

ESCUELA NACIONAL DE ARTE CARLOS BACA FLOR DE AREQUIPA

CARRERA PROFESIONAL DE ARTES VISUALES CON MENCIÓN EN PINTURA



USO DE LAS APPS DE ARTE Y LA AUTOEFICACIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA 2024

Tesis presentada por las bachilleres:

GUILMA LEONOR MÁLAGA PINTO

ANA BARREDA COAQUIRA

Para optar el Título profesional de:
Licenciada en Artes Visuales con
Mención en Pintura.

Asesor: Lic. Raúl David Oblitas Flores

AREQUIPA – PERÚ

2024



ESCUELA NACIONAL DE ARTE
CARLOS BACA FLOR
AREQUIPA

DECLARACION JURADA DE AUTENICIDAD DE TESIS

Los Suscritos Guilma Leonor Málaga Pinto con DNI 40207193 estudiante 2019-221046 y Ana Barreda Coaquira con DNI 29566642, estudiante con Código 2019-211008, en condición de egresados de la Carrera Profesional de Artes Visuales con Mención en Pintura.

Dejamos en constancia que el tema, contenido y datos utilizados en el Trabajo de Investigación Tesis de pregrado titulada: "USO DE LAS APPS DE ARTE Y LA AUTOEFICACIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA 2024"; es producto de nuestro esfuerzo, y aportes basados en nuestra formación académica y cumple con los criterios de autenticidad, originalidad y se respeta la autoría de las fuentes utilizadas, según normas establecidas por la Escuela, teniendo como Asesor al Docente Lic. Raúl David Oblitas Flores.

Declaro que somos autores en toda su extensión del presente Trabajo de Investigación, no incurriendo en plagio o copia de ninguna naturaleza, como: tesis, libros, artículos científicos, memorias o similares, tanto de formatos físicos o digitales publicados ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares del ámbito nacional e internacional.

Dejo constancia que las citas y fuentes de información pertenecientes a otro autor ha sido debidamente citada y referenciada en la investigación; asimismo, ratifico que somos plenamente conscientes del contenido integral de la investigación y asumimos la responsabilidad ante la falta de ética o integridad académica según la normatividad de los Derechos de Autor y lo dispuesto en el Reglamento de la Escuela Nacional de Arte Carlos Baca Flor de Arequipa.

Arequipa, 04 de octubre 2024

Editor: Guilma Leonor Málaga Pinto
DNI: 40207193

Editor : Ana Barreda Coaquira
DNI : 29566642

Asesor: Lic. Raúl David Oblitas Flores.
DNI: 29327368

DEDICATORIA

A Dios por su gracia que irradia a cada ser, que siempre me sostiene y me acompaña en cada paso, que hace que las cosas sean posibles.

A mis padres Estefanía e Hilario por su comprensión y apoyo incondicional. A mi hermana Bertha por su estímulo acertado.

A mis hijos Jhony Renzo y Gloria Eileen, que promueven y contribuyen a la construcción de mis metas y objetivos.

Ana

A mis padres Albino y Vilma por su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida profesional.

Guilma

AGRADECIMIENTO

A nuestra Escuela Nacional de Arte Carlos Baca Flor, que llevamos siempre en nuestro corazón por sus valiosas enseñanzas aprendidas, amigos y recuerdos que atesoraremos por siempre.

A los docentes que fueron parte de nuestra formación académica y profesional

Muy especialmente a Alfonso Hurtado Quispe por su incuestionable amor y búsqueda del desarrollo de nuestra Alma Mater.

A la directora general Rosa Urquizo Quintaci por permitir la realización del estudio en la Escuela Nacional de Arte Carlos Baca Flor.

A nuestro asesor Lic. Raúl David, por la disponibilidad de su tiempo, asesoramiento y alcances técnicos propios de la investigación.

A los estudiantes que participaron en el estudio bajo consentimiento informado, permitiendo la ejecución y culminación de la presente investigación; muy especialmente a la señorita Dina por compartir su experiencia tecnológica en App.

RESUMEN

El trabajo de investigación aborda el objetivo de determinar la relación entre el uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024, en el marco de las artes visuales y la tecnología.

Se asumió la metodología de la investigación cuantitativa, de diseño no experimental, transversal, de alcance correlacional y de tipo aplicada; en la que participaron como muestra 128 estudiantes con participación consentida, los que brindaron la información mediante la técnica de la encuesta y los instrumentos: Evaluación de apps de arte de Ordoñez, et al. (2021) y Escala de autoeficacia creativa de Aranguren, Oviedo et al. (2011), los que cuentan con la validación y confiabilidad aceptable.

Los hallazgos evidencian que el uso de las apps de arte se viene dando en 37% en nivel regular, 36% en bajo y el 27% se encuentra en nivel alto. Y en la autoeficacia creativa el 60% de estudiantes muestran un nivel alto, 36% regular y 4% en bajo. Asimismo, el uso de las apps de arte en la dimensión artística (0.662), técnica (0.666) y pedagógica (0.640) se relacionan directa y positivamente con la autoeficacia creativa mediante la Rho de Spearman. Se concluye que existe relación entre el uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024, con una correlación positiva y directa Rho de Spearman 0,688.

Palabras clave: Apps, autoeficacia creativa, artístico, técnico y pedagógico.

ABSTRACT

The research work addresses the objective of determining the relationship between the use of art apps and creative self-efficacy in students of an art school in Arequipa 2024, within the framework of visual arts and technology.

The methodology of quantitative research, non-experimental design, transversal, correlational scope and applied type was assumed; in which 128 students with consented participation participated as a sample, who provided the information through the survey technique and the instruments: Evaluation of art apps by Ordoñez, et al. (2021) and Creative self-efficacy scale by Aranguren, Oviedo et al. (2011), which have acceptable validation and reliability.

The findings show that the use of art apps is taking place in 37% at a regular level, 36% at a low level and 27% at a high level. And in creative self-efficacy, 60% of students show a high level, 36% average and 4% low. Likewise, the use of art apps in the artistic (0.662), technical (0.666) and pedagogical (0.640) dimensions are directly and positively related to creative self-efficacy through Spearman's Rho. It is concluded that there is a relationship between the use of art apps and creative self-efficacy in students of an art school in Arequipa 2024, with a positive and direct correlation Spearman's Rho 0.688.

Keywords: Apps, creative self-efficacy, artistic, technical and pedagogical.

PRESENTACIÓN

A los señores miembros del jurado calificador:

Tomando en consideración los reglamentos establecidos para Grados y Títulos de la ENA Carlos Baca Flor de Arequipa, de la Carrera Profesional de Artes Visuales con Mención en Pintura, ha sido elaborado el informe final de investigación cuyo enunciado es: “Uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes de artes visuales de una escuela de arte de Arequipa 2024”.

El documento consta de tres capítulos, es una investigación con diseño no experimental, cuantitativa y de alcance correlacional, afirmando la correlación entre los hechos de estudio.

Así, se pone en su consideración el trabajo de investigación para su opinión favorable.

Las autoras.

INTRODUCCIÓN

El arte es “una forma maravillosa de enriquecer el alma, el espíritu y las emociones humanas” (Barreda, 2021); así, el arte constituye la comunidad, el medio de comunicación y el contenido de ella; es medio de comunicación porque lo que los humanos nos transmitimos va a través del medio sensorial que está configurado artísticamente; es contenido de la comunicación porque de todos los mensajes son realidades naturales o artificiales, interpretadas o creadas por el hombre culturalmente y artísticamente; implica manifestaciones desde los elementos del rito, kinésicos, gráficos, instrumentales, fónicos, instrumentales sensoriales; de expresión, de innovación, de interfaz con nuevos sistemas de comunicación e información. (Choza, 2015).

Al respecto, en este contexto de profundos cambios y transformaciones incluyendo las tecnológicas exige el desarrollo de competencias que estimulen la creatividad, así como una clara concepción sobre el futuro frente a los retos actuales (Colina y Túa, 2018); por tanto, corresponde atender a los desafíos e innovar e incorporar las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y las Tecnologías del Aprendizaje y Conocimiento (TAC), no solo en la función docente, sino en la formación profesional y cumplir retos del proceso de integración tecnológica en el sistema educacional (TEP); para ello es importante la apropiación tecnológica desde el acceso, adopción, adaptación, apropiación e invención e involucra cambio de actitud personal hacia la tecnología, para utilizarla sin esfuerzo y como una herramienta de apoyo en las prácticas. (Sandholtz et al. 1997).

Así, las TIC constituyen un conjunto de recursos y herramientas digitales que, integradas en sistemas operativos, producen cambios esenciales en los entornos y contextos como la familia, comunidades, instituciones educativas. (Andión, 2011). Que comprenda programas, aplicaciones de utilidad; en este caso las App de Arte que, son aplicativos

pensados y diseñados para llevar a cabo experiencias artísticas o que permiten trabajar contenidos de arte. (Caeiro, et al. 2020).

Asimismo, la autoeficacia creativa, es de utilidad en la formación académica, siendo el conjunto de creencias que posee la persona acerca de sus propias capacidades para generar resultados creativos (Tierney & Farmer, 2002 citado en Aranguren et al, 2011). Y en la actualidad es una demanda laboral, educativa, profesional y personal, porque despliega una significativa influencia en la elección de tareas y actividades, en el esfuerzo y perseverancia cuando se enfrentan a determinados retos y experiencias ante situaciones difíciles (Vera et al., 2011).

En tal sentido, el estudio del uso de las apps y la autoeficacia creativa influye en las estrategias de aprendizaje; así mismo la apropiación tecnológica, son realidades contemporáneas motivo de atención, en el presente estudio.

La Investigación que se da a conocer en tres capítulos que se presentan a continuación:

El capítulo I, Se aborda el problema de investigación, a través del planteamiento del problema, la justificación, limitaciones abordadas, los antecedentes como referentes de estudio y objetivos, tanto general como específicos.

El capítulo II, denominado marco teórico que desarrolla las variables respetando la producción intelectual de los autores.

El capítulo III, muestra el marco metodológico a través de la hipótesis, definición conceptual y operacional de las variables uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa y su operacionalización, presenta también el diseño de investigación, la población estudiantil y su muestra, el método utilizado y el uso de la técnica e instrumentos de recojo de datos y finalmente el método para analizar la información.

El Capítulo IV describe los resultados, presentando la descripción e interpretación según dimensiones y resultados de las variables y se

presenta además la contratación de hipótesis; resultados que se presentan en tablas y figuras representativas en relación a los objetivos de investigación.

