

MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
SUPERINTENDENCIA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
UNIVERSITARIA (SUNEDU)

**ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA  
“FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA DE AYACUCHO”**

RANGO UNIVERSITARIO: LEY 30220



TÍTULO

**Medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en  
estudiantes de una institución educativa de Ayacucho,  
2023.**

PRESENTADO POR:

Br. Huaranccay Luján, Ana María (<https://orcid.org//0009-0000-7137-258X>)

ASESORA:

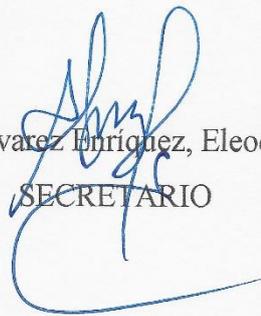
Mg. Asto Sulca, Nancy (<https://orcid.org//0000-0001-9971-5951>)

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE  
EDUCACIÓN ARTÍSTICA,  
ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS

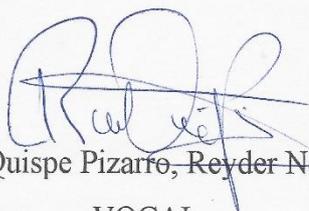
AYACUCHO – PERÚ  
2023



Mg. Taipei Carbajal, Marcelino Efraín  
PRESIDENTE



Dr. Álvarez Enríquez, Eleodoro  
SECRETARIO



Lic. Quispe Pizarro, Reyder Neco  
VOCAL

## METADATOS COMPLEMENTARIOS RENATI

<b>Datos de autor</b>	
Nombres y apellidos	ANA MARIA HUARANCCAY LUJAN
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	70029942
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0009-0000-7137-258X">https://orcid.org/0009-0000-7137-258X</a>
<b>Datos de asesor</b>	
Nombres y apellidos	NANCY ASTO SULCA
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	10370200
URL de ORCID	<a href="https://orcid.org/0000-0001-9971-5951">https://orcid.org/0000-0001-9971-5951</a>
<b>Datos de coasesor</b>	
Nombres y apellidos	--
Tipo de documento de identidad	--
Número de documento de identidad	--
URL de ORCID	--
<b>Datos del jurado</b>	
<b>Presidente del jurado</b>	
Nombres y apellidos	MARCELINO EFRAIN TAIPE CARBAJAL
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	28297841
<b>Miembro del jurado 1</b>	
Nombres y apellidos	ELEODORO ALVAREZ ENRIQUEZ
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	28204896
<b>Miembro del jurado 2</b>	
Nombres y apellidos	REYDER NECAO QUISPE PIZARRO
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	44493027
<b>Miembro del jurado 3</b>	
Nombres y apellidos	--
Tipo de documento	--
Número de documento de identidad	--
<b>Datos de investigación</b>	
Línea de investigación	EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ESPECIALIDAD ARTES PLÁSTICAS
Grupo de investigación	--
Agencia de financiamiento	--
Ubicación geográfica de la investigación	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA “ANDRÉS AVELINO CÁCERES” PAÍS-PERÚ DEPARTAMENTO: AYACUCHO

	PROVINCIA: HUAMANGA DISTRITO: OCROS LUGAR: OCROS DIRECCIÓN: PLAZA PRINCIPAL DE OCROS UBIGEO: 050106 ÁREA: RURAL ALTITUD: 3 134 m.s.n.m. LONGITUD: 27.1 km2
Año o rango de años en que se realizó la investigación	2022-2023
URL de disciplinas OCDE	

*Con amor y cariño les dedico este trabajo a mis padres: Epifania y Cesar, quienes fueron buenos y responsables padres que me guiaron con sus buenas acciones.*

*A mi hermana Maylí, por acompañarme durante estos maravillosos años de mis estudios.*

*A Marcial André y a mi primo Alexander por su apoyo incondicional y comprensión.*

*Ana María*

## **AGRADECIMIENTOS**

A Dios por bendecirme y permitirme andar por un buen camino, y por darme esta oportunidad para continuar con mis proyectos en este proceso educativo. A la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, ya que estando en ella superé muchos retos, fortaleciendo mis conocimientos que hacen que logre todo lo necesario para ser una profesora de Arte y Cultura. Agradecer a todos los maestros, maestras y directivos que me guiaron con su enorme paciencia y las experiencias compartidas durante mis años académicos.

A mi asesora Mg. Nancy Asto Sulca quién pese a sus dificultades supo apoyarme en cada proceso de mi proyecto de tesis, brindándome su conocimiento en el campo educativo siendo una persona modelo a seguir por sus cualidades de ser una excelente profesional y persona.

A la Sra. directora Lic. Jenny S. Soca Flores de la Institución Educativa Pública “Andrés Avelino Cáceres” del distrito de Ocros y a la profesora Flor de María Prado Vallejo, por su valioso tiempo y por permitirme ese espacio para la realización de mis actividades y recolección de datos, mis agradecimientos a los estudiantes del 4° quienes participaron en la recolección de datos para la prueba piloto y en especial a los estudiantes de la promoción 5° sección “Única” por su participación en las experiencias de aprendizaje y hacer posible la ejecución de mi trabajo.

## ÍNDICE

PÁGINA DEL JURADO .....	ii
METADATOS .....	iii
DEDICATORIA .....	v
AGRADECIMIENTO .....	vi
ÍNDICE .....	vii
RESUMEN .....	x
ABSTRACT .....	xi
INTRODUCCIÓN .....	xii
<b>I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Planteamiento del problema .....	15
1.2. Formulación del problema .....	16
1.2.1. General .....	16
1.2.2. Específico .....	16
1.3. Justificación .....	17
1.4. Limitaciones .....	19
1.5. Antecedentes .....	20
1.6. Objetivos .....	25
1.6.1. Generales .....	25
1.6.2. Específicos .....	25
<b>II. MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Tecnología y la educación artística .....	28
2.1.1. Arte y educación .....	28
2.1.2. Tecnología y educación .....	28
2.1.3. El uso tecnológico en la enseñanza y aprendizaje .....	29
2.1.4. Aportes de la tecnología en el área de Arte y Cultura .....	30
2.2. Medios virtuales en la enseñanza .....	
2.2.1. Enseñanza virtual según algunos autores .....	32
2.2.2. Enseñanza y aprendizaje virtual en la Educación Secundaria....	
.....	33
2.2.3. Medios virtuales para la enseñanza .....	34
2.2.4. Recursos Virtuales para la enseñanza .....	34
2.3. Dibujo artístico .....	

2.3.1.	Características e importancia del dibujo en el desarrollo humano	35
2.3.2.	Dibujo artístico: Tipos y técnicas	38
2.3.3.	Dibujo artístico en la Educación Secundaria	39
2.3.4.	Dimensiones de dibujo artístico	40
2.3.5.	Los medios virtuales y el dibujo artístico	40
III.	ASPECTO METODOLÓGICO	
3.1.	Hipótesis	45
3.1.1.	General	45
3.1.2.	Específico	45
3.2.	Variables	46
3.2.1.	Operacionalización de variables	46
3.3.	Metodología	47
3.3.1.	Tipo de investigación	47
3.3.2.	Diseño de investigación	47
3.3.3.	Nivel de investigación	48
3.4.	Población, muestra y muestreo	49
3.5.	Técnica e instrumento de recolección de datos	50
3.5.1.	Técnica de recojo de datos	50
3.5.2.	Instrumento de recojo de datos	51
3.5.3.	Ficha técnica de instrumento	51
3.5.4.	Validación y confiabilidad del instrumento	52
3.6.	Métodos de investigación	54
3.7.	Fuente de información	55
3.8.	Recuperación de información	55
3.9.	Método de análisis de datos	55
3.10.	Aspectos éticos	56
IV.	RESULTADOS	
4.1.	A nivel descriptivo	58
4.2.	A nivel inferencial	69
4.3.	Discusión de resultados	75
V.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	81
VI.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	86
VII.	ANEXOS	95

- Anexo 1 Resolución directoral de la aprobación del diseño de Investigación
- Anexo 2 Constancia De Aprobación de originalidad
- Anexo 3 Declaración Jurada de Autoría
- Anexo 4 Matriz de consistencia
- Anexo 5 Constancia de recojo de datos
- Anexo 6 Instrumentos de recojo de datos
- Anexo 7 Confiabilidad del instrumento
- Anexo 8 Validación de instrumento por juicio de expertos
- Anexo 9 Base de datos
- Anexo 10 Evidencia de recojo de datos

## RESUMEN

Debido a las transformaciones dadas en la Educación Básica Regular se ha planteado un estudio, donde la estrategia principal es implementar las TIC y conocer sus efectos. El objetivo general es saber, cómo influyen los medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa Pública “Andrés Avelino Cáceres” del distrito de Ocros - Ayacucho, 2023. El enfoque es cuantitativo, de tipo aplicada, nivel explicativo y exploratorio y diseño preexperimental. El muestreo fue no probabilístico e intencional cuya muestra poblacional fue 25 alumnos del 5° grado sección única. Los resultados a nivel descriptivo sobre la medición del dibujo artístico, del 100% (25) de los estudiantes se situaron en el nivel de inicio y en el pretest alcanzaron el 20% (5) y en el postest disminuyó a 16% (4). En nivel proceso y en el pretest el 56% (14) y en postest reduce a 16% (4); En nivel bueno y pretest el 12% (3) y en postest extiende a 52% (13); de nivel excelente y en la preprueba logran el 12% (3) y en posprueba incrementa a 16% (4). El instrumento utilizado para recoger los datos es el módulo experimental y la lista de cotejo. Para hallar los resultados a nivel inferencial se utilizó el estadígrafo no paramétrico Rango de Wilcoxon, con nivel de confianza del 95% y 5% de significancia; donde los resultados fueron similares con un nivel de significación bilateral 0.000 menor a  $p$  – valor 0,05 ( $\alpha = 0,05$ ) aceptando la hipótesis alterna. De esta manera concluyendo que la implementación de los medios virtuales influye significativamente en la enseñanza del dibujo artístico ( $Z = -3,606$ ;  $p < 0,05$ ).

### **Palabras clave:**

Medios virtuales/dibujo artístico

## ABSTRACT

Due to the transformations in Regular Basic Education, a study has been proposed, where the main strategy is to implement ICT and to know its effects. The general objective is to know how virtual media influence the teaching of artistic drawing in students of the Public Educational Institution 'Andrés Avelino Cáceres' in the district of Ocos - Ayacucho, 2023. The approach is quantitative, applied, explanatory and exploratory and pre-experimental design. The sampling is non-probabilistic and intentional, with a population sample of 25 students from the 5th grade single section. The results at a descriptive level on the measurement of artistic drawing, 100% (25) of the students were at the starting level and in the pre-test they reached 20% (5) and in the post-test it decreased to 16% (4). In process level and in pretest 56% (14) and in posttest reduces to 16% (4); In good level and pretest 12% (3) and in posttest extends to 52% (13); in excellent level and in pretest achieves 12% (3) and in posttest increases to 16% (4). The instrument used to collect the data is the experimental module and the checklist. To find the results at the inferential level, the non-parametric statistic Wilcoxon Rank, with 95% confidence level and 5% significance, was used; where the results were similar with a bilateral significance level of 0.000 less than p-value 0.05 ( $\alpha = 0.05$ ) accepting the alternative hypothesis. Thus concluding that the implementation of virtual media significantly influences the teaching of artistic drawing ( $Z = -3.606$ ;  $p < 0.05$ ).

### Key words:

Virtual media/artistic drawing

## INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años se ha notado un dinamismo frecuente en el proceso pedagógico y uno de los factores son las apariciones de nuevas tecnologías. Las interacciones entre profesor y estudiante han sido modificadas de manera imprevista desde estos últimos años conllevando a cambiar maneras de enseñanza al educador (a), esta situación hizo que muchos de los que prestan el servicio educativo reflexionen sobre las diversas carencias que se encuentran dentro del sistema educativo peruano y la aceptación de nuevas estrategias educativas. Varios actores de la educación cuestionan si la enseñanza virtual es efectiva en los aprendizajes en comparación con las presenciales, sin embargo, se sabe que los cambios cada vez se hacen más presentes haciendo que las maneras de enseñar sean cada vez distintas, lo cual hace que el estudiante de la actualidad adopte nuevas posturas, adquiera determinadas habilidades que le permitan insertarse en un mundo lleno de avances.

Las formas de aprendizaje son cada vez más autónomas por lo que se debe inculcar utilizando nuevas estrategias y herramientas didácticas actualizadas. Las mismas que deben de ser aprovechadas para generar intereses en los temas artísticos, motivación que sirva para que el estudiante ejecute dichas prácticas. Batista (2006), hace ver a estas nuevas tecnologías como una tendencia de las “ciencias de la informática”, la cual generalmente se basa en los estímulos que se debe suministrar a través de la motivación con la intención de crear nuevos ambientes expresivos y crear nuevas experiencias pedagógicas.

Por tanto, este trabajo investigativo se sitúa en el conocimiento del procedimiento a través de las herramientas más usadas en relación con el dibujo artístico, de igual forma recopilar experiencias e informaciones de interés, ampliando así las mejoras en el sistema educativo, lo cual necesariamente está siendo afectada por estas transformaciones agigantadas. El proceso del trabajo docente actual tiene ciertas características que le permite al profesor y estudiante interactuar de manera sincrónica pero distinta. Garibay (2021), menciona que las actividades virtuales fueron satisfactorias durante la pandemia en las actividades artísticas pese a diversas dificultades, sin embargo, menciona, que el acompañamiento debería ser también asincrónica, porque es una actividad con mayores inconvenientes.

Se ha decidido utilizar de la forma más adecuada posible las nuevas herramientas para llevar en marcha las actividades productivas y beneficiosas para el crecimiento de

algunas de las capacidades que favorecen la ampliación del conocimiento y en el desarrollo personal en cada uno de los aprendices, nativos dentro del mundo tecnológico, donde el educando cumple la función de guiar en dicha experiencia que le conlleva al mismo tiempo estar preparado y actualizado para analizar y acatar las diversas dificultades en la enseñanza por medios virtuales.

El trabajo titulado “Medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en alumnos de un Centro Educativo Público “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023”, está referido a las prácticas participativas utilizando las herramientas mediadoras como laptops, teléfonos inteligentes, PC, creando salas de comunicación grupales y personales. Antes de su ejecución el guía siempre debe estar capacitado y enseñar habilidades de manejo a la comunidad educativa. Ya preparada, se facilita los conocimientos artísticos; se pueden valer de videos tutoriales, libros, guías, etc. para construir los aprendizajes artísticos, es por ello que se ha generado la idea de compartir conocimientos de dibujo, gestionando un tiempo adecuado para impartir saberes, tales como los procedimientos, elección de herramientas y técnicas de dibujo tradicionales para la expresión. Es una combinación de habilidades el hecho de utilizar los equipos modernos tanto las Apps como generador de saberes y explorar de conocimientos de dibujo en un determinado tiempo. No es una práctica a lo que muchos padres de familia, estudiantes y profesores estén acostumbrados, existen carencias, tal como indica (Enciso y Malca 2020) en su investigación, sin embargo, se arriesga a realizarse este estudio investigativo con el propósito no sólo de demostrar, si no de profundizar en todo este aspecto.

En los siguientes capítulos se profundizará; el problema de investigación, la cual señalará algunas carencias y desafíos que conlleva la enseñanza y aprendizaje virtual, así mismo las justificaciones, limitaciones y antecedentes del estudio; en las bases teóricas, están formuladas los diversos conceptos de los medios virtuales y dibujo artístico; dentro de las bases metodológicas se abarcan las metodologías, enfoques, pasos y técnicas para formular y resolver los problemas; en los resultados, se presentarán en las tablas de análisis; así mismo se formularon las conclusiones y recomendaciones a partir de los resultados matemáticos; en las referencias bibliográficas están los libros, tesis y artículos de investigación del cual se extrajeron informaciones; y finalmente los anexos que detallan los procesos del estudio.

## **I. PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**

## 1.1. Planteamiento del problema de investigación

Durante los años 2020 y 2021 ha surgido un cambio importante en el Perú, Latinoamérica y todo el mundo. Diversos sectores como la economía, social y política se vieron afectadas, cuya permutación tuvo un impacto en las cuestiones educativas. (Chaparro y Barredo, 2021) en su revista de “Educación y Ciudadanía” menciona que la educación y la virtualidad fue una práctica urgente y obligatoria durante la emergencia sanitaria en los países latinoamericanos, en muchos de estos se ha insertado la estrategia “Aprendo en Casa”, en las que se realizaron actividades virtuales y semipresenciales.

En el ámbito internacional Báez, (2019), manifiesta, sobre la incorporación de las herramientas tecnológicas, en especial al teléfono inteligente, porque muchos jóvenes están acostumbrados a su fácil empleo y a sus características y beneficios multifuncionales, se dice, que la inclusión de dicha herramienta es escasa en la realización de las actividades del dibujo, desempeñándose solamente de manera tradicional, las cuales ya no tienen mucho impacto en los más jóvenes; por lo tanto, sería crucial ponerlas en práctica con la finalidad de potenciar los aprendizajes virtuales llamado también, m- learning.

A nivel nacional no se encontraron muchas investigaciones sin embargo Mamani, (2021), se pronuncia al respecto y menciona que los cambios que se manifiestan son muy acelerados, aunque la globalización vino sucediendo desde muchísimo antes, todo ello haciendo que las actividades tradicionales sean afectadas generando cambios en el sistema educativo. Asimismo, consideró a las actividades a distancia como labores imprevistas durante los años de pandemia, el uso de las nuevas herramientas no fue de mucha eficiencia en aquella situación compleja. Sin embargo, se puede venir perfeccionando a modo de nuevas estrategias durante los años venideros, una tarea que no sólo recae en los actores de la educación, sino más bien en todo el entorno que influye al estudiante, garantizando la formación dentro de los procesos virtuales para el futuro desempeño y correspondencia hacia los cambios agigantados dados a nivel mundial.

En el contexto regional y local se encontraron pocas tesis sobre el uso de instrumentos tecnológicos dentro de la enseñanza de las artes visuales y el dibujo artístico, en tanto se ha encontró a Garibay (2021), donde, ella planteó para contrarrestar las dificultades que se dieron en épocas de pandemia fue necesario y obligatorio la ejecución de las actividades sincrónicas y asincrónicas y las clases virtuales en la región Ayacucho y en todo el mundo,

menciona también que hubo muchas carencias debido a las desigualdades económicas y geográficas de los (as) participantes, de las cuales se tuvo la necesidad de conocer las opiniones de alumnos participantes en la estrategia, a partir de reconocimiento de las necesidades y las distintas dificultades dentro de las clases de arte impartidas.

Durante las prácticas realizadas en plena pandemia por algunos investigadores los cuales mencionan que, en el primer año de la pandemia hubo insatisfacción en algunas regiones con poca conectividad, y por ende la falta de conocimientos y aprendizajes necesarios de los educandos (Enciso y Malca, 2020). En su tesis manifiestan que tras el esfuerzo realizado por el Estado existió una desigualdad en las clases asincrónicas, por diversos factores, y una de ellas fue la falta del dominio tecnológico de los docentes, por la carencia de capacitaciones sobre el uso adecuado de las tecnologías a nivel del Perú y en toda la región de Ayacucho.

Tras visualizar el problema educativo en la era del COVID 19, se ha reconocido las distintas necesidades dentro del campo educativo, en las que necesitan atender y fortalecer urgentemente, para ello es necesario implementar las nuevas prácticas de comunicación, facilitando y enriqueciendo los procesos de construcción del aprendizaje. Existen muchas propuestas para efectuar este amplio proceso educativo, alternativas que actualmente desempeñan un rol muy importante, tal es el caso de la inserción del smartphone, las laptops, Tablets u otra herramienta sencilla y económica que favorezcan la estimulación de la producción del arte (dibujo artístico) en los escolares del nivel secundario.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

**PG.** ¿En qué medida influyen los medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023?

### **1.2.2. Problemas específicos**

**PE1.** ¿En qué medida influyen los medios virtuales en la percepción en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023?

**PE2.** ¿En qué medida influyen los medios virtuales en la imaginación en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023?

**PE3.** ¿En qué medida influyen los medios virtuales en la expresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023?

**PE4.** ¿En qué medida influyen los medios virtuales en la originalidad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023?

### **1.3. Justificación**

Es preciso mencionar la orientación y el enfoque de esta investigación en cada una de estas partes. En este estudio se encuentran y se describen principalmente cuatro justificaciones, las cuales explican las intenciones y las direcciones al cual van dirigidas el desarrollo de todo este proceso.

- **Justificación teórica**

La variable independiente formará parte de un nuevo conocimiento sistematizado y dará a conocer aspectos referidos a los medios y procesos virtuales y actividades semipresenciales, mientras el dibujo artístico, que es la dependiente formará parte de una información más tradicional. Sin embargo, en la indagación general dentro del marco teórico ambas brindan una información donde se relacionan y permiten llevar a cabo un proceso investigativo y educativo.

- **Justificación práctica**

Luego de realizar una planificación que será dirigida mediante los procesos virtuales se generará el desarrollo de las habilidades artísticas como la percepción, imaginación, creación y la expresión, importantes para el desarrollo de las competencias establecidas en el currículo de la nación. A partir de este conjunto de habilidades el estudiante, también pone en manifiesto mediante gráficos sus ideas, pensamientos y sentimientos, cuyos aspectos son fundamentales en la educación artística. Es por ello la necesidad de la expresión lineal mediante y la construcción de formas empleando diversos materiales, a partir de los

conocimientos estéticos impartidos por medios tecnológicos y el uso de Apps que se ciñen a su condición y comodidad, nuevo escenario que facilitará la innovación de los Aprendizajes.

- **Justificación metodológica**

Este trabajo con enfoque cuantitativo forma parte de una nueva propuesta estratégica pedagógica adicional dentro de las actividades artísticas implementadas en el nivel de educación secundaria. También será útil como información para aquellos que realicen nuevos trabajos parecidos a esta investigación y así mismo los instrumentos de medición: plan experimental y lista de cotejo previamente validados a través de la opinión de profesionales para medir ambas variables, serán beneficiosos para los investigadores que pretendan guiarse y realizar otras nuevas indagaciones en el campo de Educación Artística y Educación Virtual.

- **Justificación educativa**

A través de la educación se puede generar y ampliar los conocimientos, y a la vez comprender la ética y valores morales, también permite insertarse en un campo laboral en el futuro. La práctica de las artes visuales dirigidas por medios virtuales durante la época escolar, facilita expresarse mediante figuras, formas, creaciones, etc. la cual responde a una determinada manera de pensar o sentir de cada integrante, representar una imaginación, a través de variadas técnicas y por ende el uso de útiles o herramientas escolares. También es de suma importancia despertar la sensibilidad y creatividad mediante la realización de dibujos artísticos. Todo este proceso forma parte de la comunicación no verbal, y permite transmitir todo lo que se percibe en el entorno social y cultural del educando.

- **Justificación social (conveniencia)**

Se ha creado una nueva forma de trabajo que complementa las actividades presenciales y semipresenciales, este modo de llevar a cabo los procesos educativos y didácticos favorecerá a los estudiantes en la producción de los conocimientos con referencia al dibujo artístico y la expresión plástica de una forma más autónoma, beneficiándose así de los conceptos artísticos que servirán de guía mediados por dispositivos móviles y aplicaciones, los cuales permitirán facilidad de conocimientos sin mucha retroalimentación, ya que el acceso a dichos conocimientos es más fácil, ordenado y rápido, lo que permite

también que los aprendices aprovechen de manera útil los recursos modernizados con previo control de los padres y la encargada de llevar a cabo dicha actividad.

