,000
	Total	62			Z	-5,719
					Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota. Se calcularon a partir de los datos.

a. Variable de agrupación: grupo

Figura 6

Comparación de medianas en ambos grupos en el post test



Nota: spss versión 25

Nota. La comparación de rangos promedio de 19,47 del grupo control frente a 43,23 del grupo experimental en el post test con prueba de U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ corroboran que existen diferencias significativas entre los grupos de estudio.

Por lo tanto, se puede rechazar la hipótesis nula (H_0 de igualdad) concluyendo:

“Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte”

Hipótesis específica 2.

Ho ($Me_1 = Me_2$). Las técnicas artísticas no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica procesos de creación

Ha. ($Me_1 \neq Me_2$) Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica procesos de creación.

Tabla 7

Rangos promedios

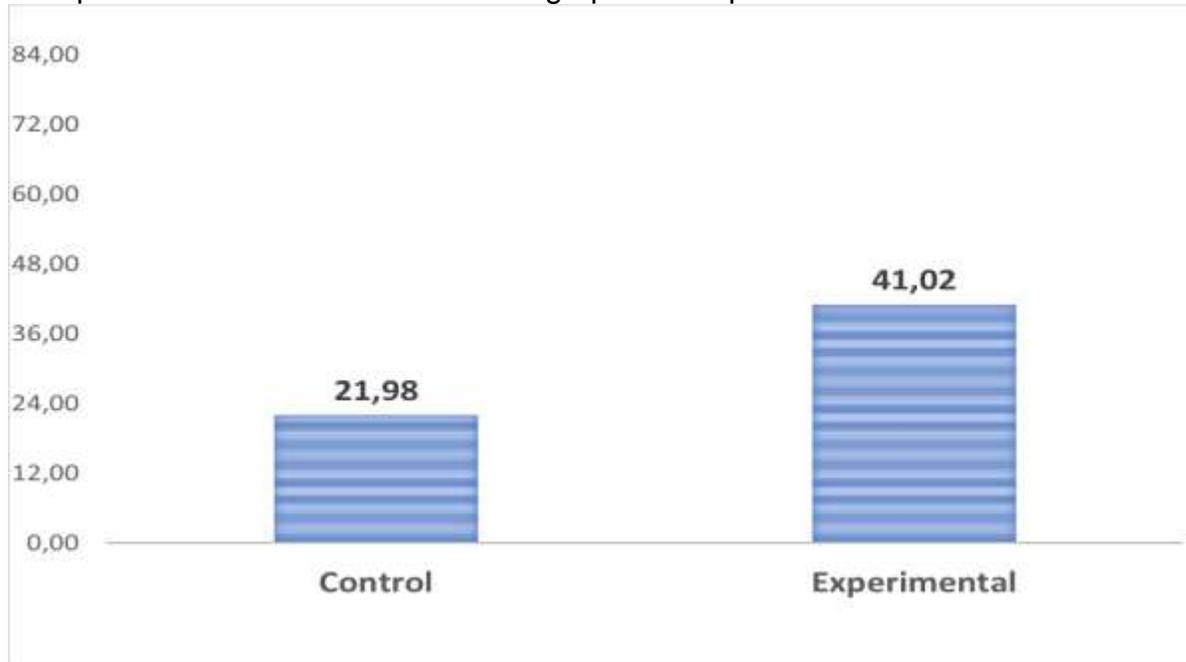
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de prueba	
Aplica procesos de creación	GC	31	21,98	681,50	U de Mann-Whitney	185,500
	GE	31	41,02	1271,50	W de Wilcoxon	681,500
	Total	62			Z	-4,478
					Sig. asintótica(bilateral)	,000

Nota. Se calcularon a partir de los datos.

a. Variable de agrupación: grupo

Figura 7

Comparación de medianas en ambos grupos en el post test



Nota: spss versión 25

Nota. La comparación de rangos promedio de 21,98 del grupo control frente a 41,02 del grupo experimental en el post test con prueba de U-Mann-Whitney: $p=0,000 < 0,05$ confirman que existen diferencias significativas entre los grupos de estudio.

Por lo tanto, se puede rechazar la hipótesis nula (H_0 de igualdad) concluyendo:

“Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica procesos de creación.”

Hipótesis específica 3.

Ho ($Me_1 = Me_2$). Las técnicas artísticas no influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.

Ha. ($Me_1 \neq Me_2$) Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.

