

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE PUNO**

**CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA
ESPECIALIDAD ARTES PLÁSTICAS**



TESIS

TÍTULO:

**“LAS TIC EN EL APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN
ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA I.E.S.
GLORIOSO COLEGIO NACIONAL SAN CARLOS
DE LA CIUDAD DE PUNO - 2023”**

PRESENTADO POR:

BACH. JHON HARRY MALDONADO HUACASI

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN ARTÍSTICA
ESPECIALIDAD ARTES PLÁSTICAS**

ASESOR:

Lic. HÉCTOR HUGO LAURA CHOQUE

Puno – Perú

2023

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE PUNO
ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE
PUNO**

TESIS

**“LAS TIC EN EL APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN
ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA I.E.S.
GLORIOSO COLEGIO NACIONAL SAN CARLOS
DE LA CIUDAD DE PUNO - 2023”**

PRESENTADO POR: BACH. JHON HARRY MALDONADO HUACASI

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN ARTÍSTICA ESPECIALIDAD ARTES PLÁSTICAS**

APROBADO POR EL JURADO:

PRESIDENTE : _____
Lic. Jhonny Salas Rodriguez

PRIMER MIEMBRO : _____
Lic. Wilber Ariel Maydana Iturriaga

SEGUNDO MIEMBRO : _____
Lic. Javier Luque Mamani

ASESOR : _____
Lic. Héctor Hugo Laura Choque

DEDICATORIA

A mi amada madre, fuente eterna de amor y respaldo incondicional.

Jhon Harry MALDONADO HUACASI

AGRADECIMIENTO

A la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Puno, agradezco sinceramente por acogerme y permitirme emprender mi camino académico.

A los distinguidos profesores de la Carrera Profesional de Educación Artística, les agradezco por su constante respaldo y sabiduría compartida a lo largo de mi formación.

A la Institución Educativa Secundaria “Glorioso San Carlos”, por facilitar la realización de este trabajo de investigación.

Finalmente, agradezco a mi asesor por su valiosa orientación en el desarrollo de este trabajo.

Jhon Harry MALDONADO HUACASI

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
INDICE DE TABLAS	vii
INDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
INTRODUCCIÓN	x

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	11
1.2	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.2.1	Problema general:	12
1.2.2	Problemas específicos:	12
1.3	DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	12
1.4	JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	13
1.5	LIMITACIONES DEL PROBLEMA	15
1.6	OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.6.1	OBJETIVO GENERAL	15
1.6.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1	ANCEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	17
2.1.1	INTERNACIONALES	17
2.1.2	NACIONALES	23
2.1.3	LOCALES	26
2.2	MARCO TEÓRICO	28
2.2.1	APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLÁSTICAS	28
2.2.2	USO DE LAS TIC	40
2.3	MARCO CONCEPTUAL	47
2.4	HIPÓTESIS	50
2.4.1	HIPÓTESIS GENERAL	50
2.4.2	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	50
2.5	VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	50

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN	52
3.2	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	52
3.3	POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN.....	52
3.3.1	POBLACIÓN.....	52
3.3.2	MUESTRA	53
3.4	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	53
3.4.1	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	53
3.4.2	INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	53
3.5	PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS	53
3.6	PROCESAMIENTO Y TRATAMIENTO DE DATOS.....	54
3.7	DISEÑO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	54

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE DATOS

4.1	RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	56
4.1.1	Resultados del objetivo general.....	56
4.1.2	Resultados del objetivo específico 1	58
4.1.3	Resultados del objetivo específico 2	60
4.1.4	Resultados del objetivo específico 3	62
4.1.5	Resultados del objetivo específico 4	64
4.1.6	Contrastación de hipótesis del objetivo general	66
4.1.7	Contrastación de Hipótesis del objetivo específico 1	67
4.1.8	Contrastación de Hipótesis del objetivo específico 2.....	68
4.1.9	Contrastación de Hipótesis del objetivo específico 3.....	69
4.1.10	Contrastación de Hipótesis del objetivo específico 4.....	71
4.2	DISCUSIÓN	72
4.3	CONCLUSIONES	74
4.4	SUGERENCIAS	76
4.5	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	77
4.6	ANEXOS.....	80

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Tabla cruzada de las variables uso de las TIC y el aprendizaje de las artes plásticas en los alumnos del colegio I.E.S. GCNSC de Puno – 2023</i>	56
Tabla 2 <i>Tabla cruzada del uso de las TIC y la dimensión dibujo en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno– 2023</i>	58
Tabla 3 <i>Tabla cruzada del uso de las TIC y la dimensión pintura en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023</i>	60
Tabla 4 <i>Tabla cruzada del uso de las TIC y la dimensión modelado en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023</i>	62
Tabla 5 <i>Tabla cruzada del uso de las TIC y la dimensión cerámica en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023</i>	64
Tabla 6 <i>Correlación entre el aprendizaje y las tecnologías de información en artes plásticas en los alumnos de la I.E.S. Glorioso GCNSC de Puno – 2023</i>	66
Tabla 7 • <i>Correlación entre el uso de las TIC y la dimensión dibujo los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023</i>	67
Tabla 8 <i>Nivel de relación entre la pintura y la utilización de las TIC</i>	69
Tabla 9 <i>Correlación: modelado y empleo de las tecnologías de información</i>	70
Tabla 10 <i>Correlación: cerámica y utilización de las tecnologías de información</i>	71

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Gráfico de barras del uso de las TIC y el aprendizaje de las artes plásticas en los alumnos de la I.E.S. GCNSC de Puno - 2023.</i>	57
Figura 2 <i>Gráfico de barras del uso de las TIC y la dimensión dibujo en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023.</i>	59
Figura 3 <i>Gráfico de barras del uso de las TIC y la dimensión pintura en estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023.</i>	61
Figura 4 <i>Gráfico de barras del uso de las TIC y la dimensión modelado en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno - 2023.</i>	63
Figura 5 <i>Dimensión del uso de las TIC y el aspecto cerámico en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023.</i>	65

RESUMEN

El objetivo de este estudio fue analizar cómo influyen las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso de aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes del colegio secundario San Carlos de la provincia de Puno, 2023. El problema principal planteado es el siguiente: ¿Cuál es la relación entre las TIC y las artes plásticas de los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023?. El objetivo es determinar la relación de las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes de la mencionada institución educativa. La muestra estuvo conformada por dos secciones de cuarto grado. La metodología adoptada es de enfoque cuantitativo, tipo de investigación básica o fundamental, nivel descriptivo, y diseño descriptivo correlacional. Las técnicas utilizadas incluyen encuestas, y el instrumento empleado es un cuestionario. Los resultados obtenidos a partir de 60 estudiantes revelan que el 73.3% utiliza regularmente las TIC. Dentro de este grupo, el 40.0% demuestra un nivel satisfactorio de aprendizaje en artes plásticas. Contrariamente, el 23.3% de los estudiantes muestra un uso deficiente de las TIC, y dentro de este segmento, el 18.3% presenta un nivel de aprendizaje considerado regular en artes plásticas. Solo el 3.3% utiliza las TIC de manera adecuada, y dentro de este subgrupo, el 3.3% exhibe un aprendizaje positivo en artes plásticas. Se concluye que hay una relación positiva y significativa entre el uso regular de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y el rendimiento satisfactorio en artes plásticas en estudiantes de Puno, 2023.

Palabras claves: Aprendizaje de las artes plásticas, educación, estudiantes y TIC.

INTRODUCCIÓN

La investigación se enfoca en el uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en la enseñanza de artes plásticas donde se destaca la importancia de las TIC en el aprendizaje de artes plásticas y su incorporación en la educación. Se destaca la importancia de la tecnología en el aprendizaje artístico, reconociendo su incorporación en el ámbito educativo.

En diversas escuelas y colegios las disciplinas artísticas son consideradas complementarias en los diferentes horarios de estas instituciones, es decir, son cursos secundarios que no tienen la misma valía de otras asignaturas en tanto, el objetivo es rellenar las horas laborales. Sin embargo, para un docente que imparte estas disciplinas, el arte es tan importante como las otras asignaturas.

El estudio está dividido en capítulos: en el capítulo I, se presenta la problemática y su correspondiente formulación, limitaciones, justificación y objetivos. En el capítulo II, se detalla las bases teóricas, los antecedentes, el marco conceptual, las hipótesis y la operacionalización de variables. En el capítulo III, se presenta la metodología de la investigación con el alcance, nivel, tipo y diseño. En el capítulo IV, se abordan la discusión de los resultados, conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los correspondientes anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

En la enseñanza de las artes plásticas a estudiantes de cuarto grado de la mencionada institución es una parte esencial del currículo educativo. Estas clases ofrecen oportunidades valiosas para que los estudiantes exploren su creatividad, desarrollen habilidades artísticas y cultiven una apreciación por las artes visuales. Sin embargo, en un mundo cada vez más digitalizado, la integración de los dispositivos tecnológicos de última generación implican el tratamiento de un tema de gran relevancia y debate.

El problema que motiva esta investigación es la falta de una integración efectiva de las TIC en el proceso de aprendizaje de las técnicas plásticas. A pesar de la creciente disponibilidad de recursos tecnológicos, como computadoras, tabletas y software de diseño gráfico, parece que su uso en el contexto de las clases de artes plásticas no se ha aprovechado plenamente. Esto plantea preocupaciones sobre el potencial desaprovechado de las TIC para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en este ámbito.

La falta de integración efectiva de las TIC en las clases de artes plásticas podría estar limitando las oportunidades de los estudiantes para explorar nuevas formas de expresión artística, desarrollar habilidades digitales relevantes y prepararse para un mundo cada vez más orientado a la tecnología. Además, esta situación podría tener gran influencia en lo que corresponde en la enseñanza de las artes.

Para abordar este problema, es crucial realizar una investigación exhaustiva que evalúe la situación actual, analice los obstáculos para la integración de las TIC y explore posibles soluciones que puedan mejorar el aprendizaje de esta materia en el cuarto grado. Esta investigación busca identificar estrategias efectivas para la incorporación de las TIC en la educación artística y, en última instancia, mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en la IES San Carlos - Puno en el contexto de las artes plásticas.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1 Problema general:

- ¿Cuál es la relación entre las TIC y las artes plásticas de los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023?

1.2.2 Problemas específicos:

- ¿Qué relación existe entre las TIC y el dibujo en los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023?
- ¿Qué relación existe entre las TIC y la pintura en estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023?
- ¿Qué relación existe entre las TIC y el modelado en los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023?
- ¿Qué relación existe entre las TIC y la cerámica en los estudiantes de la I.E.S Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023?

1.3 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

Delimitación espacial o geográfica: El estudio se llevará a cabo exclusivamente en la IES mencionada sin incluir otras instituciones educativas en diferentes ubicaciones

geográficas.

Alcance temporal: corresponde al segundo semestre del 2023.

La delimitación temática: Con respecto a la delimitación temática en esta investigación se abordará detalladamente las disciplinas de arte como por ejemplo la escultura, la cerámica, el tallado, la pintura, el grabado, entre otras. En relación con la otra variable, el enfoque estará dirigido utilizar los dispositivos tecnológicos modernos como medios educativos en la enseñanza de las artes plásticas.

1.4 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Justificación Social:

La sociedad contemporánea está experimentando una transformación digital acelerada, y la educación es un componente fundamental de este cambio. Integrar eficazmente las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza de las artes plásticas es una cuestión social importante porque:

Equidad educativa: Garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades de aprendizaje enriquecidas por las TIC es esencial para reducir la brecha digital y promover la igualdad de oportunidades en la educación. Esta investigación puede ayudar a identificar alternativas de un proceso de educación inclusivo.

Preparación para el futuro: La sociedad está cada vez más orientada hacia la tecnología, y los estudiantes deben adquirir habilidades digitales desde una edad temprana. Investigar cómo las TIC pueden mejorar el aprendizaje de las artes plásticas aborda esta necesidad de preparar a los estudiantes para el mundo actual y futuro.

Participación cultural y creatividad: Las artes plásticas son una parte fundamental

de la cultura y la expresión humana. Integrar las TIC en la educación artística puede permitir a los estudiantes explorar nuevas formas de expresión y participar activamente en la creación cultural en una era digital.

Justificación Práctica:

Esta investigación tiene implicaciones prácticas significativas, ya que puede:

Mejorar la calidad educativa: Al comprender cómo las TIC pueden enriquecer el aprendizaje de las artes plásticas, se pueden desarrollar estrategias pedagógicas más efectivas y mejorar la calidad de la enseñanza.

Optimizar recursos: Identificar las mejores prácticas en la integración de las TIC puede ayudar a las escuelas y colegios a invertir recursos de manera más eficiente en tecnología y capacitación docente.

Guiar políticas educativas: Los hallazgos de esta investigación pueden informar las políticas educativas a nivel local y nacional, lo que podría llevar a un enfoque más sólido en la integración de las TIC en la educación artística.

Justificación Metodológica:

Desde una perspectiva metodológica, esta investigación es valiosa porque:

Llena una brecha en la literatura: Actualmente, hay una falta de investigación específica sobre cómo estos recursos tecnológicos impactan en la mejora del aprendizaje de la mencionada asignatura en el cuarto grado. Esta investigación puede llenar este vacío y proporcionar datos y conclusiones relevantes.

Enfoque empírico: Al utilizar métodos de investigación empírica, como encuestas o entrevistas, se pueden recopilar datos concretos y evidencia que respalde las

conclusiones, lo que fortalece la base de conocimientos en este campo.

Justificación Teórica:

Desde una perspectiva teórica, esta investigación contribuye a la construcción y el desarrollo de teorías en la educación y la tecnología porque:

Amplía el conocimiento existente: Los hallazgos de esta investigación pueden enriquecer las teorías existentes sobre la integración de las TIC en la educación, específicamente en el contexto de las artes plásticas.

Genera nuevas ideas y enfoques: La investigación puede inspirar nuevas teorías o enfoques en la pedagogía que consideren más efectivamente el papel de las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas.

1.5 LIMITACIONES DEL PROBLEMA

Dentro de las principales limitaciones encontradas para la elaboración de la presente investigación como podemos mencionar las siguientes:

- Dificultades para tener acceso a la información
- Poca disponibilidad de tiempo por razones laborales
- Limitados estudios previos sobre el tema desarrollado

1.6 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.6.1 OBJETIVO GENERAL

- Determinar la relación de las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

1.6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Establecer cuál es la relación entre las TIC y el dibujo en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- Determinar la relación de las TIC y la pintura en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- Determinar la relación de las TIC y el modelado en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- Determinar la relación entre las TIC y la cerámica en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 ANCEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

2.1.1 INTERNACIONALES

Restrepo (2022), *“Las TIC en la educación artística en tiempos de pandemia. I.E. La Primavera de Bello Grado Octavo”*, de Colombia. El propósito de esta investigación fue profundizar el análisis sobre el empleo de las tecnologías electrónicas modernas en la educación artística durante la pandemia. El estudio se centró en los alumnos de grado ocho del mencionado colegio y se basó en una metodología de investigación-acción con un enfoque cualitativo. El diagnóstico DOFA (Debilidades, Oportunidades, Fortalezas y Amenazas) reveló la necesidad de desarrollar un proyecto de práctica docente que abordara los desafíos de la educación artística en línea en el entorno educativo relacionado con factores económicos que impiden el uso de tecnologías virtuales y digitales. Esto condujo a la experimentación con enfoques pedagógicos y didácticos que fueran accesibles para todos los estudiantes. Los resultados del estudio indicaron que la mayoría de los estudiantes de octavo grado de la I.E. La primavera tuvieron una percepción positiva del proyecto y se sintieron cómodos con las clases. Muchos de ellos utilizaron medios artísticos digitales como la fotografía (57,7%) y el video (46,2%). Sin embargo, se destacó la falta de recursos digitales adecuados, porque el 15,4% tenía acceso a todos los dispositivos necesarios, pero el mayor porcentaje dependía de sus teléfonos móviles que no permiten una efectiva enseñanza de las artes plásticas. Además, hubo dificultades relacionadas con la conectividad, ya que el 38,5% de los estudiantes experimentó problemas para participar en línea. Algunos estudiantes también tuvieron que compartir dispositivos con sus

familias (15,4%). Conclusiones la estrategia institucional de utilizar WhatsApp, correo electrónico y guías físicas ayudó a mitigar la falta de acceso. Sin embargo, persistieron desigualdades en las oportunidades educativas que el Estado no pudo resolver.

Destaca la adaptación a desafíos de educación artística durante la pandemia. Aunque se aplicaron estrategias institucionales, la persistencia de desigualdades estructurales revela limitaciones sistémicas y destaca la necesidad de intervenciones gubernamentales más amplias para abordar brechas educativas y tecnológicas.

Según Castro & Cuello (2022), *“Las artes plásticas y los procesos de enseñanza aprendizaje de la multiplicación en estudiantes de cuarto grado” de Colombia*. Su objetivo principal fue promover la mejora de las capacidades y competencias matemáticas especialmente en las operaciones básicas por lo que utilizando estrategias artísticas podría mejorarse estas competencias en los estudiantes mencionados. Basándose en una investigación cualitativa con un enfoque constructivista y un diseño de investigación acción participativa, el estudio involucró a 27 estudiantes de cuarto grado. Los resultados revelaron que estas estrategias pedagógicas despertaron un mayor interés y comprensión matemática en los estudiantes, generando satisfacción tanto en docentes como en estudiantes y sus padres, quienes observaron mejoras significativas en el aprendizaje de los niños a través de la implementación de esta investigación.

