



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS PARA MEJORAR  
LA CREATIVIDAD EN LAS ARTES VISUALES DE LOS  
ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN  
SECUNDARIA DE UGEL ASUNCIÓN - 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO,  
EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA, CURRÍCULO E  
INVESTIGACIÓN**

**AUTOR**

**BLAS SOLIS, JOSÉ LUIS**

**ORCID: 0000-0002-3613-9827**

**ASESOR**

**SANTISTEBAN LLONTO, CARLOS JORGE**

**ORCID: 0000-0001- 5817- 4749**

**CHIMBOTE – PERÚ**

**2020**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTOR**

Blas Solis, José Luis  
ORCID 0000-0002-3613-9827  
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, estudiante de  
postgrado, Chimbote Perú

### **ASESOR**

Santisteban Llonto, Carlos Jorge  
ORCID 0000-0001- 5817- 4749.  
Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y  
Humanidades Escuela Profesional de Educación, Chimbote - PERÚ

### **JURADO**

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID 0000-0002-3672-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID 0000-0003-3897-0849

## HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

---

Mgr. Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro  
Presidente

---

Mgr. Carhuanina Calahuala, Sofia Susana  
Miembro

---

Mgr. Muñoz Pacheco, Luis Alberto  
Miembro

---

Mgr. Santisteban Llonto, Carlos Jorge  
Asesor

## **Agradecimiento**

Muestro mi agradecimiento a los docentes que fueron parte de mi formación como maestro, quienes me han orientado para lograr mi objetivo.

Agradezco a mis padres, hermanos por darme aliento en algunos momentos de dificultad y desaliento para poder seguir estudiando.

## **Dedicatoria**

Con mucho afecto dedico este trabajo de investigación a mis padres por guiar mis pasos por la senda del bien y la superación. A mis hermanos por tener la paciencia y comprensión necesaria; ya que ellos han sido la razón de mi existencia.

## **Resumen**

El objetivo de la investigación fue determinar el nivel de influencia al usar técnicas gráficas plásticas en el desarrollo de la creatividad de las artes visuales. La metodología fue de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño cuasi experimental con pre test y post test; la población estuvo compuesta por 166 estudiantes del cual 35 corresponden a la muestra. La técnica usada fue la observación y el instrumento, la lista de cotejo compuesta por 12 indicadores distribuidos en cuatro dimensiones. Para la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico de prueba T Student, prueba no paramétrica de distribución normal, cuyos resultados fueron  $t = -2.913 < -1,729$ ; es decir, existe un nivel de significancia propicia y positivo, aceptándose la hipótesis planteada. Al finalizar la investigación, se concluyó que el uso de la técnicas gráfico plásticas desarrolla significativamente la creatividad en las artes visuales en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha” - 2019.

Palabra Clave: Artística, habilidades creativa y aprendizaje

## **Abstract**

The objective of the research was to determine the level of influence when using plastic graphic technique in the development of visual arts creativity. The methodology was quantitative, explanatory level and quasi-experimental design with pretest and posttest; the population was composed of 166 students, of which 35 correspond to the sample. The technique used was observation and the instrument, the checklist composed of 12 indicators distributed in four dimensions. For the hypothesis test, the Student T test statistic was used, a non-parametric test of normal distribution, whose results were  $t = -2,913 < -1,729$ ; that is, there is a level of favorable and positive significance, accepting the hypothesis raised. At the end of the investigation, it was concluded that the use of the plastic graphic technique significantly develops the creativity of visual arts in students of the third grade of secondary school of the I.E. "Wecroncocha Divine Master" - 2019.

Key Word: Artistic, creative skills and learning

## Contenido

Equipo de trabajo .....	II
Hoja de firma del jurado y asesor .....	III
Agradecimiento .....	IV
Dedicatoria .....	V
Resumen .....	VI
Abstract .....	VII
Contenido .....	VIII
Índice de tablas.....	XI
Índice de gráfico.....	XII
<b>I. Introducción .....</b>	<b>1</b>
<b>II. Marco teórico.....</b>	<b>6</b>
2.3. Antecedentes.....	6
2.4. Planteamiento teórico.....	13
2.4.1. Técnicas gráfico plásticas .....	13
2.4.2. Teorías de los pedagogos.....	15
2.4.2.1. Teorías pedagógicas de Bruner.....	15
2.4.2.2. Teorías pedagógicas de Piaget.....	15
2.4.2.3. Teorías pedagógicas de Piaget Vygotsky .....	16
2.4.3. Clasificación de la técnicas gráfica .....	17
2.4.3.1. Técnicas secas .....	17
2.4.3.1.1. Carboncillo.....	17
2.4.3.1.2. Lápiz de colores .....	18
2.4.3.2. Técnicas húmedas .....	20
2.4.3.2.1. Acrílica.....	20
2.4.3.2.2. Témpera.....	22
2.4.3.2.3. Acuarela .....	23
2.4.3.2.4. Collage.....	25
2.4.3.2.5. Esgrafiado. ....	26
2.4.3.2.6. Estarcido.....	27
2.4.3.2.7. Modelado en arcilla .....	28
2.4.3.2.8. Escultura en yeso .....	29
2.4.3.3. Creatividad.....	30
2.4.3.3.1. Teorías de la creatividad.....	31



2.4.3.3.2. Tipos de creatividad.....	33
2.4.3.3.3. Características de la creatividad y de las personas creativas.....	35
2.4.3.3.4. Fases del proceso creativo. ....	37
3.3.1.1.1. La creatividad como perspectiva educativa.....	38
3.3.1.1.2. Estrategias para mejorar la creatividad.....	41
3.3.2. Etapas del desarrollo artístico.....	43
3.3.3. La expresión gráfico plástica en la educación.....	44
3.3.4. Apreciación de la educación gráfico plástica.....	45
3.3.5. Teoría de las artes plásticas.....	45
3.3.5.1. Expresión plástica.....	46
2.3. Hipótesis.....	47
2.3.1. Hipótesis Alternativa (H1).....	47
2.3.2. Hipótesis Nula (H <sub>0</sub> ):.....	47
2.4. Variables.....	47
2.4.1. Variable independiente: Técnicas gráfico plásticas.....	47
2.4.2. Variable dependiente: La creatividad de las artes visuales.....	48
<b>III. Metodología.....</b>	<b>49</b>
3.1. Tipo y nivel de la investigación.....	49
3.1.1. Tipo de investigación.....	49
3.1.2. Nivel de investigación.....	49
3.2. Diseño de investigación.....	49
3.3. Población y muestra.....	50
3.3.1. Población.....	50
3.3.2. Muestra:.....	52
3.4. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores.....	53
3.5. Técnicas e Instrumentos.....	56
3.5.1. Técnicas de recolección de datos.....	56
3.5.2. La lista de cotejo.....	57
3.5.3. La confiabilidad del instrumento:.....	58
3.5.4. Resultados estadísticos de fiabilidad:.....	59
3.6. Plan de análisis.....	60
3.7. Matriz de consistencia.....	61
3.8. Consideraciones éticas y de rigor científico.....	62
<b>IV Resultados.....</b>	<b>63</b>
4.1. Resultados.....	63
4.1.1. Evaluar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro divino de Wecroncocha” Asunción a través de un pre test.....	63

4.1.2. Evaluar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro divino de Wecroncocha” Asunción a través de un pos test.....	65
4.1.3. Contrastar los resultados del post test aplicados al grupo control y experimental a través de una prueba de hipótesis.....	67
4.1.4. Resultados de la prueba de muestras independientes según grupo de estudio en el pretest.....	69
4.1.5. Resultados del rango promedio según grupo de estudio en el pos-test.....	70
4.2. Análisis de resultados.....	74
4.2.1. Resultado de la creatividad en las artes visuales al grupo control y experimental en el pre - test.....	74
4.2.2. Aplicación de la estrategia de la técnicas gráfico plásticas al grupo experimental.....	75
4.2.3 Resultados de la creatividad en las artes visuales al grupo control y experimental en el post - test.....	77
4.2.4. Contrastar los resultados del post - test aplicados a los grupos control y experimental a través de una prueba de hipótesis.....	79
<b>V Conclusiones</b> .....	82
Aspectos complementarios.....	84
Referencia bibliográfica.....	85
Anexo.....	92

## Índice de tablas

Tabla 1. Relación de instituciones educativas del tercer grado .....	51
Tabla 2. Población y muestra .....	52
Tabla 3. Matriz de operacionalización .....	53
Tabla 4. Baremos del instrumento .....	58
Tabla 5. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk.....	58
Tabla 6 Resultado de encuesta por Kr 20.....	59
Tabla 7 Matriz de consistencia.....	61
Tabla 8. Puntajes obtenidos en el pre test de Creatividad en las artes visuales según grupo control y experimental según pretest. ....	63
Tabla 9. Puntajes obtenidos en el pre test de Creatividad en las artes visuales según grupo control y experimental según postest. ....	65
Tabla 10. Prueba de hipótesis para los resultados de la Creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.....	69

## Índice de gráfico

Figura 1. Gráfico de barra de los niveles de Creatividad en las artes visuales del grupo control y experimental según pre test. ....	64
Figura 2. Gráfico de barra de los niveles de Creatividad en las artes visuales del grupo control y experimental según post-test. ....	66
Figura 3. Grafica de la prueba T de Student .....	70
Figura 4. U de Mann-Whitney (Z) .....	71
Figura 5. Gráfico de caja y bigotes según test. ....	73

## I. Introducción

La creatividad es fundamental en todo ser humano y se fomenta en diversos eventos, internacionales y nacionales como las exposiciones de pinturas en cuadros, piedras y vidrios. Otra forma de presentar la creatividad es a través de la poesía, de ensayo, concurso de argumentaciones, a pesar de los esfuerzos que se hace para desarrollar la creatividad como habilidad en las personas, pocos responden a los retos y desafíos.

Por ello la creatividad ayuda a las personas en la sociedad como en la producción artística, en este enfoque nuestros estudiantes desarrollan capacidades perceptivas y visuales, las habilidades manipulativas, creación y la expresión. (Larraz, 1989 ). Por ende la creatividad ayuda a descubrir la habilidad en, conocimiento emocional, imágenes, teatro, música y pintura.

Según (Carbó, 2018) los resultados del programa de la evaluación internacional de estudiantes del 2018 (PISA) se observó, que la educación artística no estuvo considerada dentro de ello para ver la creatividad de los estudiantes, solo las tres áreas básicas como matemáticas, comunicación y ciencias sociales. En tal sentido la creatividad más se observa en la educación artística de cómo se desenvuelvan los estudiantes.

Por este motivo (Cespede, 2009, pág. 9) menciona que la creatividad es una de las capacidades más significativas para el desarrollo del ser humano, que más adelante servirá

al estudiante en crear, inventar y plasmar en los dibujos de la realidad donde vive, para ello es necesario que conozca la teoría para su ejecución artística. Por eso, la creatividad ayuda al estudiante a desarrollar su habilidad creativa.

Porque en el enfoque de las artes visuales propone diferentes planteamientos en la forma de enseñar desde la perspectiva de aprendizaje de la Educación. Lo cual ayuda a concebir a los estudiantes a desarrollar su habilidad creativa, debido a que exista una relación directa entre arte, aprendizaje y enseñanza; con la finalidad de mejorar las artes visuales en los estudiantes del nivel secundario (Raquimán & Zamorano, 2017). Adaptándose en los nuevos enfoques permite a los estudiantes a desarrollar más su creatividad.

De igual manera la creatividad ayuda a incentivar a los estudiantes a que desarrollen la expresión, pensamiento artístico, también en el sentimiento todo ello ayuda para dar las formas de colores, sonidos, movimientos para que desarrollen su sentido estético y su personalidad integralmente para que logren comunicar con su trabajo creado (Martines, 2012). Por tal motivo la creatividad ayuda a los estudiantes en la manipulación de los colores en la construcción del paisaje ya sea en cuadros u otros materiales.

Para tener la creatividad el ser humano manifiesta mediante de la música, escultura, teatro, dibujo, pintura y cualquier medio de expresión. Según Jorge Martín Serrano Lemus, el arte es acción y manifestación, no se limita sólo a un plano físico, ni conceptual, incluso va más allá de los parámetros establecidos, hasta para un buen trabajo de sastrería se

necesita espíritu de creatividad porque una obra habla por sí misma, (Lemus, 2010). Con la habilidad creativa se puede resolver cualquier problema.

Por eso se ha observado en la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha”, Ugel Asunción Chacas región Áncash. La creatividad presenta problemas debido a que los estudiantes no se adecúan a trabajar como pide el nuevo enfoque de arte y cultura como propone el Ministerio de Educación.

Por tal motivo se dio énfasis con esta investigación influencia pedagógica del programa de técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de la creatividad, no solo hacer conocer la parte teórica si no también la parte práctica, para que los estudiantes logren mejorar la creatividad e igual manera facilitar a los docentes de educación artística en el nivel secundario.

Por ende, se formuló el siguiente enunciado. ¿En qué medida la técnicas gráfico plásticas mejora la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de Educación secundaria de Ugel Asunción – 2019?

Y como objetivo general se planteó determinar la técnicas gráfico plásticas para mejorar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción - 2019.

En los objetivos específicos: Evaluar el nivel de desarrollo de la creatividad al grupo control y experimental en las artes visuales en los estudiantes del tercer grado mediante de pre-test y post-test. Aplicar la técnicas gráfico plásticas en el desarrollo de la creatividad en las artes visuales que forma al grupo experimental. Evaluar la creatividad de artes visuales en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019, ya sea al grupo control y experimental mediante del post test; Contrastar con la evaluación los resultados del post test aplicados del grupo control y experimental a través de una prueba de hipótesis.

La investigación se justifica en el aspecto teórico porque se recopila información acerca de la creatividad en las artes visuales, que fue utilizado como elemento básico y técnico gráfico-plásticas que arribó a ser una estrategia para mejorar la creatividad y componente teórico, fue magnífico y necesario para el sustento de esta investigación. En lo metodológico, se aplicó instrumentos debidamente validados por juicios de expertos y la estrategia gráfico plásticas, de manera organizada donde los estudiantes del tercer grado de educación secundaria elaboraron trabajos creativos y significativos. En lo práctico ayudó a los estudiantes en la mejora de los aprendizajes y docentes, proporcionándoles información precisa y exacta.

La metodología es de naturaleza cuantitativa, nivel explicativo, con un diseño cuasi experimental con un grupo control y experimental. Los resultados en el pre test aplicados a los estudiantes se ubicaron en el nivel inicio, posteriormente mejoraron los resultados



en el post test después de haber desarrollado la estrategia ubicando en los niveles de satisfactorio y se concluyó mejoras en los aprendizajes de los estudiantes.

Las prueba de hipótesis obtenida con la prueba T de Student para muestras independientes, con distribución normal, con parámetros de comparación de sus medias y con una escala nominal (dicotómica) demuestran que existen diferencias significativas entre el grupo control y el grupo experimental, después de aplicar la estrategia; se concluye que el uso de la técnicas gráfico plásticas desarrolló la Creatividad en las artes visuales de la Institución Educativa “Maestro Divino de Wecroncocha” de la Ugel Asunción.

## **II. Marco teórico**

### **2.3. Antecedentes**

Jimenes (2018) investigó sobre la “Técnicas gráfico plástica para mejorar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de segundo grado de educación secundaria de la Institución Educativa, Karl Weiss del distrito de Chiclayo -2018” utilizó como objetivo de la investigación determinar la influencia de las técnicas de plásticas en el desarrollo de la creatividad, se aplicó para el grupo experimental y grupo control a quienes se aplicó pre-test y pos -test a misma cantidad sobre la creatividad. El resultado de nivel experimental y control fue 80.00% pero después de aplicación del programa de la técnicas grafico plásticas alcanzo en 63,25 % señalando la comprobación de la técnicas grafica plástica permitió mejorar el nivel de desarrollo de creatividad.

Godinez (2007) Investigó sobre “La educación artística en el sistema educativo nacional” la investigación tuvo como objetivo analizar la situación de educación artística en técnicas educativo nacional, en el marco de la política de la educativas, con el propósito de dar solución a la problemática que se encuentran en el valor formativa de la educación artística y el objetivo particular es: diseñar y llevar a cabo la investigación documental, con base en los resultados de la investigación documental. Como conclusión de esta investigación es innegable la contribución de la educación artística a la formación integral del educando y de la sociedad, porque el arte es el proceso de la formación del público. Como también se deja en las manos de los expertos del sistema educativo nacional la impartición de la

educación artística pero no se da conocer o no se brinda la información, capacitación y otras actualizaciones pertinentes al docente

Antón (2015) desarrolló la presente investigación titulada “El dibujo de los sueños en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación artística del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima”. Para ello, se planteó el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida la aplicación del dibujo de los sueños influye en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de educación artística del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Inca Manco Cápac, del distrito de San Juan de Lurigancho-Lima. Asimismo, los objetivos específicos fueron los siguientes: Demostrar la influencia del dibujo de los sueños en el desarrollo de la originalidad en los estudiantes de educación artística del tercer grado de secundaria; Demostrar la influencia del dibujo de los sueños en el desarrollo de la elaboración en los estudiantes de educación artística del tercer grado de secundaria; Demostrar la influencia del dibujo de los sueños en el desarrollo de la fluidez en los estudiantes de educación artística del tercer grado de secundaria; y, por último, Demostrar la influencia del dibujo de los sueños en el desarrollo de los detalles especiales en los estudiantes de educación artística del tercer grado de secundaria. En esta investigación se utilizó el enfoque cuantitativo, tipo experimental, diseño pre experimental. La población estuvo conformada por todos los estudiantes matriculados en el periodo electivo 2012, la muestra pertenece al tipo de muestreo no probabilístico. Las técnicas seleccionadas fueron: la psicometría; análisis documental y la encuesta, por otro lado, el instrumento utilizado fue una guía de aprendizaje del dibujo de los sueños. Finalmente, se llegó a la conclusión que la aplicación del dibujo de los sueños, influye en

el desarrollo, originalidad, elaboración y la fluidez en los estudiantes de educación artística del tercer grado de secundaria.

Coras (2018) Realizó la siguiente investigación titulada “El programa corel draw en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017. En el que se planteó el siguiente objetivo general: determinar la influencia del programa Corel Draw en la expresión artística; los objetivos específicos: explicar la influencia del programa Corel Draw en la espontaneidad; identificar la influencia del programa Corel Draw en la identidad personal y cultural; distinguir la influencia del programa Corel Draw en la autenticidad; demostrar la influencia del programa Corel Draw en la imaginación y distinguir la influencia del programa Corel Draw en la creatividad. Este estudio correspondió a una investigación cuantitativa, de tipo experimental y con un diseño pre experimental, en el que se contó con una población de 280 estudiantes del quinto grado del nivel secundario y la muestra estuvo conformada por 40 estudiantes del quinto grado “B”. Los instrumentos que se utilizaron fueron: plan experimental y la lista de cotejo, por otro lado las técnicas ejecutadas fueron: experimentación y observación. En conclusión, la aplicación del programa Corel Draw dio buenos resultados ya que es específico en el desarrollo de la expresión artística, por consiguiente, se aceptó la hipótesis alterna y rechazó la nula

Jiménez & Peltroche (2018) plantearon el siguiente objetivo general: determinar el nivel de desarrollo de la creatividad en las artes visuales, como consecuencia de la aplicación de las técnicas gráfico plásticas en los estudiantes; los objetivos específico: identificar el

nivel de desarrollo de creatividad en las artes visuales del área de educación artística que poseen los estudiantes; diseñar y aplicar técnicas gráfico plásticas orientado al desarrollo de la creatividad en las artes visuales del área de educación artística; evaluar nivel de desarrollo de la creatividad de los estudiantes que participan en la investigación; contrastar los resultados del post – test aplicados a los grupos control y experimental a través de una prueba de hipótesis. Este estudio correspondió a una investigación de tipo aplicativo y con un diseño experimental en su nivel cuasi experimental; la población de 190 estudiantes del segundo grado de educación secundaria y la muestra estuvo conformada por 26 estudiantes del segundo grado “C”. El instrumento fue el test del pensamiento creativo de Paul Torrance y las técnicas seleccionadas fueron: técnicas del gabinete y de observación. En conclusión, la aplicación del programa establecido en las técnicas gráfico-plásticas dio resultados óptimos en los niveles de creatividad de los estudiantes del segundo grado de secundaria.