El informe termina con la presentación de conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos que, abordan las matrices de estudio, los instrumentos y evidencias de la investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vi
PRESENTACIÓN	vii
INTRODUCCIÓN.....	viii
ÍNDICE	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xiv
CAPÍTULO I.....	1
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	2
1.2.1. Pregunta general.....	2
1.2.2. Preguntas específicas	3
1.3. JUSTIFICACIÓN	3
1.4. LIMITACIONES.....	3
1.5. ANTECEDENTES	4
1.5.1. Antecedentes internacionales	4
1.5.2. Antecedentes nacionales	10
1.6. OBJETIVOS.....	10
1.6.1. Objetivo general	10
1.6.2. Objetivos específicos	11
CAPÍTULO II.....	12
MARCO TEÓRICO	12
2.1. USO DE LAS APPS DE ARTE	12
2.1.1. Dimensiones del uso de las apps de arte	14
2.1.2. Algunos referentes de app artísticos	30
2.2. AUTOEFICACIA CREATIVA	38

2.2.1. Referentes teóricos de autoeficacia creativa	38
2.2.2. La creatividad.....	40
2.2.3. Conceptualizaciones de autoeficacia creativa	41
2.2.4. Dimensiones de la autoeficacia creativa	42
2.2.5. Importancia de la autoeficacia creativa	55
CAPÍTULO III.....	56
MARCO METODOLÓGICO.....	56
3.1. Hipótesis	56
3.2. Variables	56
3.2.1. Definición conceptual	56
3.3. Diseño de investigación	58
3.4. Población y muestra.....	58
3.5. Método de investigación.....	59
3.5.1. Enfoque	59
3.5.2. Nivel de investigación.....	59
3.5.3. Tipo de investigación	59
3.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos	59
3.6.1. Técnica	59
3.6.2. Instrumentos	60
3.7. Método de análisis de datos.....	62
CAPÍTULO IV	64
RESULTADOS	64
4.1. Resultados de uso de apps de arte	65
4.2. Resultados de autoeficacia creativa	84
4.3. Resultados de las variables.....	88
4.4. Comprobación de hipótesis	91
CONCLUSIONES	95
SUGERENCIAS	96
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	97
ANEXOS	114

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Expresión bidimensionalidad y movimiento.....	65
Tabla 2	Expresión multidimensionalidad.....	67
Tabla 3	Apreciación.....	69
Tabla 4	Técnica.....	71
Tabla 5	Didáctica.....	73
Tabla 6	Aplicabilidad.....	75
Tabla 7	Transdisciplinariedad y complementariedad.....	77
Tabla 8	Actividades y autoevaluación.....	79
Tabla 9	Dimensión artística.....	81
Tabla 10	Dimensión técnica.....	82
Tabla 11	Dimensión pedagógica.....	83
Tabla 12	Autopercepción.....	84
Tabla 13	Personalidad creativa.....	85
Tabla 14	Comportamiento creativo.....	86
Tabla 15	Autonomía.....	87
Tabla 16	Nivel general de uso de las apps de arte.....	88
Tabla 17	Nivel general de autoeficacia creativa.....	89
Tabla 18	Prueba de normalidad.....	90
Tabla 19	Correlación entre autoeficacia creativa y dimensión artística del uso de apps de arte.....	91
Tabla 20	Correlación entre autoeficacia creativa y dimensión técnica del uso de apps de arte.....	92
Tabla 21	Correlación entre autoeficacia creativa y dimensión pedagógica del uso de apps de arte.....	93
Tabla 22	Correlación entre autoeficacia creativa y uso de apps de arte.....	94

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Expresión bidimensionalidad y movimiento.....	65
Figura 2	Expresión multidimensionalidad.....	67
Figura 3	Apreciación	69
Figura 4	Técnica	71
Figura 5	Didáctica.....	73
Figura 6	Aplicabilidad	75
Figura 7	Transdisciplinariedad y complementariedad	77
Figura 8	Actividades y autoevaluación.....	79
Figura 9	Dimensión artística	81
Figura 10	Dimensión técnica	82
Figura 11	Dimensión pedagógica	83
Figura 12	Autopercepción.....	84
Figura 13	Personalidad creativa	85
Figura 14	Comportamiento creativo.....	86
Figura 15	Autonomía	87
Figura 16	Nivel general de uso de las apps de arte	88
Figura 17	Nivel general de Autoeficacia creativa	89

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las innovaciones digitales han cambiado tanto las relaciones humanas establecidas en torno a la tecnología (Schwab, 2016) como el modo de enseñar y las formas de aprender. Asimismo, ya Bellido (2003) en el campo de la creación, constató la aparición de nuevas obras más interactivas, abiertas y dinámicas y de un nuevo tipo de espectador más activo, evidenciando potencialidades en el medio digital que favorece espacios expositivos, en los museos, al mercado del arte, y a la realidad virtual entre otras oportunidades; sin embargo, también existe variadas y diversas aplicaciones y herramientas digitales que favorecen la expresión y apreciación del arte, el aprendizaje y la autoeficacia creativa artística.

A nivel mundial, a causa de los avances tecnológicos y consecuencia de educación virtual por pandemia, el uso de la tecnología se quedó a fortalecer espacios de aprendizaje; así el uso de las apps de arte, según Ordoñez, et al (2021) también favoreció a desarrollar la competencia artística, rediseñando e identificando modelos, uso de móviles, ubicuos que se da en cualquier momento y lugar, aprendizaje híbrido, generando nuevos

retos y posibilidades formativas; sin embargo, Vicent (2023) afirma que, existen pocos instrumentos que guíen a interesados en las artes, en criterios de utilización de las apps de arte.

A nivel nacional, la situación no es diferente, la gratuidad de las Apps y el hecho de que cada vez más estudiantes dispongan de dispositivos móviles, ofrece un gran potencial experimentador, investigador y educativo tanto para los docentes y estudiantes (Attwell, 2007); se han creado programas y departamentos dedicados al desarrollo artístico de estas aplicaciones: *Google Arts & Culture* o *appsperiments* y son muchos los ejemplos de *Mobile Art* (Iglesias, 2012) que podemos encontrar en Internet. Con las Apps ya no hablamos de paquetes de software tipo Adobe, Corel o Final Cut, pensados para entornos profesionales y de uso complejo sino de interfaces más sencillas, intuitivas y rápidas. Sin embargo, tanto los contenidos como de las metodologías TIC de enseñanza y de aprendizaje, no son las más adecuadas, siendo una necesidad e indispensable, en un contexto social en constante cambio (González-González et al., 2021).

En nuestra localidad, la condiciones y situación del uso de las apps no difieren de arte la situación se complejiza, la brecha digital y la autoeficacia creativa en los estudiantes de artes visuales, uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes de artes visuales

En tal sentido, es necesario comprender la relación del uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes, por lo se planteó la siguiente interrogante: ¿Cuál es la relación entre el uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024?

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Pregunta general

¿Cuál es la relación entre el uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024?

1.2.2. Preguntas específicas

- ¿Cómo es el uso de las apps de arte en los estudiantes de artes visuales de una Escuela de Arte de Arequipa 2024?
- ¿Cómo es la autoeficacia creativa en los estudiantes de artes visuales de una Escuela de Arte de Arequipa 2024?
- ¿Cómo se relaciona la dimensión artística, técnica y pedagógica del uso de las apps de arte con la autoeficacia creativa en los estudiantes de artes visuales de una escuela de arte de Arequipa 2024?

1.3. JUSTIFICACIÓN

El presente estudio de investigación, presenta justificación teórica, porque los resultados darán amplitud para interpretar y analizar uso de la app de arte y la autoeficacia creativa de los estudiantes, asimismo se podrá comprender la relación que existe entre ambas variables.

Se justifica la manera práctica porque atiende a una situación problemática actual, ya que la Escuela Nacional de Artes Carlos Baca Flor al tener la carrera profesional de Artes Visuales, la aplicación de estos recursos tecnológicos es importante no solo para medir el conocimiento que tiene los estudiantes sobre el tema, sino para lograr un cambio significativo en el método de enseñanza convencional que se desarrolla en la escuela, esto para lograr la autoeficacia en los estudiantes.

Presenta justificación social, los recursos tecnológicos de la app en arte son importantes para que los estudiantes al terminar la carrera estén al nivel de los requerimientos profesionales que la sociedad y los avances tecnológicos actuales que se imponen.

1.4. LIMITACIONES

Las limitaciones presentadas para el desarrollo de la investigación fueron a nivel de antecedentes e investigación nacional y local; se encontró

investigaciones y artículos científico a nivel internacional sin embargo no existe estudios parecidos o que contemplen las dos variables. Lo que hace al estudio original en nuestra realidad nacional y local.

1.5. ANTECEDENTES

Algunos estudios encontrados respecto a las variables de estudio son:

1.5.1. Antecedentes internacionales

Como primera investigación antecedente se consideró el trabajo de Andrade Narváez (2023) titulado *Los recursos tecno pedagógicos y audiovisuales como dispositivos de autoeficacia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en bachillerato*. Con su trabajo el autor tuvo la principal finalidad de estudiar la creación de los recursos tecnológicos y audiovisuales aplicados a la educación con el objetivo de elaborar una propuesta que ayude en el desarrollo de la autoeficacia en estudiantes que cursan la asignatura educación cultural y artística del nivel bachillerato del centro educativo Khipu de la ciudad de Quito en Ecuador. Esta investigación se fundamenta en el paradigma de construcción o constructivista, adoptando un enfoque metodológico mixto, el cual combina los métodos de cantidades y cualidades (cuantitativo y cualitativo), de tal manera que se diseña una propuesta que involucra elementos de innovación dentro de los planes de estudio de arte y cultura, con la finalidad de dar promoción al aprendizaje significativo e independiente.

En cuanto a los resultados, el autor logra identificar y registrar elementos o recursos que el centro educativo posee, dando una base sólida para el comienzo de la propuesta didáctica estipulada en el objetivo de la investigación. A su vez Andrade señala que el nivel de autoeficacia identificada en los estudiantes se encuentra en inicio. En relación al resultado se procedió a diseñar diferentes elementos que ayuden a mejorar la autoeficacia estudiantil, mediante la propuesta se identificó que los estudiantes adquieren mayor participación y confianza, esto generado por

la interacción que ellos generan con sus creaciones o proyectos artísticos dentro de un ambiente tecnológico y digital. Por último, el trabajo concluye en que la autoeficacia presente en los estudiantes pertenecientes a áreas de arte y cultura, tiene la posibilidad de verse influenciada de manera beneficiosa y directa por el uso de recursos tecnológicos aplicado en un contexto académico.