Destaca positivamente al emplear estrategias artísticas para mejorar habilidades matemáticas en estudiantes de cuarto grado. La investigación cualitativa revela beneficios tangibles, como mayor interés y comprensión, generando satisfacción entre docentes, estudiantes y padres al observar mejoras significativas en el aprendizaje.

Ortega (2021), *“Las TIC en la educación artística: Integración de los recursos Tecnológicos en las clases de Educación Artística de nivel de Bachillerato del Colegio*

Oriental N° 26 de Cúcuta, Colombia”. Con el objetivo de enfocar la creación de una guía de recursos audiovisuales para la enseñanza virtual de educación artística en el nivel de bachillerato. La metodología adoptada fue cualitativa. Se utilizó la investigación acción, para una muestra de 177 alumnos del Colegio Oriental N° 26 de Cúcuta. Los instrumentos utilizados para la recopilación de datos fueron la observación y una encuesta. Los resultados revelaron que el 66,7% de los estudiantes encuestados consideró que las actividades realizadas en las clases de educación artística contribuyeron significativamente a su expresión emocional, mientras que el 33,3% opinó que estas actividades tuvieron un impacto moderado en su expresión emocional. En conclusión, esta investigación subraya el potencial innovador y holístico de las tecnologías modernas educación artística y la importancia de explorar nuevas alternativas didácticas en este campo.

La incorporación de los dispositivos tecnológicos de última generación en el proceso de aprendizaje de las disciplinas artísticas en bachillerato, con un enfoque en la creación de guías audiovisuales. La metodología cualitativa revela que la mayoría de los estudiantes experimentaron beneficios significativos en su expresión emocional, enfatizando el valor innovador y holístico de las tecnologías en la educación artística.

Según Quintero (2021), “*El uso de las tecnologías de información y comunicación TIC, como estrategia de enseñanza- aprendizaje de las artes en los estudiantes de cuarto grado de la escuela normal de Barrancabermeja nacionales*” de Colombia. Con el propósito de proponer una técnica pedagógica para relacionar las nuevas tecnologías en la enseñanza artística de cuarto grado en la Institución Educativa Escuela Normal Superior Cristo Rey en Barrancabermeja. La muestra incluyó a 135 estudiantes de cuarto grado. Se utilizó el paradigma cualitativo, deductivo, utilizando la técnica de observación directa simple. Los resultados de la investigación se centran en la ubicación de las políticas de TIC en el contexto de la adopción de tecnología en

sistemas educativos, destacando los avances cualitativos en la implementación de las TIC en seis países específicos: Chile, Brasil, México, Colombia, Uruguay y Argentina. La conclusión principal resalta que la aplicación efectiva de las TIC en la educación, especialmente en el ámbito de las artes, depende de la convergencia de voluntad política, recursos disponibles y la capacidad de las instituciones educativas para realizar reformas en los programas y capacitar a los docentes. Además, se destaca la influencia de las tecnologías modernas para promover un enfoque multidisciplinario en la educación, donde el arte juegue un papel fundamental y no se limite a su papel histórico, sino que sea un elemento transversal en todas las áreas del conocimiento tanto a nivel local como internacional.

Aborda la integración de TIC en la enseñanza artística de cuarto grado, resaltando la necesidad de voluntad política y recursos para una implementación efectiva. Destaca la influencia positiva de las tecnologías modernas en un enfoque educativo multidisciplinario y transversal.

Mascarell (2020), *“Evolución de la docencia con TIC en el área de la expresión plástica y visual de la facultad de magisterio de la Universitat de Valencia, entre 1980-2010. Convergencias hasta 2020”*. Con el propósito de investigar la evolución del uso de los dispositivos tecnológicos digitales en la enseñanza de las artes plásticas en esta casa superior de estudios. La investigación se basa en entrevistas realizadas a los docentes clave que han implementado de manera significativa las TIC en sus aulas. Utilizando la técnica del método sociohistórico, para enfrentar desafíos que siguen siendo relevantes en la actualidad. Sin embargo, en la información recopilada se pone énfasis en el rol del docente como un factor determinante para superar estas limitaciones. Esta motivación ha impulsado la implementación de metodologías innovadoras en la enseñanza y el aprendizaje del área, que han sido bien recibidas por

los estudiantes. Además, se menciona la introducción de herramientas tecnológicas pioneras en ese momento, como la unidad de fundidos, lo que permitió la creación de obras cercanas al videoarte. El estudio también aborda los desarrollos más recientes en la última década, tras un cambio generacional en el cuerpo docente, y destaca la importancia de la integración de dispositivos móviles como técnicas pedagógicas hasta el año 2020, especialmente en el contexto de la pandemia. En resumen, el tratamiento del empleo de las últimas tecnologías y el desempeño de los profesores lleva a una reflexión sobre el pasado para comprender el presente y planificar hacia el futuro.

Examina la evolución del uso de TIC en la enseñanza de artes plásticas en la Universitat de Valencia, destacando el papel crucial del docente para superar desafíos. Resalta la implementación exitosa de metodologías innovadoras, incluyendo herramientas pioneras y la adaptación a cambios generacionales. Se enfatiza la relevancia de integrar dispositivos móviles, especialmente durante la pandemia. La investigación ofrece una reflexión profunda sobre la importancia histórica y futura de la tecnología en la educación artística.

Mascarell (2019), *“Implementación y uso de las TIC. Dispositivos móviles en educación en artes. Un estado de la cuestión” de España*. El presente artículo aborda las TIC como herramienta de la enseñanza de la didáctica, destacando la importancia de buscar alternativas adecuadas más allá de soluciones exclusivamente tecnológicas. Se enfatiza la noción de competencia digital como la capacidad de generar aportaciones pedagógicas a partir del dominio de ideas, en lugar de depender únicamente de modernas tecnologías. Se plantea el uso de la multimedia para optimizar el aprendizaje en función de la realidad social.

Critica el enfoque exclusivo en tecnologías en la enseñanza artística, subrayando la necesidad de alternativas pedagógicas. Destaca la competencia digital centrada en ideas y la integración de multimedia para optimizar el aprendizaje en contextos sociales.

Rojas (2019), presentó un trabajo con la finalidad de caracterizar las técnicas investigativas en el ámbito universitario respecto del aprendizaje de la asignatura de artes, tal como se reflejan en publicaciones académicas de estados del arte en el período comprendido entre 2014 y 2019. El objetivo era identificar clasificar los tipos de estudio Colombia en esta área. La muestra estuvo conformada por 237 estudios, que llevó a la identificación de 24 temas de investigación en esta disciplina plástica inusual. Asimismo, se analizaron 17 estudios previos. El enfoque fue cualitativo y se utilizó el método inductivo para hacer la correspondiente clasificación de acuerdo con la metodología didáctica. En conclusión, este estudio contribuye al desarrollo de habilidades de investigación académica en el campo de las artes plásticas y visuales, con la expectativa de que los conocimientos teóricos generados puedan tener aplicaciones prácticas en el ámbito educativo y contribuir a la transformación de la realidad cultural y artística en Colombia.

Analiza tendencias investigativas en educación artística en posgrados colombianos, destacando la amplia muestra de 237 estudios. Su enfoque cualitativo y clasificación de 24 temas ofrece una valiosa contribución al desarrollo de habilidades de investigación y promueve aplicaciones prácticas en la educación artística colombiana.

Burré (2019), *“Prácticas de enseñanza y aprendizaje de las artes visuales. Aproximación a sus configuraciones desde el fenómeno de su valoración”*, con el objetivo de identificar expresiones de valoración relacionadas con las configuraciones de los métodos didácticos en la enseñanza de las artes visuales (PEyAAV) en los niveles escolar y superior a través de los discursos de los actores involucrados. A pesar de que las regulaciones nacionales establecen valiosos propósitos para estas prácticas, la

valoración negativa de las PEyAAV sigue siendo una preocupación compartida por docentes y futuros docentes en este campo. Las investigaciones sobre este aspecto permiten correlacionar conceptos y nociones para comprender los tipos de métodos y técnicas didácticas que deben utilizarse en la enseñanza de las artes visuales. De acuerdo con los resultados se concluyó que la enseñanza de las artes visuales obliga a la utilización de técnicas pedagógicas modernas.

Aborda las prácticas de enseñanza de las artes visuales, identificando expresiones de valoración en niveles escolar y superior. Aunque se destacan propósitos valiosos, la persistente valoración negativa señala preocupaciones compartidas por docentes y futuros docentes. La investigación subraya la necesidad de técnicas pedagógicas modernas en la enseñanza de las artes visuales.

2.1.2 NACIONALES

Trigoso (2022), desarrollo una investigación con el objetivo de investigar si el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) tiene alguna influencia en el aprendizaje de los estudiantes. Para llevar a cabo el estudio se eligió a 50 alumnos para conformar la muestra, mediante muestreo probabilístico aleatorio simple. El método utilizado fue descriptivo y correlacional. La recopilación de datos se realizó a través de encuestas, utilizando fichas de control como instrumentos. Los resultados del estudio indican que el 56% de los encuestados se encuentra en la dimensión “bastante” en lo que respecta al nivel de acceso a la tecnología, lo que sugiere que el mayor porcentaje de los alumnos tiene acceso a Internet para sus tareas escolares. El 50% se encuentra en el nivel de “apropiación”, mientras que el 40% está en el nivel de “adopción” de la tecnología. En conclusión, los resultados sugieren que los estudiantes tienen facilidad para acceder a las TIC principalmente con fines recreativos en lugar de educativos. Esto subraya la necesidad de que la educación se adapte a las demandas y

necesidades de los estudiantes, reconociendo el papel fundamental que desempeñan las TIC en la sociedad actual.

Examina el nivel de impacto de las tecnologías de información en la enseñanza de alumnos secundarios. Aunque la mayoría tiene acceso a la tecnología, la tendencia hacia el uso recreativo sugiere una brecha entre el acceso y la aplicación educativa. Destaca la importancia de adaptar la educación a las necesidades cambiantes de los estudiantes.

Meza (2022), *“El uso de medios y materiales educativos y la enseñanza significativo de las disciplinas artísticas en alumnos de primaria en la I.E.P. 200 millas peruanas de Arequipa”*. Con el propósito de establecer como se relacionan la enseñanza y la utilización de recursos educativos en la asignatura de arte de alumnos de los grados 5° y 6° del colegio 200 Millas Peruanas de Arequipa en 2021. Para llevar a cabo este estudio, se hizo uso del paradigma cualitativo, aplicado y con respecto al diseño fue no experimental. La muestra analizada incluyó a 50 estudiantes de quinto y sexto grado, a quienes se les administraron 02 instrumentos con las preguntas respectivas. De acuerdo con los hallazgos se puede asegurar que hay una correspondencia media, representada por un coeficiente de correlación (r) de 0.635, entre el uso de medios y materiales educativos y el logro de aprendizaje significativo en el área de arte. Además, el nivel de significancia de esta relación ($p=0.00$), que es menor al valor límite $p<0.05$, refuerza la existencia de una correspondencia importante entre ambas variables estudiadas. En consecuencia, se concluye que efectivamente existe una relación entre el uso de medios y materiales educativos y la mejora de la enseñanza de las disciplinas artísticas de los alumnos quinto y sexto grado en la Institución Educativa 200 Millas Peruanas de Arequipa durante el año 2021.

Aborda como se relaciona la enseñanza de las disciplinas artísticas mediante el uso de medios educativos y los logros de aprendizaje significativos en estudiantes de

los grados quinto y sexto. Con un diseño mixto, los resultados revelan una correlación moderada, respaldando la importancia de los recursos en la mejora de la enseñanza artística.

Según Castro (2019), como influyen las tecnologías de información en la asignatura de comunicación de los alumnos secundarios del 4° grado del colegio Fidel Olivas de Pomabamba en el departamento de Ancash. El propósito buscado fue establecer el grado de influencia de las TIC en el aprendizaje de comunicación en estudiantes de la Institución Educativa mencionada. El estudio fue de tipo básico, con diseño transversal, cuasiexperimental. Los instrumentos utilizados fueron las pruebas de evaluación. Se trabajó con una muestra de 27 alumnos y de acuerdo con los resultados tenemos que el 66,7%, se ubica en el nivel que se espera, en el nivel de mejora se encuentra el 22,2% y el 11,1% alcanza un excelente logro. Se concluyó que el uso de los dispositivos tecnológicos de última generación mejora significativamente el proceso de enseñanza aprendizaje.

Analiza la influencia de las TIC en el aprendizaje de comunicación en estudiantes de cuarto grado. Con un diseño cuasiexperimental, los resultados sugieren mejoras significativas, destacando el potencial positivo de dispositivos tecnológicos de última generación en el proceso educativo.

Según Flores (2018), empleo de las tecnologías de información y los medios audiovisuales en la enseñanza de alumnos de la universidad de Lima. Con la finalidad de establecer en qué medida influye el empleo de medios audiovisuales tecnológicos en los procedimientos de enseñanza de la disciplina de fotoperiodismo en la mencionada institución educativa. el estudio fue fundamental, con enfoque cuantitativo y diseño descriptivo, cuasiexperimental. La muestra estuvo constituida por 60 alumnos. La técnica empleada fue la encuesta con su correspondiente instrumento. Los resultados indican que la confiabilidad de los instrumentos arrojó un puntaje de 0,77, indicando

una fuerte confiabilidad. La comprobación de hipótesis se realizó utilizando el estadístico Rho de Spearman. Los resultados mostraron que el valor r se ubicó por encima del nivel crítico. Se llegó a concluir que la utilización de los medios audiovisuales mejoran la enseñanza de la asignatura de fotoperiodismo en estudiantes de la mencionada universidad.

El impacto de las TIC audiovisuales en el aprendizaje de fotoperiodismo en la Universidad de Lima. Con un diseño cuasiexperimental, los resultados sólidamente confiables indican una mejora significativa, respaldando la eficacia de las tecnologías en la enseñanza de la disciplina.

2.1.3 LOCALES

Hanco (2020), presentó una investigación denominada internet y su impacto en la producción de obras artísticas de alumnos, artes plásticas de la universidad del Altiplano, 2017, con la finalidad de determinar de qué manera influye el internet en la producción artística de alumnos de la disciplina de artes plásticas de la mencionada universidad. Se trabajó con una muestra de 32 alumnos desde el primero al décimo ciclo. La investigación fue fundamental, de nivel descriptivo, enfoque cuantitativo y diseño no experimental de corte transversal. De acuerdo con los resultados es posible asegurar que los alumnos utilizan el internet para analizar páginas web que les permitan encontrar imágenes que contribuyan con su producción y es un factor de motivación para elaborar sus obras artísticas. Se concluyó que internet tiene una influencia significativa de la de la elaboración de productos artísticos de los mencionados estudiantes.

Destaca la relevancia positiva del internet en la creación de obras artísticas de la Universidad Nacional del Altiplano. Con un enfoque cuantitativo y diseño descriptivo, los resultados indican que el internet motiva y contribuye significativamente a la elaboración de obras artísticas.

Calderon (2019), programa de implementación de recursos tecnológicos con incorporación de las TIC y su impacto y la mejora de la enseñanza en alumnos del cuarto grado del nivel secundario. Con el propósito de establecer de qué manera se relaciona el empleo de las TIC y la mejora de la enseñanza de los alumnos en los colegios secundario. La investigación es teórica de nivel descriptiva, enfoque cuantitativo y diseño correlacional, no experimental de corte transversal. Se considero una muestra de 268 alumnos del cuarto grado. La técnica empleada para ambas variables fue la encuesta, con sus correspondientes cuestionarios. Los hallazgos indican que aproximadamente el 71% de los alumnos utilizan ordenadores en su casa, el 1,5% utilizan el computador en su hogar de sus compañeros y aproximadamente el 5% en cabinas. El 50% de los alumnos emplean los computadores con una frecuencia de 3 veces, semanalmente el 20% hace uso de los ordenadores, mientras que el 55% solo lo usa una vez por semana, por otra parte; el 15% emplea el ordenador nunca o rara vez. El 36,2% de los alumnos utilizan el ordenador entre 2 a 3 veces por semana. Mientras que 21,6% señalan que utilizan su computador todos los días. Se concluyó existe correspondencia importante en la implementación y el uso de las TIC en el cuarto grado de la Institución secundaria.

Destaca como se relacionan ambas variables con el aprendizaje en estudiantes de cuarto grado en Puno. La metodología fue correlacional, cuantitativa, descriptiva. De acuerdo con los hallazgos es posible asegurar que el uso de la tecnología mejora la calidad educativa.

Flores (2018), *“El video como recurso didáctico en la enseñanza de las artes plásticas en los estudiantes de la I.E.S. Carlos Rubina Burgos de la ciudad de Puno, 2018”*. Con el objetivo de demostrar la importancia de los videos como método

pedagógico para enseñar la asignatura de arte. La muestra estuvo compuesta por 76 alumnos secundarios del 4° grado del Colegio Carlos Burgos de la Provincia de Puno, seleccionados de manera no probabilística. El estudio fue aplicativo con nivel descriptivo y diseño cuasiexperimental. Se indica que el 80% de los estudiantes encuestados afirmó aprender utilizando videos dentro del aula, el 18% señalo que aprende bastante mientras que el 1% indico que aprende poco. En las conclusiones, se destaca que los alumnos del colegio Carlos Burgos muestran un aprendizaje significativo cuando se utilizan medios audiovisuales en la enseñanza de las artes en clases, especialmente cuando se complementan con explicaciones por parte del profesor y la participación activa de los estudiantes.

En este caso se verifica que los usos de medios audiovisuales optimizan el aprendizaje de las artes plásticas de manera significativa. Con un diseño cuasiexperimental, los resultados indican un aprendizaje significativo y respaldan la importancia de la integración de videos en clases.