Tabla 8

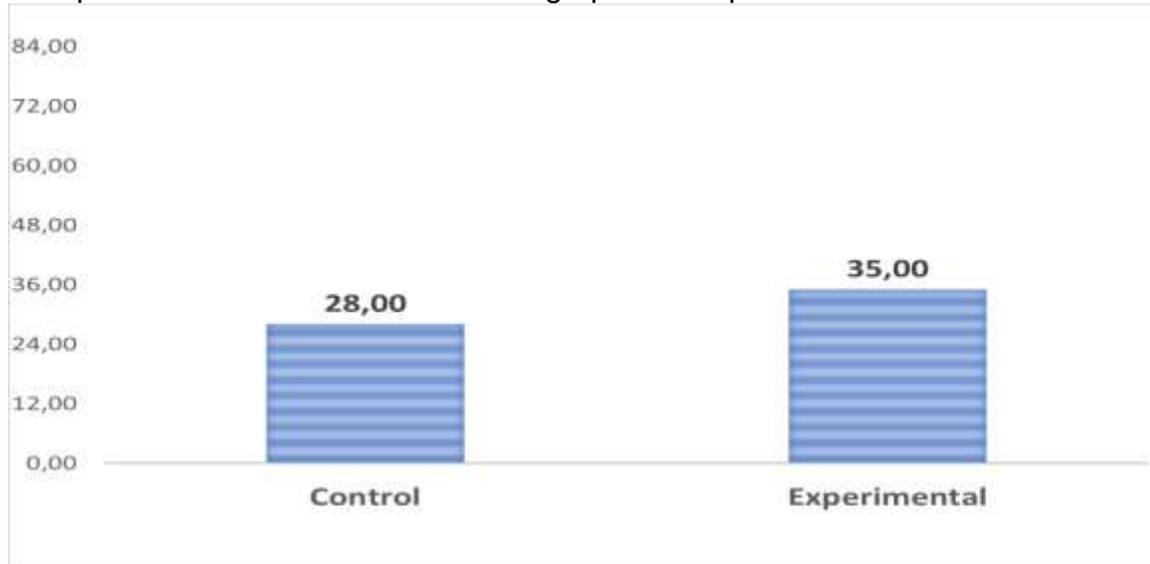
Rangos promedios

	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos	Estadísticos de prueba	
Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	GC	31	28,00	868,00	U de Mann-Whitney	372,000
	GE	31	35,00	1085,00	W de Wilcoxon	868,000
	Total	62			Z	-2,166
					Sig. asintótica(bilateral)	,030

Nota. Se calcularon a partir de los datos.
a. Variable de agrupación: grupo

Figura 8

Comparación de medianas en ambos grupos en el post test



Nota: spss versión 25

Nota. La comparación de rangos promedio de 28,00 del grupo control frente a 35,00 del grupo experimental en el post test con prueba de U-Mann-Whitney: $p=0,030 < 0,05$ confirman que existen diferencias significativas entre los grupos de estudio.

Por lo tanto, se puede rechazar la hipótesis nula (H_0 de igualdad) concluyendo:

“Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.”

V. DISCUSIÓN

Según el objetivo general, los resultados descriptivos establecieron en el post test el GC se observa 71% de estudiantes se situó en el nivel inicio, sin embargo, en el GE un 35,5% en el nivel esperado; asimismo, se aceptó la H_a porque según la comparación de rangos promedio es de 21,61 GC frente a 41,39 del GE en el post test y el $p= 0,000 < 0,05$ indicando que existen diferencias significativas entre ambos grupos habiendo un mayor nivel de logro en el grupo experimental.

Los resultados obtenidos coinciden con el estudio de Cruz (2020) donde realiza una investigación para determinar la influencia de la técnica del dibujo a lápiz en la creación de proyectos, después de aplicar el taller, los resultados obtenidos fueron que 72% de estudiantes se situaron en el nivel destacado a comparación del pre-test donde el 79% de estudiantes se localizaban en nivel de inicio, lo que se concluye que el taller de dibujo a lápiz favoreció significativamente en la creación de proyectos artísticos.

En el mismo sentido Silva (2019) empleo una investigación de enfoque cuantitativo de diseño experimental donde aplica un taller de la técnica del dibujo a carboncillo en estudiantes de secundaria para favorecer la creación de proyectos artísticos, al término de la aplicación, en sus resultados pudo comprobar que el taller influyo significativamente en la creación de proyectos con 79% de estudiantes que se ubicaron en el nivel de logro esperado donde en el pre test 89% se ubicaban en el nivel de inicio. Así mismo en los hallazgos de Vidal (2019) se demostró la influencia de la técnica de dibujo en la creación de proyectos sus resultados nos mostraron que 52% de estudiantes obtuvieron el nivel destacado, por lo que se establece que la aplicación del taller si favorece significativamente en la creación de proyectos artísticos. Por otro lado, Zamora (2021) nos menciona en su investigación que la educación artística aporta un rol muy esencial en el proceso de aprendizaje ya que permite al estudiante conectarse con sus emociones, si bien es cierto las actividades artísticas permiten expresarse, no solo se debe dejar actividades que permitan copiar, sino que también

se deba fomentar y despertar la creatividad e imaginación de los educandos.

En relación con los fundamentos técnicos que está basada en las políticas para la diversidad de expresiones artístico culturales respaldada por la UNESCO (2021) tiene coherencia con los resultados obtenidos en relación a la variable crea proyectos artísticos, ya que nos menciona en el capítulo 1 para el objetivo 1 que el programa de artes en la escuela, contribuye a promover una convivencia democrática, pacífica y ética en la sociedad y que dentro de las capacitaciones se debe fomentar las disciplinas como artes visuales para impartir ideas sobre diseños de proyectos artístico culturales en los jóvenes. Así como también se menciona en el capítulo 3, objetivo 3 donde se integra la cultura en los marcos de desarrollo sostenible mediante el aprendizaje basados en las artes, donde el MINEDU (2016) impulsa políticas para poner en marcha los talleres de expresarte para promover los aprendizajes impulsados por el CNEB (2016) y que tiene como objetivo contribuir al desarrollo de las competencias artísticas culturales, donde se busca el desarrollo integral de los adolescentes.

En cuanto a los resultados descriptivos para el O. Especifico 1 determinaron que existen diferencias significativas entre los dos grupos con respecto a la exploración y experimentación de los lenguajes del arte cuyos resultados se muestran en el post test que en el GC 9,7% de estudiantes se encuentran en inicio y 48,2% en el nivel de proceso, mientras que en el GE 0% en inicio y 93,6% se ubica en el nivel de logro destacado con un $p= 0.00 < 0.05$. Como resultado en la prueba de hipótesis la comparación de rangos promedio muestra el GC 19,77 frente al GE 43,23 se confirma que existe diferencias significativas entre ambos grupos de estudio y se determina que las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad explora y experimenta los lenguajes del arte.

Tales resultados convergen con el estudio de (Álvarez, 2021) que realiza un estudio sobre la pintura mediante la experimentación artística, utilizando los conceptos de la teoría del color y materiales para la experimentación de la técnica, previamente

realiza ensayos antes de la aplicación del programa y como resultado se obtiene que los trabajos de los estudiantes no son óptimos, al término de su investigación exhaustiva cabe resaltar sobre la importancia del análisis, experimentación y exploración de los materiales y medios como una actividad previa antes de elaborar un proyecto artístico, ya que esto brindara mayor conocimiento, seguridad y aporte a la práctica posterior.