Seguidamente está el trabajo de Posso Sarzosa (2023) al que dio por título Las herramientas de las TIC y TAC (tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) para la enseñanza de las artes musicales en bachillerato técnico música. Con esta investigación el autor planteo la implementación de un programa destinado al desarrollo y progreso de estrategias didácticas que usen las tecnologías de la información, principalmente en la enseñanza de las artes musicales, en estudiantes de segundo ciclo de la especialidad de música perteneciente al bachillerato técnico, de la asignatura de arreglo y composición musical, para los años 2021 y 2022; metodológicamente la investigación tienen un enfoque mixto, es de campo, explica causa y efecto, aunado a lo anterior, el estudio es documental.

Pasando a los resultados, Posso identifica que el grado de conocimiento de los estudiantes es disperso, e inclusive señala una tendencia negativa al desconocimiento al 22% (porcentaje adscrito al nivel malo), otro 22% se encuentra en nivel regular, 28% se ubica en conocimiento medio, por último 28% está ubicado en conocimiento medio con tendencia al mejoramiento mediante la actualización del uso de las tecnologías de la información (TIC-TAC). Por el lado, del uso de las tecnologías, Andrade identificó mayoritariamente un uso en nivel bajo; por otro lado, existe un 50% que utilizan las tecnologías entre poco, muy poco o nunca. En base a lo encontrado, el autor concluye que el 78% de los estudiantes tiene una notable necesidad de la utilización de tecnologías, principalmente para el desarrollo de la asignatura, además señala que el uso de las TICs puede mejorar el crecimiento de las habilidades de los

artistas musicales, no solamente en lo académico, este beneficio se extiende a lo profesional.

El incremento del uso de las tecnologías de la información dentro del contexto académico, ha motivado a los investigadores a realizar un trabajo donde se analicen y verifiquen las posibilidades de aplicaciones de estos medios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, concretamente mediante los aplicativos móviles (Apps), principalmente en asignaturas que requieren mucho de habilidades para el dibujo y destrezas plásticas. Por tal motivo, uno de los pilares de esta investigación está centrada en el estudio de un registro de algunas apps móviles que puedan cumplir lo planteado, de tal manera que se pueda comprobar lo propuesto (favorecimiento del campo creativo y asignaturas de educación artística). El criterio de selección para elegir el aplicativo está en relación al perfil del cuerpo estudiantil, los cuales cursan estudios de la enseñanza pública. La realización del análisis de los aplicativos está en función al criterio y estándar demográfico; para lo cual se procedió al diseño de un instrumento de evaluación. De manera más sectorizada, se profundiza el estudio del desarrollo y progreso de la creatividad mediante los aplicativos móviles seleccionados. Desde la metodología de la investigación, el estudio se basa en la evaluación comprensiva y análisis situacional. La finalidad en parte, es hallar una serie de apps que sean útiles en el desarrollo creativo y académico de los estudiantes, según los criterios estándar identificados, que los aplicativos sean elementos didácticos que ayuden a dinamizar el proceso de educación, más que todo ayudando al aprendizaje cooperativo.

En la dirección también se contó con la investigación de Del Rivero Rosas (2023) que lleva por título *XAL-APP-ART: Modelo de App de difusión cultural en Xalapa*. Con este trabajo el autor planteo como objetivo primordial el diseño de un modelo de aplicativo móvil destinado a la difusión de actividades culturales y artísticas propias de la ciudad de Xalapa. Conforme a la metodología investigativa, esta investigación tiene un diseño mixto, o en otras palabras tiene métodos de cantidad o cuantitativos y

también métodos cualitativos, para la recolección de la información se recurrió a la técnica de la encuesta y entrevista; la investigación tiene corte transversal. Conforme a los resultados, luego de la recolección de la información Del Rivero concluye en lo siguiente: el sexo femenino es el que más consume arte en la ciudad de Xalapa, esto es concordante con lo planteado con la encuesta de consumo cultural que realizó el Gobierno mexicano durante los años 2012 al 2020, estudio que plantea que a nivel nacional, las mujeres superan a los hombres en cuanto al consumo de cultura con un 54%; llegando al 2020 se tiene que de 10 personas que se encuentran en un entorno cultural, 6 son mujeres, a esto se suma que la mayoría de consumidores de cultura tienen mayoría de edad y tienen alguna licenciatura y profesión de nivel educativo superior.

Así mismo está el trabajo de Ortiz Pérez (2023) titulado *Percepción del profesorado respecto al implemento de las apps educativas en educación primaria*. Con su investigación, Ortiz planteo como principal finalidad el estudio de la percepción y opinión que tiene el cuerpo docente sobre el uso de los aplicativos móviles durante el proceso académico (enseñanza y aprendizaje) de la institución educativa San José, Santander. Con el desarrollo, el autor eligió una metodología un diseño cualitativo debido al enfoque del estudio de la casuística, ya que la selección de participantes de la investigación fue por criterio e intención, esto quiere decir que la muestra a trabajar no necesariamente representa a la población total de la institución. Pasando a los resultados Ortiz identifica una problemática, la ausencia de conocimiento del mundo digital y tecnológico por parte de los docentes les impiden tener un criterio de selección de cual apps es mejor para la enseñanza, y que no poseen estándares de calidad y listado de rasgos principales de los recursos tecnológicos. Como alternativa a su desinformación, los docentes recurren circunstancialmente a páginas web para saber cuál es la mejor aplicación para la mejora del aprendizaje; sin embargo, este proceso debería ser experiencial, por lo tanto, Ortiz sugiere que los docentes tengan una conducta inmersiva, en cuanto a las aplicativos digitales educativos.

También se tiene la investigación de Digón e Iglesias (2021) presentada en formato de artículo llevando por título *Apps educativas para el público infantil: juegos para el entretenimiento o recursos educativos*. El principal objetivo de la investigación fue el análisis detallado de aplicativos móviles educativos destinado a la enseñanza de un público infantil, en base a la creación de un patrón de análisis de contenido. Metodológicamente, el artículo tiene enfoque descriptivo e interpretativo en base a la metodología del estudio de contenido deductivo y cualitativo. En el entorno de las aplicaciones móviles educativas, el uso de estas se ha incrementado durante los últimos años, principalmente luego de la aparición de la pandemia ocasionada por el Covid 19, no obstante, no existen estudios que avalen la calidad educativa de las aplicaciones, por lo que en algunos casos existe cierto cuestionamiento de dichos elementos. Con la revisión bibliográfica, los autores pudieron desarrollar un modelo de análisis de contenidos con estructura de dimensiones e indicadores, este modelo se implementa a diez aplicativos (los más populares en España), de esto se concluye en que ninguna de la app se puede considerar en todo aspecto verdaderamente destinada a la educación.

Por último, se tiene el estudio de Álvarez Álvarez (2024) con la investigación en formato de artículo titulado *Influencia del Uso Didáctico y Actitud hacia las Apps Educativas para el Aprendizaje Móvil*. El objetivo principal del trabajo de hallar el grado de influencia que tiene el uso didáctico y actitud a los aplicativos móviles educativos sobre el aprendizaje móvil de los estudiantes de educación media. Desde la metodología del estudio, el trabajo de Álvarez sigue el paradigma positivista, tiene método deductivo, enfoque de cantidad, diseño no experimental enfoque correlacional y corte transeccional. La muestra fue conformada por 262 estudiantes pertenecientes a instituciones de educación media del municipio de Boyacá en Colombia. En cuanto a la confiabilidad del instrumento se tiene que mediante el alfa de Cronbach (0.81, 0.90 y 0.71) se considera al instrumento de recolección de datos confiable. Pasando a la estadística inferencial, se tiene que existe una correlación positiva y

significante con el nivel medio entre el uso de aplicativos móviles educativos y actitud hacia ellos con el aprendizaje móvil. De esta manera se evidencia que el uso didáctico y educativo de los aplicativos con sus respectivas actitudes se considera predictores positivos en nivel moderado del aprendizaje móvil. Así mismo se tiene que el 50% de estudiantes tiene un nivel medio con tendencia a bajo sobre el uso de aplicativos móviles, el 54% tienen una actitud hacia estos en nivel media a alta; por esto se concluye que es necesaria la creación de políticas que promuevan las políticas de aprendizaje móvil en los centros educativos con la finalidad de descubrir el potencial de las tecnologías sobre la educación.

El estudio de Zarza-Alzugaray, et al. (2018) con el estudio *La autoeficacia creativa y la autoestima como predictores de la capacidad creativa en estudiantes universitarios*. Con este estudio se pretende comprobar las relaciones existentes entre los constructos de la creatividad y de autoeficacia creativa con variables de corte personal como la autoeficacia general, autoestima o ansiedad. Se ha utilizado una metodología cuantitativa, realizando análisis correlacionales y de regresión. La muestra está compuesta por un grupo de estudiantes de Magisterio que cursan la asignatura obligatoria Fundamentos de Educación Musical. Los participantes han complementado diferentes cuestionarios específicos.

Los hallazgos establecen que, los estudiantes, mayores o menores niveles de creatividad están relacionados con determinadas variables de corte competencial. La capacidad creativa es independiente y propia de cada persona, pudiendo esta capacidad educarse. Sobre todo, en las áreas artísticas, el desarrollo de la creatividad puede considerarse importante para la adquisición y mantenimiento de nuevos aprendizajes. La creatividad está asociada a todas las variables planteadas y solo existen diferencias de medias significativas en función del sexo en una de ellas. Se concluye que se debe destacar que hay un valor explicativo en el que está relacionada tanto la autoestima como la ansiedad con la creatividad de estos estudiantes.

