

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA**  
**PÚBLICA DE JULIACA**



**TESIS**

**“EL ROL DEL DIBUJO A LÁPIZ EN EL ESTIMULO CREATIVO EN LOS  
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA SECUNDARIA LAS MERCEDES DE JULIACA 2023”**

**YINNY ALEXANDER PAREDES PACHECO**

**PARA OPTAR EL TITULO  
PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN ARTISTICA, ESPECIALIDAD:  
ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES**

**JULIACA - PERÚ**

**2024**

**ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA  
PÚBLICA DE JULIACA**

“EL ROL DEL DIBUJO A LÁPIZ EN EL ESTÍMULO CREATIVO EN LOS  
ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA SECUNDARIA LAS MERCEDES DE JULIACA 2023”

Yinny Alexander PAREDES PACHECO

Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Artística,  
especialidad: Artes Plásticas y Visuales

**DICTAMEN DEL JURADO:**

Presidente

:  \_\_\_\_\_

Lic. Silverio L. GOMEZ APAZA

Primer miembro

:  \_\_\_\_\_

Arq. Willy CACERES QUISPE

Segundo miembro

:  \_\_\_\_\_

Lic. Hugo PAQUERA MENDOZA

Asesor

:  \_\_\_\_\_

Mg. Claudio E. COTRADO MARCA



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA  
DE JULIACA

## CONSTANCIA

### DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN POR EL SOFTWARE DE PREVENCIÓN DE PLAGIO TURNITIN

La Dirección de Investigación de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Juliaca, hace constar, que el informe final de Tesis: **“EL ROL DEL DIBUJO A LAPIZ EN EL ESTIMULO CREATIVO EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SECUNDARIA LAS MERCEDES DE JULIACA 2023”**.

Cuyo autor es: **Yinny Alexander PAREDES PACHECO**  
Carrera Profesional: EDUCACIÓN ARTÍSTICA  
Especialidad: ARTES PLASTICAS Y VISUALES

Que fue presentado con fecha 12 enero del 2024 y despues de realizado el análisis correspondiente en el software de prevención de plagio TURNITIN con fecha 12 enero del 2024, con la siguiente configuración:

- Excluye bibliografía
- Excluye citas
- Excluye cadenas menores a 20 palabras.
- Otro criteri (especificar) .....

Dicho documento presenta un porcentaje de similitud de **33%**.

En tal sentido, de acuerdo a los criterios de porcentaje establecido en el Reglamento de Investigación de la ESFAP Juliaca, donde se indica que el software de prevención de plagio no debe superar el 35%.

Se DECLARA, que el trabajo de Investigación: Si contiene un porcentaje aceptable de similitud.

Por lo que; en señal de conformidad y verificación se otorga la presente constancia

Juliaca, 29 de enero del 2024.



*[Firma manuscrita]*  
Mnesto J. Mansilla Churquipa  
DIRECTOR DE INVESTIGACIÓN  
ESFAP - JULIACA

## **DEDICATORIA**

Lleno de felicidad, serenidad, afecto y júbilo, dedico mi tesis a cada uno de mis profesores, familiares, seres queridos y amigos, quienes han sido mi sostén para avanzar hacia mis metas. Aunque aprecio trabajar de manera independiente, descubrí que siempre logro mejores resultados con el apoyo y la compañía de mis seres queridos. En esos momentos de dificultad, comprendí que la ayuda adecuada llega cuando la solicitas y siempre aparece en el momento oportuno. En medio de las circunstancias tristes causadas por la pandemia que afecta al mundo entero, dedico esta tesis a todas las personas mencionadas, quienes brindan amor, bienestar y las delicadas alegrías de la vida.

Yinny Alexander.

## AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme la vida y su inmensa bondad, siempre acompañándome y protegiéndome con su manto sagrado. Les agradezco por darme fuerzas cada día, por guiar mis pasos y por nunca abandonarme.

A mi hermana y familiares, les dedico un profundo agradecimiento por ser el motor que impulsa mis sueños y esperanzas. Siempre estuvieron a mi lado en los días y noches más difíciles durante mis horas de estudio, siendo mis mejores guías de vida. Al concluir mi formación, es un logro tan significativo para mí y va dedicado a ustedes, amada abuelita y querida mamá. Me siento orgulloso de haber contado con su apoyo en esta etapa de mi vida, meta cumplida.

Expreso mi profundo agradecimiento a, mi asesor de tesis, por su invaluable guía a lo largo del proceso de este trabajo. Su experiencia y sabiduría han sido fundamental para dirigir mis conocimientos, mostrándome paciencia y proporcionándome las directrices necesarias para culminar mi tesis.

Asimismo, dedico mi reconocimiento a los docentes de la ESFAP-J, especialmente a los Lic. Hugo Llano Flores y Hugo Paquera Mendoza, quienes fueron pilares esenciales en la conclusión de mi tesis. Agradezco por sus consejos, enseñanzas y a todos los demás docentes de las especialidades de Artes Plásticas y Visuales, Danza y Música. Sus palabras sabias y conocimientos rigurosos fueron cruciales en mi formación y a ustedes, mis queridos profesores, les debo mis conocimientos.

Yinny Alexander.

## Índice

<b>RESUMEN .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>xi</b>
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Descripción del problema .....	1
1.2 . Formulación del problema .....	2
<b>1.2.1.Problema General .....</b>	<b>2</b>
<b>1.2.2.ProblemaEspecíficos .....</b>	<b>2</b>
1.3. Limitaciones de la Investigación .....	2
1.4. Delimitación del problema .....	3
1.5. Justificación.....	3
1.6. Objetivos de la investigación .....	3
<b>1.6.1.Objetivo General .....</b>	<b>3</b>
<b>1.6.2.Objetivos Específicos .....</b>	<b>3</b>
<b>CAPITULO II.....</b>	<b>5</b>
<b>MARCO TEORICO.....</b>	<b>5</b>
2.1. Antecedentes de la Investigación .....	5

2.2.Bases teóricas .....	14
<b>2.3.Creatividad .....</b>	<b>14</b>
2.4.Hipótesis y variables .....	41
<b>2.4.1.Hipótesis General .....</b>	<b>41</b>
<b>2.4.2.Hipótesis Específicas .....</b>	<b>42</b>
2.5.Operacionalización de variables .....	42
<b>CAPITULO III .....</b>	<b>44</b>
<b>DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>44</b>
<b>3.1.Tipo y Diseño de investigación .....</b>	<b>44</b>
<b>3.2. Población y Muestra.....</b>	<b>44</b>
<b>3.3Ubicación y descripción de la población.....</b>	<b>44</b>
<b>3.4Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....</b>	<b>44</b>
<b>3.5Plan de recolección de datos .....</b>	<b>45</b>
<b>3.6 Plan de tratamientos de datos.....</b>	<b>45</b>
<b>3.7 Diseño Estadístico para la prueba de hipótesis.....</b>	<b>45</b>
<b>CAPITULO IV.....</b>	<b>46</b>
<b>ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS .....</b>	<b>46</b>
<b>4.1 Descripción de resultados.....</b>	<b>46</b>

4.1.1. Análisis de tablas .....	47
<b>4.2. Contratación de hipótesis .....</b>	<b>62</b>
<b>4.3. Discusión de resultados .....</b>	<b>62</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>63</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>66</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>69</b>



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación ha identificado que la pandemia del COVID-19 fue un problema mundial que impacta principalmente en el rendimiento académico de los estudiantes de diversos grados y en la salud general de la población.

En el municipio de Juliaca, los avances tecnológicos han tenido un profundo impacto en los estudiantes de secundaria, permitiéndoles acceder a clases de dibujo que antes eran inalcanzables para las familias de escasos recursos. Esta es la razón por la que la creatividad en el aprendizaje de los niños se ve impactada por padres cuya principal preocupación es proveer económicamente a sus hogares.

El sector educativo se vio obligado a actuar con rapidez en respuesta a esta crisis inducida por la pandemia. Intentar hacer frente a este predicamento mediante la aplicación de la función creativa en los cursos de educación, a pesar de que la transición a la modalidad virtual será extremadamente difícil, es esencial para pasar a un sistema educativo no presencial.

Es importante reconocer que las instituciones educativas son susceptibles de contagio en el entorno presencial tradicional. En consecuencia, el propósito de este estudio fue examinar el impacto de la educación en el rendimiento académico de los estudiantes de segundo grado de la institución educativa secundaria Las Mercedes de Juliaca de la ciudad de Juliaca en el año 2023.

**PALABRAS CLAVES:** Rol, dibujo, lápiz, estímulo y creativo

## **ABSTRACT**

This study effort has shown that the COVID-19 pandemic had a worldwide impact, primarily on the health of the general population and the education of children and young people at various levels.

In Juliaca, the access to drawing lessons for boys and girls in state secondary educational facilities has been significantly hindered by the lack of technological tools, which are not affordable for families with poor economic means. Parents who prioritize providing nourishment for their household may inadvertently affect the creative learning abilities of their children.

The school sector has to promptly address this crisis scenario precipitated by the epidemic. Opting for the incorporation of courses in the creative domain of education presents a challenge in transitioning to the virtual format. Nevertheless, the shift to remote education is imperative.

The conventional classroom has the ability to spread contagious diseases in educational institutions. Therefore, we conducted this study to examine how education impacts the learning level of boys and girls in the institution. Secondary school in the city of Juliaca in the year 2023 for students in the second grade.

**KEYWORDS:** Role, drawing, pencil, stimulus and creative

## INTRODUCCIÓN

La educación virtual combina información y sabiduría para potenciar las capacidades intelectuales, morales y físicas de las nuevas generaciones, manteniéndolas al día de los avances y mejoras. La función del dibujo en nuestra cultura está provocando cambios significativos en la forma de entender la escolarización contemporánea.

Los preceptores y sus oponentes se centran actualmente en el objetivo de instruir a los demás en los métodos de enseñanza y aprendizaje. Esto requiere el desarrollo de nuevos paradigmas influidos por la experiencia práctica y los aspectos esenciales que se encuentran dentro de los campos de la educación y la tecnología.

En la actualidad, el ámbito del arte está experimentando un cambio de paradigma en el contexto más amplio de la sociedad del conocimiento y la información. Este cambio se caracteriza por la continua evolución de la educación, el empleo, la comunicación y la tecnología. Debido al fomento de una cultura digital (revista Science).

La educación virtual, facilitada por las tecnologías de la información y la comunicación, incluidas las redes sociales, como que permite la difusión de información, las conversaciones en línea y la colaboración en tiempo real. Se ha producido una transición notable de un marco convencional (vecinal, local, regional, nacional e internacional) a un marco globalizado.

Superan las fronteras geográficas con el propósito expreso de adquirir información.

Y sobrepasan los límites geográficos con el único objetivo que han sembrado, adquisición de conocimientos, se indica el contenido.

En el primer capítulo. Se encuentra el problema de investigación traducido en: descripción del problema, definición del problema, limitaciones de la investigación, delimitación del problema, justificación del problema y objetivos de la investigación; Objetivo general y Objetivos específicos.

En el segundo capítulo se encuentra el marco teórico que comprende los antecedentes de la investigación, bases teóricas, marco conceptual, hipótesis general e hipótesis específicas, Variables (Operacionalización de variables).

En el tercer capítulo se ha considerado al diseño metodológico de la investigación y dentro ello se ha considera a: Tipo y diseño de investigación, población y muestra, ubicación y descripción de la población, Técnicas e instrumentos de recolección de datos, Plan de recolección de datos, Plan de tratamiento de datos, Diseño estadístico para la prueba de la hipótesis

En el cuarto capítulo comprende el análisis, interpretación y discusión de resultados, además se ha considerado las conclusiones, sugerencias, bibliografía y anexos.

## CAPÍTULO I

### PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1. Descripción del problema

La pandemia de COVID-19 es un problema mundial que afecta sobre todo a las naciones pobres, incluida la nuestra. Ha dañado principalmente la salud general de la población y ha perturbado la educación de niños y jóvenes en diversos niveles académicos.

Juliaca y sus estudiantes de secundaria, en particular los que asisten a escuelas nacionales, se han visto muy afectados debido a la inaccesibilidad de los materiales de dibujo a lápiz para las familias de bajos ingresos. Estas familias dan prioridad a la alimentación de sus hogares, lo que, en consecuencia, dificulta el aprendizaje creativo de sus hijos e inhibe su capacidad para estimularlos.

La industria educativa ha abordado con prontitud este escenario de crisis incluyendo el concepto de estimulación creativa en la enseñanza. Si bien es cierto que algunos elementos de la formación personal pueden plantear dificultades a la hora de pasar a un formato diferente, en esta situación concreta es imperativo pasar a la enseñanza presencial.

De hecho, el aula convencional tiene la posibilidad de incorporar el dibujo

en las instituciones educativas. Por ello, los criterios para el dibujo a lápiz han incluido la creatividad de los cursos a todos los niveles como factor primordial.

Queremos realizar este estudio para examinar las formas en que se fomenta la educación y la promoción del dibujo a lápiz en los alumnos de 2do. grado de la institución educativa secundaria de Las Mercedes de Juliaca 2023.

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema General**

¿De qué manera el rol del dibujo a lápiz influye en el estímulo creativo en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Las Mercedes de Juliaca 2023?

### **1.2.2. Problema Específicos**

¿Cuál es el nivel de conocimiento y utilización del dibujo en el estímulo creativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del segundo grado?

¿Cuál es el nivel de aprendizaje de las artes visuales a través de la utilización del rol de dibujo en el estímulo creativo estudiantes del segundo grado?

¿Cuáles son las herramientas del dibujo a lápiz que han permitido el logro de aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del segundo grado?

## **1.3. Limitaciones de la Investigación**

Faltan investigaciones a nivel local que aborden el tema de estudio. La investigación se centró principalmente en el análisis de los beneficios educativos vinculados a la creatividad. Inadecuada comprensión de las

características de la variable estudiada. La dinámica demográfica de los alumnos, así como las actitudes de los profesores y directivos, en la institución educativa secundaria Las Mercedes de Juliaca.

#### **1.4. Delimitación del problema**

Las Mercedes de Juliaca, institución educativa de nivel secundario ubicada en el distrito de San Román del departamento de Puno, fue el lugar donde se realizó el estudio. Los participantes de la investigación fueron en su mayoría alumnos que cursaban el segundo grado de la B.