En tal sentido cabe mencionar que el enfoque multicultural e interdisciplinario está orientado a una enseñanza – aprendizaje situando a los educandos en entorno culturales, donde facilita la combinación de los diversos lenguajes artísticos ya que esto a su vez se propone mediante un proceso de exploración y producción creativa, dado que muchas veces se requiere usar varias de estas técnicas artísticas y disciplinas del arte de manera articuladas para expresar un propósito específico y formar ciudadanos activos que contribuyan al desarrollo local (CNEB, 2016).

Para los resultados descriptivos del O. Especifico 2 se determinó que existen diferencias significativas entre ambos grupos de estudio en relación a la dimensión de aplica procesos de creación, donde se observa en el post test al GC con 74,2% de estudiantes se ubican en inicio y 12,9% en proceso y esperado, mientras que en el GE 16,1% en inicio, 29% en proceso y 54,9% en logro esperado con $p=0,000<0,05$, en la prueba de hipótesis en la comparación de rangos promedio tenemos al GC 21,98% frente al GE 41,02% en el post test con la prueba de U-Mann Whitney, concluyendo que las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica procesos de creación.

Dichos resultados convergen con el estudio de Bilbao (2019) que concluye que las artes visuales son relevantes para que los estudiantes se apropien de su práctica creativa, esto no solo es para quienes tienen vocación artística sino también para aquellos que desarrollan el pensamiento crítico y así poder expresar su sentir y parecer del mundo en el que habitan, su propuesta pedagógica también está orientada a tomar referentes culturales locales, para ello propone materiales multimedia como

(videos, imágenes, audios) de esta manera conocer a los artistas situados en nuestros territorios, buscando la construcción de conocimientos mediante la interacción con el arte y la cultura, empoderando a los estudiantes como sujetos creadores con voz propia esto en parte contribuye a su pensamiento crítico-creativo. La acción de crear se expande a muchas disciplinas como ciencias, entretenimiento, tecnología, industria y en lo cotidiano es por ello que el arte brinda mayor aporte a esta acción humana donde mejor se define el proceso creativo (Caerio, 2018).

En cuanto a los fundamentos técnicos la ley 28044 se refiere a la formación integral de ciudadanos, potenciando y desarrollando sus capacidades, creación cultural y al desarrollo de su comunidad, en cuanto a los principios de la educación tenemos a la interculturalidad que abarca la diversidad y riqueza cultural para fomentar una convivencia armónica (MINEDU, 2003)

En cuanto a los resultados descriptivos del O. Especifico 3 se determinó que existen diferencias significativas entre ambos grupos de estudio en evalúa y socializa sus procesos y proyectos del arte ya que en los resultados nos muestra el post test GC 90,3% se ubica en inicio y 9,7% proceso, mientras que en el GE 67,7% en inicio y 32,3% en proceso con $p= 0,030 < 0.05$, si bien es cierto no se observan niveles esperado o destacado podemos notar que el GE tienes mejores avances significativos. En la prueba de hipótesis la comparación de grupos tenemos a GC 28% y el GE 35% en el post test por lo tanto podemos concluir que las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo evalúa y socializa sus procesos y proyectos.

En cuanto a los fundamentos técnicos el CNEB (2016) nos menciona acerca de la capacidad de evalúa y socializa sus procesos y proyectos, que el estudiante debe registrar sus procesos, comunicar sus hallazgos, y compartir con sus pares u otros sus creaciones de sus proyectos artísticos y así poder profundizar sobre ello y llevar a reflexión sobre sus ideas, esto a su vez hace que los estudiantes sean más competitivos en sus aprendizajes y desarrollan su apreciación critica.

VI. CONCLUSIONES

1. En la variable proyectos artísticos al finalizar el experimento se determinó que el GE tiene mejores niveles con 35,5% como logro esperado y 22,6% como logro destacado; frente al GC que presenta un nivel de inicio con 71%.
2. La dimensión Explora y experimenta los lenguajes del arte, presenta mejores niveles de logro para el grupo experimental con 93,6% como logro destacado en comparación para el grupo de control que observamos su representatividad en el nivel en proceso con 48,2%.
3. La dimensión Aplica procesos de creación, presenta mejores niveles de logro para el grupo experimental con 54,9% como logro esperado en comparación para el grupo de control que su representatividad es en el nivel en inicio con 74,2%.
4. La dimensión Evalúa y socializa sus procesos y proyectos, presenta mejores niveles alcanzados para el grupo experimental con 32,2% como en proceso en comparación para el grupo de control que su representatividad es en el nivel en inicio con 90,3%.
5. Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de proyectos artísticos en las estudiantes cuya Prueba de U de mann Witney tiene $p = 0,000 < 0,05$, simbolizando la diferencia de sus niveles de logro entre los grupos de estudio.
6. Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte, cuya Prueba de U de mann Witney tiene $p = 0,000 < 0,05$, representando la diferencia de sus niveles de logro entre ambos grupos de estudio.
7. Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica procesos de creación, cuya Prueba de U de mann Witney tiene $p = 0,000 < 0,05$, representando la diferencia de sus niveles de logro entre ambos grupos de estudio.
8. Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa y socializa sus procesos y proyectos, cuya Prueba de U de

mann Witney tiene $p = 0,030 < 0,05$, representando la diferencia de sus niveles de logro entre los grupos de estudio.

VII. RECOMENDACIONES

Primera: A los docentes que los conocimientos no solo bastan quedarse en la teoría, sino llevarlo a la práctica mediante la experimentación previa de los materiales como un proceso fundamental antes de desarrollar un proyecto artístico, para así tener mejores resultados y fomentar la construcción de conocimientos.

Segunda: A los directivos para implementar herramientas como caballetes, tableros de dibujo para poder realizar trabajos en formatos amplios lo que permite que se pueda experimentar los materiales de formato mayor con mejor comodidad, soltura y de esta manera replantearse las técnicas para promover una experiencia creadora, fortaleciendo las competencias y capacidades en el área.

