



ESCUELA DE POSTGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**Técnicas gráfico plásticas, para mejorar la creatividad en
las artes visuales de los estudiantes del segundo grado de
educación secundaria de la Institución Educativa, Karl
Weiss de Chiclayo- 2018**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADEMICO DE MAESTRO
EN EDUCACIÓN, CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA.**

AUTORES

Br. MANUEL ANTONIO JIMÉNEZ RIVERA

Br. ORLANDO VALDERA PELTROCHE

ASESOR

Dr. AURELIO RUIZ PÉREZ

SECCIÓN

Educación

LÌNEA DE INVESTIGACIÒN

Educación: innovaciones pedagógicas.

PERÙ

2018

PAGINA DEL JURADO

Dr. Víctor Augusto Gonzales Soto

Presidente

Dra. Jackeline Margot Saldaña Millán

Secretaria

Dr. Aurelio Ruiz Pérez

Vocal

DEDICATORIA

A mi esposa Carmen, por ser ella la que me acompaña en las decisiones más importantes en mi vida y a mis hijas Carmen Rosa, Kiomy y Nicole, porque son la razón de mi lucha, para ser cada día mejor. A mis padres por ser los gestores de mi educación.

Orlando

A mis padres Aquilino y Bercelia por guiar mis pasos por la senda del bien y la superación. A mi esposa Magaly y a mis hijos: Lettsy, Liz, Tatiana y Saulo por tener la paciencia y comprensión necesaria; ya que son la razón de mi existencia.

Manuel

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento a los docentes que fueron parte de nuestra formación como maestros, quienes nos orientaron para lograr nuestros objetivos.

A nuestro asesor Dr. Aurelio Ruiz Pérez y a la Universidad César Vallejo, por su valiosa orientación durante el desarrollo de nuestro trabajo de investigación y su sustentación.

Agradecemos a los docentes que validaron nuestros resultados y programa que aplicamos en el trabajo de investigación.

Los autores

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo Manuel Antonio Jiménez Rivera, con DNI N° 16448752, a efecto de cumplir con los criterios de evaluación de la experiencia curricular de Metodología de la Investigación Científica, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 26 de Julio del 2018

Manuel Antonio Jiménez Rivera

1. DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo Orlando Valdera Peltroche, con DNI N° 15658283, a efecto de cumplir con los criterios de evaluación de la experiencia curricular de Metodología de la Investigación Científica, declaro bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente tesis son auténticos y veraces.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 26 de Julio del 2018

Orlando Valdera Peltroche

PRESENTACIÓN

Distinguidos señores integrantes del jurado calificador:

De conformidad con los lineamientos normativos especificados en el reglamento de grados y títulos de la Universidad César Vallejo, ponemos a vuestra consideración y elevado criterio profesional el informe de investigación titulado: “Técnicas gráfico plásticas, para mejorar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa, Karl Weiss del distrito de Chiclayo- 2018”, en este contexto, a partir de la información recogida a través de la aplicación del instrumento correspondiente, se percibe las dificultades que evidencian los estudiantes, lo cual es pertinente proponer un aporte a fin de que se promueva el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de segundo grado de secundaria.

Seguros del reconocimiento del aporte de este trabajo de investigación, estamos prestos a recoger las observaciones y sugerencias que ustedes realicen, las mismas que se tomarán en cuenta, en beneficio de los estudiantes, puesto que toda investigación, contribuye a la mejora del servicio y calidad educativa.

Los autores

ÍNDICE

Página del Jurado	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Presentación.....	vii
Índice.....	viii
Resumen.....	xi
Abstract.....	xii
Introducción.....	13
CAPÍTULO: INTRODUCCIÒN	
1.1. Realidad problemática	16
1.2. Trabajos previos	19
1.3. Teorías relacionadas al tema	
1.3.1 Teorías que sustentan la investigación.....	22
a) Tipos de creatividad.....	22
b) Características de la creatividad y de las personas creativas.....	24
c) La creatividad como perspectiva educativa.....	25
d) Estrategias para mejorar la creatividad en los niños.....	26
1.3.1.2 Técnicas grafico plásticas.....	28
a) Clasificación de las técnicas gráfico plásticas.....	28
b) Técnicas grafico plásticas de estudio.....	28
a. Técnica: Carboncillo.....	28
b. Técnica: Colores.....	30
c. Técnica: témperas.....	31
d. Técnica: acuarelas.....	32
e. Técnica: Collage.....	33
f. Técnica: Esgrafiado.....	34
g. Técnica: Estarcido.....	35

h. Técnica: Modelado en jabón.....	36
1.4. Formulación del problema	37
1.5. Justificación de estudio	37
1.6. Hipótesis	39
1.7. Objetivos	39
1.6.1. General.....	39
1.6.2. Específicos.....	39
CAPÍTULO II: MÉTODO	
2. MÉTODO	
2.1. Tipo y Diseño de investigación	41
Tipo de estudio.....	41
Diseño de estudio	41
2.2. Variables y Operacionalización	42
2.3. Población y muestra	48
2.3.1 Población.....	48
2.3.1 Muestra.....	48
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	49
2.4.1 Técnica de gabinete.....	49
2.4.2 Técnica de campo	49
2.5. Método de análisis de datos.....	52
2.6. Aspectos éticos.....	52
CAPÍTULO III: RESULTADOS	
3. RESULTADOS	
3.1 Resultados del grupo experimental Pre y Post Test.....	53
3.2 Resultados del grupo control Pre y Post Test.....	59
CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN	
4.1 DISCUSIÓN.....	68
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES	
5.1 Conclusiones.....	70

CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES

1.1 Recomendaciones.....	71
--------------------------	----

CAPÍTULO VII: REFERENCIAS

7.1 Referencias.....	72
----------------------	----

ANEXOS

Test de Torrance.....	75
Propuesta.....	79
Evidencias fotográficas.....	106
Juicio de expertos 1.....	107
Juicio de expertos 2.....	108
Autorización de publicación de tesis en repositorio institucional UCV 1	109
Autorización de publicación de tesis en repositorio institucional UCV 2	110
Acta de aprobación de originalidad de tesis.....	111

RESUMEN

El trabajo de investigación denominado técnicas gráfico plásticas y la creatividad en las artes visuales de los estudiante del segundo grado de educación secundaria de la institución educativa, Karl Weiss del distrito de Chiclayo- 2018, tiene como objetivo determinar la influencia de las técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de la creatividad, fue ejecutada con una muestra de 26 alumnos para el grupo experimental y 26 alumnos del grupo control a quienes se les aplicó un test a nivel de pre y post sobre creatividad. Se aplicó un programa a lo largo de dos meses y tres semanas, que corresponden a la aplicación del Programa de Técnicas Gráfico Plásticas, se desarrollaron los talleres de aprendizaje con los estudiantes del grupo de investigación. Los estudiantes de este grupo, tanto en el nivel experimental y de control inicialmente se ubicaron en su mayoría, 80,00 % en la categoría baja en el desarrollo de su creatividad, sin embargo, después de la aplicación del programa de técnicas grafico plásticas, alcanzaron la categoría de alta en un 63,25 % señal de efectividad del programa indicado. A partir del proceso de comprobación se procedió a analizar, interpretar y discutir los resultados concluyendo que el uso de las técnicas gráfico plásticas, permitió mejorar el nivel de desarrollo de creatividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria del programa en estudio.

Palabras clave: Creatividad, artes visuales, técnicas, grafico plásticas

Abstract

The research work called plastic graphics techniques and creativity in the visual arts of students of the second grade of secondary education on the Karl Weiss Educational Institution of the district of Chiclayo – 2018, aims to determine the influence of plastic graphic techniques in the development of creativity, it was carried out with a sample of 26 students for the experimental group and 26 students of the control group to whom a test was applied at the pre and post level on creativity. A program was applied over two months and three weeks, corresponding to the application of the program of plastic graphic techniques program, the learning workshops were developed with the students of the research group. The students of this group, both in the experimental and control level initially were located in their majority, 80,00% in the low category in the development of their creativity, however, after the participation of the professor of graphic techniques plastic, reached the high category in a 63,25 % sign of effectiveness of the indicated program. From the verification process, we proceeded to analyze, interpret and discuss the result, concluding that the use of graphic techniques plastic, allowed to improve the level of creativity development in the students of the second grade of secondary school of the program under study.

Keywords: creativity, visual arts, techniques, plastic graphics

INTRODUCCIÓN

La educación es sumamente importante y es el producto del tipo de sociedad en la que se vive, su mejoramiento requiere de una política nacional a largo plazo y al cambio de actitud de los agentes de la educación; así mismo definición y ejecución de políticas educativas que permitan precisamente elevar el nivel de cada una de las Instituciones Educativas del país; por ejemplo se requiere mayor y mejor implementación técnico-pedagógica, estimular y capacitar a los docentes, diversificar y contextualizar los contenidos, disponibilidad de materiales educativos que tengan una estricta relación con las nuevas tecnologías; manejo adecuado de estrategias metodológicas. Esto significa que, si se adecua la educación de los niños y jóvenes para que ésta se produzca en un contexto que estimule el pensamiento creativo, y además damos a los estudiantes las facilidades para implementar sus ideas originales, llegaremos a más logros que si creamos islas de investigación

La creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano. Esto es así porque le permite, justamente, crear e inventar nuevas cosas, objetos, elementos a partir de lo que ya existe en el mundo. La idea de creatividad proviene justamente de la idea previa de "crear", por lo cual el acto de inventar o generar algo nuevo está vinculado siempre en mayor o menor grado con el uso de la mencionada habilidad.

El arte, a través de la técnicas gráfico plásticas estimula la creatividad, la sensibilidad, el criterio, la emoción y los sueños, una riqueza invaluable que permite el pleno desarrollo de los sujetos en sociedad la expresión plástica se trata no solo de leer, interpretar y producir imágenes como una forma de comunicación y disfrute, sino también de interesarse y apreciar las producciones propias y de sus compañeros y algunas de las diversas obras artísticas que se le presentan al estudiante, atribuyéndoles progresivamente significado y aproximándose así a la comprensión del mundo al que pertenece. Porque la pintura, el dibujo, el modelado, así como las actividades en que la manipulación juega un papel importante son útiles

para la estimulación de ciertos aspectos del desarrollo y para la adquisición de nuevas capacidades, pero también tienen un sentido educativo que trasciende en su proceso de aprendizaje.

La educación actual, responde a los estándares internacionales ya que requerimos personas capaces que hayan desarrollado habilidades y capacidades que las hagan eficientes, creativas y competitivas. Sin duda, de todas las capacidades con las que pueda vincularse a las artes visuales, la creatividad es la que resulta más indisolublemente asociada hasta el punto que arte y desarrollo de la creatividad son términos que han llegado a ser sinónimos; es preciso mencionar que la escuela es el medio idóneo para activar el potencial innovador e integral, y esto no debe cerrarse a los nuevos conocimientos, funcionando como un sistema abierto a los adelantos, a la tecnología, a las estrategias y metodologías que enriquezcan a su praxis, que contribuya al desarrollo humano en la construcción del pensamiento creativo.

El presente trabajo de investigación fue formulado para mejorar el nivel de la creatividad en las artes visuales en el área de Educación Artística de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Karl Weiss de Chiclayo.

Está organizado en cuatro capítulos:

Capítulo I, hace referencia a la realidad problemática sobre el bajo nivel de creatividad en las artes visuales en el área de Educación Artística, así como a los diversos trabajos previos referentes a las técnicas gráfico plásticas. Se fundamenta las diversas teorías que sustentan la investigación, así como también se explican diferentes técnicas gráfico plásticas y su aplicación, tanto de la técnica como de los materiales que se utilizan. Se formula el problema de investigación, la justificación del estudio y la hipótesis. Se plantean los objetivos general y específico de la investigación.

En el Capítulo II, referente al método de estudio del presente trabajo, esta es una investigación de tipo aplicada. Se trabajó con una población de 190 estudiantes y una muestra de 26 estudiantes tanto en el grupo experimental como en el control.

En los resultados presentados en el Capítulo III, se aborda los mismos, interpretando y analizando los resultados después de la aplicación del instrumento a los grupos de estudio, experimental y control, se presentan gráficamente a través de tablas que son explicadas detalladamente para su interpretación. Capítulo IV, se detalla la discusión de los resultados analizando la comprobación de la hipótesis.

La discusión de los resultados se aborda en el capítulo IV, se contrastan estos resultados con los de otros estudios realizados con las mismas variables de estudio.

El Capítulo V, presenta las conclusiones a las que se arribaron, luego del análisis e interpretación de los resultados obtenidos después de la aplicación del post test. Cada conclusión está relacionada con cada uno de los objetivos propuestos.

En el Capítulo VI, se presentan las recomendaciones que se han elaborado después de analizar las conclusiones, son propuestas que se deben considerar para promover el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.

Capitulo VII, en él se referencian las fuentes de investigación que fueron consultadas para la investigación. Se ha consultado variedad de fuentes, haciendo uso de la tecnología, se pudo encontrar información no solo local sino también en el ámbito nacional e internacional.

Los autores

I INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

En el mundo actual, la creatividad es fundamental para el desarrollo de los seres humanos, ya que, gracias a ella, podemos desarrollar la ciencia, la cultura y la tecnología, en esta época de modernidad, se necesita que las personas aprendan a resolver situaciones problemáticas que contribuyan a mejorar la calidad de vida de los seres humanos.

Menchén (2012) en su publicación en España, en la REICE (Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación), señala el poder que tiene la creatividad cuando confías en sus numerosas posibilidades. La creatividad es como la electricidad que siempre está ahí, está oculta, sólo necesita conectarla, dar al interruptor para que se ilumine. El acto creativo no es producto de una improvisación, es fruto de un esfuerzo contenido, un descubrimiento de algo nuevo que antes era desconocido. El diseño de este trabajo está pensado en conseguir que todos los actores implicados en la educación puedan liberar su creatividad, pues, si quieres que los estudiantes sean creativos, es imprescindible, empezar por ser uno mismo creativo y estar convencido plenamente de ello. Atrévete a ser creativo será el mantra que inspirará a todos los maestros y maestras en su quehacer educativo. Disfrutar de la creatividad está a tu alcance, los momentos de alegría se mezclarán con otros de incertidumbre; los de satisfacción se combinarán con otros de reflexión, los momentos de pasión conviven con otros inesperados; estas plataformas de sentimientos te ayudarán a mejorar tu autoestima y salir convencido de que tu futuro personal y profesional depende de cómo inviertas en creatividad. Nuestra sociedad esta deshumanizada y nos ha deshumanizado, se carece de brújula interior y se desconoce el potencial creativo, lo que lleva a esconderse tras una máscara del agrado de los

demás, resignándonos a llevar una vida de segunda mano. Ser creativo es la dirección que debe marcar nuestra existencia, única forma de reconectar con nuestra verdadera esencia y empezar a escuchar a nuestra voz interior, y seguir los dictados de nuestra intuición, de nuestra conciencia y nuestro corazón. Llegar a ser creativo es tanto como descubrir nuestro propósito vital, es decir, qué queremos hacer con nuestra vida y nuestra misión profesional, contribuyendo a mejorar la vida de los demás.

Cuevas (2013) en su postulado *“la creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica”* en Sevilla, afirma textualmente que: *“La creatividad en el ámbito educativo, es en la actualidad un concepto complejo, emergente y multifacético que se está cobrando cada vez más importancia en la formación de las personas, considerándose incluso como necesaria”*.

La educación actual a nivel internacional responde a los estándares internacionales ya que requerimos personas capaces que hayan desarrollado habilidades y capacidades que los hagan eficientes, creativos y competitivos.

El especialista en educación León Trahtemberg ,criticó fuertemente el sistema educativo peruano durante la CADE 2016, pues fomenta que alumnos “se queden dentro de la caja”. Durante su exposición, afirmó que el currículo oficial peruano exige que todos los alumnos aprendan bajo un mismo estándar, pese a que muchos tienen diferentes talentos. Bajo este modelo, “el alumno no explora, no investiga, se le pide que siga patrones. Todo está prefabricado. El buen alumno hace lo que dice el profesor”.

El Diseño Curricular Nacional- DCN (2009) textualmente sobre creatividad dice: “Brinda a los estudiantes diversas oportunidades: la de trascender con el uso de diversos lenguajes artísticos para expresar, con libertad, sus percepciones sobre la realidad, sus creencias, sus emociones y sentimientos; el desarrollar un equilibrio afectivo y un desarrollo creativo

y lúdico para transformar su propio ser y actuar con libertad, equidad y justicia que conlleva a la transformación de la cultura en su contexto". También propone: "Contribuye a su formación integral al desarrollar su sensibilidad, creatividad, el disfrute estético y la interiorización de valores, así como el reconocimiento de su ser con una identidad propia vinculada a su cultura" (p..371)

Por ello se sustenta en los principios de la educación, la creatividad y la innovación, que promueven la producción de nuevos conocimientos en todos los campos del saber, el arte y la cultura.