#### **1.5. Justificación**

Nuestra participación en estas sesiones es consecuencia directa del hecho de que nos vimos obligados a realizar un trabajo en el aula para cumplir las normas académicas prescritas por la Educación Nacional. A pesar de que este tipo de formación es indiscutiblemente muy diferente de la enseñanza presencial, el aprendizaje de los alumnos se ve restringido por diversas razones, lo que nos hace pensar que la enseñanza presencial es claramente preferible.

#### **1.6. Objetivos de la investigación**

##### **1.6.1. Objetivo General**

Identifica la influencia del rol del dibujo a lápiz en el estímulo creativo en los estudiantes del segundo grado de la Institución Educativa Secundaria Las Mercedes de Juliaca 2023.

##### **1.6.2. Objetivos Específicos**

Reconocer el nivel de conocimiento y utilización del dibujo en el estímulo creativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las artes visuales en los

estudiantes del segundo grado.

Comprobar el nivel de aprendizaje de las artes visuales a través de la utilización del rol de dibujo en el estímulo creativo estudiantes del segundo grado.

Identificar las herramientas del dibujo a lápiz que han permitido el logro de aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del segundo grado.



## **CAPITULO II**

### **MARCO TEORICO**

#### **2.1. Antecedentes de la Investigación**

En relación con la investigación existente, no se han identificado temas concretos que sean explícitamente pertinentes para la presente investigación. Sin embargo, se han incorporado citas de publicaciones que de alguna manera son pertinentes al estudio:

##### **A NIVEL INTERNACIONAL.**

Ordorica (2010), Como parte de una tesis de maestría en educación titulada "Estimulación creativa de estudiantes universitarios para estudiar inglés como lengua extranjera", el estudio se realizó en estudiantes universitarios de la Universidad Autónoma de Baja California, México. La investigación se realizó utilizando una técnica cuantitativa-descriptiva. Los hallazgos de la investigación indican que la ocurrencia de la motivación extrínseca es más prevalente entre los estudiantes de inglés que la ocurrencia de la motivación intrínseca. En general, las respuestas a una encuesta indican que los individuos que están aprendiendo inglés están motivados a aprender el idioma por las siguientes razones: para adquirir conocimientos que son relevantes para su profesión o carrera; para

seguir una educación a nivel de posgrado; para cumplir con los requisitos para graduarse; para obtener un mejor trabajo; o como un reto personal. En las universidades, los alumnos que estudian inglés lo hacen en gran medida por razones instrumentales, lo que significa que lo hacen para obtener una ventaja profesional y una posición social. Esto está relacionado con las razones por las que las personas adquieren formación o habilidades que se consideran útiles en la empresa, como el dominio de programas informáticos. En relación con la motivación intrínseca, los resultados sugieren que los estudiantes de inglés no perciben intrínsecamente el estudio de una lengua extranjera como una oportunidad para asimilarse y/o sumergirse en una cultura y un modo de vida extranjeros; por el contrario, esto es más evidente entre los estudiantes de francés e italiano, ya que articulan un anhelo por experimentar las costumbres locales e interactuar con personas de los países en los que se habla la lengua meta.

Por su parte, Vélez y Gracia (2010), Con el título "Estilos de aprendizaje para el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés", se llevó a cabo el estudio de investigación utilizando un enfoque de investigación cuantitativo-explicativo en estudiantes que cursaban octavo, noveno y décimo año en el Colegio Nacional Abdón Calderón, el cual está situado en la ciudad de Portoviejo, provincia de Manabí, Ecuador. Esta investigación se realizó como componente de una tesis de maestría en enseñanza del inglés en la Universidad Estatal del Sur De Malabí-Ecuador. Los profesores de los estudiantes de octavo, noveno y décimo año del Colegio Nacional Abdón Calderón de la ciudad de

Portoviejo, provincia de Manabí, Ecuador, encontrarán esclarecedora esta explicación. Con referencia al primer trabajo, llegaron a la siguiente conclusión final: Es posible llegar a la conclusión de que los niños aprenden con mayor éxito cuando los contenidos que se les imparten son adecuados a sus necesidades particulares. Esta conclusión se basa en el examen histórico del proceso de enseñanza y aprendizaje que llevaron a cabo autores clásicos de renombre como Piaget, Vigotsky, Ausubel y otros. Además, señalaron que cada experiencia de aprendizaje es diferente y que, por lo tanto, la motivación es muy importante. En cuanto a la segunda tarea, relativa a las compilaciones teóricas sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés y la motivación de los estudiantes de primaria, numerosos autores han expresado su opinión sobre la importancia de la motivación para fomentar un aprendizaje eficaz y la necesidad de emplear enfoques novedosos e inventivos. Examinar el método con el que los profesionales manejan la practicidad y la diversidad de estilos o inteligencias de aprendizaje que utilizan los alumnos en función de sus cualidades particulares es la tercera tarea que hay que completar. Es evidente que los alumnos no tienen el deseo adecuado de aprender el idioma, a pesar de que son conscientes de su valor. En conclusión, la tarea cuatro verifica el tema de estudio que ahora se investiga. A pesar de que los alumnos han expresado su deseo de una mayor variedad de actividades educativas, este sentimiento no ha cambiado.

La investigación realizada por Rodríguez (2009), El título de este estudio es "Motivación, estrategias de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de electricidad y electrónica de La Coruña, España, en el año 2009."

Como conclusión, se afirma que los estudiantes tienen tendencia a participar en el estudio por motivos centrados en su propio ego. Por otro lado, las estudiantes argumentan que manifiestan motivos para estudiar relacionados con el aumento de su competencia en mayor medida que sus compañeros varones. Además, argumentan que estudian con el objetivo de lograr reconocimiento social y en la búsqueda de un futuro digno. También es probable que las chicas empleen habilidades cognitivas y de autorregulación en mayor medida que los chicos. Esto concuerda con el hecho de que existen disparidades de género en la forma de motivar a las personas. Las alumnas obtuvieron una puntuación media superior a la de los alumnos en la asignatura de educación física. Es posible que el hecho de que la investigación aún no haya podido demostrar una relación clara entre los objetivos de aproximación al rendimiento y las calificaciones de los alumnos sea un indicio de la importancia explicativa de elementos que tienen un carácter más motivacional que cognitivo. El uso de mecanismos tanto cognitivos como de autorregulación es necesario para mantener interacciones favorables con otros motivos más extendidos vinculados a las recompensas, como un buen estatus social. Esto es algo que debe tenerse en cuenta. En consecuencia, el concepto de motivación del alumno puede verse como un proceso que implica la gestión de muchos objetivos que se clasifican en distintas categorías. Estos objetivos pueden funcionar de forma compensatoria, converger en la misma dirección o luchar unos contra otros.

Ramírez (2009), El título de una investigación que incluía dos grupos de 37 alumnos de séptimo curso y 37 de décimo era "Actividades basadas en el

dibujo espontáneo para el desarrollo de la creatividad". Los participantes en el estudio se dividieron a partes iguales entre los dos grupos. Se utilizó un diseño no experimental para todo el procedimiento del estudio, y en todo momento se utilizó el enfoque cualitativo. El estudio se llevó a cabo con la intención de utilizar tácticas motivadoras para construir actividades basadas en el dibujo libre que fomentaran el desarrollo de las cualidades creativas de los alumnos que cursaban los grados séptimo y décimo. Las observaciones, cuestionarios y entrevistas que se realizaron con la ayuda de un guía fueron las herramientas de investigación que se utilizaron. Los resultados de la investigación evaluaron el crecimiento general de los estudiantes y propusieron la creación de talleres y conferencias que involucren a los estudiantes en una variedad de actividades que apoyen el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estas actividades deben inspirar y animar a los estudiantes a participar en ellas. Para ser más específicos, se animó a los estudiantes a participar en una variedad de actividades que estimulen el intercambio de experiencias creativas entre los niveles de grado que se indicaron anteriormente.

#### A NIVEL NACIONAL.

La investigación realizada por Nizama y Pingo (2010), Como se indica en el epígrafe: El impacto de la motivación docente en el desarrollo psicomotor de los alumnos de primer grado de la Escuela Primaria C.E "Hermanos Meléndez" de La Unión de Piura en el año 2010. Basándose en su análisis, concluyó que el instructor no logra inspirar suficientemente a los estudiantes y, en cambio, está preocupado por garantizar que el plan de estudios se cumpla según lo previsto.

En consecuencia, sus intentos por cautivar a los alumnos respecto a la materia o la sesión desarrollada fracasan, ya que emplea un lenguaje excesivamente técnico. En pocas palabras, la motivación del profesor se centra predominantemente en la naturaleza del material tratado y no en los intereses y necesidades de los alumnos, que sirven de base al proceso educativo. Los estudiantes expresan aprensión con respecto a la libertad de expresar sus opiniones en clase debido a las frecuentes reprimendas o calificaciones reprobatorias que reciben del instructor.

Barrientos (2011) realizó un estudio adicional titulado "Motivación escolar y rendimiento académico en estudiantes de cuarto año de secundaria del I.E.E. Ventanilla de Lima en el año 2011." Posteriormente, llegó a las siguientes conclusiones: Existe una correlación positiva moderada entre la motivación académica de los alumnos de cuarto de secundaria y el rendimiento en la asignatura de matemática. Se observa una tenue correlación positiva entre el rendimiento académico de los alumnos de cuarto grado de secundaria en el dominio de la comunicación y la variable motivación escolar. Se observa una correlación media entre el rendimiento académico en las áreas de ciencia, tecnología y medio ambiente y la variable de motivación escolar de los alumnos de cuarto de secundaria. Los alumnos de cuarto de secundaria muestran una correlación positiva, en promedio, entre la variable de motivación escolar y la puntuación global del rendimiento académico. No se observan diferencias estadísticamente significativas entre alumnos y alumnas en relación con las variables de rendimiento académico y motivación escolar.

Méndez (2008), El Instituto Educativo 4018 de la región del Callao investigó el impacto de la enseñanza de las artes plásticas en el rendimiento creativo de los estudiantes de segundo grado en el área lógico matemática de la escuela primaria. El estudio se tituló Influencia de la enseñanza de las artes plásticas en el rendimiento creativo de los estudiantes en el área lógica matemática de la Institución 4018 de la región del Callao. Demostrar el impacto significativo que tiene la enseñanza de las artes plásticas en el desempeño creativo de los estudiantes en el área lógico matemática. Con el fin de validar el impacto benéfico que ha tenido la instrucción en artes plásticas en la capacidad creativa de los estudiantes en el dominio de la lógica matemática. El objetivo experimental del estudio de caso cuasi-experimental fue desarrollar una guía para la implementación de las artes plásticas en la instrucción de las matemáticas a 56 alumnos de segundo grado de la escuela primaria antes mencionada. La muestra del estudio estuvo conformada por las divisiones "A" y "B" del segundo grado de educación primaria, cada una integrada por 28 alumnos. El número total de alumnos de la población fue de 92, y todos ellos estaban matriculados en el I.E. 4018. Para determinar las disparidades se emplearon los instrumentos pre-test y post-test, junto con un manual sobre el uso de las artes plásticas para mejorar el rendimiento inventivo en el dominio de la lógica matemática. Empleando el método estadístico descriptivo Chi-cuadrado, llegamos a la conclusión de que la instrucción en artes plásticas tiene un impacto estadísticamente significativo del 25% en la mejora del rendimiento en lógica matemática.

En la tesis titulada "Actividades permanentes en la educación por el arte: estimulando la creatividad y el conocimiento de los alumnos", Alba (2000) se propuso examinar el trabajo de los alumnos utilizando guías de observación para determinar el valor de un curso de arte en el proceso de aprendizaje de la escuela secundaria. La muestra del estudio estuvo conformada por 54 alumnos, de 11 a 14 años, que cursaban primero y segundo de secundaria en el colegio privado "Badén Powell", ubicado en el barrio Trébol de Los Olivos. Los instrumentos empleados fueron una guía de observación, trabajos y cuestionarios, estos últimos administrados también a los padres. La metodología empleada fue de carácter experimental. Tras la utilización consistente de los instrumentos, así como la observación objetiva y directa facilitada por el análisis de la guía de observación, los alumnos demostraron finalmente una mejora perceptible en su comprensión y una mayor apreciación del curso de arte como fuente de apoyo creativo. Esto se manifestó en sus creaciones artísticas.

Cruz (2012) realizó una tesis titulada "El dibujo: Proceso creativo y resultado en la obra artística contemporánea". El objetivo primordial del estudio fue examinar la significación del dibujo en la evolución del proceso creativo y expresivo del artista plástico, así como su utilidad en la comprensión de la realidad inmediata a lo largo de la historia, partiendo de las primeras obras realizadas por el hombre y llegando hasta nuestros días. Además, proporciona una serie de componentes organizados en una tabla construida específicamente para el análisis realizado durante este trabajo de investigación. El enfoque de investigación utilizado en este estudio fue de naturaleza descriptiva analítica, el



diseño fue de naturaleza no experimental y la muestra consistió en obras significativas de arte visual y/o plástico, examinadas desde un punto de vista histórico dentro del campo del arte. La herramienta utilizada fue un cuadro de análisis comparativo incorporado al diagrama, que funcionó como punto de referencia histórico para la evaluación. En conclusión, el resultado ofrece un examen del profundo impacto que el dibujo ha tenido en el curso de la historia de la humanidad, sugiriendo diversas concepciones, evoluciones e innovaciones para el avance de la creatividad mediante el empleo de diversas técnicas y procesos para comunicarla en el contexto de una educación integral.

#### A NIVEL REGIONAL Y LOCAL

La investigación realizada por Alan Cajia Cabana y Franklin Rodrigo Yanapa es a nivel regional. Cuya investigación de 2011 se titula "Motivación en el aprendizaje: La Inauguración del Fútbol en la Institución Educativa Porteo Puno". Con la finalidad de conocer el impacto de la motivación en el proceso de aprendizaje del fútbol. La conclusión del estudio afirma que la implementación de la motivación extrínseca en el grupo experimental contribuye significativamente al aprendizaje y desarrollo de la iniciación al fútbol en los alumnos del tercer grado de la Institución Educativa Porteño de la Ciudad de Puno. Luego de la implementación de la motivación extrínseca durante las sesiones de aprendizaje, se evidenciaron claras mejoras en la comprensión de los principios técnicos fundamentales del fútbol en el grupo experimental, evaluados en una escala que va de aceptable a sobresaliente. Los medios digitales se distinguen por la integración de enfoques, tecnologías, programas y servicios diseñados para

facilitar y apoyar el aprendizaje en línea.