Perales (2018) Realizo una investigación titulada “El dibujo como producto creativo en los estudiantes del primer grado de educación secundaria en la institución educativa fe y alegría 32 de la UGEL 05 – 2016. Se planteó como objetivo identificar las dificultades de los estudiantes en el desarrollo del dibujo que denota la calidad del producto creativo. La población estaba conformada por 76 estudiantes y el instrumento utilizado fue la encuesta. Llego a la siguiente conclusión que en su gran mayoría los estudiantes de primero de secundaria de las secciones “C” y “D” de la Institución Educativa Fe y Alegría 32 destacan en su creatividad, que bien señala Menchen (2001, p. 64) en la creatividad ...intervienen diferentes factores como el espacio, las situaciones, problemas que vivencia el estudiante

y las diferentes vías que intervienen como la intelectual, pensamiento, la imaginación, la inteligencia o la vía multisensorial, como la percepción, sentimiento y emoción.

Cruz & Robert (2017) En su investigación titulada “Las estrategias en el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del I ciclo”, donde se planteó como objetivo determinar la relación entre las estrategias y el aprendizaje de las artes visuales, de igual forma la muestra estuvo integrada por 100 estudiantes del I ciclo del Instituto Tecnológico Público “Julio Cesar Tello” Villa el Salvador 2016, realizó una investigación de enfoque cuantitativo, nivel correlacional transversal no experimental. La población estaba conformada por 135 estudiantes y la muestra 1000 estudiantes. Como instrumento se realizó la encuesta con cuestionario dicotómico. Aterrizó a la siguiente conclusión Rho de Spearman 0,421 significa que existe una moderada relación positiva entre las variables, frente al (grado de significación estadística)  $p < 0,05$ , por lo que rechazamos la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: las estrategias se relacionan con el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del nivel superior del I ciclo del Instituto Tecnológico “Julio Cesar Tello” Villa el salvador.

Crespín & Michelle (2015) en su investigación titulada “las artes plásticas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 2do año básico de la escuela de Educación Básica “Humberto Moré”. Donde se planteó como objetivo la problemática inadecuada aplicación de las técnicas artísticas por parte de los docentes lo que no ha logrado despertar el nivel de creatividad en los educandos. Se realizó como investigación inductiva deductiva y analítica. El instrumento utilizado fue la encuesta. Llegando a la

conclusión se considera que las guías didácticas son un recurso de apoyo muy importante ya que ayuda a mejorar y afianzar la enseñanza – aprendizaje de un tema, en este caso contribuirá mediante la aplicación de técnicas para artes plásticas el desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes. Con la presente investigación se concluye que es una buena iniciativa que se realice la guía didáctica con técnicas para artes plásticas dirigida a los docentes.

Cuesta (2016) En su tesis denominada “Una propuesta didáctica para contribuir al desarrollo de la expresión de ideas, vivencias y sentimientos de los alumnos de secundaria a través de la educación artística. Se planteó como objetivo utilizar el lenguaje plástica para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación, reflexión crítica y respeto entre las personas. Tuvo como muestra 250 alumnos. Llegando a la conclusión que es importante para este fin crear un buen ambiente de trabajo, ya que también debemos conseguir que el alumno se relacione con otras personas y participe en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia, superando inhibiciones y prejuicios y rechazando discriminaciones o características personales o sociales. (RD 1631/2006 por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria, 2006)

Según Vidal (2018) Taller de dibujo artístico a carboncillo para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en las estudiantes de 3er grado de educación secundaria de la institución educativa “don Bosco” del distrito de Chacas,

provincia Asunción, región Áncash, 2018. En tal sentido, se planteó el objetivo general de la siguiente manera: determinar si el Taller de dibujo artístico a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos. Según el nivel de análisis y medición de la información esta investigación es de tipo cuantitativo y experimental, la población es del 3er grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de chacas provincia de Asunción de la región Áncash Perú, se consideró como muestra a veinticinco alumnas matriculados del respectivo grado del año académico 2018. Además, el instrumento utilizado para esta medición fue la lista de cotejo. De este modo, los resultados obtenidos en Pre test el 92% de las estudiantes se encuentran en un nivel en inicio, en post test 52% de los estudiantes alcanzaron el nivel logro destacado.



## **2.4. Planteamiento teórico**

### **2.4.1. Técnicas gráfico plásticas**

El arte es una de las manifestaciones que los seres humanos realizan en diferentes actividades la que permite tener una visión imaginaria de la realidad mediante la interpretación o imaginación de los aquellos recursos plásticas, lingüísticos o sonoros. Mediante estas actividades los estudiantes pueden expresar sus sentimientos, ideas.

Bejarano (2008) menciona que es la manifestación de la actividad del ser humano, en la cual expresa sus ideas, pensamientos y emociones, mediante la visión imaginaria, donde interpreta lo real o imaginario mediante los recursos plásticas, lingüísticos o sonoros. El Arte puede expresarse mediante la creatividad con libertad de autoexpresión, del propio lenguaje y Aprender en su medio mediante las experiencias mediante el desarrollo del pensamiento crítico. El arte es importante para el ser humano, esta actividad permite desarrollar el misterio de la imaginación, expresar al hombre su frustración, ira, tristeza y otras emociones, que posteriormente contribuye al desarrollo socioemocional de las personas (Gonzalez, 2008).

El arte es un instrumento importante para los jóvenes dedicados al arte, debido a que permite descubrir el mundo, como también la expresión de valores y sentimiento, que desde tiempos remotos ha sido parte de la humanidad, a medida del pasar del tiempo se ha percibido y procesado la información de forma diferente de acuerdo al mundo cambiante. El arte es la base de toda la formación educativa. El hombre ha expresado al través del arte y documentado toda la historia de la humanidad. Las manifestaciones artísticas son

parte de la sociedad, que le da vida. Al respecto Quintana (2005) menciona que “El arte comprende dos principios fundamentales: principio de forma: Es una función de percepción. Principio de creación. Es una función de Imaginación” (Quintana, 2005)

Las técnicas gráfico plásticas son estrategias que son utilizados por los artistas para desarrollar los sentidos y la sensibilidad, que ayuda captar la percepción que tienen los estudiantes del nivel secundario sobre el ambiente que los rodea. Del mismo modo es entendida como procedimientos que se utilizan en el trabajo del arte, que se encuentra vinculada con el trabajo del docente, puesto que es el quien conoce y domina las competencias, capacidades del arte para llevarlos al aula. El objetivo principal de las técnicas gráfico plásticas es que el estudiante logre la representación del lenguaje plástica. Aunque el trabajo y la enseñanza del arte es un proceso complejo y continuo.

El trabajo del gráfico plástica no se aprenden de modo de repetición automática, seriadas o numeradas, porque estas actividades provocan fastidios y cansancio, llegando a desmotivarlos, por este motivo el docente que tenga a cargo dicha área debe ser dinámico, debe llegar con una buena planificación de las actividades a trabajar teniendo en cuenta que los estudiantes plasmen sus intereses y necesidades evolutivas, la mediación del docente es fundamental debido a que ayudará a determinar las formas y las experiencias, mediante la creatividad e innovación (Quintana, 2005).

## **2.4.2. Teorías de los pedagogos**

### ***2.4.2.1. Teorías pedagógicas de Bruner***

Bruner sustenta un paradigma enfocado al desarrollo humano, centrado desde la perspectiva intelectual cognitiva, se refiere al funcionamiento cualitativo del cerebro, la que sirve de medio en la construcción de modelos mentales, sobre la información que recibe. Del proceso de almacenamiento. Bruner sostiene que su proceso del desarrollo humano, se produce en diferentes etapas, que se caracteriza por la construcción de las representaciones mentales por los sujetos de sí mismo y del mundo que lo rodeas (Bruner, 1990).

### ***2.4.2.2. Teorías pedagógicas de Piaget***

Su teoría de Piaget está centrada en el desarrollo humano, como influencia de la maduración orgánica y la historia individual. Menciona que el ser humano es individual, que progresivamente al relacionarse se convierte en social, que en contacto con otros seres humanos. Este paradigma menciona que el conocimiento se da mediante estructuras mentales representativas, regulados por los fundamentos biológicos del desarrollo, del mismo modo con la maduración. Las estructuras lo organizaron en categorías llamadas sensorio-motrices pre operacionales, concretas y abstractas, que dependen del ambiente social apropiado para que el sistema nervioso se desarrolle (Vielma & Salas, 2000).

Postuló que cada acto inteligente está caracterizado por el equilibrio entre dos tendencias polares, **asimilación y acomodación**. En la asimilación, el sujeto incorpora eventos, objetos, o situaciones dentro de las formas de pensamiento existentes, lo cual constituye estructuras mentales organizadas. En la acomodación, las estructuras mentales existentes se reorganizan para incorporar aspectos nuevos del mundo exterior y durante este acto de inteligencia el sujeto se adapta a los

requerimientos de la vida real, pero al mismo tiempo mantiene una dinámica constante en las estructuras mentales (Vielma & Salas, 2000, pág. 33).

#### ***2.4.2.3. Teorías pedagógicas de Piaget Vygotsky***

Vygotsky abraza un paradigma focalizada en el desarrollo humano, sostenida como la maduración orgánica y la historia cultural, sobre todo referidas en el origen social de las funciones principales de la mente en relación con la cultura, como mencionaba en uno de sus tesis, donde expresa “el proceso de desarrollo cultural puede definirse en cuanto a su contenido, como el desarrollo de la personalidad del niño y de la concepción del mundo” (Vygostki, 1998). En la interacción social el niño, aprende y regula sus procesos cognitivos, mediante la mediación de las personas de su entorno y adultos, sobre todo de las personas con quien interactúa, donde este proceso de apropiación el niño puede dar a conocer su principio sobre todo adquiridas de las indicaciones e imitaciones de las personas que se encuentran en su entorno, que más adelante se va convertir, gracias a la transformación en algo propio y conocido por él, sin necesidad de ayuda.

Es precisamente en la explicación de este proceso cuando teoriza que el lenguaje es el instrumento de mediación semiótica que juega un papel decisivo en el proceso de interiorización. Son los signos y los símbolos las herramientas culturales que amarran o integran al individuo a la sociedad, y el principal mecanismo de esta unión lo constituyen el lenguaje y otras propiedades simbólicas (Vielma & Salas, 2000, pág. 32).

### **2.4.3. Clasificación de la técnicas gráfica**

Las técnicas plásticas se clasifican según el tipo de material que se va necesitar, de la siguiente manera (Llamas, 2015).

Técnicas y gráfico que se caracterizan de sus materiales del proceso de creación bidimensional se clasifica en las técnicas secas: lápiz de colores, carboncillo el collage rotulador, crayola, como también se clasifica las técnicas húmedas que son los siguientes: La témpera, acrílica, óleo, acuarela. También se clasifica los tipos de grabado como: xilografía, litografía, serigrafía, aguafuerte (Llamas, 2015).

#### ***2.4.3.1. Técnicas secas***

##### ***2.4.3.1.1. Carboncillo***

Se dice carboncillo al carbón vegetal. Este material se utiliza bastante para todo tipo de dibujo artístico, se utiliza para hacer lineal como para dar sombras en distintas gamas de grises, Como en los siguientes materiales: madera, papel, pared, cartón. También se utiliza en los dibujos académicos, consiguiendo un modelo originando sombra, luces y reflejos con mucho detalle (Llamas, 2015). Con ello se puede realizar distintos tipos de trabajos en los dibujos dando luz y sombra, la calidad del dibujo dependerá como los empleos en los trabajos.

Asimismo, valenciano, hace entender que los primeros ejemplos los encontramos en decoraciones prehistóricas de cuevas y este útil de dibujo tan antiguo lo obtenían al aprovechar los palos quemados en los fuegos corrientes. A lo largo del siglo, el carboncillo ha sido uno de los materiales fundamentales para los dibujantes y pintores y estas técnicas se describe desde los manuales de dibujo más antiguo. Se

utiliza principalmente para definir el contorno de las formas que luego se puede eliminar y pintar en sima y se usa habitualmente en toda las escuelas de dibujo, pintura y diseño. En la actualidad el instrumento de dibujo más corriente para dibujos definitivos y apuntes o trabajos preparatorios (Valenciano.P.J, 2006)

De esta manera el aporte del autor hace entender sobre la historia del carboncillo vegetal, de tal sentido este material es sumamente importante para poder sacar la profundidad de luz y sombra.

Con el lápiz de carboncillo se emplea el sombreado, se refiere dar una gama de oscuro y claro de un objeto dibujado en una superficie plana para ello es fundamental identificar la luz natural o artificial. Los tipos de sombra que se plasma son de luz natural o artificial. El brillo y la sombra no es arbitrario si no es mutante, esto sucede más que todo es con los rayos del sol por que van cambiando a medida que pasa las horas. (Vidal, 2019).Este material de carboncillo se emplea en el dibujo acuerdo tu diseño sea copia, real o creativo x que no tiene reglas establecidas para el sombreado.

#### **2.4.3.1.2. *Lápiz de colores***

Los lápices de color son unos utensilios de dibujo y fácil de manejar y permite presentar las imágenes con gran precisión y exactitud; también te permite hacer numerosas marcas sobre el papel para realizar el efecto que se pretende conseguir además con este material se puede realizar distintas capas de colores para dar la forma del dibujo, las líneas que se trazan tienen una importancia de extrema: pueden ser direccionadas hacia arriba, abajo, o lateral. Hay tantas técnicas de dibujo o como efectos diferentes y solos poniendo en práctica uno podrá comprender.

Los lápices de colores hay muchas variedades pero la calidad varía según el fabricante, para poder hacer buenos dibujos no hay una normativa de la variedad, pero es dependiente de como se utiliza en momento de pintar los dibujos y la calidad dependerá de todo eso.

Uno de los problemas que más dificultad es plantear de como trasladar en tres dimensiones aun así obtiene una imagen tridimensional. Para poder llegar a comprender hay tres elementos que son los importantes: la forma, volumen y color sin poder comprender a estos elementos importantes uno no puede hacer una buena utilidad de colores para sacar mejor trabajo (Sandy S. , 1986).

- Las técnicas y lápices de colores básicamente se señalan tres técnicas y son las siguientes: sombreado cruzado. Consiste en pintar jalando líneas en dos o varias direcciones
- Sombreado en una sola dirección. Consiste en pintar en una sola dirección sin dejar marcas con la punta de lápiz de color.
- Sombreado y frotado. Una vez sombreado en una sola dirección podemos difuminar los tonos con la ayuda de un difuminador que podría ser papel higiénico, algodón o con un trapo suave. (Gallardo, 2007). Las técnicas mencionadas por el autor permiten al estudiante manipular los métodos para desarrollar su creatividad así puede obtener sus propias técnicas porque no solo puedes utilizar las mencionadas.

### ***2.4.3.2. Técnicas húmedas***

#### ***2.4.3.2.1. Acrílica***

Este material se comenzó a utilizar artísticamente en la década de 1986 y que se consolidó en la década de los 50, por lo que podemos afirmar que es muy joven.

Pertenece a un grupo de los temple. Es una pintura que con aglutina con agua. En tradicional se mezclaba con cola (animal) huevo, agua, pigmento. La pintura acrílica es una mezcla de resinas, agua, pigmento, otros componentes como geles, emulsionantes coloides, iniciadores, monómeros, etc. que dependerán del fabricante.

El material es sibilante al óleo y se puede trabajar en los siguientes materiales: cartón, papel, dúplex, lienzo, etc. Para poder aplicar la pintura acrílica, como base debe estar de las siguientes materiales cola de conejo, cola de pescado, acertados de polivinilo, es recomendable utilizar materiales de calidad para dar largo vida a la pintura.

Se puede utilizar cualquier tipo de pinceles, los pinceles deben ser rígidos para soportar la tensión de la pintura, no son tan aptos los pinceles de acuarela. Los pinceles más adecuados son los sintéticos dado que la pintura se seca muy rápido esto te permite en el momento de trabajo tener en un frasco de vidrio agua y una tela para limpiar el pincel, después del trabajo hay que dejar bien enjabonarlos y dejarlo como nuevo esto te permite el tiempo de duración y como también la calidad del trabajo. También se utiliza la paleta para poder mezclar la pintura como para limpiar el tablero. Para cubrir el trabajo después de acabar se utiliza el barniz cubriendo una capa con soplete o con una mota para dar más años de vida. (Juarez, 2013)



Precedentes del acrílico se encuentra en la época de renacimiento, se obtuvo a partir de una cocción de oleo con resinas, es decir la mezcla de resina y aceite y el secado era veloz, luego en los siglos XVI Y XVII se elaboró un tipo de resina llamado alquídicas eran resinas semisintéticas compuestas de oleo naturales y resinas completamente sintéticas que se secan con mayor rapidez.

Las resinas sintéticas netamente son de Alemania como la resina AW2, cetona N. pero en el año 1915 se elaboró el sintético acrílico que condujo a otros tipos de acrílico. Con las cuales se pintó los pintores mexicanos experimentaron en los murales como fachadas y murales uno de los cuadros que pinto es de (David Alfaro Siqueiros. Muerte y funeral de Caín en el año 1947) se encuentra en museo de arte Álvaro y Carmen en México. Tras la evolución de la pintura muchos de los artistas estadounidenses utilizaron en distintas obras. Por su reacción de rápido secado del acrílico te permite hacer pinturas de abstracción a partir de superposiciones de manchas opacas y choreadas (Ubach, 2014).

#### **2.4.3.2.2. *Témpera***

La témpera es semejante que la acuarela también se le conoce como gouache.

Para obtener su carácter opaco se le agrega blanco de cinc o talco industrial esto te permite que se aplique capas de color claro, sobre la capa de color oscuro. Y esto no te permite con la acuarela.

La témpera es adecuada para hacer dibujos, efectos de trazo seco, empastes de colores. Su aglutinante es la goma arábica, aunque hoy en día las témperas modernas emplean aglutinantes plásticas. La témpera se diluye con el agua para su aplicación se utiliza los pinceles a los que se utiliza para aplicar la acuarela, aunque en algunas ocasiones se utiliza los pelos de cerdo y otros animales.

El material es muy bueno para hacer paisaje, retratos, bodegones, acuerdo como el artista emplea en su trabajo. Algunas técnicas para pintar con la témpera

Veladura: se pinta una capa de color más espesa y se deja secar para dar otra capa de otro color pero que no sea tan diluido para que pueda cubrir solo una parte de color anterior.

Degradado: se pinta una parte pigmento oscuro y luego se esparce con agua para aclarar el tono y así dar la figura deseada.

Salpicado: es una técnicas casi semejante al puntillismo, se aplica con el cepillo dental diluyendo un poco de pintura en el agua se frota el cepillo dental con el dedo dando figura encima del papel utilizando distintos colores. (Alvarez, 2008).

Antes de poder aplicar la pintura t mpera en la hoja lo primero que se realiza es trazar con l piz. En segundo lugar se inicia a dar una capa de t mpera diluyendo con un poco de agua, es muy importante de no meter pigmento oscuro porque en la segunda capa no te permite sacar el color que deseas as  en la tercera capa vas cubriendo algunas zonas dando luz y sombra poco a poco detallando una vez terminado se deja secar por buen tiempo. (Sabina Gonzales, 2004).

#### **2.4.3.2.3. Acuarela**

El origen de la acuarela es de Egipto aproximadamente 3500 a os a.c. es pintado en una planta fibrosa llamado cyperus papyrus con pigmentos provenida de la tierra: ocre, siena, y algunas minerales como el cinabrio para el rojo , la azurita para el azul, la malaquia para el verde, el oripimente para el amarillo y rejalgar para naranja para el negro el sauce quemado y para el blanco la tiza del yeso todo esas pinturas aglutinaban con goma ar bica y clara de huevo y se aplicaba diluido con agua y eso eran verdadera pintura acuarela. Todas las im genes en miniatura eran pintadas con colores transparentes. En el a o 170 a.c. un Eumenes el rey del pergamino utiliz  por primera vez el pergamino. Piel de carnero o de cabra. As  hasta el siglo IX tanto en Roma, Grecia, Siria, Bizancio la mayor a de miniatura fue pintada.