#### **1.4. Limitaciones.**

Hubo muchos inconvenientes durante todo el proceso, sin embargo, algunos se han superado satisfactoriamente, así como también había muchas limitaciones que no se pudo controlar debido a muchos factores. A continuación, se detalla las siguientes limitaciones:

- El cruce de actividades, tanto las programadas en el plan experimental con las actividades programadas en el plan anual/unidades planificadas dentro de la Institución educativa, situación que se resolvió mediante el diálogo con la profesora de aula, llegando a un acuerdo con los horarios de intervención.
- Gestión del tiempo. Los estudiantes solían aburrirse de las sesiones prolongadas al inicio, contexto que determinó a que se redujera las horas a 45 min cronológicas.
- La falta de conectividad, lo cual interrumpía las actividades programadas, algunos estudiantes que no tenían acceso al internet, no podían participar durante todas las actividades, dificultad que se atendió elaborando guías, videos e imágenes las cuales se enviaron por WhatsApp para reforzar los aprendizajes y estimular la participación de cada uno de los estudiantes.
- Algunos estudiantes no contaban con suficientes materiales de dibujo, lo que limitaba a elaborar ejercicios de dibujo y trabajos artísticos de manera variada y creativa, mediante el acompañamiento constante.
- Las dificultades en los procedimientos de elaboración de los gráficos por ende en la selección de materiales de dibujo, situación que conllevó a que se realizara retroalimentaciones grupales y personalizadas para motivar mejorar la comprensión en los aprendices.
- Las entregas tardías de los trabajos artísticos propuestos debido a que muchos no contaban con saldo y megas además por ser un colegio JEC, lo que hacía que las tardes solo alcanzaban para que estudiantes regresaran a sus casas que se ubicaban en lugares que no había señal.
- El mal uso de los teléfonos celulares, debido a que los estudiantes se distraían y no contestaban de manera rápida, situación que se solucionó fijando horarios para el envío de procesos y avances.

## **1.5. Antecedentes.**

Se ha indagado a muchas fuentes con la finalidad de obtener y resumir características particularmente afines al proyecto, de las tesis hechas a nivel internacional, nacional, regional y local, para lo cual principalmente se ha observado las dos variables de la investigación en curso frente a las investigaciones parecidas en una de ellas. Netamente los propósitos de estos trabajos es servir de guía para alcanzar los resultados propuestos y a si mismo llegar a conclusiones positivas alcanzando las expectativas trazadas durante el desarrollo del proyecto.

- **Internacionales**

Ramón y Villalba (2020) Aprendizaje con dispositivos móviles, artículo de investigación con enfoque cuantitativo. El motivo fue saber las capacidades de adaptación de los educandos a las tecnologías, la población conforma todos los estudiantes del colegio secundario con una muestra de 119 estudiantes, los instrumentos y técnicas fueron la encuesta y el interrogatorio. Se hallan los siguientes resultados donde: la primera dimensión (interacción estudiante - obra) está entre bastante y muy valorada llegando a un puntaje de 93,3 %; segunda dimensión (interacción estudiante - espacio) por un 94,1 %; tercera dimensión (interacción entre estudiantes) por un 99,1 %; cuarta dimensión (interacción con el dispositivo móvil) por un 94,9 %; y la quinta dimensión (es bueno como estrategia) por un 89,9 %, porcentajes corroborados por unos índices de desviación estándar por debajo de 1. Estos datos confirman que la metodología aplicada ha sido válida. En conclusión, menciona que los estudiantes están bastante familiarizados con los dispositivos tal es la implicancia y la motivación en los quehaceres educativos, también señala la implementación de dichos medios en las estrategias de enseñanza.

Lacave y Altamira (2021) La tecnología digital en el currículo de las artes visuales, enfoque de estudio mixto. El objeto fue conocer las posibilidades de impacto de las tecnologías en los aprendizajes de las artes visuales; fue con una muestra de 247 aprendices, el instrumento y la técnica utilizadas fueron el cuestionario y la encuesta virtuales. A fin de analizar estadísticamente se ha puesto en uso el test de Kruskal-Wallis, permitiendo realizar comparaciones paramétricas. Entre las principales conclusiones enfatiza que el uso de herramientas digitales está dirigido para el uso de estudiantes de cualquier contexto cultural por su fácil uso, y también afirma que ayuda con la automotivación.

Báez (2019). Enseñanza del dibujo artístico mediante el smartphone, enfoque cuantitativo. La finalidad fue saber el impacto que genera el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza artística. La población y muestra fueron los estudiantes y maestros del colegio. Como instrumento se han utilizado el cuestionario y el registro fotográfico. Los resultados han revelado que los diez profesores y profesoras consideran el uso de los equipos digitales como un material complementario de dibujo, además de considerar una herramienta necesaria para los jóvenes. Mientras los alumnos pese a acceder a la actividad y sobrellevar, manifiestan que existen limitaciones que se deben mejorar dentro del uso de las herramientas digitales, todo ello tras la prueba práctica, en el que se hizo el uso del celular. En conclusión, sugiere que las mencionadas herramientas no sustituyeron tampoco reemplazarán a los aprendizajes tradiciones, sin embargo, se debe aplicar de manera complementaria para fortalecer y permitir actualizar tanto al docente y estudiante.

Nanni, (2020) Las TIC en la Educación Artística, trabajo con enfoque mixto, donde el motivo fue saber la eficacia de las TIC en educación por el arte; en la población consideraron a escolares de 3er grado la Institución Educativa Básica Secundaria, siendo el cuestionario, la encuesta y la entrevista como la técnica/método para recabar datos. Tras obtener resultados se llegan a la conclusión que la utilización de las TIC ha sido una alternativa para enfrentar en los tiempos de crisis la cual ha tenido una efectividad, pero no muy alta, además esta forma de conllevar la situación ha afectado la manera tradicional de llevar a cabo una clase, en conclusión, pese a que en las clases mediadas por las tecnologías se ha encontrado falencias, invita a integrar dicha práctica en las nuevas formas de enseñanza y a seguir investigando.

Lorenzo y Alopín (2021) Clases virtuales para perfeccionar el proceso de enseñanza y aprendizaje; El estudio tiene enfoque mixto; el propósito de esta investigación fue conocer las clases de manera virtual. La población fueron educandos de una Institución Educativa. Considerando a 17 estudiantes como muestra y el instrumento fue la prueba pedagógica. Los resultados se realizaron mediante la estadística descriptiva mediante el programa SPSS, el cual demuestra la ineficacia de las clases virtuales, determinando que los aprendizajes han sido perjudicados con el tema de sobrellevar a distancia las labores estudiantiles, tras este estudio el investigador aplica el manual de recomendaciones en dichos colegios con la finalidad de mejorar en la integración de esta práctica, concluyendo que el uso de este tipo de herramientas ayuda a interactuar entre los partícipes pero no permite plantear estrategias didácticas innovadoras ni tampoco se considera como medios necesariamente adecuados.

- **Nacionales**

Lima (2020) Aplicación de los medios virtuales en la enseñanza y aprendizaje; Enfoque cuantitativo, el principal objetivo fue comprobar la función de los ambientes modernos aplicados en las prácticas pedagógicas en una institución educativa. La población consta de 60 profesores, se utilizó el cuestionario y la encuesta como instrumentos de medición. En los resultados obtenidos se confirman la existencia de una relación relevante de acuerdo al coeficiente Rho Spearman con relación moderada ( $Rho=0,048$ ,  $p=0,001$  menor que  $0,05$ ) En conclusión, los resultados son favorecedores y demuestran que la aplicación de los entornos virtuales tuvo una buena influencia sobre las actividades pedagógicas con estudiantes y se pueden seguir aplicando en las futuras labores.

Moncada (2020). Las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en ambientes virtuales; Investigación con enfoque cuantitativo. Su objeto primordial fue demostrar una correspondencia de las herramientas tecnológicas y la manera de aprender en medio de las actividades virtuales. La muestra fueron 29 estudiantes, el cuestionario con 20 ítems ha sido uno de los instrumentos. Los resultados concluyen en cuanto al manejo de las “herramientas tecnológicas” en los alumnos es de nivel medio en un porcentaje de 82% del mismo modo 69% educandos alcanzan un grado regular. En consecuencia, se llega a concluir que el uso de estas alternativas modernas por parte de profesores y alumnos conlleva a dificultades y conflictos durante las actividades impartidas por procedimientos modernos, manifestando que existe inconveniencia en las actividades autónomas.

Mamani (2021) La enseñanza virtual como estrategia de enseñanza en la asignatura de arte y cultura; enfoque cuantitativo, el objetivo fue explicar la eficacia de los procesos pedagógicos virtuales de la área mencionada ; teniendo la población conformado por los educandos de nivel secundaria del 1° y 2° grado, utilizando los instrumentos y técnicas como la ficha de observación, encuesta y análisis documental, llegando a la conclusión de que fue de nivel bajo tras el estudio realizado durante el primer trimestre del año escolar en el 2021, y de esta forma validando la hipótesis general de este trabajo de investigación.

Navez (2022) Arte y Cultura en tiempos de pandemia y la implementación virtual en procesos formativos. Artículo de investigación con enfoque cuantitativo. La finalidad fue conocer y crear la relación entre procesos educativos sincrónicos y asincrónicos para así mejorar las aptitudes en el área artística; Siendo la población todos los escolares de un

colegio, la muestra estuvo conformado de 48 escolares, el instrumento aplicado fueron el cuestionario y registro de calificaciones, en los resultados obtenidos, señala que el proceso pedagógico virtual no determina significativamente en los aprendizajes y alcance de las competencias establecidas de la mencionada Institución Educativa. En conclusión, se destaca que la mayoría del alumnado se encuentran en proceso, dando a conocer sobre clases virtuales que deben ser un programa complementario y no primordial.

Lescano (2022) Uso de Google meet en la enseñanza en escolares de Secundaria; Tesis de grado con enfoque cuantitativo. El principal objetivo fue demostrar que si la herramienta Google meet tiene impacto en los aprendizajes de los estudiantes. 242 escolares constituyeron la población, siendo 197 menores del 5° grado de secundaria la muestra. El instrumento y la técnica fue el cuestionario y la encuesta brindando respuestas de consideración la cual demuestra la eficacia y la relación positiva entre las variables consiguiendo un coeficiente de correlación positiva alta de 0,811 y un nivel de relevancia de 0,000 dentro de la Institución Educativa. En conclusión, en las cuatro dimensiones encontradas se han determinado que la mayoría ha alcanzado el nivel logro en los aprendizajes mediados por Google Meet y añade que los docentes y estudiantes deben seguir capacitándose en este ámbito.

- **Regionales – Locales**

Huamán (2018) Juegos andinos y el dibujo creativo en estudiantes de Educación Secundaria. Trabajo con enfoque cuantitativo; El objeto fue saber la implicación de la variable independiente en las ilustraciones originales en escolares. Siendo la población constituida por educandos de un Centro Educativo Secundario, donde 30 aprendices conformaron la muestra del 2° grado. Los instrumentos en uso fueron dos: módulo experimental y una lista de control. En el hallazgo de los efectos se afirma lo siguiente: durante la primera prueba se alcanza a media aritmética de  $58,1 \pm 9,71$  y una mediana de 57,5 (promedio malo) y en la segunda prueba tratada, ascienden a  $92,8 \pm 11,0$  y una mediana de 94,5 (bueno) diferenciándose entre 34,7 puntos, exponiendo que la estrategia aplicada si influye significativamente ( $Z = -5,106$ ;  $p < 0,05$ ). En conclusión, dentro de las cuatro dimensiones las dichas actividades tradicionales intervienen de manera significativa en las expresiones gráficas, demostrando que las prácticas tradicionales mencionadas tienen vital importancia en las artes visuales.

Pianto (2020) La tinta en el proceso del dibujo artístico. Enfoque cuantitativo, la finalidad fue esclarecer implicancias en cuanto al manejo de la técnica dentro de la creación del dibujo artístico por parte de los escolares. La población investigada fue un colegio secundario de la región, siendo 35 educandos parte de la muestra, del Tercer Grado. El instrumento utilizado para el estudio fue una lista de control/un plan de intervención previamente diseñado. En la resulta del estudio se demuestra lo siguiente: En la prueba inferencial arrojó un valor del Rango de Wilcoxon es ( $Z = -5,387$ ;  $p\text{-valor } 0,000 < 0,05$ ) donde se desecha la hipótesis nula y se valida la hipótesis de investigación, se halla en el pretest una media aritmética de:  $30,8 \pm 2,81$  puntos; mientras que en el postest tuvo una media aritmética de  $58,1 \pm 8,53$  puntos, resultando una diferencia de 27,3 puntos. Por ende, se confirma que la mencionada práctica ha sido un éxito en la intervención en la práctica, influyendo de manera significativa.

Quisperima (2020) La técnica de la nogalina en el dibujo creativo; Trabajo con enfoque cuantitativo, el motivo fue conocer la implicancia de la nogalina como técnica artística dentro del actividad grafo plástica realizado por los escolares de secundaria. Población conformada fue por un Centro de Estudios Secundario, siendo 30 estudiantes del Primer Grado como muestra. Se ha considerado el plan de experimentación/lista de control como instrumentos. Los resultados obtenidos demuestran lo siguiente: Los resultados dan a conocer que en el pretest fueron desfavorables ( $25,9 \pm 4,46$ ), mientras en la postest alcanzaron a  $47,8 \pm 9,57$  puntos, determinando que haya un contraste de 21,9 puntos. Se concluye que la técnica nogalina si influye favorablemente en las cuatro dimensiones del dibujo creativo, tal como se demuestran en los resultados, permitiendo mejorar el dibujo creativo.

Ayala (2021) Cuentos andinos como inspiración en el dibujo; enfoque cuantitativo. El objetivo fue disponer el impacto de dichos relatos ancestrales como recurso para la creación plástica. Donde la población son los educandos de un colegio secundario público. Muestra poblacional son 30 aprendices del Primer Grado; Siendo aplicado el tipo de muestreo no probabilístico e intensional y los insumos para recoger los datos fueron: un plan experimental y una lista de control, obteniendo resultados donde en la pre prueba se alcanza a  $44,8 \pm 9$  de media aritmética y una mediana de 41,5, mostrando el nivel más inferior; en post prueba demostraron mejorar con  $89,0 \pm 9,0$  y una mediana de 90,0 (nivel bueno) ambas diferenciándose entre 44,2 puntos, concluyendo que la estrategia aplicada si influye

significativamente ( $Z = -4,932$ ;  $p < 0,05$ ), y se puede aplicar en las actividades grafo plásticas y dentro del área de Arte y Cultura.

Garibay (2021) Educación virtual y la satisfacción del estudiante del área de arte y cultura; Trabajo con enfoque cuantitativo. Su objetivo principal fue saber y explicar una relación existente de enseñanza virtual y los juicios emitidos por los estudiantes sobre las actividades virtuales. Siendo todos los estudiantes de quinto grado la población y 27 escolares seleccionados para la muestra; Los insumos seleccionados fueron encuesta para ambas variables. Por lo tanto, los resultados examinados explican que: durante la preprueba se alcanzó a 0.890 y una significación asintótico unilateral de 0.001 ( $t_b = 890$ ;  $p < 0.005$ ), realizados, utilizando tablas y gráficos. Para el análisis inferencial se ha utilizado el estadígrafo no paramétrico Rango de Wilcoxon al 95% y un nivel de significación de 5%. El estudio concluyó que la educación virtual tenía una eficacia favorable.

## **1.6. Objetivos**

### **1.6.1. Objetivo general**

**OG.** Determinar la influencia de los medios virtuales en enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

### **1.6.2. Objetivos específicos**

**OE1.** Comprobar la influencia de los medios virtuales, en la percepción en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

**OE2.** Corroborar la influencia de los medios virtuales, en la imaginación en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

**OE3.** Establecer la influencia de los medios virtuales, en la expresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

**OE4.** Precisar la influencia los medios virtuales, en la originalidad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.

## **II. MARCO TEÓRICO**

## **2.1. Tecnología y la educación artística**

### **2.1.1. Arte y Educación**

La educación artística ayuda a potenciar los conocimientos de los estudiantes desde la experiencia artística y creativa, explorando los materiales de acuerdo a su realidad, esta práctica, también forma parte del enriquecimiento cultural mediante el desenvolvimiento en sus variadas disciplinas o expresiones artísticas.

El dominio dicha área es una acción necesaria para la formación de las personas, al incluirse el arte en sus diversas manifestaciones, se promueve el desarrollo integral y autónomo a partir de sus propias experiencias desarrolladas y también fortalecer su identidad cultural y el respeto a la diversidad (Decimavilla, 2018).

A pesar que las prácticas de las expresiones artísticas en los colegios son necesarios para el fortalecimiento personal e integral del hombre, existe una desigualdad en cuanto se trate a la importancia que le acogen a diferencia de los demás cursos. En muchos currículos educativos en diferentes naciones, se considera como un curso complementario desmereciendo su importancia vital. Toda persona a partir del inicio de su desarrollo cognitivo explora el arte, no existe persona sana que no haya puesto en prueba su creatividad a través de los dibujos, juego de roles, cantos, etc. Todas las personas tienen la capacidad de desarrollar arte de diversas formas, en este sentido, es una práctica lúdica ejercida desde que se tiene la capacidad de imaginar y crear, convirtiéndose más tarde en un ejercicio dinámico y crítico que tiene mucha personalidad y autenticidad que permite al individuo seguir sumergiéndose y explayarse en las variadas expresiones artísticas.

### **2.1.2. Tecnología y educación**

La formación del conocimiento se acoge al distinto aprendizaje de los estudiantes, la obtención de informaciones y la adaptación a una nueva cultura es muy fundamental en pleno siglo XXI, la sociedad actual se caracteriza por una nueva manera de poder adquirir, intercambiar y comunicar dicho factor elemental y necesario para lograr el desarrollo. Se considera a los aprendizajes como base esencial de la evolución de la sociedad. Con el pasar del tiempo se han visto muchos cambios en la forma de comunicación, interacción e información, y la realidad actual se caracteriza por el desarrollo e industrialización de las

tecnologías, las cuales se dan cada vez de manera más acelerada. Es así que estos aparatos permiten a la nueva generación estar cada vez mejor conectados.

Para (Sacristán, 2014) las innovaciones tecnológicas para desarrollar las actividades mencionadas se describen como: exuberantes (por las variadas informaciones existentes y la búsqueda del mismo por medios tecnológicos); omnipresencia, (ya que la capacidad de llegar en el mismo tiempo y sin importar la distancia está presente); Irradiación, (porque la distancia no limita los beneficios); velocidad (porque se da forma inmediata y en tiempo real); Multilateralidad/Centralidad (ya que se puede captar información de múltiples fuentes); Interactividad/Unilateralidad (gracias a la posibilidad de dar la oportunidad para interactuar); Desigualdad (Es una de las desventajas cuando se trata de las clases sociales); Heterogeneidad, (Se rige en las actitudes positivas tomadas por los usuarios o consumidores); Desorientación, (ya que muchas veces puede generar desconcierto tras presentar contenidos desmedidos y sin ningún tipo de sustento, es otra de las desventajas); Ciudadanía pasiva, (Al ser una sociedad consumista solamente, sin que exista la necesidad de innovar utilizando las tecnologías).

Luego de examinar la influencia de la tecnología en el aspecto social y educativa, sus posibles ventajas y desventajas está, las buenas y malas prácticas desarrolladas desde las primeras etapas del desarrollo educativo, por lo tanto, los hábitos positivos en el uso de estos se deben desplegar desde la Educación Básica Regular mediante previa supervisión de los guías y los padres.

### **2.1.3. El uso tecnológico en la enseñanza y aprendizaje.**

Para (Moreira et al., 2016). En la situación actual existe aún la incertidumbre y la duda sobre la incorporación de las TIC en los quehaceres pedagógicos, esto se da porque los usuarios reaccionan y responden de diversas formas al cambio y a la adaptación de las mencionadas tecnologías, los beneficios que aporta y las desventajas que hay siempre en aspecto educativo de los menores.

El uso de las Tecnologías de interacción se ha venido incorporando para iniciar de una manera complementaria con las actividades educativas, pero de manera no tan obligatoria en los quehaceres que se desarrollaron antes de la pandemia, también conocida como B-learning. Y Surgido el contexto a diferencia de dicha realidad, se ha implementado el uso obligatorio tras evitar el contagio del COVID 19, no había aún el uso frecuente de

estos recursos ya sea por la difícil adquisición o no saber priorizar los medios como un elemento de mucha importancia, además se ha detectado las dificultades en cuanto a su adquisición, mantenimiento y accesibilidad, haciendo que los profesores tomen decisiones de flexibilizar en cuanto a su uso.

Tras este acontecimiento (Moreira et al., 2016) de acuerdo a su investigación manifiesta, que la inmersión de las TIC no altera en una cierta medida las estrategias tradicionales tomadas por el docente, señala que existe una complementación entre ambas. El recurso tecnológico aún no puede sustituir los recursos físicos habituales como libros, textos, etc. Pero si los recursos audiovisuales, sin embargo, el docente que está al alcance de los medios modernos debe implementar como parte de la innovación. Detecta también dos tipos de patrón de usos: débiles y frecuentes, en la primera están los docentes que incorporan las TIC para realizar tareas sencillas como las de completar responder, etc. Caracterizado también por el poco uso de la misma. En la segunda se emplea de manera habitual para resolver y desarrollar múltiples actividades. Y por último indica que los docentes jóvenes intervienen frecuentemente con relación a las Tecnologías.

(Marín et al., 2017) Una de las estrategias para fomentar el desarrollo de las competencias son las innovaciones tecnológicas. Los actores de esta causa no solo deben actuar de forma pasiva, conocido por reproducir las mismas informaciones, mientras el activo busca diversas formas de enriquecer y agrandar sus posibilidades de innovación. Ver a la tecnología como un medio para crear y generar el desarrollo integral. En ese entender las instituciones necesitan implementarlas con las intenciones de enriquecer promover facilidad en los procesos pedagógicos.

#### **2.1.4. Aportes de la tecnología en el área de Arte y la Educación Básica**

Se observa el cambio masivo al que nos vemos enfrentados los docentes y estudiantes. La cultura digital nos propone los beneficios que deben ser aprovechados para el desenvolvimiento docente, desde la forma de informarse y equilibrar los procesos visuales a través del uso de la tecnología. Existen preguntas sobre los nuevos paradigmas, si realmente aportan beneficios o no.

(Andrew et al., 2017). Las formas de percepción se vienen adaptando a las nuevas formas de transmisión, mientras el tema de las capacidades del proceso de información, percepción, experiencia y las valoraciones subjetivas son procesos cognitivos, existe

también las cualidades como la creatividad y la imaginación, que todo humano posee, y expresa a través de las imágenes y creaciones, permitiendo dar a conocer la inteligencia el sentido crítico y la innovación. El aporte de la tecnología significa el desarrollo articulado en conjunto con la técnica y el pensamiento creativo, innovador y divergente, con tendencias a la solución de problemas. La utilidad de estos medios modernos acorta la distancia y facilita la interacción de manera interesante. El rol del docente es aprovechar estos recursos para la enseñanza buscando la motivación, la proactividad y el dinamismo, de esa forma incentivando a la habilidad de solución de problemas y con el fin de lograr las competencias.

De acuerdo a los desarrollos actuales se incrementaron la aparición de muchos artefactos y las distintas formas de percibir la realidad, existen aparatos tecnológicos los cuales se van sumergiendo en las cuestiones de educación visual. (Revilla et al., 2019) Plantea un estudio de dos formas de percepción visual, las cuales tienen distintas peculiaridades, las pantallas tales como el televisor ofrecen una forma de descubrir la realidad como espectadores, la otra es los anteojos RV, este se diferencia de la primera permitiendo la experimentación de la sensación real de las acciones en relación con sus movimientos. La diferencia entre ambos está en que la primera proporciona una experiencia estática y la otra en dinamismo. Y según los resultados se demuestra que la Realidad Virtual mejora en este sentido, permitiendo que la persona pase de una percepción pasiva a activa. Resalta también que las características naturales de las personas condicionan la calidad de la percepción, las formas de percepción se ven influenciada por la motivación, el interés, la maduración, plasticidad cerebral etc.