## **2.2. Bases teóricas**

### **Educación practico**

#### Definición

Escolarización y educación En cuanto a las investigaciones que se han llevado a cabo sobre el vínculo entre los estímulos y el crecimiento creativo a través del dibujo, se han reconocido una serie de estudios, tanto de ámbito nacional como extranjero, que son relevantes para el tema de investigación que ahora nos ocupa.

## **2.3. Creatividad**

El término "creatividad" tiene su origen en el verbo latino "creare", que significa generar, producir o crear. Deriva del verbo latino crescere, que se traduce como "crecer".

La creatividad es el resultado único, el producto del esfuerzo y la imaginación, y reside en el hemisferio derecho del cerebro humano, entre las facultades del pensamiento creativo o divergente. Su objetivo primordial es el desarrollo y la construcción de conceptos novedosos que, en esencia, darán lugar a resoluciones inventivas para cumplir cualquier requisito o intención.

Según Vigotsky (1987), la creatividad es una cualidad inherente y una potencialidad del ser humano que opera incesantemente en su interior. Si bien es una potencialidad que todo individuo posee, hay casos en los que somos incapaces de manifestarla debido a limitaciones de grado.

En su página web Jencquel Consulting, Jencquel (2013) aborda la

creatividad y el pensamiento divergente, definiendo este último como un proceso mental o técnica empleada para generar ideas creativas a través del examen de numerosas soluciones potenciales. A menudo se emplea junto con el pensamiento convergente, que llega a una solución, que a veces es la solución "correcta", tras un número predeterminado de fases lógicas. El pensamiento divergente se desarrolla a menudo de forma orgánica y desinhibida, dando lugar a la aparición de numerosas ideas a través de procesos cognitivos emergentes.

Numerosas personas, según Flores (1998), asocian la creatividad con los artistas, incluidos pintores, músicos y autores. Pero no hay justificación para tal restricción; más que una mera capacidad, la creatividad debería considerarse una mentalidad que impregna toda nuestra vida, sin verse afectada por circunstancias ni facetas. Del mismo modo, es una creencia muy extendida (Floyd, 1973) que la creatividad es exclusiva de las artes. De hecho, la creatividad y la originalidad pueden manifestarse en cualquier empresa, no exclusivamente en el ámbito de las artes.

A lo largo de la historia y en la actualidad, la creatividad ha sido y sigue siendo una fuerza fundamental en todos los campos del saber. Sin embargo, durante un tiempo fue erróneamente alabada en el ámbito de las artes, principalmente porque los primeros conceptos o expresiones fueron expresados inicialmente a través del dibujo, por cavernícolas prehistóricos.

Además, los orígenes de la creatividad se remontan a la actividad filosófica de la época de Platón. El filósofo equiparaba el fenómeno creativo al de un poeta, y la creatividad en sí misma a un profundo "entusiasmo"

indisolublemente ligado a la sabiduría. En consecuencia, este periodo puede considerarse precursor de la investigación científica de la creatividad. A este respecto, algunos autores defienden las siguientes posturas teóricas:

Según Furones (1980), el tema de la creatividad es uno de los más difíciles de dilucidar debido a la ausencia de fórmulas para la generación de ideas, a pesar de la existencia de factores condicionantes.

Popular en la época, según Novaes (1973), el término "creatividad" se emplea para describir lo como "novedoso y original". Sin embargo, ni la terminología científica ni las estimaciones experimentales corresponden a este concepto.

La creatividad puede definirse como el epítome del pensamiento original, apoyado en la imaginación y en el desarrollo de razonamientos divergentes e inventivos. En otras palabras, produce conceptos e ideas novedosos que están predominantemente vinculados a resoluciones prácticas e innovadoras en nuestra existencia cotidiana.

El proceso de fomento de la creatividad requiere el establecimiento o la promoción de conexiones interpersonales en la búsqueda de la resolución de problemas. Esto conlleva el cultivo de la cognición imaginativa, el despliegue de perseverancia, audacia y valentía al enfrentarse a la incertidumbre que surge al desafiar las normas establecidas, y el reconocimiento de una profunda sensación de disfrute a lo largo del viaje creativo, a pesar de los reveses ocasionales; además, necesita la aspiración al logro. Como afirma Betancourt (2003).

Corbalán (2003) postuló que la creatividad es una característica

intrínsecamente intrincada, que puede clasificarse como un factor de orden superior desde el punto de vista técnico.

Gardner (1999), Se propuso la teoría de las diferentes inteligencias y se dijo que en la inteligencia espacial predominan los talentos vinculados a las creaciones visuales. Se afirmó que los individuos con este tipo de inteligencia tienen la capacidad de comunicar conceptos visuales, crear imágenes mentales y percibir detalles visuales para dibujar y producir dibujos. Además, la palabra "creatividad" se ha utilizado a lo largo de los años para referirse a una amplia variedad de personas, obras, procesos y productos (Parra, 2003). Esto es similar a cómo se ha utilizado el término "inteligencia".

No hay duda de que la creatividad es un soporte que se basa en procesos mentales, que la persona humana crea en todo momento; es intrínseca; lo único que hay que hacer es descubrirla y a través de la mediación, mejorarla para generar nuevos procesos creativos que culminen en la producción de una obra.

Otro tipo de persona creativa es aquella a la que se le presentan los mismos estímulos o la misma información que a los demás, pero luego la reorganiza de tal manera que el resultado final es distinto de los elementos y de su organización anterior y, además, es superior o más atractivo que el original (Díaz et al., 1999). Por ello, la creatividad, según Lowenfeld (1961), es la capacidad de crear; es un instinto que todos tenemos y con el que hemos nacido.

Para Sefchovich, G. (1998), el proceso creativo es lo que vivimos, sentimos y experimentamos cuando bailamos, pintamos, escribimos y, en

general, cuando somos capaces de registrar esta expresión. Es lo que experimentamos cuando somos capaces de expresarnos a través de la manifestación de nuestro ser.

Según Frabegat (1965), el término "imaginación creadora" se refiere al proceso de actividad intelectual en el que los materiales obtenidos de la memoria se transforman en proporciones cambiantes, se simplifican, se intensifican, se alteran, se relacionan o se disocian y se unen en nuevas síntesis.

Para cultivar la creatividad es necesario, como afirma Thorne (2008), estar persuadido de que cada individuo es único y ofrecerle la oportunidad de pensar o construir su propio espacio personal. A menudo sólo se requieren pequeños ajustes en el sistema para dar cabida al nivel de flexibilidad que requieren los creativos.

Las interpretaciones de cada momento histórico son paralelas a las investigaciones que se realizan sobre la creatividad. Esto explica por qué estos estudios se han difundido en medio de la multitud de dificultades que afectan a la realidad creativa en el momento actual. Esto se debe exactamente al hecho de que la creatividad es una noción complicada que está tan firmemente arraigada en el "sentido común" contemporáneo y que abarca una amplia gama de actividades humanas (Aguirre, 2005).

El individuo que se sale de la norma y, en cierta medida, puede ser sui generis (único en su especie), es decir, busca una nueva visión de la realidad y, como resultado, genera una nueva técnica, acción o estrategia que le permite resolver o proponer una situación y conseguir un resultado provechoso y, lo que

es más importante, útil para los objetivos de una o varias personas al mismo tiempo, es considerado un ser excepcionalmente creativo.

Según Espriu (1993), una persona creativa es aquella que es capaz de comunicar su solución de forma adecuada. Esta comunicación puede tener lugar mediante el uso de signos, símbolos, colores, ruidos y otros medios relacionados. Es importante señalar que el modo de comunicación que se utilice desempeñará un papel sustancial en la caracterización de lo que a menudo se consideran aptitudes únicas o individuos específicamente dotados.

Existe una distinción entre los procesos cognitivos que intervienen en el pensamiento creativo y el pensamiento convencional. Por otra parte, el producto del pensamiento creativo puede utilizarse como medida de su calidad, ya que se distinguirá por el método distintivo que adopte y los recursos que emplee para alcanzar su objetivo. Como consecuencia de ello, los jóvenes, especialmente los que aún se encuentran en su etapa de formación, suelen inventar escenarios relacionados de forma natural con el pensamiento creativo mientras llevan a cabo estos procesos.

Es de suma importancia que el niño cultive la espontaneidad de forma constructiva, entendiendo que la imaginación que no va acompañada de algún tipo de evaluación es más destructiva que lo contrario (Novaes, 1973). Además, genera relaciones subjetivas o abstractas que un determinado sector no especializado encuentra inicialmente difíciles de comprender en términos de nuevos ideales o paradigmas desafiantes que se han establecido en su trabajo diario. La situación creativa es bastante intrigante porque ofrece numerosas

oportunidades para la interacción y el descubrimiento de relaciones concretas. Por otra parte, también genera estas relaciones.

Según Goleman (2012), la capacidad de establecer paralelismos y similitudes es un talento adicional útil para el desarrollo del pensamiento creativo. La yuxtaposición de materiales o nociones opuestas, así como el descubrimiento de una red oculta de vínculos entre objetos, puede dar lugar a un gran número de descubrimientos imaginativos.

Por lo tanto, el proceso de producir es análogo a pasar por una serie de pruebas, lo que nos brinda la oportunidad de explorar regiones antes inconcebibles y, aunque sólo sea durante un breve periodo de tiempo, es la clave para derribar paradigmas y planes. Cabe destacar una afirmación del investigador José Calderaro (1961) en su libro *La dimensión estética del hombre*. Afirmó que el éxito siempre debe corresponder a quien ha participado en la mayor preparación, a pesar de que el individuo que practica no tenga en cuenta si tendrá éxito o no.

#### CARACTERÍSTICAS DE LA CREATIVIDAD

Hay un potencial creativo que existe en todas las personas, aunque en grados diversos; lo importante es que ese potencial se identifique rápidamente y que se proporcionen las condiciones o los materiales adecuados para fomentarlo.

Según Guilford (1950), citado en Artola (2004), los siguientes rasgos son los que constituyen la creatividad como producto:

Rasgo de fluidez. Capacidad de maximizar un escenario en crecimiento



para obtener resultados instantáneos en el menor período de tiempo posible con la mayor eficiencia potencial.

La característica de ser adaptable. La capacidad de ajustar rápidamente el propio comportamiento en respuesta a condiciones, situaciones y acontecimientos cambiantes.

Un enfoque del pensamiento creativo. Se describe como la capacidad de producir nuevos pensamientos aplicables en determinadas situaciones.

Infestaciones y plagas. Tener la capacidad de mirar más allá de la superficie y ver facetas de la situación que no son evidentes para otras personas.

Sumarse a la explicación. Puede caracterizarse como la capacidad de una persona para mejorar o potenciar un pensamiento inventivo específico hasta niveles progresivamente más sofisticados. Por otro lado, es la capacidad de incorporar más componentes a lo largo del proceso de su creación o montaje.

Cuando se trata de la forma en que los alumnos ponen en práctica diversos enfoques para la resolución de problemas, se reconocen como elementos constitutivos del pensamiento creativo los siguientes:

Se requiere una preparación previa. Es un indicio de que se está realizando un gran esfuerzo hacia la resolución de un problema concreto. Para ello, es necesario recopilar una cantidad considerable de información sobre el asunto en cuestión.

Es el momento de la incubación. Cuando no hay una forma obvia de resolver un problema, la persona corriente abandona el trabajo que tiene entre manos. Otros dejan temporalmente el asunto en suspenso durante un largo

periodo de tiempo, que puede oscilar entre unos segundos y muchos años. Una posible interpretación de este fenómeno es que se trata de un tiempo de anticipación, durante el cual se eliminan todas las ambigüedades o conceptos erróneos que se han formado a lo largo del proceso de preparación, o el contenido se enfoca automáticamente.

Es el Siglo de las Luces. En la mayoría de los casos, se producen de repente y en poco tiempo.

El procedimiento de verificarlo todo. Se escrutan todos y cada uno de los aspectos. Se realiza un análisis sobre el valor del producto de la inspiración. Similar al concepto de autocrítica.

La curiosidad, la observación diferenciada, el hábito de aportar ideas poco ortodoxas y la tendencia al inconformismo son características que deben incluirse en el perfil de una persona creativa. Tienen una capacidad innata para analizar y sintetizar información, que algunas personas pueden identificar con el tipo de personalidad introvertida. Esto se debe a que parecen ser menos expresivos en la superficie, pero siempre están inmersos en el proceso de digerir ideas en su interior.

Está dentro de sus capacidades reorganizar, innovar y diseñar pensamientos y conceptos con un método único, sin repetir las fórmulas de las técnicas que se han empleado en el pasado. Además, dejaron vagar su imaginación durante pequeños periodos de tiempo para pensar en seres fantásticos como técnica potencial de superación de la realidad para enriquecerla. Esto se hizo con el fin de mejorar la realidad que estaban

experimentando.

Según Sefchovich (1998), el deseo de dejar constancia de la experiencia vivida es el segundo criterio que debe cumplirse para que pueda iniciarse el proceso creativo. Cuando se carece de propósito, no se asigna el tiempo necesario para la reflexión y la producción de ideas.

Guilford y un subconjunto de sus alumnos esbozaron una característica esencial de los procesos creativos. Esta característica es muy importante. De acuerdo con sus argumentos, el proceso creativo de los seres humanos pasa por dos momentos cruciales: la divergencia, que es un periodo en el que los individuos desarrollan una variedad de ideas sin tener en cuenta criterios de selección o eliminación, y el juicio. Los individuos son capaces de trascender el pensamiento tradicional y dejar de atribuir los problemas a soluciones básicas y habituales como resultado de esta primera atmósfera de aceptación. Los individuos vuelven a utilizar el pensamiento práctico durante la fase convergente, en la que eligen las nociones más acertadas y las ponen en práctica (Parra, 2003).

Para Calderaro (1961), A diferencia de la imaginación, que modifica, combina o mezcla datos sensoriales mediante la manipulación de sensaciones y percepciones, la fantasía trasciende el ámbito de los sentidos y asciende a dimensiones incomprensibles a simple vista. No se trata de fantasía en el sentido peyorativo, que es sinónimo de fabulaciones patológicas o imaginación indómita, sino de fantasía como fuerza creativa, como la utilizaron Homero, Virgilio, Dante y el Bosco.

