

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

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

NIVEL UNIVERSITARIO: LEY 30220



TÍTULO:

**El programa corel draw en la expresión artística en  
estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución  
Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho,  
2017.**

PRESENTADO POR:

Br. Coras Escalante, Fernando

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE

LICENCIADO DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS

AYACUCHO – PERÚ

2018

.....  
**Mg. Taipe Carbajal, Marcelino Efrain**  
**PRESIDENTE**

.....  
**Mg. Palomino Huamán, Zenobio Orlando**  
**SECRETARIO**

.....  
**Lic. Ariste Guerreros, Luis Carlos**  
**VOCAL**

Con fervoroso reconocimiento, a mis queridos padres: Claudio (QEPD) y Herminia; que dentro del calor de un hogar supieron brindarme la oportunidad de lograr mis anhelos personales y profesionales.

A mis hermanos: Margarita, Rocío y Claudio; quienes me brindaron su apoyo material e inmaterial, para luchar en este mundo de competencias.

A mi querida esposa: Ayde; a mis hijos: Steve, Cielo y Luz; quienes me comprendieron y apoyaron en la realización de mis actividades educativas y profesionales.

Fernando.

## **AGRADECIMIENTO**

Mis sinceros agradecimientos a la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, que en sus aulas logré formarme profesionalmente, en una carrera de mucho sacrificio y a la vez apasionante, la Educación Artística Plástica. De manera muy personal a mis maestros, quienes sembraron dentro de mí el deseo por buscar una superación continua, para ser cada día mejor.

Especial agradecimiento a mi asesor del presente trabajo de investigación, Dr. Eleodoro Álvarez Enríquez; quien supo apoyarme en el desarrollo del trabajo que se presenta, que, sin sus orientaciones, hubiera sido difícil de conseguirlo.

Al Sr. Director, profesores y de manera muy especial a los estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, quienes supieron apoyarme en el recojo de datos para la concretización del presente estudio.

Al Maestro Germán Tacuri León, Jefe del Centro de Cómputo y al Profesor Gualberto Palomino, Sub Director de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, por sus valiosos apoyos en la parte administrativa, para la realización del presente estudio.

El autor.

## ÍNDICE

Página del jurado .....	02
Dedicatoria .....	03
Agradecimiento .....	04
Índice .....	05
Resumen .....	07
Abstract .....	08
Introducción .....	09
I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:	
1.1. Planteamiento del problema .....	13
1.2. Formulación del problema .....	14
1.2.1. Problema general .....	14
1.2.2. Problemas específicos .....	14
1.3. Justificación .....	15
1.4. Limitación .....	16
1.5. Antecedentes .....	17
1.6. Objetivos .....	23
II. MARCO TEÓRICO	
2.1. La educación virtual .....	26
2.2. La expresión artística .....	33
III. MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Hipótesis.....	42
3.1.1. Hipótesis general .....	42
3.1.2. Hipótesis Específicas .....	42
3.2. Variables y operacionalización de variables .....	43
3.2.1. Variables .....	43
3.2.2. Operacionalización de variables .....	43
3.3. Metodología .....	44
3.3.1. Tipo de estudio .....	45
3.3.2. Diseño de investigación .....	45
3.4. Método de investigación .....	46

3.5. Población, muestra y muestreo .....	46
3.5.1. Población .....	41
3.5.2. Muestra .....	47
3.5.3. Muestreo .....	47
3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	47
3.6.1. Técnicas de recojo de datos.....	47
3.6.2. Instrumentos de recojo de datos .....	48
3.6.2.1. Ficha técnica de instrumentos .....	48
3.6.3. Validación y confiabilidad de datos .....	49
3.7. Método de análisis de datos .....	51
IV. RESULTADOS	
4.1. A nivel descriptivo .....	53
4.2. A nivel inferencial.....	64
4.3. Discusión de resultados.....	72
V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1. Conclusiones .....	80
5.2. Recomendaciones.....	82
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	83

ANEXOS:

Anexo N° 01: Constancia de aprobación de originalidad

Anexo N° 02: Declaración Jurada de autoría

Anexo N° 03: Matriz de consistencia

Anexo N° 04: Constancia de recojo de datos

Anexo N° 05: Instrumentos de recojo de datos

Anexo N° 06: Validación y confiabilidad de datos

Anexo N° 07: Base de datos

Anexo N° 08: Galería de fotografías

## RESUMEN

El objetivo general de la investigación, fue, determinar la influencia del programa Corel Draw en la expresión artística en estudiantes del Quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017. Investigación de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental. La muestra de estudio, no probabilística e intencionada, fue de 30 estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa, arriba mencionada. Los instrumentos para el recojo de datos fue el plan experimental y la lista de cotejo. La descripción de resultados se presentó en tablas de frecuencias relativas simples, y para la prueba de hipótesis se empleó el estadígrafo no paramétrico Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia, con la aplicación del software IBM – SPSS, versión 22. Los resultados demuestran que la aplicación del Programa Corel Draw influye en la expresión artística, en la medida que la media aritmética en la post prueba fue  $43,6 \pm 1,74$ , superior al pre prueba,  $22,8 \pm 1,72$ , en 20,8 puntos; mientras que el valor del Rango de Wilcoxon es  $Z = -6,186$ , que se ubica en el nivel de aceptación, y al ser el p-valor  $0,000 < 0,05$ , se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna, es decir el Programa Corel Draw influye significativamente en la expresión artística, en estudiantes investigados.

Palabras Clave:

Programa corel draw / Expresión artística

## **ABSTRACT**

The general objective of the research was to determine the influence of the Corel Draw program on the artistic expression in students of the fifth year "B" of the Public Educational Institution "Mariscal Cáceres" of Ayacucho, 2017. Research of quantitative approach, experimental type and pre experimental design. The sample of study, not probabilistic and intentional, was of 30 students of the Fifth Year "B" of the Educational Institution, mentioned above. The instruments for data collection was the experimental plan and the checklist. The description of results was presented in tables of simple relative frequencies, and for the test of hypothesis the nonparametric statistician was used Wilcoxon rank, to 95% of confidence and 5% of significance, with the application of the software IBM - SPSS, version 22. The results show that the application of the Corel Draw Program influences the artistic expression, to the extent that the arithmetic mean in the post test was  $43.6 \pm 1.74$ , higher than the pre-test,  $22.8 \pm 1.72$ , at 20.8 points; while the value of the Wilcoxon Range is  $Z = -6.186$ , which is located at the acceptance level, and since the p-value is  $0.000 < 0.05$ , the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted, ie The Corel Draw Program significantly influences artistic expression in researched students.

Key Words:

Corel draw program / Artistic expression



## INTRODUCCIÓN

En el plano internacional, se vive en una sociedad de constantes cambios; donde las imágenes tienen poder indeterminado sobre nuestra vivencia y sobre todo sobre nuestra identidad. Se vive en una sociedad sobresaturada de información visual; representaciones que no solamente nos distraen, también nos enseñan inconscientemente y que en alguna medida modelan nuestra forma de vivir y pensar. Por estas consideraciones, se cree que, los profesores de arte estamos en la obligación de emplear estrategias metodológicas contemporáneas y que presten atención a ese proceso comunicativo; hay que hacer un giro significativo y educar en lo visual empleando metodologías que estén conectadas con la realidad de los estudiantes. No se debe propugnar a una educación artística que se limite a la enseñanza – aprendizaje de una serie de técnicas pictóricas, escultóricas o de grabado artístico, ni la memorización de datos teóricos históricos y del contexto de la obra artística. La educación artística o simplemente arte es eso y mucho más; no solamente es manual, también es visual, hay que educar y alfabetizar visualmente, con el apoyo de medios computarizados actuales; hay que dotar a los estudiantes de herramientas que les permitan acercarse y entender cualquier manifestación artística.

Según nuestras indagaciones, a nivel mundial, la educación artística sigue ocupando un lugar nada preferente en los diseños curriculares nacionales; sobre todo si comparamos con otras áreas de estudio, consideradas importantes. El arte, tiene que enfrentarse, en primer lugar, a la incomprensión de su importancia en la formación integral del hombre, a un sistema de evaluación incorrecta y a toda una sociedad, que lo considera como algo intrascendente en la vida humana; más aún a las pocas horas de formación que se le otorga, tanto en el nivel básico y en la formación superior de profesores. Problemática que se hace más caótica, porque en las pocas horas de la asignatura, se tiene que desarrollar, cuatro componentes diferentes: Artes plásticas, Música, Teatro y Danza, que se ve dificultado por la formación profesional de los profesores, que solamente tienen, generalmente, una especialidad.

En ese sentido, es tarea de los interesados, profesores de arte, revertir esa situación con la realización de clases con metodologías y medios y materiales de última generación, como los sistemas informáticos; en tanto que, las expresiones artísticas contribuyen en el

desarrollo personal y social y que las potencialidades artísticas son inherentes a todos los individuos, que se hacen fundamentales en la creatividad, sensibilización y comunicación de los seres humanos. Además de que las expresiones artísticas, liberan el espíritu creador de todos los seres humanos.

A nivel nacional, a pesar de que en los últimos tiempos se viene propugnando el uso de las tecnologías de información y comunicación (tic) en el desarrollo de los procesos educativos; en el campo del arte, esta política no tiene aplicación; seguramente, por la falta de mayor conocimiento sobre esta oportunidad. Quizá por ello, no existan, por lo menos en los medios consultados, con trabajos investigativos que analicen las bondades de los medios computarizados en la enseñanza del arte. Sin embargo, a pesar de esta falta de información, consideramos que, en la mayoría de las instituciones educativas del nivel básico no se tiene la oportunidad de contar con estos medios para la enseñanza del arte; en tanto, que los docentes no tienen la capacitación necesaria para su uso; que seguramente en un futuro cercano se hará realidad esta forma de enseñar. La incorporación de las TICs a la educación enfrenta aún grandes retos; la poca experiencia en este campo ha demostrado que su instrumentalización privilegia el aspecto técnico sobre el pedagógico.

Desde esta perspectiva, a nivel nacional, no se tiene información del uso del Corel Draw en la enseñanza de las artes plásticas en el nivel básico; pero sí, hay experiencias primarias en el uso de las TICs en temas teóricos; que son muy diferentes a los planteamientos que se quiere alcanzar en el presente trabajo de investigación.

En el contexto regional, por lo menos en nuestro medio, no se ha encontrado el uso del programa Corel Draw en el campo educativo básico, para la realización de composiciones artísticas donde se emplee en su amplitud el aspecto creativo del estudiante. En nuestra poca experiencia en el campo de la enseñanza, no hemos encontrado que en las Instituciones Educativas Públicas del medio se emplee este programa para realizar trabajos artísticos, a pesar de que dicho programa está preparado para tal fin.

En la Emblemática Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, se observa en los muros y en las paredes de las aulas y en especial en los servicios

higiénicos inscripciones obscenas, ajenas al desarrollo cultural de la sociedad. Inscripciones realizadas por los estudiantes como producto del libertinaje cultural, especialmente de la juventud no educada con principios y valores en las expresiones visuales; de igual manera, existen inscripciones de protesta y de tipo “romántico”. Este tipo de actividades, no sólo se realizan en la institución mencionada, podemos encontrar en casi todos los colegios de nuestra ciudad y del país. La explicación lógica es que los estudiantes por el impulso estético, inherentes a su persona, tienden a expresar de manera casi inconsciente sus sentimientos; que bien podría ser aprovechado en el desarrollo educativo, en forma especial en el área del arte.

El programa Corel Draw, creemos, como medio tecnológico permitirá además de cubrir las necesidades expresivas artísticas y el entorno social del estudiante, para desarrollar un entorno educativo donde se podrá facilitar el aprendizaje con la nueva tecnología dentro de un marco de respeto y de creación plástica. Más aún, podrá servir para poner en práctica en el desarrollo de su actividad personal y educativa en el nivel superior.

## **I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

## **1.1. Planteamiento del Problema:**

En la actualidad, el ser humano, tiene muchas necesidades, entre ellas la comunicación visual y verbal. Para lograr una armoniosa comunicación, hoy se requiere de mayores y mejores conocimientos, para lograr comprender, los que se vierten en los medios audiovisuales sociales, como el internet, la publicidad, la información en general, entre otros; que lamentablemente no se prestan o no se enseñan en las instituciones educativas públicas y privadas, haciendo que los estudiantes aprendan por sí solos en las cabinas de internet.

El problema es latente a nivel internacional, nacional y regional. En las instituciones educativas del nivel básico sólo se logran enseñar aspectos básicos de computación, dejando de lado los programas con mayor sofisticación, pero importantes para ser empleados como medios comunicativos.

El programa corel draw, sin duda alguna, se hace necesario en la vida humana, pues es necesario aprenderlo para hacer desde las más pequeñas composiciones gráficas hasta las más sofisticadas, por ejemplo un afiche publicitario.

Desde este contexto, enseñar el uso del corel draw se hace imprescindible, para que los estudiantes puedan realizar imágenes que refieran sus pensamientos, sus ideas, sus sentimientos internos y estas puedan ser parte de su medio de comunicación.

Por ello, el presente trabajo de investigación, pretende aportar a la comunidad educativa una nueva estrategia didáctica para la enseñanza del dibujo y la pintura artística, no como un medio que busque la belleza estética, sino que recoja aquellos sentimientos más profundos como un medio comunicativo visual. Considerando, que las computadoras, que si bien es cierto simplifican el trabajo en el diseño, también es cierto que requieren las exigencias en el aspecto creativo y conocimiento de la composición artística. Dos elementos importantes para lograr trabajos artísticos de buena factura.

Por otro lado, la época presente está marcada por la globalización que nos presenta un nuevo entorno y que tiene intrínseca relación con la necesidad de evolucionar la creatividad y el pensamiento crítico de las personas; por lo que es necesario generar

cambios en los modelos educacionales. Uno de esos modelos es, precisamente, el uso de herramientas contemporáneas para hacer más agradable y sencillo el proceso de aprender. El diseño gráfico, con el uso del corel draw, es una herramienta muy importante para el desarrollo de la creatividad y la expresividad artística de los estudiantes del nivel secundaria, como se concluye en el presente trabajo de investigación.

La creatividad y la expresividad artística, como capacidad humana, presupone la adquisición y aplicación de un conjunto de conocimientos, actitudes y habilidades, que posibilitan el desarrollo de un proceso sistemático y que concluyen en la producción de ideas, objetos, cosas o situaciones nuevas, que resuelven un hecho determinado.

Los estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, en el periodo de práctica educativa, presentaban dos debilidades fundamentales, primero la falta del deseo de realizar actividades artísticas, porque consideraban al arte como algo no utilizable en sus vidas, desconociendo las bondades del arte y sobre todo de la creatividad y expresividad artística; y segunda la escasa creatividad en la realización de trabajos, sean artísticos o de otra naturaleza; notables en la presentación de sus trabajos académicos. Por ello, se hacía necesario, aplicar nuevas estrategias educativa que fuera novedoso para los estudiantes, y el corel draw reunía esas características, no solamente para hacer arte, sino para buscar que los estudiantes puedan tener mejor comunicación visual.

## **1.2. Formulación del Problema**

### **1.2.1. Problema general:**

- ¿Cómo influye el programa Corel Draw en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?

### **1.2.2. Problemas específicos:**

1. ¿Cómo influye el programa Corel Draw en la espontaneidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?

2. ¿Cómo influye el programa Corel Draw en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?
3. ¿Cómo influye el programa Corel Draw en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?
4. ¿Cómo influye el programa Corel Draw en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?
5. ¿Cómo influye el programa Corel Draw en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?

### **1.3. Justificación:**

Desde una perspectiva teórica, la investigación aporta los conocimientos y fundamentos cognitivos del programa computarizado en el proceso educativo; en tanto que, Corel Draw es un programa de dibujo vectorial que facilita la creación de ilustraciones profesionales: desde simples logotipos a complejas ilustraciones técnicas. Proporciona una variedad de herramientas y efectos que permiten trabajar de manera eficiente en la producción de gráficos de muy alta calidad.

De la misma forma permite enviar una ilustración a un servicio de filmación para su impresión o para la publicación de un documento en Internet. Metodológicamente, la investigación aporta al conocimiento científico el uso del programa Corel Draw en actividades prácticas en el campo educativo; porque Corel Draw es la expresión propia, espontánea, sin reglas, no planificada, por ser una fuente de inspiración y registro de textos de los estudiantes, despertando la composición, la creatividad y los ejes temáticos de los estudiantes que muy hábilmente puede ser direccionado de un uso informal a uno formal bajo la guía u orientación del docente. El uso práctico del Corel Draw, es una

alternativa positiva que permitirá el desarrollo de la capacidad expresiva, además como aporte al ámbito educativo, crea la convicción de un gran cambio en los sistemas de enseñanza y una evolución de la calidad educativa, con lo que se logrará cumplir los objetivos que la sociedad espera y necesita de la educación.

Desde una perspectiva educativa, el programa corel draw, consiente el acercamiento a nuevos lenguajes visuales, que permita a los educandos nuevos modos de comunicación y expresión, desarrollando las competencias individuales, a partir de la sensibilización, la experimentación, la imaginación, la expresividad y la creatividad artística. Además, hace que los trabajos prácticos que se presenten tengan mayor concepción estética y cognitiva.

En el aspecto filosófico, los estudios modernos se gestan desde las prácticas sociales que explican el origen de las tecnologías como su propia permanencia (armas, herramientas, arquitectura, política, etc.). Experiencias como el lenguaje, los ritos, los símbolos, la guerra, la caza, el arte, la religión, entre otras experiencias, son acciones culturales que permiten concebir una compleja relación sociedad-naturaleza-hombre, donde las herramientas útiles son efectos de tales prácticas. Lo que permite a la vez impugnar la idea de que las tecnologías se reducen a útiles, simplemente materiales, para satisfacer cierta necesidad humana. Sin embargo, el aporte más importante de este trabajo de investigación es la aplicación del programa Corel Draw dentro del área del dibujo, que, como medio tecnológico permitirá, además cubrir las necesidades y desarrollar un entorno educativo donde se podrán: Formar el desarrollo de la creatividad y expresividad, con el conocimiento y aplicación de la composición artística para adquirir objetivos nuevos en la plástica; Facilitar el aprendizaje con la nueva tecnología y el empleo de nuevas aplicaciones; y Estimular un aprendizaje activo y participativo.