1.5.2. Antecedentes nacionales

Se tiene el estudio de Mucha Lucas (2023) referente a *App Learning y Rendimiento académico en instituciones educativas peruanas con jornada completa*, en Huancayo; tuvo el propósito de la comparar el antes y después de la aplicación del App learning en instituciones educativas JEC y JER. La metodología abordada fue con el método científico, aplicada, de diseño pre-experimental con grupo control con una población de 749 estudiantes de la I.E. Santa Isabel (697) y de la I.E. Julio C. Tello (52) a quienes mediante la técnica de la encuesta se recogió información con una escala de las condiciones de las App learning en los docentes y la técnica de la observación para determinar niveles de logro en estudiantes mediante el análisis de las actas de notas

La investigación permitió determinar la efectividad del App Learning, y aplicado a instituciones con jornada completa y regular; logrando en las JEC efectividad en las áreas de Desarrollo Personal, Ciudadanía y Cívica, Ciencias Sociales, Educación para el Trabajo, Arte y Cultura, Educación Física e Inglés; mientras que en las JER La efectividad del App Learning es mayor en las áreas de desarrollo personal, ciudadanía y cívica, ciencias sociales, educación para el trabajo, educación física e inglés, mientras que el área de arte y cultura presenta diferencias mínimas, no significativas y en el área de matemática presenta resultados iguales en ambas instituciones. La implementación del App learning es mejor cuando se usa sistemas operativos que cuando se usa emuladores, siendo Android el que cada año mejora y su implementación acarrea un sinnúmero de ventajas en la educación.

1.6. OBJETIVOS

1.6.1. Objetivo general

Determinar la relación entre el uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.

1.6.2. Objetivos específicos

- Identificar el uso de las apps de arte en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.
- Describir la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.
- Determinar la relación entre la dimensión artística, técnica y pedagógica del uso de las apps de arte con la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. USO DE LAS APPS DE ARTE

Desde la óptica de Benítez (2021) la aparición y desarrollo de los aplicativos móviles ha tenido como resultado un sinnúmero de cambios en todos los aspectos, entornos como el social, económico, laboral y obviamente el entorno académico se han tenido que adaptar a la tecnología que acelera cada vez más el desarrollo, el propósito de la era digital es la satisfacción mayor y plétórica de las necesidades humanas, a causa de que en la actualidad la modernización tiene prioridad por encima de otras tareas, las personas tienen el deber de conocer los recursos digitales que les permiten conectar con la realidad y el presente, otro punto es que las aplicaciones no se encuentran estáticas, ya que conforme aparecen nuevas necesidades o ventajas percibidas estas tienen que actualizarse; en tal sentido con el pasar del tiempo las aplicaciones se vuelven más populares por lo su descarga aumenta constantemente, la innovación tecnológica crea un efecto inmersivo a la realidad aumentada y virtualidad dirigido a la población, por lo que cada vez es más común observar que todas las personas tengan acceso a medios tecnológicos; tanto ha avanzado la era

digital que en la actualidad la población y las organizaciones tienen a su disposición inteligencia artificial que agiliza el proceso de cambio e innovación.

El arte no es ajeno al desarrollo y progreso tecnológico, una de las cualidades del arte es la capacidad de conexión que tiene con el presente o lo contemporáneo, de esta manera el arte asimila los cambios de la sociedad y los aplica en su obra, así como en su formación (perspectiva docente y estudiantil), esto identifica y modifica los modelos de enseñanza. La apertura de la tecnología en todos los campos del aprendizaje ha hecho posible que la enseñanza del arte se actualice y se empiece a desarrollar en contextos móviles, una de las maneras más populares es el aprendizaje híbrido, este modelo crea nuevos retos y probabilidades de formación (Bajardi, 2015).

La experiencia de visitar un museo de forma presencial es uno de los sucesos más satisfactorios para los artistas y público en general, a pesar de que ya hay opciones para hacerlo virtualmente, la experiencia no se equipara a la primera expuesta, no obstante, el desarrollo de las tecnologías como los aplicativos móviles de guía artística ayudan a que el usuario se culturice, primordialmente a aquellas personas que no cuentan con los recursos necesarios para acceder a este tipo de vivencias. En la actualidad algunas aplicaciones permiten conocer las principales obras de los museos de arte más famosos a nivel mundial, pudiéndolo hacer desde la casa, con imágenes de calidad visual resaltante e inclusive con realidad aumentada y explicación de cada obra a detalle (García, 2020).

Dentro del entorno digital se encuentran recursos pedagógicos, estos se manifiestan mediante aplicativos móviles didácticos, permitiéndole a los docentes desarrollar temas íntimamente relacionados con las competencias de arte, de esta forma Ordoñez et al. (2021) denomina a estas aplicaciones según su explicación, apps de arte.

Con las herramientas tecnológicas necesarias para el presente, es posible que se hallen nuevas técnicas y estilos artísticos, así lo asevera García (2020) para la prestigiosa revista Vogue España, haciendo hincapié en que la tecnología permite categorizar la corriente y el tiempo en donde las obras de arte fueron creadas, generando mayor conocimiento del contexto histórico de su origen. También expone que muchas de las aplicaciones permiten al usuario acceder a funciones interactivas útiles para la creación de galerías virtuales según las características del usuario, de tal manera se pueden estudiar las piezas artísticas con detalle y realizar recorridos virtuales. Expresado de una forma figurada, la tecnología mediante los aplicativos permite a la persona atravesar el tiempo y espacio con el fin de explorar diferentes culturas desde el sitio en el que se encuentren. La tecnología ha convertido a las personas en visitantes virtuales del mundo, acercando el arte que para muchos es inaccesible a la población en general.

2.1.1. Dimensiones del uso de las apps de arte

2.1.1.1. Dimensión artística

Ordoñez et al. (2021) resalta la importancia de la realización de estudios que promuevan de manera formal y académica las propuestas de formación en el arte en base a competencias de conectividad digital con el entorno, aplicadas por docentes. A su vez este autor señala que existen en primera etapa aplicativos móviles destinados a la expresión del arte que sería la primera instancia de la investigación, medios que ayudan al usuario a mejorar el pintado, dibujo, modelado o cualquier técnica que utilice, luego están las apps de percepción, las cuales son útiles para acceder a los contextos artísticos, con aplicativos de conocimientos que permiten al usuario apreciar el arte desde cualquier lugar en cualquier momento, facilitando los espacios expositivos.

Esta dimensión plantea un debate que yuxtapone a la creatividad y el pensamiento creativo, ya que la primera mencionada ha tenido un

desarrollo conceptual que sobrepone la producción de ideas novedosas y significantes. Para el caso del pensamiento creativo, se relaciona íntimamente con el pensamiento innovador, involucra una categoría de acciones como el imaginar, reflexionar, innovar y explorar, todo en base a la interacción del ser humano y su entorno (Markus, Michael y Greg, 2011 citados por Vincent Stavridi, 2017).

Por tal motivo dentro de la dimensión artística, los docentes tienen la tarea de centrar su actividad didáctica en el proceso del pensamiento y como incorporar lo emocional e intelectual de cada estudiante en el campo del arte, esto se logra mediante la promoción de la creatividad y adaptabilidad natural desde diversas ópticas. Otro elemento crucial para la dimensión es la flexibilidad del pensamiento, solo aquel que tenga una mente flexible podrá realizar actos creativos, y mediante la práctica de la técnica artística lograra un producto proporcional a sus habilidades y estéticamente aceptable, este proceso debe ser placentero ya que la persona se embarca en un proceso de exploración, experimentación e interconectividad en todas las áreas del conocimiento mediante la técnica ofrecida por el arte (Vincent Stavridi, 2017).

a. Expresión bidimensionalidad y movimiento,

Dentro del contexto artístico, los artistas tienen la habilidad de presentar o exteriorizar sus ideas de manera refinada y estética, para lo cual hace uso de un lenguaje crítico (ironía, burla, provocación) esta es una destreza que vuelve al artista ingenioso conforme la práctica. El desarrollo del arte dentro del estado de la cultura requiere de una visión llana y extensa sobre la concepción de la verdadera libertad, principalmente en lo relacionado con la cultura, ya que esta percepción le permite al artista crear, desarrollar y expresar de forma profunda la valoración de todo, desde la naturaleza y lo más tangible a lo subjetivo y espiritual; inclusive cuando la expresión se opone a los arquetipo y perspectivas predominantes en una sociedad hegemónica. Una analogía para comprender la idea sería la siguiente: así como la existencia democrática de una constitución se

sustenta en comunicación libre, el arte está sustentado en todo lo que piensa el artista (Vázquez Alonso, 2014).

En cuanto al derecho de la libre expresión, dentro del arte no se admiten limitaciones sobre la expresión, con salvedad en los casos donde la técnica se interpone, ya que esta es un medio que vuelve al artista capaz de convertir su pensamiento en realidad material; de tal manera cualquier evento o agente que trate de limitar la obra de un artista en base a paradigmas pre impuestos, por medio de la autoridad o excusa particular, constituye una falta contra la dignidad humana. Una de las libertades humanas es la creación de objetos en base a materiales ideas, estos proyectos pertenecen a la esfera privada del artista, por lo que tienen alto grado de libertad al manifestarlo en su obra, de la cual se aprecia lo subjetivo (ideas, intención, particularidades) y lo objetivo (corriente, técnica, etc.) (Loyola Ríos, 2019).

El arte es una visión del desarrollo cultural, los modelos usados, las corrientes de cada época, las particularidades de las culturas y el estilo del artista, ayudan a la expresión cultural según su tiempo y espacio de creación. Las personas y la sociedad tienen una dinámica simbiótica, el entorno da forma a la cultura de cada persona y a su vez cada persona aporta algo al entorno. Con la finalidad de la preservación de la integridad artística en el futuro, es necesaria la creación de todo tipo de proyectos artísticos que capten la esencia de la realidad en el momento que se realizan. El arte tiene que incorporarse como una manera estilística e independiente de percepción de la realidad y expresión de ideas, una manifestación sensorial, equitativa y subyacente a la abstracción intelectual. Los elementos intelectuales se ubican en la mente del artista, cuando esto sucede la información se transforma en objetivos y sensaciones; las percepciones e imágenes mentales se conectan con el lado emotivo del artista y adquieren una razón de ser y son útiles como medio para la expresión de acontecimiento; dichas percepciones se

relacionan con el entorno y registran de forma objetiva y coherente las relaciones (Fouad et al., 2024).

Bidimensionalidad y movimiento. En medio de la posmodernidad dentro del campo del arte se encuentra un binomio que supone dos temáticas opuestas que son la Bidimensionalidad y la no Bidimensionalidad, esto es el producto de la aplicación de la lógica inversa aplicada sobre la pintura; la mencionada lógica supone que el espacio pictórico donde se desarrolla la pintura u obra artística es bidimensional en paralelo al muro o lienzo, lugar que remite a la visión humana ya que refleja la posición vertical propia de la fisiología humana (Fernández Fariña, 2009).