Sin embargo, en el VI Ciclo de Educación Básica Regular, de la I.E. Karl Weiss; ubicado en el distrito de Chiclayo, UGEL Chiclayo, ubicado en la calle Mariscal Nieto, del Pueblo Joven Suazo, perteneciente a la Gerencia Regional de Educación de Lambayeque; la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en una actividad repetitiva, memorística y monótona, con estudiantes estereotipados, sin independencia y autonomía en el pensamiento y en la acción, de escasa originalidad, de poca productividad de ideas, esto ha sido corroborado a través de la encuesta aplicada a los alumnos del segundo grado sobre creatividad, ocasionando consecuencias según las estadísticas de la institución que un gran número de estudiantes de este grado se encuentran aún en proceso de lograr las capacidades en sus diversas áreas. Las actividades que realizan algunos docentes de la institución educativa, por impartir la enseñanza de forma tradicional, y no utilizan materiales que favorezcan al aprendizaje creativo.

El propósito de la presente investigación es determinar el nivel de influencia del programa de Técnicas Gráfico Plásticas en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del segundo grado de la I. E. Karl Weis de Chiclayo.

1.2. Trabajos previos

Ámbito internacional

García-Pérez, (2015) España, en su tesis "*Creatividad en alumnos de primaria: evaluación e intervención*" de la universidad de Salamanca, trabajó con una población y muestra de 273 participantes, conformada por un 17,20 % equivalente a 47 varones y 82,80 % correspondiente a 226 mujeres, concluye que: Los resultados del primer estudio empírico ponen de manifiesto que, pese a considerarlas muy importantes, los maestros utilizan menos las estrategias favorecedoras de la creatividad en el aula.

Concluye que: Existen asociaciones positivas y significativas entre la incentivación de ideas novedosas, habilidades cognitivas, afectivas y el Interés por el aprendizaje del alumno incluso fuera del aula y que la creatividad mengua a medida que el niño se hace mayor. (p. 199)

Los autores concluyen que cuando se estimula la creatividad a temprana edad, mejora considerablemente la creatividad, por el contrario, a medida que pasan los años y estando fuera de esta influencia educativa, la creatividad disminuye en las personas.

Ámbito latinoamericano

Villala (2013) en su investigación, *Técnicas grafo-plásticas como medio psicopedagógico para la gerencia de los aprendizajes significativos en los niños y niñas del paralelo "C" del centro de educación inicial "Juan Romero Aguijaren" del recinto mata de cacao, parroquia Febres cordero, cantón Babahoyo, provincia los ríos, en el período lectivo 2013-2014.*, trabajó con una población y muestra de 44 estudiantes, a nivel de investigación aplicada, habiendo aplicado las técnicas de la encuesta y entrevista.

Llegó a concluir que:

Las docentes desconocen lo que realmente son las Técnicas Grafo-plásticas para el trabajo de aula con los niños y niñas de Educación Inicial. - Consideran que el uso de las Técnicas Grafo-plásticas en el aula depende de muchos factores, especialmente el económico y que los resultados no son los esperados; más bien crean problemas a los niños y niñas (p. 128)

De acuerdo a la conclusión de la autora, la aplicación de las técnicas gráfico-plásticas ayuda en la creatividad de los estudiantes, pero ello tiene algunas dificultades en su aplicación, uno de ellos es el factor económico y el otro factor es la preparación de los docentes, porque algunos de ellos no están lo necesariamente preparados.

Ámbito nacional

Alvarado (2017) en su estudio *Diseño de un programa de técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la I.E. N° 088*, trabajó con una población de 104 estudiantes y una muestra de 56 estudiantes, aplicando pre y post test.

Se demostró que el programa de Técnicas Gráfico Plásticas beneficia positivamente e igualmente a toda la población a la que se le aplique. Que se demuestra en los resultados obtenidos en el promedio aritmético del pre test del grupo experimental que obtuvo 1,78 en comparación al promedio aritmético que obtuvo en el post test de 6,67 habiendo un incremento de un 4,89 en el desarrollo de la motricidad fina a través de los movimientos finos de las manos, los movimientos finos de los dedos y coordinación óculo – manual y coordinación óculo – podal programados en el Programa de Técnicas Grafico Plásticas (p. 112)

De acuerdo al autor de este estudio, la aplicación de las técnicas grafico plásticas, ayudan a mejorar la creatividad a quienes las

reciben, demostrando de esta manera que la aplicación de estas trajo como resultado mejorar la creatividad en los estudiantes.

Robles (2016) elaboró una investigación sobre *Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la I.E.I. N° 598 Los Amautas de Sócota, Cutervo-2016*, investigación explicativa – aplicada, con una población y muestra de 47 estudiantes, y utilizando como instrumentos un test y cuestionario se llegó a demostrar que la aplicación de un Programa de Técnicas Gráfico Plásticas permite desarrollar la creatividad en los niños y niñas.

Concluye que:

Al contrastar los resultados de la investigación, mediante el análisis e interpretación se comprobó que el objetivo de la investigación ha sido alcanzado satisfactoriamente; dado que ha permitido elevar de manera significativa la creatividad de los estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 598 – Los Amautas, Sócota (77)

De acuerdo con el autor, se concluye que la aplicación de un programa de técnicas grafico-plásticas es eficaz para el mejoramiento de desarrollo de la creatividad, tal como lo demuestra su estudio.

Ámbito regional

Ortiz. y Prado (2013) en su estudio: *Actividades de artes plásticas para mejorar la creatividad en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la I. E. 11026 Mariscal Cáceres de Chiclayo-2013*, trabajó con una población de 64 estudiantes y una muestra de 24 estudiantes, a la que se aplicó un pre y post test, en esta investigación aplicada concluye que:

Con la aplicación de actividades de artes plásticas: dibujo, pintura, modelado y collage utilizando estrategias adecuadas son

medios valiosos que influyen positivamente en mejorar la creatividad de los estudiantes (p. 97)

Los autores de este estudio afirman que la aplicación de técnicas grafico-plásticas, es positivo para mejorar cada vez más la creatividad en los estudiantes, ya que su estudio así lo revela.

Gil y López (2013) en su estudio *Aplicación de talleres artístico-plástico para desarrollar la creatividad en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán Zea del distrito de la Victoria, Chiclayo – 2012* realizado con una población de 158 y una muestra de 57 estudiantes, se aplicó un pre y post test, concluyen que:

Al comparar los resultados se tiene que los estudiantes del grupo experimental en el pre test, alcanzaron una media de 32,32 puntos en el nivel de creatividad que los ubico en la categoría bajo; alcanzaron en el post test una media de 91,61 puntos que los ubicó en la categoría alto. En cambio, los estudiantes del grupo control que el pre test lograron una media de 33,66 puntos que los ubicó en la categoría bajo, en el post test no sufrieron variaciones significativas, pues alcanzaron una media de 34,69 puntos que los ubicó en la categoría de logro bajo (p. 95).

Los autores, después de la aplicación de técnicas grafico-plásticas, el porcentaje de mejora de la creatividad en los estudiantes del grupo experimental, aumentó considerablemente.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1 Teorías que sustentan la investigación

a) Tipos de creatividad

DeGraff (2015) docente de la Universidad de Michigan sostiene diferentes grados y maneras de expresarla, por lo que, para ser un genio creativo, es

necesario ejercitarla en cinco tipos o niveles diferentes de creatividad. Los tipos o niveles de creatividad que propone el autor son:

La Creatividad mimética, que consiste en aplicar una idea ya existente en otra área para generar un nuevo concepto que se adapte al actual mercado.

Creatividad bisociativa, consistente en capacidad de nuestra mente de relacionar pensamientos de los que pueden surgir grandes conceptos; es el hecho de potenciar un proyecto con base en la famosa lluvia de ideas. Este nivel se desarrolla por medio de la dinámica de las tres F, es decir:

Fluidez, entre mayor sea la cantidad de ideas, mayor es la probabilidad de encontrar mejores soluciones.

Flexibilidad, se trata de reacomodar las ideas hasta dar en el clave, es decir, que se ajuste a lo que estamos buscando.

Flujo, debe disfrutarse y no trabajar bajo presión, ni estrés para que las cosas comiencen a fluir naturalmente.

Creatividad analógica, es la que Implica relacionar distintas cosas, aunque no tengan semejanza alguna con el fin de resolver problemas que desconocemos.

Creatividad narrativa, es la que mezcla personas, acciones y tramas mediante descripciones para contar una historia construida como un nuevo relato o una reconstrucción con diferentes versiones.

Creatividad intuitiva, es el clímax de la creatividad que se produce al concebir una idea en la mente sin necesidad de ayuda externa. Es como la meditación, en la que uno está relajado en un estado de conciencia que emane fluidez.

De acuerdo con DeGraff, todos estos estados en conjunto pueden llevar a la maduración de la creatividad, ya que según el catedrático no es necesario nacer con la habilidad, pues puede desarrollarse si se trabaja en estos puntos, que a su vez pueden llevarnos a crear grandes resultados. El aporte de este autor es importante porque sostiene que una persona puede ser creativa sin haber nacido así, sino que la maduración de estos niveles puede servir para ser más creativos.

b) Características de la creatividad y de las personas creativas

La creatividad tiene determinadas características que son materia de estudio, también las personas poseen determinadas características que la identifican como creativas.

Buenrostro (2009), señala que las características de la creatividad comúnmente más aceptadas son las siguientes: Flexibilidad, Fluidez, Elaboración, Originalidad explicadas de la siguiente manera:

Flexibilidad: Es la característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema o el planteamiento de éste

Fluidez: Es la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas.

Elaboración: Es la característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente.

Originalidad: Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas.

Dentro de las aptitudes claves de las personas creativas por lo general, presentan varias de las siguientes características:

Muestran alto nivel de curiosidad.

Interés y pensamiento reflexivo.

Sentido del humor. Alto nivel de tolerancia y necesidad de aventura.

Autosuficiencia y auto-confianza.

Flexibilidad para aceptar cambios y transformaciones.

c) La creatividad como perspectiva educativa.

Elisondo (2015) en la Revista Actualidades Investigativas en Educación de Costa Rica, sostiene cinco ideas para el contexto enseñanza aprendizaje, que permita plantearnos un posicionamiento teórico para la construcción de una nueva perspectiva educativa que se sustente en los avances logrados en el campo de investigación de la creatividad, especialmente en los enfoques socio-culturales:

- a) La primera idea: aumentar la educación: Se considera que las personas, en interacción con otras y con artefactos culturales, como, por ejemplo, las tecnologías, tienen posibilidades ilimitadas de aprender contenidos también ilimitados. En este sentido se propone aumentar la educación, generar más posibilidades de interacciones sociales y con artefactos para promover más y nuevos aprendizajes. Las mediaciones tecnológicas hacen aún más ilimitadas las posibilidades de interactuar, acceder y construir conocimientos con otros en diferentes contextos. Las tecnologías habilitan espacios sin límites para aprender, difíciles de controlar y de circunscribir a ciertas fronteras, áreas y programas. Se propone aumentar las posibilidades educativas y también tratar de no poner topes a los aprendizajes, reconociendo que estos son ilimitados.
- b) La segunda idea: invertir en educación: Considera que es importante invertir en educación en, al menos, dos sentidos, aunque un tercero también es necesario. En un segundo sentido, es necesario invertir, apostar, arriesgar y asumir los riesgos de generar innovaciones

educativas, esta inversión supone esfuerzos, dedicación y trabajo. Las innovaciones en el campo educativo no suceden de un día para el otro, sino que requieren de inversiones importantes de los sujetos implicados, ellos deben invertir mucho tiempo, energía y pasión en la construcción de nuevos contextos para aprender y enseñar. En el tercer sentido, que no desarrollaremos aquí, es necesario que se invierta económicamente en la educación y además que se considere que esta es una inversión decisiva para la construcción de un futuro mejor

- c) La tercera idea: invertir la educación: Investidura es un concepto central en la Teoría Psicoanalítica, supone cierta unión entre la energía psíquica y una representación o grupo de representaciones, una parte del cuerpo, un objeto, etc. Es la movilización y transformación de la energía pulsional que se liga a una o varias representaciones. La carga de energía que recibe un objeto o una representación se denomina investidura. La idea de invertir la educación se vincula con la necesidad de generar deseo a partir de la unión de energía afectiva y objetos educativos

d) Estrategias para mejorar la creatividad en los niños

Alcausa (2014) propone diez estrategias para aumentar la creatividad en los niños:

- a) Hacer una excursión creativa una vez a la semana. Una visita a un museo y participar en los talleres que se organiza para niños, ir al parque y observar los animales o las plantas o descubrir nuevos lugares, etc.
- b) Hacer que los niños al menos una hora al día, realicen sus propios juegos. Demasiadas actividades extracurriculares no son beneficiosas.
- c) Procurar que siempre tengan entre sus juguetes piezas lo más sencillas posibles. Papel, lápices, plastilinas, acuarelas, bloques de construcción,

cosas para disfrazarse, etc. Ya que son poderosas armas creativas. Un cuento, un bloque de edificios, un poema o un cuadro pueden realizarse con estas simples cosas.

- d) Dejar que juegue solo, acompañarlo a veces para que sienta el apoyo y el cariño, pero es bueno que él solo invente sus propios juegos, que investigue, no le termines tú los juegos.
- e) Antes de dormir contarle un cuento y que él termine la historia, felicitarlo y para finalizar pregúntale cual ha sido su mejor momento del día, para consolidar recuerdos y acciones positivas en su mente.
- f) Hacer juegos que impliquen una gran dosis de creatividad como el juego “para que sirve esto”, consiste en sacarle todas las utilidades posibles e inverosímiles que puede tener por ejemplo una caja de cerillas, un cepillo de dientes o una cascara de naranjas. Procura que él de más respuesta que tú.
- g) No hay que reírse nunca de sus ideas por muy graciosas que te parezcan. todo lo contrario, utilizar frases del tipo ¡Que invento más divertido! ¡Cuéntalo otra vez, que nos ha encantado!
- h) Limitar el tiempo del ordenador y la televisión. Se lo dan todo hecho, si se establece un horario desde pequeño se acostumbrará a cuando es el momento y cuando no de ver la tele o jugar a los videojuegos.
- i) Colocar sus dibujos en las paredes, en la puerta del frigorífico, etc. Por un lado, le aumenta la confianza en sí mismo al ver que te gustan sus dibujos y por otro se hace del hogar un taller de creatividad. También se puede poner un mural de corcho en la pared de su cuarto, con sus dibujos, poemas, para motivarlo puedes poner algo tuyo en tu cuarto con cosas que tu creas, los niños aprenden por imitación.
- j) Los juegos con marionetas, los juegos de sombras, o dejar que haga y vea cómo se desarrolla cada día las plantas de algodón

1.3.1.2 Técnicas Gráfico Plásticas

a) Clasificación de las técnicas grafico plásticas

Las técnicas gráfico plásticas están clasificadas por las características de sus materiales, Álvarez (2012) en Técnicas grafico plásticas en el proceso de creación bidimensional. Los clasifica en técnicas secas: el lápiz grafito, lápices de colores, rotuladores, carboncillo, ceras, el collage, también como técnicas húmedas encontramos las siguientes: la témpera, la acuarela, el óleo. También se presenta las técnicas de impresión, como el grabado en relieve, el grabado en hueco, el grabado en plano, las diferentes técnicas presentadas en su clasificación permiten desarrollar la creatividad en los estudiantes a cualquier edad escolar.

b) Técnicas gráfico plásticas de estudio

Las técnicas grafico plásticas necesitan una variedad de materiales pictóricos, y se refiere a todos los materiales, es decir todas aquellas herramientas con las que se puede dibujar y pintar: lápices, colores, carboncillo, témpera, tintas, óleo, etc., también consideramos material, los soportes para pintar, los disolventes de la pintura o los tipos de pinceles.

Llamas (2015) clasifica y define las técnicas grafico plásticas según el tipo de material a utilizar, de la siguiente manera:

a. TÉCNICA: CARBONCILLO

El carboncillo es un material para dibujar, es uno de los más primitivos. La existencia de este material lo comprueban los dibujos rupestres hechos con este material. Las barritas de carboncillo se consiguen calcinando madera de sauce, vid o brezo en hornos cerrados, el resultado es un palillo carbonizado en su totalidad.

Sus características principales son su fragilidad, la facilidad de su borrado lo que lo convierten en un medio ideal para el apunte rápido, el estudio, y la preparación de obras de arte.