Tratar dicho tema es amplio, sin embargo, es importante conocer para implementar en los procesos de enseñanza, simplemente la competencia docente exige a las nuevas formas de adaptación digital y virtual. En nuestro contexto durante esta situación de la pandemia, pronunciarse respecto a la adaptación de a las nuevas formas de enseñar es primordial, porque se pretende mejorar la calidad educativa, si bien es cierto nos encontramos aún lejos de adquirir aparatos bastante avanzados como las gafas de RV, pero si podemos ir implementando los aparatos tales como smartphone, celulares inteligentes, laptop, Tablet, etc. (Carrasco, 2019), asimismo los proyectores multimedia, los DVD, monitores y computadoras juntamente con los diversos y aplicativos los cuales aceleren los procesos de información y comunicación, no sólo en el área al cual se hace referencia, sino en todos los cursos que se desarrollan en el nivel secundario.

## **2.2. Medios virtuales en la enseñanza**

### **2.2.1. Enseñanza virtual según algunos autores.**

Según (Llerena y Sánchez, 2020) las prácticas pedagógicas realizadas durante el confinamiento obligatorio han creado brechas de desigualdad en el país, señala que las desigualdades son generadas por la carencia económica sobre todo en las zonas rurales de difícil acceso. En las zonas urbanas existe una demanda del consumo del internet, la mayoría tiene un acceso a diferencia de los estudiantes de zonas rurales y discentes con bajos recursos monetarios, ellos no cuentan con la misma oportunidad de realizar sus actividades utilizando las herramientas tecnológicas por falta de adquisición de las mismas, y el otro por que la distancia del lugar de residencia es ajena a las conexiones de internet, radio y televisión.

Entre los lugares con ciertas cualidades sociales, económicas y geográficas están consideradas las regiones de sierra y selva, las mismas que están sumergidas en la pobreza. Es por ello que se cree a la forma de educación virtual, como una propuesta clasista, por la inexistencia de igualdad de oportunidades en sector educativo, si bien es cierto se dio aún más la deserción escolar con la modalidad virtual y el aprendo en casa.

Durante esta emergencia sanitaria se ha visto las ventajas y desventajas de implementación de programas virtuales de enseñanza y aprendizaje, cuyos programas solo tiene un impacto en una reducida cantidad de grupos estudiantiles, también se puede visualizar si los programas estimulan realmente el aprendizaje o simplemente se adecua a al cumplimiento de las competencias, foráneas a la realidad de los aprendices.

Es un panorama amplio en el que el autor pide a todos los actores del sistema educativo, replantear esta situación con la intención de transformar los procesos educativos y la calidad educativa, respetando la diversidad que existe en el Perú. También invita a reflexionar sobre la educación actual y a futuro.

(Ramos y Lozano, 2016) Afirma que el aprendizaje virtual o e-learning es un proceso educativo basado en la interacción del docente y discente mediante la utilización de herramientas tecnológicas con conectividad acelerando la transmisión de información, pese a ello no hay garantía de incursión al currículo educativo, porque se busca una calidad de enseñanza y aprendizaje. Mientras la otra idea; mediante la cita a (Rivadulla, 2015) dice, el aprendizaje virtual debe basarse en el aprendizaje constructivista, es decir debe aprender

poniendo en práctica la actividad, para aprender de ello, en el cual el docente asigna desafíos y orienta la progresión de los aprendizajes.

En ese sentido hay que señalar que las actividades generadas virtualmente deben ser motivadores e inclusivos, donde absolutamente todos los actores educativos deben ser partícipes, generando conciencias sobre el uso responsable, productivo y constructor de aprendizajes nuevos.

### **2.2.2. Enseñanza y aprendizaje virtual en la Educación Secundaria**

(Franko y Huanca, 2020) Los medios virtuales aplicados en cuestiones de enseñanza a menores, promueve una innovación pedagógica, en cual los docentes y discentes adoptan roles diferentes a la realidad presencial. Estos cambios generan la búsqueda de nuevas estrategias para llevar a cabo los distintos procesos tales como la motivación, la interacción y la evaluación. Nos dice también que los discentes principiantes deben comenzar a interactuar con plataformas sencillas, de esa manera evitar las, frustraciones, distracciones y el natural aburrimiento, centrando el objetivo principal de lograr los conocimientos necesarios para su desarrollo integral.

Asimismo, esta práctica conlleva a la elaboración del diseño de los aprendizajes colaborativos, en el cual el estudiante actúa de manera interactiva de acuerdo a sus necesidades e intereses, en ese sentido promover avances que aporten las capacidades comunicativas, donde el alumnado sea protagonista en la participación colaborativa e interactiva, asignando funciones entre sus pares, también siempre buscando mejorar la práctica de valores morales, buenos hábitos y el sentido del éxito, buscar que el discente comprenda sus roles en cuanto al uso y concientizar sobre el buen empleo, para el cual el docente realiza un seguimiento socializando con el grupo de aprendizajes. Por otra parte, menciona a la evaluación como un proceso esencial de esta forma de trabajo, y finalmente evidenciar los avances y lo que falta mejorar.

(Peláez et al., 2018) Tras realizar una investigación se encuentra una dificultad con respecto al manejo de las TIC, ya que algunos profesores carecen del dominio tecnológico y la razón es porque sus formaciones y desarrollos académicos son ajenos a una época donde se da la constante manipulación de dichos recursos. Asimismo, por la falta de una adecuada capacitación, por ello se recomienda fomentar el uso adecuado de los entornos digitales porque forma parte de los procesos formativos en especial a las personas mayores no nativos.

En consecuencia, la mayoría de jóvenes sean estudiantes o profesores son nativos digitales y existe posibilidades de ventaja con la manipulación de nuevos equipos tecnológicos que pueden ser aprovechados de manera disciplinada y orientada, para lo cual el docente debe estar actualizándose constantemente sin esperar un programa que les facilite dicha causa.

### **2.2.3. Medios virtuales para la enseñanza**

Actualmente las prácticas de enseñanza virtual se consideran la base fundamental para lograr los aprendizajes y así mismo una oportunidad para descubrir su potencial para los educandos. (Chaparro y Barredo, 2021)

Se sabe que antes de la pandemia ya se había complementado con el objetivo de estimular todo el proceso formativo didáctico, basado en un método denominado “m-learning”, fomentando intervenir a los educandos activamente. Cabe resaltar que durante las actividades semipresenciales y presenciales ha sido una habilidad trabajada por los escolares en este caso menores y los docentes. Una implicancia del implemento de las TIC en la educación sin embargo es parte del desarrollo cognitivo del estudiante.

Existen en la actualidad diversas herramientas y medios virtuales que son empleados en educación básica regular en especial en las zonas urbanas de una manera frecuente a diferencia de la época prepandémica. Los medios más utilizados en el Perú durante el desarrollo del aprendizaje en casa son: plataformas, correos y redes sociales.

De los cuales los más conocidos son: correos, WhatsApp, Las diversas herramientas de Google, aplicaciones de software para las ediciones, las redes sociales, el Zoom, el Meet, el Classroom, Microsoft Team, Moodle room, bibliotecas en línea, diccionarios en línea, Plataformas virtuales, etc. Donde todas se complementan en cuanto a su función y apoyo. Muchas veces llamado también software o aplicativos, las cuales normalmente se instalan en el ordenar o teléfono inteligente.

### **2.2.4. Recursos virtuales para la enseñanza.**

Muchos autores relacionan los recursos virtuales con medios virtuales, cada una posee sus características, sin embargo, tienen los mismos objetivos y ambos están íntimamente ligados. (Herrero, 2004). Dice que los docentes y profesores como parte administrativa, guías o mediadores del conocimiento apuestan por la incorporación de

nuevos medios tecnológicos para transferir y compartir la información. Ambas formas parte de una sola vía, sin embargo, tienen particularidades muy afines y a la vez distintas y confusas.

“*Revista Iberoamericana de Educación a Distancia RIED*, 2014” Son las tecnologías modernas como la web, dispositivos móviles y la realidad aumentada, tienen la facilidad de informar, adaptar y contextualizar los aprendizajes, pero se detecta siempre las dificultades en el uso de los estudiantes y profesores, por la falta de responsabilidad y mal uso de estos, con excepción de algunos que si la gestionan de manera adecuada. Otros utilizan por ejemplo para realizar los videos, hacer tareas usando algunas Apps, interactuar por las diversas plataformas y usar navegadores para enriquecer y fomentar nuevos conocimientos etc. Sin embargo, genera cierta desventaja, especialmente en la comunidad juvenil y estudiantil en caso de utilizar los dispositivos móviles, como el celular, este provoca adicción y crea pasividad e inactividad.

Respecto a esta afirmación, se puede acotar que no es el único recurso, resultado de una creación mediante los dispositivos tecnológicos, no existe la menor duda que se pueda realizar fotografías, videos educativos, videos artísticos, edición de fotografías, guías, documentos, diapositivas, cuestionarios, infografías, etc. Incorporando a la didáctica de una forma más específica, dependiendo de las necesidades detectadas.

Para tener en claro, de acuerdo a los conocimientos citados y brindados por algunas revistas se concluye la diferencia entre un medio y un material. El medio es utilizado específicamente para la transferencia y construcción del conocimiento, mientras un material es un recurso diseñado y caracterizado para apoyar en este mismo proceso de la “enseñanza y aprendizaje” (Herrero, 2004).

## **2.3. El dibujo artístico**

### **2.3.1. Características e importancia del dibujo en el desarrollo humano**

Esta expresión artística no posee límites culturales y no solo es un conjunto de desempeños, actitudes y aptitudes. A través de la práctica también se fomenta el lenguaje expresivo y la creatividad, permitiendo el desarrollo de las habilidades artísticas.

(Tejada, 2020). El concepto del dibujo en reiteradas ocasiones ha sido bastante debatido, existen numerosas ideas a lo largo de los siglos sobre el dibujo sujetas a la

experiencia personal, así como también algunos argumentos son respaldados por otros autores, la diversidad de explicaciones sobre el dibujo artístico colabora con el enriquecimiento del conocimiento y la cultura. (Lambert, 1996) En su libro recolecta muchas concepciones sobre el dibujo una de ellas menciona que el dibujo no solo es una forma de representación, sino una forma de organización desde la percepción del mundo, se considera como copia o registro de la creación original y como la parte fundamental del arte y la creatividad plástica.

(Decimavilla, 2018) Es una actividad donde el creador representa elementos reales, partiendo desde su experiencia personal, motivado por sus emociones y sentimientos con el objetivo de comunicar. Se considera una representación gráfica de los objetos empleando los elementos básicos como el punto, las líneas, las formas y las tonalidades, imitando las características reales y propias de las cosas, es la parte estructural lineal sin abarcar al coloreado. En su citado a (Martín, 2015) menciona que es una representación bidimensional y la más antigua y básica de todas las expresiones artísticas visuales.

Para (Armijos y Pinos, 2011) el dibujar significa proyectar líneas precisamente no existentes dentro del entorno real, el dibujante imita mediante formas a las superficies, cabe señalar que el dibujo se diferencia y se caracteriza por ser lineal en cuanto a su textura visual, mientras la pintura a partir de sus múltiples colores, sin embargo, estas dos prácticas están ligadas y se debería trabajar a la par. Menciona también que esta actividad está ligada a los procesos cognitivos como ver, entender, memoria y la aplicación de planes, procesos y métodos.

### **2.3.1.1. Características.**

Según los autores ya citados se puede abstraer que la característica del dibujo artístico es una expresión artística visual que no posee necesariamente tonalidades o colores, pero sí está asociada a la pintura lo cual tiene otro concepto específico dentro de las artes visuales. Es una representación bidimensional (de dos dimensiones: alto y ancho) a través de una estructura lineal y sin volumen al tacto, está ligada con los procesos mentales del cual surge un trabajo original o creativo. (Decimavilla, 2018). Una de sus principales características es la innovación a partir de experiencia y conocimiento, lo que quiere decir que para realizar esta actividad y lograr un nuevo y buen producto, es necesario practicar recurrentemente.

### 2.3.1.2. Importancia.

(Ramos y Lozano, 2016) La importancia del dibujo artístico se rige en las necesidades de comunicación, permite la interconexión entre individuos, porque reemplaza a otros tipos de comunicación tales como la verbal o escrita, además abarca hacia la expresión de sentimientos y emociones. También forma parte del proceso evolutivo, madurez mental, el desarrollo cognitivo y el pensamiento crítico, dicha actividad refleja al mismo. Incluso muchos pueden relacionar con el desarrollo psicológico y educativo. (Ramos y Lozano, 2016)

### 2.3.1.3. Elementos y procesos del dibujo

Se encontraron diversas clasificaciones respecto a ambos, hay algunos que clasifican en dos grupos y otros en una sola. Para (Decimavilla, 2018) Está compuesto con elementos que enriquecen su valor estético, cuyos componentes son: el punto, la línea, la forma, el plano, color, textura y volumen. Todos ellos combinadamente generan significados visuales. Son esenciales en toda creación y edificación de formas. En ese entender un solo elemento no puede emitir significados, es la unión de varios los que expresan un mensaje, haciendo que el ojo humano descifre de diversas maneras. Mientras para (Meza, 2017) hay los siguientes elementos y procesos que se puede aplicar:

- **Apunte.** Son los trazos ligeros que proyectan una figura no muy bien elaborada o detallada.
- **Boceto.** Viene a ser los bosquejos, en relación con la correcta distribución de los elementos. Trazos ligeros no muy detallados.
- **Encajado.** Representación a través de líneas generales, sirven de guía a la correcta elaboración posterior.
- **Línea.** La línea es el elemento básico presente en todos los procesos de dibujo.
- **Valorización.** Es la aplicación de las tonalidades del claro al clarooscuro.
- **Color.** Se aplica de acuerdo a las herramientas y técnicas propuestas. Normalmente el color se utiliza en la pintura.
- **Dibujo a mano alzada.** Realizado sobre una mancha, no se corrige y sirve como un apunte. Se conoce también como cuaderno de campo.
- **Proporción.** Es la correcta distribución de las partes. Se dice que existen maneras de comprobar la proporcionalidad una de ellas, se puede reconocer con la ayuda del espejo,

viéndolo desde una cierta distancia. La otra es voltear la hoja dibujada o bajar hasta una cierta distancia para percatarse de los errores.

- **Instrumentos.** Son las distintas herramientas empleadas para el dibujo artístico.
- **Tintas.** Son los pigmentos para emplear en el dibujo artístico, a través de los materiales de diseño.
- **Soporte.** Superficie en el que se plasma el dibujo artístico. Existen variedad de soportes.

### 2.3.2. Dibujo artístico: Tipos y técnicas

Muchos distinguen de forma particular los tipos y técnicas, sin embargo, los tipos se clasifican por tener distintos propósitos en la comunicación no verbal, mientras con las técnicas se refieren al uso característico de los materiales por cada artista. Pese a ello existe otro grupo que manifiesta que son lo mismo.

#### 2.3.2.1. Tipos de dibujo

El dibujo artístico según (Obando et al., 2019) se clasifica en:

- **Simbólico.** Es la representación concreta de símbolos y signos.
- **Estético.** Caracterizado por presentar belleza en todo aspecto.
- **Artístico.** Realizada de manera adecuada, teniendo en cuenta todos elementos de su composición, sobre todo la forma en cómo se plasma usando la línea en combinación con la diversidad de materiales.
- **Decorativo.** La imagen o forma, se da, de manera repetitiva con la intención de embellecer.
- **Natural.** Es la representación de una idea, pero de una forma más libre, sin tener en cuenta los elementos estéticos.
- **Científico.** Dibujos con propósitos y significados científicos.
- **Técnico.** Realizado por profesionales técnicos, con un aporte a un estudio determinado.

#### 2.3.2.2. Técnicas del dibujo artístico

Para (Armijos y Pinos, 2011) Las técnicas más usadas son:

- **El dibujo a lápiz.** Lápiz o grafito, existen variedades de lápices, según su número, tonalidades, marcas, según su calidad, dureza, etc. Generalmente se utilizan los lápices

grises, en una fase inicial del aprendizaje. La selección de los diversos lápices se realiza de acuerdo a las necesidades, progresiones, dominio y del objetivo.

- **El dibujo a carbón.** Considerado uno de los más antiguos materiales, procesado de manera natural. El carbón se obtiene a partir de la combustión de los troncos de los árboles. Este material se utiliza en diversas superficies o soportes como cartulinas y papeles, esta técnica permite la aplicación de la gama de grises o el claroscuro.
- **El dibujo a tinta.** Es una de las prácticas más antiguas, el material principal es la pluma y la tinta, la primera ha venido evolucionando, la tinta más utilizada y sugerida es la negra. Es una técnica que requiere de mucha práctica y precisión, por lo tanto, se necesita más tiempo en su desarrollo.
- **El dibujo a pincel.** Una opción en cuanto a las actividades del dibujo, existen variedad de pinceles tales como: delgadas y anchas, con punta redonda, plana, gruesa, delgada, etc. Permitiendo experimentar diversas formas y tonalidades en combinación con otros materiales como la tinta, por ejemplo.

### **2.3.3. Dibujo artístico en la Educación Secundaria**

(Arellano et al., 2021) En el desarrollo de las actividades se puede abarcar el perfeccionamiento de algunos elementos del proceso educativo, donde es transcendental el aprovechamiento del espacio y la resolución de dificultades de manera creativa. Los estudiantes del nivel básico deben desenvolverse de manera dinámica, empapándose de conocimientos, aprendiendo a convivir y sobre todo a expresarse tal como es. Implica también el aprovechamiento de las nuevas tecnologías, ya que está cambiando la forma de estimulación del aprendizaje, por la aparición, por ejemplo, las herramientas mediadoras de imágenes que interfiere en el quehacer gráfico, o la forma de divulgación de ideas. Es importante la adquisición de las aptitudes artísticas, para luego manifestar a través las ideas críticas y constructivas. La expresión gráfica es parte del desarrollo individual y grupal. Es un instrumento de comunicación y expresión y en la educación de menores que se da de forma espontánea permitiendo la interacción de manera libre con el resto de compañeros y más tarde permitir a la inserción laboral.

Para (Armijos y Pinos, 2011) La incursión del dibujo en las Instituciones Educativas es esencial ya que son actividades para el desarrollo del estudiante de forma lúdica y es una forma de despertar la percepción, la imaginación y la interpretación, desplegando las

habilidades de un potencial creador. Por ello también la importancia de mejorar y apoyar en la educación artística plástica y visual.

(Ruiz, 2021) A través del dibujo se desarrolla la creatividad de acuerdo a su etapa de desarrollo. Es una actividad del desarrollo creador por el cual el menor va adquiriendo un significado cultural, también se considera una forma de relacionarse de manera divertida y dinámica.

### **2.3.4. Dimensiones del dibujo artístico**

#### **2.3.4.1. Percepción visual.**

(Margalef, 1987) Aclara que es un proceso mental o cognitivo, y no se da de una forma inmediata, es decir no es simplemente la respuesta frente al registro de la vista y propiamente elaborado por el cerebro de manera automática. Por lo general es un amplio proceso compartido y requiere de tiempo y análisis para encontrar la respuesta más adecuada, se le llama también proceso acumulativo. Es una actividad considerada igual de compleja con otros procesos mentales y cognitivos.

(Lachat, 2012) proceso cognitivo que antecede al lenguaje el cual ha sido parte de nuestra evolución, el estudio de la neurociencia a tratado de hallar respuesta frente a este proceso amplio y primario. En su citado a (Fuster, 2010) señala que los objetos mentales y los conocimientos están compuestas por las redes de neuronas (cognitos) asociados entre sí con la experiencia ambiental y educación de la persona.

También es todo aquello que la conciencia integra los estímulos sensoriales sobre objetos, hechos y situaciones, es decir el cerebro interpreta todas las señales recogidas a través de la vista, tal cual por ejemplo un artista registra visualmente e interpreta los colores, las formas, el movimiento, los espacios, etc.

La capacidad de percibir está en la conciencia que desarrolla la persona acerca de su entorno mediante sus sentidos, tras someterse a estos estímulos una persona es capaz de diferenciar organizar y recrear, la misma que se denomina como percepción. Por lo tanto, recalca que es un proceso activo y es perteneciente al mundo interior, donde cada cual cumple con el proceso de interpretación de acuerdo al conocimiento y la experiencia que tiene.

Dicho esto, la percepción claramente es el inicio de los procesos cognitivos, incluso antecediendo a la imaginación.

#### **2.3.4.2. Imaginación en la creación plástica.**

De acuerdo a (García, 1979) la imaginación es la fantasía de poder reproducir imágenes, y la otra es la ficción, un aspecto ingenioso y que no es real. El autor explica que la capacidad ficticia o fantasiosa permite el acierto de algo no real, no está relacionada de alguna forma con la realidad en el que vivimos. (Ferraris, 2019) Cita a (Strawson, 1995) donde la imaginación se asigna en tres partes semánticas: la primera es la imagen mental o acústica. La segunda es la imaginación como invención y la tercera es la imaginación como ilusión o creencia.

(Artola y Barraca, 2004) citado a Osborn (1979) menciona que esta parte del proceso es el inicio y esencial de las acciones creativas y en ella existen dos funciones fundamentales, la primera se atribuye a hallar ideas y la otra función se basa en utilizar y transformar con la noción encontrada. Es un concepto muy ligado a la parte creativa. Menciona también que la imaginación es una capacidad inherente del hombre, permitiendo combinar reunir y asociar para de esa forma solucionar los diversos problemas, antecediendo la capacidad de crear. Considerada facultad mental en el que se percibe, construye, sueña y visualiza diversas imágenes mentales ya sea personas, objetos y cosas con características similares a la realidad. Es el pensamiento intuitivo, soñador y fantasioso, donde su máximo desarrollo se encuentra en la población infantil, el cual disminuye paulatinamente de acuerdo a su desarrollo mental.

#### **2.3.4.3. Expresividad.**

La expresión para (Teruel, 2003) es el movimiento que sale del interior hacia el exterior, en el arte y en la estética la expresividad es la manera como el producto artístico genera distintas reacciones emocionales y sentimentales en los receptores. Es una cualidad la cual pretende poner en descubierto las expectativas de quien practica una actividad artística.

Toda persona tiene la necesidad de expresarse, para ello no existe una sola forma de expresión, sea utilizando la palabra o los medios artísticos. Generalmente la muchas veces mencionada cualidad, es un componente bastante sustancial y útil durante la vida artística,

ya que permite la fluidez de las emociones y sentimientos en las acciones realizadas, y no solo en el campo visual artístico. Pero en este punto nos asomamos a un enfoque en las artes visuales, específicamente nos referimos a la comunicación a través de los gráficos y líneas, necesarios en el desarrollo de una persona, estos productos estéticos son un mero reflejo de la intención del creador, de la misma manera pretende despertar un sentimiento ya sea positivo o negativo en el espectador, cabe mencionar también que este término y la creatividad están siempre ligadas en los conceptos artísticos.

#### **2.3.4.4. Originalidad.**

Muchas veces se ha mencionado la originalidad como un rasgo indispensable en los artistas y en el área, pero ésta es una más de las muchas capacidades relacionadas al arte. Para (Artola y Barranca, 2004) Es la otra facultad humana y su génesis está en la imaginación, “sin la imaginación es difícil crear”. Dicha acción mencionada implica llevar a cabo las transformaciones y combinaciones a partir de estas dos capacidades, donde la imaginación prevalece en cualquier actividad creativa.

Mientras para (Wilson y Ros, 2018) la creatividad es la búsqueda innata de la originalidad, es búsqueda constante de la novedad y descubrimiento de nuevas maneras de proceder, es la exploración de retos en el que se encuentra la satisfacción de las emociones, donde la imaginación determina un proceso importante de dar esa libertad de seguir descubriendo y convirtiendo nuevos mundos y nuevos placeres. En tanto hablar de este significado es también sugerir como una parte importante del proceso cognitivo dentro de una actividad artística.

#### **2.3.5. Los medios virtuales y el dibujo artístico**

Para relacionar el dibujo artístico y medios virtuales es necesario saber sus fines, la forma como se complementan sus características.