Según Menkhoff (2008), hay casos en los que lo que inicialmente parece un fenómeno ordinario se oscurece aún más tras una inspección más minuciosa, en la que se hacen evidentes componentes adicionales que parecen desafiar los principios de las ciencias naturales. El arte proporciona lo que de otro modo es inalcanzable en la realidad: una visión de un reino fantástico e inalcanzable.

En general, la imaginación reproductiva se diferencia de la imaginación creativa o fantasía. Las imágenes reproductivas son aquellas en las que se reproduce una percepción previa cuando el objeto que la generó está ausente. Suponen la evocación de imágenes u objetos preexistentes. Las imágenes productivas o creativas son las que genera el sujeto y no reproducen percepciones previas. Es decir, construimos nuevas formas utilizando componentes derivados de diversas percepciones. En consecuencia, esto requiere la recopilación deliberada de imágenes previas con la intención de derivar combinaciones novedosas a partir de ellas (González, 2004).

Según Thorne (2008), es fundamental aprovechar al máximo las oportunidades cuando la mente está despejada y las ideas fluyen con facilidad. Si se tiene la impresión de que se ha iniciado un momento creativo, hay que registrar los pensamientos inmediatamente, ya que aparecerán a un ritmo inesperado. Los investigadores han observado que los estudiantes muestran un nivel considerable de creatividad cuando se trata de formular preguntas intrigantes durante la clase. Además, este proceso inventivo se ve favorecido por la capacidad de adaptación; si un método fallaba, buscaban la oportunidad de intentar otro sin demora.

Tony Buzan, Robert Sternberg, Daniel Goleman y Howard Gardner son algunos de los que han investigado el tema. Se diferencian por las siguientes características esenciales:

Son capaces de desarrollar una cantidad sustancial de ideas de forma fluida, antes de identificarse con una que resuelva un problema concreto.

Adoptan una postura versátil ante los retos. Esto implica que poseen la capacidad de examinar la cuestión desde varias perspectivas y aspectos.

Tienen la capacidad de redefinir sus problemas para generar numerosas iteraciones de la cuestión antes de ofrecer una resolución tangible.

Persiguen la originalidad, que definen como un profundo deseo de diferenciarse de los demás.

Su motivación intrínseca se define así: no está supeditada a estímulos o entornos externos.

Poseen capacidad para aceptar la ambigüedad, lo que les permite operar con facilidad en múltiples dominios o disciplinas simultáneamente (Parra, 2003).

Además, la capacidad de percepción influye significativamente en la creatividad, ya que permite acceder sin esfuerzo a reinos mentales, facilitando la generación espontánea de conceptos y escenarios novedosos. Uno de los componentes fundamentales de la creatividad es el concepto de "originalidad", que sirve de base para generar conceptos sugerentes, inusuales, inesperados y, sobre todo, poco convencionales, con el fin de evaluar su eficacia inmediatamente y observar los resultados, que suelen ser de carácter temporal o moderado.

## TIPOS DE CREATIVIDAD

Los individuos son extraordinariamente creativos, pero en diversos grados y formas, según DeGraff (1958); por lo tanto, existe una brecha sustancial entre las formas en que se conceptualizan los conceptos en relación con cada persona. Sin embargo, existen numerosos enfoques para explorar las distintas etapas del desarrollo de la creatividad; por lo tanto, abogo por la incorporación de todas las formas de práctica para potenciar aún más nuestra inmensa capacidad creativa.

DeGraff identifica cinco variedades de creatividad en 1958:

**Innovación mimética.** El acto de imitar a otra persona es la mimesis. Se trata de la forma más fundamental de invención, ya que incluso ciertos animales la exhiben: por ejemplo, los orangutanes pueden fabricar utensilios sencillos simplemente observando a otros organismos. Desde un punto de vista más profesional, la creatividad mimética implica la aplicación de un concepto de un dominio a otro.

**De naturaleza bisociativa.** Los momentos de "iluminación" son el resultado de este tipo de creatividad que se produce cuando nuestra mente racional consciente interactúa con nuestros pensamientos intuitivos. El satori se refiere a esta comunión de ideas dentro de la tradición zen. La creatividad bisociativa se produce cuando un concepto desconocido se vincula con otro conocido para producir una noción novedosa.

**La aplicación de la analogía a la creatividad.** En este nivel, las analogías son necesarias para abordar problemas complejos. Al emplear analogías, somos

capaces de transmitir y retener conocimientos que nos son familiares, facilitando así la resolución de problemas en un ámbito desconocido.

Creatividad narrativa. Una manifestación de esta forma de ingenio es la capacidad de concebir narraciones. Integrar elementos como personajes, acciones, descripciones, gramática y narración dentro de una narración. En el contexto de la narrativa se entiende la comunicación secuencial.

Intuición creativa. Constituye la cumbre de la creatividad. Recibir ideas intuitivamente equivale a generarlas en la propia conciencia desprovista de imágenes externas. Existen múltiples estrategias para potenciar esta forma de producción. El yoga y la meditación son dos de ellas. El objetivo es lograr el vacío mental, la relajación y un estado de conciencia fluida que facilite la generación de ideas.

#### LA CREATIVIDAD EN EL DIBUJO

El dibujo, que hunde sus raíces en la espontaneidad creativa, ha sido considerado por numerosos estudiosos a lo largo de la historia como la piedra angular de todas las artes. Innumerables disciplinas artísticas pueden concebirse sobre los cimientos sentados por sus primeros trazos, como demuestran los modelos preliminares de esculturas, diseños arquitectónicos, anotaciones musicales escritas en un pentagrama, etc.

Las pruebas históricas sugieren que el dibujo se ha practicado desde los albores de la humanidad, como demuestran las cavernas prehistóricas de Altamira y Lascaux en Europa, además de las cuevas de Tasili en África. Como prueba de ello, desenterramos el monumental trabajo de observación de

aquellos hombres prehistóricos que, de forma ejemplar, dibujaban los animales más formidables de su época para instigar ritos mágico-religiosos. Un ejemplo de ello se encuentra grabado en las paredes pétreas de estos antiguos escenarios.

En plena Edad Media, Leonardo da Vinci (1452-1519), florentino residente en Italia, se erigió en el artista preeminente de su época. Su perspicaz contribución fue posible gracias a sus cuadernos de bocetos, en los que graficaba y escribía a mano alzada con notable ingenio para la época (forma invertida para evitar que sus detractores malinterpretaran su obra). Un número considerable de las imaginativas creaciones que componían los motivos de sus dibujos se limitaban al dibujo con fines religiosos durante esa época.

En la actualidad, un número significativo de sus brillantes diseños (ilustraciones) documentados en sus diarios han llegado a buen puerto mediante pruebas empíricas y han sido debidamente verificados. Debido a la importancia histórica de la brillantez de Leonardo Da Vinci, el fundador de Microsoft, Bill Gates, adquirió su cuaderno en una subasta en 1994 por 30,8 millones de dólares. Esta cantidad estableció un récord para cualquier libro o manuscrito en el contexto de esa época, que abarca 507 años. El cuaderno se conserva actualmente en una sala de su biblioteca personal y no se subasta.

El dibujo, según Leonardo da Vinci, no sólo era la base de la pintura, sino también del desarrollo de la visión. Para el maestro, dibujar no era un mero acto de ilustración, sino la clave para comprender la creatividad y la formación. Por lo tanto, el desarrollo de la visión artística y la destreza creativa pueden ser potenciados de forma más eficaz por los Davincianos en formación a través del



dibujo (J. Gelb, 1999).

La creatividad, según Arauco (1993), es la fuerza motriz de la expresión sin restricciones; facilita la comunicación completa o, en otras palabras, la capacidad de reflexionar sobre uno mismo y de realizar una introspección para descubrir la propia identidad. Según Butz (1968), el arte se origina en un deseo intrínseco de generar, de materializar nociones que resuenan internamente y de transmitir esos conceptos que moldean la imaginación. Además, sirve como vehículo para liberar emociones y transmitir mensajes y pensamientos a través del encanto hipnotizador o dramático de la belleza y de un sentido de armonía y unidad.

Numerosas oportunidades pueden dejar pasar a los niños que, de otro modo, podrían perder su creatividad tempranamente despertada, si sus educadores, familiares o círculo social no les ofrecen la orientación o el apoyo oportunos para fomentar su crecimiento, despreciando con frecuencia su potencial.

Su prolífica imaginación se manifiesta no sólo en las ilustraciones que producen, sino también en las narraciones que fabrican a través del juego imaginativo. Lamento decir que esta capacidad innata se desvanece con frecuencia durante la madurez, inutilizada por las presiones y expectativas de la sociedad, los padres y las instituciones educativas (S/a, 1944).

La frecuencia con la que los niños expresan su creatividad a través de las artes no implica una transformación automática en artistas cuando son adultos ni una indicación de que posean intrínsecamente una capacidad artística

extraordinaria. Podría implicar que los individuos manifiestan atributos intelectuales a través de las artes que tienen el potencial de transformarlos en profesionales creativos en el futuro, como científicos, políticos, médicos y otros. Estas cualidades deberían fomentarse en sus actividades cotidianas (Espriu, 1993).

El dibujo, según Ramírez (2009), es una forma de producción autónoma que encarna una técnica manual que ofrece un potencial creativo ilimitado y, lo que es más importante, fomenta el desarrollo de la emoción individual; es un proceso y una emoción que influye en las percepciones que los individuos tienen de su entorno a través del medio de la imagen.

Según Buzan (1996), el impulso creativo para la representación gráfica reside en las imágenes, lo que explica por qué es cierto el adagio "una imagen vale más que mil palabras": las imágenes estimulan una amplia gama de capacidades corticales, incluidas las asociadas a los colores, las formas, las líneas, las dimensiones, las texturas y los ritmos visuales. En concreto, estimulan la imaginación, concepto derivado de la palabra latina *imaginari*, que significa literalmente representarse mentalmente.

En consecuencia, las imágenes suelen ser más precisas, directas y evocadoras que las palabras a la hora de evocar un amplio abanico de asociaciones, por lo que potencian tanto el pensamiento creativo como la memoria.

Cuando la creatividad se asocia con el dibujo, los profesores, los padres y los adultos suelen intimidar y obstruir una parte importante del proceso creativo

del niño; es más, a menudo no son conscientes de ello. Con frecuencia, los alumnos sofocan inadvertidamente el desarrollo de su espíritu creativo cuando comienzan sus primeras ilustraciones, debido a las agitadas agendas de los adultos. Durante esta fase, cuando los jóvenes obtienen por primera vez un material que les permite dibujar líneas y trazos, son reprimidos de inmediato, lo que les enseña que su acción fue incorrecta porque se les ordena atenerse a unos parámetros específicos para evitar duplicar la acción gráfica.

Allí, con frecuencia renuncian a la ficción y la imaginación instantáneas que cobraban vida en sus bocetos; no obstante, esta acción ignorante obstaculiza el desarrollo de este inmenso potencial creativo, que posteriormente se vio frustrado.

Es imperativo tener en cuenta que los individuos poseen, en diversos grados, una importante capacidad innata para el dibujo. Por consiguiente, debe permitírseles manifestar libremente este potencial a través de sus pinceladas y trazos, desprovistos de toda aprensión, ya que el dibujo, al ser una manifestación artística, posee en última instancia un valor estético puramente subjetivo.

Empezaremos por el dibujo a lápiz, la forma más básica de expresión plástica. Basta con observar el entorno y esbozar lo que se nos ocurra: una persona, un edificio, un paisaje o un animal. Es crucial que el alumno desarrolle destreza y fluidez en el uso del lápiz, en lugar de producir una réplica exacta del sujeto (Tocavén, 1992).

Según Flores (1998), los instructores deberían animar a los alumnos a participar en pensamientos intencionadamente absurdos o irracionales. Ejemplos

de este tipo de actividades son imaginar una conversación entre una vaca y un carnero, esbozar un dolor de cabeza o contemplar las circunstancias históricas de Perú antes de la llegada de los españoles o las consecuencias de la caída de objetos.

Crear una obra estéticamente agradable a partir de un dibujo no requiere necesariamente un esfuerzo lógico, ya sea figurativo o no figurativo, porque lo que emana de dentro es parecido a estar en un sueño, donde la generación de algo artístico no está constreñida por ninguna fórmula o parámetro predeterminados.

## EL DIBUJO

El término "dibujo" procede del latín "designare", que significa indicar, y del francés "deboissier", que significa tallar la madera. Por sus características y ejecución, el dibujo es predominantemente bidimensional (consta de dos dimensiones: ancho y largo), y la mayoría de sus manifestaciones son monocromas. No obstante, el dibujo se considera tanto una forma de arte como una técnica debido a que permite representar el tema mediante líneas de lápiz. Como resultado, el dibujo es considerado como una de las principales "Artes Visuales" que cumple su propósito de representar un modelo específico real o imaginado en una superficie plana o espacio, representando gráficamente una figura a través de una colección de líneas dispuestas en varias direcciones y posiciones.

Según Huerto (2014), el dibujo puede definirse como la representación artística de un objeto o concepto mediante el uso de líneas, marcas o manchas

monocromas para delinear contornos y formas, preferiblemente en blanco y negro. Del mismo modo, Leonardo declaró inequívocamente que el dibujo era el pilar fundamental sobre el que se asentaban la pintura y la capacidad de percepción. "El dibujo es tan indispensable para el arquitecto y el escultor como para el alfarero, el orfebre, el tejedor o la bordadora...". (Gelb, 1999).

Como afirma Hoyos (1999), el acto de dibujar supone representar logográficamente los dos atributos fundamentales que encarna cada imagen: el volumen y la forma. Tal y como se define en el diccionario de términos artísticos y arquitectónicos (2009), el dibujo es la práctica y disciplina de representar gráficamente un objeto utilizando un lápiz. Según Paniego y Domingo (2002), el acto de dibujar a lápiz implica un intento de representar la percepción visual mediante el uso de líneas, trazos y tonos.

El dibujo, según De Madariaga (1970), es el proceso de representar objetos mediante el uso de trazos de lápiz o estilete. Además, denota el oficio del dibujante; por ejemplo, se podría decir que una figura es un dibujo exquisito.