Tercera: Al coordinador del área para promover capacitaciones sobre las técnicas artísticas en docentes para empoderar más la parte experimental y desarrollar estrategias didácticas para que la enseñanza tenga un efecto más significativo en el alumnado, de esta manera elaborar proyectos con mejores resultados en el aspecto estético y combinándose con un propósito específico para expresar sus ideas y pensamientos.

REFERENCIAS

- Álvarez, V. (2021). *Los lavados en la pintura acrílica: Estudio técnico y experimentación para su aplicación a la producción artística* [Universitat Politècnica de València]. <https://riunet.upv.es:443/handle/10251/172969>
- Alvaro-Martin, A., & Rubio, R. (2020). Jóvenes y generación 2020. *Revistas de Estudios de Juventud*, 108, 1–226.
http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista108_completa_0.pdf
- Ana, V.-M. (2021). INSOLARTE: breve revisión de proyectos artísticos en una estancia de investigación. *Eari*, 12, 1–17.
<https://ojs.uv.es/index.php/eari/article/view/19097/19770>
- Arispe, C. (n.d.). *La investigacion cientifica*.
https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/4310/1/LA_INVESTIGACIÓN_CIENTÍFICA.pdf
- Becker, F. G., Cleary, M., Team, R. M., Holtermann, H., The, D., Agenda, N., Science, P., Sk, S. K., Hinnebusch, R., Hinnebusch A, R., Rabinovich, I., Olmert, Y., Uld, D. Q. G. L. Q., Ri, W. K. H. U., Lq, V., Frxqwu, W. K. H., Zklfk, E., Edvhg, L. V, Wkh, R. Q., ...)2015. (نظمي ج). Dibujo Lineal o Dibujo Tecnico. *Syria Studies*, 7(1), 37–72.
https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil_wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Bilbao, B. (2019). *Lenguajes artísticos en el aula : las vanguardias argentinas del siglo XX*.
<https://ridaa.unq.edu.ar/bitstream/handle/20.500.11807/1717/LenguajesArtisticos>

EA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bono, R. (2012). *Diseños cuasi-experimentales y longitudinales*.

<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/30783/1/D. cuasi y longitudinales.pdf>

Caerio, M. (2018). Aprendizaje Basado en la Creación y Educación Artística:

proyectos de aula entre la metacognición y la metaemoción. *Arte Individuo y Sociedad*, 30(1), 159–177.

<https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/57043>

Cevallos, F. T.-C. E.-F. (2021). Pruebas para comprobar la normalidad de datos en procesos productivos: Anderson-Darling, Ryan-Joiner, Shapiro-Wilk y Kologórov-Smirnov. *Societas. Revista de Ciencias Sociales y Humanísticas*, 23(2), 83–97.

<http://portal.amelica.org/ameli/journal/341/3412237018/3412237018.pdf>

Chea - Ayuni Christian. (2017). EL PORCESO CREATIVO APLICADO A UN PROYECTO DE ILUSTRACION EDITORIAL DIRIGIDO A PUBLICO INFANTIL. *UCAL*, 1–9.

<http://repositorio.ucal.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12637/203/CA.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

CNE. (2020). *PEN 2036.pdf*.

https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/peru_-_proyecto-educativo-nacional-al-2036.pdf

CNEB. (2016). de la Educación Básica. In *Libro Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>

CONCYTEC. (2018). *PROGRAMA NACIONAL TRANSVERSAL DE INVESTIGACIÓN BÁSICA EN CIENCIAS BÁSICAS 2016 - 2021 1a*. 52.

<https://www.gob.pe/concytec>

- Cruz, E. (2020). *Taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2 ° grado de educación secundaria en la institución educativa “Don Bosco” Chacas región Ancash, 2019: Vol. I (Issue 120).*
<http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/123456789/15029?show=full>
- Cuatrienal, I., & La, S. (2019). *Diversidad De Las Expresiones Culturales : Caminos Recorridos Y.* <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1562539/Informe IPC.pdf.pdf>
- Farro Peña, C. (2020). *Edudatos N° 40: La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes.* 1–4.
http://escale.minedu.gob.pe/c/document_library/get_file?uuid=5400bb62-1956-4731-ab4d-82a26de63169&groupId=10156
- Fasciculo. (2007). *UNIDAD 1 Técnica, materiales y herramientas .. 3 1.1.*
<http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/artes-visuales-1.pdf>
- Gregori-Giralt, E., & Menéndez Varela, J. L. (2022). La lectura e interpretación de fenómenos artísticos en el desarrollo de la alfabetización visual: un modelo para los estudios universitarios de arte. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(2), 585–607.
<https://doi.org/10.5209/aris.74629>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & del Pilar Baptista Lucio, M. (2010). *Metodología de la investigación, 5ta Ed.* www.FreeLibros.com
- IPE. (n.d.). *Efectos del COVID-19 en la educación | Instituto Peruano de Economía.* 2021. Retrieved May 27, 2022, from <https://www.ipe.org.pe/portal/efectos-del-covid-19-en-la-educacion/>
- Lopez, P. (2018). Metodología de la Investigación Social Cuantitativa (2015). *Revista de Educación y Derecho*, 2(17). <https://doi.org/10.1344/rezyd2018.17.13>

- Mejía, E. (2005). Técnicas e instrumentos de investigación. *Métodos, Técnicas e Instrumentos de Investigación*, 9972-834-08-05, 7.
<http://online.aliat.edu.mx/adistancia/InvCuantitativa/LecturasU6/tecnicas.pdf>
- MINEDU. (2003). Ley General de Educación N° 28044. In *Sobre Educación*.
http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- MINEDU. (2016). EDUCACIÓN BÁSICA REGULAR Programa curricular de Educación Secundaria. In *Programa Curricular de Educación Secundaria*.
<http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4550>
- Mineduc. (2016). *Técnicas artísticas*. Artista. <https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2016/04/TECNICAS-ARTISTICAS.pdf>
- Moreno, D., & Carrillo, J. (2019). Normas APA 7.a edición Guía de citación y referenciado. *Universidad Central*, 2019, 25. https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/3_Normas-APA-7-ed-2019-11-6.pdf
- OIE. (2021). a La Educación , Así Como. *OEI*, 11–17.
https://www.segib.org/informeCODEI/assets/Cap01.03_La_OEI.pdf
- Ottone Ramírez, E. (2016). [ar/bue]. *ART/BUE*. <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/05/periodico-artes-visuales-1.pdf>
- Otzen, T. (2017). *Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio*. 35(1), 227–232. <https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Palacios, L. (2006). El valor del arte en el proceso educativo. In 2006.
<https://www.redalyc.org/pdf/340/34004607.pdf>
- Pérez, R. (2001). *Ciencia básica y ciencia aplicada*. 43(4), 368–372.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/spm/v43n4/5903.pdf>