2.2 MARCO TEÓRICO

2.2.1 APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLÁSTICAS

Se refiere a la captación de información, dominio de habilidades en alumnos para el dibujo, la cerámica, pintura, escultura y otro tipo de artes plásticas, desarrollando al mismo tiempo sus capacidades creativas, y habilidades estéticas para elaborar una obra artística.

FUNCIONES DE LA IMAGEN EN EDUCACIÓN

Dentro de las principales funciones de las imágenes es que los mensajes se transmiten con gran velocidad, pero con un alto nivel significativo, es decir, se refuerza la memoria a largo plazo y los conocimientos se adquieren de forma atractiva y

entretenida.

A. Vicarial: Implica la capacidad de las imágenes para mostrar otras situaciones o contextos que se ubican fuera del ámbito de la escuela. Por lo que, los videos son recursos didácticos que permiten observar de forma directa, los objetos y sucesos de la realidad.

B. Informativa: En este caso con el uso de imágenes se intenta dar información precisa respecto de un evento, suceso o problema en tanto, contribuye a brindar información en el acto, por si misma. Según (Saura, 2015), hay varios tipos de imágenes informativas:

- **Informativa explicativa:** En esta categoría, los diagramas, flechas y esquemas desempeñan una función explicativa. A menudo, sirven como guía para que el alumno comprenda cómo abordar ejercicios o profundizar en contenidos específicos. La redundancia, es decir, la repetición de la información de diversas formas, contribuye a la interpretación de nociones y definiciones.
- **Informativa catalizadora:** En esta función, se visualiza una secuencia que parte desde la observación, el análisis y la interpretación de manera que los estudiantes tengan mayor facilidad en la comprensión de procesos y cambios a una velocidad acelerada.
- **Informativa modelizadora:** En esta función, el aprendizaje se lleva a cabo a través de la transferencia de información. Por ejemplo, un profesor puede utilizar el dibujo para enseñar a sus alumnos cómo realizar ciertas tareas. Además, diversas investigaciones han destacado la importancia del aprendizaje por imitación como un medio para adquirir conductas, así como el rol que desempeñan los instrumentos y herramientas de comunicación

masiva respecto de las conductas en los niños y niñas.

- **Informativa motivadora:** En esta función, el enfoque es esencialmente motivador de manera que los estudiantes se sientan estimulados para aprender algún área específica. Las imágenes son eficientes y eficaces porque transmiten mensajes directos y precisos sobre eventos, sucesos u objetos, entre otros. En otros términos, las imágenes son recursos didácticos mediante las cuales se realizan entrevistas documentales, reportajes, etc.
- **Informativa expresiva:** En esta función, el estudiante puede transmitir sus sentimientos y emociones, sus características personales por lo que, el uso de fotografías, videos hace posible concientizar al estudiante respecto de los problemas de la realidad.
- **Informativa autoevaluatora:** Mediante esta función es posible medir o evaluar los comportamientos, habilidades, competencias, actitudes y destrezas del alumno. Cumple una función individual y colectiva.
- **Informativa Investigadora:** Tanto los videos, fotos y dibujos son recursos didácticos de codificación de los mensajes que nos brinda la realidad externa, pero también sirven para realizar análisis y valoraciones de la temática indicada en todas las áreas del conocimiento.

B. Lúdica: En esta función, el estudiante asimila y aprende de manera entretenida y atractiva sus conocimientos que nos brindan todas sus áreas científicas y artísticas y el uso del equipo multimedia es fundamental para lograr tal propósito. El estudiante participa activamente construyendo sus capacidades, destrezas y habilidades.

D. Metalingüística: La comunicación está enfocada en utilizar los códigos específicos establecidos previamente como es el caso de las imágenes que reflejan los movimientos o para mostrar mensajes precisos sobre un evento o suceso

determinado.

PROGRAMAS

Draw

Proporciona la capacidad de generar una amplia variedad de creaciones, desde simples esbozos hasta planes complejos, ofreciendo herramientas para comunicar a través de gráficos y diagramas. Con un límite de tamaño de página de 300 cm por 300 cm, Draw se destaca como una excelente opción para la elaboración de dibujos técnicos, carteles y más. Además, te brinda la capacidad de manejar objetos gráficos, agruparlos, recortarlos, utilizar objetos en 3D y diversas funciones adicionales.

Es un programa de dibujo de gráficos vectoriales orientado a objetos. Permite la creación de líneas, conectores, curvas y formas básicas en dos y tres dimensiones. Estos objetos pueden configurarse con diferentes atributos y propiedades, y son fácilmente manipulables y organizados. Draw forma parte de la suite ofimática OpenOffice.org, que es software libre y gratuito. Este programa está disponible para varios sistemas operativos, incluyendo Windows, Linux y Mac.

Draw es especialmente útil para la creación de mapas conceptuales, organigramas, diagramas de flujo y otros diseños que pueden ser incorporados en documentos o presentaciones.

Paint

Es un programa ampliamente conocido, se integra en todas las versiones del sistema operativo Windows y ofrece la capacidad de crear mapas, esquemas, bosquejos. Aunque su conjunto de herramientas es limitado, incluye elementos esenciales como lápiz, pincel, aerógrafo, texto, línea, curva, polígonos y elipses. Este software versátil se utiliza para diversas funciones, desde dibujar y aplicar color hasta editar imágenes.

Sirve como un bloc de dibujo digital, permitiendo la creación de imágenes simples y proyectos creativos. Además, es útil para agregar texto y diseños a imágenes capturadas con cámaras digitales (Silva, 2014).

Una característica distintiva de Paint es su colección práctica de herramientas de dibujo, que ofrecen flexibilidad en la creación de dibujos a mano alzada y la adición de diversas formas a las imágenes. Con herramientas como lápiz, pincel, línea y curva, los usuarios pueden realizar líneas rectas, curvas y patrones serpenteantes según el movimiento del ratón.

Paint brinda la posibilidad de dibujar una amplia variedad de formas definidas, como rectángulos, círculos, cuadrados, triángulos y flechas, entre otras. Además, facilita la inclusión de texto en las imágenes, añadiendo una dimensión adicional a la creatividad del usuario. Este programa, conocido por su simplicidad, es ideal para tareas básicas de dibujo y edición de imágenes, y ha sido una herramienta fundamental en el mundo de la informática durante años.

Pixlr

Pixlr es una herramienta en línea que comparte similitudes con Photoshop Express. Diseñada para la manipulación de imágenes, ofrece una variedad de características que la hacen versátil y funcional. Entre estas características se encuentran pizarras que permiten la navegación a través de la imagen utilizando filtros y pinceles.

Esta plataforma no solo permite la creación de dibujos desde cero, sino también la transformación de imágenes existentes. La capacidad de trabajar con capas ofrece flexibilidad en la edición, mientras que los ajustes y niveles permiten refinar y mejorar las imágenes de manera precisa.

Pixlr destaca por su capacidad para aplicar filtros y pinceles, lo que añade un

toque artístico a las imágenes. Además, ofrece la posibilidad de dibujar directamente sobre las imágenes, brindando a los usuarios un control total sobre su creatividad.

Rotoscope: Transformando Fotografías en Caricaturas con Software Libre

Rotoscope es un software libre diseñado para aplicar un efecto de caricatura a fotografías, utilizando la técnica de la rotoscopia. Esta técnica implica trazar sobre los contornos de una imagen para lograr un efecto animado y artístico. Con Rotoscope, esta técnica se aplica de manera digital para dar un aspecto de caricatura a las fotografías.

Este programa ofrece la libertad de transformar imágenes de manera creativa y única. Al ser software libre, está disponible de forma gratuita y permite a los usuarios experimentar con el arte digital sin restricciones financieras. La aplicación de la rotoscopia mediante Rotoscope permite resaltar y exagerar los contornos de una imagen, creando un efecto visual distintivo y atractivo.

Gimp: Herramienta de Creación y Edición de Imágenes para la Enseñanza Secundaria

Gimp es un software libre diseñado para la creación y tratamiento de imágenes, lo que lo convierte en una herramienta ideal para su implementación en el ámbito educativo, especialmente en enseñanza secundaria. Este programa versátil está disponible para diversos sistemas operativos, incluyendo Linux, Windows y Mac.

Entre las funciones útiles que ofrece Gimp en el contexto educativo se encuentran el cambio de tamaño y recorte de imágenes, la aplicación de filtros para efectos visuales, la creación de gráficos y logotipos, así como la combinación de imágenes utilizando capas para proyectos más complejos. Además, facilita la conversión de distintos formatos de imagen, permitiendo una mayor flexibilidad en el manejo de archivos visuales.

Gimp se presenta como una herramienta completa y accesible que puede potenciar la creatividad de los estudiantes al tiempo que les proporciona habilidades prácticas en el ámbito digital. Con su enfoque en la libertad y la accesibilidad, Gimp se destaca como una opción valiosa para el aprendizaje y la enseñanza de la edición de imágenes.

Pencil

Pencil es un programa libre y gratuito diseñado para facilitar la creación de animaciones Flash de manera sencilla. Disponible para Windows, Mac y Ubuntu, este software ofrece una interfaz intuitiva y accesible.

Con Pencil, los usuarios pueden elaborar esquemas, siluetas a mano alzada y crear sonidos e imágenes, brindando versatilidad a sus proyectos. La técnica empleada corresponde a los fotogramas, lo que permite un control preciso sobre cada elemento en la línea de tiempo.

Una característica destacada de Pencil es la posibilidad de trabajar con grupos o diversas clases de capas distintas como por ejemplo los directores de imagen, cámara y sonido. Cada tipo de capa tiene su propia pista en la línea de tiempo, lo que facilita la modificación y organización de elementos en la animación.

Corel Draw

Corel Draw es un programa de dibujo vectorial diseñado para simplificar la creación de ilustraciones profesionales, abarcando desde logotipos simples hasta complejas ilustraciones técnicas. Este software proporciona una amplia gama de herramientas y efectos que permiten a los usuarios trabajar de manera eficiente para producir gráficos de alta calidad.

Las características clave de Corel Draw incluyen su capacidad para trabajar

con gráficos vectoriales, lo que significa que las imágenes se crean a través de líneas y curvas definidas matemáticamente. Esto permite escalabilidad sin pérdida de calidad, crucial para proyectos que van desde impresiones pequeñas hasta gráficos de gran tamaño.

Además de herramientas de dibujo precisas, Corel Draw ofrece una variedad de efectos que permiten a los usuarios dar vida a sus diseños. Desde sombreados y transparencias hasta opciones avanzadas de manipulación de texto, este programa ofrece flexibilidad creativa.

Una ventaja significativa de Corel Draw es su capacidad para enviar ilustraciones a servicios de filmación para impresión o para la publicación de documentos en Internet. Esto hace que sea una opción completa para aquellos que buscan no solo diseñar, sino también implementar sus creaciones en diversos medios.

Adobe Illustrator

Adobe Illustrator es una aplicación especializada en la creación y manipulación vectorial, diseñada en forma de taller de arte digital. Este software ofrece un entorno de trabajo que se asemeja a un tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo", y está específicamente orientado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración.

Destinado a la ilustración como una rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica, diseño gráfico y otras disciplinas similares, Adobe Illustrator proporciona herramientas avanzadas para artistas y diseñadores. La capacidad de trabajar con gráficos vectoriales permite la creación de imágenes escalables sin pérdida de calidad, lo que es esencial en proyectos que requieren adaptabilidad en diversos contextos.

El enfoque de Adobe Illustrator en la creación artística se refleja en su conjunto

de herramientas, que incluye pinceles personalizables, formas avanzadas, opciones de trazado y la capacidad de manipular y combinar elementos de manera precisa. La interfaz simula un entorno de trabajo artístico, proporcionando a los usuarios un lienzo digital para dar vida a sus ideas.

Adobe Illustrator no solo se limita a la creación, sino que también facilita la manipulación de ilustraciones, permitiendo ajustes y modificaciones detalladas. Además, su integración con otros productos de Adobe, como Photoshop e InDesign, proporciona una experiencia completa para diseñadores que trabajan en proyectos multidisciplinarios.

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop es una aplicación informática que se presenta en forma de taller de pintura y fotografía. Este software trabaja sobre un "lienzo" digital y está destinado principalmente a la edición, retoque fotográfico y pintura basada en imágenes de mapa de bits, también conocidas como gráficos rasterizados.

El nombre "Photoshop" en español significa "taller de fotos", y la aplicación se ha ganado la fama de ser el programa de edición de imágenes más conocido y utilizado en todo el mundo. Su popularidad se debe en gran medida a su capacidad excepcional para el retoque y modificación de fotografías, así como a su versatilidad en el ámbito de la creación visual.

La funcionalidad clave de Adobe Photoshop se centra en el trabajo con imágenes de mapa de bits, permitiendo a los usuarios manipular cada píxel de una imagen. Esto brinda un control preciso sobre los detalles y la apariencia de las fotografías, lo que lo convierte en una herramienta esencial para fotógrafos, diseñadores gráficos y artistas digitales.

Las características distintivas de Photoshop incluyen herramientas avanzadas de selección, capas para organizar y ajustar elementos de manera independiente, filtros para aplicar efectos creativos y la capacidad de trabajar con formatos de archivo comunes. Además, su integración con otros productos de Adobe, como Illustrator e InDesign, permite un flujo de trabajo fluido en proyectos multidisciplinarios.

Blender

Blender es un software de código abierto y gratuito utilizado para la creación de gráficos en 3D, animaciones, modelado, simulaciones y renderizado. Este programa es versátil y potente, y es utilizado en una variedad de campos, como animación, diseño de juegos, efectos visuales, modelado arquitectónico y más.

Blender en la educación artística representa una puerta de entrada a la creatividad tridimensional. Permite a los estudiantes experimentar con la construcción de modelos, la animación de personajes, la simulación de entornos y la creación de mundos virtuales. Este software no solo fomenta el desarrollo técnico, sino que también estimula la imaginación y la expresión artística de los estudiantes, proporcionándoles las herramientas para dar vida a sus ideas de manera visual y dinámica.

El uso de Blender en la educación artística también promueve el aprendizaje colaborativo, ya que los estudiantes pueden trabajar en proyectos conjuntos, compartir conocimientos y explorar diversas formas de expresión artística en el entorno digital tridimensional. Además, al ser una herramienta de código abierto y gratuita, Blender facilita el acceso equitativo a recursos de calidad para estudiantes de diferentes entornos y niveles socioeconómicos.

2.2.1.1 DIMENSIONES DE LAS ARTES PLÁSTICAS

De acuerdo con Berrocal (2021), las dimensiones de las artes plásticas están estrechamente vinculadas con los diversos insumos y materiales que el aprendiz debe utilizar para ejecutar una obra artística en los planos, unidimensional, bidimensional y tridimensional.

Para Bastidas & Coronel de acuerdo con Lowenfeld (1992), los estudiantes desarrollan sus obras artísticas a partir de un diseño o modelo que permite aplicar colores, texturas y formas y sus habilidades creativas.

El Dibujo:

Bastidas (2012), refiere que un estudiante es capaz de manifestar sus emociones, sentimientos y pensamientos en la representación gráficas y dibujos que ejecuta combinando su capacidad creativa y sus conocimientos, percepciones y habilidades estéticas.

Para el MINEDU (2007), el dibujo es una obra artística mediante la cual se expresa la realidad utilizando la capacidad creativa del hombre con el fin de entretener y generar debates sobre la misma obra. En este aspecto esta disciplina artística tiene su propia técnica como por ejemplo el trazo de las líneas recta y curvas, y el uso de los colores.

Berrocal (2021), señala que el dibujo ha existido desde tiempos remotos lo que se verifica en la pintura rupestre, los gráficos en las rocas, y otros objetos que durante el proceso histórico ha ido evolucionando progresivamente. Mediante el dibujo el ser humano puede expresar ideas, emociones, sensaciones y pensamientos con el fin de transmitir un determinado mensaje. Para esta disciplina artística se utilizan lápices, lapiceros, pinceles y colores.

La pintura

Para Bastidas (2012), es un tipo de arte que posibilita combinar colores para elaborar imágenes y expresar la experiencia de un niño o niña con la finalidad de transmitir un determinado mensaje. Para el MINEDU (2007), el arte de pintar consiste en cubrir con colores un determinado objeto de la realidad o una imagen que puede producirse en el cerebro del individuo en estrecha vinculación con sus emociones y sentimientos mediante el uso de líneas, formas, colores y texturas.

Berrocal (2021), la pintura es una forma de representación utilizando formas y colores para crear, objetos, imágenes que transmiten un determinado mensaje, relativo a las emociones, sentimientos, pensamientos e ideas.

El modelado

Bastidas (2012), es una técnica plástica que permite al niño construir modelos y estructuras como materiales plásticos, como por ejemplo la arcilla, plastilina, pasta de papel y otro tipo de insumos.

Según Berrocal (2021), los niños y niñas tienen la capacidad de crear dibujos y pinturas en los diversos planos siempre que se les descubra sus capacidades y habilidades artística que con el uso de métodos y técnicas le posibilitan crear una determinada obra artística.

Cerámica

Ottalagano (2014), señala que la cerámica corresponde a la creación de objetos y piezas a partir de arcilla y otros materiales cerámicos mediante técnicas de modelado, conformado y cocción. También se refiere a los objetos y productos que se fabrican utilizando estos procesos. La cerámica ha sido una forma de expresión artística y utilitaria durante miles de años en diversas culturas de todo el mundo. Se

pueden encontrar piezas cerámicas que van desde simples utensilios y vasijas hasta elaboradas obras de arte escultóricas, utilizando arcillas, caolín, feldespatos y tierras de colores.