El papel sobre el que se frota ha de ser granulado para que retenga el polvo de carbón, por tanto, los dibujos han de fijarse pulverizando un spray fijativo o laca. El carboncillo se afila con papel de lija. Se borra con gran facilidad, golpeándolo con un trapo al principio, para pasar a utilizar gomas especiales cuando el dibujo está más elaborado.

PROCEDIMIENTO

Se dibuja de manera muy suave con el lápiz carboncillo, se trazan las líneas del dibujo de manera tenue, para delimitar las formas. Cuando comienzas a sombrear, hay que tener en cuenta el ingreso de la luz y la sombra, se aplica la degradación tonal para sombrear el dibujo. Para aplicar luces al dibujo, se puede usar la goma de borrar. Si usas goma, se recomienda la goma de miga de pan o goma moldeable que son muy suaves para borrar. La cartulina o papel más adecuado para esta técnica es el que es poroso, porque retiene más las partículas del lápiz carboncillo. Terminado el dibujo se utilizar un spray con laca o barniz transparente para fijar el carbón.



Fig. 1

Dibujo a carboncillo elaborado
por un estudiante del programa.

b. TÉCNICA: COLORES

La técnica de colores consiste en aplicar unas barritas de madera con una mina coloreada en su interior, más dura y fina que los colores pastel. Se fabrican de la misma manera que los de grafito, salvo que las minas no se calientan a altas temperaturas, pues esto destrozaría los pigmentos. Los hay solubles en agua y también en trementina. Los que no contienen cera se pueden borrar. Hay lápices de colores de distintas durezas, aunque éstas no suelen venir indicadas. Generalmente están pintados exteriormente del mismo color que la mina. Los colores poseen características como:

Versatilidad: Son prácticos y de uso fácil e inmediato, tiene riqueza de tonos, se pueden realizar varias capas y combinar colores para obtener distintas tonalidades.

PROCEDIMIENTO

Se traza los dibujos suavemente con lápiz, en un papel que generalmente es de color blanco, porque permite producir efectos variados, tramas y fusiones. Para aplicar la técnica de colores, se colorea primero con los tonos suaves, luego con los más oscuros hasta llegar al acabado. El papel más apropiado para trabajar con lápiz de color es el papel satinado (brillante y sin poros), pero puede ser interesante utilizar otro tipo más grueso si quieres conseguir nuevas texturas, los efectos se pueden lograr superponiendo colores, hasta lograr fusiones y tramas.

Los dibujos propuestos para colorear, se trabajan de acuerdo al tema, si presionas con fuerza el lápiz de color, el efecto del pintado será más oscuro, si sucede lo contrario el efecto será tenue logrando luces y sombras en el pintado. Puedes afilar bien la punta y realizar trazos finos que definan bien las formas. Hacer rayados y superposiciones de tonos creando vibraciones de color y efectos de transparencias. También es importante resaltar que si pintas de manera horizontal el color, el pintado será más compacto y si el lápiz de color lo tomas de manera vertical en el

efecto se verá el rayado, es decir, las líneas rígidas, serán la característica de la pintura.

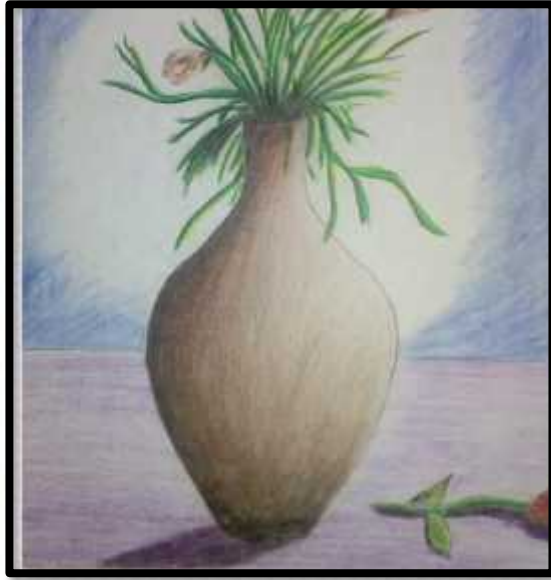


Fig. 2

Bodegón con colores pintado por un estudiante de segundo grado.

c. TÉCNICA: TÉMPERAS

Esta técnica se utiliza mucho en la enseñanza de las artes visuales, consiste en aplicar el pigmento diluido en agua, lo que permite utilizarla en tenues capas de color o de manera espesa, cubre rápidamente y de forma opaca las superficies donde se aplica, los colores pueden mezclarse y lograr gran variedad de gamas, que, al secar, soportan otro color encima.

La témpera, se aplica con cualquier pincel, siempre que sea blando. Se puede usar cualquier tipo de formato: papel grueso, cartulina, lienzo, etc.

PROCEDIMIENTO

Primero se diseña un tema gráficamente, luego se empieza a pintar todo con un ligero tono del color local, es decir, con el color propio de cada objeto, pero con poco color y más agua (si es necesario), luego que ya tengas todo con el tono local, empiezas a poner los claros y los oscuros de cada objeto, con su respectivo color, y con una pintura más espesa y colorida; y finalmente cuando ya esté todo, le pintas los detalles a cada cosa más sobresaliente del tema. Se utiliza el blanco para rebajar el color o iluminar los objetos del trabajo pictórico, teniendo en cuenta que cuando los objetos están cerca el color es más cargado, colorido u oscuro y cuando están lejos el color es más tenue.



Fig. 3

Paisaje a temperas, pintado por un estudiante del programa

d. TÉCNICA: ACUARELA

La técnica de la acuarela es interesante por sus efectos de transparencia que se le puede dar, se elaboran mezclando pigmentos muy finos con goma arábiga como aglutinante. La acuarela se disuelve en agua y permite transparencias y gran luminosidad, respetando siempre el blanco del papel para los tonos más claros. Puedes encontrar los colores en forma de pastillas o tubos, también se encuentran las llamadas acuarelas líquidas.

Esta técnica se trabaja por capas de color, de la menos diluida a la más diluida en agua, dejando secar un poco, siempre cada capa de color. Empezamos a dibujar las figuras con lápiz muy suavemente, luego humedecer el espacio a pintar con agua. Se empieza a pintar con los colores más claros y luego siguen los oscuros. La primera capa de color debe estar muy diluida en agua, tanto para la figura como para el fondo, se va pintando capa sobre capa, hasta llegar a los detalles.



Fig. 4

Pintura libre con acuarela

e. TÉCNICA COLLAGE

Esta técnica consiste en pegar trozos de papel, telas u otros materiales sobre el soporte, asegurando que no se despeguen ni se separen, una obra debe asegurar su permanencia en el tiempo.

Es un término francés que significa encolar, pegar. Según los historiadores del arte (inicios del siglo XX), fue Picasso el primero en emplear esta técnica con resultados sorprendentes. Esta técnica consiste en pegar trozos de papel, telas u otros materiales sobre el soporte, asegurando que no se despeguen ni se separen, una obra debe asegurar su obra en el tiempo.

PROCEDIMIENTO

Para realizar un collage, primero realiza un boceto sobre la idea que se pretende transmitir. Se pueden realizar varios bocetos hasta asegurarnos con el que tenga la idea que queremos. Una vez que se consigue detallar la idea del boceto, se prepara el formato o soporte (cartón, lienzo, etc.) con los colores que quieres. Recorta tus materiales: papeles, cartones, telas, hojas, etc.; las partes que necesiten pintar lo harás de acuerdo a tu diseño.

Cada pieza que pegues puede mantener su forma original o puedes modificarla. Si la modificas, debes pensar, de qué manera las cortas: Con las manos, una tijera, un cuchillo, un serrucho. Todos producen efectos distintos. Piensa también si quieres bordes rectos o regulares o bien desgarrados y ásperos. Verás que esto modifica el aspecto final de tu obra. Podrás lijarlos, rasparlos, borrarlos, mancharlos, quemarlos, etc.



Fig. 5
Collage elaborado por un
estudiante del programa

f. ESGRAFIADO

Esta técnica decorativa consiste en hacer incisiones con un punzón o un lapicero sin tinta sobre un soporte de papel o cartulina, de manera que hay que descubrir una capa inferior de otro u otros colores que previamente han sido pintados con crayones.

PROCEDIMIENTO

Se pinta el formato escogido (blanco) con los crayones de colores, cubriendo todo el soporte de distintos colores (excepto negro).

Una vez pintada toda la hoja de cartulina con los crayones, se cubre toda la superficie con tempera negra o betún, tapando todos los colores que hay debajo. Cuando seca la tempera negra, se procede a dibujar raspando con un punzón o lapicero sin tinta diversas gráficas, usando la imaginación. La idea es levantar la capa negra descubriendo el color que hay debajo, puedes dibujar con clips, tenedores y espátula.

Una vez terminado el esgrafiado podrás observar que al colocar una linterna detrás de los trabajos, obtendrás un efecto de vitral.



Fig. 6

Esgrafiado trabajado en aula por un estudiante.

g. ESTARCIDO

Es una técnica que consiste en pintar sobre una superficie empleando plantilla o moldes, en la que se ha recortado la silueta de la figura que deseamos. El diseño de las siluetas queda a nuestra imaginación utilizando pinturas diluidas.

PROCEDIMIENTO

Se trabaja sobre un formato (papel, cartulina, etc.), es importante fijar bien las plantillas elaboradas, con cinta adhesiva. La pintura se puede aplicar con pincel, cepillo, esponja, etc. Salpicándola dentro del molde recortado.

Se fija la plantilla sobre la superficie, luego se diluye la pintura con agua y se va salpicando con un cepillo o pincel, rellenando las siluetas del molde. Se combinan los colores de acuerdo a la imaginación, hasta lograr acabaos interesantes.



Fig. 7

Esgrafiado trabajado por un estudiante del programa

h. MODELADO EN JABÓN

La técnica del tallado en jabón es un trabajo tridimensional, que requiere paciencia para ir dando forma al jabón, requiere algo de precisión y mucho cuidado porque se trabaja con una herramienta punzocortante, pero a su vez tiene resultados muy interesantes.

Primero se diseña en un papel las siluetas de lo que se quiere tallar, luego dibuja la figura seleccionada sobre el jabón. Utilizar un cuchillo u

otra herramienta para desgastar las partes sobrantes y dar forma a tus figuras, para alisar los bordes del tallado pasar el dedo mojado por los fillos del tallado. Hay que tener mucho cuidado con las herramientas puntiagudas.



Fig. 8

Trabajo de modelado en jabón

1.4. Formulación del problema

¿Cómo influye la aplicación de las técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa Karl Weiss, de Chiclayo, 2018?

1.5. Justificación del estudio

Esta investigación surge por el interés en desarrollar procesos creativos dentro de la enseñanza de las artes visuales en el área de Educación Artística, con la aplicación de las técnicas gráfico plásticas. Así, los estudiantes en relación a las competencias y capacidades del área; activan sus procesos mentales, cuando desarrollen sus capacidades

creativas como: representa, crea, expresa, aplica, imagina, inventa, produce, identifica, emplea, valora.

Esta investigación es de trascendencia para la sociedad, porque efectúa un aporte pedagógico a la didáctica de la educación artística en la educación secundaria y lograr en los estudiantes el aprendizaje y práctica de las técnicas gráfico plásticas que permitirán aumentar la capacidad creadora, además de constituir un estímulo para la concepción de nuevas ideas.

Con esta investigación se beneficia a los estudiantes de educación secundaria de la I.E. Karl Weiss, del distrito de Chiclayo, así mismo a los docentes de dicha Institución Educativa, quienes contarán con una alternativa metodológica para abordar la temática del área.

Por lo tanto se considera que lo fundamental es conocer que a través de la aplicación de las técnicas gráfico plásticas de estimulación creativa en las artes visuales, posibilitar a los estudiantes poco creativos, una propuesta para mejorar el desarrollo de la creatividad, ya que está restringida por las actividades que realizan algunos docentes de la institución educativa, por impartir la enseñanza de forma tradicional, y no utilizan materiales que favorezcan al aprendizaje creativo y sirvan de estímulo para evitar el cansancio y aburrimiento en su tarea escolar y por ende mejorar los resultados que viene obteniendo nuestra Institución Educativa y por ende la Región.

Se espera que esta investigación sirva de instrumento teórico-metodológico para los docentes de educación secundaria, quienes a través de diversas actividades de expresión plástica promoverán que los estudiantes sean seres motivados, creativos, críticos y competitivos.

Concretamente es el ¿para qué? Y el ¿por qué? se realiza la investigación. Es decir, es necesario explicar por qué es conveniente realizar el estudio y cuáles son los beneficios que traen consigo dicha investigación. El estudio se justifica por su aporte a alguno de los siguientes aspectos: teórico, científico, tecnológico, metodológico, La

aplicación del programa basado en las técnicas gráfico plásticas, influyeron considerablemente en los niveles de creatividad de los niños y niñas.

1.6. Hipótesis

La aplicación de técnicas grafico plásticas, mejora significativamente el desarrollo de la creatividad en las artes visuales, en los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la I.E. Karl Weiss de Chiclayo.

1.7. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

Determinar el nivel de desarrollo de la creatividad en las artes visuales, como consecuencia de la aplicación de las técnicas grafico plásticas en los estudiantes del área de Educación Artística del segundo grado de educación secundaria de la I.E. Karl Weiss de Chiclayo.

1.6.2. Objetivos específicos.

- 1) Identificar el nivel de desarrollo de creatividad en las artes visuales del área de Educación Artística que poseen los estudiantes del grupo control y grupo experimental antes de la aplicación del estímulo.
- 2) Diseñar y aplicar técnicas gráfico plásticas orientado al desarrollo de la creatividad en las artes visuales del área de Educación Artística, en los estudiantes que conforman el grupo experimental.
- 3) Evaluar nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes que participan en la investigación, en las artes visuales en los alumnos, después de la aplicación del estímulo.

- 4) Contrastar los resultados del post – test aplicados a los grupos control y experimental a través de una prueba de hipótesis.

II MÉTODO

2.1 Tipo y Diseño de investigación

TIPO DE ESTUDIO

La presente investigación es de tipo aplicada; porque se aplicaron las técnicas gráfico plásticas a través de un programa con sus efectos en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, del segundo grado de educación secundaria de la I.E. Karl Weiss.

DISEÑO DE ESTUDIO

El diseño que se aplica en la presente investigación es el experimental en su nivel cuasi experimental; con pre y pos test, con grupo de control no aleatorizado, cuyo diagrama es el siguiente:

Grupo	Pre test	V.I.	Pos Test
G.E.	O ₁	X	O ₃
G.C.	O ₂		O ₄

G. E. : Grupo experimental

G. C. : Grupo Control

O₁ y O₂: Aplicación del pre-test sobre creatividad en los grupos experimental y control.

O₃ y O₄: Aplicación del post-test sobre creatividad en los grupos experimental y control.

X : Variable Independiente (Programa de técnicas gráfico plásticas)

2.2 Variables y Operacionalización

Operacionalización de la Variable: Técnicas gráfico plásticas

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Técnicas gráfico plásticas.	<p>Álvarez (2012)</p> <p>Las técnicas son todos los procedimientos maneras de utilizar los materiales.</p> <p>Los materiales son las herramientas con las que podemos dibujar, pintar, esculpir o realizar las técnicas de impresión. En los últimos años se ha</p>	<p>Técnicas son las formas como se utilizan los diferentes materiales pictóricos y de dibujo, utilizándolos de manera libre para crear temas reales o imaginativos. El uso de los materiales está de acuerdo con los motivos a desarrollar.</p>	<p>CARBONCILLO</p> <p>18-20 Destacado</p> <p>14-17 Logro previsto</p> <p>11-13 En proceso</p> <p>0-10 En inicio</p>	<p>1. Aplica sombras en un dibujo</p> <p>2. Diseña dibujos a carboncillo</p>	Ficha de observación
			<p>COLORES</p> <p>18-20 Destacado</p> <p>14-17 Logro previsto</p> <p>11-13 En proceso</p> <p>0-10 En inicio</p>	<p>3. Colorea dibujos aplicando la luz y sombra</p> <p>4. Combina diversos matices en una pintura.</p>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
	<p>añadido nuevas técnicas aportadas por las nuevas tecnologías. Las posibilidades que ofrecen para expresarse y experimentar son múltiples ya que se puede combinar y mezclar técnicas y materiales diferentes.</p>		<p>TÉMPERAS</p> <p>18-20 Destacado</p> <p>14-17 Logro previsto</p> <p>11-13 En proceso</p> <p>0-10 En inicio</p>	<p>5. Combina colores al pintar figuras.</p> <p>6. Proyecta perspectiva a través del color.</p>	
			<p>ACUARELAS</p> <p>18-20 Destacado</p> <p>14-17 Logro previsto</p> <p>11-13 En proceso</p> <p>0-10 En inicio</p>	<p>7. Pinta dibujos con luminosidad.</p> <p>8. Aplica transparencias de los colores.</p>	
			<p>COLLAGE</p> <p>18-20 Destacado</p> <p>14-17 Logro previsto</p> <p>11-13 En proceso</p> <p>0-10 En inicio</p>	<p>9. Precisión en el pegado de materiales.</p> <p>10. Representa un collage de forma</p>	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
				novedosa.	
			ESGRAFIADO 18-20 Destacado 14-17 Logro previsto 11-13 En proceso 0-10 En inicio	11. Seguridad en el trazo. 12. Emplea el punzón para diseñar figuras.	
			ESTARCIDO 18-20 Destacado 14-17 Logro previsto 11-13 En proceso 0-10 En inicio	13. Combina diversos colores. 14. Destreza y precisión en el estarcido de la pintura.	