#### **1.4. Limitación:**

El desarrollo de la investigación se vio limitada por la falta de cabinas con ordenadores y programa de Corel Draw, en la Institución Educativa investigada; además de que dichos ordenadores de la institución no tenían características ideales para realizar trabajos de exigencias mayores; que se solucionaron con el alquiler de cabinas particulares, instalación del software Corel Draw X7 en el Centro de Computación e



Informática de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” para el desarrollo del presente estudio.

Otra limitante, para la realización del trabajo investigativo, es el poco o nulo conocimiento del programa Corel Draw por parte de los educandos, para la realización de trabajos artísticos creativos; problemática que se solucionó con la práctica intensiva con los estudiantes en el manejo de las herramientas del programa; que se realizaron en cabinas particulares del medio, antes de la realización de la post prueba y fuera de horas de clases.

Una limitante, que en realidad afecta a todos los trabajos de investigación, es el margen de error de respuestas ante los instrumentos que se aplican en el mismo proceso investigativo; que en el presente trabajo se superó mediante la validación de contenido por juicio de expertos. Los instrumentos fueron validados por docentes y artistas plásticos de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho, que permitieron, primero corregir los errores y luego obtener una versión final de los instrumentos, que en la prueba piloto arrojó una alta confiabilidad (medida con el coeficiente de alpha de Cronbach) y alta validez, lograda en las calificaciones por los jueces del instrumento empleado. También, se solucionó este problema, mediante el seguimiento y observación de los trabajos propuestos a los estudiantes.

### **1.5. Antecedentes:**

Los antecedentes internacionales, nacionales y regionales revisados se refieren a la creatividad y expresión; no existen muchas bibliografías, menos investigaciones, sobre el tema de Corel Draw y la expresión artística, planteado. Por ello, se anotará los antecedentes más cercanos a la investigación desarrollada.

A nivel **internacional**, Escalie, R. (2006). *“Aplicación del Corel Draw, como estrategia didáctica para mejorar el dibujo técnico en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de artes plásticas”*. Tesis de Licenciatura en Pedagogía por la Universidad Técnica de Oruro, Bolivia. Investigación de tipo experimental y diseño pre experimental; con una población muestra, no probabilística de 40 estudiantes del 3° “C” del Colegio “Juan Misael Saracho”; emplea como instrumento de recojo de datos y

el examen de conocimientos prácticos. La investigación tuvo el propósito de acrecentar el estudio del dibujo técnico en estudiantes del Colegio “Juan Misael Saracho”, ya que la enseñanza con el programa Corel Draw permitirá la modernización en la enseñanza – aprendizaje y emplear herramientas computarizadas en la realización de trabajos con alto grado de perfección y facilidad en el área del dibujo técnico.

El investigador, anota como conclusión importante que, el programa de Corel Draw, es un programa que beneficia en el aprendizaje y realización de trabajos de dibujo técnico, en estudiantes investigados. La mayoría de los estudiantes, lograron realizar sus dibujos técnicos con mayor facilidad, calidad y creatividad artística. Igualmente, la aplicación del programa permitió mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje del dibujo técnico. Con respecto a sus dimensiones, los resultados fueron similares, es decir el corel draw permitió a los investigados realizar el dibujo técnico de manera más sencilla.

Acaso, M. (2004). *“Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica: el CD-ROM como alternativa multimedia a los métodos tradicionales de educación artística”*. Tesis Doctoral por la Universidad Complutense de Madrid. Investigación cualitativa, con diseño investigación acción. Como instrumento de recojo de datos emplea la entrevista semi estructurada, dirigida a la población muestra de estudio.

La investigadora, como conclusión importante, señala que las nuevas tecnologías instituyen un aspecto fundamental en el mundo de las empresas industriales muy adelantado y progresista, que actualmente crece cada día a una velocidad vertiginosa; por lo tanto, las nuevas tecnologías deben ser aplicadas en la educación con la finalidad de mejorar el proceso educativo y fomentar el uso de estas nuevas tecnologías, como una herramienta trascendente, en el desarrollo de la vida de los futuros ciudadanos. Entonces podemos entender que las nuevas tecnologías educativas informáticas son aquellos mediante las cuales el proceso de enseñanza aprendizaje no se realiza por medio de un acto de lectura, o escucha de una lección magistral; el procedimiento educativo se realiza a través de un programa informático al cual se accede mediante un ordenador, dentro de la categoría general de hardware, y el programa que queda englobado dentro de la categoría de software. Con ello, el estudiante se siente más identificado, debido a que es un medio que usa a diario, en el proceso comunicativo.

Abad, A. y García, A. (2012) *“Trabajo por Proyectos en Expresión Plástica. Educación Infantil”*. Tesis de Licenciatura de adaptación al grado de educación infantil, por la Universidad de Valladolid, España. Investigación cualitativa, de diseño investigación acción. Trabaja con veinte niños entre cuatro a seis años de edad, empleando la ficha de observación como instrumento de recojo de datos.

Como conclusión, las investigadoras anotan que, la expresión plástica presenta a los niños la posibilidad de expresar su mundo interior, como sus sueños y sus fantasías e imaginaciones, también como explorar nuevas estructuras del pensamiento, que para los niños es una actividad placentera y atractiva como los juegos lúdicos. Y todas estas experiencias de la experimentación libre han observado que los niños introvertidos se abran más a los demás, y los niños agresivos canalicen sus pulsiones, mientras los niños con problemas de coordinación se benefician al manipular y emplear materiales que les sugieren los distintos movimientos de las manos, el trabajo de la Expresión Plástica por Proyectos nos deja entender que debemos dar mayor importancia a la creación de los aprendizajes por descubrimiento mediante la experimentación, la actividad, el juego y el trabajo en equipo, hará que estemos potenciando no sólo la creatividad e imaginación de los estudiantes, sino también su desarrollo afectivo, cognitivo y social, dentro de un trabajo grupal y clima de aula adecuado.

Asimismo, Soto, V. (2013) *“Diseño y ampliación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil”*. Tesis del grado de Doctora en Didáctica y Organización Escolar, por la Universidad Complutense de Madrid, España. Investigación cuantitativa, de tipo experimental y diseño pre experimental. Como técnica de recojo de datos se emplearon la entrevista y su instrumento cuestionarios semi estructurado dirigido a los profesores y padres de familia de la población muestra; además de una encuesta y su instrumento cuestionario de encuesta dirigido a los profesores y padres de familia de los niños investigados. Como muestra se tomó a 57 niños entre 3 y 5 años de edad del nivel primero de infantil y segundo ciclo de educación infantil.

Como conclusión, la investigadora anota que, los niños de estas edades son innatamente creativos e ingeniosos y muchas veces podemos notar este pensamiento abierto y espontáneo en las actividades que realizan, sin embargo, esta habilidad se debe

trabajar en el aula para que forme parte del día a día de las personas y en todos los aspectos de la misma. Igualmente, el programa Depdi aplicada en esta investigación, desarrolló en los niños destrezas de razonamiento, solución de problemas, técnicas de investigación, mejora de autoestima y la aceptación a la diversidad y al cambio, entre otras conductas, las cuales son esenciales para enfrentar las soluciones que se presenta en el transcurrir de la vida de los estudiantes. Concluye, señalando que los alumnos con alta creatividad tienen un mayor rendimiento académico frente a los alumnos que tienen una creatividad baja. Es en este entender, que las instituciones educativas deben propugnar una enseñanza dirigida al desarrollo creativo y el pensamiento crítico; que no solamente debe ser parte del área de Arte, sino de todas las asignaturas que se desarrollan en la educación primaria.

A nivel **nacional**, se lograron hallar los trabajos de investigación siguientes: Retiz, O. (2016) *“Resiliencia, bienestar y expresión Artística en jóvenes en situación de pobreza”*. Tesis para optar el título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Clínica, Pontificia Universidad Católica del Perú. La investigación tuvo como objetivo describir la relación entre resiliencia, bienestar. Se detalla con la participación de 202 jóvenes entre 18 y 25 años de edad. Del total de participantes, 122 alumnos parte del grupo de estudio- practicaban algún tipo de expresión artística y 80 estudiantes, grupo de comparación, compartían características sociodemográficas con el grupo de estudio, mas no realizaban ningún tipo de práctica artística. Investigación de tipo experimental y diseño cuasi experimental, que emplea como instrumento de medición la escala de resiliencia para adultos y la escala de bienestar.

Finalizando que aquellos jóvenes que viven en contextos muy pobres que practican arte presentan mayores niveles de bienestar y resiliencia; mientras que los no practicantes alcanzan niveles bajos de resiliencia y bienestar. También señala que, diversos autores han hallado relaciones positivas entre el acceso a espacios colectivos de expresión artística con el bienestar a nivel individual y de comunidad. Estos se articulan con espacios grupales que promueven el forjamiento de lazos de confianza entre los participantes, quienes se valen de la creación libre, individual y conjunta, de producciones musicales, visuales y/o plásticas, para recrearse y divertirse. Entonces se puede afirmar, a mayor práctica artística mayor bienestar individual y colectivo y mayor resiliencia. Igualmente, el involucramiento en espacios de expresión artística les proveería de recursos psicológicos y la forma colectiva en la que practican arte influenciaría en el

sentido de pertenencia a sus grupos, lo que fomentaría mayores niveles de resiliencia y bienestar.

Cuba, L. (2016) “Contemporary character design, del lenguaje grafico a la expansión artística” Tesis para optar el Título de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico por la Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad Arte y Diseño. Es una investigación de enfoque cualitativo, de tipo de estudio orientado a la comprensión y de diseño fenomenológico. La muestra de estudio no ha sido determinada, sin embargo, realizan el análisis de los personajes publicitarios contemporáneos. Para el recojo de datos emplea el instrumento ficha de análisis documentario. Como conclusión importante, la investigadora plantea que el diseñador tiene un estilo propio de realizar los personajes contemporáneos y que se sienten libres de producir personajes naifs sin sentirse avergonzado; pues, estos personajes contemporáneos evocan nuestro lado infantil. Estos personajes están llenos de creatividad, que muchos de estos trabajos originales cuentan con sus respectivas reproducciones en serie limitadas, además de adaptaciones en productos derivados, los que son fabricados en ediciones limitadas de buena calidad.

A nivel **regional**, no se lograron encontrar trabajos investigativos que refieran sobre el programa Corel Draw y la expresión artística; sin embargo, se anotarán algunos trabajos que guardan congruencia con alguna de las dos variables estudiadas. Trabajos, que se hallan en la biblioteca de la Escuela de Arte de Ayacucho. Así tenemos a Prado, V. (2006) “*Expresión del Arte Digital y Computarizado en un Medio Virtual, empleando Iconografías y motivos Wari*”. Investigación monográfica, de tipo experiencial, presentada para la obtención del título de Artista Profesional, mención Pintura por la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho. No señala la metodología del proceso investigativo, tampoco explica sobre la población y técnicas de recojo de datos. Explica sobre trabajos artísticos individuales realizados en arte digital.

El investigador, concluye señalando que, en el campo del arte y la informática, en pleno siglo XXI caracterizada por una globalización generalizada, que es importante y significativo explorar nuevas alternativas de expresión plástica que nos ayudan a expresar mejor en el arte como medio de expresión y comunicación en la sociedad actual, el arte tiende a transformarse gradualmente, ahora no solo es pintar o realizar un simple dibujo,

si no Diseño y dibujo asistido por computadora, más conocido por sus siglas inglesas CAE (Computer Aided Engineering): Ingeniería asistida por computador. Permiten hacer uso de las tecnologías informáticas para el diseño y la documentación sobre diseño, el software de diseño reemplaza los dibujos a mano con procesos automatizados.

Cordero, O. y Quispe, L. (2004) *“La Computadora como recurso didáctico en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las Artes Plásticas”*. Investigación monográfica, de tipo experiencial, que no señala población, ni instrumentos de recojo de datos. Tesis para la obtención del título de Profesora en Educación Artística por la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho.

Como conclusión, las investigadoras, anotan que existe una relación entre la educación y la sociedad, lo que significa, que obligatoriamente necesitamos para desarrollar, los cambios científicos y tecnológicos que requiere preparación del hombre de manera distinta, que la educación debe replantear su contenido, procedimientos y fines e innovar planes de estudio, estrategias de trabajo educativo, como infraestructura, actualización docente, material educativo, dentro de ello el uso de programas y software por computadora, donde se facilita la aplicación de una enseñanza sistematizada con retroalimentación, método donde se revisan continuamente los elementos del proceso y sus resultados, en el aprendizaje del educando.

Tomando en cuenta los aportes de las investigaciones presentadas, es preciso afirmar que las formas y los modos de enseñanza, las estrategias y metodologías, las técnicas pedagógicas generalmente se orientan hacia la adquisición de conocimientos, no siempre la enseñanza estimula la creatividad, por el contrario, frena la imaginación y la fantasía (gérmenes de la creatividad), promueve formas de pensar “formales”, rígidas que propician la reproducción de conocimientos acabados, un pensamiento estereotipado con una fuerte presencia de inhibición, descuidando de este modo, la producción de conocimientos, el desarrollo de la curiosidad intelectual, la sensibilidad, la capacidad de redefinición, la originalidad, la organización adecuada del pensamiento, así como la fluidez de ideas y la flexibilidad en cuanto a medios y objetivos. En este menester, es muy importante buscar nuevas formas de enseñar, con el apoyo de la tecnología actual, que irrumpió con mucha fuerza en el presente siglo. El uso de medios virtuales en la educación tiene grandes beneficios, como se concluyen en trabajos de investigación anteriores.

Referente a la variable Corel Draw como medio educativo, según la importancia del software educativo en la educación, a decir de Cruz (2008), estos tienen una gran importancia en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje no sólo de la computación sino también para el logro de la interdisciplinariedad, con el resto de las demás asignaturas, pues le permiten al profesor agrupar una serie de factores presentes en otros medios, pero agrupan a otros hasta ahora inalcanzables. En el proceso educativo, es un programa que trae muchos beneficios, sobre todo en la expresividad y creatividad artísticas.

## **1.6. Objetivos:**

### **1.6.1. Objetivo general:**

- Determinar la influencia del programa Corel Draw en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

### **1.6.2. Objetivos específicos:**

1. Explicar la influencia del programa Corel Draw en la espontaneidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
2. Identificar la influencia del programa Corel Draw en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
3. Distinguir la influencia del programa Corel Draw en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
4. Demostrar la influencia del programa Corel Draw en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

5. Distinguir la influencia del programa Corel Draw en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.



## **II. MARCO TEÓRICO**

## 2.1. Educación Virtual:

Antes de referirnos al Corel Draw, nos referiremos sobre la educación virtual; que por muchos estudiosos es considerado como una estrategia educativa, basada en el uso intensivo de las tecnologías de última generación, que se constituyen en estructuras operativas flexibles y métodos pedagógicos altamente efectivos en las direcciones de aprendizajes. Al respecto Loaiza, R. (2002), manifiesta que la educación virtual encuadra el uso de nuevas tecnologías, hacia el desarrollo de métodos y estrategias diferentes y alternas para el mejor aprendizaje de los estudiantes. Además permite al educando conocer desde la práctica las nuevas tecnologías imperantes en el presente siglo.

La UNESCO (1988), lo define como los entornos de aprendizaje que constituyen una forma totalmente nueva, en cuanto a la tecnología educativa; que tiene la característica de utilizar programas informáticos – interactivo de carácter pedagógico que posee capacidad de comunicación integral. En este sentido, la educación virtual, facilita el manejo de la información y contenidos del tema actualizado que se quiere tratar y que está mediada por el uso de las TICs, que tienen la oportunidad de facilitar herramientas de aprendizaje más versátiles, veloces y de mayor estimulación que las empleadas tradicionalmente.

La educación virtual, en actuales momentos, ha logrado gran **importancia**, toda vez que en el presente los estudiantes, gracias al uso de los medios computarizados, se encuentran con una gran variedad de datos, un mundo de conocimientos donde los objetivos y requerimientos del usuario localizan una abierta configuración para la consulta. Piscitelli, A. (2002), al referirse sobre la trascendencia educativa de la educación virtual manifiesta que la potencialidad de la computación en cuanto a su interactividad, tiempo de respuesta, flexibilidad y ritmos de aprendizaje ha provocado que “las nuevas habilidades en que los estudiantes interactúen con el ciber espacio, les puede ayudar cada vez más rápido a acceder a información local, nacional e internacional, sobre todo entenderla y así mejorar su aprendizaje” (p. 26). Por ello se puede afirmar que, su uso con fines educativos es un campo abierto a la reflexión y a la investigación. En las cuales se exploran algunas de sus posibilidades, especialmente como un recurso tecnológico del proceso educativo abierto, dinámico y flexible, cuyo objetivo fundamental es integrar curricularmente las TIC y las direcciones de aprendizajes.

### **Características de la educación virtual:**

En referencia a las características de la educación virtual, Loaiza, R. (2002), en su artículo científico, *facilitación y capacitación virtual en América Latina*, indica cinco características principales. La educación virtual es muy oportuna para la información de datos, gráficos, sonido, voz e imágenes, mediante la programación periódica de teleclases. Es económica, porque no se hace necesario acercarse presencialmente al docente o al centro educativo. Es compatible con la educación presencial en el cumplimiento del programa académico. Es innovadora según la motivación interactiva de nuevos escenarios de aprendizaje. Es actual, porque permite conocer las últimas novedades a través de internet y sistemas de información. El educando puede realizar trabajos y debates en comunidades virtuales. Y, el aprendizaje es interactivo, tanto de redes y materiales de estudio.