2.2.2 USO DE LAS TIC

Concierno al empleo de dispositivos electrónicos, medios y recursos digitales que facilitan el almacenamiento, transmisión y procesamientos de la información sobre un tema específico del conocimiento humano. Implica el empleo de máquinas electrónicas como los ordenadores, dispositivos móviles, internet, redes sociales y otros medios digitales.

El empleo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) impacta y modifica nuestra realidad, alterando la manera en que las personas se relacionan con el tiempo y el espacio. Las tradicionales fases de la vida, destinadas al aprendizaje, al trabajo y al ocio, han experimentado cambios significativos. Las visiones de la aldea global y el concepto de un "aula sin muros", (Saura, 2015).

La utilización de las TIC ha introducido nuevas formas de vivir la experiencia de aprendizaje y educación, siendo la dimensión tecnológica la más destacada. Sin embargo, es crucial reconocer que los relatos que respaldan la tecnocultura en este siglo conllevan cambios profundos en nuestras vidas, al tiempo que ocultan ideologías, sistemas de valores e intereses sociales y económicos que no deben pasarse por alto. Es imperativo mantener una observación constante y un análisis crítico de la evolución del uso de la tecnología. Debemos estar alerta y ser conscientes del control político y social que se extiende incluso a los entornos educativos. La labor educativa no debería limitarse únicamente a la integración curricular, con el objetivo de mejorar la eficacia informativa y comunicativa, sino que debería abordar la revelación de los intereses y valores subyacentes en el uso. Esto permitiría facilitar a los alumnos su capacidad para

posicionarse como miembros activos y críticos dentro del nuevo tejido social que la utilización de las TIC (Saura, 2015).

¿Cuáles son las TIC?

Las TIC, están conformadas por computadora, celulares, teléfonos, celulares, televisores, reproductores de audios y videos, radios tabletas y video juegos.

¿Para qué sirven?

Las TIC, sirven para almacenar información sobre cualquier tema relativo a las artes ciencias, técnicas y realizar su respectivo procesamiento a gran velocidad y con mucha eficiencia.

LA EDUCACIÓN BÁSICA Y LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN

De acuerdo con (MINEDU, 2018), se establece que en todas las instituciones educativas del país se deben generar condiciones y oportunidades para la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación con el fin de facilitar el aprendizaje de los estudiantes de todos los niveles educativos.

IMAGEN DIGITAL

La imagen digital es un elemento comunicativo que se fundamenta en una construcción gráfica específica, posibilitando la expresión y manifestación de ideas, sentimientos y deseos. Estas imágenes, consideradas como objetos de comunicación, pueden categorizarse como artísticas o no artísticas, si bien trazar una línea clara entre ambas es una tarea compleja. En cualquier caso, las imágenes digitales, más allá de su función como medio de interacción entre individuos, tienen una importancia estética significativa que merece un análisis profundo (Miranda, 2009).

Se crean y almacenan haciendo uso de diversos códigos. En el ámbito de las representaciones en 2D, creadas por computadoras, se distinguen dos tipos

fundamentales: las imágenes vectoriales, los bits y los mapas. No obstante, esta distinción no es estricta, ya que las imágenes vectoriales a menudo admiten la incorporación de imágenes de mapa de bits en su interior. Además, los programas especializados en dibujo vectorial como Illustrator, Freehand y CorelDraw están adoptando cada vez más características propias de los programas de edición de imágenes de mapa de bits como Photoshop o Corel Photopaint, y viceversa (Saura, 2015).

Además, existen esquemas y otras estructuras que se utilizan de acuerdo con aplicativos animados o en videos, que también se conocen como esquemas gráficos derivados del uso de equipo multimedia. Así, la clasificación de imágenes digitales comprende imágenes de mapas de bits, imágenes vectoriales, metaformatos y archivos gráficos en general (Saura, 2015), existen tres tipos:

- **Imágenes de mapas de bits:** Estos elementos están conformados por mapas, esquemas, diferentes intensidades luminosas y coloración, donde cada píxel adquiere su color mediante la combinación de componentes de rojo, verde y azul. Estos píxeles forman la estructura de la imagen y poseen una forma cuadrada, posición relativa y profundidad de color expresada en bits. En la representación de gráficos de mapas de bits, se requieren instrucciones para cada punto de la imagen. La calidad de la imagen está directamente relacionada con su resolución, medida en píxeles por pulgada (ppi), siendo resoluciones más altas sinónimo de mayor detalle. Es importante destacar que la modificación afecta a grupos de píxeles, no a objetos individuales. La resolución guarda relación con el tamaño de la imagen, y los programas vectoriales convierten las figuras en píxeles para su visualización. Las imágenes de mapas de bits, generadas con programas como Adobe Photoshop o Paint Shop Pro, son especialmente adecuadas para trabajar

con imágenes de tono continuo, como fotografías, o para aquellas creadas en programas de pintura.

- **Imágenes vectoriales:** Las imágenes vectoriales están compuestas por trazos geométricos definidos mediante cálculos matemáticos, utilizando puntos de referencia para construir la imagen. Las instrucciones describen de manera matemática líneas y curvas, conocidas como vectores, que determinan propiedades como la magnitud de la línea y el nivel de coloración. Este enfoque hace que las imágenes vectoriales sean eficientes en términos de almacenamiento, ya que solo necesitan información para generar los vectores, en lugar de almacenar cada píxel individualmente. Este método proporciona una escalabilidad excelente, ya que la imagen se puede ampliar o reducir sin pérdida de calidad, ya que la representación está basada en fórmulas matemáticas que conservan su precisión independientemente del tamaño. Programas como Illustrator, CorelDraw y Inkscape son comúnmente utilizados para crear y editar imágenes vectoriales.
- **Archivos gráficos o archivos de imagen:** Los archivos gráficos o archivos de imagen son empleados para crear, almacenar y manipular imágenes en computadoras. Estos archivos poseen una estructura de datos que permite su interpretación por el programa que los generó y otros programas compatibles. Existen diversos formatos de imagen como BMP, GIF, TIFF, JPEG, PCX o IFF, que hacen uso de una estructura conformada por esquemas bits. La variedad de formatos refleja la evolución de la cibernética e informática, creados por empresas o comunidades con el propósito de normalizar la representación de imágenes. A pesar de los intentos de normalización, la incompatibilidad entre los formatos a veces requiere la conversión mediante programas específicos.

El dibujo o pintura digital implica la acción de crear imágenes directamente en una computadora mediante el uso de una tableta gráfica. Aunque esta práctica no es nueva, el avance en hardware y software ha facilitado y vuelto más accesible esta forma de expresión a lo largo de los años. Es importante destacar que el dibujo digital se fundamenta en habilidades artísticas tradicionales, prescindiendo de filtros, efectos o técnicas de diseño y programación. La tecnología digital ha impactado profundamente en actividades artísticas convencionales como el dibujo, la pintura y la escultura, dando lugar a nuevas formas de expresión reconocidas como prácticas artísticas, como el net art, el arte de instalación digital y la realidad virtual (Gonzales, 2023).

En el ámbito educativo, el tratamiento y uso de imágenes están ganando cada vez más relevancia. Ahora, programas de edición y diseño gráfico como Open Office Draw, Paint o Gimp son más accesibles y fáciles de manejar. Para aquellos que desean aprender, existen tutoriales gratuitos en Internet en diversos formatos, como texto, presentaciones de diapositivas o videos. Herramientas como Illustrator y Photoshop ofrecen una amplia gama de funciones para el dibujo y la pintura digital, permitiendo la creación de ilustraciones profesionales y de alta calidad aptas para la impresión (Fuentes, 2015).

FOTOGRAFIA DIGITAL

Es un instrumento muy eficiente que permite procesar juicios, nociones relativos a la tecnología y ciencia y permite explorar los componentes del contexto. Si el esquema o imagen es un mecanismo que permite la investigación, la fotografía comparte esa misma capacidad (Saura, 2015).

Tanto el video digital como la fotografía y el uso de equipo multimedia se han integrado a la relación de mecanismos pedagógicos en el salón de artes plásticas en muchas escuelas y colegios. La dotación de recursos en este sentido está

experimentando un crecimiento constante. El formato digital presenta numerosas ventajas en comparación con el formato analógico para su uso en el ámbito educativo. Los costos se reducen y los procedimientos implicados en la obtención de gráficos y dibujos es más veloz. En el caso de la fotografía, ya no es necesario imprimir en hojas o cartulinas porque permiten observar los elementos capturados inmediatamente. Además, esta visualización puede ser inmediata si se cuenta con una computadora o maquina impresora (Bermudez, 2022).

La facilidad con la que se pueden obtener fotografías digitales tiene un impacto significativo en el aumento de su uso para registrar los diferentes pasos de los procesos creativos. Posteriormente, estas fotografías se utilizan en el salón de artes plástica con propósitos pedagógicos y didácticos.

VIDEO DIGITAL

El video digital se presenta como un medio ideal para comunicar información, y se propone su uso tanto para docentes como para alumnos, sirviendo como emisor y receptor. La presencia permanente de una cámara en el aula como recurso didáctico puede resultar muy interesante, siempre y cuando se cuente con la autorización de los padres y del centro escolar, y se evite la publicación en línea de contenidos que incluyan a los alumnos. Este enfoque va más allá de la grabación ocasional de eventos como obras de teatro, fiestas o canciones; la grabación del proceso de desarrollo de un proyecto puede ser utilizada posteriormente para evaluar la actividad realizada o para elaborar un resumen visual del mismo (Orcasitas, 2011).

El uso del vídeo digital en el aula resulta altamente motivador y es aplicable de manera útil en todas las materias, siendo multidisciplinario y especialmente adecuado para la enseñanza primaria. Los niños comprenden el lenguaje de la imagen, lo que les permite desarrollar un pensamiento crítico ante los medios. Todos los estudiantes tienen

la capacidad de ser creativos con estas herramientas, que ya utilizan de manera habitual en su entorno doméstico. Los docentes deben crear espacios y encontrar el tiempo necesario para poner en marcha procesos creativos con el vídeo digital. Esto permite que la vida y la actualidad entren en el aula, sin descartar ni negar los medios tradicionales como tiza, pizarra, papel o textos, sino integrando los nuevos medios para reemplazar actividades que pueden beneficiarse más con estas nuevas herramientas (Saura, 2015).

En la Enseñanza Secundaria, el uso del vídeo puede servir como una plataforma integral para la presentación de los trabajos realizados por los estudiantes en el aula. Además de ser un medio de motivación, el vídeo facilita la autoevaluación y la adquisición de nuevos conocimientos. Distribuyendo copias de DVD, se puede lograr que las familias valoren más el trabajo creativo de sus hijos y las estrategias nuevas que se realizan en el salón de clases. Esto, a su vez, contribuye a establecer un mejor conocimiento y diálogo entre la familia y el centro escolar (Saura, 2015).

2.2.2.1 DIMENSIONES DEL USO DE LAS TIC

a) USO DE INTERNET

Según Gonzales (2002), esta dimensión se refiere a la gran influencia que tiene internet en el proceso de aprendizaje de cualquier asignatura o área de conocimiento lo que implica combinar la asimilación, almacenamiento y procesamiento de la información, vinculándolo con las habilidades de la memoria de los estudiantes, de manera que, se facilite el procesamiento de los datos encontrados, la comprensión e interpretación de los mismos para tomar decisiones rápidas y adecuadas.

b) USOS ACADÉMICOS DE LA RED

Para la UNESCO (2017) las TIC permiten a los docentes realizar el proceso de enseñanza de manera fácil y práctica prescindiendo de los métodos tradicionales de aprendizaje e innovando las técnicas y estrategias con el fin de beneficiar a los estudiantes en sus logros educativos.

c) DESTREZAS INDIVIDUALES PARA UTILIZAR LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS

Esta dimensión hace referencia a las capacidades que tienen los estudiantes y docentes con respecto a la utilización y aplicación práctica de las TIC, para procesar información sobre cualquier tema que se desea estudiar, en el semanario educativo 3.0 (2018). Específicamente implica el uso de aplicativos como los que se mencionan a continuación Quizizz, ClassDojo, Kahoot, Khan Academy, Google Classroom, Duolingo, entre otros.

2.3 MARCO CONCEPTUAL

ARTES PLÁSTICAS: Se refieren a un conjunto de disciplinas artísticas que involucran la creación de obras visuales o tridimensionales mediante el uso de materiales como pintura, escultura, cerámica, dibujo, entre otros.

CAPITAL ESTRUCTURAL: El capital estructural se refiere a los recursos intangibles de una organización, como conocimientos, patentes, sistemas, procesos y cultura corporativa, que contribuyen a su capacidad de innovación y éxito.

CAPITAL INTELECTUAL: El capital intelectual engloba el conocimiento, habilidades, experiencias y relaciones de las personas en una organización, así como los activos intangibles que aportan valor, como la propiedad intelectual.

CERAMICA: Arte y técnica de fabricar objetos mediante la manipulación y cocción de materiales cerámicos, como arcilla, para producir objetos de uso cotidiano o artísticos.

CONCEPTO DE ESTANDARES EN TIC: Los estándares en TIC se refieren a especificaciones técnicas o directrices que establecen criterios y normas para asegurar la interoperabilidad, calidad y compatibilidad de los sistemas y el propio uso de los dispositivos tecnológicos que permiten la comunicación fluida.

CONOCIMIENTOS: El conocimiento se refiere al conjunto de información, datos y experiencias que una persona o entidad posee y utiliza para tomar decisiones, resolver problemas o crear valor.

CULTURA DE CONTROL: La cultura de control se refiere a las normas, valores y prácticas dentro de una organización que influyen en la forma en que se gestionan y supervisan las actividades y procesos.

DIBUJO: El dibujo es la representación gráfica de objetos, figuras o ideas en una superficie mediante el uso de líneas, sombras y otros elementos visuales.

EFICACIA: La eficacia se refiere a la capacidad de lograr resultados deseados o cumplir objetivos de manera efectiva, es decir, hacer lo correcto.

EFICIENCIA: La eficiencia se relaciona con la capacidad de realizar una tarea, proceso o actividad de la manera más óptima y con el menor consumo de recursos posible.

ESCULTURA: La escultura es una forma de arte tridimensional que implica la creación de formas y figuras esculpidas a partir de diversos materiales, como madera, piedra, metal o arcilla.

ESTANDARES: Los estándares son normas o criterios establecidos para medir, evaluar o regular un producto, servicio o proceso. Pueden ser técnicos, de calidad, de seguridad, entre otros.

GESTION DEL TALENTO HUMANO: La gestión del talento humano se refiere a las prácticas y estrategias utilizadas por una organización para reclutar, desarrollar, motivar y

retener a su personal.

GRABADO: El grabado es una técnica de impresión que implica la incisión de una imagen en una superficie, como madera o metal, para luego imprimir esa imagen en papel u otro soporte.

PROPUESTA DE ESTANDARES EN TIC: Un conjunto de normas o guías recomendadas para regular y mejorar el uso de los mencionados electrónicos para una organización o sector específico.

PROPUESTA DEL USO DE LAS TIC: Un plan o conjunto de recomendaciones que describe cómo las Tecnologías de la Información y la Comunicación se pueden utilizar de manera efectiva en un contexto específico, como la educación o los negocios.

MEJORA CONTINUA: La mejora continua es un enfoque que busca identificar y realizar mejoras constantes en los procesos, productos o servicios de una organización.

MODELADO: El modelado es la creación de formas tridimensionales mediante la manipulación de materiales, como arcilla o plastilina, para crear esculturas o representaciones tridimensionales.

NORMAS: Las normas son reglas o directrices establecidas que se utilizan para regular el comportamiento, la calidad o la seguridad en diversos contextos, como la industria o la sociedad.

PINTURA: La pintura es una forma de expresión artística que implica la aplicación de pigmentos y colorantes sobre una superficie, como lienzo o papel, para crear imágenes visuales.

TALLADO: El tallado es una técnica que implica la remoción de material de una pieza para crear formas y detalles esculpidos.

TIC: Se refiere al conjunto de tecnologías que se utilizan para procesar, transmitir y acceder

a la información y la comunicación. Incluye computadoras, internet, dispositivos móviles, software, redes y más.

2.4 HIPÓTESIS

Según Hernández et al. (2014), las hipótesis son suposiciones o explicaciones tentativas respecto de la correspondencia entre dos categorías o variables pero que se sustentan en las teorías científicamente validadas. Asimismo, menciona que toda hipótesis debe ser clara y comprobable con las teorías científicas y también con la realidad.