- Quispe, A., Calla, K., Yangali, J., Rodrigez, J., & Pumacayo, I. (2019). *Estadística no paramétrica aplicada a la investigación científica*.
- RCU N° 0340-2021/UCV, U. (2021). *Resolución De Consejo Universitario N° 0126-2017/Ucv*. 1–16. <https://www.ucv.edu.pe/wp-content/uploads/2021/07/RCU.-N°-0403-2021-Reglamento-de-Academico-de-Facultad.pdf>
- Rosario -Bedon, W. S. (2016). Facultad De Educación Y Humanidades. In *Tesis*. <https://doi.org/10.1016/j.anl.2009.06.007>
- RSG N° 015-2017. (n.d.). *D110975_Opt.Pdf*. https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/300303/d110975_opt.pdf
- Sánchez, Y. (2001). VYGOTSKI,PIAGET Y FREUD:Aproposito de la socializacion. *Enunciación*, 6(1), 29–34.
- Silva, U. (2019). *Taller de dibujo a carboncillo para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019*. <http://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/15065>
- Tamayo, G. (2018). Diseños muestrales en la investigación. *Semestre Económico*, 4(7), 121–132. <file:///C:/Users/CORTANA/Downloads/Dialnet-DisenosMuestralesEnLaInvestigacion-5262273.pdf>
- Teresa, M., Serrano, E., Educación, M., & Anáhuac, U. (2004). Creatividad: Definiciones , Antecedentes Y Aportaciones. *Revista Digital Universitaria*, 5, 1–17. https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- UNESCO. (n.d.). *Un año de educación perturbada por la COVID-19: ¿Cómo está la situación?* 2021. Retrieved May 26, 2022, from <https://es.unesco.org/news/ano-educacion-perturbada-covid-19-como-esta-situacion>

UNESCO. (2021). *Las artes y la educación artística*. UNESCO.

<https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/artes>

Vargas, Z. (2009). LAS REALIDADES CON EVIDENCIA CIENTÍFICA Introducción El Sistema de Estudios de Posgrado. *Revista Educacion*, 33, 155–165.

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44015082010.pdf>

Vidal, A. (2019). *FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES*.

file:///C:/Users/CORTANA/Desktop/CLSES C.V/III CICLO/citas

nuevas/ALBERTO_VIDAL_VALENCIA_HISTORIA_DEL_ARTE (1).pdf

Zamora, K. (2021). *Técnicas de enseñanza de las artes plásticas en la inclusión de estudiantes del subnivel superior de la Unidad Educativa Siglo XXI “Diana Esther Guerrero Vargas”, San Jacinto cantón Sucre.*

[http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2410/1/Beneficios de las artes plásticas en la inclusión de estudiantes .pdf](http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2410/1/Beneficios%20de%20las%20artes%20pl%C3%A1sticas%20en%20la%20inclusi%C3%B3n%20de%20estudiantes.pdf)

ANEXOS

1. Matriz de consistencia
2. Operacionalización de las variables
3. Instrumento de estudio
4. Validación de instrumentos
5. Resultado Inferenciales
6. Prueba de normalidad de los datos
7. Modelo de sesión del taller aplicado
8. Imágenes de los trabajos de estudiantes

Anexo 1: Matriz de consistencia

Matriz de consistencia							
TITULO: Influencia de las técnicas artísticas en proyectos artísticos en estudiantes de secundaria de una Institución Educativa pública, 2022							
Problema	Objetivo	Hipótesis	Variables e indicadores				
<p>Problema general: ¿De qué manera influye las técnicas artísticas en el desarrollo de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública de Ica, 2022?</p> <p>Problemas específicos.</p> <p>¿De qué manera influye las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte?</p> <p>¿De qué manera influye las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad Aplica procesos de creación?</p> <p>¿De qué manera influye las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad Evalúa y socializa sus procesos y proyectos?</p>	<p>Objetivo general Determinar la influencia de las técnicas artísticas en el desarrollo de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública de Ica, 2022.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Determinar la influencia las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>Determinar la influencia las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad Aplica procesos de creación.</p> <p>Determinar la influencia las técnicas artísticas en el desarrollo de la capacidad Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.</p>	<p>Hipótesis general: Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de proyectos artísticos en estudiantes de secundaria en una institución educativa pública de Ica, 2022.</p> <p>Hipótesis específicas:</p> <p>Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Explora y experimenta los lenguajes del arte.</p> <p>Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica procesos de creación.</p> <p>Las técnicas artísticas influyen significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.</p>	Variable independiente: Técnicas artísticas				
			Dimensiones		Sesiones del programa		
			Dibujo				
			Pintura				
			Collage				
			Variable dependiente: Proyectos artísticos				
Dimensiones	indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rango			
-Explora y experimenta los lenguajes del arte	combinar elementos medios, materiales y técnicas	1,2,3,4,5,6,7.	Nominal Logro (1) No logro (0)	-Inicio (0-10) -En proceso (11-13) -Logro esperado. (14-17) -Logro destacado. (18-20).			
-Aplica procesos de creación.	lenguajes artísticos referentes artísticos y culturales	8,9,10,11,12,13,14					
-Evalúa y socializa sus	combina elementos y principios procesos de manera						