### **Dimensiones de la educación virtual:**

Loaiza, R. (2002), considera hasta tres dimensiones de la educación virtual, que los mencionaremos por ser importante para la investigación.

- **Interactiva:** Ejerce la interacción con otros individuos o con otros grupos, dialogando sincrónica o asincrónicamente por medio de herramientas virtuales, como los foros en la red.
- **Productiva:** Amplia la producción individual, aprovechando algunas herramientas virtuales, como la comunicación basada en textos escritos aplicables a la esfera educativa. El individuo puede aprender a escribir correctamente, por la presencia oportuna de la opción de correctores ortográficos. Del mismo modo, los sistemas de citas bibliográficas son importantes porque permiten la recuperación de las referencias e insertarlas en el trabajo mismo que se realiza.
- **Educativa:** Apoya las labores educativas con la construcción de mapas conceptuales por parte de los estudiantes, convirtiéndose en la manera más sencilla de expresar lo entendido de un estudio o también en la creación de sistemas de navegación visual por conceptos relacionados, como apoyo al proceso de aprendizaje; utilizar esta

herramienta es de mucha importancia en temas breves para ser comprendidos rápidamente.

### **Software educativo:**

El software educativo, así como lo señala Adell (1997; p 3), en su artículo científico, tendencias en educación en la sociedad de la tecnología de la información, lo define como uno de los recursos más importantes y completos de las TICs. Se emplea en la presente investigación con el propósito de que los estudiantes aprendan conocimientos básicos en la realización de trabajos artísticos y cumplan con las expectativas del mundo de hoy, en el sentido de que en dichos procesos se utilicen aquellos medios que constituyan una motivación para el aprendizaje significativo de los estudiantes y que el acceso al conocimiento sea cada vez más independiente y según las necesidades.

El software educativo es aquel que se destina a la enseñanza, al auto aprendizaje y al desarrollo de ciertas habilidades cognitivas; en su creación hay una amplia gama de enfoques, atendiendo a los diferentes tipos de interacción que debería existir entre los actores principales del proceso educativo, es decir estudiante y educador. En el ambiente cibernético existe gran cantidad de software educativo, que exige la necesidad de escoger una aplicación que cumpla características determinadas y que permitan al profesor realizar en su labor una enseñanza de calidad.

Precisamente, uno de los programas que sirven en el proceso educativo artístico, es el corel draw, que se debe implementar en los centros educativos del nivel básico, no como un tema a lograr diseñadores gráficos, sino en la tarea de lograr el desarrollo creativo de los estudiantes, no solamente en el aula sino en el ambiente de trabajo que se destine para tal fin, logrando el principio de aprender haciendo y a su propio ritmo.

### **Programa Corel Draw:**

Corel Draw, es la abreviatura de Cowpland Research Labs, y fue Michael Cowpland el fundador de la empresa Corel, en el año de 1985 en Ottawa - Canadá, es una aplicación informática de diseño gráfico vectorial; es decir, que usa fórmulas matemáticas en su contenido. Ésta, a su vez es la principal aplicación de la suite de programas Corel

Draw Graphics Suite Corel y que está diseñada para suplir múltiples necesidades, como el dibujo, la maquetación de páginas para impresión y/o la publicación web, todas incluidas en un mismo programa. Sus principales competidores son Adobe Illustrator e Inscape.

Corel Draw fue lanzado oficialmente en el año de 1989, diseñado por los ingenieros informáticos Michel Bouillon y Pat Beirne de Corel Corporation. Actualmente la versión más reciente de Corel DRAW es la versión X8 (V.18). Se basa en las imágenes vectoriales (serie de puntos unidos por líneas) pero también permite trabajar con mapas de bits, con animación de imágenes, etc.; toda una serie de aplicaciones que generan una mejor manipulación para las ilustraciones profesionales, con lo que puede ser utilizado para realizar desde simples gráficos hasta diagramas técnicos altamente complejos y de alta calidad en 2D y 3D.

Entre sus características se encuentran la velocidad y la facilidad de uso, lo que hace que sea apto incluso para quienes están iniciándose en el diseño por computadora. Y, además, que es compatible con muchos formatos de archivos.

### **Corel Draw y el dibujo artístico:**

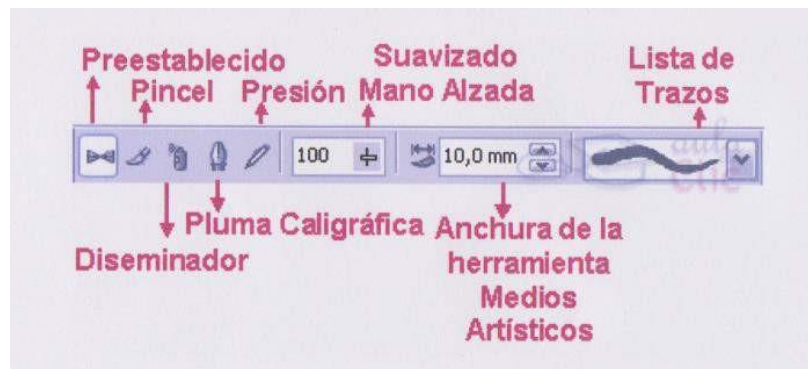
El programa corel draw está creado para realizar trabajos artísticos desde lo más simple hasta lo más complejo; en la actualidad, las empresas publicitarias, imprentas y de publicaciones escritas, emplean dicho programa; incluso tienen personal especializado en la materia para realizar dicha actividad profesional.

Como se decía, en el campo educativo, su aplicación se hace necesaria, para enseñar a los niños y jóvenes a dibujar y diseñar gráficos de mucha calidad y creatividad; los especialistas en la materia señalan que el corel draw es un programa de “dibujo vectorial que facilita la creación de ilustraciones profesionales; desde simples logotipos a complejos diagramas técnicos” (Aula click; p.1)

En los medios virtuales se encuentran muchos tutoriales e información para la realización de trabajos artísticos, que establecen diferentes formas de realización; inclusive, dentro del programa, hay una carpeta de medios artísticos, que con ella se puede

realizar diseños y trabajos artísticos sencillos. Para su mejor comprensión lo explicaremos brevemente, por ser muy importante para el trabajo de investigación que se plantea (Aula Click; p. 1 – 5):

1. Para realizar un dibujo con la herramienta medios artísticos se selecciona la herramienta “medios artísticos”, luego se hace click sobre la hoja y se arrastra el mouse dibujando como si fuese un lápiz, del mismo modo cuando se realiza un dibujo con la herramienta “mano alzada”. Al trabajar con la herramienta “medios artísticos” en la pantalla aparece el siguiente cuadro de diálogo:

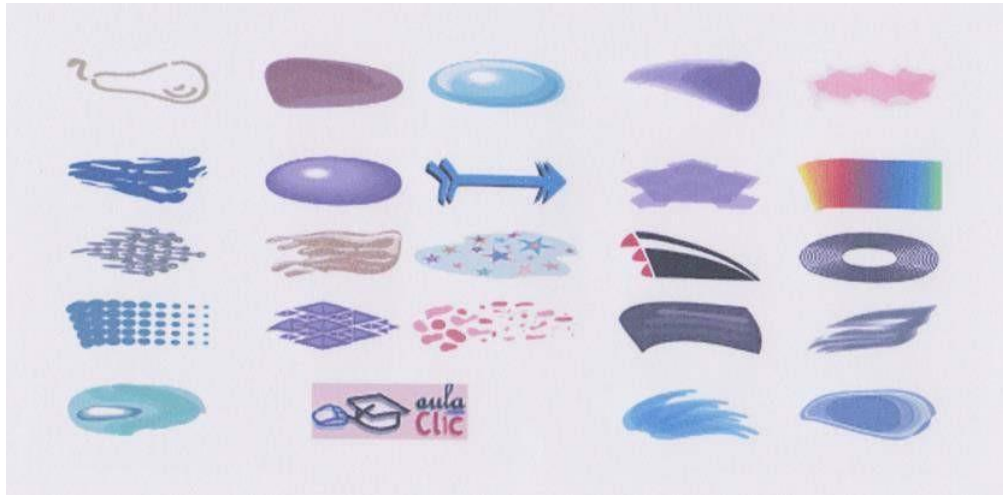


Desde este cuadro de diálogo se puede seleccionar entre 5 tipos diferentes de medios artísticos: Prestablecido, pincel, diseminador, pluma caligráfica y presión; con ellos se puede realizar diferentes diseños.

2. **Medio artístico preestablecido:** Permite seleccionar entre distintos tipos de trazos, los cuales se pueden rellenar con color. Se puede modificar tanto la suavizada mano alzada, como la anchura de la herramienta medios artísticos. Ejemplo:

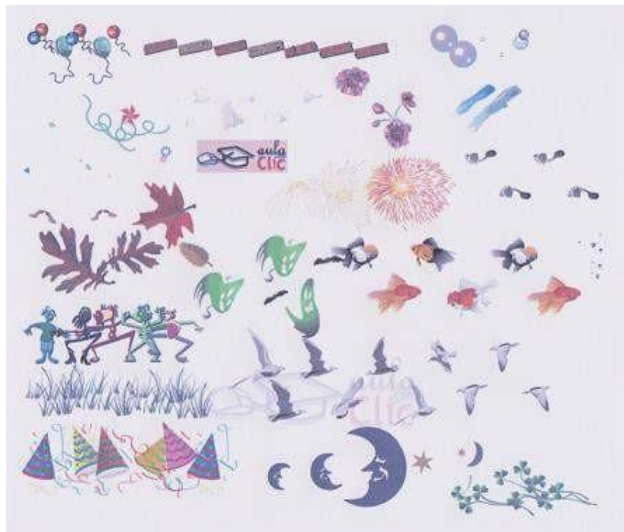


3. **El pincel:** Es una herramienta que permite realizar distintos diseños. La siguiente imagen es una muestra de los diseños que se pueden crear.

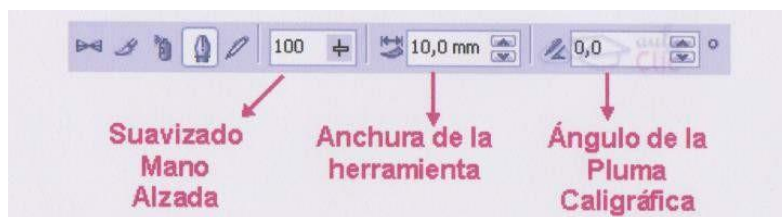


También se puede modificar la anchura y/o altura del trazo realizado, al igual que la herramienta medios artísticos preestablecidos.

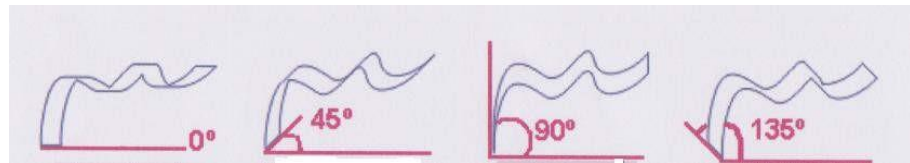
4. **El diseminador:** permite esparcir por la hoja distintos motivos, los cuales se seleccionan de una lista en la barra de propiedades. Ejemplos:



5. **La pluma caligráfica:** Al seleccionar la herramienta, la barra de propiedades se modifica.

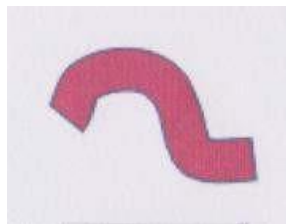


Modificando las opciones de la barra de propiedades, se pueden obtener distintos tipos de líneas, con distintas inclinaciones, debido a la opción ángulo de la pluma caligráfica. Las imágenes siguientes se obtuvieron modificando el ángulo de la pluma:

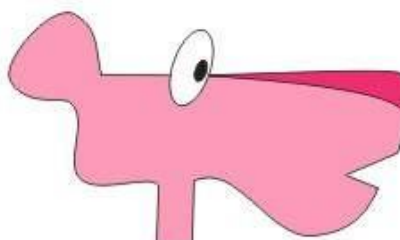


Como se observa, los trazos se inician en la parte inferior izquierda; los trazos tienen una inclinación según el ángulo seleccionado.

- 6. El medio artístico presión:** Permite dibujar líneas sensibles a la presión. Ejemplo:



- 7.** Para realizar trabajos artísticos en la herramienta descrita, es necesario más práctica. Utilizando los lineamientos anteriores, un diseño sencillo puede quedar así:





## **2.2. Expresión artística:**

Antes de referirnos sobre la expresión artística, trataremos sobre la educación artística o simplemente arte (DCN). Según Martín Viadel, R. (2003, p. 8), la “educación artística es una materia obligatoria del currículo de educación primaria y secundaria y figura también entre áreas de educación infantil”. También agrega:

La Educación Artística no se ocupa del arte, las artes o sus diferentes partes, sino de la educación vinculada a todo ello. Es, por tanto, una disciplina derivada de las ciencias de la educación y eso lo sitúa en un territorio donde lo esencial son los procesos de enseñanza aprendizaje, más aún, lo primordial es el sujeto que aprende (p. 23).

La Educación Artística sirve para aprender a ser creativos, aprender a crear producciones artísticas, y saber conocer, comprender, respetar, valorar, cuidar, disfrutar y transmitir tanto nuestras creaciones como aquellas otras que hicieron los artistas del pasado y las que están haciendo los artistas del presente (p. 18).

Apoyándonos en las teorías vertidas, se indicará, que el arte en el nivel básico no consiste en saber dibujar, pintar, esculpir o grabar, es algo más, es desarrollar capacidades, valores propios e individuales. El área de arte está llena de conceptos, teorías y argumentos que permiten a los estudiantes comprender y conversar sobre el sentido de todos los acontecimientos visuales; es decir, trasuntar nuestras vivencias, nuestras ideas y experiencias sobre una superficie bi o tri dimensional (expresión) y hacer conocer nuestros pareceres sobre una determinada obra plástica (apreciación), no solamente de creaciones tradicionales sino también sobre las creaciones de diferentes épocas y culturas. El arte es sensibilidad y creatividad.

A partir de ello, el currículo del área de arte, incluye variadas estrategias y sistemas de creación de imágenes y objetos, que el profesor de arte planifica para cada una de las sesiones de aprendizaje. Estrategias y creaciones diferentes para cada una de las etapas de la vida de los individuos; por ello, el área de arte no sólo tiene interés para

las personas que manifiestan una habilidad especial, sino que es muy importante para todos los individuos, durante el transcurrir de sus existencias.

La Educación artística no debe reproducir sino por el contrario desactivar los prejuicios habituales sobre el arte en nuestra sociedad tales como “el arte moderno es incomprensible” o “los artistas están locos”. En Educación Artística hay que lograr un cambio de actitud que valore positivamente los esfuerzos creativos por descubrir nuevas imágenes, forma y conceptos visuales (Martín Viadel, R.; 2003; p. 21).

Es decir, el área de arte no es solamente para “vivirla” dentro del aula, sino para disfrutarla en los lugares donde se encuentren, es saber comprender las ideas que lanza el artista en sus obras, por más abstracta sea, es entrar en contacto en el museo, en las galerías, en los edificios, en la naturaleza, etc.

La educación por el arte no busca formar artistas, sino, a través de ella se aprende a ser persona, con una potencialidad sensible, con altas capacidades creativas, con posibilidades de expresión y comunicación, con seguridad en sí mismos y el deseo de dar lo mejor de sí mismo en las diferentes tareas que se enfrenten.

### **Expresividad artística:**

El Diseño Curricular Nacional (DCN) señala que “el arte es la expresión propia, íntima y significativa de una persona y de un pueblo” (p. 256), además agrega que, el área tiene dos organizadores: Expresión y Apreciación artística.

A través de la expresión y la apreciación artística, los estudiantes desarrollan el pensamiento divergente, su creatividad, el fortalecimiento de su sensibilidad, el disfrute por el arte, el reconocimiento y apreciación de las manifestaciones culturales propias de nuestro país y de otras culturas. Asimismo, al vivenciar y gozar el arte, los niños y niñas fortalecen y afirman su identidad y personalidad, reconociendo sus propios gustos y preferencias. También promueve en el estudiante el descubrimiento de sus posibilidades y limitaciones, la confianza y

seguridad en sí mismo para expresar sus propios puntos de vista con libertad, el desarrollo de su autonomía, la capacidad de decisión, el desarrollo de actitudes solidarias con los demás y la actitud crítica. (p. 257).

Igualmente, para el DCN, la expresión artística promueve en el niño las capacidades, para:

Enriquecer su **sensibilidad y percepción sensorial**, a partir de experiencias de exploración con los sentidos, mediante su interacción con la naturaleza y su entorno cultural. Experimentar con los elementos y técnicas básicas de los lenguajes artísticos, así como con los recursos materiales, a fin de descubrir sus posibilidades de **expresión**. Expresarse con **espontaneidad, identidad personal y cultural, autenticidad, imaginación, creatividad**, todo a partir de la práctica artística, empleando en forma pertinente los elementos y técnicas del arte, así como los recursos de su localidad. Satisfacer su necesidad de comunicar sus vivencias, sentimientos, emociones, fantasías, ideas, pensamientos y su percepción del mundo mediante diferentes manifestaciones artístico – culturales: el dibujo, la pintura, la cerámica, el modelado, el tejido, el bordado, el diseño, la construcción, la confección, la fotografía, los juegos dramáticos, el teatro, los títeres, la pantomima, la expresión corporal, la danza, los bailes, el canto, la percusión rítmica, la interpretación instrumental, y otras. (p. 257).

Al respecto Hernández (2000), refiere que es una actividad artística que hace posible experimentar sentimientos y manifestar emociones por medio de líneas, colores, imágenes; es decir es un medio de expresión humana. Igualmente, Ángel (2000), lo define como una disciplina artística, que emplea a la creación de imágenes con diferentes materiales para facilitar a los niños, lo mismo que a los adultos, expresar sus ideas y sentimientos de su mundo imaginario y real y físico que le rodea.