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
			MODELADO EN JABÓN 18-20 Destacado 14-17 Logro previsto 11-13 En proceso 0-10 En inicio	15. Aplica precisión para el tallado. 16. Representa diversas figuras en alto relieve	

Operacionalización de la Variable: Creatividad

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones		Indicadores	Instrumento
Creatividad	<p>Cuevas (2013). La creatividad o ideas creativas, genera en el aprendizaje del alumnado la producción de respuestas nuevas y muchas veces originales, lo cual dota a éste de unas capacidades, destrezas y habilidades que sin duda favorece y enriquece su desarrollo.</p> <p>La creatividad como producto debe representar el resultado de algo nuevo en los modelos de enseñanza-</p>	Es el arte de producir algo de la nada, utilizando diversas formas para solucionar la misma situación.	Originalidad	186-278	1. Grafica dibujos y le asigna un título. 2. Crea dibujos novedosos e inusuales. 3. Combina línea para formar gráficos.	Test del pensamiento creativo de Torrance-Expresión figurada.
			Alta			
			Originalidad media	93-185		
			Originalidad Baja	00-92	4. Mayor cantidad de dibujos realizados. 5. Dibuja con la mayor cantidad de trazos. F. Utiliza el trazo propuesto en sus dibujos.	
			Fluidez Alta	26-38		
			Fluidez media	13-25		
			Fluidez Baja	00-12		

Variable	Definición Conceptual	Definición operacional	Dimensiones		Indicadores	Instrumento
	aprendizaje, percibida tanto por el alumnado, como por el profesorado.		Flexibilidad media	10-19	D. Grafica dibujos diversos E. Realiza dibujos variados.	
Flexibilidad baja			00-09			
Elaboración alta			24-35	4. Añade detalles a sus dibujos. 5. Aplica sombras en sus dibujos 6. Elabora ornamentos para decorar sus dibujos.		
Elaboración media			12-23			
Elaboración baja			00-11			

2.3 Población y muestra

Población

La población de estudio estuvo conformada por un grupo de 190 estudiantes, del segundo grado de educación secundaria de la I.E. Karl Weiss, cuya distribución es la siguiente.

Distribución de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la I. E. karl Weiss

SECCIONES	GÉNERO		TOTAL	%
	HOMBRES	MUJERES		
A	25	---	25	13,16
B	26	---	26	13,68
C	26	---	26	13,68
D	25	---	25	13,16
E	25		25	13,16
F	8	17	25	17,86
G	14	5	19	10,00
H	13	6	19	10,00
TOTAL	162	28	190	100,00

Fuente: Nómina de matrícula de la I. E. Karl Weiss. -2018

Son estudiantes procedentes de las zonas periféricas de la ciudad de Chiclayo, hijos de padres de familias de situación socio económica media baja, sus edades fluctúan entre 13 y 15 años

Muestra

La muestra se llegó a determinar utilizando la técnica del azar simple a nivel de secciones, saliendo seleccionada el aula "B" como grupo experimental, el aula "C" como grupo de control, cuya distribución es como sigue:

Distribución del número de estudiantes, grupo experimental y control del segundo grado

SECCIÓN	HOMBRES	TOTAL
"B"	26	26
"C"	26	26

Fuente: Tabla 01

2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

a) Técnica de gabinete

En la presente investigación se aplicó la técnica gabinete a nivel de fichaje, utilizando fichas bibliográficas, textuales, resumen, comentario; para recoger información bibliográfica y organizar la teoría relacionada con la investigación.

b) Técnica de campo

Técnica de la observación

La técnica de la observación se aplicó por medio de un test sobre creatividad del autor Paul Torrance, tanto al grupo experimental, como al grupo control; antes y después de la aplicación de las técnicas grafico plásticas.

c) Test:

El test de Torrance tiene el siguiente baremo, que sirvió para realizar la clasificación de los estudiantes según los resultados del nivel de creatividad.

Dimensiones de la creatividad por categorías

DIMENSIONES	CATEGORIAS	PUNTAJE
Originalidad	Alta	118-176
	Media	59-117
	Baja	00-58
Elaboración	Alta	24-35
	Media	12-23
	Baja	00-11
Flexibilidad	Alta	20-29
	Media	10-19
	Baja	00-09
Fluidez	Alta	26-38
	Media	13-25
	Baja	00-12

Fuente: Test de Torrance

El instrumento es el test del pensamiento creativo de Paul Torrance, expresión figurada, cuyo objetivo es evaluar el nivel de creatividad realizando dibujos, valorando los componentes de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. La fluidez es medida por el número de respuestas que da el niño o la niña, mientras que la flexibilidad se obtiene por la variedad de respuestas.

Valoración de indicadores de evaluación

IMENSIONES	INDICADORES	VALOR	ITEMS	VALOR
ORIGINALIDAD	Respuestas novedosas y no convencionales.	176	A. Grafica dibujos y le asigna un título.	41
			B. Crea dibujos novedosos e inusuales.	105
			7. Combina líneas para formar gráficos.	30
FLUIDEZ	Numero de respuestas generadas ante una situación.	38	Mayor cantidad de dibujos realizados	15
			8. Dibuja con la mayor cantidad de trazos.	13
			9. Utiliza el trazo propuesto en sus dibujos.	10
FLEXIBILIDAD	Variedad de respuestas para llegar a una solución.	29	10. Grafica de forma diversa	19
			11. Realiza dibujos variados.	10
ELABORACIÓN	- Cantidad de detalles que embellecen y mejoran la producción creativa.	35	12. Añade títulos significativos a sus dibujos.	9
			13. Agrega colores a sus dibujos.	8
			14. Aplica sombras en sus dibujos.	7
			15. Elabora ornamentos para decorar sus dibujos.	11

Validez y confiabilidad

Para efecto de análisis e interpretación, se aplicó la estadística descriptiva; haciendo programación del Excel y del SPSS, para el cálculo de las medias de tendencia central y de la variabilidad.

Así mismo de la fiabilidad a través del Alfa de Cronbach, prueba de normalidad, prueba de hipótesis.

2.5 Métodos de análisis de datos

Para efecto de análisis, se aplicó la estadística descriptiva para el cálculo de las medias de tendencia central y de la variabilidad.

2.6 Aspectos éticos

Es factible estudiar el problema de falta de creatividad en cuestión, y dar una solución al mismo mediante la aplicación de este programa, si se cuenta con los recursos necesarios para la misma, y de apoyo al trabajo de investigación. En la investigación se han respetado las normas éticas internacionales como las pautas CIOMS, relacionadas con los principios éticos que deben regir en una investigación, respetando leyes, reglamentos, y disposiciones ejecutivas y administrativas.

Además, los investigadores son competentes, cuentan con las herramientas y los aspectos éticos, que caracteriza a un profesional de la educación, para realizar ese tipo de estudio, contando con el aval del programa de Maestría de la Universidad César Vallejo.

III RESULTADOS

3.1. RESULTADOS DEL GRUPO EXPERIMENTAL PRE Y POST TEST

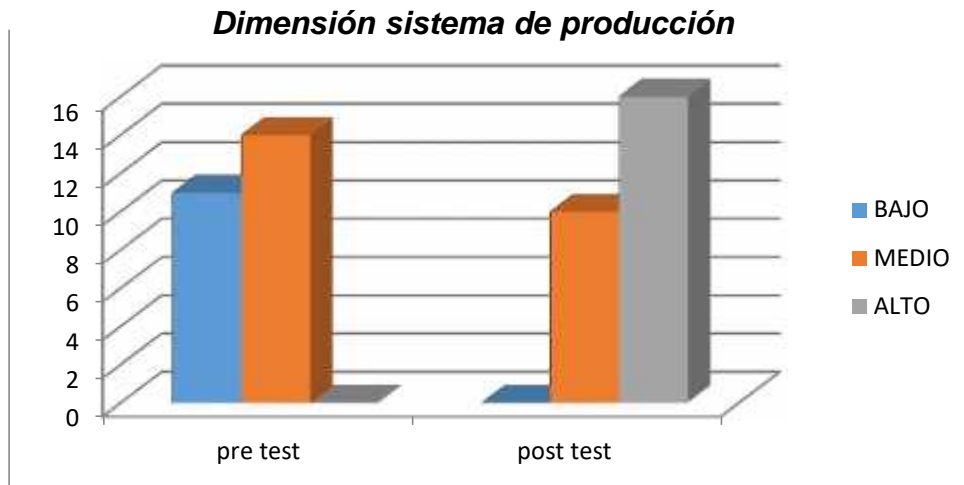
Tabla 1

Dimensión Originalidad

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	F	%
Bajo	11	42	00	00
Medio	14	54	10	39
Alto	01	4	16	61
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 1:



Fuente: Tabla 1

En relación al pre test a la dimensión de originalidad un total de 14 estudiantes, equivalente al 54 %, que constituye la mayoría, se ubicó en la categoría media; un total de 11 estudiantes que conforman el 42 % alcanzó la

categoría baja; un estudiante igual al 4 % se ubicó en la categoría alta en la dimensión de originalidad en el desarrollo de la creatividad

En el post test, la categoría alta, fue lograda por el 61 % equivalente a 16 alumnos, lo que muestra que han desarrollado los procesos creativos en un 57,5% de la **dimensión originalidad** respecto a los contenidos de técnicas gráfico plásticas del área de Educación Artística

En la categoría media, ubicamos a un 38,5 % (10 alumnos) lo que indica que los procesos creativos formulados en la matriz de evaluación y establecidos en el post-test se han evidenciado a través de las propuestas de mejora del nivel de creatividad de Paul Torrance con un decremento de 15,5% respecto al pre-test.

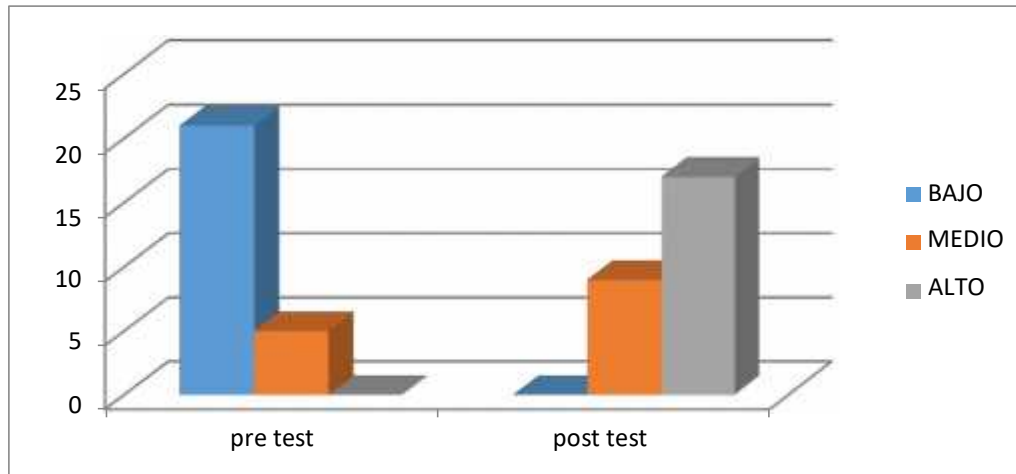
Tabla 2
Dimensión Fluidez

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Bajo	21	81	00	00
Medio	05	19	09	35
Alto	00	00	17	65
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 2:

Dimensión sistema de producción



Fuente: Tabla 2

En cuanto al **pre test**, la dimensión de fluidez los estudiantes en un número de 21 constituyen el 81 % alcanzó la categoría baja, 5 estudiantes que conforman el 19 % se ubicó en la categoría media de la dimensión de fluidez en el desarrollo de la creatividad.

En el post test, en la categoría alta, 17 alumnos que representan el 65.4% ha logrado ubicarse en esta categoría lo que indica que estos alumnos tienen una buena **fluidez** en el área de Educación Artística respecto a los contenidos de técnicas gráfico plásticas teniendo un avance considerable en el desarrollo de los procesos creativos. En la categoría media, encontramos al 34,6% (9 alumnos) porcentaje que representa las puntuaciones obtenidas según escala; respecto a realizar una mayor cantidad de dibujos, dibujar con la mayor cantidad de trazos, y utilizar el trazo propuesto en sus dibujos; categoría que se incrementó debido al decremento del 100,00 % en la categoría baja.

En la categoría baja, no encontramos a ningún alumno que represente esta categoría, que ha disminuido totalmente en un 100,00 % en relación al porcentaje obtenido por los estudiantes en el pre-test en esta categoría, este avance representa la incidencia del programa en el marco de esta propuesta pedagógica. De mejora de la creatividad.

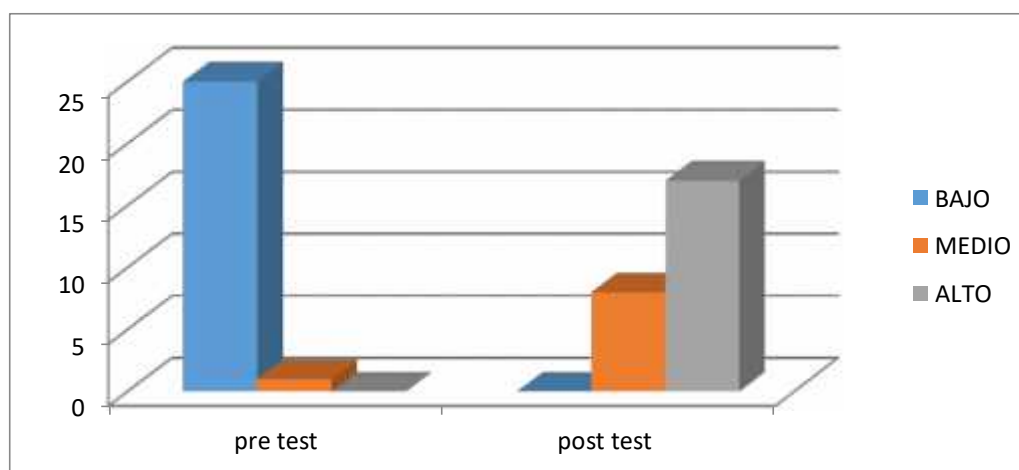
Tabla 3
Dimensión Elaboración

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Bajo	25	96	00	00
Medio	01	04	08	31
Alto	00	00	18	69
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 3:

Dimensión sistema de producción



Fuente: Tabla3

En el **pre test**, referido a la dimensión **de elaboración**, 25 estudiantes se ubicaron en la categoría baja que conforman el 96 %, un estudiante que conforma el 4 % alcanzó la categoría media de la dimensión de elaboración en el desarrollo de la creatividad.

En el **post test**, en la categoría alta, 18 alumnos que representan el 69 % ha logrado ubicarse en esta categoría lo que indica que estos alumnos tienen una

buena elaboración en el área de Educación Artística respecto a los contenidos de técnicas gráfico plásticas teniendo un avance considerable en el desarrollo de los procesos creativos. En la categoría media encontramos al 31 % (8 alumnos) porcentaje que representa las puntuaciones obtenidas según escala; respecto a; añadir títulos significativos a sus dibujos, elaborar ornamentos para decorar sus dibujos, agregar colores a sus dibujos y, aplicar sombras, a sus dibujos

En la categoría baja, no encontramos a ningún alumno que represente esta categoría, que ha disminuido totalmente en un 100,00 % en relación al porcentaje obtenido por los estudiantes en el pre-test en esta categoría, este avance representa la incidencia del programa en el marco de esta propuesta pedagógica. de mejora de la creatividad.