### Técnicas de acuarela.

- El agua es uno de los materiales que sirve para mesclar, diluir, aglutinar los pigmentos es tomado como estrategia de la acuarela. En ello solo son utilizado los colores transparentes que sean claros, las materiales que se utilizan como soporte para aplicar son los siguientes: papel de gráfico fino, papel de grano medio y semirrígido, papel de grano grueso u rugoso, cartulina, tensado de papel y los materiales que se utiliza para aplicar son los siguientes: paletas, recipientes, pinceles y los más usados por los pintores es : pincel de pelo de marta, pincel de pelo meloncillo , pincel pelo de buey, pincel pelo de venado, y pincel sintético.
- Técnicas de modificación de un baño por la goma.
- Técnicas de variaciones del baño por fusión.

Los pintores más reconocidos son los siguientes:

- Pedro Pablo Rubens se caracterizó por sus obras aproximadamente 993 cuadros todo ellos están decorados en iglesias y palacios. El autor que menciona es
- Rembrandt en Ansterdan, Claude lorrain pintaba paisaje en Roma, para hacer sus famosos paisajes pinto hasta en un cuadro de siguiente mediada 2,50x2 metros.
- Alberto Durero es Alemán (1471- 1528) es considerado de mayor importancia del ciclo XVI y escribió tres libros donde se plasman más de mil dibujos. El autor que menciona es (Calle, 2003)

#### **2.4.3.2.4. Collage**

Según el diccionario español (2016), el collage es una técnica pictórica que consiste en componer una obra plástica con distintas piezas.

El significado en francés es encolar, pegar. Según los historiadores del arte (inicio en el siglo XX), quién lo empleó está técnicas es Picasso con resultados sorprendentes. La técnica consistía en pegar trozos de papeles telas y otros materiales sobre el soporte buscando que no se separen.

Es necesario aclarar, que la técnica del collage es galicismo por el cual se expresa el hecho de encolar unos elementos a otra superficie, a lo largo del tiempo el arte ha venido desarrollando cada día más.

**El cubismo:** Este movimiento artístico como su superior exponente fue Pablo Picasso, Gerorges Braque u Juan Gris estos expertos en el año 1912 en la técnicas cubista utilizaron de pegar en el lienzo los trozos de papel que es conocido como el collage, por ello Picasso utilizó está técnicas para construir los objetos, botella, pipas, guitarra el material que utilizó fue los cortes del papel periódico.

**El dadaísmo.** Es un movimiento vanguardista que surgió en (Suiza) durante de la primera guerra mundial, este técnicas artístico fue negado en Italia y Estados Unidos con el objetivo de rebeldía todo lo que es tradicional.

Pero algunos artistas del dadaísmo son André Breton, Tristan Tzara, Marcel Duchamp, Hans Arp, Julius Evola, Francis Picabia, Max Ernst, Man Ray, Kurt Schwitters, cada uno de ellos cultivaron técnicas del collage. Menciona (Crespo, 2016).

Las maneras del uso de este técnico nos podrán servir en las distintas tendencias ya sea para programar los ejercicios en el empleo del collage en el nivel escolar.

#### **2.4.3.2.5. Esgrafiado.**

“Según (Moreno, 2013) el esgrafiado es una técnicas artística decorativa que proviene del italiano esgrafiare, es decir, hacer incisiones o rascar con una herramienta especial llamada grafio”.

El origen del esgrafiado ha dado lugar a mucha controversia entre los historiadores unos dicen que fue el inicio en Italia y otros en Catilla en edad media y el tercer grupo en Cataluña entorno al siglo XVII. Los primeros trabajos que se realizó fueron en piedra, cerámica y en otros materiales.

También en el tratado de yesería y estuco en (Barcelona ,1960) señala que el nombre de la técnicas de rascado que se practica en el superficie revocadas. Esta técnica estuvo de moda en esa temporada en Italia en la época de renacimiento. Ya en la primera mitad del ciclo XVI fue llevado esta técnicas a Alemania menciona (Gonzales, 2007).

“Como afirma Marqués de Lozoya en su estudio “La Casa Segoviana” (1978), “para cubrir de manera decorosa y noble los muros tan pobremente construidos se hubo de adoptar ese típico revoque segoviano de yeserías recortadas, tan bello y

tan resistente, conocido con el nombre de esgrafiado” (p. 4). Para manejar las decoraciones en los muros es necesario utilizar estas técnicas.

Por ello el procedimiento de estas técnicas es pintar en papel blanco con las crayolas de colores cubriendo todo el soporte de distintos colores menos con negro. Una vez coloreada toda la hoja con crayola se cubre con toda la superficie con la t mpera negra o bet n, buscando de cubrir toda superficie de la primera capa. Cuando se seca la t mpera se procede a dibujar raspando con un punz n o con lapicero sin tinta. Una vez terminado el esgrafiado se observa que el color de una linterna al fondo del trabajo como tambi n el efecto de vital.

#### **2.4.3.2.6. Estarcido**

“El estarcido significa (en idioma ingl s: *stencil*, en franc s se conoce como la t cnicas de “*pochoir*” o plantilla) es una t cnicas de impresi n directa por estampado a trav s de una plantilla en la cual previamente se dibuja, traza, recorta y enmascara con bistur  un dise o art stico, decorativo o informaci n t cnicas para rociar, motear, y aplicar pintura a trav s de zonas reservadas o espacios abiertos previamente eliminados por la acci n de los cortes, obteniendo con esto una imagen sobre un substrato por transferencia” (Restrepo, 2008, p g. 2).

A trav s de esta t cnicas se realiza distintos tipos de trabajo como en madera, piedra, pared, cartulina, cart n, telas y en otros materiales. La t cnica es pintar sobre una superficie empleando molde o plantilla, el dise o queda a nuestra imaginaci n dando el uso de la pintura disuelta. La impresi n por serigraf a de forma manejable da el uso en los campos de la publicidad ya sea en la artesan a, cer mica, dise o gr fico, texteler a y avisos se nal tica sobre el soporte de la v a p blica tambi n en la decoraci n prendas de vestidos.

Así mismo para realizar el estarcido se utiliza técnicas de la estampación a través de las plantillas se estampa directamente en los cortes (Restrepo, 2008). Es necesario desarrollar esta técnicas de la siguiente manera, se trabaja sobre un papel, cartulina. Es importante fijar la plantilla con cinta adhesiva. La pintura se aplica con pincel, cepillo dental, esponja. Salpicando dentro del molde recortado para cada figura hay que tener molde así para obtener un buen trabajo.

#### **2.4.3.2.7. Modelado en arcilla**

Según el diccionario Drae. El modelado significa dar la forma a un objeto ya sea con barro o cera.

Por tal motivo las arcillas en la actualidad son fácil de extraer sobre la superficie terrestre; desde los tiempos remotos el hombre ha confeccionado utensilios a base de arcillas, con la ayuda del fuego ha llegado a cocción obtenido obras artísticas (Salazar R. , 1982) .

Las arcillas son mezclas muy variadas de los minerales donde permite el cocimiento de arcillas en atmósferas reductoras.

El modelado se realiza (en esqueleto de alambre dado a figura deseada a base de alambres tejidos) en ello se emplea los materiales como arcilla, plástica, pasta de papel y otros materiales blandos.

La arcilla es la descomposición de roca a lo largo de los años. Sirve para hacer obras artísticas como para fabricar tejas, ladrillo, y para modelar el cuerpo humano, animal como



también para hacer artesanías de distintos modelos como jara, azucarera, floreros, adornos. Para realizar el trabajo con arcilla hay distintas tipos de procedimientos de preparación los cuales es machacarlo y remojarlo con agua luego amasarlo hasta poder obtener como plastilina. (Blas, 2016) Con estas técnicas, los estudiantes mejoraran su creatividad.

#### **2.4.3.2.8. *Escultura en yeso***

El significado del yeso según el diccionario de real academia española es sulfato de calcio hidratado del material del color blanco, que es usado en las edificaciones de la escultura y otros trabajos que por su propiedad rápidamente al mezclarse con el agua se endurece.

El yeso es uno de los materiales más antiguos que sirven para la decoración de las casas, este material es abundante en la superficie terrestre se empezó a utilizar desde temprana edad desde pre-historia (Gulec, 1989).

En la época romana se utilizó como segundo material en la albañilería, pues la cal es un material de excelencia, por ende, en el ciclo I dc. Plinio el viejo establece la diferencia entre yeso y cal.

Así mismo la investigación se centra en las técnicas analíticas aplicadas para la identificación de materiales y la determinación de las calidades de los yesos analizados, porque en la descripción, explicación y conservación de las obras a dado buenos resultados (Gasca, 2019).

Su preparación es de la siguiente manera se hecha en un frasco un poco de agua y yeso luego se mezcla para poder aplicar ya sea en pared y retablo para la escultura del bulto redondo se prepara en un bloque de forma cuadrada o rectangular acuerdo de la necesidad de la imagen.

#### ***2.4.3.3.Creatividad***

La creatividad es una cualidad que diferencia al ser humano de los seres vivos, en vista que es un sentimiento libertad, que permite analizar, entender y ayuda a vivir en un estado de transformación. La creatividad es tener la capacidad de imaginar nuevas formas, afirmar las creaciones y visiones novedades que conllevan a escribir nuestra historia que se expresa la necesidad de manifestarse, de dar a luz algo distinto o nuevo (Espiritu, 2018).

La creatividad es una actividad de la imaginación que ayuda a la realización de los proyectos y la originalidad y novedad en la resolución de problemas, que más adelante permitirá de la imaginación la capacidad humana que permite la producción y contenidos mentales. La creatividad se promueve mediante el espíritu crítico y tener en cuenta diversos puntos de vista. La creatividad es una de las capacidades más importantes de los seres humanos que se da en todas las etapas con la finalidad de producir algo nuevo con originalidad y espontaneidad, donde se mezclan elementos cognitivos, artísticos que llevan hacia nuevos enfoques (Curasi, 2017).

La pregunta que se hace es: ¿Qué significa la creatividad? El verbo crear es traducido literalmente producir algo de la nada, que hasta en la actualidad no había en el entorno de la vida. El ejemplo contundente es de la biblia “Dios creo cielo y la tierra”.

La creatividad como uno de los aspectos fundamentales de los seres humanos, esto indica que las diversas actividades desarrolladas, durante el periodo de la secundaria los docentes de cargo tienen que enfatizar a desarrollar la imaginación y la creatividad en las diferentes actividades que se ejecutan durante todo el proceso de la enseñanza -aprendizaje. (Cuisano, 2017).

#### ***2.4.3.3.1. Teorías de la creatividad.***

El especialista Piaget menciona que la capacidad de organizar, adaptación, asimilación y acomodación se relaciona a situaciones nuevas, que posteriormente va desarrollar la capacidad de creación, la invención, mientras la inteligencia es un acto de adaptación biológica al medio; en una organización y su función es estructurar el universo (Quispe, 2017).

“El campo educativo ha de abordar el proyecto de preparar para la creatividad” (Diaz, 1986)

La creatividad es un proceso que se desenvuelve en el tiempo y que se determina por la particularidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta, es entendida también como la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas en el

pensamiento abierto divergente siempre pronto para imaginar cosas y soluciones en gran variedad (Merali, 1982)

En la creatividad encontramos una serie de teorías que intentan dar una explicación al proceso creativo y para fundamentar este trabajo, se han revisado y tomado en cuenta conceptos relacionados a esta investigación.

Creatividad en las artes plásticas- “La creatividad es un método de aptitud, un proceso mental que precisa de una libertad de espíritu y de tiempo, pero sobre todo exige un conocimiento previo” (Salvo, 2010)

La creación Artístico – visual, como originalidad o innovación, tiene un concepto inmenso, su naturaleza dentro del tema artístico o temática, menciona que son productos artísticos humanos similares, aunque el artista se lo proponga, nunca logrará elaborar dos obras iguales, aunque el autor es el mismo, siempre los trabajos presentarán novedades de originalidad o diferencia, debido a la creatividad y grado de radicalidad, en vista que las obras son elaboradas por un ser humano y sus variaciones son de lugar y tiempo (Acha, 1992).

“El problema de la creatividad es el problema de la persona creativa (y no de los productos creativos, de los comportamientos creativos, etc.) Si se piensa en la persona, en la persona creativa, como la esencia del problema, entonces se enfrenta uno al problema total de la transformación de la naturaleza humana, de la transformación del carácter, del desarrollo total de toda la persona” (Quispe, 2017, pág. 29)

#### **2.4.3.3.2. Tipos de creatividad.**

El especialista (DeGraff, 2015, pág. 24) menciona que “existen diferentes formas y maneras de expresarla, debido que para ser genio creativo es importante ejercitarla en cinco tipos o niveles diferentes de creatividad”

La creatividad mimética, consiste en aplicar una idea que ya existe en otra área, para generar un nuevo concepto adaptable al tiempo.

Creatividad disociativa, es la capacidad que tiene la mente para relacionarlos con los pensamientos y de ellos surgir un nuevo concepto; que parte de las lluvias de ideas para formar un proyecto. Que se promueve con la dinámica de las tres:

Fluidez, entre mayor 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, durante el trabajo debe disfrutarse, y no trabajar bajo presión, ni estrés para que las cosas comiencen a fluir naturalmente.

La creatividad analógica, ayuda a relacionar diferentes cosas, aunque sean muy parecidos con la intención de resolver problemas que desconocen.

Creatividad narrativa, se refiere a la mezcla de persona, acciones y tramas mediante descripciones con la finalidad de construir un nuevo relato con diferentes versiones.

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

Todos estos aspectos fundamentales pueden llevar a la maduración de la creatividad, en vista que uno no nace con la habilidad, se desarrolla mediante el trabajo y la práctica que más adelante pueden llegar a crear grandes resultados. Desde este punto de vista se afirma que las personas pueden ser creativos sin haber nacido, más bien estos niveles de maduración ayudarán a ser más creativos (DeGraff, 2015).

- **Creatividad Eureka.** - Esta creatividad es una idea que salta de repente son ideas de descubrimiento son únicos y originales se supone que estas ideas son un salto hacia el progreso, este tipo de creatividad es muy poco frecuente
- **Creatividad Secundaria** Esta creatividad es un tipo de creatividad que se fija en algo y lo mejora. La mayoría de los cambios son el resultado de muchos pequeños pasos innovadores (<http://usuarios.lycos.es/latoerielcaos.creatividad.htm>, 2016)

#### ***2.4.3.3. Características de la creatividad y de las personas creativas***

La creatividad es un tema que necesita un estudio más detallado, al mismo tiempo tiene algunas características, sobre todo las personas que se dedican en ello que las identifica como creativas. Buenrostro (2009) menciona que las características de la creatividad son: flexibilidad, fluidez, elaboración, originalidad (Buenrostro, 2009).

Flexibilidad: se refiere a la transformación del proceso para alcanzar la solución del problema o el planteamiento.

Fluidez: facilita para generar un gran número de ideas

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

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

Dentro de estas aptitudes importantes de las personas creativas, 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.

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.



#### **2.4.3.3.4. Fases del proceso creativo.**

En la definición del proceso creativo podemos citar:

Dr. Maristany

“El proceso creativo está condicionado a su voluntad, la voluntad pertenece a la estructura superior de la personalidad del artista, esta responde al impulso anímico creador en su yo, consciente y firme en su deseo creador.”

Todo este proceso está separado en tres momentos.

1. **Primer momento.** Este primer momento es la fase que está compuesto por dos elementos que son:

**Imaginación:** En la que intervienen causas cognitivas o afectivas.

**Voluntad:** Es la inspiración que denota la originalidad.

2. **Segundo momento.**

**Codificación:** Es cuando el creador define los elementos compositivos al utilizar como: el color, volumen, ritmo, textura, trama, etc. Codifica su mensaje en una categoría estética según sus sentimientos y afectos de manera personal.

3. **Tercer momento:**

**Estético:** aquí interviene el público observador en la contemplación estética. (Martines, 2012)

Podemos consideren también las siguientes fases del proceso creativo.

**También se incluye:**

**Preparación:** percepción de un problema y reunión de informaciones. Inmersión (consciente o no) en un conjunto de cuestiones problemáticas que son interesantes y suscitan la creatividad.

**Incubación:** tiempo de espera, de busca inconsciente de la solución. Se realizan conexiones inusitadas: las ideas se agitan por debajo del umbral de la conciencia.

**Iluminación:** Es cuando llega la luz a la oscuridad del proceso de incubación y las partes antes dispersas se unen presentando un todo ordenado. Ese es el momento más agradecido del proceso creativo, porque es cuando uno ve todo claro y conectado.

**Verificación:** Es el momento de evaluar si merece la pena dedicar a tensión a lo que se ha intuido.

**Elaboración:** es la parte más dura, más difícil, la que exige más tiempo. Es todo el arduo trabajo de transformar una idea o intuición en una “cosa en el mundo”.

**Comunicación:** Para muchos, comunicar es el mejor momento del proceso creativo. Y para muchos otros, es lo más difícil porque implica convivir con la crítica. (<http://usuarios.lycos.es/latoeriadelcaos.creatividad.htm>, 2016)

### ***3.3.1.1.1. La creatividad como perspectiva educativa***

El especialista Elisondo (2015) afirma que se percibe cinco ideas para el trabajo de la enseñanza – aprendizaje donde se plateará conceptos teóricos para la formulación de una nueva perspectiva educativa dentro del campo de la creatividad sobre todo en enfoques socioculturales (Elisondo, 2015).

- a) La primera idea: aumentar la educación, menciona que las personas en la interacción con otros generan la posibilidad de interactuar, acceder y construir conocimientos con otros diferentes contextos. Estos espacios ayudan a aprender difíciles de controlar y de circunscribir a ciertas fronteras, áreas y programas, para generar nuevos aprendizajes y conocimientos (Elisondo, 2015)
  
- b) La segunda idea: invertir en educación: es necesario realizar inversiones en educación. Es importante invertir apostar, arriesgar y asumir los riesgos de generar innovaciones educativas, con esfuerzo, dedicación y trabajo. Las innovaciones son la educación no surgen de la nada, más bien se necesita que personas comprometidas, que invierten tiempo, dedicación, energía pasión en la construcción de nuevos medios para aprender y enseñar, para la construcción de un futuro mejor (Elisondo, 2015).
  
- c) La tercera idea: Invertir la educación: este tema es un concepto central en la teoría psicoanalítica la unión de la energía psíquica y la representación o grupos de representaciones. La investidura es la carga que recibe un objeto o representación. En educación se refiere a vincular la necesidad de generar deseo mediante la unión de energía afectiva y objetos educativos (Elisondo, 2015).

(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

#### ***3.3.1.1.2. Estrategias para mejorar la creatividad***

(Alcausa, 2019) 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 preguntale 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

#### **a) Tipos de conducta creadora**

Según Araño (1996) existen diferentes conductas creadoras que permite a los estudiantes a desarrollar la creatividad para que durante el trabajo artísticos. Esas conductas son las siguientes.

La conducta que no acepta límites que se define como la extensión de los temas y las formas comunes de la obra de arte por medio de las nuevas combinaciones o de una elaboración diferente. Ejemplo Cezanne capaz de superar la organización formal de la obra y plantear el cubismo.

La conducta inventiva se refiere a la creación de temas o formas nueva. El término invención de un nuevo producto. Ejemplo el Duchamp del urinario los ready made.

La conducta que supera los límites que se define como la elaboración de temas y formas enteramente nuevos, ya sea creadoras en forma total o revisando las premisas que sirven de base de los antiguos temas y forma.

La conducta organizada estética se refiere al ordenamiento de formas específicas para constituir un todo coherente armonioso y equilibrado. Se trata de la inclinación hacia el orden estético. Expresa en el artículo (Araño, 1996, pág. 20).

### **3.3.2. Etapas del desarrollo artístico**

La educación artística en la educación secundaria destaca la importancia de las expresiones de los aspectos plásticas y visuales de la disciplina en esta etapa educativa.

Teniendo en cuenta en Currículo Nacional, el trabajo de la educación plástica y visual, sugiere trabajar los contenidos formales teniendo en cuenta el aprendizaje de la producción, el diseño y la creación de imágenes, objetos o hechos, mediante códigos visuales, artísticos (Nuere, 2011).