En este sentido, la expresión artística está presente en toda obra artística. Por ello, las propias cualidades de expresión del artista se constituyen en un medio de

comunicación. La expresividad está directamente relacionada con la estructura formal de la obra y que dependen de la calidad armónica con que se conjugan los elementos plásticos de la composición artística, como la línea, la línea, la luz, movimiento, color, etc. Entonces, se podrá afirmar que los elementos subjetivos y plásticos de la composición artística, son los elementos más trascendentes en la expresión artística.

Al respecto, Barbe (2009), sostiene que las artes visuales, la literatura, la danza, el teatro, la música, “son los medios más poderosos con que cuenta la sociedad, la cultura, para dar mayor intensidad a las particularidades de la vida”, es por eso que las artes en general propagan los conocimientos y a la vez la expresión artística, enriquece la expresión de la vida.

En base a estas elucubraciones, se puede afirmar que, por medio de la obra artística, los estudiantes tienen la oportunidad de buscar medios de expresión que se constituirán en nuevas formas de comunicación de su mundo interior y exterior. Entonces, la escuela, como institución especializada en transmitir conocimientos, tiene la tarea importante de desarrollar acciones que posibiliten el disfrute y la producción de arte en sus diversas manifestaciones. El aprendizaje de los diversos lenguajes artísticos, involucra el conocimiento de las facetas sintácticas, semánticas y pragmáticas de cada una de ellas. Conocimientos que contribuyen al logro de competencias complejas relacionadas a la abstracción, construcción de un pensamiento crítico y divergente y la apropiación de valores culturales.

### **El lenguaje artístico, la educación y la creación:**

Según muchos estudiosos, entre ellos, Spravkin (2009), el arte es considerado como un lenguaje humano, plasmado en el objeto del arte. Objeto que presenta un proceso de elaboración, con diferentes medios y materiales, y que de acuerdo a ella expresa y comunica su contenido espiritual de manera objetiva. A partir de ello, el ser humano satisface sus necesidades estéticas de conocimiento, manifiesta su ideología, su subjetividad y su visión de la realidad; es decir, el arte es un medio de vincular la personalidad del artista, la estructura cultural de la época y el medio circundante al que pertenece; que de alguna manera lo condiciona, sin embargo, puede llegar a modificarlo o proponer un cambio.

En la actualidad, gracias al progreso de las herramientas multimediales y de comunicación, el ser humano se está rodeando de infinidad de mensajes comunicativos que involucran lo artístico. Allí es donde radica la importancia del papel del docente para expresar los conocimientos, sin la obligación de formar artistas, pero si individuos con capacidad de expresión e interacción con una mejor visión y mejores estrategias de resolución de problemas.

Hay que considerar que la relación del individuo con su mundo exterior no sólo es biológica, es también espiritual, y que mediante adecuados instrumentos puede acrecentar su acción sobre esa realidad. Entre estos instrumentos, se consideran un lugar especial al lenguaje, que le permite actuar sobre la realidad a través de los otros y lo pone en contacto con el pensamiento de los demás, con la cultura, que influyen recíprocamente sobre él. Entendiéndose que lenguaje, no solamente es la verbal que se objetiva mediante la palabra, es también la no verbal, y dentro de ella están las diferentes manifestaciones artísticas que el hombre produce. El arte es cultura, porque es el resultado de una función psíquica superior, que tiene origen social o, mejor dicho, son la consecuencia de una relación social y no el resultado del despliegue de las posibilidades de un individuo aislado.

El lenguaje y la cultura decididamente influyen en el desarrollo de la persona humana, en su individualidad. El desarrollo de las conductas superiores es consecuencia de la interiorización de pautas conductuales de relación con los demás. Por lo tanto, la educación son consecuencia de la relación social de los individuos, entonces, se debe prestar mejor atención al proceso educativo, dentro de una acción conjunta.

Dentro de la educación formal e informal, las artes son disciplinas tradicionales. Desde tiempos inmemoriales ocupó espacios relevantes en la formación del hombre. Sin embargo, desde siempre, en el campo formal, el arte ha ocupado un lugar irrelevante en los diseños curriculares en relación a otras áreas consideradas importantes o centrales. Muchas veces se ha considerado como espacios dedicados al ocio, al entretenimiento, a la adjudicación de funciones de naturaleza terapéutica y de apoyo a asignaturas relevantes a través del desarrollo de la motricidad. Debe quedar claro, que el área de arte en el sistema educativo no tiene la función de formar artistas (para eso están las instituciones superiores especializadas), pero sí debe brindar conocimientos de técnicas, recursos,

materiales y su organización, para lograr que los estudiantes puedan expresarse y comunicarse con sensibilidad y creatividad.

Según Acaso, M. (2004), en la comunicación, tiene un papel importante la expresión artística, donde el medio artístico y el descubrimiento de recursos expresivos, son trascendentes. En la actualidad, las distintas artes, como la arquitectura, la jardinería, la pintura, la escultura, la música o la danza no operan con símbolos tan explícitos (figurativo) como lo hace el lenguaje verbal. No obstante, estas artes no podrían cumplir con su función sin la existencia de una tradición que ofreciera al artista ciertas posibilidades de elección. Hoy en día se utiliza diferentes posibilidades expresivas como el mensaje artístico, no se debe olvidar lo que se aprendió de la teoría de la información. La comunicación entre un emisor y un receptor presupone un código, ya que las señales que enviamos no transmiten significados. Las señales pueden comunicar su mensaje tan sólo a aquellos receptores que tienen ciertas expectativas; es decir, un conocimiento previo sobre las distintas alternativas que le ayude a seleccionar entre las varias posibles.

### **Dimensiones de la expresividad artística:**

En el Diseño Curricular Nacional (2010), señala que el estudiante, a partir de la experimentación con elementos y técnicas básicas de los lenguajes artísticos puede descubrir sus posibilidades de expresión, con espontaneidad, identidad personal y cultural, autenticidad, imaginación y creatividad. Que son considerados como dimensiones de la expresión artística. Los explicaremos brevemente, por ser parte importante para la investigación.

#### **1. Espontaneidad:**

De manera general, es aquello que se realiza de manera voluntaria, que no fue instado por agentes exteriores. Surge de manera natural y movido por la sinceridad, donde no medió orden alguna. En el campo de las artes plásticas, la espontaneidad se refiere a los gráficos que fueron realizados respondiendo a una fuerte motivación intrínseca, que no tiene la intención de perdurar en el tiempo, sino de provocar sentimientos o comentarios externos; es cuando se realiza sin ensayo previo y con mucha improvisación, donde está presente las emociones del que realiza la obra plástica.

## **2. Identidad Personal y Cultural:**

La identidad cultural siempre está presente en los trabajos artísticos. Al respecto Vigotski, señala que una obra artística por ínfima que sea, contiene una identidad personal y cultural, en una obra está expresa los propios sentimientos que son sentimientos socialmente determinados, es decir en una obra participan la situación social del artista y la estructura sociocultural del público. Al referirse sobre la identidad, es aquello que caracteriza a los individuos y/o a toda una sociedad, es algo así como un sello impreso en las obras plásticas. Un ejemplo de ello, es la identidad expresiva en las obras de Vincent Van Gogh, obras donde están representados el mundo interior y exterior del artista, en elementos plásticos de la composición artística.

## **3. Autenticidad:**

La autenticidad, de forma general, es un adjetivo que califica a aquello que está documentado o certificado como verdadero o seguro. En el ámbito del arte, la autenticidad es muy importante ya que determina el valor de los objetos, es decir una obra auténtica tiene mayor valor que aquella que es una copia, imitación o reproducción.

La autenticidad en las obras artísticas realizadas en el nivel básico, se refiere a la representación de formas, figuras, colores, etc., que reflejan la personalidad de los pequeños artistas, donde se representa con originalidad, sencillez y claridad de los mensajes.

## **4. Imaginación:**

Es una capacidad o facilidad para crear ideas o hechos innovadores; también se puede considerar la representación mental de sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad. Vigostki, afirma que la imaginación es una función cognitiva vital y necesaria que tienen cada uno de los individuos; además señala que toda manifestación artística, por individual y original que pueda ser, siempre es el fruto del diálogo individual con su medio social y cultural. Es la experimentación libre de las cosas y por tal su representación serán imágenes propias, individuales, diferentes a las imágenes de otros individuos.

## **5. Creatividad:**

De manera general, la creatividad es la capacidad humana de crear algo nuevo o innovador, consiste en hallar procedimientos o elementos para realizar labores de manera diferente a la tradicional, con el propósito de satisfacción de un propósito. En el campo de la plástica, la creatividad es la realización de gráficos artísticos de manera muy diferente, con riqueza y composición adecuada.



### **III. MARCO METODOLÓGICO**

### **3.1. Hipótesis**

Según los tratadistas de la investigación, las hipótesis se constituyen como las guías investigativas, indican lo que se trata de probar y también se puede considerar como definiciones tentativas del fenómeno investigado, que tienen derivaciones de teorías existentes y que deben formularse en forma de proposiciones. Según Hernández, R. et al (2010), se consideran como las respuestas provisionales a las preguntas de investigación. En las investigaciones cuantitativas, donde se formulan hipótesis, son aquellas que tienen alcance correlacional o explicativo, o de alcance descriptivo, que intentan pronosticar una cifra o un hecho.

En el presente estudio investigativo las hipótesis son de carácter explicativo causal, por cuanto se medirá la influencia del corel draw en el desarrollo de la expresividad artística. Donde la causa (Variable independiente) fue el corel draw, como estrategia didáctica y el efecto la variable dependiente: expresión artística. La medición se realizó en dos momentos fundamentales, en el pre test (antes de la aplicación estratégica) y en el post test o post prueba (después de aplicar la estrategia corel draw), es decir fue de corte longitudinal.

#### **3.1.1. Hipótesis General:**

- El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

#### **3.1.2. Hipótesis específicas:**

1. El uso del programa Corel Draw influye en la espontaneidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
2. El uso del programa Corel Draw influye en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

3. El uso del programa Corel Draw influye en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
4. El uso del programa Corel Draw influye en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
5. El uso del programa Corel Draw influye en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

### **3.2. Variables y operacionalización de variables:**

#### **3.2.1. Variables:**

Se refiere a una entidad abstracta que consigue diferentes valores, representa a una cualidad, característica o propiedad de individuos u objetos a estudiar y es variable entre sujetos o un mismo sujeto en diferentes momentos. (Hernández, R. et al, 2010).

- **Independiente**  
Programa Corel Draw
- **Dependiente:**  
Expresión Artística

#### **3.2.2. Operacionalización de variables:**

La operacionalización de variables viene a ser la determinación del método a través del cual se podrán medir o analizar las variables. También se puede decir que, es un proceso metodológico que consiste en descomponer las variables de un problema investigativo, iniciando en lo más general y concluyendo en lo más específico. Una variable es operacionalizada con el fin de cambiar el concepto abstracto en empírico, para ser medido a partir de la aplicación del instrumento elegido. En este entender, su propósito es construir un instrumento ideal para la medición de la variable a medir.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES E INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
V.I.: Programa Corel Draw	Es una aplicación informática de diseño gráfico vectorial; es decir, que usa fórmulas matemáticas en su contenido. Se emplea para la creación de ilustraciones profesionales; desde simples logotipos a complejos diagramas técnicos. (Aula click)	La aplicación del corel draw, como estrategia, se medirá mediante el plan experimental, donde se incluye sus tres dimensiones.	<p><b>INICIO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Plan de clases</li> <li>• Materiales didácticos</li> <li>• Temas de corel draw</li> </ul> <p><b>PROCESO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación</li> <li>• Desarrollo de las sesiones de aprendizajes</li> <li>• Dibujo y pintura en medio virtual.</li> </ul> <p><b>EVALUACIÓN:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Instrumentos</li> <li>• Pruebas</li> <li>• Trabajos prácticos</li> </ul>	<p><b>NOMINAL</b></p> <p>No : 1</p> <p>Sí . 2</p>
V.D.: Expresión Artística	Hernández (2000), Es una actividad artística que hace posible experimentar sentimientos y manifestar emociones por medio de líneas, colores, imágenes; es decir es un medio de expresión humana.	La variable expresión artística se medirá en dos momentos, a partir de una lista de cotejo, que contiene 5 dimensiones y 17 ítems.	<p><b>ESPONTANEIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Naturalidad</li> <li>• Veracidad</li> </ul> <p><b>IDENTIDAD PERSONAL Y CULTURAL</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalidad</li> <li>• Rasgos culturales</li> </ul> <p><b>AUTENTICIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo original</li> <li>• Claridad de mensaje</li> </ul> <p><b>IMAGINACIÓN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Refleja con claridad ideas</li> <li>• Imágenes propia</li> </ul> <p><b>CREATIVIDAD</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Riqueza de lenguaje</li> <li>• Composiciones originales</li> <li>• Habilidad de construcción</li> </ul>	<p><b>ORDINAL</b></p> <p>Malo 1</p> <p>Regular 2</p> <p>Bueno 3</p>

### 3.3. Metodología:

La metodología de la investigación es el acumulado de procedimientos y técnicas aplicados ordenada y sistemáticamente en la realización de un estudio; cuya función es otorgar validez y rigor científico a los resultados hallados en el proceso de estudio y análisis. La metodología del estudio es la cuantitativa, porque se valió de datos cuantificables, accediéndose por medio de observaciones y mediciones.

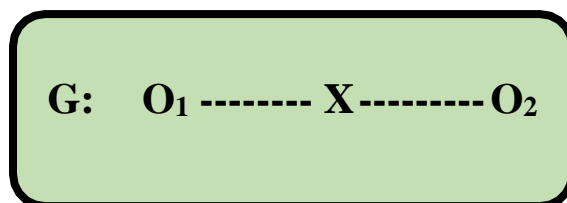
### 3.3.1. Tipo de estudio:

En el presente estudio, se utilizó el tipo experimental o de experimento, que sirvió para demostrar la hipótesis planteada al inicio de la investigación. Saldaña, J. (1998, p. 38): “Se refiere a un estudio de investigación en el que se manipulan deliberadamente una o más variables independientes (supuestas causas) para analizar las consecuencias de esa manipulación sobre una o más variables dependientes (supuestos efectos), dentro de una situación de control para el investigador”. Un estudio de tipo experimental es prospectivo, por lo que se valora el efecto de una o varias aplicaciones o intervenciones.

En el presente estudio se manipuló la variable independiente, corel draw, para lograr mejores efectos en la variable dependiente, expresión artística; la manipulación consistió en desarrollar sesiones de aprendizaje, donde se enseñaron temas referentes al uso del corel draw en representaciones gráficas.

### 3.3.2. Diseño de investigación:

Siendo el tipo de estudio experimental, el diseño de investigación que se adoptó fue el pre experimental. Saldaña, J. (1998; p 37): “Tiene un grado de control mínimo. Se clasifican en: Estudio de caso con una sola medición y diseño de preprueba – posprueba con un solo grupo”. La pre prueba o de control generalmente es útil como una primera aproximación al problema de investigación en la realidad, lo cual permitió realizar un plan de trabajo basado en los resultados obtenidos, y el pos prueba se realizó al finalizar las diferentes actividades artísticas para el recojo de información. Cuyo esquema es el siguiente:



**DONDE:**

- O<sub>1</sub> : Pre prueba
- X : Tratamiento estratégico
- O<sub>2</sub> : Post prueba

### 3.4. Método de investigación:

El método de investigación en el presente estudio es cuantitativo, debido a que se midió cuantitativamente, es decir numéricamente. Para ello se utilizó los métodos: hipotético – deductivo, experimental, comparativo y matemático estadístico. Fue hipotético deductivo porque partió de una premisa teórica dada, llegó a conclusiones determinadas a través de procedimientos de inferencias o cálculo formal. Este método obliga al investigador combinar la reflexión racional (formación de hipótesis y deducción) con la observación de la realidad, para luego verificarlo o llegar a conclusiones. Fue comparativo, porque comparó los resultados en dos momentos específicos, el pre prueba y la post prueba, con la finalidad de determinar el grado de desarrollo del fenómeno estudiado. Fue experimental, porque se manipuló deliberadamente la variable independiente con la finalidad de mejorar los resultados de la variable dependiente, en este caso se aplicó estrategias del corel draw para mejorar la expresión artística en estudiantes investigados. Del mismo modo fue matemático estadístico, porque mediante el análisis matemático y estadístico se arribaron a conclusiones acertadas, para ello se acudió a la estadística descriptiva y para la prueba de hipótesis a la estadística inferencial.

### 3.5. Población, muestra y muestreo:

Saldaña (1998; p. 28), la población viene a ser: “El conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan; o los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) a las cuales se refiere la investigación”. Para el presente estudio, se trabajó con los estudiantes de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, del Quinto año del nivel secundaria.

<b>GRADO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>POBLACIÓN</b>
<b>QUINTO</b>	A	40
	B	40
	C	40
	D	40
	E	40
	F	40
	G	40
<b>TOTAL</b>		<b>280</b>

FUENTE: Ficha de matrícula – 2017.

### 3.5.2. Muestra

Según Hernández, R. et al (2010), la muestra es una porción representativa del total de la población; es decir, son un grupo de individuos, cosas u objetos, que tienen las mismas características del conjunto poblacional. Para el estudio se escogió a 40 estudiantes del Quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”.

<b>GRADO</b>	<b>SECCIÓN</b>	<b>POBLACIÓN</b>
Quinto	“B”	40
<b>TOTAL</b>		<b>40</b>

FUENTE: Ficha de matrícula – 2017.

### 3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos:

#### 3.6.1. Técnicas de recojo de datos:

Las técnicas de recojo de datos, viene a ser el conjunto de mecanismos e instrumentos que se emplean en la investigación para reunir y medir información de forma sistemática y con un determinado objetivo específico. Hay técnicas de recolección de datos cualitativos, cuantitativos y mixtos. En el presente caso, las técnicas de recolección de datos son cuantitativos, porque buscó recolectar datos numéricos o exactos, como tal demandaron medirse estadísticamente. Se empleó las técnicas de la experimentación y la observación.