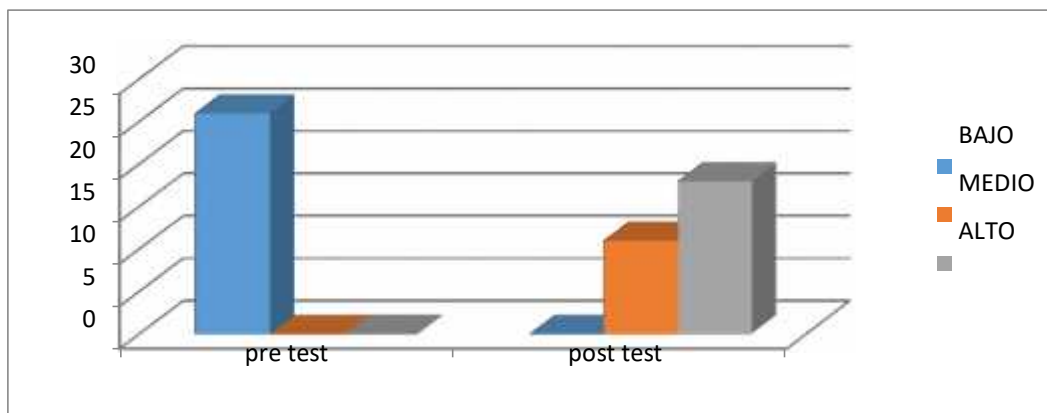
Tabla 4
Dimensión Flexibilidad

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Bajo	26	100	00	00
Medio	00	00	11	42
Alto	00	00	15	58
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 3:

Dimensión sistema de producción



Fuente: Tabla 4

En el **pre test** En la presente dimensión de **flexibilidad**, 26 estudiantes que conforman el 100,00%, se ubicaron en la categoría baja de esta dimensión, constituyendo esta, la de menor desarrollo de la creatividad.

En el **post test** En la categoría alta, 15 alumnos que representan el 58 % ha logrado ubicarse en esta categoría lo que indica que estos alumnos tienen una **buena flexibilidad** en el área de Educación Artística respecto a los contenidos de técnicas gráfico plásticas teniendo un avance considerable en el desarrollo de los procesos creativos. En la categoría media, encontramos al 42 % (11 alumnos) porcentaje que representa las puntuaciones obtenidas según escala; respecto a graficar diversidad de dibujos, y variedad en sus producciones en los contenidos gráficos plásticos en las artes visuales; habiéndose incrementado en ese porcentaje debido al decremento de la categoría baja debido al estímulo.

En la categoría baja, no encontramos a ningún alumno que represente esta categoría, que ha disminuido totalmente en un 100,00% en relación al porcentaje obtenido por los estudiantes en el pre-test en esta categoría, este avance representa la incidencia del programa en el marco de esta propuesta pedagógica de mejora de la creatividad

3.2. RESULTADOS DEL GRUPO CONTROL PRE Y POST TEST

Tabla 5

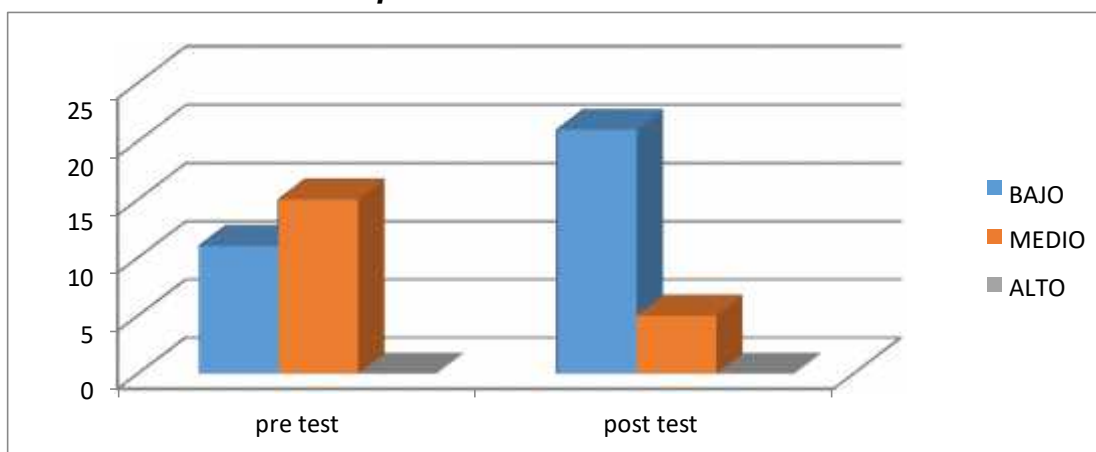
Dimensión Originalidad

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Bajo	11	42	21	81
Medio	15	58	05	19
Alto	00	00	00	00
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 5:

Dimensión sistema de producción



Fuente: Tabla 5

En el **pre test**, Con relación a la dimensión de **originalidad** de un total de 15 estudiantes, equivalente al 58 %, que constituye la mayoría, se ubicó en la categoría media; un total de 11 estudiantes que conforman el 42 % alcanzó la categoría baja; en la dimensión de originalidad en el desarrollo de la creatividad

En el **post test**, en la categoría alta, ningún alumno ha logrado superar sus limitaciones con respecto al pre-test, lo cual indica que los estudiantes no realizan

un buen nivel de **originalidad** respecto a los contenidos de técnicas gráfico plásticas del área de Educación Artística.

En la categoría media, encontramos al 19 % (5 alumnos) lo que nos precisa que han logrado desarrollar los procesos creativos establecidos en el proceso de evaluación considerados en el pos-test.

En la categoría baja, ubicamos a 21 alumnos que representan el 81 %, porcentaje bastante elevado en relación al conjunto de categorías y que nos permite afirmar que los estudiantes no han desarrollado los procesos creativos establecidos en el proceso de evaluación respecto a los contenidos gráfico plásticos del área de Educación Artística.

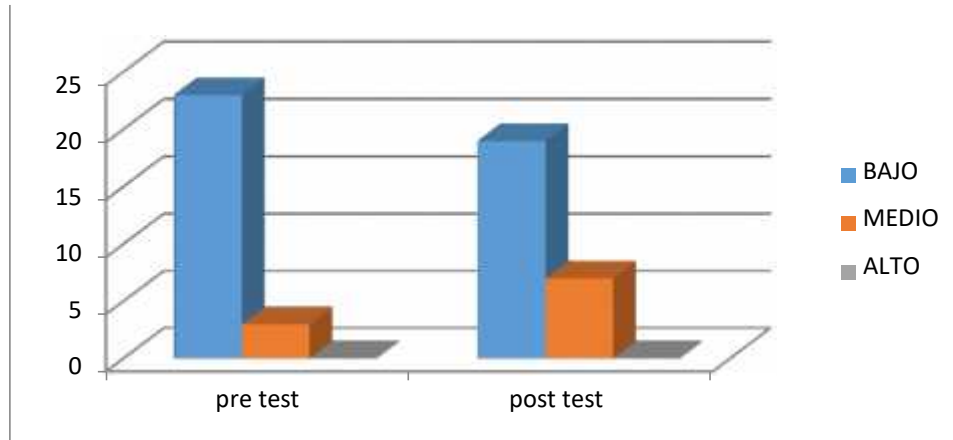
Tabla 6
Dimensión Fluidez

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	F	%	f	%
Bajo	23	89	19	73
Medio	03	11	07	27
Alto	00	00	00	00
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 6 :

Dimensión sistema de producción



Fuente: Tabla 6

En el **pre test**, en cuanto a la dimensión de **fluidez**, un total de 3 estudiantes que constituyen el 11 % alcanzó la categoría media, 23 estudiantes que conforman el 89 % se ubicaron en la categoría baja en la dimensión de fluidez en el desarrollo de la creatividad.

En el **post test**, en la categoría muy bueno, ningún alumno ha logrado superar sus limitaciones con respecto al pre-test, lo cual indica que los estudiantes no realizan una **buena fluidez**; respecto a realizar una mayor cantidad de dibujos, dibujar con la mayor cantidad de trazos, y utilizar el trazo propuesto en sus dibujos. Respecto a los contenidos de técnicas gráfico plásticas del área de Educación Artística.

En la categoría media, encontramos al 27 % (7 alumnos) lo que nos precisa que han logrado desarrollar los procesos creativos establecidos en el proceso de evaluación considerados en el pos-test.

En la categoría baja, ubicamos a 19 alumnos que representan el 73 %, porcentaje bastante elevado en relación al conjunto de categorías y que nos permite afirmar que los estudiantes no han desarrollado los procesos creativos establecidos en el

proceso de evaluación respecto a los contenidos de técnicas gráfico plásticas del área de Educación Artística.

Tabla 7

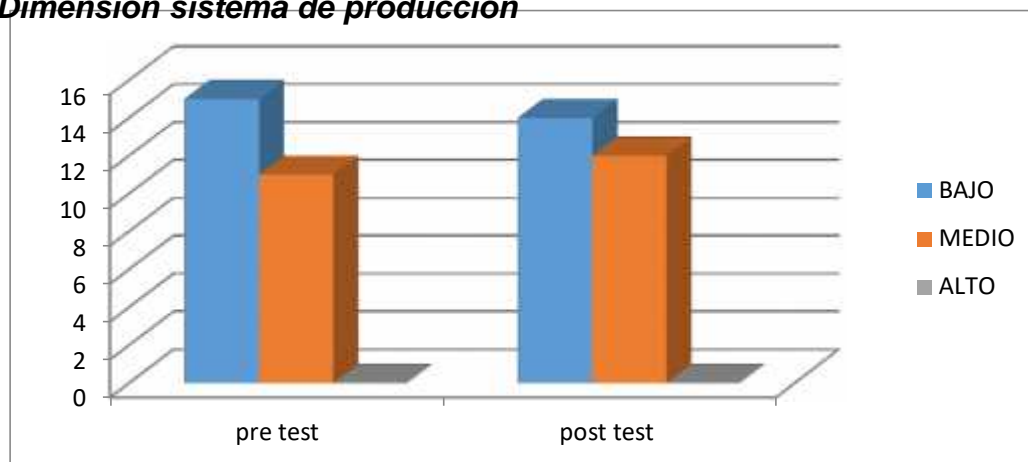
Dimensión Elaboración

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Bajo	15	58	14	54
Medio	11	42	12	46
Alto	00	00	00	00
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 7

Dimensión sistema de producción



Fuente: Tabla 7

En el **pre test**, Referido a la dimensión de **fluidez**, 11 estudiantes se ubicaron en la categoría media que conforman el 42 %, 15 estudiantes que conforma el 58 % alcanzó la categoría baja de la dimensión de elaboración en el desarrollo de la creatividad.

En el **post test**, en la categoría alta, ningún alumno ha logrado superar sus limitaciones con respecto al pre-test, lo cual indica que los estudiantes no realizan en sus dibujos; respecto, añadir títulos significativos a sus dibujos, elaborar ornamentos para decorar sus dibujos, agregar colores a sus dibujos, y aplicar sombras, a sus dibujos en los contenidos gráfico plásticos del área de Educación Artística.

En la categoría media, encontramos al 46 % (12 alumnos) lo que nos precisa que han logrado desarrollar los procesos creativos establecidos en el proceso de evaluación considerados en el pos-test.

En la categoría baja, ubicamos a 14 alumnos que representan el 54 %, porcentaje bastante elevado en relación al conjunto de categorías y que nos permite afirmar que los estudiantes no han desarrollado su creatividad según lo establecidas en el proceso de evaluación respecto a los contenidos gráfico plásticos del área de Educación Artística.

Tabla 8

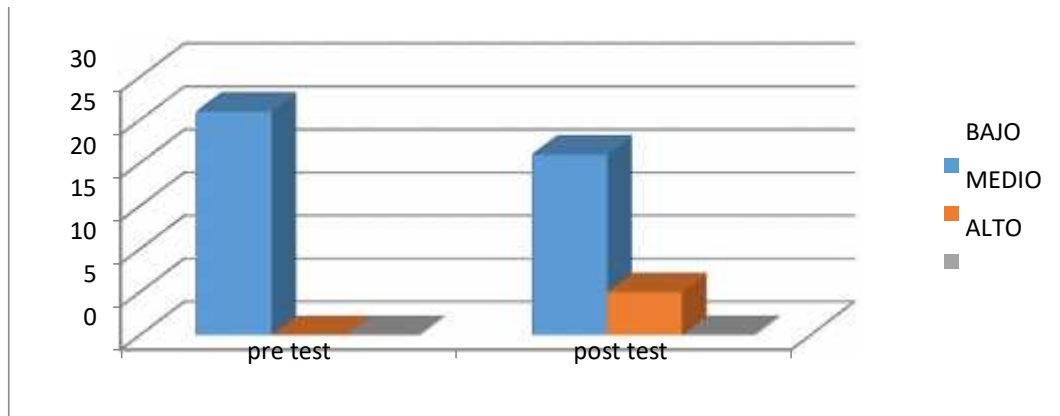
Dimensión Flexibilidad

Nivel	PRE TEST		POST TEST	
	f	%	f	%
Bajo	26	100	21	81
Medio	00	00	05	19
Alto	00	00	00	00
TOTAL	26	100	26	100

Fuente: Base de datos del pre test y post test.

Figura 8 :

Dimensión sistema de producción



Fuente: Tabla 8

En el **pre test**, en la presente dimensión de **flexibilidad**; 26 estudiantes que conforman el 100 % de los estudiantes, se ubicaron en la categoría baja de la dimensión de flexibilidad en el desarrollo de la creatividad.

En el **post test**, en la categoría alta, ningún alumno ha logrado superar sus limitaciones con respecto al pre-test, lo cual indica que los estudiantes no realizan los procesos creativos con alta **flexibilidad** respecto a graficar diversidad de dibujos, y variedad en sus producciones en los contenidos gráficos plásticos en las artes visuales del área de Educación Artística.

En la categoría media, encontramos al 19 % (5 alumnos) lo que nos precisa que han logrado desarrollar los procesos cognitivos establecidos en el proceso de evaluación considerados en el pos-test.

En la categoría baja, ubicamos a 21 alumnos que representan el 81 %, porcentaje bastante elevado en relación al conjunto de categorías y que nos permite afirmar que los estudiantes no han desarrollado los procesos creativos establecidos en el proceso de evaluación respecto a los contenidos gráfico plásticos del área de Educación Artística.

3.3. PUEBA DE HIPOTESIS:

Contrastar los resultados post-test aplicado a los grupos experimental y control a través de una prueba de hipótesis.

Prueba de normalidad

Resumen del procesamiento de los casos

	Casos					
	Válidos		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
PUNTAJE	104	100.0%	0	.0%	104	100.0%

Descriptivos

		Estadístico	Error típ.
PUNTAJE	Media	115.10	5.462
	Intervalo de confianza para la media al 95%	Límite inferior 104.26 Límite superior 125.93	
	Media recortada al 5%	112.32	
	Mediana	93.00	
	Varianza	3103.039	
	Desv. típ.	55.705	
	Mínimo	41	
	Máximo	239	
	Rango	198	
	Amplitud intercuartil	68	
	Asimetría	1.023	.237
	Curtosis	-.174	.469

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov(a)			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PUNTAJE	.219	104	.000	.849	104	.000

Corrección de la significación de Lilliefors

Como $N = 30$ seleccionamos **Shapiro – Wilk**, cuyo valor de **Sig= 0,000** el cual es $< 0,005$ por lo tanto no existe una distribución normal, en consecuencia, se aplicará la Estadística No Paramétrica de Mann – Whitney.

Resumen del procesamiento de los casos

Pruebas no paramétricas

Prueba de Mann-Whitney

Rangos

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
PUNTAJE	PRE TEST GE	26	24.40	634.50
	PRE TEST GC	26	28.60	743.50
	Total	52		

Estadísticos de contraste(a)

	PUNTAJE
U de Mann-Whitney	283.500
W de Wilcoxon	634.500
Z	-.998
Sig. asintót. (bilateral)	.318

Variable de agrupación: GRUPO

Pruebas no paramétricas

Prueba de Mann-Whitney

Rangos

		<i>N</i>	<i>Rango promedio</i>	<i>Suma de rangos</i>
<i>PUNTAJE</i>	<i>GRUPO POST TEST GE</i>	26	39.38	1024.00
	<i>POST TEST GC</i>	26	13.62	354.00
	<i>Total</i>	52		

Estadísticos de contraste(a)

	<i>PUNTAJE</i>
<i>U de Mann-Whitney</i>	3.000
<i>W de Wilcoxon</i>	354.000
<i>Z</i>	-6.132
<i>Sig. asintót. (bilateral)</i>	.000

Variable de agrupación: GRUPO

La Prueba de Mann – Whitney aplicada al Post Test arroja una diferencia de Rangos significativa de 25,76 (39,38-13,62) y un sig asintótico (bilateral) de 0,000 siendo este valor < a 0,005, razón por la cual se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Conclusión:

El Grupo Experimental mejoró significativamente su nivel de creatividad en las artes visuales en el Área de Educación Artística según resultados del pos test en comparación al Grupo Control, debido a la aplicación del programa “Técnicas gráfico plásticas”, en los estudiantes de Segundo grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Karl Weiss” de Chiclayo, Provincia Chiclayo, Región Lambayeque -2018.