En la mayoría de los conceptos abordados se ha podido apreciar los beneficios que brindan al unirse, si bien es cierto el dibujo es una actividad importante en las diferentes etapas del hombre, es parte del trabajo creativo, engrandecedor de las potencialidades artísticas, en el desarrollo cognitivo construyendo la identidad de cada individuo y también aportando a su identidad social. Durante la cronología del tiempo existieron diversas formas de exteriorización y con el pasar del tiempo ha surgido un incremento acelerado de los

llamados medios virtuales, las mismas encargadas de influir en las personas a través de sus novedosas y nuevas formas de expresión. Sin embargo, convergen en que ambos medios sirven para comunicar los motivos, ya sean personales o sociales.

El dibujo es una actividad que no se limita al cambio, los medios virtuales no sustituyen completamente las formas de expresión. Pese a la influencia masiva de la segunda, se determina su complementación mutua.

Cabe mencionar que la relación de ambas variables está en la interacción y el objetivo que se quiere lograr. Utilizar el medio virtual para comunicar e interactuar a partir de los conocimientos y experiencias del dibujo artístico, así mismo poner en práctica las diversas aplicaciones que permitan generar en el aprendiz las posibilidades de apoyarse en los diversos procesos del trabajo artístico.

### **III. MARCO METODOLÓGICO**

### 3.1. Hipótesis

(Rivera 2018) Es la formulación de una serie de respuestas anticipadas a partir de determinados hechos conocimientos establecidos, es decir que da a conocer con antelación una situación problemática, adelantando una posible solución, donde dicho procedimiento deberá ser sometida a una prueba, tiene como objetivo extender y sistematizar los conocimientos. Referente al tipo de hipótesis se atribuye a la causal y explicativa porque una de las variables planteadas es expuesta a experimentar para determinar los resultados. A continuación, se presenta lo siguiente:

#### 3.1.1. General

**HG.** Los medios virtuales influyen de manera significativa en el dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

#### 3.1.2. Específicos.

**HE1.** Los medios virtuales influyen de manera significativa en la **percepción** en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

**HE2.** Los medios virtuales influyen de manera significativa en la **imaginación** en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

**HE3.** Los medios virtuales influyen de manera significativa en la **expresividad** en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

**HE4.** Los medios virtuales influyen de manera significativa en la **creatividad** en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

### 3.2. Variables

(Hernández, 2014) Atribuye como variable una propiedad que puede alterarse, dado el caso es una varianza que es capaz a la observación y medición. Dicha noción puede aplicarse en objetos, fenómenos, hechos y seres vivos. La mencionada característica también debe relacionarse con otra para adquirir el valor para una investigación científica y así formando parte de las construcciones hipotéticas y teóricas. En este caso el problema planteado consta de variables “independiente” (primera); “dependiente” (segunda), sometiendo en este caso al control del valor de este último.

- Medios virtuales
- Dibujo Artístico

#### 3.2.1. Operacionalización de variables:

VARIABLES	DESCRIPCIÓN CONCEPTUAL	DESCRIPCIÓN PROCEDIMENTAL	DIMENSIONES E INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
<b>V. Independiente</b> Medios Virtuales	Son recursos modernos utilizados para comunicarse de forma sincrónica y asincrónica, es una tendencia en la actualidad por su fácil manejo.	Se incluirá los medios virtuales para realizar actividades didácticas en el tema artístico para un fin experimental, se empleará el módulo experimental.	<b>MEDIOS VIRTUALES</b> <b>Planificación de actividades</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificación de las sesiones virtuales</li> <li>• Planificación de medios y recursos virtuales</li> <li>• Realización de materiales didácticos</li> </ul> <b>Desarrollo de actividades</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Desarrollo</li> <li>• Retroalimentación</li> </ul> <b>Evaluación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recojo de evidencias</li> <li>• Aplicación del instrumento de evaluación.</li> </ul>	<b>NOMINAL:</b> <b>Sí: 1</b> <b>No: 2</b>
<b>V. Dependiente</b> Dibujo Artístico	Considerada una rama dentro de las artes visuales, donde se expresan ideas mediante líneas, formas y tonalidades,	Se desarrollará el dibujo artístico y se tomará en cuenta el instrumento “lista de cotejo” se medirá a partir de sus dimensiones e ítems.	<b>ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO</b> <b>Dimensiones del dibujo artístico:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Percepción</b></li> </ul>	<b>ORDINAL:</b> <b>Inicio: 1</b> <b>Proceso: 2</b>

utilizando diversos materiales y técnicas sobre una superficie adecuada.	Observación, apreciación y participación.	<b>Bueno: 3</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Imaginación</b> Idealización, exploración y experimentación.</li> <li>• <b>Expresividad</b> Motivación personal, goce estético y formulación del mensaje.</li> <li>• <b>Originalidad</b> Propuesta nueva, fluidez, aplicación de conocimientos e innovación.</li> </ul>	<b>Excelente: 4</b>

### 3.3. Metodología

Muchos autores consideran que el método de trabajo de investigación es fundamental porque está presente en todo momento, entre tanto hay muchas coincidencias en cuanto a la definición del método. (Sabino, 1996 - pág. 16). Para concretizar el trabajo investigativo es necesario seguir ciertos procedimientos los cuales permitan el logro del objetivo planteado, y no se puede alcanzar los conocimientos científicos de otra manera. Es por ello que un método irrefutable consta de un trabajo sistematizado y organizado y se considera un conjunto de procesos a seguir para la obtención del conocimiento probado, el cual permite visualizar, analizar y concretar los caminos a seguir. En esta investigación se utilizará el enfoque cuantitativo.

#### 3.3.1. Tipo de investigación.

Los tipos de investigaciones se clasifican de la siguiente manera: por su **objetivo**: la pura o teórica y la aplicada o práctica; por sus **procedimientos**: de campo, documental y experimental, en el que se puede trabajar de manera complementaria o independiente (Baena, 2014). Se utilizó el tipo de estudio **aplicada** ya que, a partir de las actividades propuestas y realizadas se busca dar soluciones y mejorarla calidad educativa.

#### 3.3.2. Diseño de investigación

(Hernández, 2014) Para obtener información con la finalidad de responder al planteamiento del problema, es necesario recurrir a ciertas estrategias, los cuales servirán para el análisis la veracidad de las conjeturas (hipótesis) formuladas.

Dentro del proceso de los trabajos de enfoque cuantitativo se dispone de los siguientes diseños o tipos: **experimentales** y no experimentales, encontrando en ambas partes subdivisiones con conceptos muy particulares. Dentro de la primera se encontró la **pre experimental** el cual se eligió porque el grado de control en la exploración es mínima. El diseño será con un solo grupo de la siguiente manera:

$$G: O_1 - X - O_2$$

$G$  = Grupo de Estudiantes

$O_1$  = Medición (preprueba, observación)

$X$  = Tratamiento o estímulo

$O_2$  = Medición (posprueba, observación)

### 3.3.3. Nivel de investigación

En diversos libros de investigación se hallan partes diferentes respecto a los niveles de investigación, para (Hernández, 2014) están los tres niveles exploratorio, descriptivo y correlacional. Mientras tanto (Palella y Martins, 2012) define los ocho niveles incluyendo los mencionados; por tanto, este trabajo se encuentra en los siguientes niveles:

- **Exploratorio**, por ser el inicio de un proceso de un estudio científico, también quiere decir que la investigación es nueva y no hay estudios anteriores y suficientes para abarcar o ampliar el tema. Con respecto a esta investigación, no se encontraron muchas investigaciones de “los medios virtuales”, por lo que se extrajeron información necesaria sobre algunos trabajos parecidos, además este tipo de estudio es básico y solo busca explicar los hechos.
- **Explicativo**, porque se enfoca en conocer y comprobar las causas y efectos relacionales a los hechos con la finalidad de comprenderlos detalladamente. En este trabajo se busca aplicar el uso de los medios virtuales en los aprendizajes del dibujo artístico y sus cuatro dimensiones y explicar detalladamente su efectividad los resultados a partir de la de tablas descriptivos e inferenciales.

### 3.4. Población

(Palella y Martins, 2012) En todos los estudios se exige establecer la población o universo, lo cual hace referencia a la elección de los grupos o sujetos que participarán en la investigación, este paso permite la determinación de quiénes y la cantidad de personas necesarias que van a participar. Generalmente se selecciona a unidades con características afines, por lo que se ha decidido hacer participar a los alumnos del Centro Educativo Secundario “Andrés Avelino Cáceres” de Ocros.

#### **TABLA N° 01**

Descripción de cantidad de estudiantes por grado/sección

<b>GRADO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>N° ALUMNOS</b>
Primero	Única	27
Segundo	Única	15
Tercero	A y B	24
Cuarto	Única	17
Quinto	Única	25
<b>TOTAL</b>		<b>108</b>

**FUENTE:** Nómina de estudiantes matriculados (abril, 2023)

#### 3.4.1. Muestra

Se debe incluir diseños de muestras específicos en caso de que se tratase de una investigación explicativa experimental de campo o laboratorio (Rivera, 2018). Se debe tomar decisión acerca del grupo de sujetos que participarán, los mismos que posean particularidades similares, éstos representarán al universo, a los cuales se someterá a un estudio investigativo para obtener conclusiones. Se ha determinado la participación de 25 estudiantes del Centro Educativo Secundario “Andrés Avelino Cáceres” del 5to grado sección “Única”.

#### **TABLA N° 02**

<b>GRADO</b>	<b>N° ESTUDIANTES</b>
Quinto	25

### **3.4.2. Muestreo**

Es la especificación de quiénes y cuántas personas participarán, en lo que se ha decidido incluir la misma muestra arriba establecida. En relación hay dos tipos y se eligió la no probabilística. Dentro de ello se encuentra el muestreo intencional por conveniencia, de lo cual es tomada la muestra por juicio del investigador (Palella y Martins 2012). En el muestreo se considera a 25 escolares del 5to grado, sección “Única” del Centro Educativo Secundario “Andrés Avelino Cáceres” del distrito de Ocros – Ayacucho.

### **3.5. Técnicas e instrumentos**

#### **3.5.1. Técnicas**

(Abril, 2008) las técnicas son específicas y se caracterizan por ser funcional y efectiva. Se caracteriza por ser conjunto de procedimientos a los cuales se recurrirán para recolectar los datos necesarios, las técnicas se utilizan de manera articulada y complementaria con los instrumentos. Hay muchísimas técnicas muy conocidas, sin embargo, las seleccionadas para este estudio fueron la observación y la experimentación (Palella y Martins, 2012)

- **La observación**

Significa estar al tanto frente al fenómeno para registrar información, en parte del análisis. Se ha decidido utilizar dicha técnica en esta investigación para recolectar información de los aprendizajes, demostrados por los estudiantes, poniendo en uso el instrumento “lista de control” para el registro de la observación.

- **La experimentación.**

(Hernández, 2014) Por lo general se la llama así a las acciones realizadas por el investigador, el cual genera una situación para después intentar explicar las causas y consecuencias en quienes participan en dicha exploración. Mientras en un significado específico se refiere a la manipulación de variables independientes, pero muchas veces una variable dependiente es la que sirve en un procedimiento de esta envergadura. Este paso fue

importante en este trabajo, y constituye en poner en marcha el plan experimental, realizar actividades didácticas de dibujo, mediante plataformas virtuales, con la intención de ver los impactos.

### 3.5.2. Instrumentos

(Palella y Martins, 2012) Insumo utilizado por el investigador con la finalidad de obtener información del fenómeno investigado, son distinguibles de acuerdo a su forma y contenido, la primera es referente al acercamiento que crea con el objeto de estudio y las técnicas utilizadas para lograrlo; mientras en la segunda está especificada cada dato, este está hecho en base de ítems o indicadores.

Se encontraron varios tipos y las seleccionadas son los instrumentos **plan experimental**, conocido por agrupar conjunto de contenidos metodológicos, organización de actividades didácticas para generar conocimientos necesarios en la población, para así demostrar la eficacia.

La **observación**, dentro de ella está la “**lista de control**” en el que se establece una serie de criterios de esa manera evaluar y registrar logros de aprendizaje o actitudes observables en sujetos.

### 3.5.3. Ficha técnica de lista de cotejo

#### 3.5.3.1. Ficha técnica de la lista de cotejo de dibujo artístico

---

Nombre del instrumento:	Lista de cotejo del dibujo artístico.
Autora	: Huaranccay Luján, Ana María, Escuela de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala, Ayacucho – Perú, 2021
Año	: 2021
Objetivo	: Medir las cuatro dimensiones: percepción, imaginación, expresividad y creatividad.

- N° de ítems : Son un total de 20 ítems: 5 de percepción, 5 de imaginación, 5 de expresividad y 5 de creatividad.
- Administración : Grupal e individual
- Validez : La validez se realizó a través de juicio de expertos conformados por tres docentes con grados de Dr. y Lic. vigentes de la Escuela de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala”, Ayacucho y el promedio alcanzó a 93,6 en total.
- Confiabilidad : La fiabilidad fue de 0,855 (puntos de confiabilidad muy alta)

### **TABLA N° 03**

<b>• Norma de evaluación</b>				
<b>DIBUJO</b>	<b>INICIO</b>	<b>PROCESO</b>	<b>BUENO</b>	<b>EXCELENTE</b>
<b>ARTÍSTICO</b>	20 - 35	36 - 50	51 - 65	66 - 80
Percepción	05 - 09	10 - 13	14 - 17	18 - 20
Imaginación	05 - 09	10 - 13	14 - 17	18 - 20
Creatividad	05 - 09	10 - 13	14 - 17	18 - 20
Expresividad	05 - 09	10 - 13	14 - 17	18 - 20

### **3.5.4. Validación y confiabilidad de Instrumentos**

#### **3.5.4.1. Validación**

Hace referencia al grado de medición del instrumento a una determinada variable, si ello realmente tiene efectividad o no, se puede medir la validez del contenido, criterio y constructo (Hernández 2014). Además, existen dos tipos de validación, por juicio de expertos y otro a través del análisis estadístico. Para esta causa se ha recurrido a tres especialistas, docentes que tienen años de experiencia en la Institución, con grados de Doctor

y Licenciado de la Escuela de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala”- Ayacucho, siendo evaluada por los mencionados de la siguiente manera:

**TABLA N° 04**

<b>EXPERTOS</b>	<b>PROMEDIOS</b>
Dr. LICAS GARIBAY, Juan Luis	93, 00
Lic. MARQUINA POZO, María Pilar	94. 00
Lic. TORRE MALPARTIDA, Robert Escolástico	90.00
Mg. ASTO SULCA, Nancy	94. 00
<b>PROMEDIO</b>	<b>92.75</b>

### **3.5.4.2. Confiabilidad.**

Comprende al grado de aplicación en varias ocasiones al mismo sujeto, todo ello deberá apuntar a resultados iguales. La confiabilidad de instrumentos se establece a través del uso de variadas técnicas (Hernández, 2014). Antes de iniciar con el uso de instrumento se realizó ensayos con un grupo constituido por 18 estudiantes, los cuales presentaban características similares a los individuos de la muestra real. Para determinar el nivel de confiabilidad se ha empleado el uso del estadístico coeficiente Alfa de Cronbach, dando a conocer los siguientes resultados.

#### **Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach

basada en

elementos

Alfa de Cronbach	estandarizados	N de elementos
<b>0.854</b>	<b>0.855</b>	<b>20</b>

De acuerdo a la siguiente tabla de valoración (Palella y Martins, 2012), el instrumento del dibujo artístico tiene una fiabilidad de **0.855**, siendo muy alta y sirviendo para su aplicación en el recojo de datos.

**TABLA N° 05**

<b>RANGOS</b>	<b>CONFIABILIDAD (MAGNITUD)</b>
0,01 a 0,20	Muy baja
0,21 a 0,40	Baja
0,41 a 0,60	Moderada
0,61 a 0,80	Alta
0,81 a 1,00	Muy alta

### **3.6. Métodos de investigación.**

(Hernández, 2014). El enfoque cuantitativo se caracteriza por tener un conjunto de procedimientos a seguir, el que se parte de una idea a la cual tras examinar y establecer se plantean los objetivos (general y específicos), cuyas interrogantes son los aspectos de donde se dimensionan las variables y también se determinan su estabilidad. En un momento indicado estas variables se miden con un instrumento y luego se concluye.

- **Hipotético – deductivo.**

Se planteó una serie de respuestas anticipadas y para comprobar dicha hipótesis el cual se ha sometido a la comprobación a partir de los datos obtenidos del cual previamente se hará el análisis estadístico.

- **Estadístico – matemático.**

Son una serie de operaciones matemáticas que permiten recopilar datos numéricos, realizar tablas y procesar los resultados de manera sistematizada, ordenada y verídica. Es importante contar con los antecedentes para perfeccionar el proceso de estudio.

- **Comparativo.**

Es la comparación de dos fenómenos, al observar sus características o propiedades se establece diferencias o aproximaciones del cual se obtendrá conclusiones que definan un problema o también puede servir de guía para mejorar el conocimiento de algo, generalmente se utiliza en campos de análisis político y las ciencias sociales.

- **Experimental.**

Es parte del diseño de investigación en el que se hace la manipulación estricta de las variables, o también una de las variables puede ser manipulada para determinar su causa y efecto sobre la otra. Se le atribuye a la experimental sobre la no experimental como mejor en calidad experimental porque permite controlar la validez interna ya que existe mayor control del experimento.

### **3.7. Fuentes de información**

Son los recursos que el investigador utiliza para ver de más cerca y recolectar información. Existen dos aspectos, forma y contenido. La forma es la manera o técnica usada para la recolección de datos, mientras el contenido son los datos recolectados mediante los indicadores o ítems que permiten el análisis de las variables. Permite escoger instrumentos adecuados que le faciliten tener una relación coherente entre teoría y hechos, en caso contrario se descalifica su validez. Existen las técnicas de acopio de datos entre ellos: los primarios son recolectados de manera directa y presencial y la secundaria son datos recogidos a partir de otras investigaciones (Sabino, 1996 - pág. - 108).

En esta investigación para el acopio de datos teóricos se utilizaron fuentes primarias y secundarias. Mientras la autora blanca menciona el fichaje como otro recurso dentro de ella se utilizaron libros (físico y virtual), también revistas, tesis y las bibliografías.

### **3.8. Recuperación de información**

Tras finalizar con el plan de la investigación, luego de sistematizar y resuelto los planteamientos del muestreo, se iniciará con el trabajo en el campo o el experimento en sí, poniendo en uso instrumentos y técnicas de acopio y de esa forma recoger los resultados. (Palella y Martins, 2012).

### **3.9. Método de análisis de datos**

Los datos se analizaron con el programa informático IBM SPSS versión 25 para analizar. Los datos se sometieron a análisis mediante estadísticas descriptivas e inferenciales. La primera se organizó los datos mediante la construcción de tablas. Y el segundo consiste en la comprobación de hipótesis mediante el estadístico no paramétrico de rangos de Wilcoxon, a menudo llamado como prueba de t de Student.

### **3.10. Aspectos éticos**

Durante este estudio se utilizó las normas APA séptima edición para la redacción en general, se ha cuidado la parte estructural ciñéndose al reglamento institucional, también se recogió los datos utilizando el módulo experimental y se usó la lista de control para analizar los niveles en los que se encuentran los sujetos, de lo cual se conserva en anonimato el nombre de los participantes. Finalmente se tuvo cuidado al sistematizar los datos en las tablas, en el que se ha valido de procedimientos matemáticos y estadísticos para ello, utilizando también el software mencionado en método de análisis de datos.

## **IV. RESULTADOS**

#### 4.1. Resultado a nivel descriptivo e inferencial.

##### 4.1.1. resultados a nivel descriptivo:

**Tabla N° 01**

*La enseñanza del dibujo artístico en la pre y post prueba en los estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho, 2023.*

NIVEL DE LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	Ni	%	Ni	%
Inicio	5	20%	4	16%
Proceso	14	56%	4	16%
Bueno	3	12%	13	52%
Excelente	3	12%	4	16%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

FUENTE: base de datos

#### DESCRIPCIÓN:

En la tabla N°1 se muestra los resultados obtenidos de la variable dependiente *la enseñanza del dibujo artístico* en donde se observa los resultados antes de la aplicación del plan experimental y posterior a la aplicación de la misma, con el fin de evidenciar los efectos del dibujo artístico en los estudiantes de la Institución Educativa Pública “Andrés avelino Cáceres”.

#### Medición de la pre y post prueba:

La tabla N°1 muestra resultados de la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de un Centro de Estudio Secundario. La tabla muestra los resultados antes y después de la implementación del plan experimental. El plan se inició con la **pre test**, que consistió en medir el nivel de habilidad de los estudiantes. Del total de 25 alumnos, 5 alumnos (20%) estaban en el nivel inicial, 14 alumnos (56%) estaban en el nivel de proceso, 3 alumnos

(12%) estaban en el nivel bueno y 3 alumnos (12%) estaban en el nivel excelente. En la evaluación posterior a la prueba los alumnos obtienen una puntuación del 16% (4) en el nivel inicial, del 16% (4) en el nivel proceso, del 52% (13) en el nivel bueno y 16% (4) en el nivel excepcional.

### **Conclusión:**

Acorde a los hallazgos obtenidos concluimos con lo siguiente: la enseñanza del dibujo artístico a través de medios virtuales sufre cambios significativos, esta, acorde a los resultados visualizados en la pretest en donde la mayoría de alumnos (76%; 19) alcanzan el nivel inicio y proceso; tras la aplicación del plan experimental donde se adecuan estrategias pedagógicas para el desarrollo óptimo de la enseñanza del dibujo se logra alcanzar una mejoría, llegando a un 68% (17) en el nivel bueno y excelente, hallazgos que permiten afirmar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la enseñanza del dibujo artístico

### **Tabla N° 02**

*Distribución de datos según resultados a nivel de estadígrafos descriptivos de la variable Enseñanza del Dibujo Artístico en la pre prueba (inicio) y post prueba (final).*

<b>MEDIDAS RESUMEN</b>	<b>DE</b>	<b>ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO</b>	
		<b>PRE PRUEBA</b>	<b>POST PRUEBA</b>
N°		25	25
Media aritmética		43.28	54.5
Mediana		42	57
Moda		42	65
Desviación típica		12.5	12.8
Varianza		158.1	164
Rango		50	44
Límite inferior		25	30
Límite superior		75	74

**Fuente:** base de datos.

En la tabla N° 2 presenta la organización de los resultados para la variable enseñanza del dibujo artístico a nivel descriptivo. Revela que el pretest el puntaje promedio fue de  $43.28 \pm 12.57$ , mientras que en el post test, hubo un incremento a  $54.5 \pm 12.8$ ; esto indica una diferencia de 11.22 a favor de la post prueba. Además, la mediana y la moda pasaron de un nivel inferior de la preprueba a un nivel óptimo en la post prueba.

Según se observa en las medianas, los medios virtuales influyen de forma significativa en la enseñanza del dibujo artístico, ya que en la mediana en la post prueba se muestra un valor mayor que en la pre prueba.

### **Tabla N° 03**

*La percepción artística en la pre y post prueba en los estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho, 2023.*

NIVEL DE LA ENSEÑANZA DE LA PERCEPCIÓN ARTÍSTICA	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	Ni	%	Ni	%
Inicio	10	40%	4	16%
Proceso	12	48%	5	20%
Bueno	1	4%	13	52%
Excelente	2	8%	3	12%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

FUENTE: base de datos

### **DESCRIPCIÓN:**

Los hallazgos que se obtuvieron de la medición percepción artística se presentan en la tabla N°3, en el cual se comparan los resultados que se obtuvieron antes y después de la aplicación de plan experimental. Esta comparación se realizó con la intención de evidenciar los efectos que tiene la percepción artística en los estudiantes del Centro Educativo Secundario “Andrés Avelino Cáceres”.