En pocas palabras, el dibujo es un método por el que comunicamos nuestras emociones más íntimas, que sirven como representaciones de modelos del mundo físico, conceptos y modelos inexistentes que son impracticables de transmitir con precisión con palabras. Podemos hacerlo utilizando nuestra capacidad creativa para trazar líneas.

En el caso de Altamira (España-Europa), los primeros dibujos realizados por el ser humano se remontan a antiguas cuevas. Estos dibujos se siguen generando en la actualidad utilizando una amplia gama de programas

informáticos y software. El dibujo es un tipo de expresión gráfica; más concretamente, es la representación textual del pensamiento en forma de imagen. Es factible caracterizar el dibujo como una forma gráfica. Dicho de otro modo, un lenguaje innovador autoexplicativo es aquel que se forma, se reproduce y se transmite en una sola acción, mientras que su desciframiento se logra mediante el uso de un elemento visual lineal figurativo o no figurativo.

### CLASES DE DIBUJO

El dibujo por su naturaleza y tratamiento plástico, se clasifica de la siguiente manera:

dibujo figurativo. Se refiere al proceso de representar figuras plasmándolas visualmente en un conjunto o composición, que se basa en un modelo sólido y genuino, y que representa las figuras con todos sus rasgos originales y visibles.

Dibujo no figurativo o abstracto. La representación de una cosa, personaje o escena que no existe en la realidad y que es una mera creación de nuestra imaginación creadora es a lo que nos referimos cuando hablamos de escenas ficticias. En algunos casos, estas obras pueden tener como base un modelo real; no obstante, las formas originales son transgredidas y recreadas de acuerdo con las preferencias del intérprete mediante el uso de un tratamiento plástico, lineal y compositivo.

También se puede argumentar que el dibujo figurativo es la representación de la realidad objetiva que nos rodea, que captamos sin exagerar ni omitir ninguno de los aspectos visibles del mundo. El dibujo no figurativo o

abstracto, en cambio, pertenece al lado subjetivo. En este tipo de dibujo, nuestro cerebro utiliza una enorme dosis de inventiva y originalidad para crear personajes y escenas que, o bien desafían la realidad, o bien son mero producto de nuestra imaginación.

Teniendo esto en cuenta, De la Casa et al. (2009) afirman que el arte figurativo se define como la representación de formas o figuras reconocibles que se relacionan con algún elemento real del mundo y de la naturaleza. Esto contrasta con el arte abstracto, que se caracteriza por carecer de un tema específico. El grado de semejanza que existe entre la figura real y la representada puede variar. Además, como consecuencia de la práctica del dibujo, somos capaces de construir una forma de análisis de la realidad objetiva y subjetiva, que se logra a través de la reflexión secuencial del proceso de dibujo, así como el resultado visual (Cruz, 2012).

El dibujo es el proceso de construcción de imágenes reales o imaginarias mediante el uso de la línea y sus múltiples posibilidades, como el lápiz, el carboncillo o la sanguina, de forma lineal, tramada o difuminada (Vásquez, 1993). En consecuencia, la finalidad del dibujo artístico es evocar sentimientos estéticos. Esto puede lograrse duplicando formas naturales o creando formas que son el resultado de la ficción, lo que se conoce como dibujo figurativo. Sin embargo, si existe un deseo de imitar, el dibujo no figurativo se caracteriza por el uso de combinaciones justas de líneas y manchas (De Madariaga, 1970).

El dibujo ofrece la posibilidad de representar un modelo real o imaginario, ya que en sus trazos están inmersas las emociones y expresiones del

ejecutante, sin embargo, cualquiera que sea la representación del dibujo artístico; sólo nos acercará perceptiblemente a la realidad o a la fantasía sin habérsela propuesto; por eso el dibujo nunca reproducirá la realidad, sólo hará visibles nuestras percepciones de la realidad externa y las visiones internas del ojo de la mente.

A través del acto de dibujar, somos capaces de generar una realidad separada que está de acuerdo con nuestras experiencias (D.K. Ching, 1999). Según Portocarrero (2011), todas las personas que dibujan, pintan o graban intentan representar un objeto real o imaginado desde su perspectiva. Reminiscencias de sentimientos profundos, emociones, fuerzas primordiales, conflictos existenciales, capacidades cognitivas, motrices y culturales, así como el poder de crear una realidad, se infunden en todas y cada una de las obras.

#### TIPOS DE DIBUJO

Las siguientes categorías de dibujos se consideran las más características en cuanto a la intención de representar:

**PROFUNDIDAD DEL DIBUJO ARTÍSTICO.** Esta categoría de ilustración funciona para transmitir conceptos estéticos o filosóficos, además de sentimientos y emociones. Las emociones se reflejan en los dibujos del artista de acuerdo con su método único de percibir la realidad circundante. Este estilo de dibujo requiere habilidades únicas, que incluyen tanto aptitudes naturales como personales. Sin embargo, esto permite no sólo referirse a la representación de formas previamente observadas, sino también generar nuevas imágenes que pueden ser paralelas tanto a la realidad tangible como a situaciones



imaginativas.

Utilizando trazos, se pueden representar líneas. Uniendo o estableciendo conexiones entre estas líneas, se puede construir un número infinito de figuras. En cuanto a las más frecuentes durante el proceso de dibujo (Roing, 2010).

El dibujo técnico es un lenguaje gráfico universalmente reconocido y normalizado que se utiliza para transmitir ideas precisas y exactas, siendo la exactitud su principal objetivo. El dominio de este estilo particular de dibujo se obtiene normalmente a través de un proceso de adquisición de conocimientos e instrucción, que puede ser especializado en determinados casos.

**DIBUJO ESFÉRICO.** Es aquel para el que se utilizan gráficos planos como representaciones. Representa un marco pedagógico innovador y auténtico diseñado para garantizar que los alumnos, desde los estudiantes de primer curso de escuelas técnicas hasta los candidatos a licenciatura en programas de ingeniería y arquitectura o los especialistas comerciales, adquieran destreza en el manejo de la aeronave con facilidad y, con el tiempo, dominio.

El dibujo mecánico se emplea principalmente para representar componentes o segmentos de automóviles, aviones, helicópteros, maquinaria y vehículos. Los planos se representan visualmente como una colección de componentes, cada uno de los cuales se representa gráficamente como un elemento independiente. Los planos de ensamblaje son una colección de componentes cuya colocación se indica con precisión; representan la incorporación de las partes al todo.

**DIBUJO ARQUITECTÓNICO:** La alteración del paisaje urbano, de los

espacios físicos de una estructura o de una infraestructura civil mediante la concepción visual transmitida en el dibujo se perfecciona a escala de reducción antes de realizarse en la realidad o a nivel natural. Su propósito es ayudar al hombre en su contexto social, cultural e interdisciplinar, y la calidad de vida se mejora de acuerdo con la experiencia humana. La arquitectura influye en el modo en que un individuo y una sociedad viven a lo largo del tiempo, introduciendo desarrollos periódicos en este ámbito.

La línea del horizonte es un elemento crítico en el estudio del dibujo arquitectónico debido a su importancia a la hora de establecer la perspectiva dentro de la imagen proyectada. Al tener un punto de fuga singular, el observador puede discernir la base fundamental del dibujo. Según Llobera (1979), cada imagen e ilustración se percibe en relación con una línea conceptual conocida como línea del horizonte en perspectiva. Esta línea horizontal funciona simplemente como referencia para el dibujante mientras crea el dibujo.

El dibujo se considera la madre de todas las artes debido a que permite graficar y expresar espontáneamente múltiples conceptos en cualquier plano bidimensional. Esto ha ocurrido desde que aparecieron los primeros vestigios humanos en los anales de la historia. No obstante, cabe señalar que la técnica del dibujo ha evolucionado con el tiempo, manifestándose en programas informáticos y en diversos ámbitos artísticos a través del ordenador. También ha impregnado campos como la arquitectura, la ingeniería, el diseño gráfico y la digitalización, alcanzando finalmente una funcionalidad tridimensional y

novedosas aplicaciones.

### CARACTERÍSTICAS DE LOS DIBUJOS

En lo que respecta al desarrollo gráfico de un diseño, se tendrán en cuenta las siguientes características a lo largo de todo el proceso de creación del diseño:

Realizar un dibujo rápido. El "dibujo rápido" es un nombre común para este tipo de dibujo, y su objetivo principal es identificar los componentes que se destacarán en el resultado final. Sin embargo, cuando se trata de mostrar caracteres dinámicos, resulta realmente beneficioso.

Realizar un dibujo aproximado. Su finalidad es aportar la prueba de que el dibujo se ha ejecutado sobre una superficie determinada, lo que ayuda a determinar la composición y el entramado de las piezas que componen el modelo.

Adecuación al uso. Fundamentalmente, la base para la ejecución del dibujo la proporciona la manipulación de las líneas que finalmente se escribirán en el papel. Esta es la base del dibujo.

Una línea. Un proceso en el que intervienen plásticos puede identificarse por la disposición secuencial de puntos que se perfilan sobre una superficie determinada. Esto sirve como indicador del principio y el final del proceso.

Es el proceso de valorar algo. Para realzar el volumen y el realismo del tratamiento de las líneas y el sombreado del dibujo en las regiones de luz y contraste, respectivamente, se utiliza esta técnica.

Varios tonos de azul. El ejecutante tiene la capacidad de aplicarlo

espontáneamente a la obra utilizando diversos métodos, como lápices de colores, acuarela, tinta y el ordenador, entre otros.

Observaciones que se hacen. Podemos ser capaces de dar una solución visual de forma muy imaginativa, rectificar, borrar o abordar de otro modo cualquier error accidental que pueda surgir a lo largo del proceso de creación de un diseño específico. Esto se refiere a la posibilidad de que seamos capaces de solucionar estos fallos.

Es la proporción. En el conjunto integral del dibujo, es este elemento compositivo el que garantiza que todos los componentes estén en armonía; contiene de forma coherente la armonía necesaria para enlazar adecuadamente todas las piezas constituyentes, lo que da lugar a la creación de una obra artística que es a la vez visualmente atractiva y provocativa.

Como cada una de ellas ofrece apoyo compositivo y lineal a la representación final, son esenciales para el proceso gráfico de un dibujo, que comienza con los primeros trazos del boceto y termina con el último, que simboliza la proporción. Esto se debe a que la representación final es la culminación del proceso.

Según Cabezas (2007), la importancia de los personajes y las interrelaciones entre ellos se representan en las dimensiones de los personajes. Esto está en relación con la interacción entre las proporciones. En general, los niños dibujan en el centro de la página. Por ejemplo, si sólo dibujan en la parte inferior de la página, demuestra que son estables y realistas. En cambio, si sólo dibujan en la parte superior de la página, sugiere que tienen tendencia a ser

egocéntricos.

En el caso de que el boceto sea sólo un componente fundamental de la investigación que el artista es el único que tiene que prever, entonces el tamaño, los medios y el papel que se utilicen son irrelevantes. Si, por el contrario, el dibujo va a desarrollarse en etapas concretas con el fin de recoger aportaciones de otras personas, entonces la escala del boceto debe coincidir con la de la reproducción. De este modo, el espectador podrá percibir con precisión las proporciones de los detalles. Los únicos requisitos para resolver estos dibujos con lápiz de plomo son exponer el tema con trazos amplios o realizar una superposición de témpera para transmitir el aspecto de las medias tintas si el autor desea continuar con ellas. Estos bocetos son fácilmente resolubles. A pesar de ello, no es el caso de intentar generar ciertos efectos técnicos con el lápiz que serían imposibles de realizar en los medios finales. (1980, *El Dibujo Publicitario*, a partir del año 1980).

En su obra, Domínguez (2006) sostiene que la indicación inherente a la naturaleza humana es visible en el método con el que escribe pensamientos sobre el papel utilizando un simple lápiz. Esta técnica es fundamentalmente expresiva en cuanto a la competencia que posee. Dado que es evidente que las personas tienen diferentes grados de aptitud y competencia a la hora de dibujar, es de suma importancia hacer hincapié en el potencial innato.

## **2.4. Hipótesis y variables**

### **2.4.1. Hipótesis General**

La dimensión del rol del dibujo a lápiz influye significativamente en el

estímulo creativo en los estudiantes del segundo grado de la Institución

Educativa Secundaria Las Mercedes de Juliaca 2023

### 2.4.2. Hipótesis Específicas

El nivel de conocimiento y utilización del dibujo influye significativamente en el estímulo creativo en el proceso de enseñanza – aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del segundo grado.

El nivel de aprendizaje de las artes visuales a través de la utilización del rol de dibujo influye significativamente en el estímulo creativo estudiantes del segundo grado.

Las herramientas del dibujo a lápiz que han permitido la influencia significativa en el logro de aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del segundo grado.

### 2.5. Operacionalización de variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	VALORES	TIPO DE VARIABLE
Rol del dibujo a lápiz	Acciones del docente en las clases sobre el dibujo a lápiz	Uso de recursos didácticos en las clases	Básico Intermedio Avanzado	Categórica - nominal
	Participación del alumno en las clases sobre dibujo a lápiz	Uso de Herramientas o materiales de trabajo	Básico Intermedio Avanzado	Categórica - nominal
Estimulo creativo	Cognitiva	Nivel de aprendizaje en actividades	Muy bueno Bueno Regular Malo	Categórica - nominal

		plásticas		
	Emocional y social	Control de emociones en el aula y socialización	Muy bueno Bueno Regular Malo	Categórica - nominal
	Personal o individual	Aporte personal en la creatividad	Muy bueno Bueno Regular Malo	Categórica - nominal

## CAPITULO III

### DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Tipo y Diseño de investigación

La presente investigación es de tipo cuantitativo de Diseño no experimental – Descriptivo Correlacional.

#### 3.2. Población y Muestra

La población está constituida por totalidad de los estudiantes del segundo grado (A), contando con un aproximado de 23 contando entre alumnas y alumnos. de la I.E.S. Las Mercedes Juliaca.

Siendo nuestra muestra, solo la sección “A” contando con 23 estudiantes entre alumnos y alumnas.

#### 3.3 Ubicación y descripción de la población

El Centro educativo de los alumnos a estudiar se encuentra en la Urbanización santa bárbara distrito de Juliaca Jr. Sandia 700.