2.4.1 HIPÓTESIS GENERAL

- Existe relación directa y significativa de las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

2.4.2 HIPÓTESIS ESPECÍFICAS

- Existe una relación directa y significativa de las TIC y el dibujo en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- Existe relación directa y significativa de las TIC y la pintura en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- Existe relación directa y significativa entre las TIC y el modelado en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- Existe relación directa y significativa entre las TIC en la cerámica en los estudiantes I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

2.5 VARIABLES Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	INSTRUMENTOS
V.I.: USO DE LAS TIC	El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se refiere a la incorporación y aplicación de dispositivos electrónicos de última generación que posibiliten la comunicación y colaboración en entornos electrónicos. Estas tecnologías engloban computadoras, dispositivos móviles, software, internet, redes sociales y otros medios digitales que facilitan la interacción que permitan el fácil acceso de la comunicación en las diversas áreas del conocimiento.	El uso de las TIC se operacionaliza como la participación activa y efectiva de estudiantes y docentes en el manejo y aplicación de dispositivos como computadoras, tabletas, software educativo, internet y recursos digitales específicos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje. Se medirá mediante la aplicación de un cuestionario sobre el uso del Tecnologías de Información y Comunicación.	Uso de internet Usos académicos de la red Habilidades personales en el uso del TIC	Frecuencia de conexión a internet Acceso a internet en el hogar Uso del internet en estudios Integración de las TIC en la enseñanza Uso de tecnología en presentación en clase Comunicación en línea con compañeros de clase Habilidades en el manejo de procesadores de textos Habilidades en hoja de calculo Habilidades en el manejo del correo electrónico	1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7. 8, 9, 10, 11, 12 y 13. 14, 15, 16, 17 y 18.	CUESTINARIO
V.D.: APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLASTICAS	Implica la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias en el ámbito de las artes visuales, incluyendo la pintura, la escultura, el dibujo y otras formas de expresión artística visual. Este proceso implica la comprensión de conceptos artísticos, y la gestión de mecanismos didácticos con el fin desarrollar la imaginación y la creatividad en los estudiantes.	El aprendizaje de cualquier disciplina artística implica la participación activa de los estudiantes en actividades educativas específicas relacionadas con las artes visuales, que incluyen clases de arte, talleres de creación artística, proyectos artísticos individuales o grupales, y la evaluación de su progreso artístico. Se medirá mediante la aplicación de un cuestionario.	Dibujo Pintura Modelado Cerámica	Trazo y líneas Proporción y perspectiva Creatividad y presentación Uso del color y mezcla Técnica y textura Composición y creatividad Técnica del modelado Creatividad y diseño Acabado y presentación Habilidad técnica Diseño y creatividad Calidad y durabilidad	1, 2 y 3. 4 y 5. 6 y 8. 7, 9 y 10.	CUESTIONARIO

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El estudio es fundamental porque permite comprender y describir los conceptos y relaciones fundamentales relacionados con la integración del uso de las tecnologías modernas con la enseñanza de la disciplina de artes en el cuarto grado de secundaria. No tiene como objetivo resolver un problema específico en un contexto práctico, sino contribuir al conocimiento teórico en el ámbito pedagógico. Investigar cómo las TIC impactan en el aprendizaje de las artes plásticas.

3.2 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Se ubica en el nivel explicativo, porque permitirá describir la situación actual de la integración de las TIC en la enseñanza de las artes plásticas y explorar si existe alguna correlación entre ambas variables.

3.3 POBLACIÓN Y MUESTRA DE INVESTIGACIÓN

La investigación se llevará a cabo en la Institución Educativa Secundaria San Carlos de la ciudad de Puno.

3.3.1 POBLACIÓN

Según Hernández et al. (2014), la población es el conjunto de todos los elementos o componentes involucrados en un fenómeno o problema de investigación, pero que tienen características comunes. Para esta investigación estuvo conformada por los alumnos matriculados de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos -

Puno.

3.3.2 MUESTRA

Para Hernández et al. (2014), la muestra es un subconjunto de la población pero que tiene las mismas características de todos los elementos que conforman las unidades de análisis. La muestra estará conformada por 60 estudiantes del cuarto grado de la mencionada institución educativa.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.4.1 TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Encuesta

Permitió utilizar para recopilar datos de manera estandarizada y consistente de los estudiantes. Se justifica porque permite recoger los datos respecto del conocimiento del uso de las TIC y el aprendizaje de las artes plásticas de una manera cuantitativa y sistemática.

3.4.2 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Cuestionario

Para Hernández et al. (2014), este instrumento está conformado por enunciados que permiten recopilar información del fenómeno o problema que se estudia con el fin de analizarlos y relacionarlos con las variables de la investigación.

3.5 PROCEDIMIENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

- Diseño de los instrumentos de recopilación de datos
- Validación de los instrumentos

- Solicitud dirigida al director de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos, para aplicar los instrumentos.
- Aplicación de los instrumentos
- Análisis de los datos.

3.6 PROCESAMIENTO Y TRATAMIENTO DE DATOS

- Organización de Datos
- Clasificación de datos
- Análisis Descriptivo
- Análisis Cualitativo

3.7 DISEÑO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

- **Análisis Comparativo:** Es un proceso en el que se comparan dos o más elementos, como datos, objetos, situaciones o fenómenos, con el objetivo de identificar similitudes, diferencias o patrones. Se utiliza para evaluar las relaciones entre los elementos y puede realizarse cualitativa o cuantitativamente. En el ámbito de la investigación y el análisis, el análisis comparativo se utiliza para tomar decisiones informadas y comprender mejor las características y el rendimiento de diferentes elementos. Según Hernández et al. (2014).
- **Análisis de Correlación:** Implica relacionar el comportamiento de las variables. Esta técnica determina si existe una relación estadística entre las variables y, en caso afirmativo, la fuerza y dirección de esa relación. La correlación puede ser positiva, negativa o nula, lo que indica la dirección y la magnitud de la relación entre las variables. Según Hernández et al. (2014).
- **Pruebas Estadísticas:** Las pruebas estadísticas son herramientas y métodos utilizados en estadística para analizar y evaluar datos. Se aplican para con el fin de

conocer si hay diferencias significativas en los grupos, para validar hipótesis, para medir la relación entre variables y para tomar decisiones basadas en datos. Ejemplos de pruebas estadísticas incluyen la prueba t de Student, el análisis de varianza (ANOVA), la prueba de chi-cuadrado y muchas otras. Según Hernández et al. (2014).

- **Interpretación de Resultados:** La interpretación de resultados se refiere al proceso de analizar y comprender los datos o hallazgos obtenidos a través de investigaciones, experimentos o análisis estadísticos. Implica extraer conclusiones, identificar patrones, relaciones y tendencias, y determinar la relevancia de los resultados en el contexto de la pregunta de investigación o el problema en cuestión. La interpretación de resultados es esencial para tomar decisiones informadas y comunicar los hallazgos de manera efectiva. Según Hernández et al. (2014).
- **Presentación de Resultados:** Se refiere al acto de comunicar los hallazgos o resultados de una investigación, análisis o estudio a una audiencia específica. Esto puede implicar la creación de informes, gráficos, tablas, presentaciones visuales u otros medios para transmitir la información de manera clara y comprensible. La presentación de resultados es fundamental en la divulgación de la investigación y en la toma de decisiones basadas en datos, ya que permite que otros comprendan y utilicen la información de manera efectiva. Según Hernández et al. (2014).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE DATOS

4.1 RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1.1 Resultados del objetivo general

Objetivo General

Determinar la relación de las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

Tabla 1

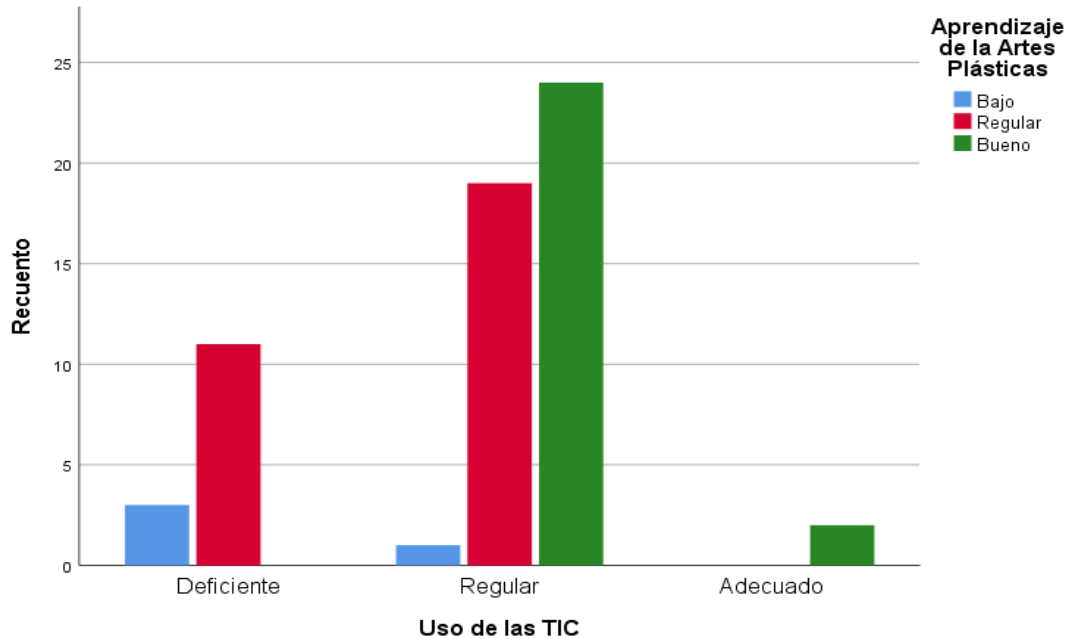
Tabla cruzada de las variables uso de las TIC y el aprendizaje de las artes plásticas en los alumnos del colegio I.E.S. GCNSC de Puno – 2023

		Aprendizaje de las artes plásticas						Total	
		Bajo		Regular		Bueno			
		N	%	N	%	N	%	N	%
Uso de las TIC	Deficiente	3	5.0%	11	18.3%	0	0.0%	14	23.3%
	Regular	1	1.7%	19	31.7%	24	40.0%	44	73.3%
	Adecuado	0	0.0%	0	0.0%	2	3.3%	2	3.3%
Total		4	6.7%	30	50.0%	26	43.3%	60	100.0%

Nota: Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023.

Figura 1

Gráfico de barras del uso de las TIC y el aprendizaje de las artes plásticas en los alumnos de la I.E.S. GCNSC de Puno - 2023.



Fuente: Elaboración propia

De un total de 60 estudiantes de la mencionada institución, se obtuvo que el 73.3% de los participantes manifiestan un uso regular de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Dentro de este grupo el 40.0% presenta un nivel de aprendizaje satisfactorio en el ámbito de las artes plásticas. Por otro lado, el 23.3% de los estudiantes mostraron un uso deficiente de las TIC, y de este segmento, el 18.3% evidenció un nivel de aprendizaje considerado regular en el campo de las artes plásticas. Además, únicamente el 3.3% de los estudiantes emplea las TIC de manera adecuada, y dentro de este subgrupo, el 3.3% exhibe un aprendizaje positivo en el ámbito de las artes plásticas. En particular, los encuestados indicaron que se involucran en actividades académicas específicas relacionadas con las TIC, que hacen uso de internet y demuestran habilidades en diversos programas de Microsoft Office.

En general, se observa que el uso de las TIC tiene un impacto positivo en el aprendizaje de las artes plásticas. Los estudiantes que hacen un uso deficiente o regular de las TIC tienen una mayor probabilidad de tener un aprendizaje bajo o regular de las artes plásticas. Por otro lado, los estudiantes que tienen un uso adecuado de las TIC tienen una mayor probabilidad de tener un aprendizaje bueno de las artes plásticas.

4.1.2 Resultados del objetivo específico 1

Objetivo específico 1

Establecer cuál es la relación entre las TIC y las habilidades de dibujo en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023

Tabla 2

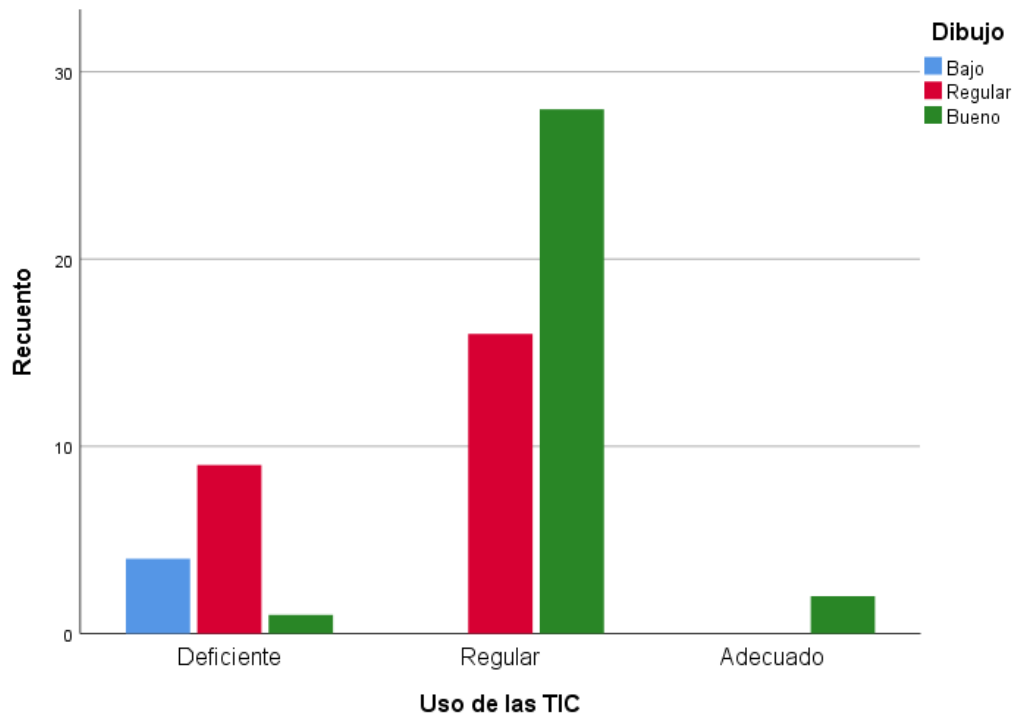
Tabla cruzada del uso de las TIC y la dimensión dibujo en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno– 2023.

		Dibujo						Total	
		Bajo		Regular		Bueno		N	%
		N	%	N	%	N	%		
Uso de las TIC	Deficiente	4	6.7%	9	15.0%	1	1.7%	14	23.3%
	Regular	0	0.0%	16	26.7%	28	46.7%	44	73.3%
	Adecuado	0	0.0%	0	0.0%	2	3.3%	2	3.3%
Total		4	6.7%	25	41.7%	31	51.7%	60	100.0%

Nota: Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno– 2023.

Figura 2

Gráfico de barras del uso de las TIC y la dimensión dibujo en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023.



Fuente: Elaboración propia

De un total de 60 estudiantes de la mencionada institución educativa, se observa que el 73.3% de los estudiantes indica hacer un uso regular de las TIC, y dentro de este segmento, el 46.7% de estos estudiantes demuestra un aprendizaje considerado bueno en dibujo. Esto podría indicar que el uso moderado y generalizando la utilización de los mencionados medios electrónicos para desarrollar los conocimientos fundamentales en trazo y líneas, proporción y perspectiva, así como fomentando la creatividad y presentación de los trabajos artísticos.

Por otro lado, el 23.3% de los estudiantes presenta un uso deficiente de las TIC, y dentro de este grupo, el 6.7% tiene un nivel bajo en el aprendizaje de dibujo. Este resultado podría sugerir que, para algunos estudiantes con limitado acceso o conocimiento

de las TIC, también puede influir de manera negativa en su desarrollo en habilidades de dibujo.

El pequeño porcentaje de estudiantes (3.3%) que utiliza las TIC de manera adecuada y presenta un aprendizaje bueno en la dimensión de dibujo, destaca la posibilidad de que un uso más avanzado y eficiente de las TIC pueda correlacionarse con un mayor rendimiento en la adquisición de habilidades de dibujo. Es probable que estos estudiantes estén aprovechando los recursos digitales de manera más efectiva para mejorar su aprendizaje en el ámbito de las artes plásticas.

4.1.3 Resultados del objetivo específico 2

Objetivo específico 2

Determinar la relación de las TIC y las habilidades de pintura en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023

Tabla 3

Tabla cruzada del uso de las TIC y la dimensión pintura en los estudiantes de la I.E.S.

GCNSC de Puno – 2023.

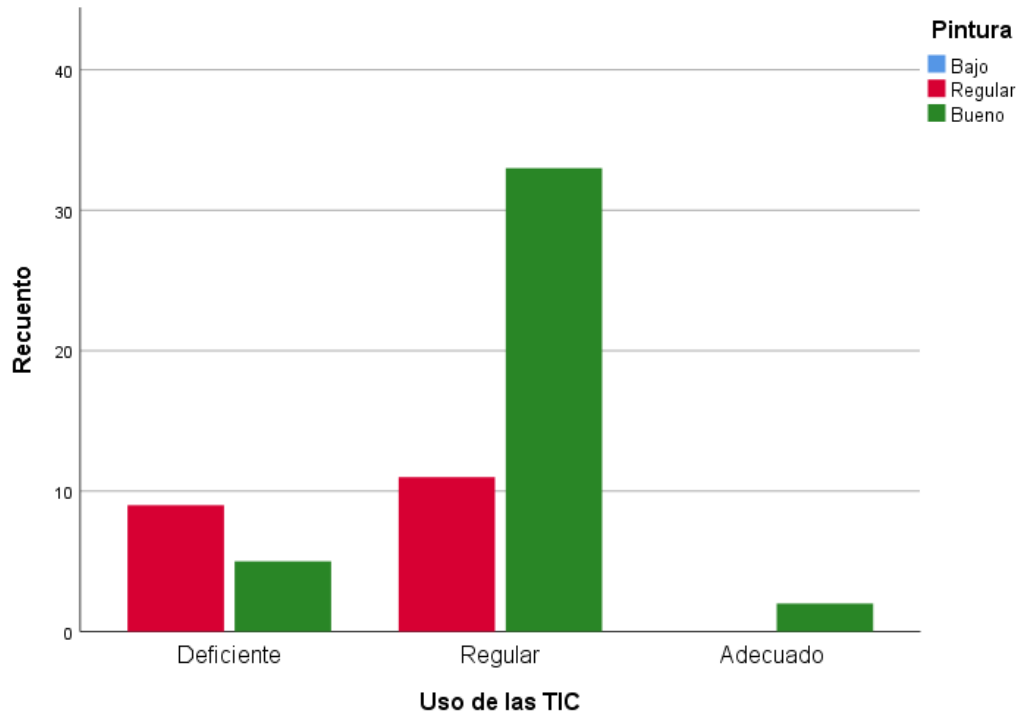
		Pintura						Total	
		Bajo		Regular		Bueno			
		N	%	N	%	N	%	N	%
Uso de las TIC	Deficiente	0	0.0%	9	15.0%	5	8.3%	14	23.3%
	Regular	0	0.0%	11	18.3%	33	55.0%	44	73.3%
	Adecuado	0	0.0%	0	0.0%	2	3.3%	2	3.3%
Total		0	0.0%	20	33.3%	40	66.7%	60	100.0%

Nota: Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 3

Gráfico de barras del uso de las TIC y la dimensión pintura en estudiantes de la I.E.S.