#### **Experimentación:**

En términos precisos, un experimento es un estudio en el cual se manipula intencionalmente una o más variables. Por ello, se realizaron talleres de experimentación usando el Programa de Corel Draw. Siguiendo un plan de trabajo de experimentación.

#### **Observación:**

La observación es un acto en el que entran en una estrecha y simultánea relación el observador (sujeto) y el objeto; dependiendo del tipo de investigación el objeto tomaría

el lugar del sujeto (s) observable (s). Este método tiene como principal ventaja, que los datos se recogen directamente de los objetos o fenómenos percibidos mediante registros caracterizados por la sistematicidad de la recolección y por la maleabilidad de las condiciones en que se proyecta realizarla. Mediante ella se recogió información sobre los diseños realizados en el programa Corel Draw en el Área Técnica del Centro de Computo de la Institución Educativa.

### **3.6.2. Instrumentos de recojo de datos:**

Un instrumento de recojo de datos es en principio cualquier recurso de la que puede valerse el investigador para estar cercano a los fenómenos y obtener de ellos información. Por lo que, los instrumentos son los medios materiales que se utilizan para el recojo y almacenamiento de información.

#### **Plan experimental:**

Es un instrumento de planificación, de diseño cuidadoso para obtener información de calidad, que permita desarrollar nuevos procesos. Es un plan de trabajo a seguir en el desarrollo de la investigación científica, que considere la misma experimentación y los resultados a obtener.

#### **Lista de Cotejo:**

Este instrumento puede aplicarse en forma individual y grupal. Sirve para orientar la observación, sirve como un instrumento de verificación de las variables, los criterios de evaluación se pueden agrupar en una o varias columnas.

#### **3.6.2.1. Ficha técnica del instrumento lista de cotejo de la expresión artística**

---

Nombre original	Lista de cotejo de la expresión artística
Autor	Coras Escalante, Fernando. Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho. Perú, 2017.



Administración	Individual o colectiva
Significación	Mide el desarrollo de la expresión artística en la realización de trabajos artísticos con Corel Draw. El test está constituido por 17 ítems, distribuidos en cinco dimensiones: Espontaneidad (3 ítems), Identidad personal y cultural (3 ítems), Autenticidad (3 ítems), Imaginación (3 ítems) y Creatividad (5 ítems).
Validez	La validez se realizó mediante juicio de expertos, a cargo de tres profesionales doctores y magísteres de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho. Cuyo promedio de evaluación es de 97,1, que se considera, un instrumento de alta validez.
Confiabilidad	A partir del análisis del coeficiente de Alfa de Cronbach, en la que se determinó la fiabilidad del instrumento. 0,884, considerado como muy alta confiabilidad.

- **Norma de evaluación:** El cuestionario expresión artística y sus cinco dimensiones, para el tratamiento estadístico, se categorizó de la siguiente manera:

EXPRESIÓN ARTÍSTICA	MALO	REGULAR	BUENO
	17 – 28	29 – 39	40 – 51
Esponaneidad	03 - 05	06 – 07	08 – 09
Identidad personal y cultural	03 - 05	06 – 07	08 – 09
Autenticidad	03 - 05	06 – 07	08 – 09
Imaginación	03 - 05	06 – 07	08 – 09
Creatividad	05 - 08	09 – 11	12 – 15

### 3.6.3. Validación y confiabilidad de instrumentos:

#### 3.6.3.1. Validación del instrumento:

La **validación**, se realizó a partir del juicio de expertos; que permitió establecer la validez de contenido del instrumento que se empleó en la investigación. Según Hernández, R. et al (2010), la validez es la categoría en que un instrumento ciertamente

mide la variable que tiene que medir. Por lo cual, se puede decir que la validez es un modelo con el que se puede calificar un instrumento y sí en realidad se relaciona con la razón escogida. Los jueces que validaron el instrumento lista de cotejo de la expresión artística fueron docentes de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” – Ayacucho, que se detalla:

<b>EXPERTO</b>	<b>VALORACIÓN</b>
Dr. Alvarez Enriquez, Eleodoro	96,8%
Mg. Meza Untiveros, Miguel Ángel	97,0%
Mg. Taipe Carbajal, Marcelino Efraín	97,6%
<b>PROMEDIO</b>	<b>97,1%</b>

### 3.6.3.2. Confiabilidad de instrumento:

La confiabilidad de los instrumentos es el “grado en que su aplicación, repetida al mismo sujeto u objeto produce igual resultados” (Hernández, R. et al; 2006, p. 277). Es una de las exigencias de la investigación cuantitativa y que se cimienta en el grado de similitud con que los instrumentos de investigación cumplen su finalidad. Para determinar la confiabilidad del instrumento se recurrió al coeficiente de alpha de Cronbach, que solamente requiere de una sola medición. Palella y Martins (2003), consignan los siguientes parámetros de interpretación:

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

La confiabilidad aplicada al instrumento luego de la prueba piloto, con 18 estudiantes de similares características a la población muestra, tuvo el siguiente resultado:

**Estadísticos de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N de elementos
,886	,884	18

El instrumento lista de cotejo de expresión artística, alcanza calificación de 0,884; que de acuerdo a la escala de valoración, el instrumento goza de confiabilidad Muy alta y por tanto, aplicable en el proceso de investigación de campo.

**3.7. Método de análisis de datos:**

Para el análisis descriptivo, de los datos recogidos se utilizaron las tablas de frecuencias relativas simples, donde se describió las medidas de tendencia central, como la media aritmética, la mediana, la moda, etc. Para el análisis inferencial se empleó el estadígrafo no paramétrico de Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia, por cuanto la variable dependiente es ordinal y los datos obtenidos tienen configuración no normal. Los análisis estadísticos se realizaron con el Software estadístico IBM SPSS, versión 22.

## **IV. RESULTADOS**

## 4.1. Resultados a Nivel Descriptivo e Inferencial:

### 4.1.1. Resultados a Nivel Descriptivo:

#### **Tabla N° 01**

*Influencia del Programa Corel Draw en la Expresión artística en estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017*

Nivel de la Expresión Artística	Pre Prueba		Post Prueba	
	Ni	%	ni	%
Malo	40	100,0	00	00,0
Regular	00	00,0	02	05,0
Bueno	00	00,0	38	95,0
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

En la Tabla 01, del 100% (40) de estudiantes, del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, investigados; antes de la aplicación del Programa Corel Draw (Pre Prueba), el 100,0% (40) de estudiantes presentaban un desarrollo de expresión artística del nivel malo; ninguno de ellos presentan desarrollo regular, ni bueno. Después de la aplicación estratégica, el 95,0% (8) de estudiantes presentó un desarrollo de expresión artística del nivel bueno; solamente el 5,0% (02) nivel regular, y ninguno de ellos presentó el nivel malo.

La tabla nos indica, que antes de la aplicación del Programa de Corel Draw, todos los estudiantes solamente logran el nivel malo de desarrollo de la expresión artística; luego de la aplicación estratégica, ninguno de ellos se queda en el nivel malo, avanzando al nivel regular y bueno de la expresividad artística. Por lo que, se puede inferir que el Programa Corel Draw es ideal para el desarrollo de la expresividad artística en los estudiantes investigados.

**Tabla N° 02:**

*Desarrollo de la expresión artística antes y después de la aplicación del Programa Corel Draw en estudiantes del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017.*

Medidas de Resumen	Desarrollo de la expresión artística	
	Pre Prueba	Post Prueba
N	40	40
Media	22,8	43,6
Mediana	23,0	44,0
Moda	22	44
Desviación típica	1,72	1,74
Varianza	2,97	3,02
Rango	7	8
Mínimo	19	39
Máximo	26	47

La Tabla 2 nos permite observar, antes de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la expresión artística tenía una media de  $22,8 \pm 1,72$  puntos con una mediana de 23,0 puntos (nivel malo). Después de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la expresión artística fue de  $43,6 \pm 1,74$  con una mediana de 44,0 puntos (nivel bueno). En lo que se refiere a la mediana y la moda, en el pre prueba sus puntuaciones son del nivel malo; mientras que en la post prueba las puntuaciones son del nivel bueno. Comparando las puntuaciones medias, se observa un incremento en el desarrollo de la expresión artística de 20,8 puntos.

Estos resultados nos señalan que las puntuaciones más altas se consiguen en la post prueba, que nos indica la importancia de la aplicación del Programa Corel Draw para desarrollar la expresión artística en los estudiantes del 5° “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho.

### **Tabla N° 03**

*Influencia del Programa Corel Draw en la Espontaneidad en estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017*

Nivel de la Espontaneidad	Pre Prueba		Post Prueba	
	ni	%	Ni	%
Malo	39	97,0	00	00,0
Regular	01	03,0	22	55,0
Bueno	00	00,0	18	45,0
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

En la Tabla 03, del 100% (40) de estudiantes investigados, del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho; antes de la aplicación del Programa Corel Draw (Pre Prueba), el 97,0% (39) de estudiantes presentaban un desarrollo de la espontaneidad del nivel malo; el 3,0% (01) presentaron un desarrollo regular, y ninguno de ellos el nivel bueno. Después de la aplicación estratégica, el 55,0% (22) de estudiantes presentó un desarrollo de la espontaneidad del nivel regular; el 45,0% presentaron el nivel bueno, y ninguno de ellos presentó el nivel malo.

La tabla nos indica, que antes de la aplicación del Programa de Corel Draw, todos los estudiantes solamente logran el nivel malo y regular de desarrollo de la espontaneidad; luego de la aplicación estratégica, ninguno de ellos se queda en el nivel malo, avanzando al nivel regular y bueno de la espontaneidad de la expresividad artística. Por lo que, se puede inferir que el Programa Corel Draw es ideal para el desarrollo de la espontaneidad en los estudiantes investigados.

**Tabla N° 04:**

*Desarrollo de la espontaneidad antes y después de la aplicación del Programa Corel Draw en estudiantes del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017.*

Medidas de Resumen	Desarrollo de la espontaneidad	
	Pre Prueba	Post Prueba
N	40	40
Media	03,98	07,38
Mediana	04,00	07,0
Moda	4	7
Desviación típica	0,80	0,84
Varianza	0,64	0,70
Rango	3	3
Mínimo	3	6
Máximo	6	9

La Tabla 4 nos permite observar, antes de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la espontaneidad tenía una media de  $03,98 \pm 0,80$  puntos con una mediana de 04,0 puntos (nivel malo). Después de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la espontaneidad fue de  $07,38 \pm 0,84$  con una mediana de 7,0 puntos (nivel regular). En lo que se refiere a la mediana y la moda, en el pre prueba sus puntuaciones son del nivel malo; mientras que en la post prueba las puntuaciones son del nivel regular. Comparando las puntuaciones medias, se observa un incremento en el desarrollo de la espontaneidad de 03,4 puntos.

Estos resultados nos señalan que las puntuaciones más altas se consiguen en la post prueba, que nos indica la importancia de la aplicación del Programa Corel Draw para desarrollar la espontaneidad de la expresión artística en los estudiantes del 5° “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho.



**Tabla N° 05**

*Influencia del Programa Corel Draw en la Identidad Personal y Cultural en estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017*

Nivel de la Identidad Personal y Cultural	Pre Prueba		Post Prueba	
	ni	%	Ni	%
Malo	36	90,0	00	00,0
Regular	04	10,0	14	35,0
Bueno	00	00,0	26	65,0
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

En la Tabla 05, del 100% (40) de estudiantes investigados, del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho; antes de la aplicación del Programa Corel Draw (Pre Prueba), el 90,0% (36) de estudiantes presentaban un desarrollo de la identidad personal y cultural del nivel malo; el 10,0% (04) presentaron un desarrollo regular, y ninguno de ellos el nivel bueno. Después de la aplicación estratégica, el 65,0% (26) de estudiantes presentó un desarrollo de identidad personal y cultural del nivel bueno; el 35,0% presentaron el nivel regular, y ninguno de ellos presentó el nivel malo.

La tabla nos indica, que antes de la aplicación del Programa de Corel Draw, todos los estudiantes solamente logran el nivel malo y regular de desarrollo de la identidad personal y cultural; luego de la aplicación estratégica, ninguno de ellos se queda en el nivel malo, avanzando al nivel regular y bueno de la identidad personal y cultural de la expresividad artística. Por lo que, se puede inferir que el Programa Corel Draw es ideal para el desarrollo de la identidad personal y cultural en los estudiantes investigados.

**Tabla N° 06:**

*Desarrollo de la identidad personal y cultural antes y después de la aplicación del Programa Corel Draw en estudiantes del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017.*

Medidas de Resumen	Desarrollo de la identidad personal y cultural	
	Pre Prueba	Post Prueba
N	40	40
Media	04,30	07,80
Mediana	04,00	08,0
Moda	4	8
Desviación típica	0,88	0,76
Varianza	0,78	0,57
Rango	3	3
Mínimo	3	6
Máximo	6	9

La Tabla 6 nos permite observar, antes de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la identidad personal y cultural tenía una media de 04,30  $\pm$  0,88 puntos con una mediana de 04,0 puntos (nivel malo). Después de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la identidad personal y cultural fue de 07,80  $\pm$  0,76 con una mediana de 8,0 puntos (nivel bueno). En lo que se refiere a la mediana y la moda, en el pre prueba sus puntuaciones son del nivel malo; mientras que en la post prueba las puntuaciones son del nivel bueno. Comparando las puntuaciones medias, se observa un incremento en el desarrollo de la identidad personal y cultural de 03,5 puntos.

Estos resultados nos señalan que las puntuaciones más altas se consiguen en la post prueba, que nos indica la importancia de la aplicación del Programa Corel Draw para desarrollar la identidad personal y cultural de la expresión artística en los estudiantes del 5° “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho.

**Tabla N° 07**

***Influencia del Programa Corel Draw en la autenticidad en estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017***

<b>Nivel de la Autenticidad</b>	<b>Pre Prueba</b>		<b>Post Prueba</b>	
	<b>ni</b>	<b>%</b>	<b>Ni</b>	<b>%</b>
Malo	40	100,0	00	00,0
Regular	00	00,0	19	47,0
Bueno	00	00,0	21	53,0
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

En la Tabla 07, del 100% (40) de estudiantes investigados, del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho; antes de la aplicación del Programa Corel Draw (Pre Prueba), el 100,0% (40) de estudiantes presentaban un desarrollo de la autenticidad del nivel malo; ninguno de ellos presentaron un desarrollo regular, ni bueno. Después de la aplicación estratégica, el 53,0% (21) de estudiantes presentó un desarrollo de autenticidad del nivel bueno; el 47,0% presentaron el nivel regular, y ninguno de ellos presentó el nivel malo.

La tabla nos indica, que antes de la aplicación del Programa de Corel Draw, todos los estudiantes solamente logran el nivel malo de desarrollo de autenticidad; luego de la aplicación estratégica, ninguno de ellos se queda en el nivel malo, avanzando al nivel regular y bueno de la autenticidad de la expresividad artística. Por lo que, se puede inferir que el Programa Corel Draw es ideal para el desarrollo de la autenticidad en los estudiantes investigados.

**Tabla N° 08:**

*Desarrollo de la autenticidad antes y después de la aplicación del Programa Corel Draw en estudiantes del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017.*

Medidas de Resumen	Desarrollo de la autenticidad	
	Pre Prueba	Post Prueba
N	40	40
Media	03,85	07,53
Mediana	04,00	08,0
Moda	4	8
Desviación típica	0,66	0,60
Varianza	0,44	0,36
Rango	2	3
Mínimo	3	6
Máximo	5	9

La Tabla 8 nos permite observar, antes de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la autenticidad tenía una media de  $03,85 \pm 0,66$  puntos con una mediana de 04,0 puntos (nivel malo). Después de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la autenticidad fue de  $07,53 \pm 0,60$  con una mediana de 8,0 puntos (nivel bueno). En lo que refiere a la mediana y la moda, en el pre prueba sus puntuaciones son del nivel malo; mientras que en la post prueba las puntuaciones son del nivel bueno. Comparando las puntuaciones medias, se observa un incremento en el desarrollo de la autenticidad de 03,68 puntos.

Estos resultados nos señalan que las puntuaciones más altas se consiguen en la post prueba, que nos indica la importancia de la aplicación del Programa Corel Draw para desarrollar la autenticidad de la expresión artística en los estudiantes del 5° “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho.

### **Tabla N° 09**

*Influencia del Programa Corel Draw en la imaginación en estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017*

Nivel de la Imaginación	Pre Prueba		Post Prueba	
	ni	%	Ni	%
Malo	39	97,0	00	00,0
Regular	01	03,0	23	57,0
Bueno	00	00,0	17	43,0
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

En la Tabla 09, del 100% (40) de estudiantes, del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, investigados; antes de la aplicación del Programa Corel Draw (Pre Prueba), el 97,0% (39) de estudiantes presentaban un desarrollo de la imaginación del nivel malo; el 03,0% (01) presentó un desarrollo del nivel regular, y ninguno de ellos presentaron un desarrollo bueno. Después de la aplicación estratégica, el 57,0% (23) de estudiantes presentó un desarrollo de imaginación del nivel regular; el 43,0% presentaron el nivel bueno, y ninguno de ellos presentó el nivel malo.

La tabla nos indica, que antes de la aplicación del Programa de Corel Draw, todos los estudiantes solamente logran el nivel malo y regular de desarrollo de imaginación; luego de la aplicación estratégica, ninguno de ellos se queda en el nivel malo, avanzando al nivel regular y bueno de la imaginación de la expresividad artística. Por lo que, se puede inferir que el Programa Corel Draw es ideal para el desarrollo de la imaginación en los estudiantes investigados.