Dentro del arte, todas las formas dentro del espacio no poseen una ubicación específica, esta es en concreto relativa con respecto a los términos de distancia, lo mismo sucede con las velocidades, estas también no son absolutas, también se puede considerar la idea de dos direcciones, el ir o venir de las formas. El carácter bidimensional ofrece una extensión en el espacio, de esta manera se aprecia la diversidad que existe entre el tamaño y la forma de los objetos del plano, dentro de la obra se registran objetos pequeños y grandes que según la perspectiva pueden variar de tamaño en base a la distancia que se tiene con la vista del autor, las diferencias entre la dirección y orientación originan el movimiento dentro de la composición pictórica (Arnheim, 2008).

Llevando el tema de la Bidimensionalidad al campo de la mente, autores que defienden la corriente Gestalt señalan como válido el debate entre lo que se percibe versus la forma o materia en sí, ya que la percepción se organiza de acuerdo al criterio de formas ordenadas, conjuntos pre estructurados, y no como elementos separados o individuales, la percepción es de un todo. Según esta teoría, desde la fenomenología, los objetos se aprecian como formas totales existentes por sí mismos, la forma en la que se organizan está en base a una serie de características que modulan de forma dinámica la formación, y que vista como un todo el

elemento cobran sentido en función a su conjunto (Mancilla González, 2020).

Uno de los ejemplos claros sobre la tecnología y la Bidimensionalidad es la fotografía, conforme el pasar del tiempo la quietud fotográfica ha ido disminuyendo ya que con el progreso tecnológico a nivel visual es posible captar la realidad en la mayoría de sus facetas, inclusive es posible pensar que en algún momento en el tiempo la fotografía logrará superar la Bidimensionalidad asociada a la pintura. Por lo explicado, las personas dejan de ser meros espectadores y se convierten en participantes de la obra en movimiento. Dentro del proyecto artístico, el límite de la percepción puede experimentarse como un paso permeable entre lo temporal y espacial (Vinci y Weng, 2014).

Conforme al tiempo, en la experiencia visual, el movimiento se hace presente de diferentes formas, esto debido a la perspectiva, la percepción del movimiento involucra información visual de la retina. En algunas situaciones se crean ilusiones visuales de las que se tiene la sensación de movimiento para objetos estáticos, por este motivo el movimiento se clasifica de la siguiente manera (González Obregón, 2021):

Movimiento real, referido al desplazamiento físico y tangible de una persona u objeto, de un punto a otro, claro ejemplo son la danza o el teatro.

Movimiento aparente, este es una ilusión óptica, sucede cuando se percibe el movimiento aplicado a objetos estáticos, el más claro ejemplo son la pintura, escultura o fotografía.

La totalidad de los movimientos oculares (en particular) y corporales, generan comunicación entre el motor sensorial del cerebro hacia la parte que se está moviendo, por lo que el movimiento es un fenómeno cerebral, lo que influye de forma clara en la percepción visual (González Obregón, 2021).

La Bidimensionalidad y movimiento vistas como un solo factor, sugieren que están presentes los procesos de creatividad y arte en diferentes actividades de interrelación que configuran la práctica visual y auditiva. Procesos artísticos como el dibujo o la pintura forman parte de bases fundamentales técnicas para la creación de imágenes propias como carteles, animaciones o fotografías, haciendo más flexible la expresión visual y personalizada. (Ordoñez et al., 2021).

Los procesos mencionados están complementados con la composición visual y auditiva logrando integración dentro de una estructura coherente y estética al ojo humano, este elemento añade valor de narración y artístico a los proyectos artísticos. La personalización en el trazo y grado de experimentación que hace posible tratar con ideas y diferentes formas aumentan los niveles de creatividad y originalidad en el arte. Los procesos artísticos de percepción logran la generación de publicidad visual que se adapta a los requerimientos del mercado y el espectador en general. La diversidad de técnicas que se pueden aplicar a técnicas artísticas como la acuarela u óleo fomentan un ambiente de renovación y creación que mejora la práctica artística (Ordoñez et al., 2021).

b. Expresión multidimensionalidad

Este aspecto está referido a los procesos donde se incluye la creatividad dentro de un espacio tridimensional, dichos procesos abarcan diferentes actividades que elevan la práctica del arte. El proceso de modelamiento en tres dimensiones permite la creación de proyectos artísticos complejos y detallados, ya que con la añadidura de la perspectiva en realidad las obras adquieren profundidad y realismo. Estos procesos permiten la ampliación de posibilidades creativas y artísticas porque los recursos con los que se trabaja son más. En adición, el trabajo con volumen mediante mejora la experiencia visual del artista y transfiere los sentidos al tacto, al interactuar con la creación, volviendo a la persona más dinámica y versátil (Ordoñez et al., 2021).

c. Perceptivo

La percepción establece la orientación de la acción de ubicación referente a algo, en otras palabras, propone la posición de un elemento con respecto a las referencias espaciales, como puntos cardinales, o vertical y horizontal. De la misma manera también es una acción que determina el espacio, pudiendo ser total o parcial (Angamarca y Román, 2011).

También es necesario tratar la distinción entre dominios, estos pueden ser perceptivo y epistémico, expone de manera precisa la situación real del campo observable. Si las personas permanecen sin movimiento o con la mirada fija, los objetos que se opongan en el espacio a este elemento tendrán el rol de contrapunto en el proceso que es parte del dominio del control perceptivo. Los objetos apreciados se perciben y por ende se conciben como reales, ejemplo de ello sucede cuando se aprecia un paisaje, extendiéndose frente a un individuo un campo que termina en un bosque, la parte del campo y bosque son captados por la vista; sin embargo, se entiende perceptivamente el olor de la tierra o el cantar de los pájaros, esto pertenece al control perceptivo. No obstante, lo que se huele, toca o ve un momento específico solo son aspectos parciales de la realidad. Siguiendo con el ejemplo del campo y el bosque, cabe la probabilidad de que la persona tenga conocimiento anticipado y de suposición que es lo que hay más allá del bosque, a pesar de que no se visualice este aspecto o no haya indicios de él, como un sendero; sin embargo, se conoce su existencia, esto forma parte del control epistémico (Kratochvílová, 2018).

Factor perceptivo. La percepción es un proceso de cognición propio de la conciencia, consiste en el reconocimiento, interpretación y significado de la realidad en base a sensaciones obtenidas del entorno físico y social, en este fenómeno también se involucran procesos mentales como el aprendizaje, la memoria o la capacidad de hacer símbolos. La percepción es lo que la persona recibe de su entorno, y lo interpreta en base a su experiencia. De la misma manera señala que la cognición y la percepción son procesos que se vinculan, ya que uno no se puede realizar sin el otro.

La percepción es un proceso multidireccional que va más allá del fenómeno entre un estímulo y su respuesta sobre un elemento pasivo, este proceso se encuentra en constante interacción donde la persona y su entorno tiene un rol activo en del desarrollo de perspectivas particulares a cada grupo social (Salazar et al., 2012).

Es necesario mencionar que el juicio personal es una de las características de la percepción. Cuando las personas emiten juicios sobre algún tema particular, realizan un sinfín de procesos cognitivos de los que en muchos casos uno es inconsciente, por este motivo diferentes autores han estudiado la elaboración de juicios desde la experiencia personal; el juicio reconoce que el ser humano es un agente el cual es sensible a estímulos, como sensaciones o circunstancias; ante ello, según lo vivido emite alguna opinión única (Benítez, 1992).

Desde la mirada de Ordoñez et al. (2021) los recursos tecnológicos ofrecen diversidad de herramientas y elementos que favorecen al estudiante de arte a comprender y apreciar los contenidos de la malla curricular. Este entendimiento se logra mediante la percepción, que para este caso requiere de un criterio técnico, de tal manera que el usuario académico pueda estudiar a detalle las obras artísticas que estudio, identificar qué tipo de técnica se usó y a que corriente pertenece, de esta manera se opta por un comportamiento inmersivo en el arte mediante plataformas digitales. Los medios digitales académicos ofrecen una situación de atemporalidad, ya que se puede apreciar obras de cualquier época sin tener que recurrir a un museo o un libro donde la vista de la imagen es limitada, esta es una manera de asimilar la historia del arte; el uso del internet enriquece el conocimiento artístico al profundizar los pormenores de cada obra como el motivo por el cual fue realizada, el contexto social del artista y demás elementos; lo descrito ayuda al estudiantes a que tenga mayor seguridad del proceso de creación artística, enlazando el trabajo histórico con el propio. De forma resumida, en el arte, el uso de la tecnología tiene como resultado un proceso académico más

completo y contextualizado, expandiendo la creatividad del estudiante al momento de desarrollar un proyecto artístico.

2.1.1.2. Dimensión técnica

Esta dimensión aprecia los proyectos u obras artísticas como instrumentos donde se han aplicado y evaluado un sinnúmero de conocimientos destinados a la estética de la obra. Lo técnico es uno de los principales motores de la concretización de las ideas y pensamientos del artista, esta técnica está respaldada por conocimientos adquiridos mediante la educación y la disciplina en la práctica de la técnica, lo mencionado es contextual, por lo que el artista desarrolla habilidades coherentes con su entorno. La construcción de la técnica artística se estudia desde una óptica histórica, situando a la cultura griega como el marco estético de la producción artística en base al conocimiento matemático y la disciplina, ejemplo de ellos es el canon de la proporción humana que se utiliza hasta la actualidad. La técnica no solamente representa las habilidades estudiadas del artista, esta dimensión involucra la capacidad de análisis e innovación en lo pictórico (Rodríguez, Fiscarelli, y Fernández, 2022).

De la misma manera, la dimensión técnica es un aspecto donde se interceptan los aspectos teóricos del arte como conceptos y aspectos psicológicos como el contexto social, marco intelectual y procedimientos del proyecto (Arroyo, 2007).

Factor técnico. En el contexto digital, las herramientas poseen un alto grado de innovación, diversidad y adaptación, estas características mejoran la experiencia del usuario, volviéndola más íntima y personalizada a las capacidades de cada uno. Las necesidades de usuario son atendidas por los medios digitales al modificar el formato, el tamaño de letra e inclusive la modificación de la interfaz, por una más adecuada a la edad del usuario, también posee herramientas avanzadas útiles para la configuración de la calidad del trabajo, alguna de las herramientas más comunes de dichas plataformas son la comunicación periférica o el correo

web. Existen materiales digitales destinados a la educación que le permiten al artista modular los efectos, filtros, transiciones y demás elementos audiovisuales destinados al a creación de contenido creativo (Ordoñez et al., 2021).