GCNSC de Puno – 2023.



Fuente: Elaboración propia

De un total de 60 estudiantes, se observa que no hay estudiantes clasificados como de nivel "Bajo" en pintura en ninguna de las categorías de uso de las TIC. Esto puede indicar que, en términos de pintura, los estudiantes que participaron en la encuesta no presentaron un rendimiento deficiente en relación con el uso de las TIC

En cuanto al uso regular de las TIC, se destaca que abarca el 73.3% de los estudiantes. La mayoría de estos exhiben un rendimiento "Bueno" (55%) en pintura, superando significativamente a aquellos con rendimiento "Regular" (18.3%). Podría inferirse que las TIC, utilizadas de manera regular y apropiada, podrían tener un impacto positivo en el desarrollo de habilidades en la dimensión de pintura. Entre estas habilidades destacan el manejo del color y su mezcla, la aplicación de diversas técnicas, la capacidad

para crear texturas sugerentes, así como la habilidad para abordar la composición y expresar la creatividad artística de manera más completa.

Se observa que no se registran alumnos con un uso adecuado en los niveles "Bajo" y "Regular" de pintura. En cambio, los estudiantes con un uso adecuado se concentran exclusivamente en el nivel "Bueno" de pintura (3.3%). Esto sugiere que los estudiantes con un dominio en el uso de las TIC también tienden a destacar en sus habilidades pictóricas.

4.1.4 Resultados del objetivo específico 3

Objetivo específico 3

Determinar la relación de las TIC y las habilidades de modelado en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023

Tabla 4

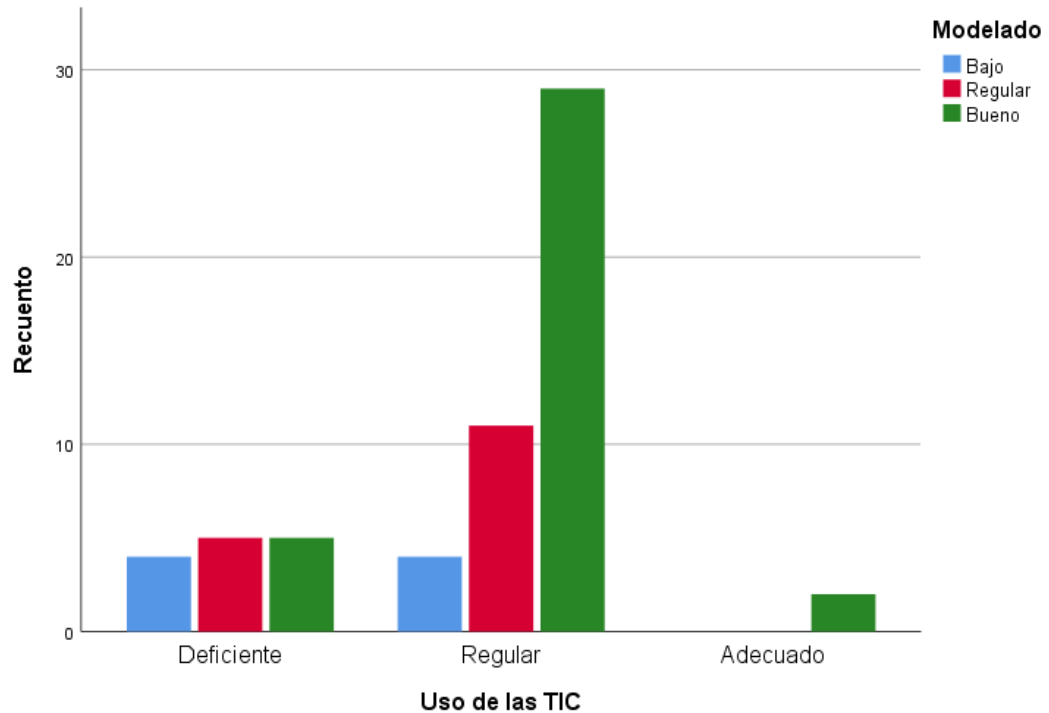
Tabla cruzada del uso de las TIC y la dimensión modelado en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023.

		Modelado						Total	
		Bajo		Regular		Bueno		N	%
		N	%	N	%	N	%		
Uso de las TIC	Deficiente	4	6.7%	5	8.3%	5	8.3%	14	23.3%
	Regular	4	6.7%	11	18.3%	29	48.3%	44	73.3%
	Adecuado	0	0.0%	0	0.0%	2	3.3%	2	3.3%
Total		8	13.3%	16	26.7%	36	60.0%	60	100.0%

Nota: Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 4

Gráfico de barras del uso de las TIC y la dimensión modelado en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno - 2023.



Fuente: Elaboración propia

De un total de 60 estudiantes, el 73.3% presentan un uso regular de las TIC. Dentro de este grupo, el 6.7% muestra un nivel "Bajo" en modelado, el 18.3% tiene un nivel "Regular", y un notable 48.3% presenta un nivel "Bueno". Estos resultados indican que el uso frecuente de las TIC se relaciona favorablemente con habilidades específicas en el ámbito del modelado, abordando aspectos como la técnica de modelado, la creatividad y diseño, así como el acabado y la presentación de los proyectos.

Por otro lado, el 23.3% de los estudiantes muestran un rendimiento deficiente en el uso de las TIC. De estos, el 6.7% tiene un nivel "Bajo" en modelado, el 8.3% tiene un nivel "Regular", y otro 8.3% tiene un nivel "Bueno". Este resultado sugiere que, a pesar de un uso deficiente de las TIC, algunos estudiantes aún exhiben habilidades variadas en la dimensión de modelado.

Finalmente, en el nivel del uso adecuado de las TIC el 3.3% de los alumnos posee un correcto empleo de estos dispositivos. Todos estos estudiantes exhiben un rendimiento "Bueno" en modelado. Esto resalta la posibilidad de que un uso adecuado de las TIC esté fuertemente relacionado con un desempeño positivo en la dimensión de modelado.

4.1.5 Resultados del objetivo específico 4

Objetivo específico 4

Determinar la relación entre las TIC y las habilidades de cerámica en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

Tabla 5

Tabla cruzada del uso de las TIC y la dimensión cerámica en los estudiantes de la I.E.S. GCNSC de Puno – 2023.

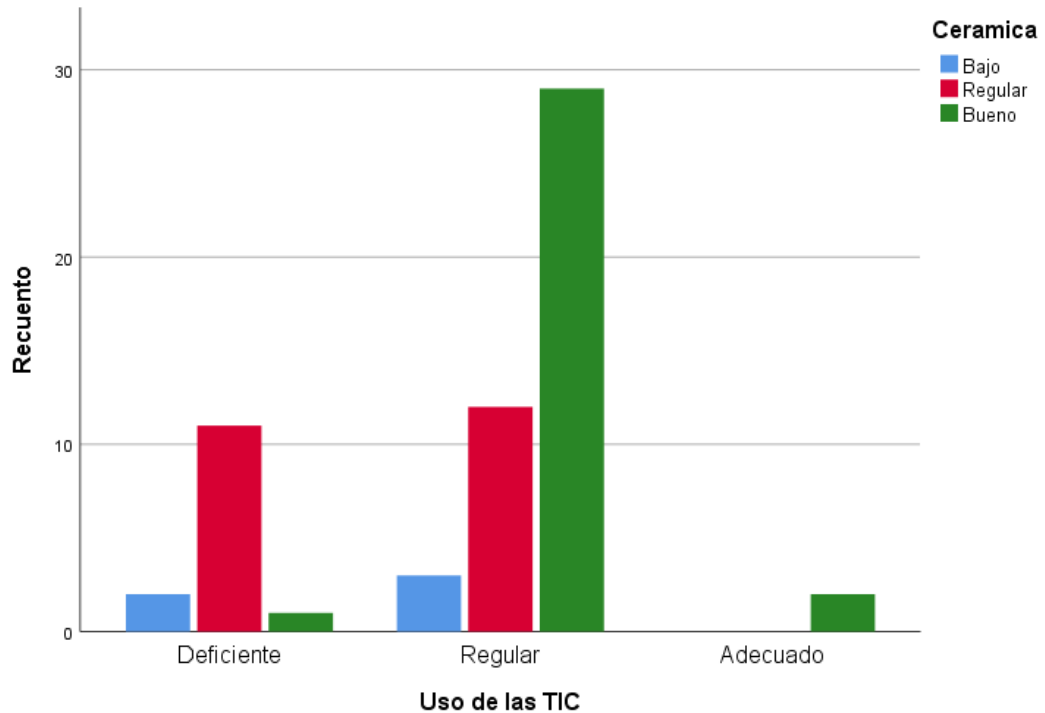
		Cerámica						Total	
		Bajo		Regular		Bueno			
		N	%	N	%	N	%	N	%
Uso de las TIC	Deficiente	2	3.3%	11	18.3%	1	1.7%	14	23.3%
	Regular	3	5.0%	12	20.0%	29	48.3%	44	73.3%
	Adecuado	0	0.0%	0	0.0%	2	3.3%	2	3.3%
Total		5	8.3%	23	38.3%	32	53.3%	60	100.0%

Nota: Resultados de la encuesta realizada a los estudiantes.

Figura 5

Dimensión del uso de las TIC y el aspecto cerámico en los estudiantes de la I.E.S.

GCNSC de Puno – 2023.



Fuente: Elaboración propia

De un total de 60 estudiantes, específicamente el 73.3% demuestra un uso regular de las TIC. Dentro de este grupo, el 5.0% muestra un nivel "Deficiente" en cerámica, el 20.0% tiene un nivel "Regular", y un significativo 48.3% presenta un nivel "Bueno". Esto sugiere que el uso frecuente de las TIC se correlaciona favorablemente con habilidades específicas en el ámbito de la cerámica, destacando aspectos como la habilidad técnica, el diseño y la creatividad, así como la calidad y durabilidad de las creaciones

En contraste, el 23.3% de los estudiantes presentan un rendimiento deficiente en cerámica. De estos, el 3.3% tiene un nivel "Deficiente" en el uso de las TIC, el 18.3% tiene un nivel "Regular", y el 1.7% tiene un nivel "Bueno". Este hallazgo indica que, a pesar de un uso deficiente de las TIC, algunos estudiantes aún exhiben habilidades variadas en la dimensión de cerámica.

En el nivel del uso adecuado de las TIC, se observa que el 3.3% de los estudiantes pertenece a este grupo. Todos estos estudiantes exhiben un rendimiento "Bueno" en cerámica. Esto destaca la posibilidad de que un uso adecuado de las TIC esté fuertemente relacionado con un desempeño positivo en la dimensión de cerámica

4.1.6 Contrastación de hipótesis del objetivo general

- Ho: No existe relación directa y significativa del uso de las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- Ha: Existe relación directa y significativa del uso de las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

Tabla 6

Correlación entre el aprendizaje y las tecnologías de información en artes plásticas en los alumnos de la I.E.S. Glorioso GCNSC de Puno – 2023.

		Correlaciones		
			Uso de las TIC	Aprendizaje de las artes plásticas
Rho de Spearman	Uso de las TIC	Coeficiente de correlación	1,000	,545**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
Rho de Spearman	Aprendizaje de las artes plásticas	Coeficiente de correlación	,545**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

DECISIÓN:

La tabla 6 proporciona resultados altamente significativos acerca de la relación entre ambas categorías en las artes plásticas en los alumnos mencionados en tanto, Rho

de Spearman alcanza 0,545 lo que implica que hay asociación positiva entre la frecuencia con la que los estudiantes utilizan las TIC y el aprendizaje en las artes plásticas. La significación estadística (p-valor de 0,000) refuerza la validez de la correlación observada, indicando que la probabilidad es mínima. Por lo tanto, se acepta la hipótesis de investigación (H_a), respaldando la noción de que los estudiantes que utilizan las TIC de manera más regular y apropiada tienden a tener un mejor rendimiento en el aprendizaje de las artes plásticas en comparación con aquellos que utilizan estas tecnologías de manera menos frecuente y deficiente. En conclusión, los resultados respaldan la idea de que el uso de las TIC está positivamente relacionado con el aprendizaje de las artes plásticas en los alumnos del mencionado colegio sugiriendo que la integración efectiva de las TIC en la educación puede tener un impacto beneficioso en el desarrollo de habilidades en el ámbito de las artes plásticas.

4.1.7 Contrastación de Hipótesis del objetivo específico 1

- H_0 : No existe relación directa y significativa entre el uso de las TIC y las habilidades de dibujo en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- H_a : Existe relación directa y significativa entre el uso de las TIC y las habilidades de dibujo en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

Tabla 7 •

Correlación entre el uso de las TIC y la dimensión dibujo los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

Correlaciones	
Uso de las TIC	Aprendizaje de las artes plásticas

Rho de Spearman	Uso de las TIC	Coefficiente de correlación	1,000	,570**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
	Dibujo	Coefficiente de correlación	,570**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60
**. La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).				

DECISIÓN:

La tabla 7 presenta resultados significativos acerca de la relación entre el uso de las TIC y la dimensión dibujo los estudiantes del indicado colegio, por lo que, el coeficiente Rho de Spearman presenta de 0,570**; es decir, el tipo de correlación es significativa entre ambas categorías. La significación estadística (p-valor de 0,000) refuerza la validez de esta correlación, indicando que existe un nivel mínimo de probabilidad que se relaciona con este hallazgo. Se acepta la hipótesis de la investigación lo cual implica que el nivel de asociación es directa entre ambas categorías. Este hallazgo implica que los estudiantes que emplean estas tecnologías de manera más apropiada tienen mayores probabilidades de exhibir un desempeño mejorado en aspectos como el trazo y líneas, proporción y perspectiva, así como en la estimulación de la creatividad y presentación de sus trabajos artísticos.

4.1.8 Contrastación de Hipótesis del objetivo específico 2

- Ho: No existe relación directa y significativa entre el uso de las TIC y las habilidades de pintura en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- Ha: Existe relación directa y significativa entre el uso de las TIC y las habilidades de pintura en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

Tabla 8*Nivel de relación entre la pintura y la utilización de las TIC*

		Correlaciones		
			Uso de las TIC	Aprendizaje de las artes plásticas
Rho de Spearman	Uso de las TIC	Coefficiente de correlación	1,000	,374**
		Sig. (bilateral)	.	,003
		N	60	60
	Pintura	Coefficiente de correlación	,374**	1,000
		Sig. (bilateral)	,003	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

DECISIÓN:

La tabla 8 presenta resultados significativos acerca de la correspondencia entre la utilización de los dispositivos tecnológicos y la pintura en los alumnos mencionados. El coeficiente de correlación de Spearman de 0,374** indica una correlación positiva significativa entre el uso de las TIC y la indicada categoría en los estudiantes. La significación estadística (p-valor de 0,003) refuerza la validez de esta correlación. En consecuencia, se rechaza la hipótesis nula (Ho) y se acepta la hipótesis alterna (Ha), que sugiere el uso más frecuente de las TIC está positivamente relacionado con el desempeño en las habilidades de pintura entre los alumnos del mencionado colegio. Esta correlación implica que la integración efectiva de las TIC puede contribuir al desarrollo y mejora de habilidades específicas en el ámbito de la pintura, como el uso del color y mezcla, la técnica y textura, la composición y la creatividad.

4.1.9 Contrastación de Hipótesis del objetivo específico 3

- Ho: No hay correspondencia directa entre las habilidades de modelación y el uso de las tecnologías de información en los estudiantes del colegio San Carlos.

- Ha: Si hay correspondencia directa entre las habilidades de modelación y el uso de las tecnologías de información en los estudiantes del colegio San Carlos.

Tabla 9

Correlación: modelado y empleo de las tecnologías de información

		Correlaciones		
			Uso de las TIC	Aprendizaje de las artes plásticas
Rho de Spearman	Uso de las TIC	Coeficiente de correlación	1,000	,319**
		Sig. (bilateral)	.	,013
		N	60	60
Rho de Spearman	Modelado	Coeficiente de correlación	,319**	1,000
		Sig. (bilateral)	,013	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

DECISIÓN:

La tabla 9 presenta resultados significativos sobre de la relación entre el uso de las TIC y la dimensión modelado los estudiantes. La correlación de Spearman de 0,319** indica una correlación positiva y significativa entre el uso de las TIC y el modelado de los estudiantes. La significación estadística (p-valor de 0,013) refuerza la validez de esta correlación. En consecuencia, los resultados obtenidos permiten rechazar la hipótesis nula (Ho), y aceptar la hipótesis alterna (Ha). Por lo tanto, se confirma que existe una relación directa y significativa entre el uso de las TIC y las habilidades de modelado en los estudiantes del mencionado colegio. Esta correlación sugiere que la integración efectiva de las TIC puede contribuir en el desarrollo y mejora de habilidades específicas en el ámbito del modelado. Entre estas habilidades se incluyen aspectos como la técnica del modelado, el diseño y la creatividad, así como el acabado y la presentación.