			procesos y proyectos.	visual y escrita formatos de presentación propósitos y contexto evalúa y sistematiza	15,16,17,18,19,20										
Diseño de investigación	Población y muestra	Técnicas e instrumentos	Estadística a utilizar												
ENFOQUE: Cuantitativo TIPO DE INVESTIGACIÓN: (aplicada) Experimental NIVEL DE INVESTIGACIÓN: Explicativa - Descriptiva DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: cuasi-experimental. Esquema: <table border="0"> <tr> <td>GE</td> <td>O1</td> <td>X</td> <td>O2</td> </tr> <tr> <td>GC</td> <td>O1</td> <td>-</td> <td>O2</td> </tr> </table> Donde: GE = grupo experimental de individuos (adolescentes). GC = grupo control (adolescentes) O1 = Aplicación del pre test O2 = Aplicación del post test X = Tratamiento de la variable	GE	O1	X	O2	GC	O1	-	O2	POBLACIÓN DE ESTUDIO: 216 estudiantes del quinto año, secciones (A, B, C, D, E, F) de educación secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022. MUESTRA DE ESTUDIO: 2 grupos uno control y otro experimental cada uno de 31 estudiantes del quinto año, secciones ("E-F") de educación secundaria de una institución educativa pública de Ica, 2022.	TÉCNICA DE RECOJO DE DATOS: Experimentación Observación. INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS: Plan experimental Ficha de observación	Se empleará tablas de frecuencias relativas simples y para la prueba de hipótesis se realizará utilizando el estadístico U Mann Whitney				
GE	O1	X	O2												
GC	O1	-	O2												

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION DE VARIABLE

Anexo 2: operacionalización de la variable Proyectos artísticos.

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Nivel y Rango
Proyectos artísticos	Los estudiantes utilizan diferentes lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. Entrena su imaginación, creatividad para generar ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas continuamente, utiliza los recursos y conocimientos que posee, evolucionando en interacción con el entorno, con diferentes expresiones artísticas y culturales y con muchos lenguajes artísticos. (Minedu 2016)	La variable fue operacionalizada tomando en consideración el Programa Curricular de Primaria/Secundaria mediante la RM 649- 2016 (Minedu, 2016)	Explora y experimenta los lenguajes del arte	combinar elementos medios, materiales y técnicas	Experimenta habilidades artísticas en las artes visuales	Escala Nominal Logro (1) No logro (0)	-Inicio (0-10) -En proceso (11-13) -Logro esperado. (14-17) -logro destacado. (18-20). Técnica: Observación directa Instrumento: ficha de observación
					Aplica la técnica del dibujo en diversos formatos		
					Experimenta con la técnica de la pintura en sus proyectos artísticos		
					Experimenta con la técnica del collage en sus productos finales		
					Usa y combina elementos visuales en sus bocetos		
					Combina y experimenta con medios y materiales		
			Desarrolla un estilo personal				
			Aplica procesos de creación	lenguajes artísticos referentes artísticos y culturales combina elementos y principios	Desarrolla ideas y toma decisiones en la construcción de sus proyectos artísticos		
					Selecciona referentes artísticos y culturales de acuerdo a sus intenciones		
					Elabora proyectos artísticos interdisciplinarios según la intención que quiere expresar		
					Ejecuta conocimientos y habilidades para elaborar un proyecto artístico		
					Autoevalúa su proceso creativo según sus avances del proyecto		
					Retroalimenta su proceso artístico creativo		
			Evalúa y socializa sus procesos y proyectos.	procesos de manera visual y escrita formatos de presentación propósitos y contexto evalúa y sistematiza	Mejora su propuesta artística a partir de la retroalimentación		
					Documenta sus avances de manera visual y escrita en su portafolio.		
					Evidencia la selección de elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas creativas		
					Selecciona formatos para presentar sus proyectos.		
					Considera sus propósitos en la creación de sus proyectos		
					Potencia el efecto que espera generar, considerando el público y contexto		
			Evalúa el impacto que tiene sus proyectos para él y los demás				

NOTA: Adaptado del Programa Curricular de Primaria/Secundaria mediante la RM 649 (Minedu, 2016)

11																				
12																				
13																				
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				
21																				
22																				
23																				
24																				
25																				
26																				
27																				
28																				
29																				
30																				
31																				

ESCALA DE MEDICIÓN:

Logro (1)

No logro (0)

Anexo 4: validación de expertos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PROYECTOS ARTÍSTICOS.

N.º	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Explora y experimenta los lenguajes del arte		Si	No	Si	No	Si	No	
1	Experimenta habilidades artísticas en las artes visuales	X		X		X		
2	Aplica la técnica del dibujo en diversos formatos	X		X		X		
3	Experimenta con la técnica de la pintura en sus proyectos artísticos	X		X		X		
4	Experimenta con la técnica del collage en sus productos finales	X		X		X		
5	Usa y combina elementos visuales en sus bocetos	X		X		X		
6	Combina y experimenta con medios y materiales	X		X		X		
7	Desarrolla un estilo personal	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Aplica procesos de creación		Si	No	Si	Si	Si	Si	
8	Desarrolla ideas y toma decisiones en la construcción de sus proyectos artísticos	X		X		X		
9	Selecciona referentes artísticos y culturales de acuerdo con sus intenciones	X		X		X		
10	Elabora proyectos artísticos interdisciplinarios según la intención que quiere expresar	X		X		X		
11	Ejecuta conocimientos y habilidades para elaborar un proyecto artístico	X		X		X		
12	Autoevalúa su proceso creativo según sus avances del proyecto	X		X		X		
13	Retroalimenta su proceso artístico creativo	X		X		X		
14	Mejora su propuesta artística a partir de la retroalimentación	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Evalúa y socializa sus procesos y proyectos		Si	No	Si	Si	Si	Si	
15	Documenta sus avances de manera visual y escrita en su portafolio.	X		X		X		
16	Evidencia la selección de elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas creativas	X		X		X		
17	Selecciona formatos para presentar sus proyectos.	X		X		X		
18	Considera sus propósitos en la creación de sus proyectos	X		X		X		
19	Potencia el efecto que espera generar, considerando el público y contexto	X		X		X		
20	Evalúa el impacto que tiene sus proyectos para él y los demás	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay o no suficiencia): **SÍ TIENE SUFICIENCIA**

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []**

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Dra. Fatima Torres Caceres
Especialidad del validador: Dra. en Educación

DNI: 10670820

Lima, 07 de mayo del 2022

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PROYECTOS ARTISTICOS.