La configuración de la interfaz de los aplicativos y la herramienta de autoguardado hace más flexible el ritmo de trabajo del artista; estos elementos en fusión con las funciones de exportación mejoran la eficiencia del trabajo colaborativo, principalmente cuando se usan plataformas de trabajo simultaneo como google drive. Los aplicativos académicos también son útiles para la difusión del conocimiento mediante redes sociales y correos electrónicos, pudiendo cifrar el contenido o hacerlo público para personas en general. Otra de las herramientas correspondientes al factor técnico es la configuración de pinceles y lápices digitales útiles para el perfilamiento del color, elevando la precisión y control de la obra pictórica. Por último, gracias a la tecnología algunos aplicativos pueden añadir movimiento a una imagen fija, mejorando la capacidad creativa de artistas como directores de cine, volviendo el entorno artístico no solamente pictórico sino también audiovisual (Ordoñez et al., 2021).

2.1.1.3. Dimensión pedagógica

Dentro de la educación en general, es muy requerido que se incorpore el desarrollo del pensamiento artístico. La educación en el arte, no solamente pone en práctica los aspectos subjetivos de los estudiantes (afecto, emocionalidad, cultura, sentido de la estética y sociedad), también involucra el dominio de la información pública, mayoritariamente de los mensajes que la población recibe por los grupos de interés en forma de arte, como la publicidad, la moda, la literatura, etc. Por lo expuesto, las funciones del docente encargado de las asignaturas concernientes al arte no únicamente abarcan la adquisición y practica de conocimientos técnicos; muy por el contrario, la enseñanza del arte salta el aprendizaje lineal convencional, optando por uno multifactorial y holístico que impulsa al estudiante a que vivencie diferentes experiencias que le generen sabiduría

más allá de conocimiento e introspección. El aprendizaje del arte es una travesía cuyo destino es la búsqueda de otro estilo de vida, de otro contexto donde el estudiante pueda explorar su libertad de maneras saludables y únicas; por esto el docente de arte debe tener ciertas competencias que mejoren la práctica educativa. Por delante de la educación académica está la formación personal, en este proceso elementos como la música, pintura, literatura y cine son escenarios adecuados para el desarrollo de la persona. Cuando las personas se involucran en estas disciplinas, empiezan a cultivar de alguna manera la sensibilidad ante la expresión ajena, generan desarrollo en la sensibilidad del arte y la reflexión (Maioz Basterretxea, 2015).

Siguiendo con el tratamiento del pensamiento artístico en el entorno pedagógico Acaso y Megias (2017) mencionan que el proceso de creación aplicado en las artes visuales depende del paradigma del espectador, ya que este agente tiene cierta expectativa sobre la obra, dando como resultado una opinión al final, la cual enriquece la experiencia del autor. No obstante también es importante mencionar que el valor de la obra no solamente se sitúa en el producto final, el trayecto desde la ideación del proyecto artístico hasta su retroalimentación es valioso; por lo tanto se consideran pilares en el aprendizaje de las artes visuales, la expectativa y posterior percepción de la obra y el proceso de experimentación en el desarrollo de la obra, los elementos mencionados permiten al estudiante convertirse en un ser con mayor nivel de criticidad, tener mejor capacidad de resolución de conflictos, capacidad de entendimiento y sensibilidad artística, habilidades que son útiles para el discernimiento en otros campos laborales.

Los docentes encargados de la enseñanza del arte, tienen que recibir una formación no lineal con metodología expansiva, donde no solamente dominen la técnica, sino que también puedan desenvolverse en campos como la filosofía, psicología, matemática, ciencias y otras ramas del conocimiento. El proceso de formación artística en los niveles superiores

educativos supone una introspección metacognitiva con acompañamiento académico, en tal sentido al llevar registro o practicar técnica los recursos digitales resulta de gran ayuda para este objetivo. Los docentes del área artística no solo enseñan técnicas como la acuarela u óleo, también son agentes motivadores de la curiosidad en los estudiantes, para lograr esto pueden proponer el uso de aplicativos artísticos para ampliar el registro de obras pictóricas, como ver el trabajo de artistas internacionales y saber más acerca de lo que los llevo a ser artistas, principalmente usando redes sociales (Castiblanco Muñoz, 2021).

a. Didáctica

Los recursos que ofrece la educación artística a los estudiantes y docentes, ayudan a su apoyo integral y capacidad de adaptación a los problemas. El arte cuenta con un sinfín de recursos materiales físicos e intangibles que son efectivos al momento de usarlos, dándole al usuario mayor claridad en su proceso de aprendizaje, el arte también se puede adaptar a la edad y nivel educativo de las personas; así mismo se considera un elemento didáctico por naturaleza, por lo que usarlo para aprender otras áreas como la medicina o geometría es imperativo. Durante el proceso de enseñanza, le permite al docente utilizar diferentes contenidos para abordar los conceptos y responde las necesidades del educador; también poseen ejemplos donde es más accesible la diversidad cultural, la didáctica se encuentra articulada con comunidades educativas que ayudan a la colaboración (Ordoñez et al., 2021).

Con la finalidad de alcanzar un crecimiento conjunto de los grupos estudiantiles, durante el desarrollo artístico pedagógico, siendo crítico y reflexivo, los docentes tienen la tarea de crear espacios o ambientes artísticos donde el entorno el estudiante se sienta seguro de expresar sus emociones, esto por lo general es difícil ya que en muchos casos los estudiantes por costumbre tienen el hábito de esconder su lado emocional e incluso suprimirlo por miedo a la vulnerabilidad con sus semejantes, estos hábitos negativos de inexpressión vienen desde el hogar, por lo que se debe

acostumbrar al estudiante a ser más sensible y expresivo resulta complicado para el docente; de ser así el docente debe mediar en la inclusión de los estudiantes para que ninguno se sienta atacado o débil desde una óptica social, política y cultural (Rodríguez Peñuela, 2017).

La relevancia de la educación artística radica en la capacidad de sensibilización de los estudiantes, haciéndolos más perceptivos de los elementos sin importar las mínimas dimensiones de este, como resultado se mejora el entendimiento de las demás áreas como letras, ciencias y matemática, también le permite al estudiante a acceder a sí mismo y analizar la ambigüedad de sus pensamientos, mejorando la capacidad de estructuración de respuestas, haciendo único el conocimiento lo que al mismo tiempo eleva el juicio crítico de los estudiantes; el arte es terapéutico en el desarrollo personal del estudiante, le permite aprender a sentirse conforme y orgulloso de sus progresos, disminuyendo la distancia entre la sensación y el pensamiento.

Siguiendo con la formación pedagógica artística menciona que la construcción de la estética se da a la par del desarrollo de los sentidos, los cuales deben ser reconfigurados para mejorar la noción del gusto estético, esto se logra mediante la curiosidad y exploración del entorno que rodea al estudiante. La noción del gusto estético es una capacidad útil para la percepción y reflexión de obras artísticas, o cualquier manifestación técnica o cotidiana (Lizarralde et al., 2012).

a. Aplicabilidad

Una de las principales características de los aplicativos móviles artísticos es su capacidad de actualización constante, beneficio que le permite mejorar continuamente la información que ofrece, lo que crea un ambiente de confianza y seguridad digital de educación a los estudiantes. También le brinda la oportunidad al usuario de situarse en cualquier escenario artístico para la observación de la técnica usada, haciendo a la materia más inmersiva sin perder el carácter tecnológico. Los aplicativos

también tienen la función de guiar a los estudiantes en el uso de los materiales, organizar la información en índices de contenido y categorías estructuradas, mejoran óptimamente las herramientas de búsqueda y navegación. Por último, estas herramientas digitales ayudan en la mejora del pensamiento artístico, tratando conceptos con terminología especializada que mejora la comprensión crítica del arte (Ordoñez et al., 2021).

El desarrollo del arte se ocupó de la incorporación de las tecnologías a su proceso de creación, es así que la tecnología es un recurso y herramienta en las prácticas artísticas y en la interacción, ya que en la actualidad la comunicación en mayoría se da por medios digitales. En la contemporaneidad, la tecnología ha permitido que el arte ya no sea exclusivo, y que la mayoría de la población pueda tener acceso a él mediante la música, el cine o medios de comunicación, así mismo eleva la calidad del material artístico como en el caso de la cinematografía con la aparición de la tecnología 3D y de realidad aumentada; en otras ramas estéticas como la literatura y poesía también se aprecia este fenómeno ya que gracias a las redes sociales la información se transmite (Torres, 2014).

La tecnología es una pieza clave en la evolución de la expresión artística, sin importar cual clásica sea, el arte como máxima expresión del ser humano siempre estará al paso del desarrollo social en todos los aspectos, así lo demostró la historia de las civilizaciones. También es necesario mencionar que la mayoría de disciplinas artísticas se han desarrollado gracias al avance tecnológico, sin importar el contenido del arte, la técnica, materiales o estilos también son producto del desarrollo tecnológico. Por último, es necesario mencionar que no solo el desarrollo de la técnica artística se debe a la tecnología, con el paso de los años la difusión del trabajo de los artistas también es valorado por la comunidad gracias a las tecnologías, principalmente las de la comunicación (Lucena, 2014).

b. Transdisciplinariedad y complementariedad

Este factor toma en cuenta la complejidad de una manera organizada y concreta, por lo que la Transdisciplinariedad posee innovación. El ser humano es un ser complejo ya que es sistemático y multifactorial; así como la sociedad tiene alto grado de complejidad, la estructura neuronal y psicosocial de cada persona es parcialmente comprensible, por esto se dice que una persona nunca termina de conocerse a sí mismo. La complejidad como uno de los aspectos fundamentales de la Transdisciplinariedad no va en contra de la ciencia clásica ni mucho menor con el principio legislativo (deducción de lo complejo a lo simple); por otro lado, propone que en la actualidad no son suficientes las prácticas conocidas para el desarrollo científico; de tal manera se tiene el paradigma que el científico moderno estudia lo complejo real bajo un enfoque sencillo o simple (Pérez y Setien, 2008).

Con la finalidad que la participación sistémica del conocimiento colabora de forma efectiva con la integración del conocimiento es necesaria la acción simultánea de la interdisciplina, transdisciplina y transpersonal. Para enfrentar un problema social el ser humano tiene que dar le un enfoque integral de acción, ya que inclusive en la actualidad al tratar un problema de salud no solamente la ciencia se ocupa de lo biológico, esto se ejemplifica perfectamente con la aparición del Covid 19, problema que no solamente fue competencia del sector salud, también involucro aspectos como el económico, religioso, social, educativo y otros. El enfoque de la Transdisciplinariedad propone un rompimiento de paradigma sectorial y optar por un pensamiento holístico (Vásquez, 2018).