### **Medición de la pre y post prueba:**

En la tabla N°3, se muestra los resultados de la dimensión la percepción artística en alumnos de un Centro Educativo antes y después de la implementación del plan experimental, el proceso se inició con un pre test, el cual el 40% (10) de los 25 estudiantes fueron clasificados como principiantes, el 48% (12) se ubicaron en el nivel proceso, el 4% (1) alcanzaron los aprendizajes esperados y 8% (2) en el nivel excelente. Durante la evaluación posterior a la prueba, los alumnos alcanzaron las siguientes puntuaciones: 16% (4) en el nivel inicial; 20% (5) en el nivel proceso; 52% (13) en el nivel bueno y 12% (3) en el nivel excepcional.

### **Conclusión:**

Acorde a los hallazgos obtenidos se concluye con lo siguiente: la dimensión percepción artística a través de medios virtuales sufre cambios significativos, está acorde a los hallazgos visualizados en la pre prueba, en donde la mayoría de alumnos (88 %; 22) alcanzan el nivel inicio y proceso; tras la aplicación del plan experimental donde se adecuan estrategias pedagógicas para el desarrollo óptimo de la enseñanza de la percepción artística se logra alcanzar una mejoría, llegando a un 64% (16) en el nivel bueno y excelente, hallazgos que permiten afirmar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la percepción artística.

### **Tabla N° 04**

*Distribución de datos según resultados a nivel de estadígrafos descriptivos de la dimensión percepción artística en la pre prueba (inicio) y post prueba (final).*

<b>MEDIDAS RESUMEN</b>	<b>DE</b>	<b>ENSEÑANZA DEL PERCEPCIÓN ARTÍSTICA</b>	
		<b>PRE PRUEBA</b>	<b>POST PRUEBA</b>
N°		25	25
Media aritmética		10.12	14
Mediana		10	14
Moda		11	14

Desviación típica	3.3332	3.3
Varianza	11.11	11
Rango	12	12
Límite inferior	6	7
Límite superior	18	19

**Fuente: base de datos.**

La tabla N° 4 muestra la organización de los resultados a nivel descriptivo de la dimensión percepción artística, el pre test muestra la media aritmética de  $10.12 \pm 3.3$ , mientras que el post test demuestra un incremento de  $14 \pm 3.3$ , esto indica una diferencia de 4 a favor del post test. Del mismo modo, la media y la moda revelan que se encontraban en un nivel básico en la preprueba y mejoraron hasta un nivel óptimo en la posprueba.

Según se observa en las medianas, los medios virtuales influyen de forma significativa en la percepción artística, ya que en la mediana en la post prueba se muestra un valor mayor que en la pre prueba.

### **Tabla N° 05**

*La imaginación artística en la pre y post prueba en los estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho, 2023.*

NIVEL DE LA IMAGINACIÓN ARTÍSTICA	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	Ni	%	Ni	%
Inicio	6	24%	6	24%
Proceso	15	60%	5	20%
Bueno	1	4%	12	48%
Excelente	3	12%	2	8%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**FUENTE: base de datos**

## **DESCRIPCIÓN:**

Con el fin de demostrar los efectos del dibujo artístico en los alumnos del Centro de Estudios Público “Andrés Avelino Cáceres”, los resultados obtenidos de la dimensión de imaginación artística se presentan en la tabla N°5, que se encuentra a continuación: los resultados se desglosan en dos categorías: Los obtenidos antes de la aplicación del plan experimental y los obtenidos después de su aplicación.

### **Medición de la pre y post prueba:**

En la tabla N°5, muestra los resultados de la dimensión imaginación artística en estudiantes de un Centro Educativo Público, el antes y después de la aplicación del plan experimental. El proceso se inició con un pre test, en el cual se evaluó al 100% (25), los resultados mostraron que, el 24% (6) se encuentran en el nivel inicial; 60% (15) en el nivel proceso; 4% (1) en el nivel bueno y 12% (3) en el nivel excelente. Durante la evaluación posterior a la prueba, los estudiantes obtuvieron una puntuación de 24% (6) en el nivel inicial; 20% (5) en el nivel proceso; 48% (12) en el nivel bueno y el 8% (2) en el nivel excelente.

### **Conclusión:**

Acorde a los hallazgos obtenidos se concluye con lo siguiente: la dimensión imaginación artística a través de medios virtuales sufre cambios significativos, está acorde a los hallazgos visualizados en la pre prueba en donde la mayoría de alumnos (84 %; 21) alcanzan el nivel inicio y proceso; tras la aplicación del plan experimental donde se adecuan estrategias pedagógicas para el desarrollo óptimo de la enseñanza de la percepción artística se logra alcanzar una mejoría, llegando a un 56% (14) en el nivel bueno y excelente, hallazgos que permiten afirmar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la imaginación artística.

### **Tabla N° 06**

*Distribución de datos según resultados a nivel de estadígrafos descriptivos de la dimensión imaginación artística en la pre prueba (inicio) y post prueba (final).*

MEDIDAS RESUMEN	DE ENSEÑANZA ARTÍSTICA	DEL IMAGINACIÓN	
		PRE PRUEBA	POST PRUEBA
N°	25	25	
Media aritmética	11.56	13	
Mediana	11	14	
Moda	11	15	
Desviación típica	3.56	3.2	
Varianza	12.673	10	
Rango	13	11	
Límite inferior	7	7	
Límite superior	20	18	

Fuente: base de datos.

La tabla N° 6 muestra organización de los resultados de la dimensión imaginación artística a nivel descriptivo. El pre test tuvo una media aritmética de  $11.56 \pm 3.56$ , mientras que en el post test mostró un incremento a  $25 \pm 3.2$ , esto indica una diferencia de 1.44 a favor del post test. Del mismo modo la mediana y moda en el pretest estaban en el nivel inicial, pero en la posttest estaban en el nivel óptimo.

Como se observa en las medianas, los medios virtuales influyen de forma significativa en la imaginación artística, ya que en la mediana en la post prueba se muestra un valor mayor que en la pre prueba.

### **Tabla N° 07**

*La expresividad artística en la pre y post prueba en los estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho, 2023.*

NIVEL EXPRESIVIDAD ARTÍSTICA	DE LA	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
		Ni	%	Ni	%
Inicio		11	44%	4	16%
Proceso		9	36%	2	8%

Bueno	4	16%	15	60%
Excelente	1	4%	4	16%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

FUENTE: base de datos

## DESCRIPCIÓN:

Con el fin de demostrar los efectos del dibujo artístico en los estudiantes del Centro Educativo Secundario “Andrés Avelino Cáceres”, se ha recopilado los resultados obtenidos de la dimensión de expresividad artística en la tabla N°7, la cual se encuentra a continuación: Esta tabla muestra resultados obtenidos antes y después de la aplicación del plan experimental.

### Medición de la pre y post prueba:

En la tabla N°7, se muestra los hallazgos conseguidos de la dimensión la expresividad artística en alumnos de un Centro de Estudios Secundario el antes y después de la aplicación del plan experimental, la cual se inició con la medición de la **pre prueba** en donde del 100% (25) de estudiantes, el 44% (11) se encuentran en el nivel inicial; 36% (9) en el nivel proceso; 16% (4) en el nivel bueno y 4% (1) en el nivel excelente. En la medición de la **post prueba**, los alumnos logran alcanzar 16% (4) el nivel inicial; 8% (2) en el nivel proceso; 60% (15) en el nivel bueno y 16% (4) en el nivel excelente.

### Conclusión:

Acorde a los hallazgos conseguidos concluimos con lo siguiente, la dimensión expresividad artística a través de medios virtuales sufre cambios significativos, está acorde a los hallazgos visualizados en la pre prueba en donde la mayoría de alumnos (80 %; 20) alcanzan el nivel inicio y proceso; tras la aplicación del plan experimental donde se adecuan estrategias pedagógicas para el desarrollo óptimo de la enseñanza de la percepción artística se lograron una mejoría, llegando a un 76% (19) en el nivel bueno y excelente, hallazgos que permiten afirmar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la expresividad artística.

### **Tabla N° 08**

*Distribución de datos según resultados a nivel de estadígrafos descriptivos de la dimensión expresividad artística en la pre prueba (inicio) y post prueba (final).*

<b>MEDIDAS RESUMEN</b>	<b>DE</b>	<b>ENSEÑANZA DE LA EXPRESIVIDAD ARTÍSTICA</b>	
		<b>PRE PRUEBA</b>	<b>POST PRUEBA</b>
N°		25	25
Media aritmética		11	14
Mediana		11	16
Moda		9	14
Desviación típica		3.2787	3.6
Varianza		10.75	13
Rango		13	12
Límite inferior		6	7
Límite superior		19	19

**Fuente:** base de datos.

En la tabla N° 8 se observa la organización de los resultados a nivel descriptivo de la dimensión expresividad artística, en donde se muestra en la pre prueba la media aritmética de  $11 \pm 3.27$ ; y en la post prueba se muestra un aumento, llegando a  $14 \pm 3.6$ , en la cual se muestra una diferencia de 3 a favor de la post prueba, así mismo, en la mediana y moda, es evidente que en la pre test las puntuaciones están en un nivel básico, mientras que la postest han mejorado significativamente.

Como se observa en las medianas, los medios virtuales influyen de manera significativa en la expresividad artística, ya que en la mediana en la post prueba se muestra un valor mayor que en la pre prueba.

### **Tabla N° 09**

*La originalidad artística en la pre y post prueba en los estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho, 2023.*

NIVEL DE LA ORIGINALIDAD ARTÍSTICA	PRE PRUEBA		POST PRUEBA	
	Ni	%	Ni	%
Inicio	11	44%	6	24%
Proceso	10	40%	4	16%
Bueno	3	12%	14	56%
Excelente	1	4%	1	4%
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

FUENTE: base de datos

### DESCRIPCIÓN:

En la tabla N°9 se muestra los hallazgos conseguidos de la dimensión *la originalidad artística* en donde se observa los resultados antes de la aplicación del plan experimental y posterior a la aplicación de la misma, con el fin de evidenciar los efectos del dibujo artístico en los estudiantes de un Centro Educativo Secundario.

### Medición de la pre y post prueba:

En la tabla N° 9, se muestra los hallazgos conseguidos de la dimensión la originalidad artística en los alumnos de un Centro de Enseñanza Pública. Los datos incluyen las mediciones previas a la prueba, que revelaron, que el total de 25 alumnos, el 11 (44%) se encuentran en el nivel inicial, 10 (40%) en el nivel proceso, 3 (12%) en el nivel bueno y 1 (4%) en el nivel excelente. En la medición posterior a la prueba los alumnos alcanzaron niveles de competencia óptimas. Algunos alumnos obtuvieron 6 (24%) en el nivel inicial, mientras que otros obtuvieron un 4 (14%) en el nivel proceso. Un número significativo de alumnos el 14 (56%) alcanzó el nivel bueno y un pequeño porcentaje el 1 (4%) en el nivel excelente.

### Conclusión:

Acorde a los hallazgos conseguidos se concluye con lo siguiente: la dimensión originalidad artística a través de medios virtuales sufre cambios significativos, está acorde a los hallazgos visualizados en la pre prueba en donde la mayoría de alumnos (84%; 21)

alcanzan el nivel inicio y proceso; tras la aplicación del plan experimental donde se adecuan estrategias pedagógicas para el desarrollo óptimo de la enseñanza de la percepción artística logrando alcanzar una mejoría, llegando a un 60% (15) en el nivel bueno y excelente, resultados que permiten afirmar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la originalidad artística.

**Tabla N° 10**

*Distribución de datos según resultados a nivel de estadígrafos descriptivos de la dimensión creatividad artística en la pre prueba (inicio) y post prueba (final).*

MEDIDAS RESUMEN	DE	ENSEÑANZA DE LA ORIGINALIDAD ARTÍSTICA	
		PRE PRUEBA	POST PRUEBA
N°		25	25
Media aritmética		10.6	13
Mediana		10	14
Moda		9	14
Desviación típica		3.4034	3.4
Varianza		11.583	11
Rango		13	11
Límite inferior		5	7
Límite superior		18	18

**Fuente:** base de datos.

La tabla N° 10 presenta la organización de la dimensión originalidad artística a nivel descriptivo. El pretest tuvo un promedio de  $10.6 \pm 3.40$ , mientras que el postest mostró un aumento a  $13 \pm 3.4$ , indicando una diferencia de 3 a favor de la postest. Del mismo modo, los valores de la mediana y moda, pasaron de un nivel inicial del pretest, a un nivel óptimo en la postest.

Como se observa en las medianas, los medios virtuales influyen de forma significativa en la originalidad artística, ya que en la mediana en la post prueba se muestra un valor mayor que en la pre prueba.

## 4.2. Resultados a nivel inferencial:

### Prueba de normalidad de datos

#### A. Planteamiento de la hipótesis.

H<sub>i</sub>: Los datos obtenidos en la aplicación del instrumento lista de control de la enseñanza del dibujo artístico, en la pre y post prueba NO constan de configuración normal.

H<sub>o</sub>: Los datos obtenidos en la aplicación del instrumento lista de control de la enseñanza del dibujo artístico, en la pre y post prueba constan de configuración normal.

#### B. Prueba estadística:

##### Pruebas de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
DIBUJO ARTÍSTICO	,914	25	,037

FUENTE: Base de datos

Los hallazgos obtenidos en la prueba de normalidad de los datos indican un nivel de significación de 0.037, menor al p valor, ( $\alpha = 0,05$ ). Esto sugiere que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. Por consiguiente, los datos presentan una distribución no normal.

#### DECISIÓN:

Acorde a los datos obtenidos, estas constan de **configuración no normal** y con escala de medición ordinal por lo que se aplican estadígrafos no paramétricos, por tanto, para el análisis de las hipótesis se usó el estadígrafo no paramétrico Rango de Wilcoxon al 95% de confianza y 5% de significancia.

#### 4.2.1. Prueba de hipótesis general.

##### A. Planteamiento de las hipótesis.

H<sub>i</sub>: Los medios virtuales influyen de manera significativa en el dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

H<sub>o</sub>: Los medios virtuales NO influyen de manera significativa en el dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

##### B. Prueba estadística.

###### Estadísticos de prueba

	POST PRUEBA DIBUJO ARTÍSTICO - PRE PRUEBA DIBUJO ARTÍSTICO
Z	-3,606 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En base a los resultados de hipótesis general, se puede concluir que los medios virtuales influyen significativamente en el dibujo artístico en los alumnos de centro educativo “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023, se encontró que el valor de el Rango de Wilcoxon, con un 95% de confianza y 5% de significancia, de -3.606. Adicionalmente, se determinó que la significación asintótico bilateral es de 0.000, menor al p valor ( $\alpha = 0,05$ ). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa.

Así mismo, se puede señalar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la enseñanza del dibujo artístico después de la aplicación del plan experimental, vista como una forma de estrategia didáctica.

#### 4.2.1. Prueba de hipótesis específica 1.

##### A. Planteamiento de las hipótesis.

H<sub>1</sub>: Los medios virtuales influyen de manera significativa en la percepción en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

H<sub>0</sub>: Los medios virtuales NO influyen de manera significativa en la percepción en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

##### B. Prueba estadística.

###### Estadísticos de prueba

	POST PRUEBA PERCEPCIÓN ARTÍSTICA - PRE PRUEBA PERCEPCIÓN ARTÍSTICA
Z	-4,264 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la prueba de hipótesis específica 1, el valor del Rango de Wilcoxon 4.264 con un nivel de confianza de 95% y un nivel de significación de 5%. La significación asintótica bilateral es 0.000, inferior al valor  $p$  ( $\alpha = 0,05$ ). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Por lo tanto, se puede concluir que los medios virtuales influyen significativamente en la percepción en alumnos del del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

Así mismo, se puede señalar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la percepción artística después de la aplicación del plan experimental, vista como una forma de estrategia didáctica, resaltando su vital importa en la aplicación dentro de las actividades escolares.

#### 4.2.1. Prueba de hipótesis específica 2.

##### A. Planteamiento de las hipótesis.

H<sub>i</sub>: Los medios virtuales influyen de manera significativa en la imaginación en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

H<sub>o</sub>: Los medios virtuales NO influyen de manera significativa en la imaginación en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

##### B. Prueba estadística.

###### Estadísticos de prueba

	POST PRUEBA IMAGINACIÓN ARTÍSTICA - PRE PRUEBA IMAGINACIÓN ARTÍSTICA
Z	-2,714 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la prueba de hipótesis específica 2, el valor del Rango de Wilcoxon es de -2.714, con el nivel de confianza del 95% y un nivel de significación del 5%. La significación asintótico bilateral es 0.000, inferior al valor p ( $\alpha = 0,05$ ). En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por lo tanto: Los medios virtuales influyen de significativamente en la imaginación de los alumnos del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

Así mismo, se puede señalar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la imaginación artística después de la aplicación del plan experimental, vista como una forma de estrategia didáctica, resaltando su vital importa en la aplicación dentro de las actividades escolares.

### 4.2.1. Prueba de hipótesis específica 3.

#### A. Planteamiento de las hipótesis.

H<sub>i</sub>: Los medios virtuales influyen de manera significativa en la expresión en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

H<sub>0</sub>: Los medios virtuales NO influyen de manera significativa en la expresión en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

#### B. Prueba estadística.

##### Estadísticos de prueba

	POST PRUEBA EXPRESIÓN ARTÍSTICA - PRE PRUEBA EXPRESIÓN ARTÍSTICA
Z	-4,021 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la prueba de hipótesis 3, el rango de Wilcoxon tiene un valor de -4.021, con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significación del 5%. La significación asintótica asintótico bilateral es 0.000, menor al valor  $p$  ( $\alpha = 0,05$ ). Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa: Esto implica que los medios virtuales influyen de significativamente en la expresión en estudiantes del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

Así mismo, se puede señalar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la expresión artística después de la aplicación del plan experimental, vista como una forma de estrategia didáctica, resaltando su vital importa en la aplicación dentro de las actividades escolares.

#### 4.2.1. Prueba de hipótesis específica 4.

##### A. Planteamiento de las hipótesis.

H<sub>1</sub>: Los medios virtuales influyen de manera significativa en la originalidad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

H<sub>0</sub>: Los medios virtuales NO influyen de manera significativa en la originalidad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

##### B. Prueba estadística.

###### Estadísticos de prueba

	POST PRUEBA ORIGINALIDAD ARTÍSTICA - PRE PRUEBA ORIGINALIDAD ARTÍSTICA
Z	-3,771 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

En la prueba de hipótesis específica 4, el rango de Wilcoxon tiene un valor de -3.771 con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significación del 5%. La significación asintótica asintótico bilateral es 0.000, menor al valor p ( $\alpha = 0,05$ ). Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa: Esto implica que los medios virtuales influyen de significativamente en la expresión en estudiantes del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” Ocos - Ayacucho, 2023.

Así mismo, se puede señalar que los medios virtuales influyen de forma significativa en la originalidad artística después de la aplicación del plan experimental, vista como una forma de estrategia didáctica, resaltando su vital importa en la aplicación dentro de las actividades escolares.

### 4.3. Discusión de resultados:

Interpretar un dibujo artístico requiere de diversos componentes, está para que la obra sea apreciada como es debida, vista desde un punto de inicio es interpretar el mensaje que se desea transmitir, está a través de formas, líneas sombras y la búsqueda de componente específico, por ello, la enseñanza del dibujo artístico sirve para explorar los sentimientos y pensamientos, una forma de dejar fluir la imaginación usando los diversos recursos que hay, tanto en la naturaleza como en los lugares que le rodea al individuo.

Así mismo, los medios virtuales es un recurso indispensable en el desarrollo educativo ya que los estudiantes están inmersos constantemente en la búsqueda de nueva información que los ayude a mejorar su desempeño educativo, por tanto, en el arte este también forma parte primordial en el desarrollo de componentes artísticos, buscando ideas que los ayude a mejorar su forma de ver el arte, siendo el dibujo una herramienta de expresión, en el cual exploran y descubren materiales propios del dibujo que los ayude a expresar sus sentimientos y emociones.

Por lo tanto, para la exploración dirigida, los datos fueron recogidos cuando la utilización de la disposición exploratoria conectada con los factores de revisión, donde se encuentran los resultados que acompañan, con respecto a la especulación general, se presume que los medios virtuales esencialmente impacto imaginativo que atrae a los educandos del Centro Educativo "Andrés Avelino Cáceres" de Ocos - Ayacucho, 2023.

Por tanto, para la investigación realizada se recabaron informaciones antes y después de la aplicación del plan experimental relacionada a las variables de la tesis, donde se encontraron los siguientes efectos: con referencia a la hipótesis general, se llega a confirmar que los medios virtuales contribuyen a la mejora del dibujo artístico en educandos del Centro Educativo "Andrés Avelino Cáceres" de Ocos - Ayacucho, 2023. Así mismo, se llega a visualizar en la tabla N°1, los niveles de desarrollo del dibujo artístico en la que se muestra que en la preprueba la mayoría de los escolares se encuentran en el nivel "inicio y proceso", y después de la posprueba, esto cambia, situando en su mayoría de los alumnos en el nivel "bueno y excelente", esta se llega a corroborar tras la indagación de medidas de resumen, la cual durante la preprueba, en la media aritmética se logró una apreciación de  $43.28 \pm 12.57$ ; y en la post prueba se muestra un aumento, llegando a  $54.5 \pm 12.8$ , y se muestra una

diferencia de 11.22 favoreciendo a la posprueba, por otra parte, en evaluación de hipótesis, el Rango de Wilcoxon tiene un valor de -3.606, con significado asintótico bilateral de 0.000, menor al p valor ( $\alpha = 0,05$ ), y consecuentemente se llega a rechazar la hipótesis nula, por lo que se acepta la hipótesis alterna, consiguientemente: Los medios virtuales influyen de manera significativa en el dibujo artístico en los educandos del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” de Ocos - Ayacucho, 2023. El hallazgo se asemeja con los resultados acertados por Báez (2019), en su investigación ratifica sobre la influencia del dibujo artístico, en la herramienta tecnológica denominada smartphome, la cual manifiesta que a pesar de existir impedimentos para el uso adecuado de esta herramienta en las artes visuales, con el proceso de un plan experimental pudo concluir que es factible el uso de dicha herramienta, ya que para ello el uso de los aplicativos facilita a la elaboración de un trabajo artístico, haciendo que el producto concluido sea satisfactorio para los alumnos y docentes. Referentemente, Batista (2006) en su guía para actividades en entorno digital, menciona, que este tipo labor es la interacción de los participantes siempre mediante el empleo previo de estrategias que regulan dicho espacio de trabajo y lo importante es la comunicación y la participación activa para alcanzar los objetivos trazados de los aprendizajes.

En el análisis de la hipótesis denominada percepción artística, la cual tiene similitud con lo sucedido en la examinación de las de las variables de estudio. Se llega a visualizar la tabla N°3 los niveles de desarrollo de la percepción artística en la que se muestra en la preprueba la mayoría de alumnos se encuentran el escalón “inicio y proceso”, pero en posprueba, esto cambia, situando la mayoría de alumnos en el nivel “bueno y excelente”, esta se llega a corroborar durante la examinación y hallazgo de medidas de resumen, la cual, en la preprueba la media aritmética obtiene la puntuación de  $10.12 \pm 3.3$ ; y en la post prueba se muestra un aumento, llegando a  $14 \pm 3.3$ , en la cual se muestra una diferencia de 4, favoreciendo de la posprueba y también, en el experimento de la hipótesis, el Rango de Wilcoxon tiene un valor de 4.264, con significado asintótico bilateral de 0.000, menor al p valor ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, de esa manera: Los medios virtuales intervienen de manera significativa en la percepción en los escolares del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” de Ocos - Ayacucho, 2023. Dicho resultado contiene parecidos con los hallazgos que obtuvo Avendaño (2017), en su investigación sobre la percepción visual, concluye que, tras la realización de los planes experimentales en dos y tres dimensiones fueron dificultosas en la realización de los trabajos artísticos, por ello se usó diversas estrategias llegando a un resultado óptimo, de acuerdo a

los entornos digitales fue de ayuda los diversos aplicativos para la creación de temas visuales y así llegar mejores acabados. En tanto (Alberich et al., 2014), en su artículo de investigación asocia el proceso de la percepción visual con la neurofisiología visual lo que quiere decir que la impresión que se acoge durante este procesamiento de información, es imprescindible porque a partir de la observación se obtienen datos y conocimientos importantes de lo que se ve, en este caso con fines de creación artística.