N.º	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Explora y experimenta los lenguajes del arte								
1	Experimenta habilidades artísticas en las artes visuales	X		X		X		
2	Aplica la técnica del dibujo en diversos formatos	X		X		X		
3	Experimenta con la técnica de la pintura en sus proyectos artísticos	X		X		X		
4	Experimenta con la técnica del collage en sus productos finales	X		X		X		
5	Usa y combina elementos visuales en sus bocetos	X		X		X		
6	Combina y experimenta con medios y materiales	X		X		X		
7	Desarrolla un estilo personal	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Aplica procesos de creación								
8	Desarrolla ideas y toma decisiones en la construcción de sus proyectos artísticos	X		X		X		
9	Selecciona referentes artísticos y culturales de acuerdo a sus intenciones	X		X		X		
10	Elabora proyectos artísticos interdisciplinarios según la intención que quiere expresar	X		X		X		
11	Ejecuta conocimientos y habilidades para elaborar un proyecto artístico	X		X		X		
12	Autoevalúa su proceso creativo según sus avances del proyecto	X		X		X		
13	Retroalimenta su proceso artístico creativo	X		X		X		
14	Mejora su propuesta artística a partir de la retroalimentación	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Evalúa y socializa sus procesos y proyectos								
15	Documenta sus avances de manera visual y escrita en su portafolio.	X		X		X		
16	Evidencia la selección de elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas creativas	X		X		X		
17	Selecciona formatos para presentar sus proyectos.	X		X		X		
18	Considera sus propósitos en la creación de sus proyectos	X		X		X		
19	Potencia el efecto que espera generar, considerando el público y contexto	X		X		X		
20	Evalúa el impacto que tiene sus proyectos para él y los demás	x		X		X		

Observaciones (precisar si hay o no suficiencia): SI TIENE SUFICIENCIA

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Licas Garibay, Juan Luis. DNI: 22080732

Especialidad del validador: Doctor en Educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Lima 07 de Mayo del 2022



Firma del Experto Informante.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE PROYECTOS ARTÍSTICOS.

N.º	DIMENSIONES /ITEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
DIMENSIÓN 1: Explora y experimenta los lenguajes del arte								
1	Experimenta habilidades artísticas en las artes visuales	X		X		X		
2	Aplica la técnica del dibujo en diversos formatos	X		X		X		
3	Experimenta con la técnica de la pintura en sus proyectos artísticos	X		X		X		
4	Experimenta con la técnica del collage en sus productos finales	X		X		X		
5	Usa y combina elementos visuales en sus bocetos	X		X		X		
6	Combina y experimenta con medios y materiales	X		X		X		
7	Desarrolla un estilo personal	X		X		X		
DIMENSIÓN 2: Aplica procesos de creación								
8	Desarrolla ideas y toma decisiones en la construcción de sus proyectos artísticos	X		X		X		
9	Selecciona referentes artísticos y culturales de acuerdo a sus intenciones	X		X		X		
10	Elabora proyectos artísticos interdisciplinarios según la intención que quiere expresar	X		X		X		
11	Ejecuta conocimientos y habilidades para elaborar un proyecto artístico	X		X		X		
12	Autoevalúa su proceso creativo según sus avances del proyecto	X		X		X		
13	Retroalimenta su proceso artístico creativo	X		X		X		
14	Mejora su propuesta artística a partir de la retroalimentación	X		X		X		
DIMENSIÓN 3: Evalúa y socializa sus procesos y proyectos								
15	Documenta sus avances de manera visual y escrita en su portafolio.	X		X		X		
16	Evidencia la selección de elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollar sus ideas creativas	X		X		X		
17	Selecciona formatos para presentar sus proyectos.	X		X		X		
18	Considera sus propósitos en la creación de sus proyectos	X		X		X		
19	Potencia el efecto que espera generar, considerando el público y contexto	X		X		X		
20	Evalúa el impacto que tiene sus proyectos para él y los demás	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay o no suficiencia): El instrumento muestra suficiencia.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [X]** **Aplicable después de corregir []** **No aplicable []**

Apellidos y nombres del juez validador. Dr. ALVAREZ ENRIQUEZ, Eleodoro DNI: 28204896

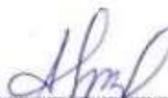
Especialidad del validador: Dr. En Administración de la Educación.

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


 Eleodoro Alvarez Enriquez
 DR. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN
 DE LA UNIVERSIDAD CIENTÍFICO VENEZOLANA

Lima 07 de mayo del 2022

Anexo 5 Resultados inferenciales

Prueba de U de Mann Witney

Rangos				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Proyectos artísticos	Control	31	30,50	945,50
	Experimental	31	32,50	1007,50
	Total	62		
Explora y experimenta los lenguajes del arte	Control	31	29,35	910,00
	Experimental	31	33,65	1043,00
	Total	62		
Aplica procesos de creación	Control	31	32,08	994,50
	Experimental	31	30,92	958,50
	Total	62		
Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Control	31	32,50	1007,50
	Experimental	31	30,50	945,50
	Total	62		
Proyectos artísticos	Control	31	21,61	670,00
	Experimental	31	41,39	1283,00
	Total	62		
Explora y experimenta los lenguajes del arte	Control	31	19,77	613,00
	Experimental	31	43,23	1340,00
	Total	62		
Aplica procesos de creación	Control	31	21,98	681,50
	Experimental	31	41,02	1271,50
	Total	62		
Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Control	31	28,00	868,00
	Experimental	31	35,00	1085,00
	Total	62		