4.1.10 Contrastación de Hipótesis del objetivo específico 4

- Ho: No existe relación directa y significativa entre el uso de las TIC y las habilidades de cerámica en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.
- Ha: Existe relación directa y significativa entre el uso de las TIC y las habilidades de cerámica en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.

Tabla 10

Correlación: cerámica y utilización de las tecnologías de información

		Correlaciones		
			Uso de las TIC	Aprendizaje de las artes plásticas
Rho de Spearman	Uso de las TIC	Coeficiente de correlación	1,000	,498**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	60	60
	Cerámica	Coeficiente de correlación	,498**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	60	60

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

DECISIÓN:

La tabla 10 presenta resultados significativos acerca de la correspondencia entre ambas categorías en los mencionados estudiantes. Rho de Spearman presenta 0,498** indica una correlación positiva entre el uso de las TIC y el aprendizaje del modelado cerámico. La significación estadística (p-valor de 0,000) sugiere que hay poca probabilidad sea significativa. En consecuencia, los resultados obtenidos permiten rechazar la hipótesis nula (Ho) y aceptar la hipótesis alterna (Ha). Por lo tanto, se confirma que existe una relación directa y significativa entre el uso de las TIC y las habilidades de

cerámica en los estudiantes. Esta correlación resalta que una integración eficaz de los dispositivos electrónicos tiene el potencial de ser un factor contribuyente al desarrollo y mejora de habilidades específicas en el campo de la cerámica. Estas habilidades incluyen aspectos fundamentales como la competencia técnica, la capacidad de diseño y creatividad, así como la atención a la calidad y durabilidad de las obras cerámicas

4.2 DISCUSIÓN

De acuerdo con el objetivo general planteado el cual se centra en determinar la relación entre los dispositivos de última generación tecnológica y la enseñanza de las artes plásticas en los alumnos. Rho de Spearman presenta 0,545, indicando una asociación directa entre el uso de las TIC y el aprendizaje en las artes plásticas. La significación estadística (p-valor de 0,000) refuerza la validez de la correlación observada, lo que lleva a aceptar la hipótesis alterna (H_a), respaldando la noción de que los estudiantes que utilizan las TIC de manera más regular y apropiada tienden a tener un mejor rendimiento en el aprendizaje de las artes plásticas en comparación con aquellos que utilizan estas tecnologías de manera deficiente.

Estos hallazgos coinciden con investigaciones internacionales como la de Restrepo (2022) en Colombia, que también destacó la importancia de las TIC en la educación artística, especialmente durante la pandemia. Además, la investigación resalta la necesidad de adaptar la enseñanza a las demandas de los estudiantes, un aspecto también reconocido por Trigoso (2022), lo cual refuerza la importancia de integrar las TIC de manera efectiva en el ámbito educativo. La investigación también coincide con antecedentes nacionales y locales que subrayan la mejora significativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de las TIC (Castro, 2019; Flores, 2018; Meza, 2022). Estos resultados indican que las TIC, cuando se integran de manera efectiva,

pueden ser herramientas poderosas para facilitar el aprendizaje y mejorar la enseñanza en el contexto de las artes plásticas.

A pesar de los resultados positivos, es fundamental reconocer y abordar los desafíos y desigualdades en el acceso y uso de las TIC, como se evidencia en antecedentes internacionales. Restrepo (2022) identificó limitaciones económicas que afectaron el acceso adecuado a tecnologías virtuales. Mascarell (2020) destaca el papel determinante del docente en superar las limitaciones en el uso de las TIC. Esto resuena con los resultados locales, destacando la importancia de la integración efectiva de las TIC en la enseñanza, respaldando la noción de que los docentes desempeñan un papel crucial en la implementación exitosa de tecnologías en el aula. Trigos (2022) también señala que, a pesar del acceso que tienen los alumnos para el uso de las TIC, su empleo tiende a ser más recreativo que educativo. Esto plantea la necesidad de abordar desafíos relacionados con la orientación y el propósito educativo del uso de la tecnología

4.3 CONCLUSIONES

PRIMERO: Se evidencia una relación positiva y significativa entre las variables de estudio y la enseñanza de las artes plásticas en los alumnos del Glorioso Colegio Nacional San Carlos, ubicada en la ciudad de Puno en 2023. Esta relación se respalda con parámetro 0.545. Los resultados indican que los estudiantes que hacen un uso regular y apropiado de las TIC tienen más probabilidades de alcanzar niveles satisfactorios en el aprendizaje de esta disciplina.

SEGUNDO: Se evidencia una correlación positiva y significativa entre el uso de las TIC y la dimensión dibujo en los estudiantes de la mencionada institución educativa. Esta relación también se respalda con el valor de 0.570, en tanto, el 46.7% de los alumnos que hacen un uso constante de estos mecanismos tecnológicos muestran buen aprendizaje en dibujo. Los resultados indican que aquellos estudiantes que integran las TIC de manera regular y apropiada presentan mayores posibilidades de demostrar un mejor rendimiento en aspectos como el trazo, las proporciones y el estímulo de la creatividad en el dibujo

TERCERO: Se evidencia una correlación positiva y significativa entre el uso de las TIC y la dimensión pintura en los estudiantes de la mencionada institución educativa. Esta relación se sustenta en el coeficiente de correlación de Spearman de 0.319 y un valor de significancia de 0.000. El 46.7% de los estudiantes que hacen uso constante y apropiado de las TIC tienen un buen aprendizaje en pintura. Los resultados revelan que aquellos que integran de manera más frecuente y apropiada las TIC tienden a manifestar un rendimiento más alto en aspectos como el uso del color, la técnica y la creatividad en la pintura.

CUARTO: Se evidencia una correlación positiva y significativa entre el uso de las TIC y la dimensión modelada en los estudiantes del colegio indicado. Esta relación se respalda mediante el valor de $r = 0.374$ y $p = 0.013$. El 48.3% de los estudiantes que emplean las

TIC de manera constante y apropiada tienen un buen aprendizaje en modelado. Los resultados revelan que aquellos que integran de manera más frecuente y adecuada las TIC tienden a manifestar un rendimiento más destacado en aspectos como la técnica de modelado, el diseño y la creatividad.

QUINTO: Se evidencia una correlación positiva y significativa entre el uso de las TIC y la dimensión cerámica en los estudiantes de la mencionada institución educativa, por ciento, $r = 0.498$ y $p = 0.000$. El 48.3% de los estudiantes que emplean las TIC de manera constante y apropiada presentan un buen aprendizaje en cerámica. Los resultados revelan que aquellos que incorporan de manera más frecuente las TIC tienden a exhibir un rendimiento más elevado en aspectos como la competencia técnica, el diseño y la creatividad en la cerámica.

4.4 SUGERENCIAS

PRIMERO: Dado que se ha demostrado una relación positiva y significativa entre el uso de las TIC y el aprendizaje de las artes plásticas, se recomienda fomentar el uso regular y adecuado de las tecnologías de la información y comunicación en el entorno educativo. Los educadores pueden incorporar herramientas digitales y recursos en línea para enriquecer el aprendizaje del curso de artes plástica, brindando a los alumnos oportunidades adicionales para explorar y desarrollar sus habilidades.

SEGUNDO: Considerando la relación directa e importante entre el uso de las TIC y el dibujo, se sugiere implementar estrategias pedagógicas que incorporen de manera constante y apropiada las tecnologías en el proceso de enseñanza del dibujo. Capacitaciones para docentes y la disponibilidad de recursos digitales específicos pueden contribuir a mejorar las habilidades de los estudiantes en trazos, proporciones y creatividad.

TERCERO: Dada la correlación positiva entre el uso de TIC y la dimensión pintura, se recomienda diseñar programas educativos que promuevan la integración activa de las tecnologías en la enseñanza de la pintura. Esto podría incluir el acceso a programas de diseño digital, tutoriales en línea y aplicaciones especializadas que enriquezcan la comprensión y ejecución de la pintura.

CUARTO: Con base en la correlación positiva entre el uso de TIC y la dimensión modelado, se aconseja implementar estrategias didácticas que incorporen las tecnologías de manera consistente y apropiada en la enseñanza del modelado. Los estudiantes pueden beneficiarse de software de modelado en 3D y recursos en línea que faciliten el aprendizaje y la práctica de técnicas avanzadas de escultura.

QUINTO: Considerando la relación importante entre la cerámica y el empleo de las tecnologías de información, se recomienda diseñar programas educativos que fomenten

la aplicación regular y apropiada de tecnologías en la enseñanza de la cerámica. La integración de tutoriales en línea, comunidades virtuales de artistas y herramientas de diseño digital puede enriquecer la experiencia de aprendizaje en esta disciplina.

4.5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bastidas, J. (2012). *Las artes plasticas como tecnicas de desarrollo de la creatividad en niños. [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]* . Repositorio de la Universidad de Cuenca. doi:<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2277/1/tps777.pdf>
- Bermudez, J. (marzo de 2022). *Fotografía digital, ¿Qué es y como mejorar tus fotos?* Obtenido de <https://cashconverters.es/es/es/oportunidades/profesionales/fotografia-digital/>
- Berrocal, A. K. (2021). *Las artes plasticas y su realcion con la creatividad en los niños de 04 años del nivel inicial de la I.E. N° 546 "San Antonio de Padua" Huaral 2019. [Tesis de pregrado, Universidad Alas Peruanas]*. doi:https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/10758/Tesis_ArtesPl%C3%A1sticas_Creatividad_ni%C3%B1os%20a%C3%B1os_nivel%20inicial_Inst.Edu.546_San%20Antonio.Padua_Huaral.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Burre, M. C. (2019). *Practicass de enseñanza y aprendizaje de las artes visuales. Aproximacion a sus configuraciones desde el fenomeno de su valoracion. [Tesis de Maestria, Universidad de FLACSO de Argentina]*. doi:<https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/handle/10469/16442>
- Castro, M. F. (2019). *Influencia del uso de las TICs en los niveles de aprendizaje del area de comunicacion de los estudiantes de 4° grado de la IES Monseñor Fidel Olivas de Pomabamba. [Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo]*. doi:https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/41625/Castro_SMFDM.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Castro, M. F., & Cuello, C. A. (2022). *Las artes plasticas y los procesos de enseñanza aprendicaje de la multiplicacion en estudiantes de 4° grado. [Tesis de pregrado, Universidad de la Costa]*. doi:<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/9715/LAS%20ARTES%20PL%C3%81STICAS%20Y%20LOS%20PROCESOS%20DE%20ENSE%3%91ANZA%20APRENDIZAJE%20DE%20LA%20MULTIPLICACI%C3%93N%20EN%20E STUDIANTES%20DE%20CUARTO%20GRADO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castro, S., Guzman, B., & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Instituto Pedagogico de Caracas* , 13(23), 213-234. doi:<https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Flores, G. F. (2018). *Uso de las TICs audivisuales en el proceso de aprendizaje en los etudiantes de una universidad de Lima, 2018. [Tesis de pregrado, Universida Cesar Vallejo]*. doi:https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/29504/Flores_CGF.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Florez, J. C. (2018). *El video como recurso didactivo en la enseñanza de las artes plasticas en los estudiantes de la I.E.S. "Carlos Rubina Burgos" de la ciudad de Puno - 2018. [Tesis de pregrado, ESFA - PUNO]*. doi:<https://renati.sunedu.gob.pe/bitstream/sunedu/301909/1/TESIS%20JULIO%20C%3%89SAR%20FL%20c%3%93REZ%20VARGAS-convertido.pdf>

- Fuentes, J. M. (2015). Dibujo digital. *digibug*, 10. Obtenido de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/38589/Dibujo%20digital.pdf?sequence=1>
- Gonzales, J. (9 de julio de 2023). *Introduccion al dibujo digital*. Obtenido de ttamayo: <https://www.ttamayo.com/2023/07/introduccion-dibujo-digital/>
- Hanco, E. (2020). *Influencia del internet en la produccion artistica de los estudiantes de artes plasticas de la UNA Puno 2017. [Tesis de pregrado, Universidad Nacionalde del Altiplano]*.
doi:https://tesis.unap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14082/14542/Hanco_Aroquipa_Efrain.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodologia de la investigacion*. booksmedicos.org. doi:<https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Lopez, A. M. (2008). *Las artes plasticas y su influencia en el desarrollo cultural de los alumnos del 7 año de basica. [Tesis de maestria, Universida Tecnica de Ambato]*. doi:<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5989/1/FCHE-MCEMGEDS-745.pdf>
- Mascarel, S. D. (2020). Evolucion de la docencia con TIC en el area de la expresion plastica y visual de la facultad del magisterio de la Universitat de Valencia, entre 1980 -2010. convergencias hasta 2020. . *Universitat de Valencia*, 31(10), 14. doi:<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8229986.pdf>
- Mascarell, D. (2019). Implementacion y uso de las TIC. Dispositivos moviles en aduacion en artes. Un estado de la cuestion. . *Universitat de Valencia, España*(50), 14. doi:<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/74055/138199.pdf?sequence=1>
- Meza, N. K. (2022). *El uso de medios y materiales educativos y el aprendizaje significativo en el area de los estudiantes de la I.E.P. 200 millas peruanas de Arequipa 2021. [Tesis de pregrado, Universidad Nacionald de San Agustin de Arequipa]*. doi:<https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3baad46a-6182-4c20-8811-bf332d1f0dce/content>
- MINEDU. (7 de 06 de 2007). *Estrategias creativas para el aprendizaje y la enseñanza de la educacion por el arte en secundaria*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/artes-visuales-1.pdf>
- Miranda, M. (junio de 2009). La imagen digital. *SciELO*, 63(2). Obtenido de https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0016-35032009000200016
- Montiel, N. d. (2008). Tecnologias de informacion y comunicacion para las organizaciones del siglo XXI. *Universidad Rafael Belloso Chacin*, 5(1), 10. doi:<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3217615.pdf>
- Orcasitas, L. J. (2011). El video digital. Conceptos, procesos y aplicaciones en el aula. *Revista comunicaci3n*(28), 109-114. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5466150.pdf>
- Ortega, D. (2021). *Las TIC en la educacion atistica: Integracion de los Recursos Tecnologicos en las clases de educacion artistica de nivel de Bachillerato del colegio Oriental N° 26 de Cucuta, Colombia. [Tesis de pregrado, Universidad de Pamplona]*. doi:http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/6236/1/Ortega_2021_TG.pdf
- Ottalagano, F. (2014). El estudio de la variabilidad ceramica: conceptos teoricos y praxis arqueologica en las tierras bajas del Rio Parana. *Revista del Instituto de Arqueologia*, 20(2), 18. doi:<http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/Arqueologia/article/view/1638/1545>
- Quintero, L. S. (2021). *El uso de las TIC, como estrategia de enseanza - aprendizaje de las*

- artes en los estudiantes de cuarto grado de la escuela normal de Barrancabermeja. [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás]. doi:https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/35455/laurasofiaquinteronavarro.pdf?sequence=2&isAllowed=y*
- Restrepo, O. E. (2022). *Las TIC en la educación artística en tiempos de pandemia. I.E. La Primavera de Bello Grado octavo. [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. doi:https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/31623/1/RestrepoOlga-2022-TicPandemiaArt%C3%ACstica.pdf*
- Rojas, G. A. (2019). *Educación artística plástica y visual: tendencias investigativas en Colombia 2014- 2019. [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. doi:https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/handle/001/3421/Educacion_artistica_plastica.pdf?sequence=1&isAllowed=y*
- Saura, A. (2015). *Las TIC en educación artística, plástica y visual*. Colombia: Ediciones de la U.
- Silva, G. (2014). Crear y publicar con las TIC en la escuela. *ieRed*, 22. Obtenido de http://www.iered.org/archivos/Proyecto_coKREA/REAFinales2014/GeometriaDescriptivaArte_LadyCastro/2-02_Edicion-Imagenes-con-Paint.pdf
- Trigoso, C. A. (2022). *TICs y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes del 4° año de educación secundaria del área de comunicación de la institución educativa La Paz Roca Fuerte Pucallpa, 2020. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Ucayali]. doi:http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/5651/B8_2022_UNU_EDUCACION_SECUNDARIA_2022_T_CARLOS_TRIGOSO_V1.pdf?sequence=1&isAllowed=y*

4.6 ANEXOS

ANEXO A: MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGIA	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>Problema general: ¿Cuál es la relación entre las TIC y las artes plásticas de los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023?</p> <p>Problemas específicos: ¿Qué relación existe entre las TIC y el dibujo en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023? ¿Qué relación existe entre las TIC y la pintura en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023? ¿Qué relación existe entre las TIC y el modelado en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023? ¿Qué relación existe entre las TIC y la cerámica en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023?</p>	<p>Objetivo general: Determinar la relación de las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.</p> <p>Objetivos específicos: Establecer cuál es la relación entre las TIC y el dibujo en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023. Determinar la relación de las TIC y la pintura en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023. Determinar la relación de las TIC y el modelado en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023. Determinar la relación entre las TIC y la cerámica en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.</p>	<p>Hipótesis general: Existe relación directa y significativa de las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.</p> <p>Hipótesis específicas: Existe una relación directa y significativa de las TIC y el dibujo en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023. Existe relación directa y significativa de las TIC y la pintura en estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023. Existe relación directa y significativa entre las TIC y el modelado en los estudiantes de la I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023. Existe relación directa y significativa entre las TIC en la cerámica en los estudiantes I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023.</p>	<p>V1. Independiente TIC</p> <p>V2. Dependiente Aprendizaje de la artes Plásticas</p>	<p>Uso de internet</p> <p>Usos académicos de la red</p> <p>Habilidades personales en el uso de las TIC</p> <p>Dibujo</p> <p>Pintura</p> <p>Modelado</p> <p>Cerámica</p>	<p>Enfoque de Investigación: Cuantitativo</p> <p>Tipo de Investigación: Básica o fundamental</p> <p>Nivel de Investigación Descriptivo</p> <p>Diseño de Investigación Descriptivo correlacional</p> <p>Técnicas: - Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p>	<p>Población: Total I.E.S. Glorioso Colegio Nacional San Carlos 1200 matriculados en el año 2023.</p> <p>Muestra: Total, secciones de cuarto grado 02 Secciones “B” y “H”</p>