### **3.3.3. La expresión gráfico plástica en la educación**

Las escuelas tienen gran ventaja, en el trabajo sobre todo en la expresión gráfico plástica y en la expresión de la creatividad, es necesario que se desarrolle estos dos aspectos, ya que permite en desarrollo normal del niño desarrollando el pensamiento crítico (Yupanqui & Zavaleta, 2013).

El desarrollo permite desarrollar un buen programa de creación artística en las escuelas, porque es el medio que puede salvar a la humanidad, sobre todo los valores, que son aspectos básicos en el desarrollo de una nueva imagen, una nueva filosofía. El sistema educativo, presenta ciertas falencias no están diseñadas acorde a las necesidades de nuestra sociedad, algunas ajenas a su realidad socioeconómicas y culturales. Sabemos que en muchos centros pocos intereses se prestan por el gráfico plástica, en su mayoría muchos de los maestros demuestran poco interés, algunos por falta de desconocimiento de estrategias, metodología en desarrollo de la clase, uso de materiales de trabajo (Yupanqui & Zavaleta, 2013).

La expresión gráfico plástica en la educación cumple una función esencial en la educación, en vista que responde a las demandas de la educación de los estudiantes del nivel secundario, para aumentar sus conocimientos teniendo en cuenta el contexto que lo rodea, con lo que la relación del estudiante con el ambiente se convierte en ingrediente de la creación artísticas. Así como menciona Monreal (2002) que la expresión gráfico plástica es fundamental en el sistema educativo bien equilibrado, basándose en el



desarrollo integral, la capacidad intelectual, los sentimientos y las facultades receptoras de cada estudiante, con la finalidad de perfeccionar su capacidad creadora (Moreal, 2002).

#### **3.3.4. Apreciación de la educación gráfico plástica**

La apreciación determina el estudio y el conocimiento de objetos o fenómenos a representar. En este aspecto se encuentran las reservas de impresiones, representaciones y conocimientos. La apreciación se desarrolla paralelamente con la observación, que a través de la vista llega al cerebro las informaciones, que luego son procesadas mediante el pensamiento que interactúa en el pensamiento del estudiante. La apreciación estética se refiere al análisis de lo bello/feo, bueno/malo, etc. Que se introduce en el interno o esencia del objeto para realizar un acercamiento a la realidad mediante la poética (Torrance, 2007). Comentar sobre apreciación estética, para muchos en este tiempo resulta absurdo, y en otras lo confunde con la observación, porque se relaciona con adultos y especialistas convirtiéndose a un texto artístico.

#### **3.3.5. Teoría de las artes plásticas**

El estudio de crear la expresión gráfico plásticas en los estudiantes desarrolla y permite el acercamiento del uso, naturaleza, origen y aplicaciones técnicas gráficas y plásticas. La disciplina artística o representativa, estimulando actitudes de experimentación personalizada de la experiencia expresiva y plástica. Las técnicas de expresión se manejan en el aprendizaje para apoyarse en el uso y conocimiento de los elementos básicos del lenguaje plástica visual (líneas, colores, texturas, formas), todo esto conocimiento permite

desarrollar en el estudiante la capacidad de comprensión y gusto del trabajo artístico (Pupiales & Terán, 2013).

Las Técnicas de expresión, en suma, impulsa mediante una formación basada en el uso y aprendizaje de los medios y técnicas artísticas tradicionales el dibujo, la pintura y el grabado, la búsqueda de una expresividad creativa a través de las imágenes. La naturaleza visual de la expresión del pensamiento gráfico-plástica implica una relación emisor-receptor con una intención o fin comunicativo de reflexión estética, de utilidad práctica o de ambas a la vez (Pupiales & Terán, 2013, pág. 12).

#### ***3.3.5.1. Expresión plástica***

La educación plástica y artística, es considerada como el arte y el juego son ejes transversales que ayuda de desarrollar habilidades, destrezas, aptitudes y capacidades en los estudiantes, que más adelante ayudará al desarrollo integral. para la expresión plástica sea efectiva se debe promover que se cumpla con la característica de la libertad, concebida como una oportunidad que tendrán los estudiantes, como cómplices de elegir el material, la técnicas y tema de trabajo, teniendo la presencia del docente como guía orientador del proceso de enseñanza - aprendizaje (Pupiales & Terán, 2013).

### **2.3. Hipótesis**

En relación con el tipo de investigación, se planteó comprobar las siguientes hipótesis.

#### **2.3.1. Hipótesis Alterna (H1)**

La técnicas gráfico plásticas como estrategia desarrolla significativamente la creatividad en las artes visuales, en estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha” Ugel Asunción – 2019.

#### **2.3.2. Hipótesis Nula (H<sub>0</sub>):**

Técnicas gráfico plástica no mejora la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha” de Ugel Asunción - 2019.

### **2.4. Variables**

#### **2.4.1. Variable independiente: Técnicas gráfico plásticas**

El arte puede expresarse mediante la creatividad con libertad de autoexpresión, del propio lenguaje y aprender se su medio mediante las experiencias mediante el desarrollo del pensamiento crítico. El arte es importante para el ser humano, esta actividad permite desarrollar el misterio de la imaginación, expresar al hombre su frustración, ira, tristeza y otras emociones, que posteriormente contribuye al desarrollo socioemocional de las personas (Gonzalez, 2008).

#### **2.4.2. Variable dependiente: La creatividad de las artes visuales**

La creatividad se promueve mediante el espíritu crítico y lo tiene en cuenta diversos puntos de vista. La creatividad es una de las capacidades más importantes de los seres humanos que se da en todas las etapas con la finalidad de producir algo nuevo con originalidad y espontaneidad, donde se mezclan elementos cognitivos, artísticos que llevan hacia nuevos enfoques (Curasi, 2017).

### **III. Metodología**

#### **3.1. Tipo y nivel de la investigación.**

##### **3.1.1. Tipo de investigación**

La investigación que se utilizó fue de tipo cuantitativo, cuyo uso se basa en la recolección de datos numéricos con la finalidad de probar una hipótesis a través del análisis estadístico que permitirá determinar un comportamiento determinado y demostrar alguna teoría (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010).

##### **3.1.2. Nivel de investigación**

El nivel empleado en la investigación fue explicativo, el cual según Hernández, Fernández y Baptista (2006), sostiene que las indagaciones explicativas fijan en su logro en explicar las causas del objeto en estudio de los fenómenos en las que se opinan.

#### **3.2. Diseño de investigación**

Para la presente investigación le corresponde el diseño cuasi experimental, en su variable pre experimental con pre y post test, y grupos intactos (uno de ellos de control). Consiste en evaluar la variable dependiente a ambos grupos y luego aplicar la estrategia “Técnicas Gráfico Plásticas”, que es la variable independiente a uno de los grupos al mismo tiempo que el otro grupo prosigue realizando sus sesiones de clase con normalidad.

En este sentido, el gráfico respectivo es el siguiente:

Grupo	Pre test	V.I.	Post test
G.E.	O1	X	O3
G.C.	O2		O4

G.E: Grupo experimental

G.C: grupo control

O1y O2. Aplicación del Pre-test. Sobre la creatividad en los grupos experimental y control.

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

X: variable independiente (Técnicas gráfico plástica)

### **3.3. Población y muestra.**

#### **3.3.1. Población**

Tamayo (2012) menciona que la población es un grupo de personas que tienen mismas características de un sector establecido, donde se realiza la investigación.

La población es un grupo de estudiantes que demuestran mismas características del tercer grado de educación secundaria de UGEL Asunción – Chacas 2019.

*Tabla 1. Relación de instituciones educativas del tercer grado*

Institución Educativa	Sección	Total
“Juan Pablo Segundo “ Huallin	“Única”	8
“Amauta Atusparia” Chacas	“A” “B” “C”	74
“Maestro San Antonio” de Macuash	“Única”	4
“Julio C.Tello” Pampash	“Única”	10
“Cesar Vallejo “ Jambón	“Única”	5
“Javier Heraud Peres” Acochaca	“Única”	22
“María auxiliadora” Sapcha	“Única”	18
“Maestro Divino” Wecroncocha	“Única”	18
Pedro Cochatzin	“Única”	7
Total		166

*Fuente: Relación de instituciones educativas del tercer grado*

### 3.3.2. Muestra:

La muestra se llegó a determinar utilizando la técnicas del azar simple de grados seleccionado del tercer grado de nivel secundario de la Institución Educativa “Maestro Divino de Wecroncocha” del distrito de Chacas, provincia de Asunción como grupo experimental. Como grupo control la Institución Educativa “María Auxiliadora” de Sapcha de tercer grado de nivel secundaria.

*Tabla 2. Población y muestra*

Institución Educativa		Alumnos	Total
EXPERIMENTAL	“Maestro Divino” de Wecroncocha	18	18
CONTROL	“María Auxiliadora” de Sapcha	17	17

*Fuente: Población y muestra*

Criterios de elección.

- Criterio de inclusión
  - Los estudiantes que asisten regularmente a clase.
  - Los estudiantes que están matriculados.
- Criterio de exclusión
  - Estudiantes que no asisten regularmente a clase.
  - Los estudiantes con problemas de aprendizaje.



### **3.4. Definición y operacionalización de las variables y los indicadores**

El pensamiento científico es la capacidad que el ser humano tiene de expresar ideas y pensamientos acuerdo a las capacidades de la memoria. Diferencia al pensamiento cotidiana. Metafísico y mágico (Morales , 2017).

*Tabla 3. Matriz de operacionalización*

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Técnicas gráfico plásticas	La expresión gráfico plástica y en la expresión de la creatividad, es necesario que se desarrolle estos dos aspectos, ya que permite en desarrollo normal del niño en el pensamiento crítico. (Yupanqui & Zavaleta, 2013)	Planifica	Planifica el taller de la Técnicas gráfico plásticas	Lista de cotejo
		Aplica	Ejecuta el taller de la Técnicas gráfico plásticas	
		Evalúa	Evalúa el taller de la Técnicas gráfico plásticas	
La creatividad	La creatividad es tener la capacidad de imaginar	ORIGINALIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respuestas novedosas y no Convencionales.</li> </ul>	Lista de cotejo

	nuevas formas, afirmar las creaciones y visiones novedades que conllevan a escribir nuestra historia que se expresa la necesidad de manifestarse, de dar a luz algo distinto o nuevo (Espiritu, 2018)	FLUIDEZ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numero de respuestas generadas ante na situación.</li> </ul>	
		FLEXIBILIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Variedad de respuestas para llegar a una Solución.</li> </ul>	
		ELABORACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cantidad de detalles que embellecen y mejoran la producción creativa.</li> </ul>	

### **3.5. Técnicas e Instrumentos**

#### **3.5.1. Técnicas de recolección de datos**

Avila Siccha (2017). Menciona que las técnicas es un procedimiento sistematizado, operativo que sirve para la solución de problemas prácticos, debe ser seleccionada teniendo en cuenta lo que se investiga porqué, para qué y cómo se investiga.

#### **Las técnicas de observación**

La técnicas de la observación recogió información de la conducta y comportamiento natural espontaneo de los alumnos. Es decir que valió para observar registrar y evaluar la creatividad en artes visuales. Estos datos son utilices para evaluar el dominio de procedimientos y el desarrollo de actitudes durante el trabajo diario de los alumnos en aula.

#### **Validez**

Se efectuó a través de la revisión por tres expertos especialistas en arte y docentes de educación artística de instituciones públicas y privadas, quienes dieron sus opiniones y sugerencias con respecto a los reactivos e instrucciones, utilizando la matriz del instrumento. Los expertos analizaron a cada ítems, dando su decisión final.

#### **Confiabilidad**

Después de haber recibido la opinión de los expertos, se ha desarrollado la confiabilidad del instrumento que ha sido utilizado en base a la muestra con la cual se ha trabajado. En

esta prueba piloto la muestra de confiabilidad del instrumento se aprecia un buen nivel de confiabilidad, superando el 0.66738.

kr20

0.66738

Confiable

### 3.5.2. La lista de cotejo

Para medir el nivel de desarrollo de la creatividad en las artes visuales se utilizó lista de cotejo, el cual estuvo compuesto por un total de 4 indicadores distribuidos en 4 dimensiones: La primera dimensión originalidad consta de un indicador y 3 ítems, la dimensión fluidez consta de un indicador y 3 ítems, la dimensión flexibilidad consta de un indicador y 2 ítems, y la dimensión y elaboración consta de un indicador y 4 ítems.

Dicho instrumento (lista de cotejo) fue tomado y adaptado de la tesis titulada técnicas gráfico plásticas, para mejorar la creatividad en las artes visuales en estudiantes de secundaria, Karl Weiss de Chiclayo- 2018 de los Magísteres Manuel Antonio Jiménez Ribera, Orlando Valdera Peltroche. La cual ha sido validado de oficio de expertos, obtenidos codiciantemente de validez de Dr. Luis Montenegro Camacho, determinando que el 100% de los ítems son validos (Avila Siccha, 2017, pág. 65).

Consiste en formular preguntas a ciertas personas para que opinen sobre un asunto basado en como los escolares desarrolla su pensamiento mencionado.

Tabla 4. Baremos del instrumento

Intervalo	Niveles de Logro	Valor
[15 – 19]	Satisfactorio	AD
[ 10 -14 ]	Previsto	A
[ 5 – 9 ]	Inicio	B
[ 0 – 4 ]	Previo al inicio	C

Fuente: Ministerio de educación

Tabla 5. Prueba de normalidad Shapiro-Wilk

Test		Shapiro-Wilk			Distribución	Prueba
		Estadístico	gl	Sig.		
Pretest Creatividad en las artes visuales	Control	0.948	17	.069	Normal	T de Student
	Experimental	0.955	19	.083	Normal	
Postest Creatividad en las artes visuales	Control	0.986	17	.1	Normal	U de Mann de Whitney
	Experimental	0.907	19	.01	No Normal	

La tabla 7, se observó el resultado de las pruebas de normalidad del pre test y pos test según el grupo control y el grupo experimental, la cual para cada par de datos para las variables indican la presencia y no presencia de una distribución normal de los datos para contrastar nuestra de hipótesis empleados la prueba paramétrica T de Student y la no paramétrica U de Mann-Whitney con parámetros de comparación la mediana.

### 3.5.3. La confiabilidad del instrumento:

Para la confiabilidad del instrumento se aplicó la prueba de fiabilidad de Kuder Richardson Kr20. Este instrumento es para la medir con escala dicotómica (Respuesta correcta = 1 y Respuesta incorrecta = 0). Una vez obtenido los puntajes totales se procedió

a obtener a los estudiantes en dos grupos, conocido también como bisección. Una vez ordenado los datos se logró los resultados de desviación estándar, el promedio y la varianza de cada uno de los ítems de los test de investigación, finalmente para obtener el coeficiente de cada uno de los test se aplicó la fórmula de Kuder Richardson Kr20. Obteniendo como resultado 0.66738.

- K El número de ítems del instrumento.
- Spq Sumatoria de la varianza individual de los ítems
- St' Varianza total de la prueba.
- Kr20 Coeficiente de Kuder Richardson.

#### 3.5.4. Resultados estadísticos de fiabilidad:

A continuación se muestra los resultados de coeficiencia de firmeza interna para la variable de la Creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción - 2019.

*Tabla 6 Resultado de encuesta por Kr 20*

Variable en Estudio	Prueba de Kuder-Richardson Kr20	
	Grupo Control	
Creatividad en las artes visuales	Pre-test	Post-Test
	0.6693	0.6190
	Grupo experimental	
Creatividad en las artes visuales	Pre-test	Post-Test
	0.6300	0.8006

*Fuente: Spss, versión 24*

En la tabla 6, nos indica que el instrumento (lista de cotejo) en su versión 12 items tiene una alta “confiabilidad” Se empleó la prueba Kuder-Richardson Kr20 en el grupo control y el grupo experimental, prueba que es para variables en escala dicotómica según Pretest y Posttest. Siendo los resultado confiable para la investigación.

### **3.6. Plan de análisis.**

Para el análisis de recolección de datos en relación de los resultados, se utilizó la estadística de pre – experimental con un instrumento de lista de cotejo, de acuerdo a lo que pide lo que investigamos para mostrar los resultados implicados en los objetivos de la investigación. Para el proceso de la información y datos estadísticos se utilizó al programa SPSS versión 22 para Windows y el programa Microsoft Excel 2010.



### 3.7. Matriz de consistencia

Tabla 7 Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos de investigación	Hipótesis	Variable	Metodología
<p>¿En qué medida la técnicas gráfico plásticas mejoró la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción - 2019?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Determinar la técnicas gráfico plásticas para mejorar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción - 2019.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Evaluar el nivel de desarrollo de creatividad las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019, al control y experimentaren mediante un pre-test y pos-test. Aplicar la técnicas gráfico plásticas situados al desarrollo de la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019, que forman al grupo experimental. Evaluar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción - 2019. Al grupo de control y experimental. Mediante por un pos-test. Contrastar los resultados el pos test aplicados del grupo control y experimental a través de una prueba de hipótesis.</p>	<p><b>Hipótesis Alterna (H1)</b> Técnicas gráfico plásticas para mejorar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de la educación secundaria de Ugel Asunción - 2019. constan diferencias estadísticamente demostrativas entre pre-test y pos-test de las variables</p> <p><b>Hipótesis Nula Ho:</b> Técnicas gráfico plásticas no mejoró la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción - 2019. . No constan diferencias estadísticamente demostrativas entre pre - test y pos - test de las variables.</p>	<p>Técnicas gráfico plásticas</p> <p>Creatividad en las artes visuales</p>	<p><b>Tipo</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño</b> Cuasi Experimental</p> <p><b>Población</b> 166 estudiantes</p> <p><b>Muestra</b> 35 estudiantes</p> <p><b>Técnicas</b> Observación</p> <p><b>Instrumento</b> Lista de cotejo</p>

### **3.8. Consideraciones éticas y de rigor científico**

El conjunto de acciones desarrolladas en todo el proceso de elaboración de este trabajo de investigación fue orientado por los principios éticos. Se empleó el Manual de Metodología de la Investigación Científica (MIMI) y del Reglamento general aprobado por la Universidad los Ángeles de Chimbote, donde se especifica el esquema del proyecto de las carreras profesionales que fue adoptado de manera rigurosa para sistematizar el trabajo. Otro criterio en que se ciñó la investigación fue el planteamiento de los objetivos generales y específicos con carácter preciso, medible, apropiado y realista. Como tales cumplieron la función de guía del estudio.

Se trabajó bajo los principios éticos, tales como la rigurosidad, búsqueda de información en fuentes actuales y confiables coherentes a la variable. Del mismo modo en la redacción del marco teórico se utilizó diversas estrategias que conllevaron a una lectura comprensiva y provechosa, que contribuyó a desarrollar correctamente el parafraseo. En este último se empleó un lenguaje académico.

Considerando el criterio de la transparencia, fueron expuestas teorías o ideas específicas propuestas por los autores a través de citas textuales con sus fuentes de información respectivas, con el fin de respetar los derechos del autor y la propiedad intelectual.

En la registración de los datos bibliográficos de las fuentes consultadas se ha usado el manual de estilo APA (sexta edición).

## IV Resultados

### 4.1. Resultados

Los resultados de la investigación se establecen en el procesamiento de datos coleccionados a través de un instrumento aplicado a un grupo de estudiantes o muestra, utilizando programa de software estadístico para ser calculados, medidos y sintetizados por medio de una prueba de hipótesis y siguiendo un proceso adecuado.