En el análisis de la hipótesis denominada imaginación artística, la cual tiene comparación con lo que sucedió en la examinación de las variables. Se llega a visualizar en la tabla N°5, que los niveles de desarrollo de la imaginación artística en la que se muestra en la preprueba la mayoría de los participantes lograron “inicio y proceso”, pero pasando por la posprueba, esto cambia, situando a la mayoría de alumnos en el nivel “bueno y excelente”, esta se llega a corroborar en la examinación detallada de medidas de resumen, la cual durante la preprueba, la media aritmética se estima de un  $11.56 \pm 3.56$  puntos; en la post prueba se muestra un aumento, llegando a  $25 \pm 3.2$ , en la cual se muestra una diferencia de 13.44 a favor de la posprueba y también, en la prueba de hipótesis, el Rango de Wilcoxon tiene un valor de 2.714, con significado asintótico bilateral de 0.000, menor al p valor ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por tal razón: Los medios virtuales condicionan de manera significativa en la imaginación en los alumnos del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” de Ocos - Ayacucho, 2023. Recalcando que esta resulta tiene similitudes con lo investigado por Lacave y Altamira (2021), en el que menciona que los recursos tecnológicos no obstruyen en la realización de trabajos artísticos, al contrario, dejan fluir la imaginación en su máximo, teniendo como fuente de ideas los mismos aplicativos virtuales, ya que en ella pueden conseguir una basta información que les sirve de guía para poder explorar sus sentimientos en su máximo. Mientras, Vygotsky (2003), en su libro afirma, que los niños tienen mayor capacidad imaginativa y ficticia, los mismos llegada a la adolescencia van perdiendo dicha aptitud por su propio desarrollo físico y psicológico y serán necesarios que se valgan de contenidos visuales para completar tareas artísticas, como en este caso el dibujo artístico.

En el análisis de la hipótesis denominada expresividad artística, la cual se asemeja con lo estudiado a las variables. Se llega a observar en la tabla N°7 los niveles de logro de la expresividad artística y se puede mostrar que en la preprueba la mayoría de alumnos se encuentran entre en la escala “inicio y proceso”, pero trabajado la posprueba, esto cambia,

situando a la mayoría de alumnos en el nivel “bueno y excelente”, esta se llega a corroborar en el análisis de medidas de resumen, ya que en la preprueba, la media aritmética alcanza la puntuación de  $11 \pm 3.27$ ; y en la post prueba se muestra un aumento, llegando a  $14 \pm 3.6$ , en la cual se muestra una diferencia de 3 a favoreciendo la posprueba, de igual manera en la prueba de hipótesis, el Rango de Wilcoxon tiene un valor de 34.021, con significado asintótico bilateral de 0.000, menor al p valor ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por lo expuesto: Los medios virtuales intervienen de manera significativa en la expresión en los discentes del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” de Ocos - Ayacucho, 2023. Dicho hallazgo tiene similitudes con las respuestas obtenidas por Moncada (2020), en donde manifiesta, que las herramientas tecnológica ayudan a la expresión artística, ya que al contar con diversas herramientas esta hace fácil que el alumno busque el temas especificados y lo que desea plasmar en su obra artística, llegando a ser innovadora ya que busca incluir diversos dibujos digitales como las realizadas a mano, por ello manifiesta que el uso de las herramientas tecnológicas son aptas para afluir su expresividad artística. Spravkin (1999), en su libro recalca, que los individuos en formación artística básica necesitan de acompañamiento más adecuado, donde no sólo se debe basar la expresión en algo espontáneo, sino debe tener metas claras, lo que conlleva al planteamiento de un tema con un propósito de expresión que comunique significados específicos, más no dejar expresarse libertinamente a los educandos.

En el análisis de la hipótesis denominada creatividad artística, la cual tiene un parecido con la indagación de las variables. Llegando a visualizar lo siguiente: En la tabla N°7 los niveles de alcance de la originalidad artística, donde se muestra que en la preprueba la mayoría de los participantes alcanzaron la escala de “inicio y proceso”, pero en posprueba, esto cambia, situando a totalidad de alumnos en el nivel “bueno y excelente”, esta se llega a corroborar tras hallar las medidas de resumen, la cual en la preprueba, la media aritmética alcanza la puntuación de  $10.6 \pm 3.40$ ; y en la post prueba se muestra un aumento, llegando a  $13 \pm 3.4$ , en la cual se muestra una diferencia de 3 a favoreciendo la post prueba, no obstante, en el análisis de hipótesis, el Rango de Wilcoxon tiene un valor de 3.771, con significado asintótico bilateral de 0.000, menor al p valor ( $\alpha = 0,05$ ) por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, por razones mencionadas: Los medios virtuales incide significativamente en la originalidad en alumnos del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” de Ocos - Ayacucho, 2023. Esta respuesta se asemeja con los resultados acertados por Wilson y Ros (2018) hace mención que la originalidad o creatividad es nato en una persona,

mientras esté en la búsqueda constante de la novedad, de esta forma buscando descubrir nuevas maneras de poder expresarse, la originalidad no solo se da en obras artísticas, tiene que ver con la búsqueda de estrategias para crear o generar nuevos conocimientos que permitan al ser humano evolucionar, por ello manifiesta que enseñar a crear desde un aspecto original a un ser humano es importante en el desarrollo de su persona y para afrontarse a diversas situaciones nuevas. En tanto, Lucio, (2013), en su artículo de investigación asocia a la originalidad con los procesos cognitivos, que significa la implicancia de muchos factores para ello, considera también como un proceso creativo donde involucra reproducir algo nuevo; citado a Lowenfeld, (1961), señala que dicho desarrollo es asociado a la inteligencia y todos nacen con la misma capacidad, sino que el medio donde se encuentra, el pensamiento y los conocimientos adquiridos son la clave de la fluidez del mencionado; mientras Gardner, (1995), dice, es el empleo de la capacidad para generar algo nuevo que sea útil brindando un aporte cultural.

## **V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 5.1. CONCLUSIONES:

1. En la pre prueba, antes de ser aplicado los medios virtuales en el dibujo artístico la mayoría de los estudiantes alcanzaron a un nivel proceso obteniendo los análisis descriptivos de un 56% (14); tras haber aplicado en la post prueba, la mayor parte alcanzó a un nivel bueno 52% (13); y en los análisis de medidas de resumen se obtiene una diferencia de medias de 11.22 puntos a favor de la post prueba. Mientras el análisis inferencial se acepta la hipótesis alterna con el estadígrafo no paramétrico Rango de Wilcoxon 95% de confianza y 5% de significancia, lo que finaliza que los medios virtuales influyen significativamente en la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023. ( $Z = -3,606$ ;  $p < 0,05$ ).
2. Antes de aplicar las estrategias correspondientes durante el desarrollo de las actividades, los estudiantes lograron el nivel proceso como señala los análisis descriptivos de 48% (12) y tras aplicar los medios virtuales en la percepción alcanzaron una puntuación de: 52% (13), nivel bueno; en los análisis de medidas de resumen se logra una diferencia de medias de 4 puntos, a favor de la post prueba. Asimismo, en el análisis inferencial sustenta la aceptación de la hipótesis alternativa utilizando el estadístico no paramétrico Rango de Wilcoxon con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significación del 5%. Esto permite que los medios virtuales inciden significativamente en la percepción del dibujo artístico en los alumnos del Centro Educativo Público “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023. ( $Z = -4,264$ ;  $p < 0,05$ ).
3. Durante la pre prueba y antes de haberse aplicado los medios virtuales en la imaginación generalmente los estudiantes alcanzaron a un nivel proceso logrando los análisis descriptivos de un 60% (15); luego de ser aplicado, la mayoría alcanzó a un nivel bueno 48% (12); y en los análisis de medidas de resumen se logra alcanzar una diferencia de medias de 13.44, favoreciendo la post prueba. En el análisis inferencial se sustenta la aceptación de la hipótesis alternativa utilizando el estadígrafo no paramétrico Rango de Wilcoxon con un nivel de confianza del 95% y un nivel de significación del 5%. Esto permite concluir que los medios virtuales inciden significativamente en la imaginación del dibujo artístico en escolares del Centro Educativo Público “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023. ( $Z = -2,714$ ;  $p < 0,05$ ).

4. En la aplicación de la pre prueba y antes de ser aplicado los medios virtuales en la expresividad la mayor parte de los estudiantes alcanzaron a un nivel básico adquiriendo los análisis descriptivos de un 44% (11); después de ser aplicado, la mayor parte logró un nivel bueno 60% (15); y en los análisis de medidas de resumen se logra una diferencia de medias de 3 puntos a favor de la post prueba. Mientras el análisis inferencial se acepta la hipótesis alterna con el estadígrafo no paramétrico Rango de Wilcoxon 95% de confianza y 5% de significancia, lo que significa que los medios virtuales influyen significativamente en la expresividad del dibujo artístico en estudiantes del Centro de Estudios “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023. ( $Z = -4,021$ ;  $p < 0,05$ ).
5. Durante la aplicación de la pre prueba los alumnos lograron alcanzar el nivel inicial y lograron los análisis descriptivos de un 44% (11); y tras ser aplicado los medios virtuales en la originalidad, la mayor parte alcanzó a un nivel bueno 14% (56); mientras en los análisis de medidas de resumen se alcanza una diferencia de medias de también 3 puntos favoreciendo la post prueba. También, en análisis inferencial se acepta la hipótesis alterna con el estadígrafo no paramétrico Rango de Wilcoxon 95% de confianza y 5% de significancia, lo que determina que los medios virtuales influyen relevantemente en la originalidad del dibujo artístico en alumnos del Centro Educativo “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023. ( $Z = -3,771$ ;  $p < 0,05$ ).
- De esta manera se llegó a conocer que los medios virtuales influyen de manera positiva en los aprendizajes del dibujo artístico que se han realizado en los meses de abril y mayo; fue similar en las tres dimensiones, excepto la última. Durante la primera fase de realización de dibujo, los escolares menores estuvieron en la escala de “proceso” pasando luego de aplicación de estrategias a nivel “bueno”; igualmente en las dimensiones de, la imaginación, la percepción y expresión, sin embargo, fue diferente en la originalidad, haciendo que los mismos inicialmente alcancen el nivel “básico”, pero luego de las actividades superaron a un nivel “bueno”, indicando a esta última como la dimensión en el que los estudiantes se dificultaron más.

## **5.2. RECOMENDACIONES:**

1. A los estudiantes de Educación Artística y profesores de Arte y Cultura, los cuales deben estar siempre en la búsqueda de nuevas maneras de enseñar y potenciar el talento de sus estudiantes y no sólo enfocarse en las enseñanzas presenciales que conllevan realizar materiales motivacionales a mano alzada, los recursos y medios virtuales se debería aprovechar en realizar por ejemplo videos/imágenes, indagar nuevas informaciones respecto al área o proporcionar material educativo por medios virtuales, porque se ha observado que muchos discentes cuentan con internet, recursos tecnológicos los cuales solo sirven para el ocio y no se aprovecha al máximo.
2. A los profesores del área de Arte y Cultura facilitar las herramientas tecnológicas a partir de la habilitación de la sala de Recursos Tecnológicos a los estudiantes de manera complementaria para aquellos de los estudiantes que lo necesitan puedan completar sus tareas, empleando los mencionados recursos y poder almacenar imágenes, archivos de lectura, guías y videos los cuales facilitan la visualización, percepción y exploración de los temas y conceptos artísticos, generalmente a alumnos que presentan dificultades para realizar actividades grafo plásticas, los mismos que inicialmente se apoyan con lecturas digitales, imágenes fotográficas o videos donde se explica los procedimientos y el empleo correcto de materiales de dibujo. Además, implica bajo costo en la obtención de algunos materiales a los estudiantes.
3. A los estudiantes de Educación Artística y profesores de Arte y Cultura, utilizar diversidad de imágenes y videos de apoyo mediante proyector multimedia en caso de no realizar actividades al aire libre, para continuar con la estimulación de la imaginación ya que los adolescentes generalmente buscan variedad o se aburren, lo que hace que los profesores estén en constantes maneras de satisfacer el interés de los discentes durante el acompañamiento. Todo ello se deberá mediar cuidando y respetando las normas de convivencia en el que no se debe permitir solamente copiar.
4. A los profesores del área de Arte y Cultura a promover la expresión plástica en especial el dibujo artístico. En muchas bases de promoción se ha encontrado que el dibujo y pintura son las mismas actividades, los cuales se deben mejorar implementando talleres o ya sea concursos por aparte y manejando materiales audiovisuales o redes sociales

para fomentar la participación y el interés, ya que en la actualidad se recalca el excesivo uso de los mismos, pero para el entretenimiento. Además, los materiales de dibujo son variados, cómodos y de fácil adquisición y manipulación, los mismos que debería servir para expresar durante las mencionadas actividades.

5. A los profesores de Arte y Cultura a seguir fomentando a los estudiantes a participar en las actividades creativas, concursos o talleres, lo que permitirá a los jóvenes a seguir creando dibujos nuevos, demostrando originalidad, los cuales muchas veces con contenidos que concientizan a la ciudadanía y de algún modo aportan culturalmente. Se debe priorizar crear dibujos basados en la cotidianidad y en el sentimiento personal de los partícipes, así mismo emplear iconografías, imágenes o significados propias de nuestra cultura ya sea en las actividades presenciales o con el apoyo de medios virtuales.

## **VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Abril, V. (2008). *Técnicas e instrumentos de la investigación*. Editorial Academia.  
[http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas\\_e\\_Instrumentos\\_Material\\_de\\_clases\\_1.pdf](http://s3.amazonaws.com/academia.edu/documents/41375407/Tecnicas_e_Instrumentos_Material_de_clases_1.pdf).
- Andrew, A.; Karen, F. T., & Adriana, M. Q. (2019). *Cultura digital en Artes Plásticas para la enseñanza*. Revista científica.  
<http://revistas.ut.edu.co/index.php/Ideales/article/view/1723>
- Area, M.; Hernández V. & Sosa J. (2016). *Modelos de integración didáctica de las TIC en el aula*. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 24(47), 79-87.<http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/12548>
- Alberich, J.; Gómez, D. y Ferrer, A. (2014) *Percepción visual*. Artículo de investigación.
- Arellano, I.; Juárez M. y Juárez A. (2015) *El panorama de la formación artística gráfica y visual en el nivel de educación secundaria*. Revista de investigación.  
<https://revista.universidadabierta.edu.mx/docs>
- Armijos, S. & Pinos, B. (2011). *Las técnicas del dibujo artístico para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del noveno año de educación básica del Colegio Nacional Mixto Patria Ecuatoriana*. Trabajo de tesis.  
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/15921>.
- Artola, G. & Barraca, J. (2004). *Un nuevo instrumento de medida*. Revista de investigación: La PIC. EduPsykhé. 3(1), 73-93.<https://digiuv.villanueva.edu/handle/20.500.12766/161>
- Ayala, G. (2021) “*Cuentos andinos como inspiración en el dibujo y el color en estudiantes de Educación Secundaria de Chakiqampa, Ayacucho, 2021*”. Trabajo de tesis. Escuela de Formación artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” Ayacucho – Perú.  
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3216576>

Batista, M. H. (2006). *Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje*. Revista Iberoamericana de educación.

Baena, G. (2014) "*Metodología de investigación*". Editorial patria, 1° edición. México 2014:

[https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa\\_de\\_la\\_Investigaci%C3%B3n/6aCEBgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=tipo+de+investigaci%C3%B3n+basica+o+aplicada+seg%C3%BAn+bunge&printsec=frontcover](https://www.google.com.pe/books/edition/Metodolog%C3%ADa_de_la_Investigaci%C3%B3n/6aCEBgAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=tipo+de+investigaci%C3%B3n+basica+o+aplicada+seg%C3%BAn+bunge&printsec=frontcover)

Báez, J. (2019). *El smartphone como herramienta para la enseñanza del dibujo artístico*. Trabajo de Máster.

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/65263>

Bailón, M., & Llambías, E. (2020). *Artistas en el aula, una experiencia de enseñanza artística mediada por tecnologías digitales*. Artículo de investigación.

<https://www.researchgate.net/profile/Lia-De-Luxan-Hernandez/publication/344958814>

Bernaschina, D. (2019). Las TIC y Artes mediales: *La nueva era digital en la escuela inclusiva*. ALTERIDAD. Revista de Educación, 14(1), 40-52. <https://alteridad.ups.edu.ec/index.php/alteridad/article/view/1.2019.03>

Decimavilla, S. (2018). *El dibujo artístico para el desarrollo del pensamiento creativo*.

Trabajo de tesis. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/38329>

Ferraris, M. (2019). *La imaginación* (Vol. 95). Antonio Machado Libros.

[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Ferraris%2C+M.+%282019%29.+La+imaginaci%C3%B3n+%28Vol.+95%29.+Antonio+Macha](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Ferraris%2C+M.+%282019%29.+La+imaginaci%C3%B3n+%28Vol.+95%29.+Antonio+Macha)

do+Libros.&btnG=

Fernández, C.; Baptista, L. P. & Hernández, S. R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Editorial McGraw Hill 6° edición. México.

Franco, L.; & Huanca, D. (2020). *Ambientes virtuales como estrategia de enseñanza - aprendizaje tecnológico en el nivel primario (enseñanza y aprendizaje co tecnología en el nivel primario)*. Tesis.

<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/653839/restricted-resource?bitstreamId=3724615>

García, G. (1979). “*Fantasía y creación artística en América Latina y el Caribe*”.

Artículo de investigación  
<https://cdigital.uv.mx/bitstream/handle/123456789/6871/197914P3.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

García, A.; García, P. & Tasende, M. (2015). *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia: Trayectoria 2013-2014. RIED:*

[http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2015-18-7130/ried\\_trayectoria.pdf](http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2015-18-7130/ried_trayectoria.pdf)

Garibay E. (2021) “*Educación virtual y la satisfacción del estudiante del área de arte y cultura de la Institución Educativa "Luis Carranza". Ayacucho, 2021*” Trabajo de tesis. Escuela de Formación artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” Ayacucho – Perú. <https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3163089>

Herrero, M. (2004). *La utilización de medios y recursos didácticos en el aula*. Revistade educación.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1282986>

- Huamán, R. (2018). *“Juegos andinos en el dibujo creativo en estudiantes del Nivel de Educación Secundaria. Ayacucho, 2018”*. Trabajo de tesis. <https://esfapa.edu.pe/tesis>
- Lacave, S. & Altamira, M. (2021). *Impacto de la tecnología digital en el currículo de Artes Visuales en la Educación Secundaria Obligatoria*. Tesis doctoral. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/65263>
- Lachat, C. (2012). *Percepción visual y traducción audiovisual: “la mirada dirigida.”* Revista científica. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/26941>
- Lambert, S. (1996). *El dibujo: técnica y utilidad* (vol.30). Ediciones AKAL. %29.+El+dibujo%3A+t%C3%A9cnica+y+utilidad+%28Vol.+30%29.+Ediciones+AKAL.&btnG=
- Lescano, E. (2022) *“Uso de Google meet en a la enseñanza en estudiantes de la Institución Educativa San Isidro, Yonán, Cajamarca”*. Trabajo de tesis. Universidad César Vallejo. <https://repositorio.ucv.edu.pe/discover>
- Lima, R. (2020). *Aplicación de los entornos virtuales y la enseñanza–aprendizaje en la IE San Mateo, UGEL 05-2020*. Tesis de grado. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/47045>
- Lorenzo, R. y Alopín, A. (2021) *“Recomendaciones metodológicas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en las clases virtuales de la unidad educativa Dr. Carlos Rufino Marín”*. Tesis de grado. Pontificia universidad católica de Ecuador. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8154365>

- Lucio, C. (2013). *Originalidad en la cultura de la copia: la originalidad en el proceso creativo*. Artículo de investigación.
- Mamani, J. (2021) *Eficacia de la estrategia “aprendo en casa” en el área de arte y cultura en estudiantes del 1° y 2° grado de la Institución Educativa Secundaria “Faustino Maldonado” puerto Maldonado, Madre de Dios – 2021*. Trabajo de tesis. Escuela Superior de Formación Artística Pública de Juliaca - Perú.  
<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3099766>
- Margalef, B. (1987). *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales* (Vol. 5).  
 Anthropos Editorial.  
[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=Margalef%2C+J.+B.+%281987%29.+Percepci%C3%B3n%2C+desarrollo+cognitivo+y+artes+visuales+%28Vol.+5%29.+Anthropos+Editorial&btnG=](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Margalef%2C+J.+B.+%281987%29.+Percepci%C3%B3n%2C+desarrollo+cognitivo+y+artes+visuales+%28Vol.+5%29.+Anthropos+Editorial&btnG=)
- Marín, V., Inciarte, J.; Hernández, G. & Pitre, R. C. (2017). *Estrategias de las Instituciones de Educación Superior para la Integración de las Tecnología de la Información y la Comunicación y de la Innovación en los Procesos de Enseñanza*. Tesis.  
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/formuniv/v10n6/art04.pdf>
- Meza, F. (2017). *“Dibujo de animales”*. Trabajo de tesis.  
<https://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/2969>
- Moncada, A. (2020). *Las herramientas tecnológicas y el aprendizaje en entornos virtuales de los estudiantes de una institución educativa, Piura, 2020*. Tesis de maestría.  
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/48313>
- Murillo, J. (2011). *Métodos de investigación de enfoque experimental*. Artículo de investigación.  
[https://scholar.google.es/scholar?cluster=4612356983095606452&hl=es&as\\_sdt=0,5](https://scholar.google.es/scholar?cluster=4612356983095606452&hl=es&as_sdt=0,5)

- Nanni, F. (2020) *“Las Nuevas Tecnologías (TIC) en el campo de la Educación Artística: Articulaciones y potencialidades didácticas en la Educación Secundaria Básica de Comodoro Rivadavia durante 2020- 2021”*. Universidad de concepción de Paraguay. Tesis de grado. <http://repositorio.ucu.edu.ar/handle/522/489>
- Navez, N. (2022) *“Arte y Cultura en tiempos de pandemia: procesos pedagógicos y desarrollo de las competencias”*. Artículo de investigación. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú.  
file:///C:/Users/USER/Downloads/79016%20(1).pdf
- Obando, J., Gonzales, M., & Martínez, L. (2019). *Estrategias metodológicas aplicadas al proceso de enseñanza del dibujo a nivel de secundaria*. Tesis doctoral <https://repositorio.unan.edu.ni/11068>
- Palella y Martins (2012) *“Metodología del Trabajo Investigativo”*, Ediciones Cáceres 3° edición. Caracas – Venezuela.
- Peláez, R.; Morales, J., Lara, C. & Tutiben, T. (2018). *Los tics y el uso de evea en instituciones de educación básica en Guayaquil-Ecuador*. Revista Lasallist investigación, 15(2),131-140.  
<http://repository.lasallista.edu.co:8080/ojs/index.php/rldi/article/view/1866>
- Pianto, A. (2020) *“Técnica de la tinta en el proceso del dibujo artístico en estudiantes de Educación Secundaria de Ayacucho, 2018”*. Trabajo de Tesis. <https://esfapa.edu.pe/tesis>
- Quisperima, E. (2020) *“La técnica de la nogalina en el dibujo creativo en estudiantes de Educación Secundaria. Ayacucho, 2019”*. Trabajo de Tesis. <https://esfapa.edu.pe/tesis>
- Quisperima, E. (2020). *La técnica de la nogalina en el dibujo creativo en estudiantes de Educación Secundaria. Ayacucho, 2019*. Trabajo de Tesis. <https://esfapa.edu.pe/tesis>
- Ramón, J. & Villalba, V. (2020). *Aprendizaje situado con dispositivos móviles en contextos artísticos: estudio descriptivo con estudiantes universitarios*. Artículo de



- Spravkin, M. (1999). *Educación plástica en la escuela: un lenguaje en acción*.  
Noveduc Libros  
[https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as\\_sdt=0%2C5&q=spravkin+1999+educaci%C3%B3n+pl%C3%A1stica&oq=Spravkin+%281999%29](https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=spravkin+1999+educaci%C3%B3n+pl%C3%A1stica&oq=Spravkin+%281999%29)
- Teruel, M. (2003). *Bases para el taller creativo expresivo*. Artículo de investigación.  
<https://www.researchgate.net/profile/Tomas-Motos/publication/324517086>
- Tejada, R. “*Dibujo artístico introducción*” (2020). Artículo de investigación.  
<https://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/prof/matdidac/paquedic/ExpGraf1.pdf>
- Vygotsky, LS (2003). *La imaginación y el arte en la infancia* (Vol. 87). Ediciones Akal.  
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sajuKUNfuZcC&oi=fnd&pg=PA93&dq=Vygotsky+\(2003\)&ots=FwUh2-Xo4N&sig=FOgY1sKtVQBU2JsG4hOU3A71SDc#v=onepage&q=Vygotsky%20\(2003\)&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sajuKUNfuZcC&oi=fnd&pg=PA93&dq=Vygotsky+(2003)&ots=FwUh2-Xo4N&sig=FOgY1sKtVQBU2JsG4hOU3A71SDc#v=onepage&q=Vygotsky%20(2003)&f=false)
- Wilson, O. & Ros. (2018). *Los orígenes de la creatividad humana*. Editorial Barcelona: Crítica. 1º edición. Barcelona - España.