Estadísticos de prueba^a

	Proyectos artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Aplica procesos de creación	Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	Proyectos artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Aplica procesos de creación	Evalúa y socializa sus procesos y proyectos
U de Mann-Whitney	449,500	414,000	462,500	449,500	174,000	117,000	185,500	372,000
W de Wilcoxon	945,500	910,000	958,500	945,500	670,000	613,000	681,500	868,000
Z	-,598	-1,151	-,339	-,752	-4,567	-5,719	-4,478	-2,166
Sig. asintótica(bilateral)	,550	,250	,735	,452	,000	,000	,000	,030

a. Variable de agrupación: Grupo

Anexo 6 Prueba de normalidad de los datos

Hipótesis de Normalidad:

H_0 Si $p \geq 0,05$ datos se distribuyen de forma normal.

H_1 Si $p < 0,05$ datos no se distribuyen de forma normal

Nivel de significancia. 5% (0,05)

Se aplicó el Test de Normalidad Shapiro-Wilk, que es un contraste de ajuste que se utiliza para comprobar si unos datos determinados (X_1, X_2, \dots, X_n) han sido extraídos de una población normal. Los parámetros de la distribución no tienen por qué ser conocidos y está adecuado para muestras pequeñas ($n < 50$).

El estadístico propuesto por Shapiro-Wilk es:

$$W = \frac{D^2}{nS^2}$$

Donde D es la suma de las diferencias corregidas.

Tabla

Prueba de normalidad

	Grupo	Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Control	Proyectos artísticos	,501	31	,000
	Explora y experimenta los lenguajes del arte	,751	31	,000
	Aplica procesos de creación	,583	31	,000
	Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	,445	31	,000
	Proyectos artísticos	,613	31	,000
	Explora y experimenta los lenguajes del arte	,847	31	,000
	Aplica procesos de creación	,578	31	,000
	Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	,340	31	,000
Experimental	Proyectos artísticos	,578	31	,000
	Explora y experimenta los lenguajes del arte	,722	31	,000
	Aplica procesos de creación	,548	31	,000
	Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	,340	31	,000
	Proyectos artísticos	,876	31	,002
	Explora y experimenta los lenguajes del arte	,268	31	,000
	Aplica procesos de creación	,736	31	,000
	Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	,591	31	,000

Tomado de SPSS versión 25

Nota.

Para la variable **técnicas artísticas en proyectos artísticos** y de todas sus dimensiones segmentados por test, se concluye que los datos no se distribuyen de forma normal $p=0,000 < 0,05$, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula de normalidad, y la prueba estadística a usarse para la comparación entre grupos deberá ser no paramétrica. (U de mann Whitney).

Anexo 7 Modelo de sesión

Sesión de aprendizaje de la técnica del collage

- I. Datos informativos:
 - 1.1. Grado y sección: 5°
 - 1.2. Proyecto:
 - 1.3. Área curricular: Arte y Cultura
 - 1.4. Duración del taller: 4 semanas

- II. Competencia – desempeños

Competencia	Conocimientos	Actitud	Técnica	Instrumento de evaluación
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Técnica del collage Es una técnica que consiste en superponer, ensamblar diferentes materiales sobre una base (periódicos, revistas, telas, fragmentos, plásticos, materiales sólidos, etc)	La estudiante demuestra actitudes de interés por descubrir posibilidades creativas con la técnica del collage, aplica procesos de experimentación, creación	Observación directa	Ficha de observación
Desempeños				
-La estudiante combina los materiales para experimentar con la técnica del collage. -Aplica los procedimientos adecuados de la técnica del collage. -percibe en su contexto referentes manifestaciones artísticas culturales				

III. SECUENCIA DIDACTICA

Momentos	Procesos pedagógicos	Estrategias	Recursos
Inicio	Motivación y saberes previos	-Inicia la sesión con el saludo del docente -Se les brinda indicaciones Observamos los ejemplos visuales, se les -Pide a los estudiantes que observen y analicen detenidamente cada uno de los ejemplos y si es necesario tomen nota de sus apreciaciones más importantes. Se les hace las siguientes preguntas: -¿Qué materiales has observado en los ejemplos visuales? -¿consideras que solo esos materiales se pueden utilizar para la elaboración de los trabajos observados? -escuchan con atención las indicaciones que hoy experimentaremos con la técnica del collage y para esto es necesario conocer	4 ejemplos visuales

		<p>todos los materiales que se puede emplear en la técnica, los pasos a seguir y los tipos de collage que se pueden elaborar.</p>	
Desarrollo	<p>Construcción del conocimiento</p>	<p>-Escuchan la explicación sobre la técnica del collage, tipos y pasos a seguir.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.-Iniciamos con un dibujo como base para aplicar la técnica del collage. 2.-Cortamos los materiales a utilizar (papel, periódico, revistas, plásticos, algodón, etc). 3.-Utilizando goma o silicona pegamos los materiales recortados sobre el dibujo previo. 4.-Dejamos que seque y después empezamos a dar forma, textura, color. 	<p>Papeles de colores, periódico, revistas, algodón, madera. Semillas, tempera, acuarela, pincel, etc.</p>
Cierre	<p>Evaluación de los aprendizajes</p> <p>Preguntas de reflexión</p>	<p>-Se evalúa los trabajos.</p> <p>-Se evalúa los desempeños a través de la ficha de observación.</p> <p>¿Qué aprendiste el día de hoy?</p> <p>¿te gusto realizar la técnica del collage? ¿Por qué?</p> <p>¿te resulto fácil o difícil la aplicación de la técnica?</p> <p>¿te gusto algún otro trabajo de alguna de tus compañeras?</p> <p>¿Cuáles fueron tus dificultades al momento de realizar la actividad? ¿Cómo lo superaste?</p>	<p>Recurso verbal</p>

Anexo 8 Imágenes de trabajos de las estudiantes