IV. DISCUSIÓN

Habiendo identificado el problema de falta de creatividad en las artes visuales, en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria, de la I. E. Karl Weiss ; se aplicaron técnicas gráfico plásticas y como consecuencia de ello se obtuvieron resultados de mejora del nivel de creatividad, en las dimensiones de: Originalidad en 57,5 % ; en la dimensión fluidez se incrementó en 65,00 % , en la dimensión elaboración el incremento fue de 69,00% ; en la dimensión flexibilidad se incrementó en 58,00 % ; por lo que podemos concluir que se mejoró el nivel de creatividad ,porque elevó el nivel creativo de sus dimensiones, pasando del nivel bajo al nivel alto mejorando categóricamente su creatividad.

Fernández y Morante (2012), objetivo trabajó con una población de 46 alumnos de los cuales formaron 22 el grupo experimental y 24 el grupo control, Técnicas e instrumentos en su tesis concluye.

Los niños y niñas del nivel inicial de la I. E. “San Martín de Thours” que conforman el grupo de estudio, a través de la evaluación de la lista de cotejo; aplicado al inicio del presente estudio nos permitió identificar que el 54,34% en que rara vez muestran fluidez en su pensamiento; el 71,73% raras veces son capaces de resolver un problema, mostrando poca flexibilidad, el 58,69% piensa de manera común, lo que manifiesta poco nivel de originalidad.

Asimismo, se encontró en cuanto al nivel de expresión plástica que los niños y niñas desarrollaron solo en 47,83% de lo que podemos deducir y evidenciar que los niños y niñas participantes del estudio presentan un escaso desarrollo en el pensamiento creativo.

Gil y López (2013) en su estudio *Aplicación de talleres artístico-plástico para desarrollar la creatividad en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán Zea del distrito de la Victoria,*

Chiclayo – 2012 realizado con una población de 158 y una muestra de 57 estudiantes, se aplicó un pre y post test, concluyen que:

Al comparar los resultados se tiene que los estudiantes del grupo experimental en el pre test, alcanzaron una media de 32,32 puntos en el nivel de creatividad que los ubico en la categoría bajo; alcanzaron en el post test una media de 91,61 puntos que los ubicó en la categoría alto. En cambio, los estudiantes del grupo control que el pre test lograron una media de 33,66 puntos que los ubicó en la categoría bajo, en el post test no sufrieron variaciones significativas, pues alcanzaron una media de 34,69 puntos que los ubicó en la categoría de logro bajo.

Los autores, después de la aplicación de técnicas grafico-plásticas, el porcentaje de mejora de la creatividad en los estudiantes del grupo experimental, aumentó considerablemente.

V CONCLUSIONES

La aplicación del programa basado en las técnicas gráfico plásticas, influyeron considerablemente en los niveles de creatividad de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I. E. Karl Weiss.

Reconocer la importancia del pensamiento creativo y de las técnicas gráfico - plásticas para mejorar el nivel de la creatividad en las artes visuales.

Los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la I. E. Karl Weiss conforman el grupo de estudio, a través de la evaluación del pre test; aplicado al inicio del programa gráfico plástico de estudio, nos permitió identificar que el grupo control no logró ubicarse en la categoría alta en ninguna de las dimensiones, el grupo experimental solo logró ubicarse en la categoría alta en la dimensión de originalidad y después de haber recibido el estímulo se observa un nivel del logro significativo en las cuatro dimensiones, con lo que demuestra el logro de aprendizajes creativos , comparado con el grupo control que no logró ubicarse en la categoría alta en ninguna de las dimensiones porque no recibió estímulo alguno.

Habiendo identificado el problema de falta de creatividad en las artes visuales en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria, se aplicó el programa de técnicas grafico plásticas y se elevó el nivel de creatividad en todas sus dimensiones.

VI RECOMENDACIONES

- ↗ A los docentes de la Instituciones Educativas deben promover talleres de artes plásticas que permitan a los estudiantes descubrir y desarrollar sus habilidades artísticas.

- ↗ A las autoridades del ministerio de educación Incluir en el sistema de Formación en servicio docente, la aplicación del programa de técnicas grafico plásticas para mejorar la creatividad y aplicarlas en procesos de aprendizaje.

- ↗ A al personal directivo y docente propiciar la aplicación del programa de técnicas grafico plásticas mejora los niveles de creatividad en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I. E. Karl Weiss y se recomienda a las instituciones educativas, aplicar estos programas para mejorar el nivel de creatividad de los estudiantes de los diferentes grados.

VIII REFERENCIAS

- Alcausa S. (2015) *“Diez ideas para aumentar la creatividad de los niños”* Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/diez-ideas-para-aumentar-la-creatividad-de-los-ninos/>
- Álvarez L. (2012) *“Técnicas gráfico plásticas en el proceso de creación bidimensional.”*. Recuperado de:
<https://es.scribd.com/doc/8549869/Tecnicas-grafico-plasticas#>
- Beteta A. (2017) *“Diseño de un programa de técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en los niños de la I.E.I. N° 088 – Huánuco”*
- Buenrostro M. (2009) *“Características de la creatividad y de las personas creativas”*. Recuperado de:
<http://roa.uveg.edu.mx/repositorio/licenciatura/74/Caractersticasdelaactividadydelaspersonascreativas.pdf>
- Cruz H. (2013) *“La creatividad para el desarrollo personal”* artículo 13 mayo 2016
Recuperado de:
<https://www.emprendices.co/la-creatividad-para-el-desarrollo-personal/>
- Cuevas S. (2013) *“La creatividad en educación, su desarrollo desde una perspectiva pedagógica”*
- DeGraff, J. (2015) *“Los 5 tipos de creatividad de Jeff Degraff”*. Revista Merca2.0 – México. Recuperado de: <https://www.merca20.com/los-5-tipos-de-creatividad-de-jeff-degraff/>

Elisondo R. (2015) *“La creatividad como perspectiva educativa. cinco ideas para pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje”* Revista Actualidades Investigativas en Educación de Costa Rica. Volumen 15, N° 3. Recuperado de:

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/viewFile/20904/21043>

García-Pérez A. (2015) “Creatividad en alumnos de primaria: evaluación e intervención”- Salamanca, 2015”

Gil P. y López S. (2013) *“Aplicación de talleres artístico-plástico para desarrollar la creatividad en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Juan Pablo Vizcardo y Guzmán Zea del distrito de la Victoria, Chiclayo - 2012”*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10366/129409>

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/viewFile/20904/21043>

Llamas M. (2015) *“Materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica”*. Recuperado: <https://es.scribd.com/doc/55474165/Materiales-y-tecnicas-de-expresion-grafico-plastica>

Menchén M. (2012) *“Atrévete a ser creativo: pasos para ser creativos “REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación - Volumen 10, Número 2*

Ortiz C. y Prado D. (2013) *“Actividades de artes plásticas para mejorar la creatividad en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa 11026 Mariscal Cáceres Chiclayo – 2013*

Piguave V. (2014) Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí (Ecuador) “Importancia del desarrollo de la creatividad para los estudiantes de la carrera de Ingeniería Comercial desde el proceso de enseñanza-aprendizaje”. Educación Vol. XXIII, N° 44, marzo-agosto 2014, pp. 29-47 / ISSN 1019-9403

Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/130711669/ESQUIVIAS-SERRANO-Creatividad-pdf>

Robles N. (2016) "Programa de técnicas gráfico plásticas para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de la I.E.I.N° 598 "los amautas" de sócota, cutervo-2016."

Rodrigo I. y Rodrigo L. (2013) *"Creatividad y educación: El desarrollo de la creatividad como herramienta para la transformación social"*

Villala D. (2013) Ecuador, *"Técnicas grafo-plásticas como medio psicopedagógico para la gerencia de los aprendizajes significativos en los niños y niñas del paralelo "C" del centro de educación inicial "Juan Romero Aguijaren"*

ANEXOS

MUESTRA TU IMAGINACIÓN CON DIBUJOS (Test - Torrance)

Área: Educación Artística

Ciclo: VI

Nivel: Secundaria

Fecha aplicación del test: 14/03/18

Institución Educativa: "Karl Weiss"

Chiclayo.

JUEGO 1

COMPONEMOS UN DIBUJO

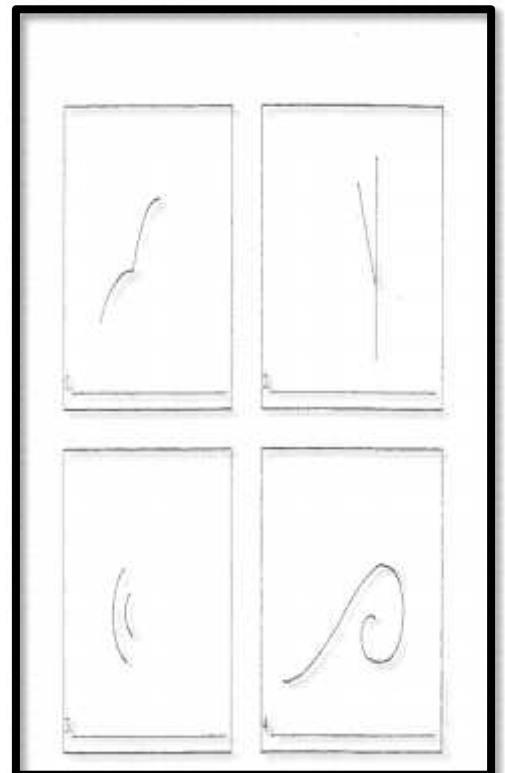
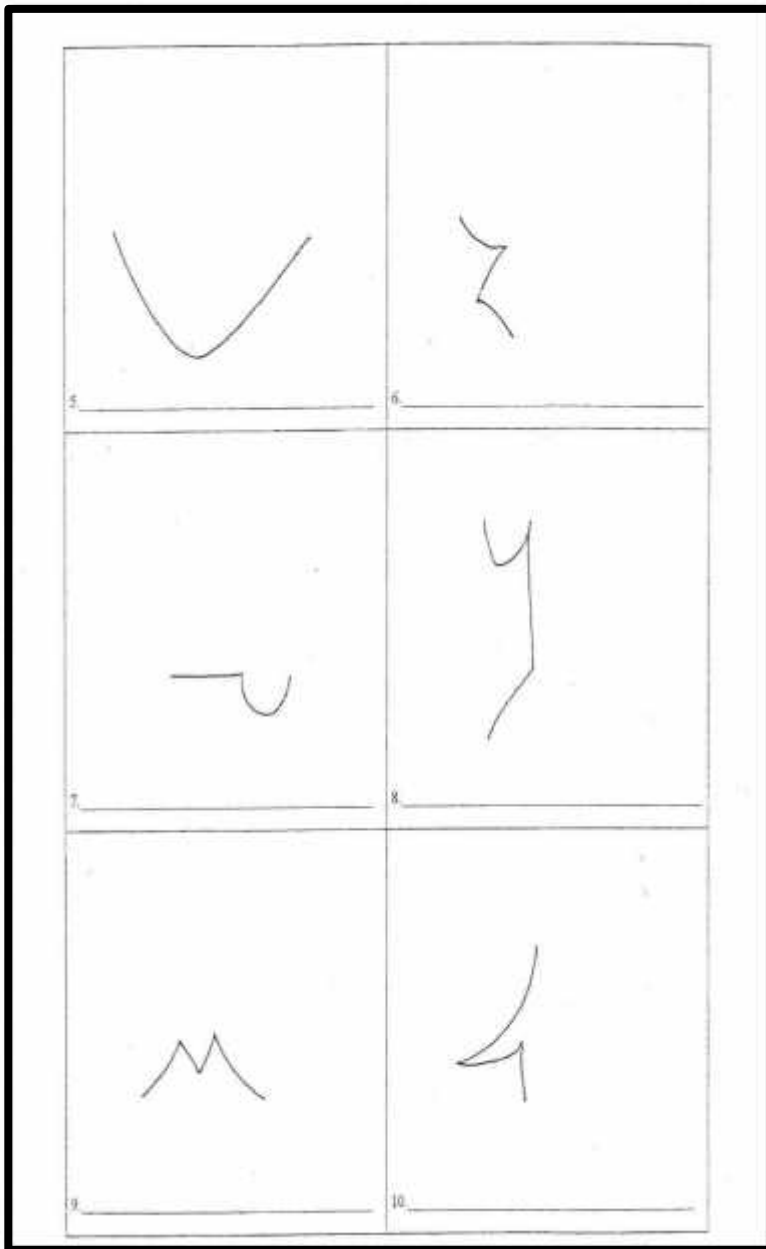
“Mira este trozo de papel verde, de forma redondeada. Vas a imaginar algo que puedas dibujar y del que va a formar parte este trozo de papel. Coge el trozo de papel verde y pégalo sobre esta página en el lugar que desees hacer tu dibujo. Ahora, con tu lápiz añade todos los elementos que quieras para hacer tu dibujo. Desarrolla tu primera idea con el fin de ilustrar lo mejor posible una historia interesante. Intenta hacer algo original en lo que nadie haya pensado hacer antes. Cuando hayas acabado tu dibujo, ponle un título y escríbelo en la parte de abajo. Es preciso que ese título sea original e ingenioso puesto que debe contribuir a explicar tu historia.

Fuente: Libro: “Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance: expresión figurada. Educación Primaria y Secundaria”. Primera Edición: Canarias, 2007

JUEGO 2

ACABAMOS UN DIBUJO

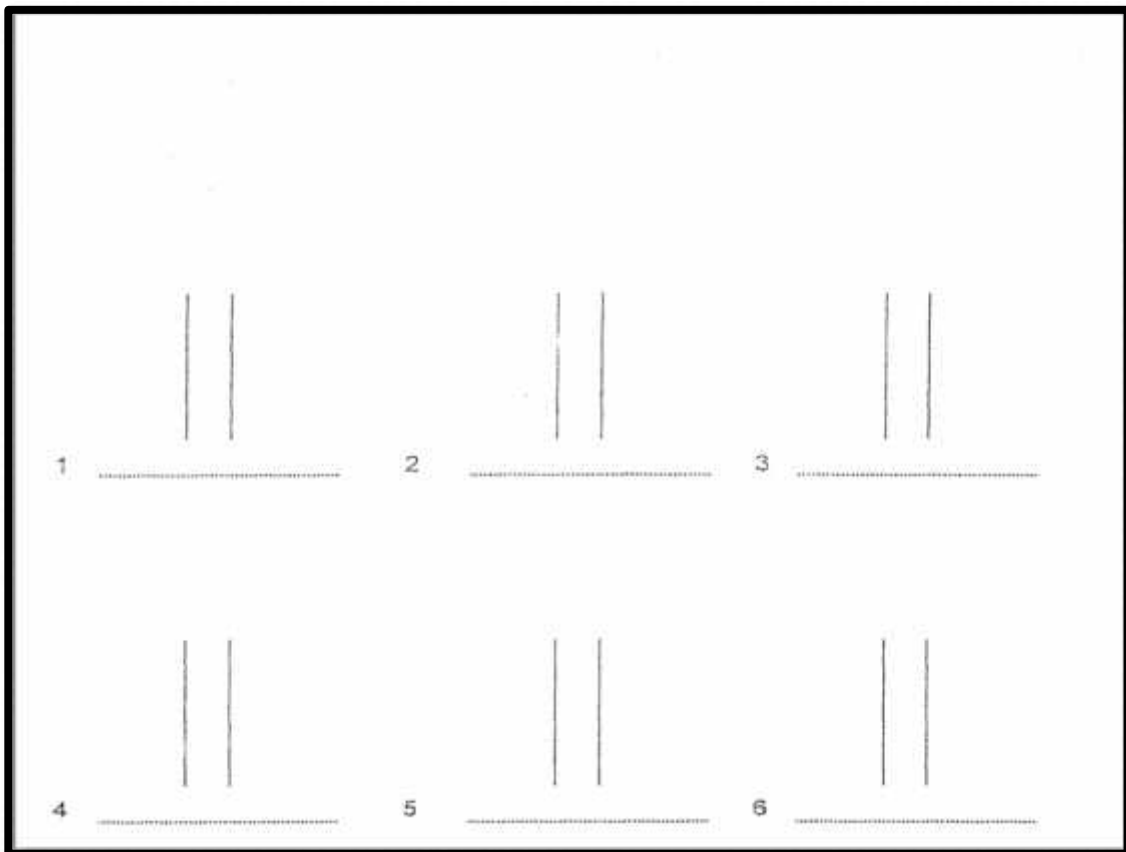
“Sobre esta página y la siguiente encontrarás dibujos incompletos, añadiendo elementos; puedes representar cosas interesantes: objetos, imágenes, lo que tú quieras. Desarrolla tu primera idea con el fin de ilustrar una historia lo más completa e interesante posible. Intenta encontrar ideas en las que nadie haya pensado antes. Recuerda escribir, debajo de cada dibujo, el título que le hayas dado”.



