## **VII. ANEXOS**

## ANEXO 1

### RESOLUCIÓN DE APROBACIÓN



#### ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA "FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA"

R.M. N° 8078/13-09-52  
D. R. D. N° 0021/04/04-84-86  
LEY N° 23733, LEY UNIVERSITARIA  
RESOLUCIÓN N° 0266-2012-ANR  
LEY N° 29696-LEY UNIVERSITARIA 30220

"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"  
"Cultura de Paz a Través de las Artes".  
Covid - 19.

#### Resolución Directoral N° 139 - 2023-DG-ESFA.Púb. "FGPA"-JN/A.

Ayacucho, 06 de diciembre de 2023.

El director general de la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Ayacucho;

**VISTO:**

El Informe N° 087-2023-UA. ESFA. Púb.-" FGPA"-A con N° Doc. 7813904 y N° Expd. 4032151 que ingresó por mesa de partes a la Dirección General de 05 de diciembre de 2023 emitido por la Mg. Jesús Lilian Aylas Guzmán, Jefe de la Unidad Académica; el Informe N° 49 - 2023-I.A.A.P.-ESFAPub."FGPA"-A de 05 de diciembre de 2023, emitido por la Lic. María Pilar Marquina Pozo, Jefe del Área Académica de Educación Artística; el Informe N° 41 - 2023-EAE/DG-ESFAP "FGPA"AYAC./JN. de 30 de noviembre de 2023 emitido por el Dr. Eleodoro Álvarez Enríquez y el Informe N° 29-2023-NAS-dc-ESFA. Pub." FGPA"-JN-A de 05 de diciembre de 2023 firmado por el Lic. Reyder Neco Quispe Pizarro en calidad de informantes; en cuyo asunto informan y solicitan la aprobación de la TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS, titulada "MEDIOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2023", realizado por la Bach. Ana María HUARANCCAY LUJAN de la Carrera Profesional de Educación Artística, Especialidad: Artes Plásticas de la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" - Ayacucho. En un total de ochenta y dos (82) folios.

**CONSIDERANDO:**

Que, la Resolución Viceministerial N° 037-2022 - MINEDU, en el Artículo 2° Aprueba el documento normativo denominado "Orientaciones para la implementación del retorno progresivo a la presencialidad y/o semipresencialidad del servicio educativo en los Centros de Educación Técnico-Productiva e Institutos y Escuelas de Educación Superior, en el marco de la emergencia sanitaria por la COVID-19";

Que, es atribución de la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Ayacucho, aprobar el Informe Final de investigación de egresados que hayan cumplido con presentar con los requisitos exigidos en el Reglamento del Registro de Trabajos de Investigación y Proyectos para optar grados académicos y títulos universitarios, en la Carrera Profesional de Artista Profesional, especialidad Artes Plásticas y Visuales y la Carrera



## ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA "FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA"

R.M. N° 8078/13-09-82  
D. R. D. N° 0021/84/84-86  
LEY N° 23743, LEY UNIVERSITARIA  
RESOLUCIÓN N° 0266-2012-ANR  
LEY N° 29696-LEY UNIVERSITARIA 30220

Profesional de Educación Artística, especialidad Artes Plásticas, aprobado con Resolución Directoral N° 085 - 2020-DG-ESFA.Pub."FGPA"-JN/A;

La Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Ayacucho; en cumplimiento a las exigencias de la SUNEDU, de titular a sus egresados, organiza el curso de titulación previa autorización del CONEI de la institución;

Que, de acuerdo a la Ley N° 30220, Ley Universitaria, en su Disposición Complementaria TERCERA de "Títulos y Grados otorgados por Institutos y Escuela de Educación Superior" que faculta la autonomía académica; y la Ley N° 28044, Ley General de Educación;

De conformidad con el D. S. N° 004-2019-JUS, Texto Único Ordenado de la Ley N° 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y en uso de las atribuciones conferidas por la Dirección Regional de Educación - Ayacucho como Director General de la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Ayacucho, con la Resolución Directoral Regional Sectorial N° 02443 de fecha 30 de diciembre de 2022 y en virtud de normas nacionales e institucionales;

### SE RESUELVE:

**Artículo 1°.** - Aprobar, la TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS, titulada "MEDIOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2023", realizado por la **Bach. Ana María HUARANCAY LUJAN** de la Carrera Profesional de Educación Artística, Especialidad: Artes Plásticas de la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" - Ayacucho.

**REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHÍVESE.**



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA  
"FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA" - AYACUCHO  
DIRECCIÓN GENERAL  
M. MARCELINO E. TAPE CARBALLO  
DIRECTOR GENERAL  
DPO 17672

N° DE REG.DOC.	07818449
N° DE EXPED.	04035706

n/m/2022  
MET/oc  
CGS/seo.  
ESFA"FGPA"

## ANEXO 2

### CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA “FELIPE GUAMÁN  
POMA DE AYALA” AYACUCHO

### CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Mg. ASTO SULCA, Nancy, docente contratada de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, Asesora y revisora del Informe Final de la tesis titulado “MEDIOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2023”, de la egresada Huaranccay Luján Ana María, por medio de la herramienta anti plagio Turnitin, dejo constancia lo siguiente:

Que, el trabajo mencionado, tiene un índice de similitud del 12 % (doce por ciento) verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin. Siendo el índice de coincidencia mínimo, el trabajo es aceptable y no constituye plagio.

Ayacucho, noviembre del 2023.

---

Mg. Nancy Asto Sulca  
DNI: 10370200

## Ana María

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	6%
2	<a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a> Fuente de Internet	1%
4	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
5	<a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a> Fuente de Internet	< 1%
6	<a href="http://dspace.esPOCH.edu.ec">dSPACE.esPOCH.edu.ec</a> Fuente de Internet	< 1%
7	<a href="http://bellasartes-ayacucho.com">bellasartes-ayacucho.com</a> Fuente de Internet	< 1%
8	<a href="http://gredos.usal.es">gredos.usal.es</a> Fuente de Internet	< 1%
9	<a href="http://documentop.com">documentop.com</a> Fuente de Internet	< 1%

### ANEXO 3

#### DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA

Yo, Huaranccay Luján Ana María, egresada de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, carrera profesional de Educación Artística, especialidad Artes Plásticas, identificado con DNI N° 70029942, con tesis titulada: “MEDIOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE AYACUCHO, 2023.”, para la obtención del Título profesional de Licenciado de Educación Artística, especialidad Artes Plásticas. Declaro bajo juramento, que:

1. El trabajo de investigación presentado es de mi autoría.
2. La investigación presentada, no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente.
3. La investigación no ha sido auto plagiada, es decir, no ha sido publicada, ni presentada con anterioridad para su publicación en un documento físico o virtual.
4. En caso de identificarse fraude (plagio, autoplagio, piratería, etc.), asumo las responsabilidades y sanciones correspondientes que de mis actos se deriven, sometiéndome a las normatividades vigentes de la Institución.
5. Sí el artículo científico, fuese aprobado para su publicación en una revista u otro documento de difusión, cedo mis derechos patrimoniales y autorizo a la escuela, la publicación y difusión del documento en las condiciones, procedimientos y medios que se dispone como institución de nivel superior.

Ayacucho, noviembre del 2023.



---

Ana María Huaranccay Luján  
DNI: 70029942

## ANEXO 4

### MATRÍZ DE CONSISTENCIA

**TÍTULO:** Medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de una institución educativa de Ayacucho, 2023.

**AUTOR:** HUARANCCAY LUJÁN, Ana María

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DIMENSIONES E INDICADORES	MARCO TEÓRICO	METODOLOGÍA
<p><b>PROBLEMA GENERAL</b> ¿En qué medida influyen los medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023?</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL</b> Determinar la influencia de los medios virtuales en enseñanza de dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL</b> Los medios virtuales influyen de manera significativa en el dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</p>	<p><b>MEDIOS VIRTUALES</b> <b>Planificación de actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Planificación de las sesiones virtuales</li> <li>Planificación de medios y recursos virtuales</li> <li>Realización de materiales didácticos</li> </ul> <p><b>Desarrollo de actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motivación</li> <li>Desarrollo</li> <li>Retroalimentación</li> </ul> <p><b>Evaluación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recojo de evidencias</li> <li>Aplicación del instrumento de evaluación.</li> </ul>	<p><b>Tecnología y la educación artística</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Arte y educación</li> <li>Tecnología y educación</li> <li>El uso tecnológico en la enseñanza y aprendizaje</li> <li>Aportes de la tecnología en el área de Arte y la Educación Básica</li> </ul> <p><b>Medios virtuales en la enseñanza</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Enseñanza virtual según algunos autores.</li> <li>Enseñanza y aprendizaje virtual en la EBR.</li> <li>Medios virtuales para la enseñanza.</li> <li>Recursos virtuales para la enseñanza.</li> </ul> <p><b>El dibujo artístico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Características e importancia del dibujo en el desarrollo humano</li> <li>Dibujo artístico: Tipos y técnicas.</li> <li>Dibujo artístico en la educación secundaria.</li> <li>Dimensiones del dibujo artístico.</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Tipo de investigación:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel de investigación:</b> Explicativo - Exploratorio</p> <p><b>Diseño de investigación:</b> Pre experimental</p> <p><b>Método de investigación:</b> Hipotético – Deductivo Estadístico - Matemático</p> <p><b>Población:</b> La Institución educativa “Andrés Avelino Cáceres”</p> <p><b>Muestra:</b> 25 estudiantes de la 5° sección “única”</p> <p><b>Muestreo:</b> No probabilístico e intencional.</p> <p><b>Técnicas e instrumentos de recojo</b> Lista de cotejo. Ficha de observación.</p> <p><b>Validez:</b> 92,75 %</p> <p><b>Confiability:</b> 0,855</p> <p><b>Método de análisis de datos:</b> Software IBM SPSS versión 25 Estadígrafo no paramétrico de rango de Wilcoxon – prueba t de student.</p>
<p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>¿En qué medida influyen los medios virtuales en la <b>percepción</b> en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023?</li> <li>¿En qué medida influyen los medios virtuales en la <b>imaginación</b> en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023?</li> <li>¿En qué medida influyen los medios virtuales en la <b>expresividad</b> en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023?</li> <li>¿En qué medida influyen los medios virtuales en la <b>creatividad</b> en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023?</li> </ol>	<p><b>OBJETIVO ESPECÍFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Comprobar la influencia de los medios virtuales, en la percepción en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</li> <li>Corroborar la influencia de los medios virtuales, en la imaginación en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</li> <li>Establecer la influencia de los medios virtuales, en la expresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</li> <li>Precisar la influencia los medios virtuales, en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</li> </ol>	<p><b>HIPOTESIS ESPECÍFICOS</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Los medios virtuales influyen de manera significativa en la <b>percepción</b> en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</li> <li>Los medios virtuales influyen de manera significativa en la <b>imaginación</b> en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</li> <li>Los medios virtuales influyen de manera significativa en la <b>expresividad</b> en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</li> <li>Los medios virtuales influyen de manera significativa en la <b>creatividad</b> en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocros - Ayacucho, 2023.</li> </ol>	<p><b>ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO</b> <b>Dimensiones del dibujo artístico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Percepción</b> Observación, apreciación y participación.</li> <li><b>Imaginación</b> Idealización, exploración y experimentación.</li> <li><b>Expresividad</b> Motivación personal, goce estético y formulación del mensaje.</li> <li><b>Originalidad</b> Propuesta nueva, fluidez, aplicación de conocimientos e innovación.</li> </ul>		

## ANEXO 5

### CONSTANCIA DE RECOJO DE DATOS



"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"



**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA "ANDRÉS AVELINO CÁCERES" DEL DISTRITO DE OCROS, PROVINCIA DE HUAMANGA Y REGION AYACUCHO, QUE SUSCRIBE, OTORGA LA SIGUIENTE;**

### **CONSTANCIA DE RECOJO DE DATOS**

La Srta. Ana María HUARANCCAY LUJAN, egresa de la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Ayacucho de la Carrera Profesional de Educación Artística de la Especialidad de Artes Plásticas, quien ha realizado su trabajo de recojo de datos titulado "**Medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de una institución educativa de Ayacucho, 2023**". En estudiantes del 5to grado, sección única del nivel de educación secundaria de la I.E. "Andrés Avelino Cáceres" de Ocos-Ayacucho durante el mes de abril y mayo del 2023.

Se le expide la presente a solicitud de la interesada para los fines que crea conveniente.

Ocos, 15 de agosto de 2023.

Atentamente,

cc/Arch.  
JSSF/jstf



## ANEXO 6

### INSTRUMENTO DE RECOJO DE DATOS

**TÍTULO:** Medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de una institución educativa de Ayacucho, 2023.

**AUTORA:** HURANCCAY LUJAN, Ana María

N°	ÍTEMS	INICIO	PROCESO	BUENO	EXCELENTE
<b>PERCEPCIÓN</b>					
1	Percibió las características de imágenes proyectadas por medio virtual y utiliza como ejemplo				
2	Reconoce y aplica los elementos de composición presentados en la diapositiva				
3	Reconoce técnicas artísticas y aplica en su diseño artístico				
4	Descubre diferentes tonalidades presentadas en la diapositiva e incluye en la planificación de su diseño				
5	Planificó y bosquejó el dibujo de acorde a su percepción visual				
<b>IMAGINACIÓN</b>					
6	El dibujo presenta riqueza y variedad de materiales				
7	Representó su propia imaginación en la planificación y bosquejo				
8	El dibujo presenta formas con volumen				
9	Existe riqueza de tonalidades en su dibujo				
10	El dibujo presenta variedad de texturas				
<b>EXPRESIVIDAD</b>					
11	Expresó ideas propias usando adecuadamente los materiales				
12	El dibujo artístico es resultado del sentimiento propio				
13	En el trabajo artístico está expresado un mensaje.				
14	Los gráficos expresados coinciden con el tema				
15	Los gráficos expresados son claros y entendibles				
<b>ORIGINALIDAD</b>					
16	Propuso nuevas formas de representación en el dibujo				
17	Explora y combina diversos materiales en su dibujo				
18	Realiza el trabajo de manera espontánea sin mayor dificultad				
19	Propuso nuevas ideas en el uso de valores tonales				
20	Compartió y explicó sus procesos creativos				

**LEYENDA:** Inicio: (1), Proceso: (2), Bueno: (3), Excelente: (4)

## **MODULO EXPERIMENTAL**

- 1.1. Institución Educativa:** Andrés Avelino Cáceres  
**1.2. Grado y Sección** : 5to “Única”  
**1.3. Área** : Arte y Cultura  
**1.4. Responsable** : Huaranccay Luján Ana María

### **1. DENOMINACIÓN**

Medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de una Institución Educativa Ayacucho, 2023.

### **2. INTRODUCCIÓN**

En las Instituciones Educativas de menores a nivel de nuestro país y región se ha visto muchas carencias en el proceso de enseñanza y aprendizaje, muchos de los colegios no cuentan con materiales educativos, los actores que forman parte de este proceso no están capacitados tampoco aplican nuevas estrategias, métodos y técnicas de enseñanza artísticas; y por último no existe una adecuada formación en el uso de herramientas modernas el cual es un descontrol y un problema que afecta a los estudiantes en su deber escolar a nivel de Educación Artística y las artes visuales.

De acuerdo a la problemática expuesta, cabe precisar que las herramientas modernizadas y los aprendizajes complementados con medios virtuales son una posibilidad y una alternativa en la educación artística y las artes plásticas como el dibujo. Actualmente muchos estudiantes desde muy jóvenes utilizan dichos recursos generalmente para el ocio o pocas veces para fines útiles. Se ha escuchado decir muchas veces que los niños y adolescentes son nativos digitales, cuyas actividades manifestadas se dan mayormente en las zonas urbanas. Es cierta la existencia de la desigualdad en todo el país ya que en los círculos rurales hay mayor brecha y dificultad con la adquisición de los mencionados equipos electrónicos para los fines netamente educativos, el cual es una situación que se va cambiando con el pasar de los años.

Pese a lo mencionado es importante dar iniciativa basándose en el trabajo asincrónico y sincrónico (complementario) en los estudiantes de la Educación Básica Regular, permitiendo el desarrollo autónomo e integral en una era que va cambiando y transformándose. Es un hábito en el que todos los actores de la educación deben velar por el avance de los aprendices. En este proceso es relevante la labor mediadora de los docentes en el cual no solo debe enfocarse en el estudiante si no también fomentar conciencia en los padres de familia, primeros responsables en la educación, para poder llevarse a cabo de manera exitosa.

En esta oportunidad se trata de implementar una actividad artística, dicha área marginada y poco valorada muchas veces en el sector educativo tras el arrastre de la ideología de la educación tradicional que aún impera. La práctica de las artes en especial enfocado a las artes visuales promueve la obtención de más conocimientos a partir de la experiencia. Un estudiante que practica el dibujo artístico expresa sus saberes, cultura,

manera de pensar y sentir del mismo modo que haría utilizando las letras para escribir u otro medio de comunicación. En ese entender la destreza del dibujo artístico mediado por recursos nuevos y monitoreada adecuadamente por un docente es una alternativa para no estancar el ejercicio de las mencionadas habilidades, los cuales mas bién estimulará la percepción, imaginación, expresividad y la creatividad en estudiantes adolescentes poseedores naturalmente de ciertas capacidades, cualidades y potencialidades. Dicho proceso también no solo se trata de proveer instrucciones sobre los procedimientos del dibujo, abarca siempre en la enseñanza de valores en conjunto, con la finalidad de que los escolares asuman responsablemente su deber en medio de los cambios.

Este presente módulo experimental se orienta en el alcance de los nuevos objetivos trazados, el propósito es desarrollar las capacidades de percepción, imaginación, expresividad y creatividad mediante el dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa Secundaria “Andrés Avelino Cáceres” de Ocos – Ayacucho dentro del área Arte y Cultura, el estudio es basado en la teoría y práctica.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. Objetivo general**

Determinar la influencia de los medios virtuales en enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023.

#### **3.2. Objetivos específicos**

**OE1.** Comprobar la influencia de los medios virtuales, en la percepción en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023.

**OE2.** Corroborar la influencia de los medios virtuales, en la imaginación en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023.

**OE3.** Establecer la influencia de los medios virtuales, en la expresividad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023.

**OE4.** Precisar la influencia los medios virtuales, en la creatividad en estudiantes de la Institución Educativa “Andrés Avelino Cáceres” Ocos – Ayacucho, 2023.

#### **4. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS**

De acuerdo al nuevo currículo (Minedu, 2016) el proceso de enseñanza aprendizaje está basada en estrategias educativas las cuales corresponden de acuerdo al nivel de aprendizaje, contexto cultural y familiar del estudiante. Los procesos de aprendizaje tales como la manera de motivar, impartir conocimientos y evaluar han sido alteradas en el contexto de Enseñanza y Aprendizaje virtual, es por ello que los docentes actuales siguen buscando nuevos modos de que los estudiantes asimilen los conocimientos, tarea imprescindible y constante.

El deber del profesor de arte y cultura consta de investigar y conocer las potencialidades de los estudiantes, de actuar y ser capaz de gestionar frente a los cambios, si bien la transferencia de conocimientos artísticos es importante, no quiere decir que debe dejar de lado de promover aspectos éticos como los valores pues de nada sirve que exista escolares dotados de habilidades artísticas o profesores expertos en la materia, si no contribuye a la formación integral de una sociedad más tolerante, humana y justa.

Ejercer la labor de mediador (a) implica ser un docente investigador, dinámico y proactivo para llevar a cabo el proceso de manera lúdica, siempre motivando a investigar y sobre todo estimular la capacidad expresiva y creativa sin juzgar y comparar sus características. Muchos de los estudiantes actuales tienen la necesidad de aprender nuevas cosas y gran velocidad, mientras que la otra cantidad es pasiva, entonces de acuerdo a esto también existe la necesidad de modificar y cambiar maneras de expandir conocimientos retroalimentando con el fin de que todos (as) alcancen las competencias establecidas o simplemente que sea significativa para la vida.

#### **5. FUNDAMENTOS PSICOLÓGICOS**

El aprendizaje es un proceso caracterizado por la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias, y son de tipo intelectuales y procedimentales. El ser humano durante toda su etapa pasa por un amplio desarrollo cognitivo. Hay muchos especialistas psicólogos tales como (Bruner, Piaget, Ausubel, Erickson, Vygotsky, etc.) los cuales explican las diversas maneras de aprender en las variadas circunstancias.

El docente es quién cumple la función de regular mediante las intervenciones e interacciones durante el proceso de enseñanza aprendizaje, generando un impacto en el desarrollo cognoscitivo y psicomotor. Generalmente los estudiantes reaccionan a los conocimientos brindados mediante una serie de acciones comportamientos y conductas, las cuales así mismo éstas se transforman constantemente.

#### **6. METODOLOGÍA**

Se aplicará el método B-Learning donde se realizarán actividades sincrónicas y asincrónicas habilitando aulas virtuales mediante redes, programas y Apps de bajorecurso económico y práctico, tales como WhatsApp complementados con otras herramientas de Google para que los trabajos realizados por los estudiantes sean remitidos y valorados. El proceso de retroalimentación será ampliamente personalizado, especialmente para aquellos que tengan dificultades. Para reforzar dicho procedimiento

se empleará también el método de Flipped classroom donde los estudiantes serán partícipes activos.

## 7. EVALUACIÓN

La evaluación será de tipo formativo, donde se acompañará a los estudiantes hasta lograr aprendizajes significativos, todo ello se realizará de manera flexible y sistematizada donde se procesará y analizará. Las evaluaciones serán remitidas mediante informes, cumpliendo así con los trabajos de manera documentada.