**Tabla N° 10:**

*Desarrollo de la imaginación antes y después de la aplicación del Programa Corel Draw en estudiantes del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017.*

Medidas de Resumen	Desarrollo de la imaginación	
	Pre Prueba	Post Prueba
N	40	40
Media	03,98	07,50
Mediana	04,00	07,0
Moda	4	7
Desviación típica	0,70	0,91
Varianza	0,49	0,82
Rango	3	3
Mínimo	3	6
Máximo	6	9

La Tabla 10 nos permite observar, antes de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la imaginación tenía una media de  $03,98 \pm 0,70$  puntos con una mediana de 04,0 puntos (nivel malo). Después de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la imaginación fue de  $07,50 \pm 0,91$  con una mediana de 7,0 puntos (nivel regular). En lo que se refiere a la mediana y la moda, en el pre prueba sus puntuaciones son del nivel malo; mientras que en la post prueba las puntuaciones son del nivel regular. Comparando las puntuaciones medias, se observa un incremento en el desarrollo de la autenticidad de 03,52 puntos.

Estos resultados nos señalan que las puntuaciones más altas se consiguen en la post prueba, que nos indica la importancia de la aplicación del Programa Corel Draw para desarrollar la imaginación de la expresión artística en los estudiantes del 5° “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho.

### **Tabla N° 11**

*Influencia del Programa Corel Draw en la creatividad en estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017*

Nivel de la creatividad	Pre Prueba		Post Prueba	
	ni	%	Ni	%
Malo	40	100,0	00	00,0
Regular	00	00,0	00	00,0
Bueno	00	00,0	40	100,0
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>	<b>40</b>	<b>100,0</b>

En la Tabla 11, del 100% (40) de estudiantes investigados, del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho; antes de la aplicación del Programa Corel Draw (Pre Prueba), el 100,0% (40) de estudiantes presentaban un desarrollo de la creatividad del nivel malo, y ninguno de ellos presentaron un desarrollo regular ni bueno. Después de la aplicación estratégica, el 100,0% (40) de estudiantes presentó un desarrollo de la creatividad del nivel bueno, y ninguno de ellos presentó el nivel regular y malo.

La tabla nos indica, que antes de la aplicación del Programa de Corel Draw, todos los estudiantes solamente logran el nivel malo de desarrollo de la creatividad; luego de la aplicación estratégica, ninguno de ellos se queda en el nivel malo, avanzando al nivel bueno de la creatividad de la expresividad artística. Por lo que, se puede inferir que el Programa Corel Draw es ideal para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes investigados.

**Tabla N° 12:**

*Desarrollo de la creatividad antes y después de la aplicación del Programa Corel Draw en estudiantes del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”. Ayacucho, 2017.*

Medidas de Resumen	Desarrollo de la creatividad	
	Pre Prueba	Post Prueba
N	40	40
Media	06,73	13,40
Mediana	07,00	13,0
Moda	6	13
Desviación típica	0,96	0,83
Varianza	0,92	0,69
Rango	3	3
Mínimo	5	12
Máximo	8	15

La Tabla 12 nos permite observar, antes de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la creatividad tenía una media de  $06,73 \pm 0,96$  puntos con una mediana de 07,0 puntos (nivel malo). Después de la aplicación del Programa Corel Draw, como estrategia, el desarrollo de la creatividad fue de  $13,40 \pm 0,83$  con una mediana de 13,0 puntos (nivel bueno). En lo que se refiere a la mediana y la moda, en el pre prueba sus puntuaciones son del nivel malo; mientras que en la post prueba las puntuaciones son del nivel bueno. Comparando las puntuaciones medias, se observa un incremento en el desarrollo de la creatividad de 06,67 puntos.

Estos resultados nos señalan que las puntuaciones más altas se consiguen en la post prueba, que nos indica la importancia de la aplicación del Programa Corel Draw para desarrollar la creatividad de la expresión artística en los estudiantes del 5° “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho.



#### 4.1.2. Resultados a Nivel Inferencial:

##### Prueba de normalidad de datos:

##### Planteamiento de hipótesis:

Ha: Los datos obtenidos en la variable independiente expresión artística en la población muestra tiene distribución normal.

Ho: Los datos obtenidos en la variable independiente expresión artística en la población muestra NO tiene distribución normal.

##### Prueba estadística:

VARIABLE	SHAPIRO WILK		
	Estadístico	gl	Sig.
Expresión artística	0,646	18	0,000

##### Decisión:

El p – valor obtenido es menor que el nivel de significancia, entonces hay razones estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis alterna y aceptar la hipótesis nula, es decir: “Los datos obtenidos en la variable independiente expresión artística en la población muestra NO tiene distribución normal”.

##### DECISIÓN FINAL:

Los datos de la variable expresión artística no tienen configuración normal; la escala es de tipo ordinal; entonces se empleó un estadígrafo no paramétrico. En el presentecaso, el estadígrafo Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia.

#### 4.1.2.1. Prueba de hipótesis general:

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

Hi: El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

Ho: El uso del programa Corel Draw No influye en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

##### B. Prueba Estadística:

###### Estadísticos de prueba<sup>a</sup>

	EXPRESIÓN ARTÍSTICA POST TEST - EXPRESIÓN ARTÍSTICA PRE TEST
Z	-6,186 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

##### C. Decisión:

En la prueba de hipótesis con el estadígrafo no paramétrico, Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia, el significado asintótico bilateral es 0,000, menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ); entonces hay razones estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir: “El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017” ( $Z = -6,186$ ;  $p < 0,05$ ).

#### 4.1.2.2. Prueba de hipótesis específica 1:

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

Hi: El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la espontaneidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

Ho: El uso del programa Corel Draw No influye en la espontaneidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

##### B. Prueba Estadística:

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	ESPONTANEIDAD POST TEST - ESPONTANEIDAD PRE TEST
Z	-5,697 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

##### C. Decisión:

En la prueba de hipótesis con el estadígrafo no paramétrico, Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia, el significado asintótico bilateral es 0,000, menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ); entonces hay razones estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir: “El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la espontaneidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017” ( $Z = -5,697$ ;  $p < 0,05$ ).

#### 4.1.2.3. Prueba de hipótesis específica 2:

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

Hi: El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

Ho: El uso del programa Corel Draw No influye en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

##### B. Prueba Estadística:

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	IDENTIDAD PERSONAL Y CULTURAL POST TEST - IDENTIDAD PERSONAL Y CULTURAL PRE TEST
Z	-5,690 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

##### C. Decisión:

En la prueba de hipótesis con el estadígrafo no paramétrico, Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia, el significado asintótico bilateral es 0,000, menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ); entonces hay razones estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir: “El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017” ( $Z = -5,690$ ;  $p < 0,05$ ).

#### 4.1.2.4. Prueba de hipótesis específica 3:

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

Hi: El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

Ho: El uso del programa Corel Draw No influye en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

##### B. Prueba Estadística:

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	AUTENTICIDAD POST TEST - AUTENTICIDAD PRE TEST
Z	-5,686 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

##### C. Decisión:

En la prueba de hipótesis con el estadígrafo no paramétrico, Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia, el significado asintótico bilateral es 0,000, menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ); entonces hay razones estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir: “El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017” ( $Z = -5,686$ ;  $p < 0,05$ ).

#### 4.1.2.5. Prueba de hipótesis específica 4:

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

Hi: El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

Ho: El uso del programa Corel Draw No influye en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

##### B. Prueba Estadística:

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	IMAGINACIÓN POST TEST - IMAGINACIÓN PRE TEST
Z	-5,706 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

##### C. Decisión:

En la prueba de hipótesis con el estadígrafo no paramétrico, Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia, el significado asintótico bilateral es 0,000, menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ); entonces hay razones estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir: “El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017” ( $Z = -5,706$ ;  $p < 0,05$ ).

#### 4.1.2.6. Prueba de hipótesis específica 5:

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

Hi: El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

Ho: El uso del programa Corel Draw No influye en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

##### B. Prueba Estadística:

Estadísticos de prueba <sup>a</sup>	
	CREATIVIDAD POST TEST - CREATIVIDAD PRE TEST
Z	-6,325 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo

b. Se basa en rangos negativos.

##### C. Decisión:

En la prueba de hipótesis con el estadígrafo no paramétrico, Rango de Wilcoxon, al 95% de confianza y 5% de significancia, el significado asintótico bilateral es 0,000, menor que el nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ); entonces hay razones estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir: “El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017” ( $Z = -6,325$ ;  $p < 0,05$ ).

#### **4.2. Discusión de resultados:**

Las nuevas tecnologías que se vienen incrementando a nivel mundial, han cobrado mayor peso específico en las sociedades actuales. En las industrias, instituciones gubernamentales y no gubernamentales, comercio, servicios y comunicaciones, las nuevas tecnologías se han posesionado de manera ascendente, haciendo que los modos de relacionarse, trabajar y crear sean muy diferentes a años próximos anteriores. La creación, desde siempre se atribuyó a los artistas y personajes innovadores, en la actualidad es un concepto que debe estar muy presente en todos los ámbitos de la vida y en todas las personas, desde el común de la gente hasta las grandes autoridades del mundo. Se ha visto, que la creatividad es la llave del triunfo. Creatividad, que debe estar ligado a la capacidad expresiva visual y oral, porque un individuo capaz de expresar sus sentimientos y sus ideas es capaz de hacer notar las dificultades de una sociedad en constante cambio.

Habría que preguntarse, si las instituciones educativas, docentes y estudiantes, en el plano internacional, nacional y regional, venimos cultivando o desarrollando la creatividad y la expresividad; y si estamos actualizando los conocimientos en las nuevas tecnologías acordes al avance científico y tecnológico, porque es una vía para una mejor enseñanza aprendizaje en los centros educativos, especialmente del nivel básico. En el caso de los docentes, sería un medio para llevar conocimientos a los estudiantes de la manera que comprenden los estudiantes de ahora, de tal manera, estudiantes y maestros puedan crear nuevas formas de expresión artística o visual, unido a la creatividad.

En este entender, realizar trabajos artísticos, como el dibujo, la pintura, diseño artístico, escultura, entre otros, debe ser tratado desde el punto de vista del uso del Programa Corel Draw, que de repente, sea la que sustituya al dibujo tradicional. Como producto de la introducción de nuevas tecnologías en el campo del diseño gráfico, artistas y profesionales de diferentes ramas, han irrumpido en el campo del Corel Draw y otras herramientas computarizadas para realizar de manera más sencilla y “profesional” sus trabajos cotidianos. Eso, nos impela a pensar y a proponer, que el Programa Corel Draw es de mucha significancia para el proceso educativo, porque mediante ella se podrá realizar trabajos de diseño artístico con mejores resultados. Entonces, el estudio de este programa debe ser iniciado, cuanto más antes, desde los primeros grados del nivel



Primaria, de tal manera, los trabajos presentados por los estudiantes tengan mayores y mejores resultados, no solamente desde la perspectiva artística, sino desde perspectivas cognitivas.

De otro lado, las innovaciones que se dan en los últimos años, en pedagogía y en la didáctica, exige a los docentes una mayor especialización y profesionalización en el campo de enseñar, ya que son los propios estudiantes que demandan mayor especialización y excelencia en las actividades académicas. Precisamente, el uso del Programa Corel Draw para enseñar y desarrollar la expresión artística, tiene ese objetivo; es decir implementar nuevas estrategias, con el apoyo de tecnologías de punta para el desarrollo de la actividad educativa.

Los resultados obtenidos en la presente investigación así lo corroboran, vale decir, que las nuevas tecnologías cada día más van tomando mayor presencia en las instituciones educativas y con mejores resultados académicos en los estudiantes. En el análisis estadístico de la hipótesis general, se obtuvieron hallazgos importantes. En la Tabla N° 01, se observa que en el pre prueba los estudiantes, en su totalidad, no realizan la expresión artística de manera adecuada, ya que todos los estudiantes investigados sólo obtienen calificaciones del nivel malo; la situación se hace diferente cuando se aplica la estrategia del Corel Draw, todos los estudiantes obtienen puntuaciones del nivel regular y bueno de expresión artística. La media aritmética en la post prueba ( $43,6 \pm 1,74$ ) es mayor al pre prueba ( $22,8 \pm 1,72$ ) en 20,8 puntos, los valores de la mediana y la moda son menores en el pre prueba, que se incrementan considerablemente en la post prueba. Resultado que se asemeja a los obtenidos en el análisis inferencial. El Rango de Wilcoxon es -6,186 que se ubica en el margen óptimo, y siendo el p-valor (0,000) menor al nivel de significancia ( $\alpha = 0,05$ ), existen razones estadísticas suficientes para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna, es decir, el Programa Corel Draw influye directa y significativamente a la expresión artística en estudiantes del 5° “B” de la emblemática Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”, Ayacucho, 2017. Resultados similares fueron hallados por Escalier, R. (2006), que en su trabajo de tesis sobre la aplicación del Programa Corel Draw como estrategia para mejora el dibujo técnico, concluye que el Programa permitió la modernización en la enseñanza – aprendizaje; además de que su uso benefició en el aprendizaje y realización de trabajos artísticos, como el dibujo técnico y el artístico.

En la revisión de la bibliografía especializada, Loayza, R. (2002), nos señala que la educación virtual encuadra en el uso de nuevas tecnologías, para desarrollar métodos y estrategias diferentes para desarrollar los aprendizajes de los estudiantes. Similar conclusión manifiesta la UNESCO (1988), cuando refiere que la educación virtual facilita herramientas de aprendizajes más versátiles, veloces y de mayor estimulación que las empleadas tradicionalmente.

De la misma manera, al hacer el análisis de sobre las dimensiones de la expresión artística, los resultados tienen mucha semejanza a las obtenidas respecto a la variable estudiada.

En la dimensión espontaneidad, según la tabla N° 02, en el pre prueba, todos los estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública tienen calificaciones del nivel malo; mientras que después de la aplicación estratégica el 55,0% obtuvieron calificaciones del Nivel Regular y el 45,0% del nivel bueno; del mismo modo en el análisis de las medidas de resumen, en el pre prueba la media aritmética es  $3,98 \pm 0,80$  puntos y una mediana de 4 puntos (nivel bajo), haciéndose más elevado en la post prueba  $7,38 \pm 0,84$  y una mediana de 7 puntos, que se ubica en el nivel regular, en cuanto a la diferencia de medias, entre el pre y post prueba hay un incremento de 3,4 puntos, resultados que sugieren la eficacia del programa corel draw en el desarrollo de la espontaneidad en la expresión artística. Las investigadoras Abad y García (2012), en su tesis de licenciatura sobre la expresión plástica, concluyen señalando que los educandos podrán realizar actividades artísticas expresivas, espontáneas y creativas cuando se le da libertad en la manipulación de materiales que les sea más familiar, como los medios computarizados y los juegos lúdicos, en el campo de la plástica se debe dar mayor importancia a la creación de los aprendizajes por descubrimiento mediante la experimentación, la actividad y el trabajo en equipo para potenciar la imaginación, espontaneidad y la creatividad de los educandos. Igualmente, según Piscitelli, A. (2002), la educación virtual tiene gran importancia en la actualidad, ya que gracias a los medios computarizados se encuentran gran variedad de datos que ayuda a los estudiantes a acceder a informaciones locales, nacionales e internacionales; pero también les ayuda a potenciar sus habilidades creativas, imaginativas y expresivas con espontaneidad, concluye señalando que su uso con fines educativos es un campo abierto a la reflexión y a la investigación. Según nuestra experimentación, el programa corel draw se presta para

desarrollar la espontaneidad de manera sistematizada; las diversas creaciones expresivas requiere del alumnos, no solamente el bagaje de conocimientos de cómo realizar gráficos, también les exige la puesta en práctica de su imaginación, espontaneidad y creatividad para lograr gráficos más bellos y expresivos.

En cuanto a la identidad personal y cultural, en la tabla N° 03, se puede observar que en el pre prueba, el 90,0% de estudiantes investigados logran calificaciones del nivel malo y muy pocos (10,0%) tienen calificaciones del nivel regular; en la post prueba los aprendizajes se incrementan, el 65% de estudiantes llegan a obtener calificaciones del nivel bueno, el 35,0% del nivel regular; en las medidas de resumen se confirman estos resultados; en el pre prueba la media aritmética es de  $4,3 \pm 0,88$  puntos y en la post prueba se incrementa a  $7,8 \pm 0,76$ , es decir hay un incremento de 3,5 puntos entre el pre y post prueba. Acaso (2004), en su investigación sobre las nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica, obtiene semejantes resultados. En su conclusión más importante, la investigadora, señala que las nuevas tecnologías que tienen mayor frecuencia en el mundo industrial, debe ser aplicado en el proceso de enseñanza – aprendizaje, porque su utilización hace del estudiante más activo en su aprendizaje, porque es una herramienta que con el que se siente más reconocido, debido a que es un medio que emplea a diario; y desde esa perspectiva los trabajos que realiza serán propias, con el que se sienten más identificados porque empleará conocimientos adquiridos sobre el programa y el aspecto cognitivo, es decir comprensión de su realidad cultural que le rodea. De igual forma, Marín Viadet, R. (2003), cuando se refiere a la educación artística, refiere que en el área de arte se debe cambiar de actitud que valore los esfuerzos creativos por descubrir nuevas imágenes, forma y conceptos visuales a partir de la manipulación de materiales y herramientas diversas. Es decir, el arte nos solamente debe ser vivenciada en el aula, también debe ser disfrutada en todo lugar, porque la obra artística, por más abstracta que sea, encierra el mundo interior del artista que lo realizó, está inmersa su identidad personal, así como la identidad del mundo que lo rodea. A ello, se puede agregar que, el arte expresa sentimientos personales del artista que lo hace, entonces es un “mundo subjetivo”, que para comprenderlo hay que saber manipularla, experimentando con formas, líneas y colores a partir de diversos materiales y herramientas.