#### 3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el presente estudio se utilizó como técnica, la encuesta virtual para el mismo que elaboramos y utilizamos como instrumento un cuestionario.



### **3.5 Plan de recolección de datos**

Presentación de una solicitud al docente responsable de la sección elegida como muestra.

Breve orientación y explicación respecto a los ítems.

Aplicación de la entrevista virtual.

### **3.6 Plan de tratamientos de datos**

Los datos obtenidos fueron ingresados al programa SPSS, v25 a fin de realizar las tablas para su análisis estadístico correspondiente.

### **3.7 Diseño Estadístico para la prueba de hipótesis**

Para el tratamiento de datos y diseño estadístico, se utilizó el programa el cual nos permitirá evidenciar una serie de resultados que finalmente presentaremos más adelante serán presentados en cuadros estadísticos con la respectiva interpretación, con estricta rigurosidad y verdad.

## **CAPITULO IV**

### **ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1 Descripción de resultados**

Este capítulo ofrece los resultados de la investigación, los cuales se basan en una encuesta realizada a los estudiantes de la institución educativa de nivel secundario Las Mercedes de la ciudad de Juliaca.

La información proporcionada se obtiene de la Variable de supervisión, en una investigación que examina la función del dibujo a lápiz como estimulante creativo, tomando en cuenta las dimensiones de información, practicidad, comunicación y control. Como variable dependiente adicional, mediremos la cantidad de aprendizaje en la actividad plástica y visual, que incluye la siguiente dimensión: Realización de actividades educativas con materiales plásticos.

La información se recopiló a través de una encuesta realizada por el enlace de Drive, en la que participaron 23 alumnos de ambos sexos. La primera presentación incluye información estadística descriptiva mediante el uso de tablas de distribución de frecuencias y representaciones gráficas de las variables.

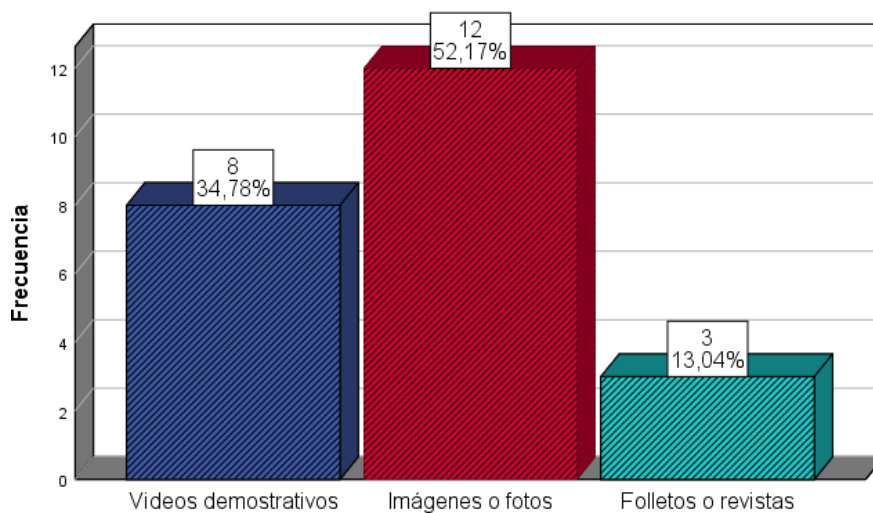
#### 4.1.1. Análisis de tablas

TABLA: 1 Uso de recursos en la labor docente

Uso de recursos didácticos por el docente para el desarrollo de las artes

visuales.		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Videos demostrativos	8	34,8	34,8	34,8
	Imágenes o fotos	12	52,2	52,2	87,0
	Folletos o revistas	3	13,0	13,0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 1



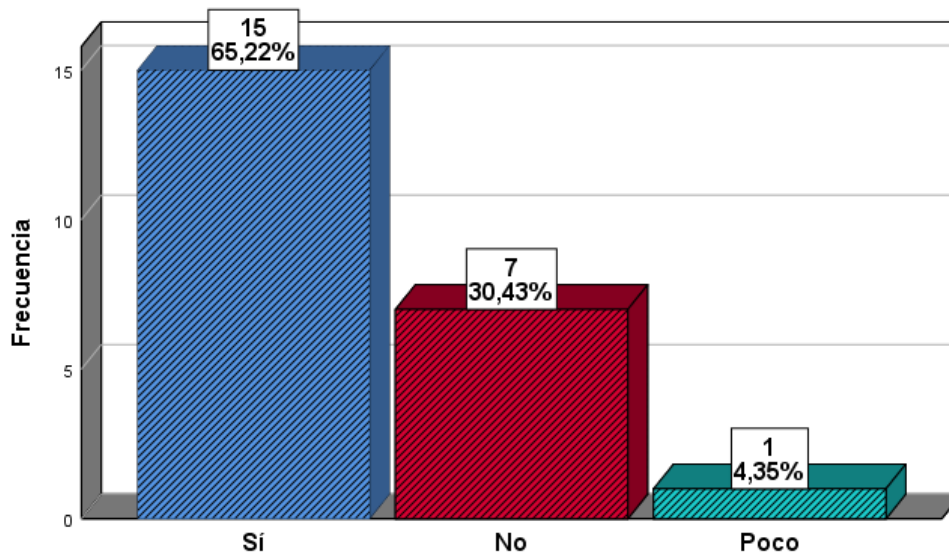
Los datos presentados en esta tabla ilustran el grado en que los estudiantes han utilizado los recursos didácticos. Concretamente, revela que 8 alumnos (34,8%) han recurrido a demostraciones en vídeo, 12 alumnos (52,2%) a imágenes y fotos, y 3 alumnos (13%) a folletos y revistas. Basándose en esta información, la tabla concluye que las imágenes y fotos fueron el recurso o la

aplicación más valiosa.

TABLA 2: Utilidad del uso de los materiales informativos compartidos por el docente.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	15	65,2	65,2	65,2
	No	7	30,4	30,4	95,7
	Poco	1	4,3	4,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 2



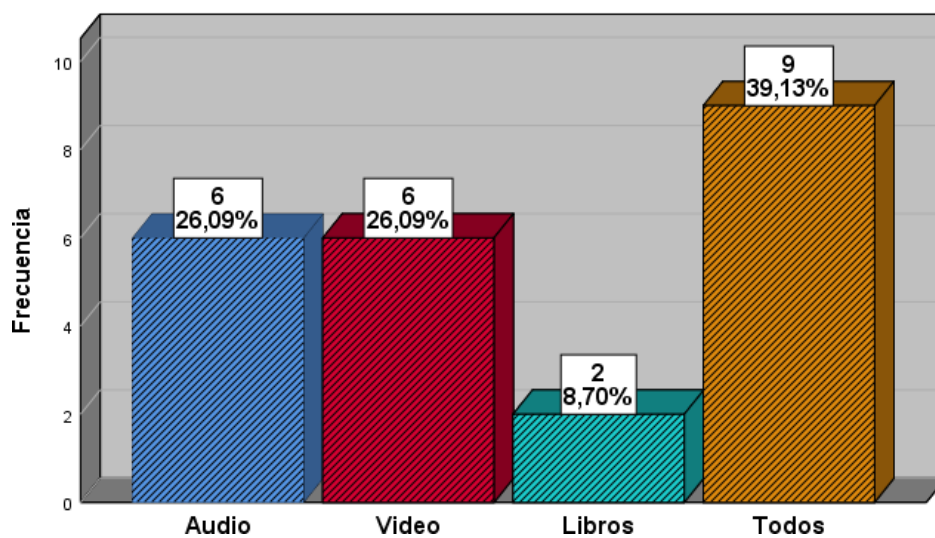
En la presente tabla, Los resultados de la encuesta sobre los materiales informativos distribuidos por el instructor indican que 15 estudiantes (65,22%) los consideraron muy beneficiosos, 7 estudiantes (30,43%) los consideraron desfavorables y 1 estudiante (4,35%) los consideró poco útiles. Basándose en

estos resultados, se puede concluir que los recursos didácticos proporcionados por el instructor fueron muy beneficiosos para los estudiantes.

TABLA 3: Recursos didácticos proporcionados por el docente

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Audio	6	26,1	26,1	26,1
	Video	6	26,1	26,1	52,2
	Libros	2	8,7	8,7	60,9
	Todos	9	39,1	39,1	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 3



En la presente tabla, Después de la presentación de los materiales de instrucción que fueron entregados por el profesor, se descubrió que nueve estudiantes, o 38.13 por ciento del total, dijeron que el instructor les había

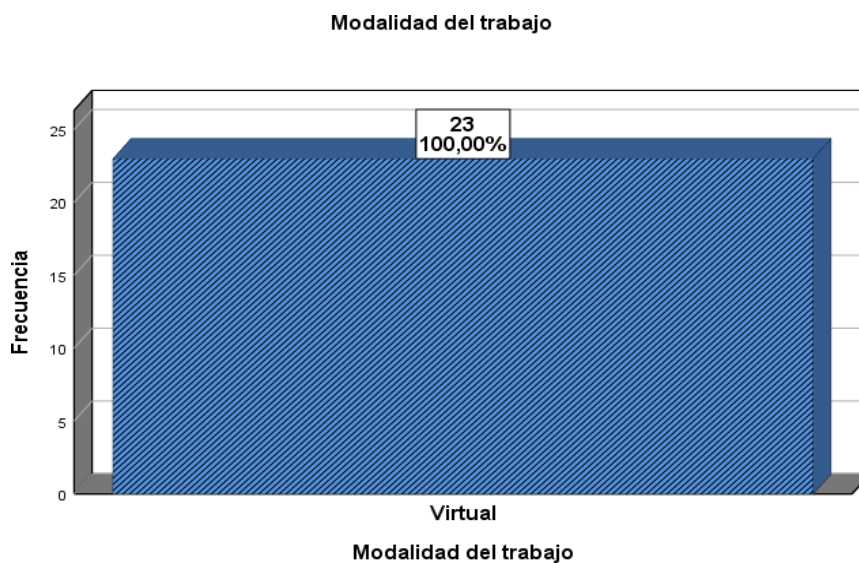
proporcionado recursos de audio, video y libros; Seis estudiantes, o 26.09 por ciento, dijeron que el profesor les proporcionó audios con el propósito de aprender; dos estudiantes, o 8.70 por ciento, reportaron que el instructor les proporcionó libros; y seis estudiantes, o 26.09 por ciento, reportaron que el instructor les proporcionó películas. Como resultado de la investigación, se comprobó que el profesor había proporcionado a cada alumno todos los materiales didácticos.

TABLA 4: Modalidad de trabajo académico. (de desarrollo del dibujo a lápiz)

Modalidad del trabajo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Virtual	23	100,0	100,0	100,0

GRÁFICO 4



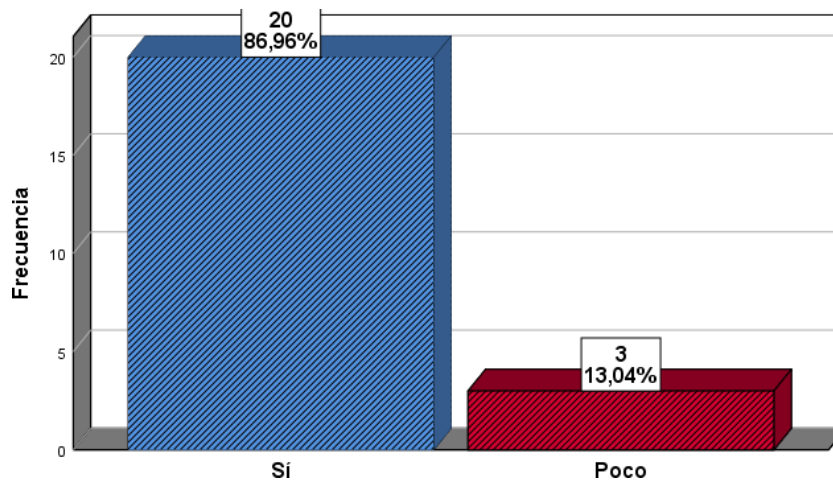
En la presente tabla, Por parte de los alumnos, se afirma que la modalidad de enseñanza que se estableció fue presencial. Esto nos revela que 23 alumnos, lo que equivale al cien por cien del total, no están de acuerdo en que sus clases se impartieran mediante dibujo a lápiz. Debido a la epidemia causada por el virus covid 19

TABLA 5: Utilidad de los recursos didácticos utilizados por el docente fue de gran ayuda para aprender los nuevos conocimientos del dibujo a lápiz. (Sí, No. Poco).

#### Utilidad de recursos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	20	87,0	87,0	87,0
	Poco	3	13,0	13,0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 5



En la presente tabla, Las respuestas de los estudiantes indican que la utilización de las herramientas facilitó la adquisición de nuevos conocimientos didácticos digitales. Veinte alumnos, es decir, el 86,96%, afirmaron haber aprendido a utilizar las herramientas creativas del lápiz, mientras que tres alumnos, es decir, el 13,04%, declararon que sólo habían adquirido un conocimiento limitado del uso de las herramientas y del lápiz. En conclusión, la utilización de herramientas demostró ser extremadamente beneficiosa para facilitar la adquisición de conocimientos de dibujo a lápiz.

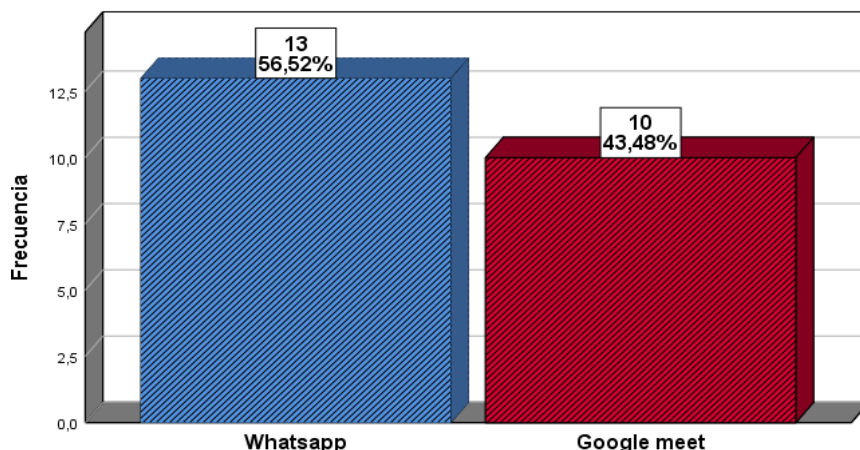
TABLA 6: Uso de plataformas virtuales utilizadas por el docente, (Google drive, WhatsApp, Google meet, otros).