## 8. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

N°	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA	TIEMPO/MÉTODO	MATERIALES
1	Pre prueba “Representación de un paisaje natural/cultural del distrito de Ocos”	18/04/23	90 min/ y método activo.	Hoja bond o cartulina, lápices, tajador, borrador, bolígrafo negro, plumones negros celular, laptop, proyector multimedia, fichas, guías, imágenes y videos.
2	Fundamentos del dibujo artístico, características, materiales y procesos	21/04/23	45 min/ B-Learning, complementado con el método activo y método artístico.	
3	Elementos del dibujo artístico: El punto y la línea	25/04/23		
4	La forma, concepto, tipos de formas “interpretación de las formas”			
5	El ritmo concepto, tipos de ritmos “Interpretación de ritmos”	26/04/23		
6	Las texturas “Representación de texturas mediante tipos de líneas			
7	La composición en el dibujo artístico conceptos, tipos.	27/04/23		
8	Composición con elementos naturales o artificiales			
9	Figura y fondo conceptos “interpretación de la figura y fondo	02/05/23		
10	Los planos visuales conceptos “Interpretación de los planos visuales”	03/05/23		
11	Valoración tonal conceptos y creación de escala de grises.	09/05/23		

12	Prueba de salida (Representación de uncuento andino)	11/05/23	90 min/ y método artístico	
----	--	----------	-------------------------------	--

Atte.: HUARANCCAY LUJAN Ana María  
Responsable

## ANEXO 7

### CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO DIBUJO ARTÍSTICO

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0.854	0.855	20

<b>Estadísticas de total de elemento</b>				
	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
P1	37.89	37.634	0.483	0.847
P2	37.67	36.588	0.353	0.851
P3	38.00	34.471	0.690	0.836
P4	38.22	35.712	0.455	0.847
P5	38.50	35.912	0.510	0.844
P6	38.06	35.703	0.563	0.842
P7	37.94	37.703	0.281	0.853
P8	38.44	38.497	0.210	0.855
P9	38.28	31.742	0.699	0.834
P10	38.17	36.147	0.366	0.851
P11	37.78	35.830	0.407	0.849
P12	38.00	37.059	0.412	0.848
P13	38.11	38.105	0.346	0.851
P14	37.39	37.193	0.444	0.848
P15	37.39	36.840	0.506	0.846
P16	38.17	39.206	0.184	0.855

P17	37.94	36.173	0.505	0.845
P18	38.56	37.791	0.248	0.855
P19	38.56	35.791	0.650	0.840
P20	38.00	34.471	0.524	0.844

## ANEXO 8

### VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO POR JUICIO DE EXPERTOS

#### FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

TESIS: MEDIOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AYACUCHO, 2023

Tipo de Instrumento: Lista de cotejo.

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y nombres del Experto : *Maria Pilar Mangueira Foy*  
Cargo e institución donde labora : *ESFAPub."FGP" Ayacucho*  
Autora del Instrumento : Ana María Huaranccay Luján.

II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS ÍTEMS Y DEL INSTRUMENTO:

a. De los ítems:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado para la muestra					94
Objetividad	Se expresa en conductas observables					94
Pertinencia	Busca esclarecer un aspecto necesario para el estudio					94
Relevancia	Es importante y significativo para la investigación					94
Intencionalidad	Muestra claramente el aspecto que se espera conocer					94

b. Del Instrumento:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Coherencia	Su elaboración responde al proceso de operacionalización					94
Organización	Su estructura está organizada lógicamente					94
Suficiencia	El N° de ítems que contiene es el suficiente para el estudio a realizar					95
Fundamentación	Se basa en aspectos científico - teóricos					94
Metodología	Responde al diseño y propósito de la investigación					94

- III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: *94*  
IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: *Adecuada para su aplicación*  
V. LUGAR Y FECHA : *Ayacucho 08 de Marzo 2022*

*Maria P. Mangueira Foy*  
Mariana P. Mangueira Foy  
Docente ESFAP "FGPA" A.

DNI : 28204209

Tlno : 995502771

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**TESIS:** "Medios virtuales en la enseñanza del dibujo artístico en estudiantes de una Institución Educativa de Ayacucho, 2023"

**Tipo de Instrumento:** Lista de cotejo.

### DATOS INFORMATIVOS:

**Apellidos y nombres del Experto :** TORRES MALPARTEIDA, ROBERT ESCOLASTICO

**Cargo e institución donde labora :** Docente de la IEPAP "FCPA"

**Autora del Instrumento :** Ana María Huaranccay Luján.

### I. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS ÍTEMS Y DEL INSTRUMENTO:

#### 1.1. De los Ítems:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado para la muestra					90
Objetividad	Se expresa en conductas observables					90
Pertinencia	Busca esclarecer un aspecto necesario para el estudio					90
Relevancia	Es importante y significativo para la investigación					90
Intencionalidad	Muestra claramente el aspecto que se espera conocer					90

#### 1.2. Del Instrumento:

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Coherencia	Su elaboración responde al proceso de operacionalización					90
Organización	Su estructura está organizada lógicamente					90
Suficiencia	El Nº de ítems que contiene es el suficiente para el estudio a realizar					90
Fundamentación	Se basa en aspectos científico - teóricos					90
Metodología	Responde al diseño y propósito de la investigación					90

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

IV. LUGAR Y FECHA

NOUENTA (90)

PERTINENTE SU APLICACIÓN

JESUS MALPARTEIDA

21 DE JULIO DE 2023

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**TESIS:** MEDIOS VIRTUALES EN LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO ARTÍSTICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA AYACUCHO, 2023

**Tipo de Instrumento:** Lista de cotejo.

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

**Apellidos y nombres del Experto :** Asto Sulca Nancy  
**Cargo e institución donde labora :** Docente de la ESFAP "FGPA"  
**Autora del Instrumento :** Ana María Huarancay Luján.

**II. CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS ITEMS Y DEL INSTRUMENTO:**

**a. De los ítems:**

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado para la muestra					X
Objetividad	Se expresa en conductas observables					X
Pertinencia	Busca esclarecer un aspecto necesario para el estudio					X
Relevancia	Es importante y significativo para la investigación					X
Intencionalidad	Muestra claramente el aspecto que se espera conocer					X

**b. Del Instrumento:**

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE NTE (1-20)	REGULAR (21-40)	BUENA (41-60)	MUY BUENO (61-80)	EXCELENTE (80-100)
Coherencia	Su elaboración responde al proceso de operacionalización					X
Organización	Su estructura está organizada lógicamente					X
Suficiencia	El Nº de ítems que contiene es el suficiente para el estudio a realizar					X
Fundamentación	Se basa en aspectos científico - teóricos					X
Metodología	Responde al diseño y propósito de la investigación					X

- III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:** Noventa y cuatro (94)  
**IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Instrumento apropiado para su aplicación  
**V. LUGAR Y FECHA :** Ayacucho 19 de setiembre de 2023

  
Mg. Nancy Asto Sulca  
DNI = 10370200  
Docente de ESFA-FGPA

## ANEXO 9

### BASE DE DATOS

#### BASE DE DATOS DE PRUEBA PILOTO

N°	Percepción					Imaginación					Expresividad					Originalidad				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1
2	2	3	2	2	1	2	3	1	2	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	2
3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3
4	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2
5	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3
6	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2
7	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	2	3
8	2	2	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2
9	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1
10	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	2	3
11	2	3	2	1	2	1	3	1	1	2	1	2	1	3	3	1	1	1	1	2
12	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1
13	2	3	2	1	2	2	2	1	1	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	2
14	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
15	2	3	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	1
16	3	3	2	1	2	1	3	2	1	3	1	3	2	3	2	2	1	1	1	3
17	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	3	3	2	2	2	1	3
18	2	3	1	3	1	2	2	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2	1	2	1

#### PREPRUEBA

N°	Percepción					Imaginación					Expresividad					Originalidad				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13	15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	1	2	2	3	1	4	3	2	3	2	4	1	2	2	1	1	3
2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	2	1	2	3	3	2	2
3	2	2	3	2	2	2	4	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3
4	1	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	4	1	2	2	1	1	2
5	2	3	3	2	2	2	3	1	2	2	4	3	1	2	2	3	2	1	1	2
6	2	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	1	3	4	4	3	4	2	4
7	2	1	2	1	1	2	3	1	1	4	3	3	1	1	1	2	2	2	2	1
8	2	2	3	2	2	2	4	3	2	2	2	3	4	3	4	4	2	4	2	3
9	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2
10	2	2	3	2	2	2	3	1	1	3	2	3	2	3	1	1	2	1	1	2
11	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	2	2
12	1	2	1	1	1	1	1	1	4	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
13	2	2	1	1	2	1	2	4	1	2	2	2	1	2	1	2	4	1	3	2
14	3	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2
15	1	1	2	2	1	1	2	4	4	2	3	3	1	2	1	2	2	2	4	2

16	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
17	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
18	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	3	1	1	2	1	2	1	1	2
19	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	4	4	2	2	3	3	3
20	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	2
21	3	1	2	1	3	2	3	1	1	3	2	3	1	1	2	2	2	1	1	2
22	1	1	2	1	1	2	3	1	1	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	2
23	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	1	3	3	3	2	2
24	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2
25	2	2	3	1	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	1	3	3	2	2	2

POSPRUEBA

N°	Percepción					Imaginación					Expresividad					Originalidad				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	13	15	16	17	18	19	20
1	2	2	3	4	2	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3
2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	2
3	4	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	2	3
4	3	4	3	1	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2
5	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3
6	4	4	4	2	3	3	3	4	2	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	2
7	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2
8	2	1	2	1	1	2	3	1	1	1	3	3	2	1	1	2	2	2	2	1
9	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2
10	3	3	3	1	2	3	2	2	1	2	3	3	4	2	2	3	3	3	1	2
11	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3
12	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2
13	2	2	2	1	2	2	3	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2
14	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2
15	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2
16	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3
17	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3
18	4	3	3	1	3	2	3	2	1	3	3	3	4	3	4	3	3	2	1	4
19	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	2	3	4	4	4
20	3	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1
21	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	4
22	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	3	4
23	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	2
24	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	1	1	2
25	4	4	3	1	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3

## ANEXO 10

### EVIDENCIA DE RECOJO DE DATOS

#### SESIÓN SINCRÓNICA DE ACTIVIDAD 01

#### 1. DATOS INFORMATIVOS:

- a. Institución Educativa : Andrés Avelino Cáceres  
 b. Título : Representación de un paisaje del distrito Ocros.  
 c. Grado y Sección : 5to “Única”  
 d. Área Curricular : Arte y Cultura  
 e. Fecha : 18 de Mayo  
 f. Tiempo : 90 min  
 g. Docente : Flor de María Prado Vallejo  
 h. Encargada del trabajo experimental: Ana María Huarancay Luján.

#### 2. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Evidencias de aprendizaje
APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO CULTURALES. <ul style="list-style-type: none"> <li>Percibe manifestaciones artístico - culturales</li> <li>Contextualiza manifestaciones artístico – culturales</li> <li>Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico–culturales.</li> </ul> CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS. <ul style="list-style-type: none"> <li>Explora y experimenta los lenguajes artísticos.</li> <li>Aplica procesos creativos.</li> <li>Evalúa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interpreta el paisaje del distrito de Ocros mediante un dibujo</li> </ul>	- Realiza el bocetado y dibujo con lápiz. - Emplea materiales de su alcance para su sombreado y acabado. - Aplica conocimientos previos del dibujo artístico.	- Trabajo en físico - Fotografías. -Participaciones por WhatsApp.
			<b>INSTRUMENTO</b>

#### 3. COMPETENCIA TRANSVERSAL PRIORIZADA:

COMPETENCIA TRANSVERSAL	EVIDENCIA
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tic.	- Manejo del WhatsApp/Google Meet

#### 4. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
<b>INICIO</b>  Antes del desarrollo de la experiencia de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>La profesora cordialmente a los estudiantes.</li> <li>Presenta las normas para convivir en armonía.</li> <li>Informa de manera clara los propósitos y criterios.</li> <li>Realiza preguntas a los estudiantes a cerca de sus conocimientos sobre el dibujo el artístico, materiales procesos y técnicas.</li> <li>Presenta imágenes de dibujo artístico</li> <li>Presenta imágenes y fotografías de los paisajes del distrito de Ocros.</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La profesora explica sobre los procedimientos del tema</li> <li>Los estudiantes eligen un paisaje que más les parezca conveniente</li> </ul>

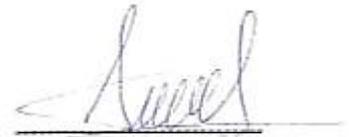
<p><b>Durante el desarrollo de la actividad de aprendizaje.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los estudiantes proceden a realizar el dibujo con lápiz</li> <li>• Realizan el acabado con los materiales de su alcance</li> <li>• Conversamos sobre nuestras dificultades</li> <li>• Los estudiantes entregan el trabajo realizado.</li> </ul>
<p><b>CIERRE Metacognición.</b></p>	<p>Conversamos acerca de lo aprendido.          ¿Alguna vez hiciste un dibujo con tonos grises?          ¿En qué aspectos mejorarías?          ¿Cuáles son tus fortalezas y dificultades? ¿Cómo superar tus dificultades?</p>

## 5. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Cumplí con los propósitos?	<b>SI</b>	
¿Mis alumnos mostraron interés?	<b>SI</b>	
¿Es necesario replantear la sesión?		<b>NO</b>



Encargada



Profesora

## SESIÓN SINCRÓNICA DE ACTIVIDAD 09

### 6. DATOS INFORMATIVOS:

- a. Institución Educativa : Andrés Avelino Cáceres  
 b. Título : Representación de un cuento andino.  
 c. Grado y Sección : 5to “Única”  
 d. Área Curricular : Arte y Cultura  
 e. Fecha : 23 de Mayo  
 f. Tiempo : 90 min  
 g. Docente : Flor de María Prado Vallejo  
 h. Encargada del trabajo experimental: Ana María Huaranccay Luján.

### 7. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Evidencias de aprendizaje
APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICO CULTURALES. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Percibe manifestaciones artístico - culturales</li> <li>• Contextualiza manifestaciones artístico – culturales</li> <li>• Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico–culturales.</li> </ul> CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Explora y experimenta los lenguajes artísticos.</li> <li>• Aplica procesos creativos.</li> <li>• Evalúa sus procesos y proyectos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta el cuento “El cóndor y la pastorcita” mediante el bocetado.</li> </ul>	- Selecciona los materiales adecuadamente luego de conocer las herramientas principales de dibujo. - Cumple con los procesos recomendados y básicos del dibujo artístico (el bocetado) - Aplica los conocimientos de los elementos de dibujo y la composición.	- Trabajo en físico - Fotografías. - Participaciones por WhatsApp.
			<b>INSTRUMENTO</b>
			- Lista de cotejo

### 8. COMPETENCIA TRANSVERSAL PRIORIZADA:

COMPETENCIA TRANSVERSAL	EVIDENCIA
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	- Manejo del WhatsApp/Google meet
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las Tic.	

### 9. SECUENCIA DIDÁCTICA:

MOMENTOS	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS
<b>INICIO</b>  Antes del desarrollo de la experiencia de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La maestra saluda cordialmente a los estudiantes.</li> <li>• Presenta las normas para convivir en armonía.</li> <li>• Informa de manera clara los propósitos y criterios.</li> <li>• Presenta imágenes sobre las obras artísticas de dibujo.</li> <li>• Realiza preguntas a los estudiantes a cerca de sus conocimientos sobre el dibujo el artístico, materiales procesos y técnicas.</li> <li>• Comparte imágenes con ejemplos</li> </ul>
<b>DESARROLLO</b>  Durante el desarrollo de la actividad de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La profesora explica sobre los elementos y la composición del dibujo artístico.</li> <li>• Los estudiantes ponen a prueba sus conocimientos en la interpretación y bocetado del cuento “La pastorcita y el cóndor”</li> <li>• Conversamos sobre nuestras dificultades</li> <li>• ¿Qué hace falta para enriquecer nuestro dibujo?</li> <li>• ¿Qué aspectos debemos mejorar?</li> <li>• Mejoramos nuestro dibujo</li> <li>• Los estudiantes entregan sus dibujos culminados.</li> </ul>

<b>CIERRE</b> <b>Metacognición.</b>	Conversamos acerca de lo aprendido. ¿Cómo te sentiste al realizar esta actividad? ¿Ahora tienes idea de cómo realizar un dibujo artístico? ¿Cuáles son tus fortalezas y dificultades? ¿Cómo superar tus dificultades?
--	--

## 10. REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Cumplí con los propósitos?	<b>SI</b>	
¿Mis alumnos mostraron interés?	<b>SI</b>	
¿Es necesario replantear la sesión?		<b>NO</b>

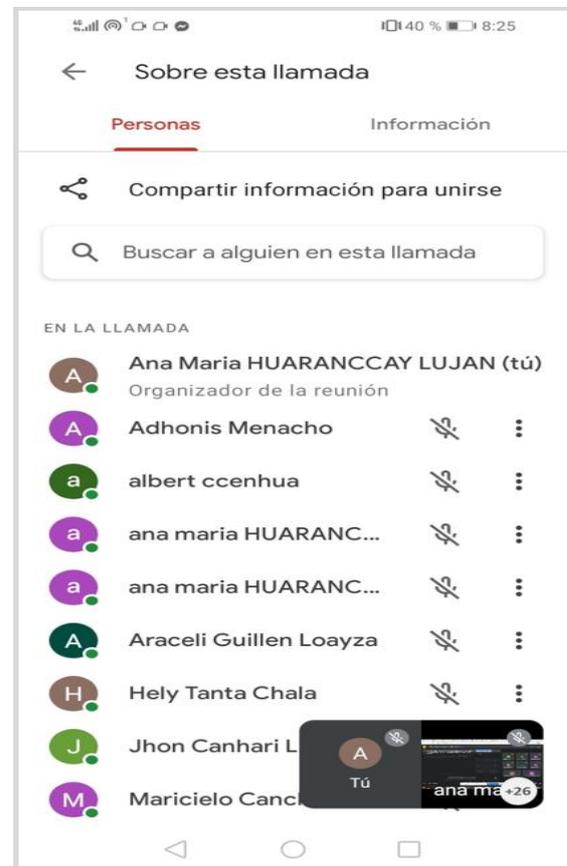
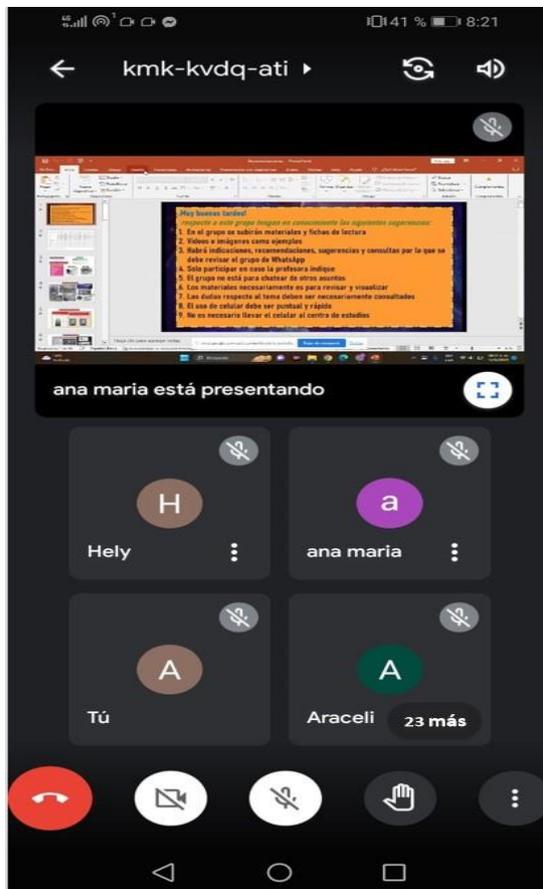
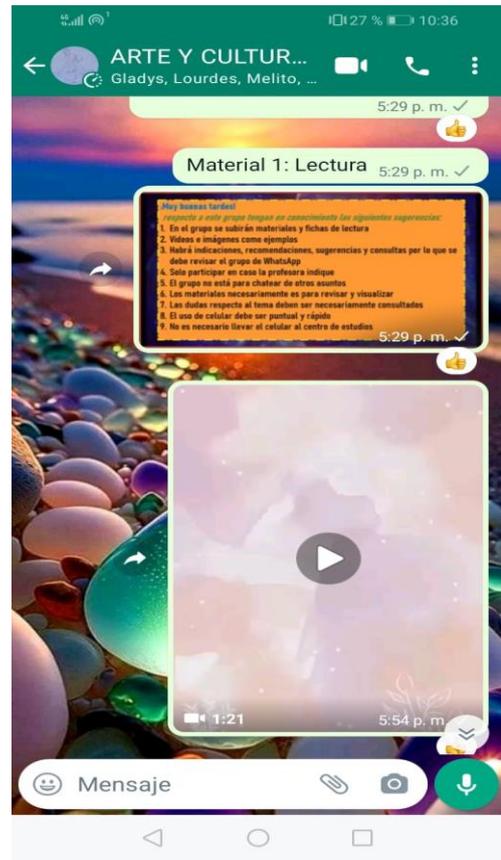
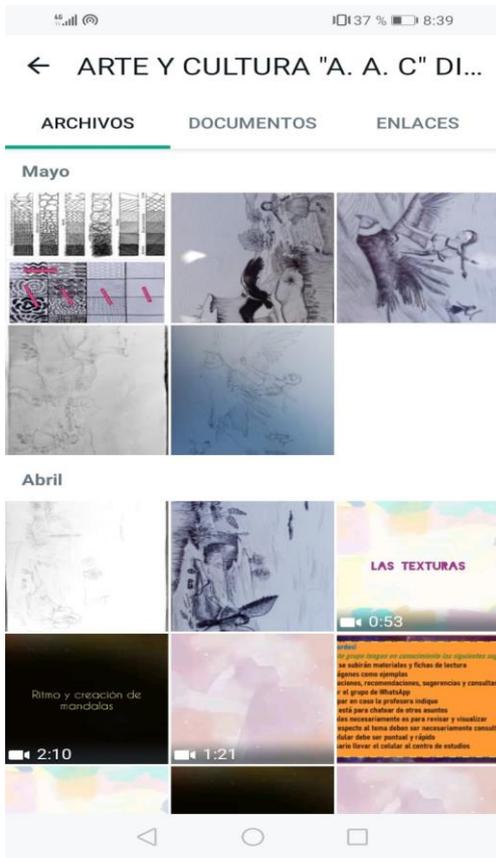


-----  
Encargada



Profesora

# FOTOGRAFIAS DE LAS ACTIVIDADES DE LAS ACTIVIDADES



## TRABAJOS DE ESTUDIANTES EN LA PRE Y POSPRUEBA

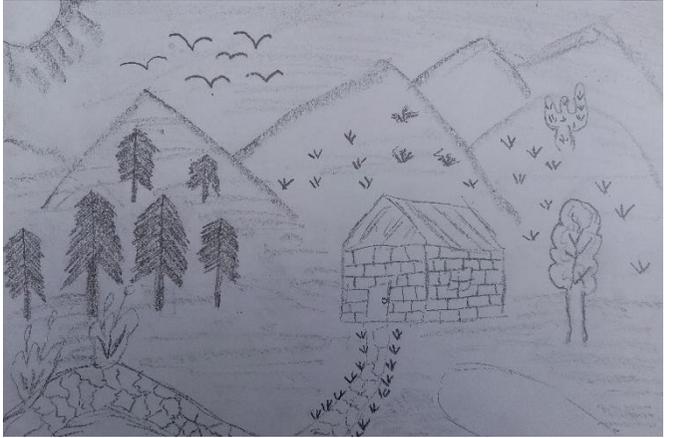
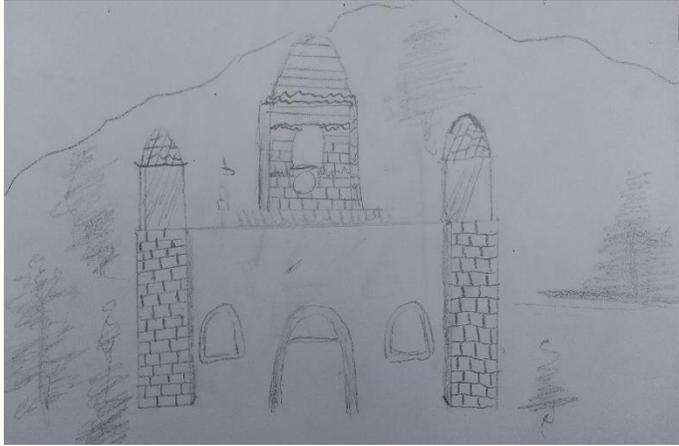
Preprueba



Posprueba



Preprueba



Posprueba