La complementariedad no solo involucra el autodesarrollo, también involucra la relación que tiene el ser humano con los demás, por esta razón se considera como recurso positivo a la complementariedad. De alguna manera, se considera una óptica antropológica natural con la que la persona debe visionar y analizar la realidad (Hashimoto y Saavedra, 2014 citados en Vásquez, 2018).

En sentido de lo anterior, las herramientas descritas destinadas a la educación no solo ayudan al desarrollo de las competencias artísticas, también permiten progresar y perfeccionar otras habilidades, constituyendo un enfoque de múltiples disciplinas que aumentan el valor de los estudiantes. Con la complementación de los procesos artísticos tangibles, se agrega valor significativo a aprendizaje haciendo que se amplíe la comprensión y aplicación de los conceptos artísticos. Dicho en otras palabras, agregar de forma general el enfoque artístico a la educación la vuelve más holística y completa, puesto que ahora todas las áreas se relacionan entre sí y se asume la educación como un todo y no por áreas solamente (Ordoñez et al., 2021).

c. Actividades y autoevaluación

Los aplicativos móviles tienen una serie de características que favorecen al aprendizaje integral del arte. La evaluación continua en línea que tiene el docente sobre el trabajo de sus estudiantes mejora la percepción del progreso que tienen en su técnica y sentido estético, esto se complementa con las diferentes actividades que amplían y desarrollan el estudio del arte. La interacción pedagógica hace que el estudiante pueda descubrir diferentes temas de manera libre, esto gracias a la retroalimentación personalizada y promoción del aprendizaje autónomo que ofrecen las plataformas digitales académicas. Este entorno posee una serie de plantillas que hacen más fácil el inicio del trabajo, mientras que la posibilidad de elaborar contenido original hace que la creatividad aumente desarrollando más habilidades artísticas. También se debe mencionar que el análisis de obras de arte ayuda en la articulación entre el aprendizaje con lo teórico-práctico (Ordoñez et al., 2021).

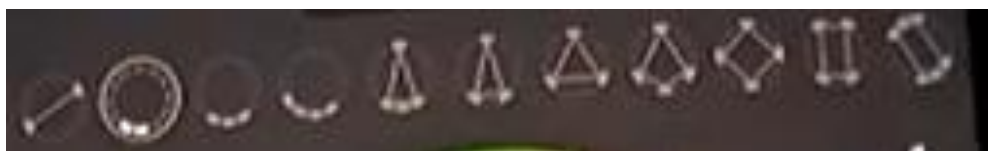
El estudio del arte ayuda en la mejorar de algunas capacidades que muchas personas consideran implícitas, tales como el lenguaje y la expresión asertiva, esto sucede porque las personas suponen que tienen un buen nivel comunicativo por el hecho de hablar. Para la evaluación del arte, a diferencia de otras áreas, los docentes hacen uso de instrumentos

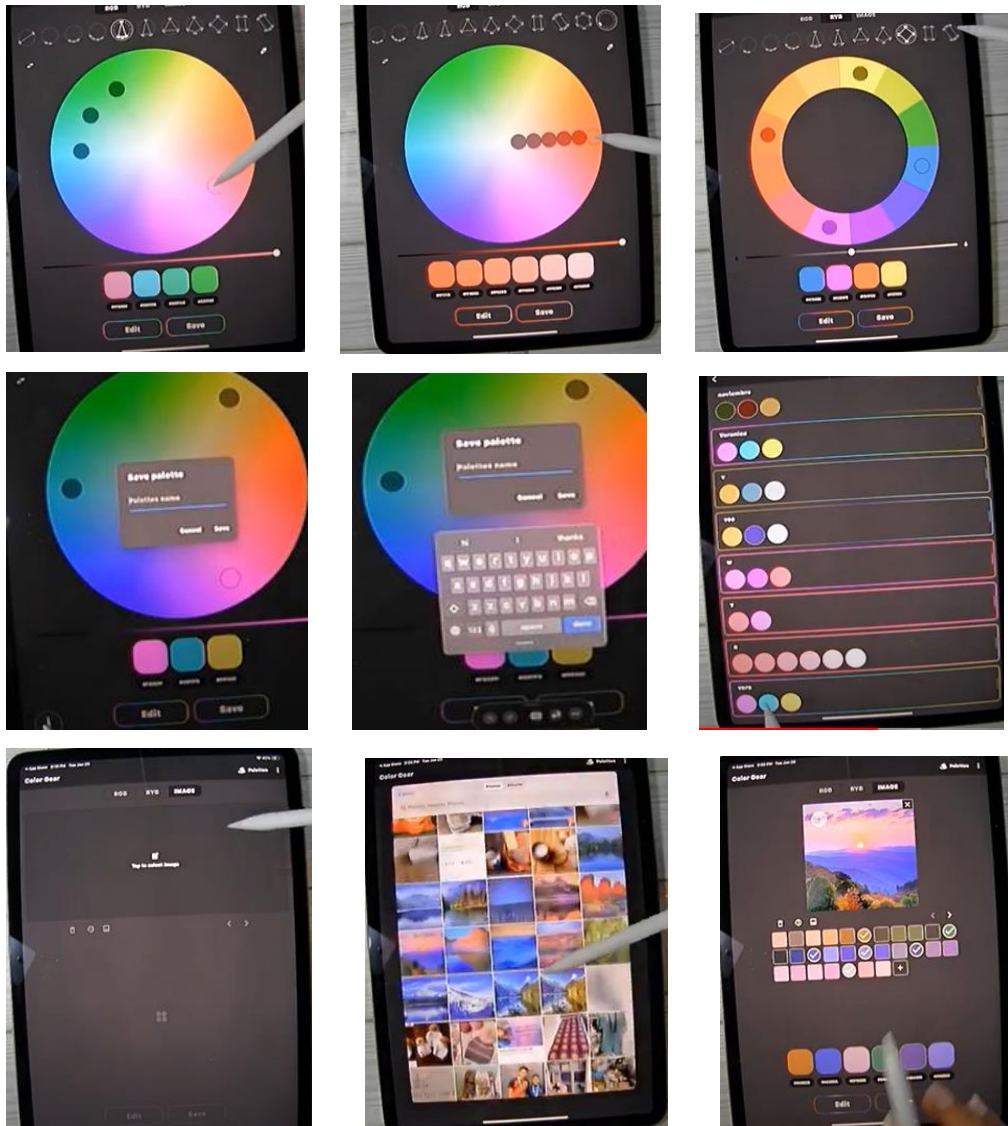
híbridos (que tienen teoría, pero se adaptan al contexto práctico del área). Por este motivo, se requieren más propuestas de evaluación formativa, que capturen lo más posible el desarrollo académico e intelectual del estudiante, que tengan enfoque sistémico y no solamente se centren en competencias (Coronado Acosta, 2022).

Otro de los recursos que se consideran en la evaluación son las tecnologías de la información, al respecto Labrin (2019) señala que las herramientas digitales son una tendencia y cambian conforme el tiempo avanza, estas son de carácter compartido y expansivo. Con el objetivo de realizar una correcta evaluación, primero los estudiantes deben mostrar prestancia a aprender mediante la retroalimentación, para luego incorporar cambios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La evaluación le permite al docente identificar que competencias deben de mejorar mediante la instrucción y cuales por la introspección.

2.1.2. Algunos referentes de app artísticos

Color Gear: Circulo Cromático. Herramienta útil de ayuda a crear una paleta armoniosa, permite encontrar combinaciones adecuada, se sustenta en la teoría del color. Útil para el inicio del aprendizaje conocimientos básicos, siendo una aplicación simple para la práctica.





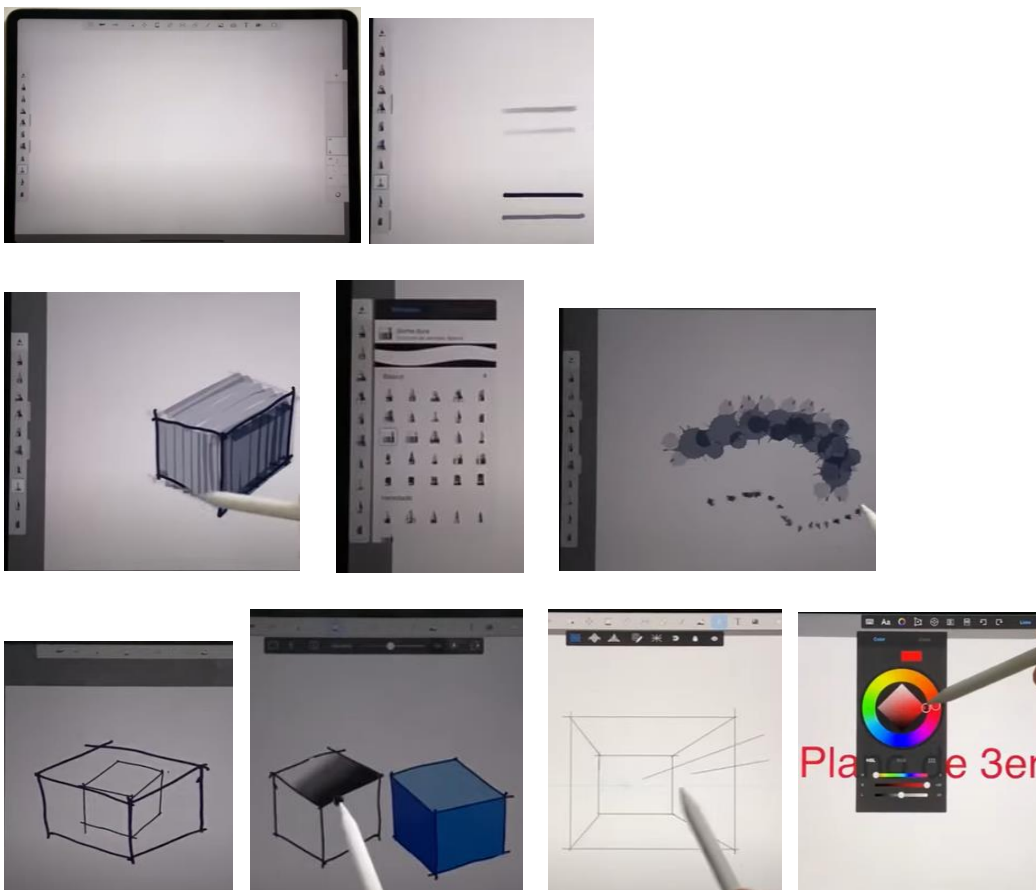
(La casa de ganchillo & a más, 2021, s.f.).