Herramientas virtuales utilizadas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	WhatsApp	13	56,5	56,5	56,5
	Google meet	10	43,5	43,5	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 6





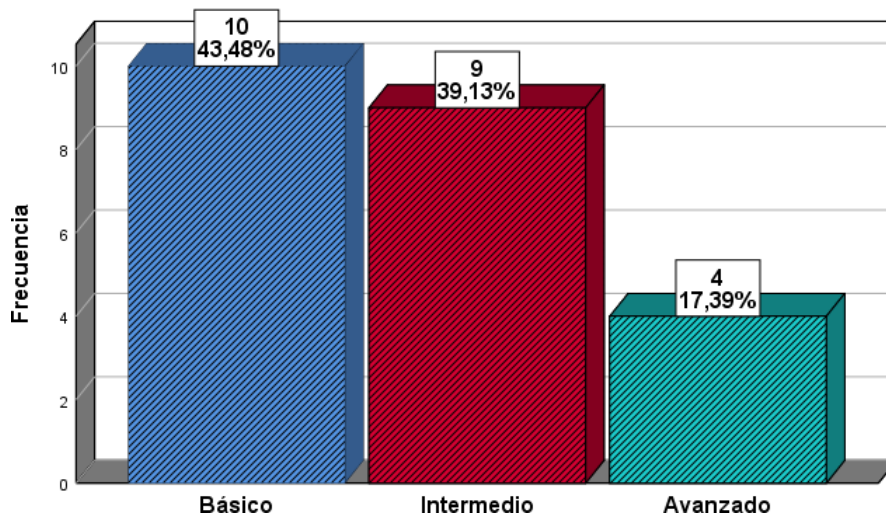
En la presente tabla, Una indicación del grado en que tanto el profesor como los alumnos hicieron uso de las plataformas virtuales viene dada por los datos que se han facilitado. Para ser más concretos, demuestran que entre los alumnos, 13 personas (56,52%) utilizaron WhatsApp, mientras que 10 estudiantes (43,48%) utilizaron Google Meet. Según estos resultados, se corrobora la conclusión de que WhatsApp fue el medio virtual más útil tanto para profesores como para alumnos.

TABLA 7: Nivel de manejo de herramientas del dibujo trabajadas (Básico, intermedio, avanzado).

Nivel de manejo de herramientas

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Básico	10	43,5	43,5	43,5
	Intermedio	9	39,1	39,1	82,6
	Avanzado	4	17,4	17,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 7



En la presente tabla, Los datos presentados sobre la competencia de los alumnos en el manejo de las herramientas virtuales indican que diez alumnos (43,48%) poseen un nivel rudimentario de competencia, nueve alumnos (39,13%), un nivel intermedio, y cuatro alumnos (17,39%), un nivel avanzado. Estos resultados apoyan la conclusión de que la gestión de las herramientas por parte de los estudiantes se sitúa en un nivel rudimentario.

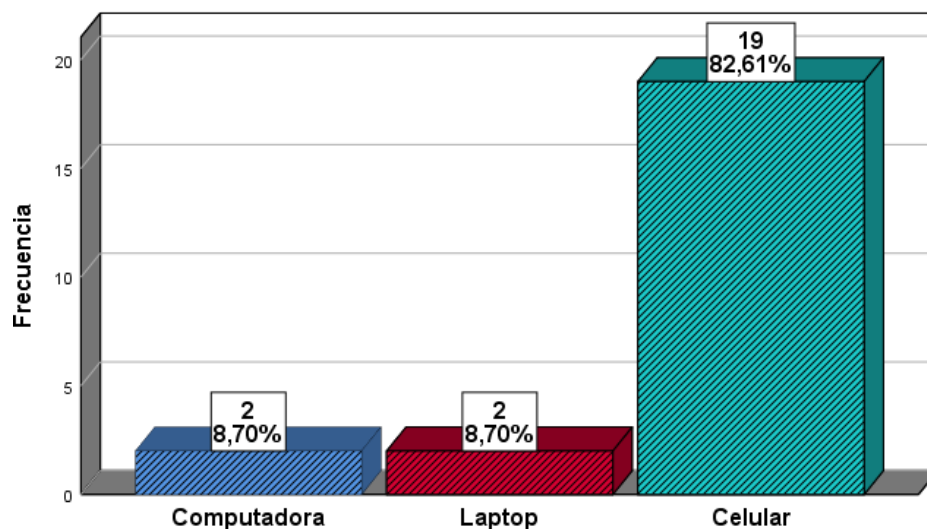
TABLA 8: Herramientas telemáticas existentes en el hogar de los estudiantes (libros computadora lápiz Tablet Celular).

Medios disponibles en el hogar

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Libros				
computadora	2	8,7	8,7	8,7
lápices	2	8,7	8,7	17,4

Tablet o celular	19	82,6	82,6	100,0
Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 8



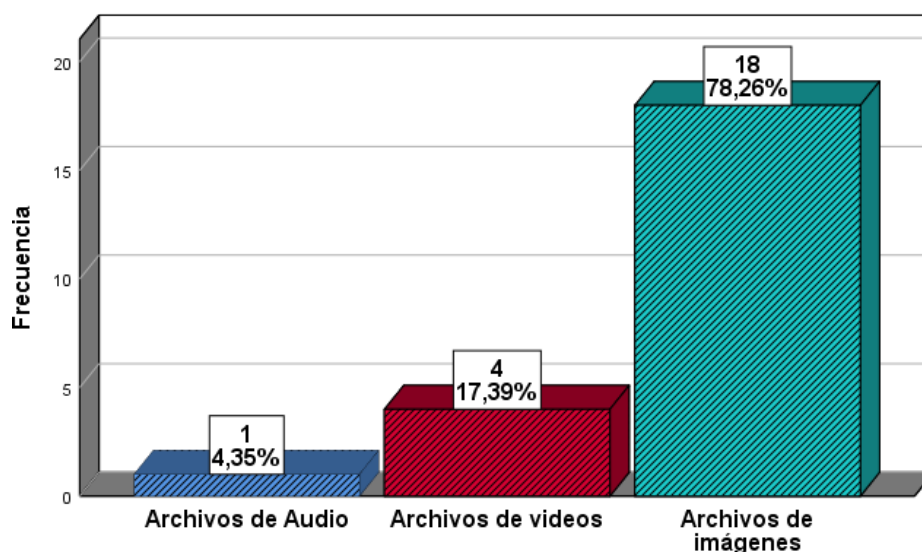
En la presente tabla, Los datos indican que 19 alumnos (82,61% del total) poseen un teléfono móvil en casa. Además, 2 alumnos (8,70%) poseen un ordenador y 2 alumnos (8,70%) poseen un portátil. En base a esta información, se puede concluir que el teléfono móvil es la herramienta telemática que posee la mayoría de los alumnos.

TABLA 9: Formato de archivo utilizado para envío de actividades.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Archivos de Audio	1	4,3	4,3	4,3

Archivos de videos	4	17,4	17,4	21,7
Archivos de imágenes	18	78,3	78,3	100,0
Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 9



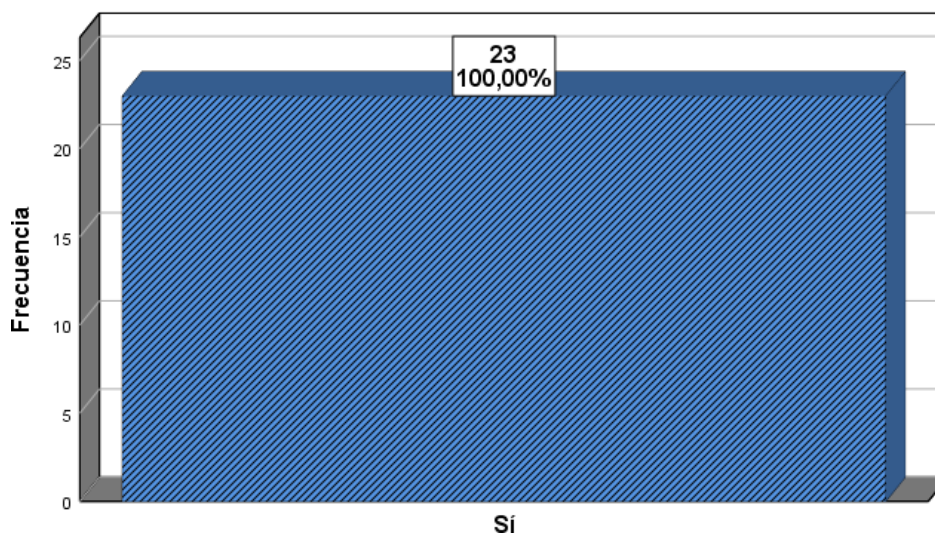
En la presente tabla, En función de los métodos de envío empleados por los alumnos, puede deducirse que 18 alumnos (78,26%) subieron sus actividades como imágenes, 4 alumnos (17,39%) subieron sus actividades como archivos de vídeo y 1 alumno (4,35%) subió sus actividades como archivos de audio. Estos resultados indican que los alumnos optaron por transmitir sus actividades al profesor en forma de fotografías o imágenes.

TABLA 10: Verificación y calificación de actividades de los estudiantes por parte del docente.

## Revisión de los trabajos por el docente

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Sí	23	100,0	100,0	100,0

GRÁFICO 10



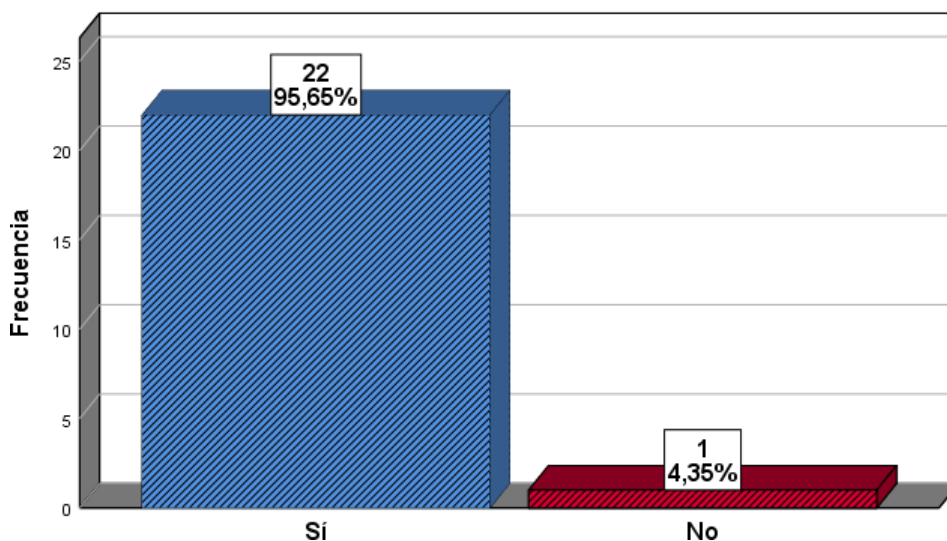
En la presente tabla La presentación detalla la verificación y calificación de las actividades desarrolladas por los alumnos. Es evidente que el profesor verifica y califica las actividades según lo informado por 23 estudiantes, es decir, el 100% del total. Determinando que el instructor está al tanto del aprendizaje de cada alumno.

TABLA 11: Evaluación de actividades durante el desarrollo de las sesiones por parte del docente.

Evaluación en el aula

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	22	95,7	95,7	95,7
	No	1	4,3	4,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 11



En la presente tabla, Se revela en qué medida el profesor evalúa y otorga notas por la progresión de las sesiones de aprendizaje creadas. Los datos muestran que 22 estudiantes, lo que equivale a un 96,66%, han reconocido que el profesor, de hecho, evalúa y emite notas para las sesiones de aprendizaje que se han adaptado a sus necesidades específicas. Uno de los alumnos afirma que no evalúa ni pone notas a las actividades que han elaborado. Afirmando que, efectivamente, el profesor evalúa y califica las actividades elaboradas conjuntamente.

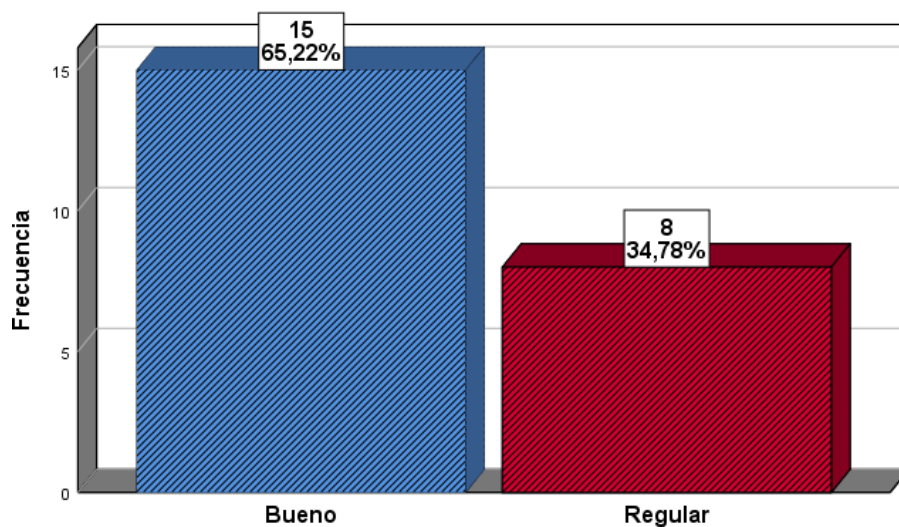


TABLA 12: Nivel de aprendizaje de actividades en el área de arte y cultura (artes plásticas y visuales).