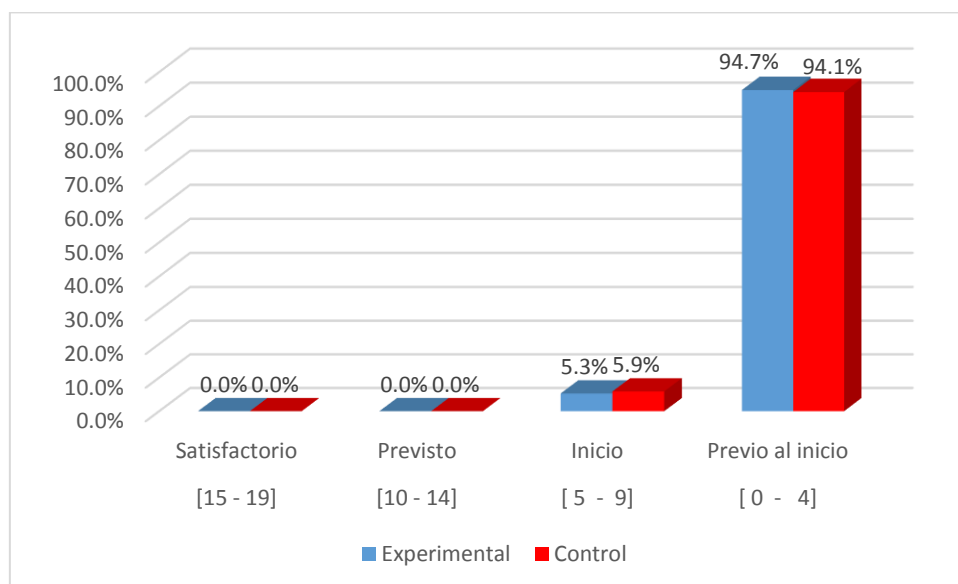
#### 4.1.1. Evaluar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro divino de Wecroncocha” Asunción a través de un pre test.

Tabla 8. Puntajes obtenidos en el pre test de Creatividad en las artes visuales según grupo control y experimental según pretest.

Intervalo	Nivel	Grupo			
		Experimental		Control	
		fi	%	fi	%
[15 - 19]	Satisfactorio	0	0.0%	0	0.0%
[10 - 14]	Previsto	0	0.0%	0	0.0%
[ 5 - 9]	Inicio	1	5.3%	1	5.9%
[ 0 - 4]	Previo al inicio	18	94.7%	16	94.1%
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>100%</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>
<b>Mediana</b>		<b>1.44</b>		<b>3.05</b>	

*Fuente:* lista de cotejo del pre test

Figura 1. Gráfico de barra de los niveles de Creatividad en las artes visuales del grupo control y experimental según pre test.



Fuente: Datos de la tabla 8

En tabla 4 y gráfico 1 los resultados del nivel de Creatividad en las artes visuales de los dos grupos de estudio, control y experimental antes de la aplicación de la técnicas gráfico plásticas. El diagnostico se presentó los siguientes resultados para el grupo Experimental el nivel de creatividad en las artes visuales pues el 94.7% de los estudiantes se encontraron en un nivel previo al inicio, el 5.3% de los estudiantes en inicio, no existen casos en nivel previsto, ninguno en el nivel satisfactorio en estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019. También se muestra los resultados para el grupo de control el nivel de Creatividad en las artes visuales pues ninguno de los estudiantes se encuentra en el nivel previo al inicio (94.1%), el 5.9% en inicio, ninguno en nivel previsto y en el nivel satisfactorio en Creatividad en las artes visuales, podemos concluir que ambos grupos obtuvieron puntajes parecidos en la Creatividad de las artes visuales en estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

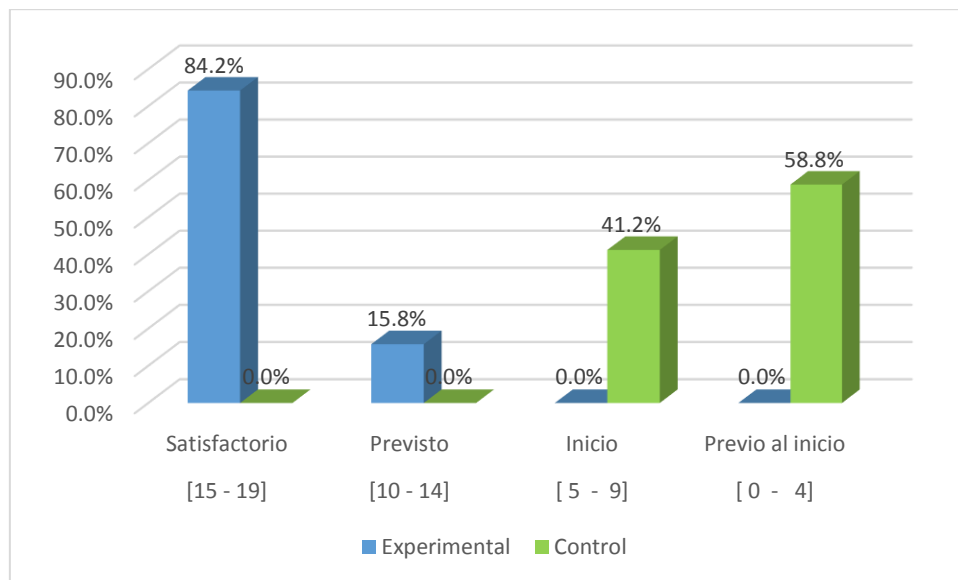
**4.1.2. Evaluar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro divino de Wecroncocha” Asunción a través de un pos test.**

*Tabla 9. Puntajes obtenidos en el pre test de Creatividad en las artes visuales según grupo control y experimental según postest.*

Intervalo	Nivel	Grupo			
		Experimental		Control	
		Fi	%	fi	%
[15 - 19]	Satisfactorio	16	84.2%	0	0.0%
[10 - 14]	Previsto	3	15.8%	0	0.0%
[ 5 - 9]	Inicio	0	0.0%	7	41.2%
[ 0 - 4]	Previo al inicio	0	0.0%	10	58.8%
<b>Total</b>		<b>18</b>	<b>100%</b>	<b>17</b>	<b>100%</b>
<b>Mediana</b>		<b>17.16</b>		<b>4.17</b>	

*Fuente: Lista de cotejo de pos test*

Figura 2. Gráfico de barra de los niveles de Creatividad en las artes visuales del grupo control y experimental según post-test.



Fuente datos de la tabla 9.

Según la tabla 10 y la figura 2 presenta los resultados del nivel de Creatividad en las artes visuales de los dos grupos de estudio, experimental y control después de la aplicación de la técnicas gráfico plásticas. Los resultados fueron parecidos tanto para el grupo experimental para el nivel de Creatividad en las artes visuales pues no hubo estudiantes que se encuentran en un nivel previo al inicio, no hubo estudiantes en un nivel de inicio, el 15.8% de estudiantes estuvo en el nivel previsto, el 84.2% en el nivel satisfactorio en estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019. También se muestra los resultados para el grupo control resultados favorables en el nivel de logro en Creatividad en las artes visuales pues el 58.8% de los estudiantes alcanzaron el nivel previo al inicio, 41.2% estuvieron en un nivel de inicio, no hubo estudiantes en el nivel

previsto y tampoco hubo estudiantes en el nivel satisfactorio, se superaron los niveles de previo al inicio. Podemos concluir que la técnicas gráfico plásticas mejoró la Creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

#### **4.1.3. Contrastar los resultados del post test aplicados al grupo control y experimental a través de una prueba de hipótesis**

Se contrastó la hipótesis de la variable desarrollo de la creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer año de la Institución educativa “Maestro Divino de Wecroncocha” provincia Chacas- Asunción – 2019; utilizando la prueba T de student, prueba para muestras independientes con parámetros de comparación de la media del post test del grupo control y experimental.

La distribución t de Student es la distribución de probabilidad del cociente, cuya fórmula es la siguiente:

$$T = \frac{Z}{\sqrt{\frac{V}{v}}} = Z \sqrt{\frac{v}{V}}$$

La aproximación a la normal Z, cuando tenemos muestras lo suficientemente grandes viene dada por la expresión:

$$Z = \frac{U - \mu_U}{\sigma_U}$$

Donde  $\mu_U$  y  $\sigma_U$  son la media y la desviación estándar de U si la hipótesis nula es cierta, y vienen dadas por las siguientes fórmulas:

$$\mu_U = \frac{n_1 \times n_2}{2} \quad \sigma_U = \sqrt{\frac{n_1 \times n_2 \times (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

Se rechaza  $H_0$  si  $p(\text{valor}) < \alpha$

### **Decisión**

**Se rechaza  $H_0$**   $p(\text{valor}) < 0.05$

**$Z_c < Z_t$**

### **Planteamos nuestra Hipótesis**

#### **Hipótesis estadística**

$H_0$  = La técnicas gráfico plásticas no mejoró la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de la educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

$H_1$  = La técnicas gráfico plásticas mejoró la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de la educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

Se rechaza  $H_0$  como  $p(\text{valor}) < 0.05$ , significancia teórica y se acepta la  $H_1$ , concluimos que la técnicas gráfico plásticas mejoró a la Creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer grado de la educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.



Tabla 10. Prueba de hipótesis para los resultados de la Creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

Prueba de comparación de media	Prueba T de Student		G l	Nivel de significancia	Decisión
	Valor T calculado	Valor T tabular			Tc < Tt
$H_0 : \mu_{ge} = \mu_{gc}$ $H_a :$	Tc = -2.913	Tt = -1.729	19	$\alpha = 0.05$  P = 0.06	Se rechaza H0

Fuente: Resultados spss versión 24.00

#### 4.1.4. Resultados de la prueba de muestras independientes según grupo de estudio en el pretest.

	Grupo	N	Media	Desviación estándar
Pre test de la creatividad en las artes visuales	Grupo experimental	18	1,44	1,465
	Grupo control	17	3,05	2,339

Fuente: Resultados spss versión 24.00

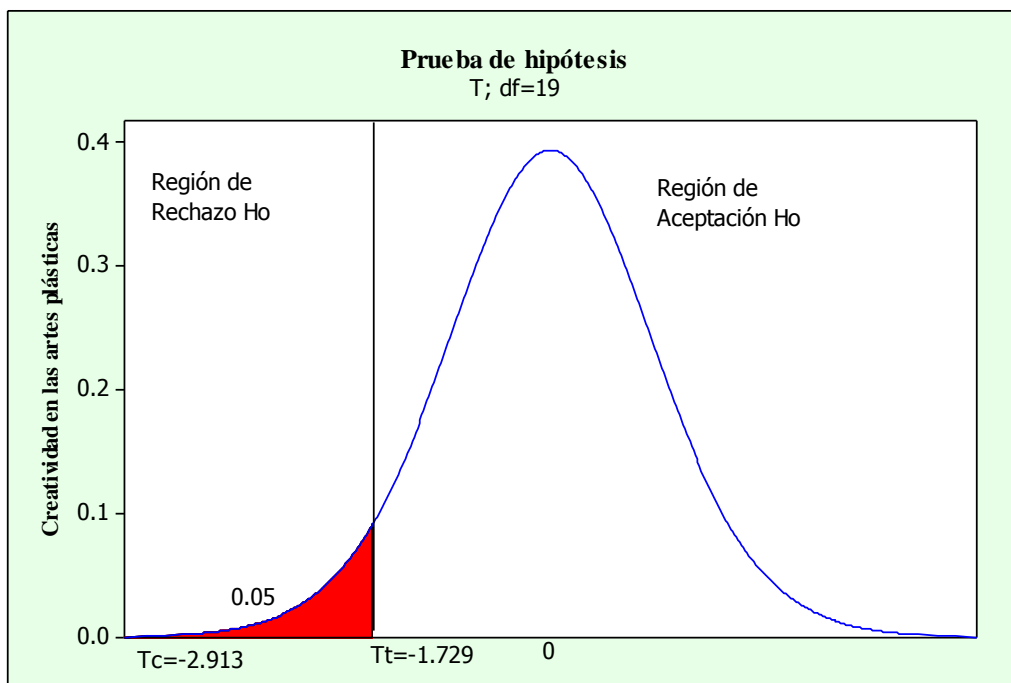


Figura 3. Grafica de la prueba T de Student

#### 4.1.5. Resultados del rango promedio según grupo de estudio en el pos-test.

Test		n	Media	Desviación de estándar
Postest Creatividad en las artes visuales	Experimental	18	17.16	513.00
	Control	17	4.17	153.00
	Total	36		

Fuente: Resultados spss versión 24.00.

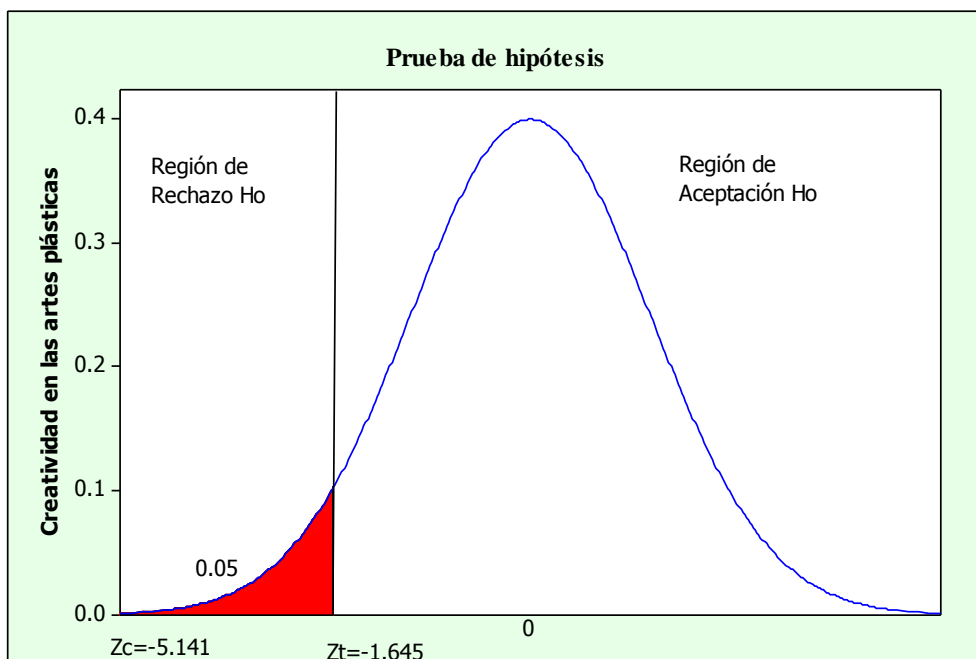


Figura 4. *U de Mann-Whitney (Z)*

En la tabla N° 12, figura N°4, Se muestra la prueba de hipótesis para la comparación de puntuaciones de la media de la Creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción – 2019. Antes de la aplicación de La técnicas gráfico plástica se observa mediana parecidas en la puntuaciones de la Creatividad en las artes visuales tanto en el grupo experimental y grupo control pues los promedios en el pre test (3.05) y pos test (4.17), pues la prueba t de Student para muestras relacionadas lo confirma con  $T_c$  (calculada) = - 2.913 es menor que el valor teórico  $T_t$  (tabular)= -1,729, pues  $T_c$  recae en la región de rechazo), ello implica rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ). Y aceptar la hipótesis alterna ( $H_1$ ). Para un nivel de significancia de ( $\alpha= 0,05$ ) pues podemos concluir que la técnicas gráfico plásticas mejoró la Creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer grado de la educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

En la tabla N° 11, gráfico N°4, Se muestra la prueba de hipótesis para la comparación de puntuaciones de la media de la comprensión de la Creatividad en las artes visuales para el grupo control y experimental en estudiantes de tercer grado de la educación secundaria de Ugel Asunción – 2019. Después de la aplicación de la técnicas gráfico plásticas se reflejó superioridad en el pos test respecto a su mediana, grupo experimental (17.16), grupo control (4.17), diferencia justificada mediante la prueba U de Mann-Whitney Z para muestras independientes con  $Z_c$  (calculada) = - 5.141 menor que el valor teórico  $Z_t$  (tabular)= -1,645, para un nivel de significancia de ( $\alpha= 0,05$ ), ello implica rechazar la hipótesis nula ( $H_0$ ). Y aceptar la hipótesis alterna ( $H_1$ ). Concluimos que la técnicas gráfico plásticas mejoró la Creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer grado de la educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

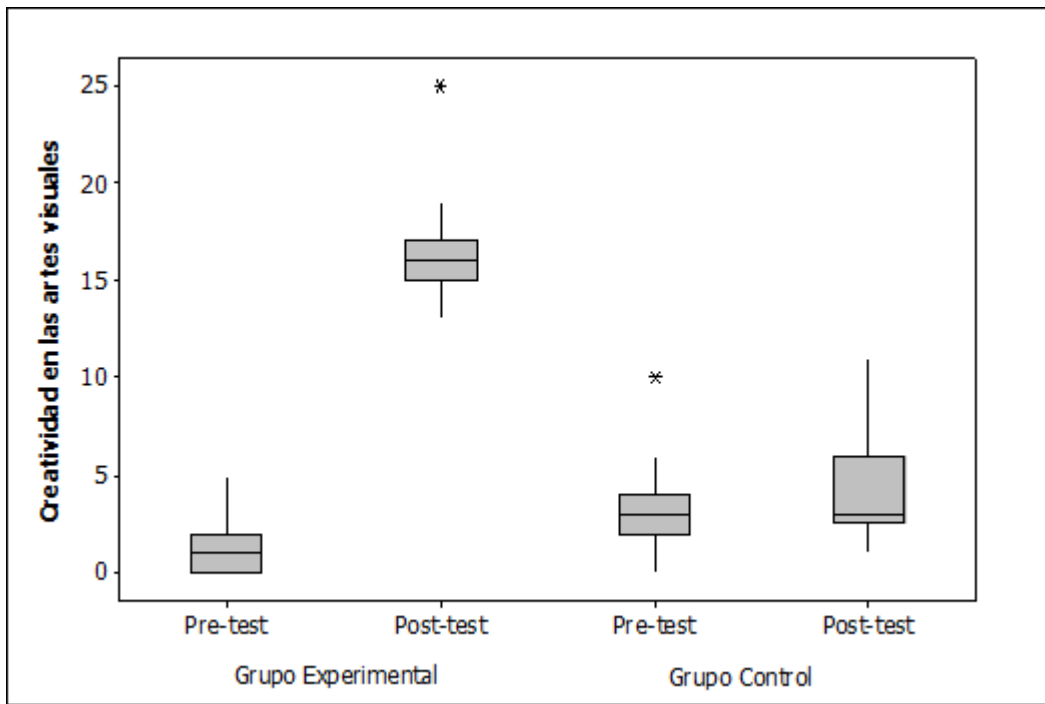


Figura 5. Gráfico de caja y bigotes según test.

## **4.2. Análisis de resultados**

A culminar, se presentó el análisis de los resultados relacionados a las variables la técnicas gráfico plásticas en la creatividad de las artes visual de los estudiantes de tercer grado de Educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

### **4.2.1. Resultado de la creatividad en las artes visuales al grupo control y experimental en el pre - test**

Los resultados obtenidos al procesar los datos del pre test realizados al grupo control y experimental en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha” de Ugel Asunción – 2019.; para evaluar la creatividad en las artes visuales antes de la aplicación de la técnicas gráfico plásticas; demuestran en el grupo Experimental el 94.7% de los estudiantes se encontraron en un nivel previo al inicio, el 5.3% de los estudiantes en inicio, no existen casos en nivel previsto y satisfactorio. También se muestra los resultados del grupo Control en el nivel previo al inicio (94.1%), el 5.9% en inicio, ninguno en nivel previsto y satisfactorio, por ello se concluye que ambos grupos obtuvieron puntajes parecidos en la Creatividad de las artes visuales, estos resultados se deben a la falta de aptitud por el aprendizaje, el escaso uso de estrategias de aprendizaje y el desinterés de los padres de familia

El resultado coincide con la investigación de Jimenes (2018) investigó sobre la “Técnicas grafico plásticas la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa, Karl Weiss del distrito de Chiclayo -2018”, aplicó para el grupo experimental y grupo control en el pre-test y post-test, inicialmente

en su mayoría se ubicaron 80.00% del nivel bajo en el desarrollo de la creatividad, pero después de aplicación del programa de las técnicas gráfico plásticas alcanzaron en 63,25 % en nivel alto, concluyendo la comprobación de las técnicas gráfico plásticas, permitió mejorar el nivel de desarrollo de creatividad en los estudiantes de secundaria.

Por ende Quintana (2005) menciona del gráfico plástica no se aprenden de modo de repetición automática, seriadas o numeradas, porque estas actividades provocan fastidios y cansancio, llegando a desmotivarlos, por este motivo el docente que tenga a cargo dicha área debe ser dinámico, debe llegar con una buena planificación de las actividades a trabajar teniendo en cuenta que los estudiantes plasmen sus intereses y necesidades evolutivas, la mediación del docente es fundamental debido a que ayudará a determinar las formas y las experiencias, mediante la creatividad e innovación.