ANEXO B: INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

CUESTIONARIO DEL USO DE LAS TIC

USO DE INTERNET

- 1. ¿Cuántas horas a la semana utilizas internet?**
 - a) Menos de 3 horas
 - b) 4 a 7 horas
 - c) 8 a 12 horas
 - d) 13 a 20 horas
 - e) Mas de 20 horas
- 2. ¿Tienes tu propio computador?**
 - a) Si
 - b) No
- 3. ¿Tienes acceso a la internet desde el computador de tu casa?**
 - a) Si
 - b) No
- 4. ¿Cuántas veces has hecho uso de un ordenador?**
 - a) Todos los días
 - b) 2 o 3 veces
 - c) 1 vez
 - d) 1 vez cada vez
 - e) Nunca
- 5. ¿Cuándo empezaste a utilizar un ordenador?**
 - a) 11 a 13 años
 - b) 8 a 10 años
 - c) 4 a 7 años
- 6. ¿En qué lugar aprendiste a utilizar el internet?**
 - a) En mi domicilio
 - b) Donde mi tío
 - c) En mi colegio
 - d) En una cabina
- 7. ¿Tienes varias cuentas de email?**
 - a) Solo una
 - b) Solo dos
 - c) Tres cuentas
 - d) Cuatro cuentas
 - e) Cinco o más cuentas

USOS ACADÉMICOS DE LA RED

- 8. ¿Tus docentes te piden que siempre hagas uso de las tecnologías de información para ejecutar tus asignaturas?**
 - a) No me solicitan
 - b) Solo raras veces
 - c) Muchas veces
 - d) Con mucha frecuencia
- 9. ¿Empleas las TIC en el aula?**

- a) No
 - b) Pocas veces
 - c) Con regular frecuencia
 - d) Con mucha frecuencia
- 10. ¿Utilizas online para el desarrollo de tus tareas?**
- a) No utilizo
 - b) Pocas veces
 - c) Con regular frecuencia
 - d) Con mucha frecuencia
- 11. ¿Utilizas las TIC para el trabajo en equipo?**
- a) Poco
 - b) Con regular frecuencia
 - c) Casi siempre
 - d) Con mucha frecuencia
- 12. ¿Te has comunicado por tu correo con tus profesores para realizar alguna tarea?**
- a) Raras veces
 - b) No lo hice
 - c) Con regular frecuencia
 - d) Con mucha frecuencia
- 13. ¿Tus docentes hacen uso de las TIC para las clases?**
- a) A veces
 - b) Raras veces
 - c) Con regular frecuencia
 - d) Con mucha frecuencia

HABILIDADES PERSONALES EN EL USO DE LAS TIC

	Puedo hacerlo solo (2)	Podría hacerlo con un poco de ayuda (1)	Nunca he hecho este tipo de tareas (0)
14. Procesador de texto (En Word crear tu perfil dándole un buen formato)			
15. Hoja de cálculo (Excel hacer un documento que tenga numéricos simples)			
16. Programa de correo electrónico (Outlook Express enviar un documento o una imagen adjunta)			
17. Base de datos (Access crear tu propio base de datos incorporando textos simples)			
18. Programa de gráficos (Paint, Paint 3d, Photoshop, etc. manejar el tamaño o el color de una imagen)			

CUESTIONARIO DE ARTES PLÁSTICAS

- a. ¿Tienes conocimientos las líneas y los trazos?**
 - a) Si
 - b) No
- b. ¿Sabes lo que es la proporción en dibujo?**
 - a) Si
 - b) No
- c. ¿Sabes lo que es la perspectiva en el dibujo?**
 - a) Si
 - b) No
- d. ¿Conoces el uso de los colores y sus mezclas?**
 - a) Si
 - b) No
- e. ¿Sabes lo que es la técnica y textura?**
 - a) Si
 - b) No
- f. ¿Sabes lo que es el acabado en una obra artística?**
 - a) Si
 - b) No
- g. ¿Conoces las técnicas de la cerámica?**
 - a) Si
 - b) No
- h. ¿Crees que los videos te permiten aprender mejor?**
 - a) No lo creo
 - b) Si lo creo
 - c) Aprendo regularmente
 - b) Aprendo bastante
- i. ¿Qué relevancia le das al empleo de los videos en el aula?**
 - a) Ninguna
 - b) Regular relevancia
 - c) Bastante relevancia
 - d) Demasiada relevancia
- j. ¿El empleo de videos en el aula tiene para ti un valor educacional?**
 - a) No
 - b) Poca relevancia educativa
 - c) Si
 - d) Mucha relevancia educativa

Anexo C: Opinión del asesor

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Yo, Arturo Toledo Gonza, con DNI N° 10642002 especialista en investigación, ostento el grado de Mg. Maestro en Artes Por medio de la presente hago constar haber revisado, con fines de validación, los instrumentos de la ENCUESTA, que será aplicada en el desarrollo de la investigación de la tesis “Las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes del cuarto grado de la IES Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023” por el Bach. Jhon Harry Maldonado Huacasi.

Luego de hacer las verificaciones pertinentes puedo formular las siguientes apreciaciones:

EVALUACION DEL INSTRUMENTO

N°	INDICADORES	D	R	B	E
1	El instrumento presenta coherencia con el problema de investigación				x
2	El instrumento evidencia el problema a solucionar				x
3	El instrumento guarda relación con los objetivos propuestos en la investigación				x
4	El instrumento facilita la comprobación de la hipótesis que se plantea en la investigación				x
5	Los indicadores son correctos para cada dimensión			x	
6	La redacción de los ítems es clara y apropiada para cada dimensión			x	
7	En general el instrumento permite un manejo ágil de la información			x	

1 = Deficiente

2 = Regula

3 = Bueno

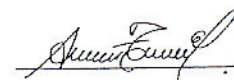
4 = Excelente

Opinión de Aplicabilidad: ...Es aplicable

Observaciones:.....

Validado por: Mg. Arturo Toledo Gonza
Docente de la Universidad UNJBG

Firma:



D.N.I:

10642002

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Yo, Isabel Margarita Sanga Loza con DNI N° 00423598 especialista en investigación, ostento el grado de Mgr. ADMINISTRACION DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y TICS Por medio de la presente hago constar haber revisado, con fines de validación, los instrumentos de la ENCUESTA, que será aplicada en el desarrollo de la investigación de la tesis “Las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes del cuarto grado de la IES Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023” por el Bach. Jhon Harry Maldonado Huacasi. Luego de hacer las verificaciones pertinentes puedo formular las siguientes apreciaciones:

EVALUACION DEL INSTRUMENTO

N°	INDICADORES	D	R	B	E
1	El instrumento presenta coherencia con el problema de investigación.				X
2	El instrumento evidencia el problema a solucionar.				X
3	El instrumento guarda relación con los objetivos propuestos en la investigación.				X
4	El instrumento facilita la comprobación de la hipótesis que se plantea en la investigación.				X
5	Los indicadores son correctos para cada dimensión.				X
6	La redacción de los ítems es clara y apropiada para cada dimensión.			X	
7	En general el instrumento permite un manejo ágil de la información.				X

1 = Deficiente

2 = Regula

3 = Bueno

4 = Excelente

Opinión de Aplicabilidad:

Observaciones:

Validado por: Mgr. Isabel Margarita Sanga Loza

Firma:



D.N.I: 00423598.

N°R.C: 2400423598

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

Yo, Paolo A. Santos Laura, con DNI: 47675047 especialista en investigación, ostento el grado de Mgr. En Proyectos de Inversión. Por medio de la presente hago constar haber revisado, con fines de validación, los instrumentos de la ENCUESTA, que será aplicada en el desarrollo de la investigación de la tesis "Las TIC en el aprendizaje de las artes plásticas en estudiantes del cuarto grado de la IES Glorioso Colegio Nacional San Carlos de la ciudad de Puno – 2023" por el Bach. Jhon Harry Maldonado Huacasi.

Luego de hacer las verificaciones pertinentes puedo formular las siguientes apreciaciones:

EVALUACION DEL INSTRUMENTO

Nº	INDICADORES	D	R	B	E
1	El instrumento presenta coherencia con el problema de investigación.				X
2	El instrumento evidencia el problema a solucionar.				X
3	El instrumento guarda relación con los objetivos propuestos en la investigación.				X
4	El instrumento facilita la comprobación de la hipótesis que se plantea en la investigación.				X
5	Los indicadores son correctos para cada dimensión.			X	
6	La redacción de los ítems es clara y apropiada para cada dimensión.				X
7	En general el instrumento permite un manejo ágil de la información.			X	

1 = Deficiente

2 = Regula

3 = Bueno

4 = Excelente

Opinión de Aplicabilidad:

.....

Observaciones:

.....

Validado por: Mgr. Paolo Alexander Santos Laura

Docente de investigación de la Universidad Nacional de Moquegua.

Firma:



D.N.I: 47675047

NºR.C: 24-47675047

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

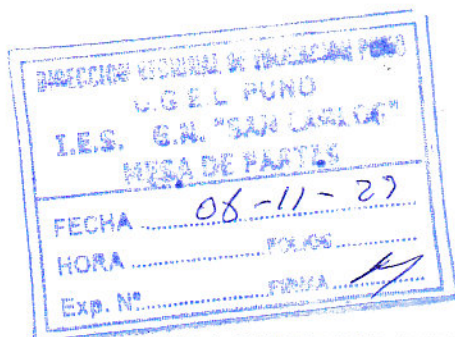
SOLICITO: PERMISO PARA APLICACIÓN
DE CUESTIONARIO PARA
PROYECTO DE TESIS

Señora:

TERESA PILCO MONTES DE OCA

Directora de la Institución Educativa Secundaria

"Glorioso Colegio Nacional San Carlos De Puno"



YO, Maldonado Huacasi Jhon Harry, identificado con DNI. N° 44410681, domiciliado en Avenida Cultura N°132, Barrio San Pedro – Alto Puno, del Distrito de Puno, Provincia de Puno. Ante Ud. Con el debido respeto me presento y expongo lo siguiente:

Que, habiendo concluido mis estudios superiores en la **ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA DE PUNO** en la especialidad de EDUCACIÓN ARTÍSTICA – ARTES PLÁSTICAS, y teniendo la posibilidad de investigar en el campo educativo para mi proyecto de tesis titulado **"LAS TIC EN EL APRENDIZAJE DE LAS ARTES PLÁSTICAS EN ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA I.E.S. GLORIOSO COLEGIO NACIONAL SAN CARLOS DE LA CIUDAD DE PUNO - 2023"** es necesario la aplicación de 02 cuestionarios a 02 secciones del cuarto grado. Por tal motivo, me dirijo a usted a fin de solicitarle la respectiva autorización para poder realizarlos.

POR LO TANTO:

Quedo a la espera de su respuesta y, una vez más, le agradezco por considerar mi solicitud.

Puno, 08 de noviembre de 2023



JHON HARRY MALDONADO HUACASI
DNI: 44410681

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

"UTILIZAMOS PAINT 3D PARA CREAR ELEMENTOS 3D"

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **ÁREA CURRICULAR** : Arte y Cultura
 1.2. **UNIDAD** : II. "Disfrutando a través del dibujo y pintura desde los lenguajes artísticos, el arte y a cultura de mi tierra, del Perú y del mundo"
 1.3. **GRADO Y SECCIÓN** : 4° G-J.
 1.4. **DOCENTE** : MALDONADO HUACASI, Jhon Harry.
 1.5. **DOCENTE DE AULA** : CALSIN ORDOÑEZ, Carlos.
 1.6. **DURACIÓN** : 80 minutos
 1.7. **FECHA** : 18 de septiembre del 2019
 1.8. **CAMPO TEMÁTICO** : El arte popular peruano y sus representantes.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE Y EVALUACIÓN

COMPETENCIAS/CAPACIDADES	EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES		
	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales <ul style="list-style-type: none"> Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales, interpretando las intenciones y significados, que hayan visto o experimentado. 	<ul style="list-style-type: none"> Explica el significado de una manifestación artístico-cultural y lo justifica utilizando el lenguaje propio de las artes. Contrasta su postura personal con las opiniones de sus pares 	<ul style="list-style-type: none"> Registra en su cuaderno de experiencias, creativamente en un organizador visual. 	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos <ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes artísticos, desarrollando habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas pictóricas. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza y combina de diferentes maneras elementos, medios, herramientas y técnicas convencionales y no convencionales para potenciar sus intenciones comunicativas o expresivas y para enriquecer sus formas de representación. Ejemplo: El estudiante crea proyectos digitales mediante el uso de programas artísticos virtuales 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora y ejecuta aplicando técnicas y medios tradicionales y no tradicionales para comunicar de manera efectiva el mensaje 	

TEMAS TRANSVERSALES			
SE DESENVUELVE EN ENTORNOS VIRTUALES GENERADOS POR LAS TIC	<ul style="list-style-type: none"> Gestiona información del entorno virtual 	<ul style="list-style-type: none"> Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre un tema específico. 	<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan una descripción del proceso de creación de objetos digitales Los estudiantes realizan un trabajo práctico acerca de arte popular peruano, de manera digital. <ul style="list-style-type: none"> Ficha de observación
	<ul style="list-style-type: none"> Crea objetos virtuales en diversos formatos 	<ul style="list-style-type: none"> Publica proyectos escolares utilizando información diversa según pautas de organización y citación combinando materiales digitales de diferentes formatos. Ejemplo: Crea un álbum virtual como galería de arte con imágenes obtenidas de diversas fuentes, o muestra una galería virtual con texto, videos y fotos de culturas diversas. 	

ENFOQUE TRANSVERSALES	ACTITUDES
ENFOQUE INTERCULTURAL	<ul style="list-style-type: none"> Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

III. SECUENCIADIDÁCTICA

<p>INICIO (15 minutos) Problemización, Exploración de los saberes previos, Motivación, Propósito y organización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se motiva a los estudiantes presentándoles elementos 3d realizado en distintos programas de diseño digital a través de un video en la sala de computo - Se les comenta cual es la relación del modelado 3d con la escultura tradicional. - Se pide a los estudiantes que comenten qué les llamo la atención acerca del video. - Responden a las preguntas: ¿Qué opinan de la escultura tradicional y el modelado 3d? ¿Qué programas de diseño gráfico conocen? - Los estudiantes contestan a través de lluvia de ideas, previas al desarrollo del trabajo práctico - El docente distribuye a cada uno de los estudiantes una guía de aprendizaje relacionado al trabajo práctico en clase. - Se les orienta para que puedan consultar las guías de aprendizaje - Se presenta el propósito de aprendizaje: <ul style="list-style-type: none"> • Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales. • Crea proyectos desde los lenguajes artísticos (digital).
<p>DESARROLLO (50 minutos) Gestión y acompañamiento del aprendizaje (Interacciones que permiten el desarrollo del propósito de la sesión)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les invita a prender las pc's para el desarrollo del trabajo práctico (técnicas variadas). - Se indica a los estudiantes formular sus inquietudes relacionada al tema antes de empezar con la actividad. - Los estudiantes participan demostrando respeto por la opinión de cada uno de sus compañeros. - El docente procede a indicarles acerca de la actividad práctica a realizarse en el aula <ul style="list-style-type: none"> • Se les indica usar el programa "Paint 3d" • Se les indica las herramientas básicas para el diseño del elemento 3d • Se les indica realizar un elemento 3d libre. • Seguidamente se procede a utilizar las herramientas del programa guiados por el docente. • Se les indica el uso correcto del material utilizado por el estudiante • Una vez concluido, los estudiantes voluntarios proceden a exponer (explicar) el proceso y trabajo que realizaron en el aula. • Los estudiantes participan demostrando respeto por la opinión y proyecto artístico de cada uno de sus compañeros. - El docente realiza la mediación en todo momento, atendiendo a las necesidades de los estudiantes para que puedan cumplir y establecer un aprendizaje significativo.
<p>CIERRE (15 minutos) Reflexión, Evaluación y meta-cognición</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes realizan sus conclusiones sobre el modelado 3d, para evaluar el nivel de logro. - Asimismo, se les recalca desarrollar la actividad de la guía de información, en el cuaderno de Arte y Cultura, para evaluar el logro de las capacidades según los indicadores trabajados en relación con las competencias. - Se solicita que reflexionen sobre las preguntas indicadas de meta cognición: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué podríamos seguir mejorando?
<p>EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para este propósito se elaboró una ficha de observación para realizar el seguimiento y la retroalimentación
<p>TAREA A TRABAJAR EN CASA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar las guías proporcionadas en clase describiendo el proceso de creación del elemento 3d.
<p>MATERIALES O RECURSOS A UTILIZAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Equipo de sonido, videos, guías de información, cuaderno de trabajo personal, borrador, plumones



CALSIN ORDOÑEZ CARLOS
DOCENTE

Mg. Edgar Choque
ASESOR
DOCENTE ESFAP - PUNO
ESP ARTES PLÁSTICAS

SUB DIRECCIÓN DE
FORMACIÓN GENERAL

MALDONADO HUACASI JHON HARRY
DOCENTE PRACTICANTE