JUEGO 3

LAS LÍNEAS

“En esta página y en las siguientes hay una serie de líneas paralelas. Vamos a ver cuántos dibujos puedes hacer en 10 minutos a partir de esas líneas. Puedes añadir todos los detalles que quieras: en el interior, en el exterior, arriba, debajo, pero es preciso que esas dos líneas paralelas sean la parte más importante de tu dibujo. Haz dibujos lo más ricos y diferentes posibles e intenta que ilustren una historia. Esfuérzate una vez más por encontrar ideas originales. Después escribe debajo de cada dibujo el título que le hayas dado”.



7		8		9	
10		11		12	
13		14		15	
16		17		18	

19		20		21	
22		23		24	
25		26		27	
28		29		30	

VII PROPUESTA

PROGRAMA DE TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS CON SUS EFECTOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

DISEÑO DEL PROGRAMA

I. DATOS GENERALES

1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : Karl Weiss
2. UBICACIÓN : Chiclayo
3. NIVEL : Secundaria
4. GRADO : Segundo grado
5. SECCIÓN : B
6. BENEFICIARIOS : 26 Estudiantes
7. DURACIÓN : 2,5 meses
8. RESPONSABLE : Br. MANUEL ANTONIO JIMÉNEZ RIVERA
Br. ORLANDO VALDERA PELTROCHE

II. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General

Mejorar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa, Karl Weiss de Chiclayo 2018.

2.2. Objetivos Específicos

- Desarrollar las dimensiones de Originalidad, Fluidez, elaboración y flexibilidad de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa, Karl Weiss de Chiclayo.
- Diseñar y ejecutar el plan de aprendizaje, considerando las sesiones y las estrategias de aprendizaje.
- Evaluar el desenvolvimiento de los de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa, Karl Weiss de Chiclayo.

III. METODOLOGÍA

La metodología fue de carácter participativo y dialógica impulsada por la participación de los estudiantes, el uso creativo y pedagógicamente consistente de técnicas de aprendizaje para generar aprendizajes significativos, con énfasis en las creatividades.

IV. EVALUACIÓN

La evaluación tiene en cuenta tres momentos:

La evaluación inicial se aplica al principio del proceso de aprendizaje y está orientada a la identificación de las capacidades de los participantes, sus experiencias y saberes previos, sus actitudes y vivencias, con la finalidad de adecuar el proceso de enseñanza a las particularidades de los participantes.

La evaluación de proceso, es un producto de la constante interacción maestro-participante que se aplica a lo largo del proceso de enseñanza aprendizaje con la finalidad de detectar oportunamente la forma en que se van asimilando los conocimientos, desarrollando habilidades y actitudes que conduzcan a su mejoramiento.

La evaluación de salida o terminal, tiene como propósito de verificar los resultados de aprendizaje esperados, de acuerdo con los objetivos formulados.

V. PROGRAMACION:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

DATOS INFORMATIVOS							
I.E.	KARL WEISS	ÁREA	Arte	GRADO	2 ^{do}	SECCIÓN	“B”
TÍTULO	“Dibujamos con carboncillo”			BIMESTRE	1 ^{ero}	DURACION	90'
DOCENTES	Orlando Valdera Peltroche Manuel Jiménez Rivera			UNIDAD	1	FECHA	19/03
PROÓSITOS DE APRENDIZAJE							
CAP. DE ÁREA	Expresión Artística – Apreciación Artística						
COMPETENCIA	Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversas formas de comunicación artística de su entorno y de otros espacios culturales, explorando diversos modos para la realización artística, respetando las normas de convivencia.						
APRENDIZAJE ESPERADO	Dibuja diversas formas aplicando el sombreado con el carboncillo.						
SECUENCIA DIDÁCTICA							
PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS COGNITIVOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE				RECURSOS	TIEMPO
		Presentamos un dibujo a carboncillo como motivación,				Láminas de	

INICO	Motivación	luego se hacen preguntas: los estudiantes suponen: ¿Con que se habrá dibujado? ¿Cómo se sombreará?	dibujo Carboncillo Esfumino	15'
	Saberes Previos	Se interrogan: ¿Cómo lo haremos? ¿Cuál será su procedimiento?		
	Conflicto cognitivo	¿Todo dibujo presenta la misma estructura? ¿Cómo puedo dibujar de esa manera?		
DESARROLLO	Construcción del Aprendizaje	<p>Se inicia la sesión con una demostración del profesor sobre el manejo del carboncillo.</p> <p>Con ayuda de la lámina identificamos los tipos de sombras.</p> <p>Información sobre las clases de dibujo, Identifican la luz y la sombra del dibujo.</p> <p>Los docentes explican las estrategias para dibujar un jarrón.</p> <p>Los docentes explican las estrategias para sombrear el jarrón dibujado.</p> <p>Cada estudiante debe planificar como dibujar y sombrear su jarrón.</p> <p>Se terminan los dibujos con sombreado.</p>	Láminas Cartulina Carboncillo Esfumino o papel	60'

	Consolidación	Cada estudiante presenta sus dibujos para mostrarlos a los compañeros.		
CIERRE	Situaciones Nuevas	Realizan el análisis del dibujo: líneas, forma, luz, sombras.	Dibujos a Carboncillo	15'
	Metacognición	Responden las preguntas del trabajo: ¿Qué aprendí? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?		
EVALUACIÓN				
CAPACIDADES		INDICADORES DE EVALUACION	INSTRUMENTO	
Expresión Artística		Aplica sombras a su dibujo con el carboncillo.	Práctica de dibujo	
Apreciación Artística		Identifica los elementos compositivos de las artes visuales, en los dibujos elaborados.	Intervención oral.	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

DATOS INFORMATIVOS							
I.E.	KARL WEISS	ÁREA	Arte	GRADO	2 ^{do}	SECCIÓN	“B”
TÍTULO	“Pintamos nuestras figuras con colores”			BIMESTRE	1 ^{ero}	DURACION	90'
DOCENTES	Orlando Valdera Peltroche Manuel Jiménez Rivera			UNIDAD	1	FECHA	26/03
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE							
CAP. DE ÁREA	Expresión Artística – Apreciación Artística						
COMPETENCIA	Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversas formas de comunicación artística de su entorno y de otros espacios culturales, explorando diversos modos para la realización artística, respetando las normas de convivencia.						
APRENDIZAJE ESPERADO	Elabora una pintura utilizando lápices de colores.						
SECUENCIA DIDÁCTICA							
PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS COGNITIVOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE				RECURSOS	TIEMPO
		Presentamos pinturas con colores como motivación. Los estudiantes suponen: ¿Con que se habrá pintado?				Láminas	

INICO	Motivación	¿Cómo se aplicará el color?	Pinturas	15'
	Saberes Previos	Se interrogan: ¿Cómo lo haremos? ¿Cómo se aplicará los colores?		
	Conflicto cognitivo	¿Todas las pinturas presentarán el mismo procedimiento? ¿Cómo puedo pintar de esa manera?		
DESARROLLO	Construcción del Aprendizaje	<p>Se inicia la sesión con una demostración del profesor sobre el manejo de la témpera.</p> <p>Con ayuda de las láminas identificamos los matices aplicados.</p> <p>Se les da información sobre la combinación de colores.</p> <p>Identifican la luz y la sombra en una pintura.</p> <p>Los docentes explican las estrategias para pintar un dibujo.</p> <p>Cada estudiante debe planificar como dibujar y pintar sus dibujos. Se terminan las pinturas.</p>	Colores Papel bond Cartulinas	60'

	Consolidación	Cada estudiante presenta sus pinturas trabajadas con colores para mostrarlos a los compañeros.		
CIERRE	Situaciones Nuevas	Realizan el análisis de las pinturas: líneas, forma, color, luz, sombras.	Pinturas elaboradas	15'
	Metacognición	Responden las preguntas del trabajo: ¿Qué aprendí? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?		

EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES DE EVALUACION	INSTRUMENTO
Expresión Artística	Elabora una pintura utilizando colores correctamente	Práctica de pintura.
Apreciación Artística	Elabora una pintura utilizando colores correctamente	Intervención oral.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

DATOS INFORMATIVOS							
I.E.	KARL WEISS	ÁREA	Arte	GRADO	2 ^{do}	SECCIÓN	“B”
TÍTULO	“Pinto mis creaciones con témperas”			BIMESTRE	1 ^{ero}	DURACION	90’
DOCENTES	Orlando Valdera Peltroche Manuel Jiménez Rivera			UNIDAD	1	FECHA	02/04
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE							
CAP. DE ÁREA	Expresión Artística – Apreciación Artística						
COMPETENCIA	Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversas formas de comunicación artística de su entorno y de otros espacios culturales, explorando diversos modos para la realización artística, respetando las normas de convivencia.						
APRENDIZAJE ESPERADO	Aplica color a sus dibujos utilizando como técnica la témpera.						
SECUENCIA DIDÁCTICA							
PROCESOS	PROCESOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE				RECURSOS	TIEMPO

PEDAGÓGICOS	COGNITIVOS			
INICO	Motivación	Presentamos pinturas a t�mpera motivaci�n. Los estudiantes suponen: �Con que se habr� pintado? �C�mo se aplicar� el color?	L�minas de pintura Pinceles T�mperas	15'
	Saberes Previos	Se interrogan: �C�mo lo haremos? �C�mo se aplicar� la t�mpera?		
	Conflicto cognitivo	�Todas las pinturas presentar�n el mismo procedimiento? �C�mo puedo pintar de esa manera?		
DESARROLLO	Construcci�n del Aprendizaje	<p>Se inicia la sesi�n con una demostraci�n del profesor sobre el manejo de la t�mpera.</p> <p>Con ayuda de las l�minas identificamos los matices aplicados.</p> <p>Se les da informaci�n sobre la combinaci�n de colores.</p> <p>Identifican la luz y la sombra en una pintura, para aplicar el color.</p> <p>Los docentes explican las estrategias para pintar un dibujo.</p> <p>Cada estudiante debe planificar como dibujar y pintar sus dibujos.</p>	L�minas de pintura L�piz Pinceles T�mperas Paleta	60'

		Se terminan las pinturas.		
	Consolidación	Cada estudiante presenta sus pinturas para mostrarlos a los compañeros.		
CIERRE	Situaciones Nuevas	Realizan el análisis de las pinturas: líneas, forma, color, luz, sombras.	Pinturas elaboradas	15'
	Metacognición	Responden las preguntas del trabajo: ¿Qué aprendí? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?		

EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES DE EVALUACION	INSTRUMENTO
Expresión Artística	Pinta sus dibujos aplicando la técnica de la témpera.	Práctica de pintura.
Apreciación Artística	Identifica los colores agrupados por sus características.	Intervención oral.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

DATOS INFORMATIVOS							
I.E.	KARL WEISS	ÁREA	Arte	GRADO	2 ^{do}	SECCIÓN	“B”
TÍTULO	“Pintamos con acuarelas”			BIMESTRE	1 ^{ero}	DURACION	90'
DOCENTES	Orlando Valdera Peltroche Manuel Jiménez Rivera			UNIDAD	1	FECHA	09/04
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE							
CAP. DE ÁREA	Expresión Artística – Apreciación Artística						
COMPETENCIA	Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversas formas de comunicación artística de su entorno y de otros espacios culturales, explorando diversos modos para la realización artística, respetando las normas de convivencia.						
APRENDIZAJE ESPERADO	Aplica las acuarelas para pintar temas creativos.						
SECUENCIA DIDÁCTICA							
PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS COGNITIVOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE				RECURSOS	TIEMPO
INICO	Motivación	Presentamos pinturas con acuarela como motivación. Los estudiantes suponen: ¿Con que se habrá pintado? ¿Cómo se aplicará el color?				Láminas de pintura con acuarela	

			Pinceles	15'
	Saberes Previos	Se interrogan: ¿Cómo lo haremos? ¿Cómo se aplicará la témpera?		
	Conflicto cognitivo	¿Todas las pinturas presentarán el mismo procedimiento? ¿Cómo puedo pintar de esa manera?		
DESARROLLO	Construcción del Aprendizaje	<p>Se inicia la sesión con una demostración del profesor sobre el manejo de la acuarela.</p> <p>Con ayuda de las láminas identificamos los matices aplicados.</p> <p>Se les da información sobre la combinación de colores.</p> <p>Identifican la luz y la sombra en una pintura.</p> <p>Los docentes explican las estrategias para pintar con acuarelas en sus formatos.</p> <p>Cada estudiante debe planificar como dibujar y pintar sus temas creativos con acuarela.</p> <p>Se terminan las pinturas.</p>	<p>Láminas de pintura con acuarela</p> <p>Lápiz</p> <p>Pinceles</p> <p>Acuarelas</p> <p>Paleta</p>	60'
	Consolidación	Cada estudiante presenta sus pinturas para mostrarlos a los compañeros con la técnica de museo.		

CIERRE	Situaciones Nuevas	Realizan el análisis de las pinturas: líneas, forma, color, luz, sombras.	Pinturas elaboradas	15'
	Metacognición	Responden las preguntas del trabajo: ¿Qué aprendí? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?		

EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES DE EVALUACION	INSTRUMENTO
Expresión Artística	Pinta sus creaciones aplicando la técnica de la acuarela.	Práctica de pintura.
Apreciación Artística	Identifica los colores puestos y superpuestos en la técnica de la acuarela.	Intervención oral.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

DATOS INFORMATIVOS							
I.E.	KARL WEISS	ÁREA	Arte	GRADO	2 ^{do}	SECCIÓN	“B”
TÍTULO	“Elaboramos collages creativos”			BIMESTRE	1 ^{ero}	DURACION	90'
DOCENTES	Orlando Valdera Peltroche Manuel Jiménez Rivera			UNIDAD	1	FECHA	16/04
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE							
CAP. DE ÁREA	Expresión Artística – Apreciación Artística						
COMPETENCIA	Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversas formas de comunicación artística de su entorno y de otros espacios culturales, explorando diversos modos para la realización artística, respetando las normas de convivencia.						
APRENDIZAJE ESPERADO	Elabora un collage utilizando materiales reciclables.						
SECUENCIA DIDÁCTICA							
PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS COGNITIVOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE				RECURSOS	TIEMPO
		Presentamos diversos collages como motivación. Los estudiantes suponen: ¿Con que se habrá elaborado?					

INICO	Motivación	¿Cómo se aplicará el color, texturas, etc.?	Collages Material reciclable Plumones pizarra	15'
	Saberes Previos	Se interrogan: ¿Cómo lo haremos? ¿Cómo se aplicará la técnica?		
	Conflicto cognitivo	¿Todas las pinturas presentarán el mismo procedimiento? ¿Cómo puedo pintar de esa manera?		
DESARROLLO	Construcción del Aprendizaje	<p>Se inicia la sesión con una demostración del profesor sobre el collage.</p> <p>Con ayuda de las láminas identificamos los procedimientos aplicados.</p> <p>Se les da información sobre la combinación de los diversos materiales utilizados en el collage. colores.</p> <p>Los docentes explican las estrategias para elaborar un collage con todos los elementos estéticos.</p> <p>Cada estudiante debe planificar como elaborar y terminar sus collages.</p> <p>Se terminan los collages.</p>	Collages Material reciclable: papel, cartón, palitos, semillas, etc. Goma Pinturas Cartón	60'

	Consolidación	Cada estudiante presenta sus collages para mostrarlos a los compañeros con la técnica de museo.		
CIERRE	Situaciones Nuevas	Realizan el análisis de los collages, sobre cómo han sido elaborados: líneas, forma, color, luz, sombras.	Collages elaborados	15'
	Metacognición	Responden las preguntas del trabajo: ¿Qué aprendí? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?		

EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES DE EVALUACION	INSTRUMENTO
Expresión Artística	Elabora un collage utilizando materiales reciclables.	Trabajo práctico: collage
Apreciación Artística	Identifica los procesos seguidos en una acuarela.	Intervención oral.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

DATOS INFORMATIVOS							
I.E.	KARL WEISS	ÁREA	Arte	GRADO	2 ^{do}	SECCIÓN	“B”
TÍTULO	“Elaboramos un esgrafiado creativo”			BIMESTRE	1 ^{ero}	DURACION	90'
DOCENTES	Orlando Valdera Peltroche Manuel Jiménez Rivera			UNIDAD	1	FECHA	2304
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE							
CAP. DE ÁREA	Expresión Artística – Apreciación Artística						
COMPETENCIA	Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversas formas de comunicación artística de su entorno y de otros espacios culturales, explorando diversos modos para la realización artística, respetando las normas de convivencia.						
APRENDIZAJE ESPERADO	Elabora un esgrafiado siguiendo los pasos adecuadamente.						
SECUENCIA DIDÁCTICA							
PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS COGNITIVOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE				RECURSOS	TIEMPO
INICO	Motivación	Presentamos una lámina de esgrafiado como motivación, los estudiantes suponen: ¿Con que se habrá dibujado? ¿Cómo se pintará?				Láminas de esgrafiado	

			Cartulina	15'
	Saberes Previos	Se interrogan: ¿Cómo lo haremos? ¿Cuál será su procedimiento?	Crayolas	
	Conflicto cognitivo	¿Todos los esgrafiados se elaborarán de la misma manera? ¿Cómo puedo elaborar uno igual?	Témpera negra.	
DESARROLLO	Construcción del Aprendizaje	Se inicia la sesión con una demostración de los pasos a seguir con láminas inconclusas en cada proceso. Con ayuda de las láminas identificamos los materiales a usar. Los docentes exponen información sobre la técnica del esgrafiado. Los docentes explican las estrategias elaborar un esgrafiado. Cada estudiante debe planificar como elabora su esgrafiado. Se terminan los trabajos de esgrafiado.	Láminas de esgrafiado Cartulina Crayolas Témpera negra.	60'
	Consolidación	Cada estudiante presenta sus esgrafiados para mostrarlos a los compañeros.		

CIERRE	Situaciones Nuevas	Realizan el análisis de sus trabajos: materiales, colores, formas, acabado.	Esgrafiados elaborados	15'
	Metacognición	Responden las preguntas del trabajo: ¿Qué aprendí? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?		

EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES DE EVALUACION	INSTRUMENTO
Expresión Artística	Elabora un esgrafiado siguiendo los pasos adecuadamente.	Trabajo práctico: esgrafiado.
Apreciación Artística	Identifica los procesos seguidos en un esgrafiado.	Intervención oral.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

DATOS INFORMATIVOS							
I.E.	KARL WEISS	ÁREA	Arte	GRADO	2 ^{do}	SECCIÓN	“B”
TÍTULO	“Elaboramos estarcidos con témperas”			BIMESTRE	1 ^{ero}	DURACION	90'
DOCENTES	Orlando Valdera Peltroche Manuel Jiménez Rivera			UNIDAD	1	FECHA	30/04
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE							
CAP. DE ÁREA	Expresión Artística – Apreciación Artística						
COMPETENCIA	Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversas formas de comunicación artística de su entorno y de otros espacios culturales, explorando diversos modos para la realización artística, respetando las normas de convivencia.						
APRENDIZAJE ESPERADO	Elabora un estarcido utilizando témperas.						
SECUENCIA DIDÁCTICA							
PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS COGNITIVOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE				RECURSOS	TIEMPO
INICO	Motivación	Presentamos variados esgrafiados como motivación. Los estudiantes se preguntan: ¿Con que se habrá elaborado? ¿Qué materiales se habrán utilizado?				Láminas de estarcidos	

				15'
	Saberes Previos	Se interrogan: ¿Cómo lo haremos? ¿Cuál será su procedimiento?		
	Conflicto cognitivo	¿Todos los estarcidos se elaborarán de la misma manera? ¿Cómo puedo elaborar uno igual?		
DESARROLLO	Construcción del Aprendizaje	Se inicia la sesión con una demostración de los pasos a seguir con láminas inconclusas en cada proceso. Con ayuda de los estarcidos identificamos los materiales a usar. Los docentes exponen información sobre la técnica del estarcido. Los docentes explican las estrategias elaborar un estarcido. Cada estudiante debe planificar como elabora su estarcido. Se terminan los trabajos de la técnica de estarcido.	Láminas de estarcidos Cartulina Plantillas Témperas Cepillos de dientes	60'
	Consolidación	Cada estudiante presenta sus estarcidos para mostrarlos a los compañeros.		

CIERRE	Situaciones Nuevas	Realizan el análisis de sus trabajos: materiales, colores, formas, acabado.	Esgrafiados elaborados	15'
	Metacognición	Responden las preguntas del trabajo: ¿Qué aprendí? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?		

EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES DE EVALUACION	INSTRUMENTO
Expresión Artística	Elabora un estarcido utilizando témperas.	Trabajo práctico: estarcido.
Apreciación Artística	Identifica los procesos seguidos en un estarcido.	Intervención oral.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

DATOS INFORMATIVOS							
I.E.	KARL WEISS	ÁREA	Arte	GRADO	2 ^{do}	SECCIÓN	“B”
TÍTULO	“Modelamos imágenes en jabón”			BIMESTRE	1 ^{ero}	DURACION	90'
DOCENTES	Orlando Valdera Peltroche Manuel Jiménez Rivera			UNIDAD	1	FECHA	0705
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE							
CAP. DE ÁREA	Expresión Artística – Apreciación Artística						
COMPETENCIA	Expresa sus emociones, sentimientos e ideas con imaginación y creatividad, mediante diversas formas de comunicación artística de su entorno y de otros espacios culturales, explorando diversos modos para la realización artística, respetando las normas de convivencia.						
APRENDIZAJE ESPERADO	Elabora un modelado utilizando un jabón de lava ropa.						
SECUENCIA DIDÁCTICA							
PROCESOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS COGNITIVOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE				RECURSOS	TIEMPO
INICO	Motivación	Presentamos variados modelados en jabón como motivación. Los estudiantes se preguntan: ¿Con que se habrá elaborado? ¿Qué materiales se habrán utilizado?				Esculturas en Jabón	

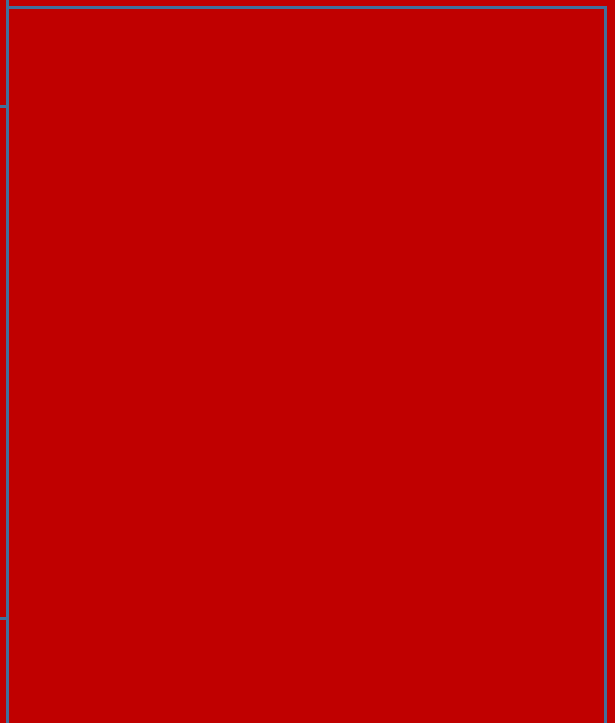
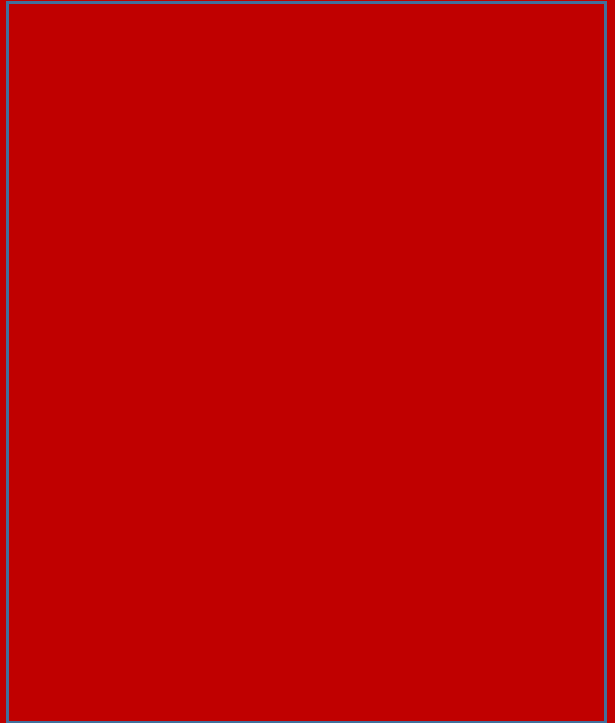
			Diseños	15'
	Saberes Previos	Se interrogan: ¿Cómo lo haremos? ¿Cuál será su procedimiento?	Plumón Pizarra	
	Conflicto cognitivo	¿Todos los modelados se elaborarán de la misma manera? ¿Cómo puedo elaborar uno igual?		
DESARROLLO	Construcción del Aprendizaje	<p>Se inicia la sesión con una demostración de los pasos a seguir en cada proceso.</p> <p>Con ayuda de los modelados identificamos los materiales a usar.</p> <p>Los docentes exponen información sobre la técnica del modelado.</p> <p>Los docentes explican las estrategias elaborar un modelado en jabón.</p> <p>Cada estudiante debe planificar como elabora su modelado en jabón.</p> <p>Se terminan los trabajos de modelado.</p>	Láminas de estarcido Cartulina Plantillas Témperas Cepillos	60'
	Consolidación	Cada estudiante presenta sus modelado en jabón para mostrarlos a los compañeros, en técnica de museo.		

CIERRE	Situaciones Nuevas	Realizan el análisis de sus trabajos: materiales utilizados, formas, acabado.	Modelados en jabón elaborados	15'
	Metacognición	Responden las preguntas del trabajo: ¿Qué aprendí? ¿Para qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Qué dificultades tuve?		

EVALUACIÓN

CAPACIDADES	INDICADORES DE EVALUACION	INSTRUMENTO
Expresión Artística	Elabora un modelado en jabón siguiendo los pasos adecuadamente.	Trabajo práctico: modelado en jabón
Apreciación Artística	Identifica los procesos seguidos en su elaboración de modelado en jabón.	Intervención oral.

Evidencias Fotográficas



TEST - TORRANCE PARA MEDIR EL NIVEL DE CREATIVIDAD EN EL ARTE VISUAL DE LOS ALUMNOS

JUICIO DE EXPERTO

1. Título del Proyecto: **TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS, PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LAS ARTES VISUALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, KARL WEISS DE CHICLAYO- 2018.**
2. Variables:
 - Variable Independiente : **TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS**
 - Variable Dependiente : **CREATIVIDAD EN LAS ARTES VISUALES**
3. Experto : **Dr. LUIS MONTENEGRO CAMACHO**
4. Centro de Trabajo : **Universidad César Vallejo – Chiclayo**
5. Grado Académico : **MAESTRIA EN EDUCACIÓN – INVESTIGACIÓN Y GESTIÓN EDUCATIVA DOCTOR EN ADMINISTRACION EDUCATIVA**
6. Autora : **Br. MANUEL ANTONIO JIMÉNEZ RIVERA**
Br. ORLANDO VALDERA PELTROCHE

DIMENSIONES	INDICADORES	Bueno	Regular	Malo
Coherencia	1. El mensaje del texto es claro y entendible.	x		
	2. La idea principal de cada párrafo es explícita	x		
Cohesión	3. Los párrafos están cohesionados secuencialmente.	x		
	4. Utiliza los sustitutos para darle sentido al texto.	x		
Ortografía	5. Escribe su texto usando las palabras adecuadas: sinónimos, antónimos, parónimos, redes semánticos, etc.	x		
	6. Utiliza los signos de puntuación correctamente.	x		
Estética	7. Considera los márgenes de su texto.	x		
	8. Escribe teniendo en cuenta la silueta del texto	x		

OBSERVACION: Visto y analizado el instrumento de investigación podemos afirmar que cumple con los requisitos indicados en el proceso de investigación para que sea aplicado a las realidad determinada en el proyecto de investigación.

Por lo tanto damos fe de la conformidad de la elaboración de dicho instrumento de acuerdo a las variables de estudio y la operacionalización de las variables.

Chiclayo, 15 de Noviembre del 2017



Dr. Luis Montenegro Camacho
D. N.I. N° 40991682

TEST - TORRANCE PARA MEDIR EL NIVEL DE CREATIVIDAD EN EL ARTE VISUAL DE LOS ALUMNOS

JUICIO DE EXPERTO

1. Título del Proyecto: **TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS, PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LAS ARTES VISUALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, KARL WEISS DE CHICLAYO- 2018.**

2.

Variable Independiente : **TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS**

Variable Dependiente : **CREATIVIDAD EN LAS ARTES VISUALES**

3. Experto : **Dr. HUGO ENRIQUE HUIMAN TARRILLO**

4. Centro de Trabajo : **Universidad César Vallejo – Chiclayo**

5. Grado Académico : **MAESTRIA EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA
DOCTOR EN ADMINISTRACION EDUCATIVA**

6. Autora : **Br. MANUEL ANTONIO JIMÉNEZ RIVERA**

Br. ORLANDO VALDERA PELTROCHE

DIMENSIONES	INDICADORES	Bueno	Regular	Malo
Coherencia	7. El mensaje del texto es claro y entendible.	x		
	8. La idea principal de cada párrafo es explícita	x		
Cohesión	9. Los párrafos están cohesionados secuencialmente.	x		
	10. Utiliza los sustitutos para darle sentido al texto.	x		
Ortografía	11. Escribe su texto usando las palabras adecuadas: sinónimos, antónimos, parónimos, redes semánticos, etc.	x		
	12. Utiliza los signos de puntuación correctamente.		x	
Estética	13. Considera los márgenes de su texto.		X	
	14. Escribe teniendo en cuenta la silueta del texto	x		

OBSERVACION: Visto y analizado el instrumento de investigación podemos afirmar que cumple con los requisitos indicados en el proceso de investigación para que sea aplicado a las realidad determinada en el proyecto de investigación.

Por lo tanto damos fe de la conformidad de la elaboración de dicho instrumento de acuerdo a las variables de estudio y la operacionalización de las variables.

SUGERENCIA: Mejorar la redacción gramatical sobre todo en lo que es signos de puntuación. El programa mejorarlo




Chiclayo, 15 de Abril del 2018

Dr. Hugo Enrique Huiman Tarrillo
D. N.º N° 16418702



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE
TESIS EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL
UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo Orlando Valdera Peltroche identificado con DNI N° 16658283, egresado de la Escuela Profesional de PostGrado de la Universidad César Vallejo, autorizo () , No autorizo () la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado **"TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS, PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LAS ARTES VISUALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, KARL WEISS DE CHICLAYO"** en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33

Fundamentación en caso de no autorización:

.....



 FIRMA

DNI: 16658283

FECHA: 13 de setiembre del 2018

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



**AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE TESIS
EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL UCV**

Código : F08-PP-PR-02.02
Versión : 09
Fecha : 23-03-2018
Página : 1 de 1

Yo Manuel Antonio Jiménez Rivera, identificado con DNI N° 16448752, egresado de la Escuela de Post Grado de Maestría de la Universidad César Vallejo, autorizo , la divulgación y comunicación pública de mi trabajo de investigación titulado **"TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS, PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LAS ARTES VISUALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, KARL WEISS DE CHICLAYO- 2018 "**; en el Repositorio Institucional de la UCV (<http://repositorio.ucv.edu.pe/>), según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33
Fundamentación en caso de no autorización:

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

Manuel Antonio Jiménez Rivera

DNI: 16448752

FECHA: 14 de setiembre del 2018

Elaboró	Dirección de Investigación	Revisó	Responsable del SGC	Aprobó	Vicerrectorado de Investigación
---------	----------------------------	--------	---------------------	--------	---------------------------------



ACTA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO ACADÉMICO

Yo, AURELIO RUIZ PÉREZ, Asesor del Taller de Actualización de Tesis y Revisor de la Tesis de los ex estudiantes Br. MANUEL ANTONIO JIMÉNEZ RIVERA y Br. ORLANDO VALDERA PELTROCHE, titulada:

TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS, PARA MEJORAR LA CREATIVIDAD EN LAS ARTES VISUALES DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA, KARL WEISS DE CHICLAYO.

Constato que la misma tiene un índice de similitud de 18 % verificable en el reporte de originalidad del Programa Turnitin.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 9 de junio de 2018.



Dr. AURELIO RUIZ PÉREZ

DNI: 16545294