#### **4.2.2. Aplicación de la estrategia de las técnicas gráfico plásticas al grupo experimental**

Se aplicó la habilidad sobre las técnicas gráfico plásticas con la finalidad de mejorar el nivel de la creatividad en las artes visuales en los 18 estudiantes del tercer grado de la Institución Educativa “Maestro Divino de Wecroncocha” Chacas Asunción (Grupo experimental), el cual fue planteado a través de un taller denominado “Aplicación de las técnicas gráfico plásticas” compuesta por 10 sesiones elaboradas. Durante la aplicación de la estrategia se observó una constante mejora desde la primera sesión hasta la decimo sesión. Por lo tanto, los puntajes se incrementaron de manera favorable en la creatividad en las artes visuales. Los datos que se obtuvieron de los instrumentos de evaluación

empleados en cada sesión de aprendizaje del programa, evidencian el progresivo desarrollo obtenido a medida que se desarrollaban las sesiones de aprendizaje usando la técnicas gráfico plásticas como estrategias de aprendizaje. Encontramos que la mayoría de los 18 estudiantes del grupo experimental alcanzaron el nivel inicio en la primera sesión y paulatinamente fueron mejorando en las sesiones posteriores hasta ubicarse en el nivel satisfactorio en su mayoría en la última sesión.

Estos resultados coinciden con la tesis de Vidal (2018) Taller de dibujo artístico a carboncillo para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 3er grado de educación secundaria de la Institución Educativa “don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, 2018. En tal sentido, los resultados obtenidos en Pre test el 92% de las estudiantes se encuentran en un nivel en inicio, en post test 52% de los estudiantes alcanzaron el nivel logro destacado.

Según Bejarano (2008), la creatividad ayuda al ser humano, en la expresión de sus ideas, pensamientos y emociones, mediante la visión imaginaria, donde interpreta lo real o imaginario mediante los recursos plásticas, lingüísticos o sonoros. El Arte puede expresarse mediante la creatividad con libertad de autoexpresión, del propio lenguaje y Aprender en su medio mediante las experiencias mediante el desarrollo del pensamiento crítico.

Emplear estrategias de aprendizaje que desarrollen las competencias en el área de educación artística resulta fundamental, sobre todo aquellas estrategias que permitan al estudiante en la



construcción creativa e investigación de la vida diaria en base a los principios y valores sociales. Es decir, la mejora de los aprendizajes es fruto del uso adecuado de las estrategias que emplea del docente con las que el estudiante podrá desarrollar habilidades, capacidades y competencias aplicando también sus propias estrategias para aprender.

#### **4.2.3. Resultados de la creatividad en las artes visuales al grupo control y experimental en el post - test**

Después de aplicar la estrategia técnicas gráfico plásticas a los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha” Chacas- Asunción, se realizó un post test para evaluar el nivel alcanzado en el desarrollo de la creatividad en las artes visuales. Los resultados estadísticos nos demuestran que no hubo estudiantes que se encuentran en un nivel previo al inicio, no hubo estudiantes en un nivel de inicio, el 15.8% de estudiantes estuvieron en el nivel previsto, el 84.2% en el nivel satisfactorio. También se muestra los resultados para el grupo control resultados favorables en el nivel de logro en Creatividad en las artes visuales pues el 58.8% de los estudiantes alcanzaron el nivel previo al inicio, 41.2% estuvieron en un nivel de inicio, no hubo estudiantes en el nivel previsto y tampoco hubo estudiantes en el nivel satisfactorio, se superaron los niveles de previo al inicio. Podemos concluir que la técnicas gráfico plásticas mejoró la Creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer grado de Educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

Los resultados coinciden con la tesis de Jimenes (2018) sobre la “Técnicas grafico plástica la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de segundo grado de secundaria de

la Institución Educativa, Karl Weiss del distrito de Chiclayo -2018”, aplicó para el grupo experimental y grupo control en el pre-test y post-test, inicialmente en su mayoría se ubicaron 80.00% del nivel bajo en el desarrollo de la creatividad, pero después de aplicación del programa de la técnicas gráfico plásticas alcanzaron en 63,25 % en nivel alto, concluyendo la comprobación de la técnicas gráfico plásticas, permitió mejorar el nivel de desarrollo de creatividad en los estudiantes de secundaria.

Según **MINEDU (2019)**, la técnicas gráfico plástica es una propuesta educativa dada según las necesidades e intereses de los estudiantes de las instituciones educativas del nivel primario, asimismo, es favorable en su proceso para el desarrollo y aprendizaje del estudiante a fin que contribuir en su desarrollo integral (Ministerio de Educación, 2019).

Emplear las estrategias de aprendizaje para desarrollar en el área de la Educación Artística que resulta fundamental, sobre todo en aquellas estrategias que permitan al estudiante a desarrollar el pensamiento creativo y crítico sobre las acciones de la vida diaria en base a los principios y valores sociales y luego asociarlas al estudio de la arte para que conozcan el por qué hay distintos tipos de dibujos, su influencia en el presente y el compromiso por un mejor futuro. Es decir, la mejora de los aprendizajes es fruto del uso adecuado de las estrategias que emplea del docente con las que el estudiante podrá desarrollar habilidades, capacidades y competencias aplicando también sus propias estrategias para aprender.

#### **4.2.4. Contrastar los resultados del post - test aplicados a los grupos control y experimental a través de una prueba de hipótesis**

Se evaluó los datos recogidos del post test a través de la prueba T student, prueba paramétrica de distribución normal. La prueba de hipótesis nos demuestra que existe un nivel de significancia de 0.01 (menor al  $\alpha = 0.05$ ) entre el grupo control que recibió clases con normalidad y el grupo experimental en el cual se aplicó la técnicas gráfico plásticas. Del mismo modo, observamos que en la prueba T student, el  $T_c$  (calculada) = -2.913 es menor que el valor teórico  $T_t$  (tabular) = -1.729, con un nivel de significancia de 0.01, menor al  $\alpha = 0,05$ . Por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna el cual nos afirma que la técnicas gráfico plásticas desarrolla significativamente la creatividad en las artes visuales en estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha” del distrito Chacas - Asunción – 2019.

Estos resultados coinciden con Jiménez & Peltroche (2018) plantearon el siguiente objetivo general: determinar el nivel de desarrollo de la creatividad en las artes visuales, como consecuencia de la aplicación de las técnicas gráfico plásticas en los estudiantes; contrastar los resultados del post – test aplicados a los grupos control y experimental a través de una prueba de hipótesis. Este estudio correspondió a una investigación de tipo aplicativo y con un diseño experimental en su nivel cuasi experimental; la población de 190 estudiantes del segundo grado de educación secundaria y la muestra estuvo conformada por 26 estudiantes del segundo grado “C”. El instrumento fue el test del pensamiento creativo de Paul Torrance y las técnicas seleccionadas fueron: técnicas del

gabinete y de observación. En conclusión, la aplicación del programa establecido en las técnicas gráfico-plásticas dio resultados óptimos en los niveles de creatividad de los estudiantes del segundo grado de secundaria.

Se evidencian estos resultados, porque la estrategia aplicada sobre la técnicas gráfico plásticas efectivamente contribuye al desarrollo de la creatividad en las artes visuales en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha” del distrito Chacas – Asunción 2019. Esto se puede verificar en la prueba de hipótesis, prueba de T de Student, hecha al post test del grupo experimental, con el cual se alcanza el objetivo general planteado para la investigación.

Así mismo Leonardo Da Vinci hizo énfasis en el hecho de que el dibujo no solo era la base de la pintura sino del aprender a ver. Para el maestro, el dibujo era mucho más que ilustración; era la clave para comprender la creación y la creatividad. De esta manera para los aspirantes a Davincianos aprender a dibujar constituye la mejor forma de agudizar la capacidad de ver y de crear (Gelb, 1999, pág. 289).

Por otro lado Antón dice que la creatividad está relacionada con los dibujos, los maestros, padres y personas cohiben a un gran número de estudiantes, muchos de ellos por las responsabilidades descuidan a sus menores hijos, mucho menos no los incentivan a desarrollar el espíritu creativo. La creatividad es producto del esfuerzo y proceso imaginativo, que se da por medio de las habilidades del pensamiento creativo humano (Antón, 2015).

El logro de las competencias depende de dos factores importantes en el proceso de enseñanza aprendizaje; el primero viene a ser la motivación del docente por enseñar, su entusiasmo y las estrategias que utiliza. En segundo lugar, está la disposición y voluntad de los estudiantes por aprender colaborando con el docente en su propio aprendizaje y también aplicando estrategias suyas que le faciliten en su aprendizaje. Estrategias de aprendizaje existen muchos, tanto para el aprendizaje como para la enseñanza que al combinarlas produce grandes beneficios académicos en el estudiante permitiéndole socializar y enfrentar situaciones diversas en su vida diaria.

## V CONCLUSIONES

- Se evaluó el nivel de la creatividad de las artes visuales de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha”, del Distrito de Chacas y Provincia - Asunción, en el grupo experimental en el pre test se alcanzó en previo al inicio 94.7% y en nivel inicio 5.3%, en cambio en previsto y satisfactorio 0%; En post test en nivel previo al inicio y nivel inicio 0%, en nivel previsto 15.8%, en nivel satisfactorio 84.2% ello indica que la técnicas gráfico plásticas mejoró la creatividad en las artes visuales.
- Se evaluó la creatividad de las artes visuales de los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha” del Distrito de Chacas y Provincia - Asunción del grupo control y experimental a través de un post test, cuyos rangos promedios demostró que al usar la técnicas gráfico plásticas, tienen significatividad en el aprendizaje de la creatividad.
- Se comprobó la técnicas gráfico plásticas determinando satisfactoriamente la creatividad en las artes visuales con la evaluación y aplicación en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la I.E. “Maestro Divino de Wecroncocha” provincia Chacas- Asunción- 2019.
- Las pruebas de hipótesis obtenida con la prueba T de Student para muestras independientes, con distribución normal, con parámetros de comparación de sus medias y con una escala nominal (dicotómica) demuestran que existe diferencia significativa, entre el grupo control y el grupo experimental, después de aplicada la

estrategia. Se concluye que la técnicas gráfico plásticas desarrolla la Creatividad en las artes visuales en los estudiantes del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa “Maestro Divino de Wecroncocha” del distrito Chacas- Asunción.

## **ASPECTOS COMPLEMENTARIOS**

Los profesores del área de educación por el arte deben incorporar la aplicación de la técnicas gráfico plásticas para el desarrollo de la Creatividad en las artes visuales en estudiantes de tercer grado de la educación secundaria de Ugel Asunción – 2019.

Obtener la técnicas gráfico plástica, con el fin de mejorar la creatividad en los estudiantes de tercer grado de educación secundaria Ugel Asunción – 2019.

Establecer nuevos imágenes variadas donde el estudiante pueda desarrollar la visión imaginaria con el fin de mejorar la creatividad en las artes visuales en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria Ugel Asunción - 2019



## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Acha, J. (1992). *Introducción a la creatividad artísticas* . México: Trillas.
- Alcausa, S. (10 de 11 de 2019). Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/diez-ideas-para-aumentar-lacreatividad->: <https://lamenteesmaravillosa.com/diez-ideas-para-aumentar-lacreatividad->
- Alvarez, L. (01 de diciembre de 2008). *Scribd*. Obtenido de Scribd: <https://es.scribd.com/doc/8549869/Tecnicas-grafico-plasticas>
- Antón, V. J. (2015). *El dibujo de los sueños en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación artística del distrito de San Juan de Lurigancho, Lima*. Lima - Perú: Universidad Nacional de Educación.
- Araño, G. J. (1996). Arte educacion y creatividad. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2, 65-87, 20.
- Avila Siccha, N. (2017). *Desarrollo del pensamiento científico* . Chacas : universidad catolica los angeles de chinbote .
- Blas, S. J. (2016). *Aplicacion de la técnicas de modelado para fovorecer la construccion del rostro humano*. Chacas- Perú: Huniversidad los Ángeles de Chimbote.
- Bruner, J. (1990). *Early social interaction and meaning*. Cambrigde: Harvard University Press.
- Buenrostro, M. (2009). Características de la creatividad y de las personas creativas".
- Calle, M. P. (2003). *Conoscamos sobre la técnicas de acuarela*. Chia, Cundimarca: Universidad de la Sabana y Facultad de Educacion.

- Carbó, J. (3 de Diciembre de 2019). Estudio de la ocde. *Informe pisa 2019 resultados por comunidades autónomas*, pág. 2.
- Cespede, E. (2009). *Vivir mejor, educación por medio del arte*. República Dominicana: Volumen 46.
- Coras, E. F. (2018). *El programa Corel Draw en la expresión artística en estudiantes del quinto año "B" de la Institución Educativa Pública "Mariscal Cáceres" de Ayacucho, 2017*. Ayacucho - Perú: Escuela Superior de Formación Artística Pública.
- Crespín, & Michelle, P. A. (2015). *Las artes plásticas para el desarrollo del pensamiento creativo en los estudiantes del 2do año básico de la escuela de educación básica "Humbert More"*. Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Crespo, B. M. (2016). *El collage como medio de expresión creativo*. Palencia: Facultad de Educación de Palencia Universidad de Valladolid.
- Cruz, D. L., & Robert, O. J. (2017). *Las estrategias en el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del I ciclo*. Perú: Universidad César Vallejo.
- Cuesta, C. S. (2016). *Una propuesta didáctica para contribuir al desarrollo de la expresión de ideas, vivencias y sentimientos de los alumnos de secundaria a través de la educación artística*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid Facultad de Bellas Artes.
- Cuisano, T. H. (2017). *estrategias de enseñanza- aprendizaje basado en la creatividad*. Chinbote: Universidad Nacional de Santa.

- Curasi, S. S. (2017). *El humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del segundo de secundaria de la I.E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco*. Cusco - Perú: Universidad Nacional Diego Quispe Tito.
- DeGraff, J. (2015). Los 5 tipos de creatividad de Jeff Degraff". *Revista merca2.0*, 24.
- Díaz, C. (1986). *La creatividad en la expresión plástica propuesta didácticas metodológicas*. Narce.
- Elisondo, R. (2015). La creatividad como perspectiva educativa. cinco ideas pra pensar los contextos creativos de enseñanza y aprendizaje. *Actualidades Investigativas en educación de Costa Rica. Volumen 15* , 25.
- Espititu, C. D. (2018). *Desempeño docente y creatividad*. Huancayo: Universidad nacional del centro del Perú.
- Gallardo, P. (2007). Los lapices de colores en la aula. *Gallardo y Vellido*, 9.
- Gasca, M. J. (2019). *Conservación y restauración de esculturas en yeso en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando*. España: Universidad Complutense de Madrid.
- Gelb, J. (1999). *Inteligencia Genial*. Colombia: Norma.
- Godinez, S. (2007). *La educacion artistica en el sistema educativo nacional*. Mexico.
- Gonzales, Y. F. (2007). *La tecnica tradicional del esgrafiado con mortero de cal , un recurso publicitario actual*. España: Universidad Politecnica de madrid.
- Gonzalez, B. F. (2008). *Expresión plástica como fuente de creatividad*. España: Instituto de Enseñanza "El Greco".
- Gutierrez, G. E. (2017). *Creatividad en estudiantes varones y mujeres del nivel secundaria de Huancayo* . Huancayo - Perú: Universidad Nacional del Centro del Perú.

- Jimenes, R. M. (2018). *Técnicas de gráfico para mejorar la creatividad*. Chiclayo: Universidad César Vallejo.
- Jiménez, R. M., & Peltroche, V. O. (2018). *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*. Perú: Universidad de César Vallejo / Escuela de postgrado.
- Juarez, P. (8 de Noviembre de 2013). *Artes: pintura acrilica* . Obtenido de Artes: pintura acrilica : <http://tallerdejuliatorregrosa.blogspot.mx/2010/06/tutorial-pintar-con-acrilico-i.html>
- Landeo, M. Y., & Zuñiga, M. H. (2013). *La comprensión lectora en niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 142 - Huancavelica*. Huancavelica - Perú: Facultad de Educación Escuela Académico Profesional de Educación Inicial.
- Larraz, R. N. (1989 ). Desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria. *Journal for Educators, Teachers and Trainers*. Vol. 5 (1), 151 -161.
- Lemus, J. M. (7 de 6 de 2010). *La problemática del arte*. Obtenido de [Historiadelartecuatro.blogspot.com/2010/06/la-problematika-del-arte.html](http://Historiadelartecuatro.blogspot.com/2010/06/la-problematika-del-arte.html)
- Llamas, M. (2015). "Materiales y tecnicas de expresion grafica-plastica". <https://es.scribd.com/doc/55474165/Materiales-y-tecnicas-de-expresiongrafico->, 3.
- Martines, J. (2012). *La ciudadela de los libros e imagen -consejo nacional para la cultura*.
- Merali, L. A. (1982). *Diccionario de pedagogía en compendio de ciencia de la educación*. México: Grijalbo.

- Ministerio de Educación. (2019). *Informe de resultado de la Evaluación Censal de Estudiantes*. Lima: Biblioteca Nacional.
- Montesdeoca, A. C. (2017). *Lectura de imágenes en la comprensión lectora de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del centro infantil "Ciudad de San Gabriel" D.M.Q, periodo 2014 - 2015*. Quito - Ecuador: Universidad central del Ecuador, Facultad de Filosofía letras y ciencias de la Educación.
- Morales . (2017). *Pensamiento científico . recuperado de, definicion de pensamiento científico*.
- Moreal, C. (2002). *Que es la creatividad*. Madrid: Biblioteca nueva.
- Nuere, S. (2011). *La organización del aula: espacio de interacción y comunicación. didactic de Dibujo: artes plasticas y visuales*. Barcelona: Graó.
- Perales, R. R. (2018). *El dibujo como producto creativo en los estudiantes del primer grado de educación secundaria en la institución educativa fe y alegría 32 de la Ugel 05 -2016*. Lima: Universidad Nacional Federico Villareral.
- Pupiales, A. H., & Terán, B. C. (2013). *Estudio de las técnicas garfoplásticas por el arte de la promotoras para el desarrollo de la creatividad*. Ibarra: Universidad técnicas del Norte.
- Quintana, L. (2005). *Cratividad y técnicas de educación infantil*. México: Trllas.
- Quispe, A. O. (2017). *Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa*. Cusco: Escuela superior Autónoma de Bellas Artes " Diego Quispe Tito".
- Raquimán, O. P., & Zamorano, S. M. (2017). Didáctica de Artes visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Universidad Metropolitana de Ciencias de la educación*, 439- 456.

- Restrepo, E. T. (2008). *El estarcido o arte del estencil un hacking visual*. Colombia: Una mirada a la escena colombiana.
- Sabina Gonzales, M. (2004). *Introduccion al dibujo y pintura*. Lima: Universidad Pribada Norte.
- Salazar, R. (1982). *Estudio de arcilla peruanas por espectroscopia Mössbauer*. Lima: Universidad Nacional de Ingeniería.
- Salazar, R. (2011). *La importancia de la creatividad y el arte en la primaria* . Bolivia .
- Salvo, V. (2010). *Educación por el arte*. Lima: A.F.A.
- Sandy, S. (1986). *Tecnica de dibujo con lapices de colores*. Inglaterra: Hernan Blune.
- Sandy, s. (1986). *Técnicas de dibujo con lapices decolores*. Inglaterra: Herman Blume.
- Tamayo. (2012). *metodologia de investigacion , partes para hacer tesis*.
- Torrance, E. (2007). *Educación y capacidad creativa*. España: Marova.
- Ubach, T. (2014). *Todo sobre la tecnica de acrilica* . Alemania: Parramón.
- Valenciano.P.J. (2006). *Educacion Plastica*. España: gobierno navarra.
- Vidal, A. (2019). *Taller de dibujo artistico a carbonsillo para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artisticos* . Chacas- Perú.: Universidad los Ángeles de Chimbote.
- Vielma, V. E., & Salas, M. I. (2000). Aportes de las teorías de Vygotsky, Piaget, Bandura Y Bruner. Paralelismo en sus posiciones en relación con el desarrollo. *Educere*, 30 y 37.
- Vygostki, L. S. (1998). *Thought and Language*. Cambrigde: The MLT Press.
- Yupanqui, S. K., & Zavaleta, R. G. (2013). *Técnicas gráfico plásticas para desarrollar la creatividad*. Trujillo: Universidad Nacional de Trujillo.