Nivel de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bueno	15	65,2	65,2	65,2
	Regular	8	34,8	34,8	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 12



En la presente tabla, Los resultados relativos al nivel de aprendizaje de los alumnos en las áreas de arte y cultura indican que 16 individuos, es decir, el 65,22%, calificaron su nivel de aprendizaje como bueno, mientras que 8 alumnos, es decir, el 34,788%, lo calificaron como regular. Estos resultados apoyan la conclusión de que los alumnos de quinto grado alcanzaron un nivel de

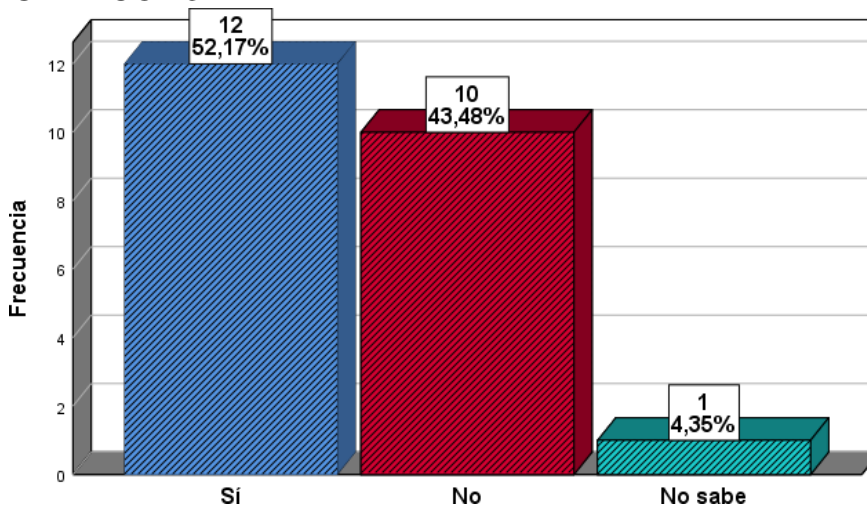
aprendizaje satisfactorio en el área de arte y cultura.

TABLA 13: Deseo de continuar con el trabajo del rol del dibujo.

Deseo de trabajar en la virtualidad

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	12	52,2	52,2	52,2
	No	10	43,5	43,5	95,7
	No sabe	1	4,3	4,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 13



En la presente tabla, Los datos presentados sobre la inclinación de los alumnos a persistir en sus cursos revelan que, entre los alumnos encuestados, 12 individuos (34,8%) expresan su deseo de continuar con su curso de dibujo creativo a lápiz. Por el contrario, 10 estudiantes (43,48%) indican una falta de interés en continuar con sus clases, citando una preferencia por cursos ofrecidos



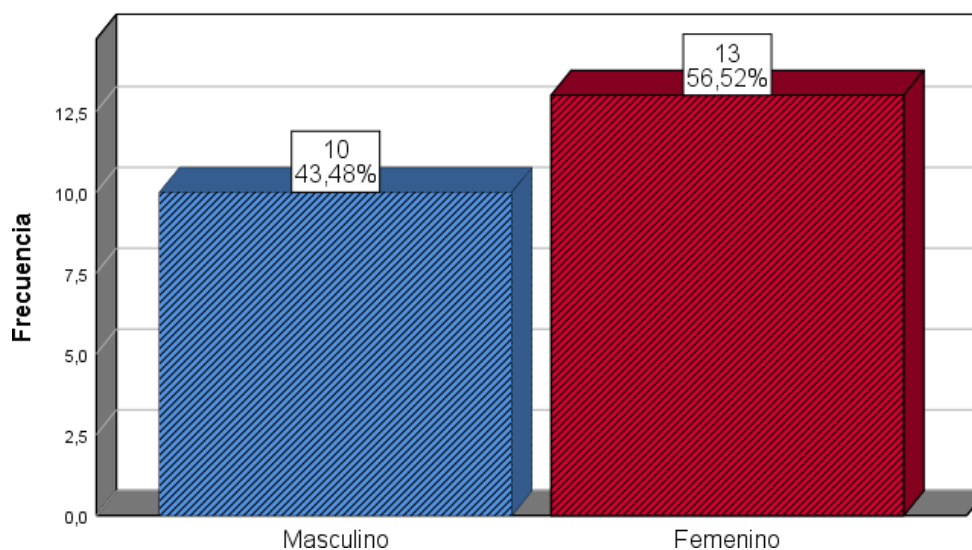
por otros departamentos académicos. Además, un estudiante sigue indeciso con respecto al tipo de cursos en los que matricularse. Se determinó que el cincuenta por ciento de los alumnos están interesados en continuar con su educación virtual.

TABLA 14: Género de estudiantes investigados.

Género de los Estudiantes

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Masculino	10	43,5	43,5	43,5
Femenino	13	56,5	56,5	100,0
Total	23	100,0	100,0	

GRÁFICO 14



En la presente tabla, La distribución por sexos de los alumnos de quinto curso revela que trece alumnos, es decir, el 56,52%, son mujeres y diez

alumnos, es decir, el 43,488%, son hombres; por lo tanto, la mayoría de los alumnos son mujeres.

#### **4.2. Contrastación de hipótesis**

En nuestra hipótesis general señalamos que las dimensiones de la herramienta del dibujo que influyen significativamente en el nivel de aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes de institución educativa secundaria las Mercedes de Juliaca– 2021 no fueron significativas

Efectivamente, el nivel general de aprendizaje usando del dibujo a lápiz en el estímulo no influyó significativamente en el nivel de aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes investigados, pues el buen nivel de este aprendizaje solo fue en el 65% de ellos cuando lo óptimo hubiera sido al menos superior al 80% con un 20% de aprendizaje regular; llamo la atención que no se haya registrado un mal aprendizaje.

#### **4.3. Discusión de resultados**

Tomando en consideración los resultados, estos han sido contrastados con los resultados que se presentan en los antecedentes, de los cual se ha establecido una significativa similitud y relación en cuanto a las conclusiones de las investigaciones tomadas en cuenta en el presente estudio, de allí podemos afirmar que nuestros objetivos e hipótesis han sido validados.

## CONCLUSIONES

Primero: Las clases de dibujo han contribuido significativamente a la formación y aprendizaje de los alumnos de segundo grado de la institución educativa secundaria Las Mercedes de Juliaca 2022.

Segundo: La aplicación consistente de componentes educativos, como la utilización de dibujos a lápiz para fomentar la creatividad, establece conexiones entre el currículo y el progreso académico de los alumnos de segundo grado de Las Mercedes de Juliaca 2023.

Tercero: El docente del segundo grado de Las Mercedes de Juliaca encontró en el dibujo a lápiz una herramienta idónea para instruir y gestionar el desarrollo de la asignatura de Artes Plásticas Visuales. Esto le permitió atender eficazmente los requerimientos educativos de sus alumnos y establecer canales efectivos de comunicación e instrucción.

Cuarta: Debido a la función evaluativa del dibujo a lápiz, el instructor del segundo grado de Las Mercedes puede valorar el desarrollo de los alumnos.

Quinta: Los aspectos pedagógicos de la creatividad en la enseñanza del dibujo deben mantener cuatro facetas -creatividad en el dibujo, práctica y desarrollo- y adoptarse universalmente en todo el sistema educativo, para que los estudiantes de segundo grado de Las Mercedes encuentren ameno y práctico el aprendizaje.

Sexto: Que la enseñanza de la función del dibujo, que se fundamenta en las nuevas tecnologías de la información y emplea el dibujo como instrumento fundacional, no disminuye ni elimina la relación docente-alumno. La promoción y

el mantenimiento de la comunicación se ven facilitados por el uso innovador del dibujo en grupo.

Séptimo: Los alumnos matriculados en el segundo grado de Las Mercedes, según la prueba aplicada, demuestran preferencia por asistir a las clases de dibujo con lápiz. Esta inclinación obedece a los numerosos beneficios que ofrece, entre ellos la estimulación del pensamiento creativo y el desarrollo adecuado de las habilidades para el dibujo.

## RECOMENDACIONES

Primera: Se recomienda al docente estar actualizado con las herramientas de desarrollo académico conoce el dibujo.

Segunda: Se recomienda a los padres de familia de la Institución Educativa secundaria Las Mercedes estar pendiente del aprendizaje de sus menores hijos para un buen nivel educativo.

Tercera: Se recomienda a los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria Las Mercedes de Juliaca poner más empeño a sus clases desarrollo del dibujo a lápiz para que tengan un buen nivel de aprendizaje.

Cuarta: Se recomienda al director de la Institución educativa secundaria Las Mercedes de Juliaca, capacitar al personal docente de especialidad en cursos de dibujo a lápiz, herramientas telemáticas para un buen nivel de aprendizaje y enseñanza de los profesores a los estudiantes.

Quinto: Se recomienda al área de Tutoría y Psicología captar a los estudiantes con bajos recursos económicos para que se les pueda brindar el apoyo necesario con recursos tecnológicos (Tablet, Celular, Chips con internet gratis).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Area, M., & Adell, J. (2009). Enseñar y aprender en espacios virtuales.

México: Ediciones Aljibe.

Augsburg, T. (2005). Becoming interdisciplinary: An introduction to interdisciplinary studies. Kendall Hunt.

Barrientos Chuqui, L. (2011). USIL. Obtenido de MOTIVACIÓN ESCOLAR Y RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ALUMNOS DEL CUARTO AÑO DE SECUNDARIA DE UNA INSTITUCION EDUCATIVA ESTATAL DE VENTANILLA: <https://www.studocu.com/pe/document/universidad-san-ignacio-de-loyola/teoria-de-la-educacion/2011-barrientos-motivacion-escolar-y-rendimiento-academico-en-alumnos-del-cuarto-ano-de-secundaria-de-una-institucion-educativa-estatal-de-ven/7146669>

Berrocal, M., Fosati Aprreño, A., & Gonzáles, J. M. (2001). La educación visual y plástica hoy: educar la mirada, la mano y el pensamiento. Barcelona.

Caceres Mañuico, E. (2020). La educación virtual y su influencia en el nivel de aprendizaje en los estudiantes del quinto ciclo de la carrera técnica de contrucción civil del instituto de Educación superior Tecnológico Público Velille. Lima.

Fernandez, R. (2001). El profesor en la sociedad de la información y la comunicación: Nuevas necesidades en la formación del profesorado. Castilla.

Garduño Vera, R. (2005). Enseñanza Virtual. México.

Garduño, R. (2006). Objetos de aprendizaje en la educación virtual. Obtenido de

rev-ib: <http://rev-ib.unam.mx/ib/index.php/ib/article/view/4107/51360>

Gómez Torres, W., & Pomares Durango, W. J. (2012). Aula virtual en tres dimensiones y la gestión del conocimiento. Obtenido de OJS:

<https://ojs.tdea.edu.co/index.php/cuadernoactiva/article/download/41/38/>

IPE. (29 de Marzo de 2021). IPE. Obtenido de CONECTIVIDAD: EL RETO PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL EN EL SUR EN EL 2021:

[https://www.ipe.org.pe/portal/conectividad-el-reto-para-la-educacion-virtual-](https://www.ipe.org.pe/portal/conectividad-el-reto-para-la-educacion-virtual-en-el-sur-en-el-2021/#:~:text=Informe%20IPE%20%E2%80%93%20La%20Rep%C3%BAbl) en-el-sur-en-el-

2021/#:~:text=Informe%20IPE%20%E2%80%93%20La%20Rep%C3%BAbl

ica%20Sur&text=Un%20estudio%20realizado%20por%20IPE,mil%20alumnos%20no%20lograron%20conectarse.

Lara Pacheco, C. G. (2000). UNAM. Obtenido de Los zines como un recurso

bibliográfico: [https://www.ri.unam.mx/contenidos/ficha/los-zines-](https://www.ri.unam.mx/contenidos/ficha/los-zines-como-un-recurso-bibliografico-275084?c=rWkNKw&d=false&q=*&i=2&v=1&t=search_0&as=0) como-un-recurso-bibliografico-

275084?c=rWkNKw&d=false&q=\*&i=2&v=1&t=search\_0&as=0

López Vicent, P. (Febrero de 2005). sedici. Obtenido de Uso y formación de herramientas telemáticas: una experiencia en educación superior:

<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/24870>

Perdomo, Y. (2012). Elementos que intervienen en la enseñanza y aprendizaje en línea. Obtenido de udgvirtua:

<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/215/>

PERDOMO. (2012). ELEMENTOS DE LA EDUCACION VIRTUAL.

UNESCO. (Agosto de 2020). UNESCO. Obtenido de UNESDOC:

[unesdoc.unesco.org/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach\\_import\\_8930a8f5-f655-49b2-9e16-fa12c2282009?=374075spa.pdf&to=21&from=1](https://unesdoc.unesco.org/in/rest/annotationSVC/DownloadWatermarkedAttachment/attach_import_8930a8f5-f655-49b2-9e16-fa12c2282009?=374075spa.pdf&to=21&from=1)

Walter, R. (2012). Niveles de aprendizaje de orden superior en estudiantes de primer semestre de derecho. Bogotá: Universidad del norte.



## ANEXOS

### LISTA DE COTEJO

7

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. CODIGO No 001  
 1.2. GRUPO DE OBSERVACION : 1 SECCION : 2 GRADO años Institución Educativa LAS MERCEDES DE JULIACA  
 1.3. FECHA Noviembre 2023  
 1.4. "El rol del dibujo a lápiz en el estímulo creativo en los estudiantes del segundo grado de la institución educativa secundaria las MERCEDES DE JULIACA 2023 "

#### II. INSTRUCCIONES – MARQUE CON UNA (X) SEGÚN A LA PONDERACIÓN

A. ALTO      B. MEDIO      C. BAJO

No ITEM	ASPECTOS EVALUABLES	INDICE		
		A	B	C
1.	Tiene recursos informativos del rol del dibujo		X	
2.	Comprende la técnica del dibujo creativo	X		
3.	Aprecia de manera clara la técnica			X
4.	Crean aspectos Técnicos del dibujo		X	
5.	Tienen como elemento de la técnica dentro del rol del dibujo			X
6.	Descubren sentimientos del tema		X	
7.	Plantea emoción y sentimiento	X		
8.	Comprende el desarrollo de la técnica		X	
9.	Evalúa de manera emocional el dibujo		X	
10.	Se motivan con los compañeros dibujando		X	
11.	Se dialoga sobre el tema		X	
12.	Se observa inquietudes	X		
13.	Comprende sobre las técnicas del dibujo		X	
14.	Selecciona trabajos		X	
15.	Se fomenta el uso de la técnica			X

Fuente: Encuesta realizada a los Alumnos de la Institución Educativa Secundaria LAS MERCEDES DE JULIACA 2023

6/11