En referencia a la autenticidad, en la tabla N° 04, en el pre prueba, el 100,0% de estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres”

tienen puntuaciones calificativas del nivel malo; en la post prueba esta realidad mejora de manera positiva, el 53,0% de estudiantes alcanzan puntuaciones calificativas del nivel bueno, y el restante de estudiantes se califican en el nivel regular; en el análisis de los datos estadísticos, se observa que en el pre prueba la autenticidad tiene una media aritmética de  $3,85 \pm 0,66$  puntos y en la post prueba esta mejora a  $7,53 \pm 0,6$  puntos; es decir se puede contabilizar una diferencia de medias de 3,68 puntos; inclusive las medianas obtenidas muestran similares diferencias, en el pre prueba la mediana es solamente de 4 puntos, Nivel bajo, y en la post prueba la mediana es de 8 puntos, que se ubica en el nivel bueno, lo que indica la importancia de la aplicación estratégica propuesta. Hallazgos que son corroborados por Prado, V. (2006), que en su tesis sobre arte digital e iconografías y motivos Wari, nos explica sobre las bondades de la expresión mediante medios computarizados, pero además concluye que, la utilización de estos medios con el uso de software de diseños reemplaza a los dibujos a mano con procesos computarizados, donde se pueden lograr trabajos con mayor autenticidad y originalidad, pues, el trabajo computarizado es de mayor exigencia. Las iconografías y motivos Wari empleados en los trabajos artísticos, muestran esa característica muy exigida, la originalidad y autenticidad requerida, porque permite inclusive la combinación de formas tradicionales y a partir de ella obtener composiciones contemporáneas. En el DCN, cuando se refiere sobre la expresividad artística, explican que a través de ella se desarrollan el pensamiento divergente, es decir, nuevas formas de pensar y plasmar creaciones artísticas; del mismo modo, a partir de la expresividad artística los educandos fortalecen y afirman su identidad y personalidad, reconociendo sus propios gustos y preferencias. Formas que no necesariamente son semejantes, que por el contrario deben ser diferentes unos de otros, es decir cada trabajo artístico guarda autenticidad, originalidad propia, y esa es la meta de las artes plásticas, porque con ello se puede lograr individuos imaginativos, originales y auténticos. Con el uso del programa corel draw, estas características pueden ser logradas de manera más conveniente y rápida, porque el programa es un software diseñado para la realización de gráficos de mayor sofisticación.

En la tabla N° 05, se analiza sobre la imaginación en la expresión artística, donde se puede observar que en el pre prueba, el 97% de los estudiantes investigados realizan trabajos artísticos imaginativos del nivel malo; mientras que en el post prueba esta realidad se revierte, el 57,0% logran trabajos imaginativos del nivel regular y el 43% del nivel bueno; en las medidas de resumen, la media aritmética es de  $3,98 \pm 0,7$  puntos, en

la post prueba esta asciende a  $7,5 \pm 0,91$  puntos, es decir se puede encontrar una diferencia de medias de 3,52 puntos entre el pre y post prueba; las medianas, también tienen ese mismo comportamiento, en el pre prueba la mediana es del nivel malo (4 puntos), en el post prueba asciende a 7 puntos, nivel regular, datos que confirman de la efectividad del Programa Corel Draw para mejorar la imaginación en la expresión artística. Cordero y Quispe (2004), refieren similares resultados en su tesis sobre la computadora como recurso didáctico en la educación artística, quienes concluyen que los medios informáticos son parte del desarrollo de la sociedad actual y como tal, requiere de la preparación del hombre de manera distinta, la educación debe replantear su contenido, procedimientos, fines e innovación de planes de estudio para facilitar el proceso educativo de manera contemporánea y asistida con herramientas contemporáneas, donde la capacidad creativa, expresiva e imaginativa, tiene un papel importante para desarrollar aprendizajes de mayor significación; del mismo modo, en el campo de la educación del área de arte, hace que los trabajos sean más imaginativos, porque son herramientas del gusto de los educandos. Al respecto, en el DCN (2010), señalan que el arte no consiste solamente en saber dibujar, pintar, esculpir o grabar, es algo más, es desarrollar capacidades, valores propios e individuales, arte es expresión y apreciación artísticas, nos solamente de creaciones tradicionales sino también de creaciones de diferentes épocas y culturas. Del mismo modo Marín Viadet (2003), señala que las estrategias para la enseñanza – aprendizaje, no solamente deben ser las metodologías tradicionales y activas, éstas debe incluir los avances tecnológicos y científicos que se desarrolla en la sociedad, estrategias y creaciones diferentes para cada una de las etapas de la vida de los individuos. El arte, es un medio poderoso, con que cuenta la sociedad, para dar mayor intensidad a la expresión artística con imaginación y creatividad.

En la dimensión creatividad, en la tabla N° 6, se observa, en el pre prueba la totalidad de los estudiantes investigados tienen puntuaciones calificativas del nivel malo; después de la aplicación del Programa Corel Draw, el total de los investigados (100,0% de educandos del 5° “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres) lograron puntuaciones calificativas del nivel bueno; en las medidas de resumen, en el pre prueba la media aritmética se hallaba en  $6,73 \pm 0,96$  y una mediana de 7 puntos (nivel malo), en la post prueba la media aritmética se eleva a  $13,4 \pm 0,83$  y una mediana de 13 puntos (nivel bueno), al comparar las medias aritméticas, se halla una diferencia de 6,67 puntos entre el pre y post prueba; igualmente la mediana en el pre prueba solamente alcanza

calificaciones del nivel malo; mientras que en el post prueba, las calificaciones son mayores y se ubican en el nivel bueno de creatividad, en la expresión artística. Estos resultados tienen semejanza a los hallazgos de Soto, V. (2013), que en su tesis sobre creatividad y pensamiento divergente, concluye que los educandos del nivel básico son innatamente creativos e ingeniosos que son observables en las actividades que realizan, que es necesario fomentarlos en el trabajo diario escolar. El programa preparado para este fin, aplicada en la investigación, tuvieron resultados bastante satisfactorio, desarrollando en los educandos destreza de razonamiento, solución de problemas y capacidad de investigación, mejorando la autoestima, la aceptación a la diversidad y al cambio, entre otras conductas, que son esenciales para solucionar de manera diferente los problemas que se les presente; es necesario que los educandos adquieran la capacidad creativa y el pensamiento divergente para solucionar sus diferentes problemas académicos o sociales. Al respecto, Spravkin (2009) señala que el arte presenta un proceso de elaboración, empleando diferentes medios y materiales, y de acuerdo a ella expresa y comunica su contenido espiritual de manera objetiva. También, relaciona la personalidad del que realiza arte, la estructura cultural de la época y el medio circundante al que pertenece; donde se plasma la creatividad del individuo, entonces es la personalidad y la creatividad del hacedor de arte, no necesariamente un artista, que se muestra en su trabajo creativo. Es desde esta perspectiva, que desarrollar la expresividad artística se hace importante para lograr en el individuo capacidades elementales que le han de servir en el desarrollo de su vida.

## **V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## 5.1. Conclusiones:

1. En la evaluación basal, antes de la aplicación del Programa Corel Draw, el 100% de los estudiantes mostraban expresión artística del nivel malo y después de su aplicación el 95% exhibe la expresión artística del nivel bueno. Igualmente, existe una diferencia de medias entre el pre y post prueba de 20,8 puntos. En concordancia a la prueba de hipótesis realizada, donde se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, se concluye que la influencia del Programa Corel Draw es significativa en el desarrollo de la expresión artística en educandos del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho. ( $Z = -6,186$ ;  $p < 0,05$ )
2. Anterior a la aplicación del Programa Corel Draw, el 97% de estudiantes mostraban espontaneidad del nivel malo y después de la aplicación estratégica, el 55% de estudiantes exhibieron una espontaneidad del nivel regular y el 45% del nivel bueno; además hay una diferencia de medias aritméticas de 3,4 puntos entre el pre y post prueba. De acuerdo al análisis de la prueba de hipótesis, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo que significa que la influencia del Programa Corel Draw es significativa en el desarrollo de la espontaneidad en educandos del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho. ( $Z = -5,697$ ;  $p < 0,05$ ).
3. En la evaluación basal, antes de la aplicación del Programa Corel Draw, el 90% de los estudiantes mostraban identidad personal y cultural del nivel malo y después de su aplicación el 65% exhibe la identidad personal y cultural del nivel bueno y el 35% del nivel regular. Igualmente, existe una diferencia de medias entre el pre y post prueba de 3,5 puntos. En concordancia a la prueba de hipótesis realizada, donde se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, se concluye que la influencia del Programa Corel Draw es significativa en el desarrollo de la identidad personal y cultural en educandos del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho. ( $Z = -5,690$ ;  $p < 0,05$ )
4. Anterior a la aplicación del Programa Corel Draw, el 100% de estudiantes mostraban autenticidad del nivel malo y después de la aplicación estratégica, el 53% de



estudiantes exhibieron una autenticidad del nivel bueno y el 47% del nivel regular; además hay una diferencia de medias aritméticas de 3,4 puntos entre el pre y post prueba. De acuerdo al análisis de la prueba de hipótesis, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo que significa que la influencia del Programa Corel Draw es significativa en el desarrollo de la autenticidad en educandos del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho. ( $Z = -5,686$ ;  $p < 0,05$ ).

5. En la evaluación basal, antes de la aplicación del Programa Corel Draw, el 97% de los estudiantes mostraban imaginación del nivel malo y después de su aplicación el 57% exhibe la imaginación del nivel regular y el 43% del nivel bueno. Igualmente, existe una diferencia de medias entre el pre y post prueba de 3,52 puntos. En concordancia a la prueba de hipótesis realizada, donde se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula, se concluye que la influencia del Programa Corel Draw es significativa en el desarrollo de la imaginación en educandos del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho. ( $Z = -5706$ ;  $p < 0,05$ )
6. Anterior a la aplicación del Programa Corel Draw, el 100% de estudiantes mostraban creatividad del nivel malo y después de la aplicación estratégica, el 100% de estudiantes exhibieron una autenticidad del nivel bueno; además hay una diferencia de medias aritméticas de 6,67 puntos entre el pre y post prueba. De acuerdo al análisis de la prueba de hipótesis, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alterna, lo que significa que la influencia del Programa Corel Draw es significativa en el desarrollo de la creatividad en educandos del 5° Año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho. ( $Z = -6,325$ ;  $p < 0,05$ ).

## **5.2. Recomendaciones:**

1. La UGEL Huamanga debe realizar capacitaciones a los maestros y maestras de arte en estrategias activas, donde se emplee como herramienta didáctica los medios virtuales, para enseñar las actividades artísticas con el fin de desarrollar la expresividad artística.
2. El Director de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, debe promover eventos de capacitación sobre la incorporación de los medios virtuales, en forma especial del Corel Draw, en las acciones de aprendizaje no solamente del Área de Arte, sino de las otras asignaturas, con la finalidad de mejorar las habilidades creativas y expresivas de los educandos.
3. Los docentes del Área de Arte de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, deben conformar equipos de trabajo, que les permitan el intercambio de experiencias sobre los beneficios pedagógicos de estrategias activas con el uso del Programa Corel Draw, para enseñar las artes plásticas y desarrollar la expresividad y creatividad artísticas.
4. Los egresados de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” deben realizar trabajos de investigación educativas – artísticas que incluyan el estudio de estrategias educativas activas y el uso de los medios virtuales, que permitirían la mejora de la calidad educativa.

## **VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- Acaso, M. (2004). *Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica: el CD-ROM como alternativa multimedia a los métodos tradicionales de educación artística*. Tesis Doctoral por la Universidad Complutense de Madrid.
- Abad, A. y García, A. (2012). *Trabajo por Proyectos en Expresión Plástica. Educación Infantil*.
- Adell, J. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. Editorial Paidós. Argentina.
- Ángel, F. (2000). *La educación artística en la educación primaria*. Editorial Voluntad. Cali, Colombia.
- Barbe, F. (2009). *Cómo hablar de arte con los niños*. Editorial Noria. Madrid, España.
- Cordero, O. y Quispe, L. (2004). *La Computadora como recurso didáctico en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de las Artes Plásticas*. Tesis para la obtención del título de Profesora en Educación Artística por la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho.
- Cuba, L. (2016). *Contemporary character design, del lenguaje grafico a la expansión artística*. Tesis para optar el Título de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico, Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad Arte y Diseño.
- Escalier, R. (2006). *Aplicación del Corel Draw, como estrategia didáctica para mejorar el dibujo técnico en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de artes plásticas*. Universidad Técnica de Ururo.
- Hernández, F. (2000). *Educación y cultura visual*. Editorial octaedro. Barcelona, España.
- Hernández, M. (2000). *El arte de los niños*. Editorial fundamentos. Madrid, España.
- Hernández, R. et al (2006). *Metodología de la investigación*. Mac Graw Hill Editores. México.

- Loaiza, R. (2002). *Facilitación y capacitación virtual en América Latina*. Revista Quaderns Digitals.
- López, A. y Bosch, M. (2004). *Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica: el CD-ROM como alternativa multimedia a los métodos tradicionales de educación artística*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- Marín Viadet, R. (2003). *Didáctica de la educación artística para primaria*. Editorial Pearson Educación. Madrid, España.
- Palella, S. y Martins, F. (2003). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Editorial Fedupel. Caracas, Venezuela.
- Prado, V. (2006). *Expresión del Arte Digital y Computarizado en un Medio Virtual, empleando Iconografías y motivos Wari*. Investigación monográfica, presentada para la obtención del título de Artista Profesional, mención Pintura por la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Felipe Guamán Poma de Ayala” de Ayacucho.
- Pérez, J. (2000). *Evaluación De los efectos de un programa de educación artística en la creatividad y en otras variables del desarrollo Infantil*. Departamento de personalidad, evaluación y Tratamientos psicológicos. Universidad del País de vasco. San Sebastián.
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas*. Editorial Paidós. Argentina.
- Retiz y Martinez (2016). *Resiliencia, bienestar y expresión Artística en jóvenes en situación de pobreza*. Tesis para optar por el título de Licenciada en Psicología con mención en Psicología Clínica, Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Romero, R. (2006). *Talleres de formación en creatividad para profesores*. Tesis para optar el grado de magister en educación mención currículo comunidad educativa. Universidad de Chile. Cuatro teorías sobre la expresión artística<sup>1</sup>.

Ruíz, C. (2004). *Creatividad y estilos de aprendizaje*. Tesis doctoral departamento de métodos de investigación e innovación educativa. Universidad de Málaga.

Ruíz, N. (2003). *Expresión y Creatividad*. Editorial Paidós. Madrid, España.

Saldaña, J. (1998). *Investigación científica*. Ediciones CECCPUE. Universidad Federico Villarreal. Lima, Perú.

Soto, V. (2013). *Diseño y ampliación de un programa de creatividad para el desarrollo del pensamiento divergente en el segundo ciclo de educación infantil*. Tesis doctoral Facultad de educación Departamento de didáctica y organización escolar. Universidad Complutense de Madrid.

Spravkin (2009). *Artes plásticas. Caminos para crear, apreciar y expresar*. Ediciones novedades educativas. Buenos Aires, argentina.

## 9.2. Web grafía

- <https://es.wikipedia.org/wiki/CorelDRAW>
- <http://www.coreldraw.com/la/product/disenio-grafico-creativo>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](https://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)
- [http://luisportafolio.com/2011/05/10\\_programas\\_software\\_libre\\_crear\\_arte\\_digital](http://luisportafolio.com/2011/05/10_programas_software_libre_crear_arte_digital)
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Inkscape>
- <https://www.google.com.pe/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF-8#q=que+es+adobe+illustrator>
- <http://www.candycollective.com/magazine/>
- <http://tutorgrafico.com/50-paginas-para-descargar-revistas-de-diseno-e-inspiracion.html>
- <http://www.disenoiberoamericano.com/>
- <http://www.aulaclick.com/>

## 9.3. Hemerográficas

- Lara Andrea, Revista corel draw, publicado mayo 2015

- [https://issuu.com/andrealara6/docs/revista\\_coreldraw\\_andrea\\_lara](https://issuu.com/andrealara6/docs/revista_coreldraw_andrea_lara)
- Tutor Gráfico (Photoshop, Diseño Gráfico, Arte y Creatividad)
- <http://es.scribd.com/doc/7202038/Frascara-Jorge-Diseno-Grafico-Para-La-Gente-Cap>
- <http://corelforum.corelclub.org/viewtopic.php?t=2050>

#### **9.4. Documentos legales**

01. Constitución Política del Perú
03. Proyecto Educativo Institucional
04. Reglamento de Titulación
05. Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular

## **ANEXOS**



## ANEXO N° 01

### CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA  
"FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA" - AYACUCHO

#### CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Dr. Eleodoro Alvarez Enriquez, Jefe del Área de Formación en Servicio, Coordinador del Área de Investigación de la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala" de Ayacucho y revisor del Informe Final de la Investigación Educativa – Artística "El programa Corel Draw en la expresión artística en estudiantes del Quinto Año "B" de la Institución Educativa Pública "Mariscal Cáceres" de Ayacucho, 2017", del estudiante **Coras Escalante, Fernando**, por medio de herramientas antiplagio, dejo constancia de lo siguiente:

Que el trabajo mencionado, tiene un índice de similitud de 23% (veintitrés por ciento), verificable en el reporte de originalidad del programa antiplagio. Siendo el índice de coincidencia mínimo, el trabajo es aceptable y no constituye plagio.

Ayacucho, febrero de 2018.

Dr. Eleodoro Alvarez Enriquez

DNI 28204896/

## ANEXO N° 02

### DECLARACIÓN JURADA DE AUTORÍA

#### DECLARACIÓN JURADA

Yo, **Fernando, CORAS ESCALANTE**; egresado de la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Felipe Guamán Poma de Ayala", Carrera Profesional: Educación Artística, especialidad: Artes Plásticas; identificado con DNI N° 80254562., con el trabajo de investigación titulado: **"EL PROGRAMA COREL DRAW EN LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO "B" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "MARISCAL CÁCERES" DE AYACUCHO, 2016"**; para la obtención del Título Profesional ya mencionado.

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 autoplagiada, 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 normativas vigentes de la Institución.
5. Si 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, 29 de Enero de 2018.