Zecenarro, V. J. (2015). *El dibujo de los sueños en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación artística del distrito de San Juan de Lurigancho*,. Lima:

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.

zuñiga. (23 de abril de 2018). Obtenido de IV arte y tecnología

## **ANEXO**





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

## **FICHA TECNICA E INSTRUMENTO**

### **1. NOMBRE DEL INSTRUMENTO:**

Lista de cotejo para medir la creatividad en las visuales.

**2. OBJETIVO:** Medir el desarrollo de las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de UGEL Asunción.

**3. AUTORES:** Manuel Antonio Jiménez River, Orlando Valdera Peltroche

**4. AÑO.** 2018

**5. PROCEDENCIA.** Chiclayo

**6. POBLACIÓN:** Se aplicará a estudiantes de tercer grado de educación secundaria.

**7. ELABORACIÓN:** 26 de Junio

**8. ADMINISTRACIÓN:** Individual

**9. DESCRIPCIÓN:** El presente instrumento será aplicado para medir el desarrollo de las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de UGEL Asunción.

## 10. CATEGORISACIÓN O BAREMACIÓN:

Consiste en formular preguntas a ciertas personas para que opinen sobre un asunto basado en como los escolares desarrollan su pensamiento.

Baremos del instrumento

Intervalo	Niveles de Logro	Valor
[15 – 19]	Satisfactorio	AD
[ 10 -14 ]	Previsto	A
[ 5 – 9 ]	Inicio	B
[ 0 – 4 ]	Previo al inicio	C

## 10 VALIDES DEL INSTRUMENTO

Se efectuó a través de la revisión por tres expertos especialistas en arte y docentes de educación artística de instituciones públicas y privadas, quienes dieron sus opiniones y sugerencias con respecto a los reactivos e instrucciones, utilizando la matriz del instrumento. Los expertos analizaron cada uno de los ítems, dando su decisión final.

## 11. CONFIABILIDAD.

Después de haber recibido la opinión de los expertos, se ha desarrollado la confiabilidad del instrumento que ha sido utilizado en base a la muestra con la cual se ha trabajado. En esta prueba piloto la muestra de confiabilidad del instrumento se aprecia un buen nivel de confiabilidad, superando el 0.66738.

**LISTA DE COTEJO PARA MEDIR ESCALA DE APRECIACIÓN DE LAS ARTES VISUALES EN LOS ESTUDIANTES DEL NIVEL SECUNDARIO**

**ALUMNO:**.....

**GRADO:**.....

**APLICADOR:**.....

**FECHA:**.....

**INDICACIONES:** Señala la calificación que merece el alumno en las dimensiones de la competencia apreciación de las artes visuales.

N° DE ORDEN	INDICADORES	RESPUESTAS	
1	Grafica dibujos y le asigna un título.		
2	Crea dibujos novedosos e inusuales.		
3	Combina líneas para formar gráficos.		
4	Mayor cantidad de dibujos realizados		
5	Dibuja con la mayor cantidad de trazos.		
6	Utiliza el trazo propuesto en sus dibujos.		
7	Grafica de forma diversa		
8	Realiza dibujos variados.		
9	Añade títulos significativos a sus dibujos.		
10	Agrega colores a sus dibujos.		
11	Aplica sombras en sus dibujos.		
12	Elabora ornamentos para decorar sus dibujos.		

PRUEBA PILOTO

PREGUNTAS

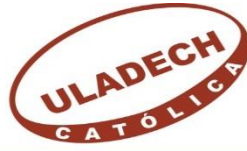
n	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	suma		
E1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	9		
E2	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	4		
E3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11		
E4	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	6		
E5	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	5		
PC	3	4	2	3	2	2	4	3	3	3	4	2	6.8		
PI	2	1	3	2	3	3	1	2	2	2	1	3		12	11
P	0.60	0.80	0.40	0.60	0.40	0.40	0.80	0.60	0.60	0.60	0.80	0.40			1.091
Q	0.40	0.20	0.60	0.40	0.60	0.60	0.20	0.40	0.40	0.40	0.20	0.60			4.160
P*Q	0.24	0.16	0.24	0.24	0.24	0.24	0.16	0.24	0.24	0.24	0.16	0.24	2.64		0.612
n	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			

kr20

0.66738

Confiable

**ANEXO 2**



---

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE

**TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS PARA MEJORAR  
LA CREATIVIDAD EN LAS ARTES VISUALES DE LOS  
ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN  
SECUNDARIA DE UGEL ASUNCIÓN - 2019.**

**GRADO:** 3° de Secundaria

**SESION:** Única

**AREA:** Educación artística

**TRIMESTRE:** III

**DOCENTE:** Blas Solis José Luis

**DIRECTOR:** Iván Montalvo

**DURACIÓN:**

## **FUNDAMENTACION**

Se observó en la I.E “Maestro Divino de Wecroncocha” Ugel Asunción Chacas región Áncash. La creatividad en el desarrollo de aprendizaje presenta problemas debido a que los estudiantes no se adecúan a trabajar como pide el nuevo enfoque de arte y cultura como propone el ministerio de Educación.

Por ello se dio énfasis con esta investigación influencia pedagógica del programa de técnicas plástica en el desarrollo de la creatividad, no solo hacer conocer la parte teórica si no también la parte práctica, así para que los estudiantes pueden mejorar la creatividad, además facilitó a los docentes de educación artística del nivel de Ugel Asunción para que puedan desarrollar con los estudiantes.

## **DESCRIPCIÓN**

La dificultad que se observó es la escasas de uso de habilidades que manejan los maestros durante la aplicación de las sesiones de clases para poder lograr un mejor enseñanza en sus estudiantes; todo ello no ayuda a los estudiantes para que desenvuelvan adecuadamente las capacidades que anhelamos y con ellos las competencias del área.

La “Técnicas gráfico plásticas se aplicó para mejorar la creatividad en las artes visuales” ello quiere decir ha mejorado a la competencia de creatividad de las artes visuales en los educandos de tercer grado de educación secundaria de “Maestro Divino de Wecroncocha”

## **OBGETIVO**

Determinar la técnicas gráfico plásticas para mejorar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de Ugel Asunción - 2019.

Evaluar el nivel de desarrollo de creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de la IE. "Maestro Divino de Wecroncocha"

## **METODOLOGÍA**

En lo metodológico, permitió la aplicación de la estrategia la técnicas gráfico plásticas, de manera organizada donde los estudiantes del tercer grado de educación secundaria elaboraron trabajos creativos y significativos.

## **BENEFICIARIOS**

Los beneficiarios de la técnicas gráfico plásticas para mejorar la creatividad en las artes visuales fueron los 18 estudiantes del tercer grado de la I. E. "Maestro Divino de Wecroncocha" distrito de Chacas- provincia Asunción- región Áncash.



## CRONOGRAMA

SEMANA	SESIÓN	FECHA	CONTENIDO
01	1. Dibujamos con carboncillo	7/10/19	Emplea sombras en un dibujo
			Traza dibujos a carboncillo
	2. Dibujamos y pintamos con lápiz de colores	08/10/19	Pinta dibujo empleando la luz y sombra
			Combina diversos colores
	3. 03Pinto mis creaciones con pintura acrílica	11/10/19	Distingue los materiales
			Mezcla los colores al pintar
02	4. Pinto mis creaciones con pintura acuarela	15/10/19	Pinto los dibujos con luminosidad
			Maneja transparencia de los colores
	5. Pinto mis creaciones con tempera	17/10/19	Concierta los colores al pintar y diseña al paisaje
	6. Utilizamos la técnicas collage	18/10/19	Precisión en recortado de papeles de los colores
			Precisión en el pegado de los papeles
	03	7. Elaboramos	22/10/19

	esgrafiado creativo		Emplea el punzón para diseñar figuras
	8. Elaborar estarcido con témpera	24/10/19	Combina diversos colores
			Destreza y presiona en el estampado de la pintura
	9. Modelando objetos	25/10/19	Prepara el material
			Modela en distintas figuras
04	10. Esculpiendo en yeso	31/10/19	Prepara un bloque en forma cuadrada y rectángulo
			Dibuja y esculpe

## EVALUACIÓN

La evaluación viene con las actividades más creativas dentro del proceso del aprendizaje, porque ayuda muchísimo a los estudiantes en el desarrollo de su conocimiento, para ello el maestro prepara las sesiones estratégicas, con lo cual logra ver el nivel de cada estudiante, luego de acuerdo a ello busca otras estrategias de enseñanza para tomar decisiones oportunas a favor de los educandos.

Se realiza la prueba de diagnóstico llamado pre test, después se realiza la evaluación de cada sesión de aprendizaje para ver el progreso de cada uno, finalmente se realiza una

evaluación de salida o pos test para conocer el nivel de desarrollo de la competencia  
 construye la técnicas gráfico plásticas para mejorar la creatividad en las artes visuales.

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

1. **TÍTULO:** Dibujamos con carboncillo.
2. **INSTITUCIÓN:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3°
4. **DOCENTE:** José Luis Blas Solis.
5. **DURACIÓN:** 2 hora pedagógicas.
6. **FECHA:** 7/10/19
7. **PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:** Los estudiantes logran diseñar con facilidad.

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p style="text-align: center;"><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y a audiencias en particular.</li> <li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística.</li> </ul>

### **8. RECURSOS Y MATERIALES DIDACTICOS**

<b>Antes de la sesión:</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz</li> <li>• Papel bond de A4</li> <li>• Borrador</li> <li>• Carboncillo</li> </ul>

**9. MOMENTOS DE LA SESIÓN:**

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Motivación</li>   <li>•Saberes Previos</li>   <li>•Conflicto cognitivo</li>   <li>•Propósito</li> </ul> <p>Se le presenta una pequeño diapositiva con algunas fotos bajado del internet.</p> <p>Se le interroga:            ¿Cómo lo haremos dibujo con carboncillo? ¿Cuál será el procedimiento? ¿Qué material se utilizara?</p> <p>¿Todos los dibujos tienen mismo procedimiento?            ¿Se puede sombreado con tiza?</p> <p>Los estudiantes logran diseñar con facilidad.</p>	15 min

<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>• Consolidación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuja el docente en la pizarra como el modelo.</li> <li>• Explica sobre el dibujo que está en la pizarra.</li> <li>• Los estudiantes empiezan a seleccionar los materiales que van a utilizar.</li> <li>• Cada estudiante se ubica en el lugar adecuado para que dibuje.</li> <li>• Los estudiantes culminan el dibujo sombreando y dando luz.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Cada estudiante presenta el trabajo, después pegan en la pizarra para que observen los demás.</p>	60 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situaciones nuevas</li> <li>• Meta cognición</li> </ul>	<p>Realizan el análisis del dibujo dando: línea, forma, luz, sombra.</p> <p>Se le hace las siguientes preguntas.          ¿Qué aprendiste día de hoy?          ¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?          ¿Para qué aprendiste?          ¿Cómo lo aprendiste?</p>	15 min

**DIRECTOR:**

**Docente del área:**

**LISTA DE COTEJO**

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** José Luis Blas Solis

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística	
		Título: Dibujamos con carboncillo	
		Emplea sombras en un dibujo	Traza dibujos a carboncillo
	1	SI	SI
	2	NO	SI
	3	SI	SI
	4	SI	SI
	5	SI	SI
	6	NO	SI
	7	SI	SI
	8	SI	SI
	9	SI	SI
	10	SI	SI
	11	SI	SI
	12	NO	SI
	13	SI	SI
	14	SI	SI
	15	SI	SI
	16	NO	SI
17	SI	SI	
18	SI	SI	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1. **TÍTULO:** Dibujamos y pintamos con lápiz de colores.
2. **INSTITUCIÓN:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3r°
4. **DOCENTE:** José Luis Blas Solis
5. **FECHA:** 08/10/19

6. **PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:** Los estudiantes logran diseñar y pintar con facilidad, sin poseer dificultades.

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p style="text-align: center;"><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y audiencias en particular.</li> <li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística.</li> </ul>

### 7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

<b>Antes de la sesión:</b>	
<b>¿Qué necesitamos antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Lápiz de colores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lápiz</li> <li>• Lápiz de colores</li> <li>• Cartulina</li> <li>• Borrador</li> <li>• Tajador</li> </ul>

## 8. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Motivación</li>   <li>•Saberes Previos</li>   <li>•Conflicto cognitivo</li>   <li>•Propósito</li> </ul> <p>El docente en una cartulina muestra un dibujo del paisaje, luego entrega una hoja blanca a cada uno para que lo hagan el trabajo presentado.</p> <p>Se le interroga:          ¿Cómo se puede aplicar los colores? ¿Cómo se combinan los colores? ¿Cómo se utiliza lápices de colores?</p> <p>¿Para ustedes todas las pinturas tienen misma tonalidad? ¿Por qué? ¿Qué colores tienen el pigmento más fuerte?</p> <p>Los estudiantes logran diseñar y pintar con facilidad, sin poseer las dificultades.</p>	15 min



<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>• Consolidación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inicia la sesión con una demostración sobre el manejo de lápices de colores.</li> <li>• Se le explica el manejo y combinación de los colores.</li> <li>• El docente explica sobre la aplicación de luz y sombra en cuadro de pintura.</li> <li>• Utilizando la creatividad empiezan a dibujar y pintar.</li> </ul> <p>Cada estudiante presenta un cuadro de pintura coloreado.</p>	60 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situaciones nuevas.</li> <li>• Metacognición</li> </ul>	<p>Realizan el análisis del dibujo ya sea línea, forma, luz, sombra y combinación de colores.</p> <p>Se formula las siguientes interrogantes.  ¿Qué aprendiste día de hoy?  ¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?  ¿Para qué aprendiste?  ¿Cómo aprendí?</p>	15 min

**DIRECTOR:**

**Docente del área:**

**LISTA DE COTEJO**

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** José Luis Blas Solis

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística	
		Título: Dibujamos y pintamos con lápiz de colores	
		Pinta dibujo empleando la luz y sombra	Combina diversos colores
	1	NO	NO
	2	SI	SI
	3	SI	NO
	4	NO	NO
	5	SI	SI
	6	SI	SI
	7	NO	SI
	8	SI	NO
	9	SI	SI
	10	SI	NO
	11	NO	SI
	12	SI	NO
	13	SI	SI
	14	NO	SI
	15	SI	NO
	16	SI	SI
17	SI	SI	
18	SI	SI	

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

1. **TÍTULO:** Pinto mis creaciones con pintura acrílica.
2. **INSTITUCIÓN:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3r°
4. **DOCENTE:** José Luis Blas Solis
5. **FECHA:** 11/10/19
  
6. **PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:** Los estudiantes logran pintar con habilidad con el material nombrado.

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y Audi ciencias en particular.</li> <li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística.</li> </ul>

### **7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

<b>Antes de la sesión:</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video.</li> <li>• Imágenes.</li> <li>• Pintura acrílica.</li> <li>• Pincel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video.</li> <li>• Lápiz.</li> <li>• Cartulina.</li> <li>• Borrador.</li> <li>• Pintura acrílica.</li> </ul>

## 8. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MO M.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	EVALUACIÓN Y	<p>Los estudiantes ven el video sobre el manejo de las técnicas de la pintura acrílica.</p> <p>Se le interroga: ¿Cómo lo pintaremos con pintura acrílica? ¿Cuáles son los procedimientos? ¿Será igual con otros materiales?</p> <p>¿En todas las pinturas se hace el mismo procedimiento? ¿Se puede pintar en cualquier material?</p>	15 min
DESARROLLO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>• Consolidación</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inicia la sesión con una demostración del manejo de la pintura acrílica y combinaciones.</li> <li>• Información del docente sobre el dibujo.</li> <li>• Los estudiantes empiezan a seleccionar los materiales que van utilizar.</li> <li>• Cada estudiante se ubica en el lugar adecuado para que pinten de acuerdo a su creatividad.</li> <li>• Los estudiantes identifican luz y sombra.</li> </ul> <p>Cada estudiante presenta su pintura en la pizarra para que observen sus compañeros.</p>	60 min

<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Situaciones nuevas</li>   <li>•Meta cognición</li> </ul>	<p>Realizan el análisis del dibujo haciendo la: línea, forma, luz, sombra y colores.</p> <p>Se le hace las siguientes preguntas  ¿Qué aprendiste día de hoy?  ¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?  ¿Para qué aprendiste?  ¿Cómo lo aprendiste?</p>	15 min
---------------	--	---	-----------

**DIRECTOR:**

**Docente del área:**

### LISTA DE COTEJO

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** José Luis Blas Solis

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística	
		Título: Pinto mis creaciones con pintura acrílica	
		Distingue los materiales	Mezcla los colores al pintar
	1	SI	SI
	2	SI	SI
	3	SI	NO
	4	NO	SI
	5	SI	SI
	6	SI	SI
	7	SI	SI
	8	SI	SI
	9	SI	NO
	10	NO	SI
	11	SI	SI
	12	SI	SI
	13	SI	NO
	14	SI	SI
	15	SI	SI
	16	SI	NO
17	SI	SI	
18	SI	SI	

<b>Antes de la sesión:</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Pintura acrílica</li> <li>• Pincel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Pintura acuarela</li> <li>• Laptop</li> <li>• Pincel</li> <li>• Agua</li> <li>• Cartulina</li> </ul>

### **SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04**

1. **TÍTULO:** Pinto mis creaciones con pintura acuarela.
2. **INSTITUCIÓN:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3r°
4. **DOCENTE:** José Luis Blas Solis
5. **FECHA:** 15/10/19.

#### 6. **PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:**

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y a Audiencias en particular.</li> <li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística</li> </ul>

#### 7. **RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

8. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Motivación</li>   <li>•Saberes Previos</li>   <li>•Conflicto cognitivo</li> </ul> <p>Se les saluda con afectividad a los estudiantes a continuación ven el video sobre el manejo de la técnicas de la pintura acuarela.</p> <p>Se le interroga con la siguiente preguntas:            ¿Cómo lo pintaremos con acuarela?            ¿Cuál será el procedimiento? ¿Sera igual con otras materiales de pintura?</p> <p>¿Todas las pinturas tendrán mismo procedimiento?            ¿Se puede pintar en cualquier material?</p>	15 min



<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>• Consolidación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Información del docente sobre manejo de pintura acuarela.</li> <li>• Se le demuestra algunas estrategias del uso de acuarela en una cartulina.</li> <li>• Los estudiantes empiezan a seleccionar los materiales que van a utilizar.</li> <li>• Cada estudiante se ubica en el lugar adecuado para que realicen su trabajo de acuerdo a su creatividad.</li> <li>• Los estudiantes identifican luz y sombra.</li> </ul> <p style="text-align: center;">Cada estudiante presenta su pintura en cartulina en la pizarra para observar todos</p>	60 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situaciones nuevas</li> <li>• Metacognición</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Realizan el análisis del dibujo: línea, forma, luz, sombra, color.</p> <p style="text-align: center;">Se le hace las siguientes preguntas.  ¿Qué aprendiste día de hoy?  ¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?  ¿Para qué aprendiste?  ¿Cómo aprendiste?</p>	15 min

**DIRECTOR:**

**Docente del área**

**LISTA DE COTEJO**

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** José Luis Blas Solis

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística	
		Título: Pinto mis creaciones con pintura acuarela	
		Pinto los dibujos con luminosidad	Maneja transparencia de los colores
	1	SI	SI
	2	SI	SI
	3	SI	SI
	4	NO	SI
	5	SI	SI
	6	SI	SI
	7	SI	SI
	8	SI	SI
	9	SI	SI
	10	SI	SI
	11	NO	SI
	12	SI	SI
	13	SI	SI
	14	SI	SI
	15	NO	SI
	16	SI	SI
17	SI	SI	
18	SI	SI	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

1. **TÍTULO:** Pinto mis creaciones con témpera.
2. **INSTITUCIÓN:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3r°
4. **DOCENTE:** José Luis Blas Solis
5. **FECHA:** 17/10/19.
6. **PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:** Los estudiante logran pintar con facilidad con la témpera.

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p style="text-align: center;"><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y Audi ciencias en particular.</li> <li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística</li> </ul>

### **7. RECURSOS Y MATERIALES DIDACTICOS**

<b>Antes de la sesión:</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Tempera</li> <li>• Pincel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Cartulina</li> <li>• Borrador</li> <li>• Tempera</li> </ul>

## 8. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN</b>	<p>•Motivación</p> <p>Se les saluda a los estudiantes con afectividad y luego hace ver una parte del video sobre la técnica con la t�mpera.</p> <p>Se interroga:            �C�mo lo pintaremos con acuarela? �Qu� procedimientos se debe seguir? �A qui�n van a pedir ayuda para seguir todos los procedimientos? �C�mo se aplica t�mpera en la cartulina?</p> <p>�Para ustedes se puede pintar dentro del agua? �Por qu�?</p> <p>�Se puede pintar en cualquier material?</p> <p>Los estudiantes logran pintar con facilidad con la t�mpera.</p>	15 min
<b>DESARROLLO</b>	<b>MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN</b>	<p>•Construcci�n y aplicaci�n de estrategias de aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inicia la sesi�n con una demostraci�n del manejo de la t�mpera.</li> <li>• Los estudiantes empiezan a seleccionar los materiales que van utilizar durante el trabajo.</li> <li>• Cada estudiante se ubica en el lugar adecuado para que pinte utilizando su creatividad.</li> <li>• Los estudiantes identifican luz y sombra.</li> </ul> <p>•Consolidaci�n</p> <p>Cada estudiante presenta su pintura en la pizarra.</p>	60 min

<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Situaciones nuevas</li>   <li>•Meta cognición</li> </ul>	<p>Realizan el análisis del dibujo como: línea, forma, luz, sombra, colores y la creatividad que han utilizado.</p> <p>Se le hace las siguientes preguntas  ¿Qué aprendiste día de hoy?  ¿Cómo lo aprendiste?  ¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?  ¿Para qué aprendí?</p>	15 min
---------------	--	---	-----------

**DIRECTOR:**

**Docente del área.**

**LISTA DE COTEJO**

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** José Luis Blas Solis

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística
		Título: Pinto mis creaciones con tempera
		Concierta los colores al pintar y diseña al paisaje
	1	NO
	2	SI
	3	SI
	4	NO
	5	SI
	6	SI
	7	SI
	8	SI
	9	SI
	10	NO
	11	SI
	12	SI
	13	SI
	14	NO
	15	SI
	16	SI
17	SI	
18	SI	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 06

1. **TÍTULO:** Utilizamos la técnicas collage.
2. **INSTITUCIÓN:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3r°
4. **DOCENTE:** José Luis Blas Solis
5. **FECHA:** 18/10/19.
6. **PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:** Los estudiantes logran con facilidad armar el dibujo con la técnica de collage.

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y a audiencias en particular.</li> <li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística</li> </ul>

### **7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

<b>Antes de la sesión:</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Materiales reciclable</li> <li>• Plumones</li> <li>• Pizarra</li> <li>• Palitos</li> <li>• Pinturas</li> </ul>

## 8. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Motivación</li>   <li>•Saberes Previos</li>   <li>•Conflicto cognitivo</li>   <li>• Propósito</li> </ul>	<p>Se les saluda a los estudiantes con afectividad luego invita a ver el video sobre las técnicas de collage.</p> <p>Realiza las siguientes interrogaciones:            ¿Conocen las técnicas de collage? ¿Cómo se aplica las técnicas de collage? ¿Qué es las técnicas de collage para ustedes? ¿Qué materiales se necesita para aplicar el collage?</p> <p>¿Para ustedes qué significado tiene el collage?            ¿Cómo puedo pintar?</p> <p>Los estudiantes logran con facilidad armar el dibujo con las técnicas de collage.</p>	15 min



<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>• Consolidación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El maestro demuestra las técnicas de collage en una cartulina.</li> <li>• Los estudiantes empiezan a seleccionar los materiales que van utilizar.</li> <li>• Con una lámina se idéntico los procedimientos sobre técnicas de collage.</li> <li>• El maestro le hace conocer a los estudiantes sobre la combinación de los diversos materiales utilizado en el collage.</li> <li>• Cada estudiante se ubica en el lugar adecuado para realizar el trabajo.</li> <li>• Cada estudiante debe planificar como elaboro su trabajo</li> <li>• Cada uno presenta su trabajo en la pizarra para que observen los demás.</li> </ul>	60 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición</li> </ul>	<p>Se le hace las siguientes interrogaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué aprendiste día de hoy?</li> <li>¿Cómo aprendiste?</li> <li>¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?</li> <li>¿Para qué aprendiste?</li> <li>¿Qué materiales utilizamos?</li> <li>¿Con qué materiales el trabajo saldría mejor?</li> </ul>	15 min

**DIRECTOR:**

**Docente del área**

**LISTA DE COTEJO**

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** José Luis Blas Solis

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística	
		Título: Utilizamos la técnicas collage	
		Precisión en recortado de papeles de los colores	Precisión en el pegado de los papeles
	1	SI	SI
	2	SI	SI
	3	SI	SI
	4	SI	SI
	5	SI	SI
	6	SI	SI
	7	SI	SI
	8	NO	SI
	9	SI	SI
	10	SI	SI
	11	SI	SI
	12	SI	SI
	13	NO	SI
	14	SI	SI
	15	SI	SI
	16	NO	SI
17	SI	SI	
18	SI	SI	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1. **TÍTULO:** Elaboramos esgrafiado creativo.
2. **INSTITUCION:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3°
4. **DOCENTE:** José Blas Solis
5. **FECHA:** 22/10/19
6. **PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:** Los estudiantes logran elaborar el esgrafiado con facilidad.

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica procesos creativos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y a audiencias en particular.</li><li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística</li></ul>

### **7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS.**

<b>Antes de la sesión:</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Video</li><li>• Imágenes</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Video</li><li>• Lápiz</li><li>• Cartulina</li><li>• Crayola</li><li>• Betún negro</li></ul>

## 8. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Motivación</li>   <li>•Saberes Previos</li>   <li>•Conflicto cognitivo</li>   <li>•Propósito</li> </ul>	<p>El docente presenta una lámina de esgrafiado a los estudiantes, luego explica como lo ha elaborado.</p> <p>Realiza las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cómo elaboraremos el esgrafiado?</p> <p>¿Qué procedimientos seguiremos para la elaboración del esgrafiado?</p> <p>¿Qué materiales se utiliza para realizar el trabajo?</p> <p>¿Para ustedes el esgrafiado se pinta o se dibuja?</p> <p>¿Cómo se elabora el esgrafiado y el dibujo?</p> <p>Los estudiantes logran elaborar el esgrafiado con facilidad.</p>	15 min

<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>• Consolidación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se inicia con una demostración de láminas del esgrafiado, así mismo el maestro explica todos los pasos del trabajo realizado.</li> <li>• Los estudiantes siguiendo los pasos empiezan a realizar el trabajo del esgrafiado.</li> <li>• Luego empiezan a preparar los materiales para pintar y esgrafiar.</li> </ul> <p>Cada estudiante presenta su esgrafiado al maestro y demuestra a sus compañeros para que observen.</p>	60 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situaciones nuevas</li> <li>• Meta cognición</li> </ul>	<p>Se analiza sobre del dibujo realizado: línea, forma, sombra, colores.</p> <p>Se interroga de la siguiente manera:  ¿Qué aprendiste día de hoy?  ¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?  ¿Para qué aprendiste?  ¿Cómo lo elaborarías tú solo el trabajo realizado?  ¿Te gustaría utilizar nuevas técnicas para elaborar el esgrafiado?</p>	15 min

**DIRECTOR:**

**Docente del área**

**LISTA DE COTEJO**

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** José Luis Blas Solís

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística	
		Título: Elaboramos esgrafiado creativo	
		Seguridad en el trazo	Emplea el punzón para diseñar figuras
	1	NO	SI
	2	NO	SI
	3	SI	SI
	4	SI	SI
	5	NO	SI
	6	SI	SI
	7	SI	NO
	8	SI	SI
	9	SI	SI
	10	NO	SI
	11	SI	SI
	12	SI	NO
	13	NO	SI
	14	NO	SI
	15	SI	SI
	16	NO	NO
17	SI	SI	
18	NO	SI	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

1. **TÍTULO:** Elaborar estarcido con témpera.
2. **INSTITUCIÓN:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3°
4. **DOCENTE:** José Blas Solis
5. **FECHA:** 24/10/19.

6. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** Los estudiantes logran transformar el estarcido a través de las témperas.

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y a audiencias en particular.</li> <li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística</li> </ul>

### **7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

<b>Antes de la sesión:</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• VIDEO</li> <li>• IMÁGENES</li> <li>• Pintura tempera</li> <li>• Cepillo dental</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Lápiz</li> <li>• Cartulina</li> <li>• Borrador</li> <li>• Cepillo dental</li> <li>• Témperas</li> </ul>

## 8. MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES	TIEMPO
<b>INICIO</b>	<b>MOTIVACIÓN Y EVALUACIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Motivación</li> <li>•Saberes Previos</li> <li>•Conflicto cognitivo</li> <li>•Propósito</li> </ul>	<p>El maestro invita a los estudiantes a ver el video sobre el estarcido con las témperas.</p> <p>Luego interroga:</p> <p>¿De qué nos ha explicado el video?</p> <p>¿Qué procedimientos debemos seguir para realizar el trabajo?</p> <p>¿Por qué utilizamos cepillo dental y no pincel?</p> <p>¿Qué materiales se utiliza?</p> <p>¿Para ustedes es importante realizar este trabajo?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Para ustedes el estarcido y esgrafiado es igual?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Cuándo pintamos en el agua se ve la imagen?</p> <p>Los estudiantes logran transformar el estarcido a través de las témperas.</p>	15 min



<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>• Consolidación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente presenta a los estudiantes una imagen del gato perezoso chispeado con varios colores de témperas, luego explica como lo ha elaborado el trabajo.</li> <li>• Pide a los estudiantes para que seleccionen los materiales que van a utilizar.</li> <li>• Luego cada estudiante se ubica en el lugar adecuado para que realice el trabajo de acuerdo su creatividad.</li> <li>• Los estudiantes identifican luz, sombra y color.</li> </ul> <p style="text-align: center;">El maestro pide a cada estudiante para que presente su pintura en la pizarra, luego pide la opinión de los compañeros acerca del trabajo realizado.</p>	60 min
<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Situaciones nuevas</li> <li>• Meta cognición</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Analizan sobre el dibujo realizado ya sea de la línea, forma, luz, sombra y colores.</p> <p style="text-align: center;">Se formula las siguientes interrogantes:  ¿Qué aprendiste día de hoy?  ¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?  ¿Para qué aprendiste?  ¿El dibujo es importante para nosotros? ¿Por qué?</p>	15 min

**DIRECTOR:**

**Docente del área.**

**LISTA DE COTEJO**

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** José Luis Blas Solís

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística	
		Título: Elaborar estarcido con t�mpera	
		Combina diversos colores	Destreza y presiona en el estampado de la pintura
	1	SI	SI
	2	SI	SI
	3	SI	SI
	4	SI	SI
	5	SI	SI
	6	SI	SI
	7	SI	SI
	8	NO	SI
	9	SI	SI
	10	SI	SI
	11	SI	SI
	12	SI	SI
	13	SI	SI
	14	SI	SI
	15	SI	SI
	16	SI	SI
17	SI	SI	
18	NO	SI	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. **TÍTULO:** Modelando objetos
2. **INSTITUCIÓN:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3°
4. **DOCENTE:** José Blas Solis
5. **FECHA:** 25/10/19

6. **PROPÓSITO DE LA SESIÓN:** Cada estudiante logra el modelado con arcillas de acuerdo a su creatividad.

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<p><b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica procesos creativos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y a audiencias en particular.</li> <li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística.</li> </ul>

### **7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS**

<b>Antes de la sesión:</b>	
<b>¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?</b>	<b>¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• VIDEO</li> <li>• IMÁGENES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Video</li> <li>• Arcilla</li> <li>• Agua</li> <li>• Dibujos</li> <li>• Herramientas para dibujar.</li> </ul>

## 8. MOMENTOS DE LA SESIÓN:

MOM	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	<p>EVALUACIÓN Y MOTIVACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Motivación</li> <li>•Saberes Previos</li> <li>•Conflicto cognitivo</li> <li>•Propósito</li> </ul>	<p>El docente ingresa al salón de clase y saluda a los estudiantes respetosamente, luego muestra algunas imágenes del modelado con la arcilla a través de la diapositiva.</p> <p>Se interroga:            ¿Ustedes saben modelar con la arcilla?            ¿Qué significa modelado?            ¿Qué cosa les gustaría modelar?            ¿Qué materiales se utiliza para el modelado?</p> <p>¿Es igual modelar con esculpir?            ¿Se puede modelar el paisaje? ¿Cómo?</p> <p>Cada estudiante logra el modelado con arcillas de acuerdo a su creatividad.</p>	15 min
	DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>•Consolidación</li> </ul>	

<b>CIERRE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>• Meta cognición</li> </ul>	<p>Analizan el modelado elaborado de cada estudiante</p> <p>Al culminar el trabajo se formula las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué aprendiste día de hoy?</p> <p>¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?</p> <p>¿Para qué aprendiste?</p> <p>¿Te gustaría trabajar con la arcilla inventando otras imágenes?</p>	15 min
---------------	---	--	--------

**DIRECTOR:**

**Docente del área**

**LISTA DE COTEJO**

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** José Luis Blas Solis

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística	
		Título: Modelando objetos	
		Prepara el material	Modela en distintas figuras
	1	SI	SI
	2	SI	SI
	3	SI	NO
	4	SI	SI
	5	SI	SI
	6	SI	SI
	7	SI	SI
	8	SI	NO
	9	SI	SI
	10	SI	NO
	11	SI	SI
	12	SI	SI
	13	SI	SI
	14	SI	NO
	15	SI	SI
	16	SI	SI
17	SI	SI	
18	SI	SI	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE 10

1. **TÍTULO:** Esculpiendo en yeso.
2. **INSTITUCION:** “Maestro Divino de Wecroncocha”
3. **GRADO:** 3°
4. **DOCENTE:** José Blas Solis
5. **FECHA:** 31/10/19.
  
6. **PROPÓSITOS DE LA SESIÓN:** La mayoría de los estudiantes logran esculpir con yeso sin poseer dificultad.

<b>PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE</b>	
<b>COMPETENCIAS Y CAPACIDADES</b>	<b>DESEMPEÑO</b>
<b>CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Aplica procesos creativos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crea proyectos artísticos que comunican de manera efectiva ideas o asuntos a su realidad y a audiencias en particular.</li><li>• Innova y toma riesgos para concretizar sus ideas y va modificando sus trabajos de acuerdo a descubrimientos que surgen en el proceso de creación artística</li></ul>

MOM.	PROCESOS PEDAGÓGICOS		ACTIVIDADES	TIEMPO
INICIO	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Motivación</li> <li>•Saberes Previos</li> <li>•Conflicto cognitivo</li> <li>•Propósito</li> </ul>	<p>El docente saluda a los estudiantes y luego invita a sentarse de manera ordenada para mirar la filmación sobre el esculpido con yeso.</p> <p>Después de ello formula las siguientes preguntas:          ¿Ustedes saben esculpir? ¿Qué significa esculpir?          ¿Cómo se esculpe? ¿Qué materiales se utiliza para esculpir con yeso? ¿Por qué es importante la escultura?</p> <p>¿Los animales saben esculpir? ¿Cómo lo hacen?          ¿Con cualquier material se esculpe?</p> <p>La mayoría de los estudiantes logran esculpir con yeso sin poseer dificultad.</p>	15 min
		MOTIVACIÓN Y	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Construcción y aplicación de estrategias de aprendizaje</li> <li>•Consolidación</li> </ul>	
CIERRE		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Situaciones nuevas</li> <li>•Meta cognición</li> </ul>	<p>Todos los estudiantes reflexionan sobre el escupido con yeso e igual manera comparten sus dificultades encontrados durante el trabajo.</p> <p>Se formula las siguientes interrogantes:          ¿Qué aprendiste día de hoy?          ¿Qué dificultades viste en el trabajo realizado?          ¿Para qué aprendiste?          ¿Ustedes están interesados es el escupido con yeso?</p>	15 min



## LISTA DE COTEJO

**I.E.** “Maestro Divino de Wecroncocha”

**UGEL:** Asunción - Chacas

**DOCENTE:** Jose Luis Blas Solis

Grado Tercero	N° de Orden	Área: Educación Artística	
		Título: Esculpiendo en yeso	
		Prepara un bloque en forma cuadrada y rectángulo	Dibuja y esculpe
	1	SI	SI
	2	SI	NO
	3	SI	SI
	4	SI	NO
	5	SI	NO
	6	SI	SI
	7	NO	NO
	8	SI	SI
	9	SI	SI
	10	NO	NO
	11	SI	SI
	12	SI	SI
	13	SI	NO
	14	SI	SI
	15	SI	NO
	16	SI	SI
	17	SI	NO
	18	SI	NO

## LAS FOTOS DE LA SESIÓN APLICADA



La técnicas de la pintura acuarela ayuda  
los  
a los estudiantes a manipular los colores.



La técnicas con el carboncillo ayuda a  
Educandos a utilizar la imaginación.



La técnica de escultura en yeso ayuda a desarrollar la capacidad creativa



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 86840  
"MAESTRO DIVINO" - WECRONCOCHA




"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

CARTA DE AUTORIZACION

Wecroncocha, 7 de octubre de 2019

El profesor Iván Montalvo De La Torre, en su condición de director de la I.E "Maestro Divino" de Wecroncocha, del distrito de Acochada, provincia de Asunción, autoriza al Lic. Blas Solis José Luis, aplicar el taller "**Técnica gráfico plásticos**" en el tercer grado de Educación Secundaria que forma partes del proyecto de tesis titulado "**Técnica gráfico plásticos para mejorar la creatividad en las artes visuales de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria de UGEL-Asunción – 2019**". En tal sentido, se le brinda el apoyo y los servicios que requieren para el recojo de información, teniendo en cuenta la salvaguardia e moralidad de los estudiante.



  
Lic. Iván Montalvo De La Torre  
Director



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 86840  
"MAESTRO DIVINO" - WECRONCOCHA



"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 86840 "MAESTRO DIVINO" DE WECRONCOCHA, DISTRITO DE ACOCHACA, PROVINCIA DE ASUNCIÓN, REGIÓN ANCASH;

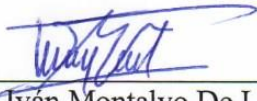
HACE CONSTAR:

Que, el profesor BLAS SOLIS JOSE LUIS ha desarrollado satisfactoriamente el taller "Mejorando la creatividad en las artes visuales" en 10 sesiones de clase con los estudiantes de tercer grado de educación secundaria, entre el 7 de octubre y al 31 de octubre del presente año, como parte de recojo de la información de la tesis titulado **"Aplicación de la técnica gráficos plásticos para mejorar la creatividad de artes visuales con los estudiantes de tercer grado del UGEL- Asunción – 2019"**

Se le expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Wecroncocha, 8 de noviembre de 2019



  
Lic. Iván Montalvo De La Torre  
Director

El grupo control según pre - test

SUJETOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	TOTAL	Prom
1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	6	0
2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	4	0
3	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0
4	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	0
5	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	4	0
6	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0
7	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0
8	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3	0
9	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0
10	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0
11	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	4	0
12	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3	0
15	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	0
16	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	4	0
17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
																				3.05	

El grupo control según post test

SUJETOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	TOTAL	Prom
1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	7	0
2	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	6	0
3	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3	0
4	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	0
5	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	5	0
6	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3	0
7	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6	0
8	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3	0
9	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0
10	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	6	0
11	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	0
12	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
13	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
14	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	7	0
15	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0
16	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4	0
17	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	4	0
																				4.17	

El grupo experimental según pre - test

SUJETOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	TOTAL	Prom
1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
4	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
7	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	0
8	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
9	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
12	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
13	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0
16	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
																				1.44	0





El grupo experimental según post - test

SUJETOS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	TOTAL	Prom
1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15	1
2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	14	1
3	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	1
4	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	13	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	17	1
6	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	1
7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	15	1
8	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	1
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	1
10	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	13	1
11	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	1
12	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	16	1
13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	15	1
15	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	16	1
16	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	15	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	17	1
																				17.16	