Fernando Coras Escalante  
DNI. 80254562

(Nombres y apellidos y huella digital)

## ANEXO N° 03

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: El programa corel draw en la expresión artística en estudiantes del Quinto Año “B” de la Institución educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2016

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	DIMENSIONES E INDICADORES	MARCO TEÓRICO	MARCO METODOLÓGICO
<b>GENERAL:</b> ¿Cómo influye el programa Corel Draw en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?	<b>GENERAL:</b> Determinar la influencia del programa Corel Draw en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.	<b>GENERAL:</b> El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.	<b>V.I.: PROGRAMA COREL DRAW</b> <b>Planificación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Plan semestral de clases</li> <li>Plan de clases</li> <li>Instrumentos de medición</li> </ul> <b>Desarrollo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Motivación</li> <li>Actividades teóricas y prácticas</li> <li>Trabajos artísticos</li> </ul> <b>Evaluación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instrumentos de evaluación</li> </ul>	<b>PROGRAMA COREL DRAW</b>  Educación virtual: <ul style="list-style-type: none"> <li>Definición</li> <li>Características</li> <li>Dimensiones</li> </ul> Software educativo Programa corel draw Corel draw y el dibujo artístico  <b>EXPRESIÓN ARTÍSTICA</b>  Definición Expresividad artística El lenguaje artístico, la educación y la creación. Dimensiones de la expresión artística.	<b>TIPO DE ESTUDIO:</b> Experimental  <b>DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:</b> Pre experimental  <b>POBLACIÓN UNIVERSO:</b> 280 estudiantes del Quinto Año de secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho. <b>POBLACIÓN MUESTRA:</b> 40 estudiantes del Quinto Año “B” del nivel secundaria de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho. <b>MUESTREO:</b> No probabilístico e intencional  <b>TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:</b> <b>Técnicas:</b> V.1: Experimentación V.2: Observación <b>Instrumentos:</b> V.1: Plan experimental V.2: Lista de cotejo.  <b>MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS:</b> El análisis descriptivo mediante tablas de frecuencias relativas y el análisis inferencial con el estadígrafo Rango de Wilcoxon al 95% de confianza y 5% de significancia.
<b>ESPECÍFICOS:</b> ¿Cómo influye el programa Corel Draw en la espontaneidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?	<b>ESPECÍFICOS:</b> Explicar la influencia del programa Corel Draw en la espontaneidad artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.	<b>ESPECÍFICOS:</b> El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la espontaneidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.			
¿Cómo influye el programa Corel Draw en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?	Identificar la influencia del programa Corel Draw en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.	El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.	<b>V.D: EXPRESIÓN ARTÍSTICA</b> <b>Espontaneidad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Naturalidad</li> <li>Veracidad</li> </ul> <b>Identidad Personal y Cultural:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Personalidad</li> <li>Rasgos culturales</li> </ul> <b>Autenticidad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Originalidad</li> <li>Claridad de mensaje</li> </ul> <b>Imaginación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Claridad de idea</li> <li>Imágenes propias</li> </ul> <b>Creatividad:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lenguaje visual</li> <li>Habilidad compositiva</li> <li>Pensamiento divergente</li> </ul>		
¿Cómo influye el programa Corel Draw en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?	Distinguir la influencia del programa Corel Draw en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.	El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.			
¿Cómo influye el programa Corel Draw en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?	Demostrar la influencia del programa Corel Draw en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.	El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.			
¿Cómo influye el programa Corel Draw en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017?	Distinguir la influencia del programa Corel Draw en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.	El uso del programa Corel Draw influye significativamente en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.			

## ANEXO N° 04

### INSTRUMENTOS DE RECOJO DE DATOS

#### Listado de Cotejo de la Expresión Artística:

N°	MUESTRA	ESPONTANEIDAD			IDENTIDAD PERSONAL Y CULTURAL			AUTENTICIDAD			IMAGINACIÓN			CREATIVIDAD			
		La obra presenta naturalidad en el dibujo y color	La obra refleja veracidad	El trabajo es singular	La obra refleja personalidad	La obra refleja la idea de su autor	En la obra hay rasgos de la cultura de su entorno	El trabajo es único, original	El trabajo tiene sencillez	Hay claridad de mensaje	Refleja con claridad la idea planificada	Refleja hechos o cosas objetivas	Hay creación de imágenes propias	Hay riqueza en el lenguaje visual	Utiliza imágenes apropiadas en el lenguaje visual	La imágenes se ubican en el espacio adecuado	La imagen es original
01																	
02																	
03																	
04																	
05																	
06																	
07																	
08																	
09																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

**LEYENDA:**  
Malo 1  
Regular 2  
Bueno 3

## **PLAN DE INTERVENCIÓN**

### **1. DENOMINACIÓN: Aplicación del programa Corel Draw en la Expresión artística**

### **2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS**

La fundamentación científica de nuestro estudio fue organizada de la siguiente manera:

Los avances informáticos se suceden tan rápidamente que es muy difícil estar al día. La investigación de estos avances ha pasado del campo de los especialistas a la sociedad en general, de tal forma que en la prensa diaria se pueden encontrar frecuentes noticias sobre el mundo de la informática, pero nosotros nos asentaremos en el punto del cambio de Sistema Educativo y observaremos que ha sucedido ya y que puede pasar en nuestras aulas en un futuro no muy lejano.

Para Domínguez (1998) que a través del ordenador posibilitan, una serie de aplicaciones plásticas de uso pedagógico en la enseñanza del área de expresión plástica y visual. Actualmente el uso del ordenador es de suma importancia en la vida del estudiante, vivimos en una realidad construida mediante sistemas o formatos digitales. Se conoce como medio virtual al sistema tecnológico que permite al usuario tener la emoción de estar sumergido en un mundo diferente al real. Esta ilusión se produce gracias a los modelos creados por una computadora que el usuario contempla a través de un casco especial.

Sánchez (1996), observa que virtualmente casi todo dibujo que se pueda crear manualmente se puede generar también con la ayuda del ordenador. En la actualidad hay programas como el Corel Draw que maneja una barra de íconos, donde se muestran las Herramientas y aquellas que tienen un triángulo negro en la esquina inferior derecha tienen más herramientas similares que da posibilidades de instrumentos para la expresión artística, que es una posibilidad contemporánea de organizar y realizar la expresión artística.

### **3. METODOLOGIA**

Se utilizaran talleres de implementación de: mapas de bits, efectos 3D y trazos artísticos, del programa Corel Draw, las mismas orientaran a la expresión artística, constaran con espacios teóricos y de práctica, apoyado por el profesor de computación y el investigador.

La metodología también considera prácticas de talleres vivenciales creatividad a partir del uso del programa Corel Draw.

#### 4. OBJETIVOS:

##### 4.1. Problema General:

- Determinar la influencia del programa Corel Draw en la expresión artística en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “MARISCAL CÁCERES” de Ayacucho, 2016?

##### 4.2. Objetivos específicos:

1. Explicar la influencia del programa Corel Draw en la espontaneidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
2. Identificar la influencia del programa Corel Draw en la identidad personal y cultural en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
3. Distinguir la influencia del programa Corel Draw en la autenticidad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
4. Demostrar la influencia del programa Corel Draw en la imaginación en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.
5. Distinguir la influencia del programa Corel Draw en la creatividad en estudiantes del quinto año “B” de la Institución Educativa Pública “Mariscal Cáceres” de Ayacucho, 2017.

#### 5. ORGANIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

N° DE SESIÓN	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	FECHA	RESPONSABLE	RECURSOS
1	Introducción a las actividades, prueba de test sobre mapas de BITS	03/11/2017	Investigador	*Centro Cómputo
2	Historia sobre Corel Draw y su aplicación	07/11/2017	Investigador	*Proyector Multimedia



3	¿Qué es un mapa BITS y un PIXEL? Trabajo práctico	12/11/2017	Investigador	*Laptop
4	Efectos 3D en Corel Draw, trabajo práctico: rotación 3D, cilindro, relieve, plegado de esquina, perspectiva	21/11/2017	Investigador	*Cámara Fotográfica
5		28/11/2017	Investigador	*Impresora
6	Medios Artísticos en Corel Draw,: carboncillo, cera contemporánea, cubista, tableta de esbozo, acuarela, agua, impresionista, espátula, pastel, pluma y tinta, puntillista, raspador	05/12/2017	Investigador	*Fichas de Aplicación de prueba de test
7		06/12/2017	Investigador	
8		07/12/2017	Investigador	*Trabajos Impresos de diseños acabados del Corel Draw en material Banner y/o gigantografía
9	Papel Ondulado: dispersión, cristal ahumado, vidriera, viñeta, vértice, tiempo	09/12/2017	Investigador	
10	Creativo: manualidades, cristalizar, tela, marco, bloque de cristal, juego de niños, azulejo, partículas	12/12/2017	Investigador	*Papel bond
11		14/12/2017	Investigador	*Plumones acrílicos, etc.
12	Vectorizar mapa de bits: Vectorización rápida, vectorización por línea centrada, vectorización por contorno	16/12/2017	Investigador	
13	Modo: Blanco y negro, escala de grises, duotono, color RGB, color CMYK	21/12/2017	Investigador	
14		19/12/2017	Investigador	
15	Prueba de salida	23/12/2017	Investigador	

## 6. EVALUACIÓN

La evaluación de plan de intervención considera la elaboración de un informe consolidado a la dirección de la institución, así como la valoración de las sesiones de aprendizaje realizadas en base a los logros y avances demostrados por los estudiantes al finalizar las actividades.

**ANEXO N° 5**

**CONSTANCIA DE AUTORIZACIÓN PARA EL RECOJO DE DATOS**

 INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA  
**"MARISCAL CÁCERES"**  
AYACUCHO - PERÚ  
TRABAJO - HONRADEZ - DIGNIDAD 



EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA "MARISCAL CACERES" DE AYACUCHO, QUIÉN SUSCRIBE, EN USO DE SUS ATRIBUCIONES Y FACULTADES, EXPIDE LA PRESENTE:

**CONSTANCIA:**

Que, Profesor: Fernando, CORAS ESCALANTE realizó su trabajo de investigación en la población y muestra en estudiantes del quinto año "B" de secundaria, de la institución educativa pública "MARISCAL CÁCERES" de Ayacucho.

La presente constancia se le expide a solicitud del profesor, para los fines pertinentes.

Ayacucho, 15 de Noviembre 2017.



## ANEXO N° 6

### VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DE INSTRUMENTOS

#### CONFIABILIDAD:

**Estadísticas de fiabilidad**

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,886	,884	17

**Estadísticas de total de elemento**

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Correlación múltiple al cuadrado	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
PREGUNTA 1	24,11	27,322	,694	.	,873
PREGUNTA 2	24,00	27,111	,640	.	,875
PREGUNTA 3	24,11	27,433	,675	.	,873
PREGUNTA 4	24,26	29,649	,415	.	,883
PREGUNTA 5	24,21	28,842	,557	.	,879
PREGUNTA 6	24,16	28,807	,556	.	,878
PREGUNTA 7	24,16	28,363	,642	.	,876
PREGUNTA 8	24,16	29,363	,451	.	,882
PREGUNTA 9	24,32	30,006	,363	.	,885
PREGUNTA 10	24,11	28,766	,456	.	,882
PREGUNTA 11	24,05	28,497	,504	.	,880
PREGUNTA 12	24,05	27,497	,671	.	,874
PREGUNTA 13	24,16	29,029	,414	.	,884
PREGUNTA 14	23,95	28,053	,607	.	,876
PREGUNTA 15	24,05	28,830	,559	.	,878
PREGUNTA 16	24,11	29,544	,417	.	,883
PREGUNTA 17	24,16	30,251	,287	.	,887

# JUICIO DE EXPERTOS:

## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA  
"FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA" - AYACUCHO

PROYECTO: "EL PROGRAMA COREL DRAW EN LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO "B" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "MARISCAL CÁCERES" DE AYACUCHO, 2016"

Tipo de Instrumento: Lista de Cotejo

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Experto: Mg. Marcelino Efraín, TAIPE CARBAJAL  
Cargo e Institución donde labora: DIRECTOR ESFAP/FGPA-Ayacucho  
Autor del Instrumento: CORAS ESCALANTE, Fernando

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

2.1. 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					98,0
Objetividad	Se expresa en conductas observables					97,0
Pertinencia	Busca esclarecer un aspecto necesario para el estudio					98,0
Relevancia	Es importante y significativo para la investigación					96,0
Intencionalidad	Muestra claramente el aspecto que se espera conocer					98,0

2.2. 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					98,0
Organización	Su estructura está organizada lógicamente					98,0
Suficiencia	El N° de ítems que contiene es el suficiente para el estudio a realizar					97,0
Fundamentación	Se basa en aspectos científico - teóricos					98,0
Metodología	Responde al diseño y propósito de la investigación					98,0

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 97,6

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

V. LUGAR Y FECHA: Ayac., Junio de 2017

JUEZ:

DNI: 28297891

ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA  
"FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA", AYACUCHO  
  
Mg. MARCELINEO E. TAIPE CARBAJAL  
DIRECTOR GENERAL  
CPPa. 376728



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA  
"FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA" - AYACUCHO

**PROYECTO: "EL PROGRAMA COREL DRAW EN LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO "B" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "MARISCAL CÁCERES" DE AYACUCHO, 2016"**

Tipo de Instrumento: Lista de Cotejo

- I. **DATOS INFORMATIVOS:**  
Apellidos y Nombres del Experto: Dr. ALVAREZ ENRIQUEZ, Eleodoro  
Cargo e Institución donde labora: Docente ESFAP "FGPA"-Ayacucho  
Autor del Instrumento: CORAS ESCALANTE, Fernando

- II. **CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS ITEMS Y DEL INSTRUMENTO:**  
2.1. 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					96,0
Objetividad	Se expresa en conductas observables					97,0
Pertinencia	Busca esclarecer un aspecto necesario para el estudio					96,0
Relevancia	Es importante y significativo para la investigación					98,0
Intencionalidad	Muestra claramente el aspecto que se espera conocer					97,0

2.2. 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					98,0
Organización	Su estructura está organizada lógicamente					98,0
Suficiencia	El N° de ítems que contiene es el suficiente para el estudio a realizar					95,0
Fundamentación	Se basa en aspectos científico - teóricos					96,0
Metodología	Responde al diseño y propósito de la investigación					97,0

- III. **PROMEDIO DE VALORACIÓN:** 96,8  
IV. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Puede ser aplicado  
V. **LUGAR Y FECHA:** Ayacucho, mayo de 2017

  
Eleodoro Álvarez Enriquez  
DR. EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN  
MG. EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA  
DNI: 28204896



## FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA  
"FELIPE GUAMÁN POMA DE AYALA" - AYACUCHO

PROYECTO: "EL PROGRAMA COREL DRAW EN LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO "B" DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA "MARISCAL CÁCERES" DE AYACUCHO, 2016"

Tipo de Instrumento: Lista de Cotejo

I. DATOS INFORMATIVOS:

Apellidos y Nombres del Experto: Mg. MEZA UNTIVEROS, Miguel Ángel

Cargo e Institución donde labora: Docente ESFAP/FGPA-Ayacucho

Autor del Instrumento: CORAS ESCALANTE, Fernando

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

2.1. 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					97
Objetividad	Se expresa en conductas observables					98
Pertinencia	Busca esclarecer un aspecto necesario para el estudio					98
Relevancia	Es importante y significativo para la investigación					97
Intencionalidad	Muestra claramente el aspecto que se espera conocer					95

2.2. 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					97
Organización	Su estructura está organizada lógicamente					98
Suficiencia	El Nº de ítems que contiene es el suficiente para el estudio a realizar					97
Fundamentación	Se basa en aspectos científico - teóricos					96
Metodología	Responde al diseño y propósito de la investigación					97

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: ..... 97.0

IV. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: ..... Se puede aplicar

V. LUGAR Y FECHA: ..... Ayacucho, Junio de 2017

JUEZ:

DNI: 41288903

Mg. Miguel A. Meza Untiveros  
ARTISTA PLÁSTICO VISUAL

**ANEXO N° 7**  
**BASE DE DATOS**

**PRE PRUEBA:**

	ESPONTANEIDAD			IDENTIDAD PERSONAL Y CULTURAL			AUTENTICIDAD			IMAGINACIÓN			CREATIVIDAD				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17
1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2
2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1
3	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
4	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1
5	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
6	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
7	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2
8	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
9	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
10	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1
11	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1
12	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1
13	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1
14	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1
15	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2
16	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1
17	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
18	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2
19	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
20	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2
21	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1
22	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
23	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2
24	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2
25	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1
26	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2
27	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1
28	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2
29	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2
30	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1
31	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2
32	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
33	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2
34	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
35	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
36	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2
37	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1
38	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2
39	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2
40	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1

**POST PRUEBA:**

	ESPONTANEIDAD			IDENTIDAD PERSONAL Y CULTURAL			AUTENTICIDAD			IMAGINACIÓN			CREATIVIDAD				
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17
1	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3
3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2
4	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3
5	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3
6	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3
7	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
8	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3
9	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3
10	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3
11	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3
12	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3
13	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3
14	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3
15	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3
16	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3
17	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3
18	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3
19	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3
20	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3
21	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3
22	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3
23	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3
24	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3
25	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3
26	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3
27	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3
28	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3
29	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3
30	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3
31	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3
32	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3
33	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3
34	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3
35	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3
36	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3
37	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3
38	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3
39	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3
40	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3

**ANEXO N° 8**  
**GALERÍA DE FOTOGRAFÍAS**



TÉCNICO INSTALANDO PROGRAMA COREL DRAW EN 40 COMPUTADORAS



TÉCNICO CONFIGURANDO EL SISTEMA DE CÓMPUTO





INVESTIGADOR IMPARTIENDO CLASES SOBRE COREL DRAW



INVESTIGADOR EXPLICANDO SOBRE VECTORIZACIÓN DE IMÁGENES





INVESTIGADOR REALIZANDO CLASE TEÓRICA



INVESTIGADOR EN PLENA CLASE TEÓRICA SOBRE COREL DRAW