La App que permite, guardar armonía e incluirlas en una paleta personal; e incluso se guardan colores seleccionados de imágenes en la misma paleta.

Sketchbook. Es una aplicación que sirve para bocetar y crear ilustraciones digitales. Sketchbook ofrece numerosas herramientas para plasmar ideas en ilustraciones desde la Tablet y en el celular, solo funciona en Android, cuenta con más de 190 pinceles y algunos de ellos con variadas texturas. En esta app, puedes crear capas ilimitadas y trabajar con lienzos de hasta 100 megapíxeles. Tiene ejes de simetría, Además de acceso a

herramientas de relleno, herramientas de guía para crear líneas, estabilizador de trazos, y otras más.

Te ayuda a practicar y mejorar tus habilidades artísticas: Con un Sketchbook puedes practicar tus habilidades de dibujo y pintura de forma regular. Esto te ayudará a mejorar tus habilidades y a desarrollar tu estilo personal. Esta versión móvil de Sketchbook cuenta con una calificación de 3.8 estrellas en Play Store y de 4.8 en App Store. Disponible para Android

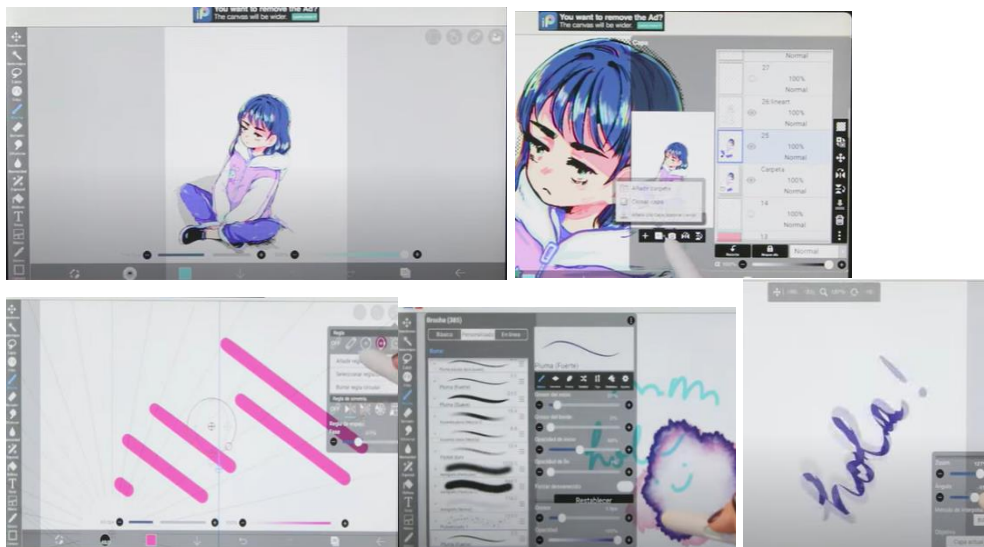


(Arq-Cademia, 2020, s.f.).

Ibis Paint X. Es una aplicación de dibujo digital que permite a los usuarios crear arte con facilidad, independientemente de su nivel de habilidad.

En el botón del engranaje permite manejar el panel de configuraciones, se puede visualizar lo trabajado en video, se puede guardar, editar. La faz es minimalista y fácil de utilizar. Presenta la barra de

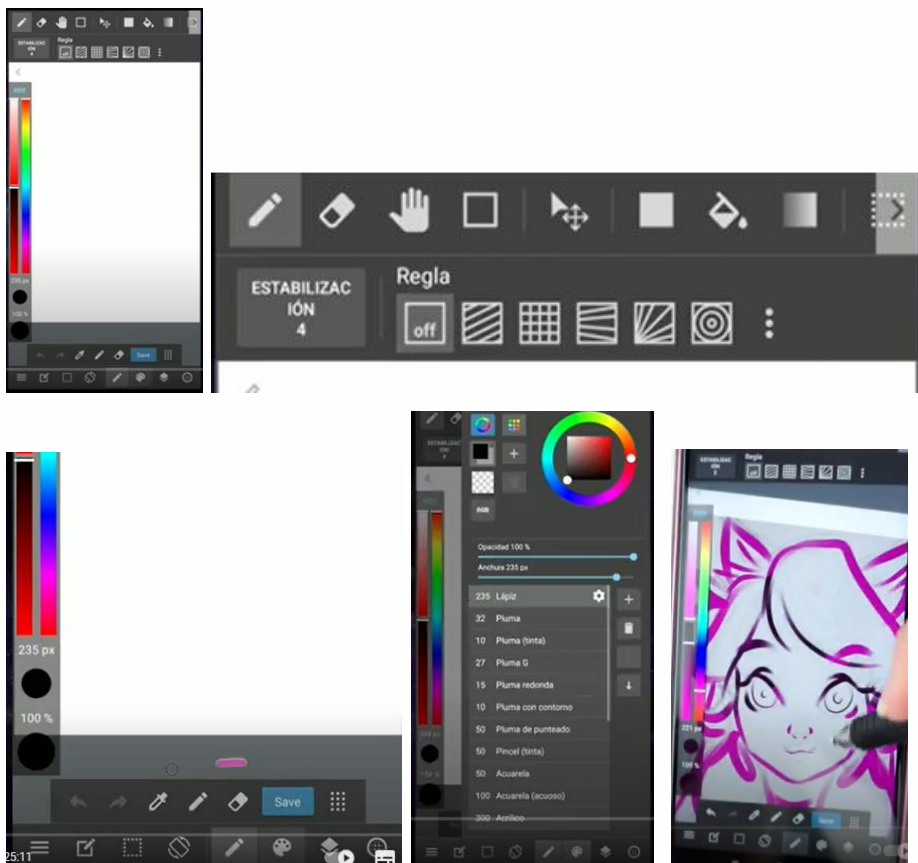
herramientas, controladores de regla y forma, controladores de herramienta en la que se encuentran las capas para editar, colorear, fusión entre capas, borra, voltear la capa, unir capas o eliminar, modificar la opacidad. Existe regla de simetría, de perspectiva, pintos de fuga. Se puede también dibujar y escribir con diversos pinceles.



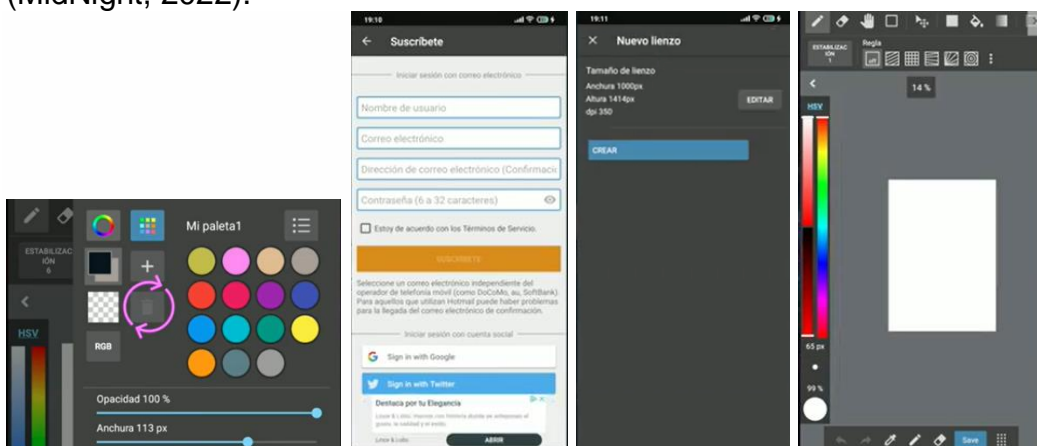
(Fuzzylactic, 2022, s.f.).

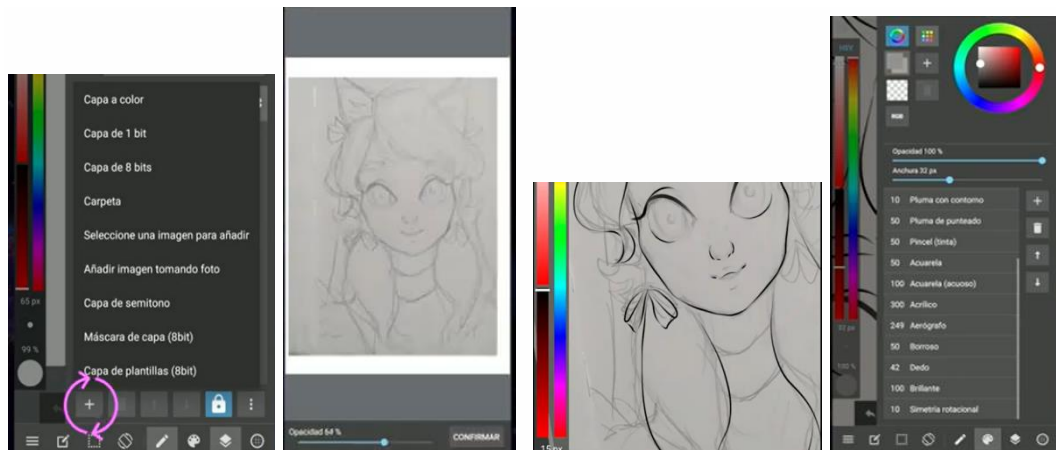
MediBang Paint. Es una app para dibujar en Pc Tablet y celular, esta es una de las aplicaciones para dibujar más sencillas de utilizar. Es totalmente gratuita, Su interfaz es muy intuitiva y te brinda funciones de control sobre pinceles y capas. De hecho, con esta app podrás crear asombrosos mangas, dibujos caricaturas, etc. Ya que, tendrás a tu disposición más de 1000 pinceles y tonos. Incluso podrás usar fondos, texturas y fuentes de historietas para hacer que tus ideas cobren vida.

Las herramientas de MediBang Paint incluyen Aerógrafo, Lápiz, Acuarela, Pluma de mapeo, Pluma de simetría redonda, Pluma de borde, incluye capas y modos de fusión, transparencias, sombreados, entre otras. Incluso brinda fondos prefabricados que incluyen escenas de la ciudad y vehículos. De esta manera, la app te ayudará a reducir la carga de trabajo y otorgarle realismo a los mangas que fue inicialmente para lo que fue creado.



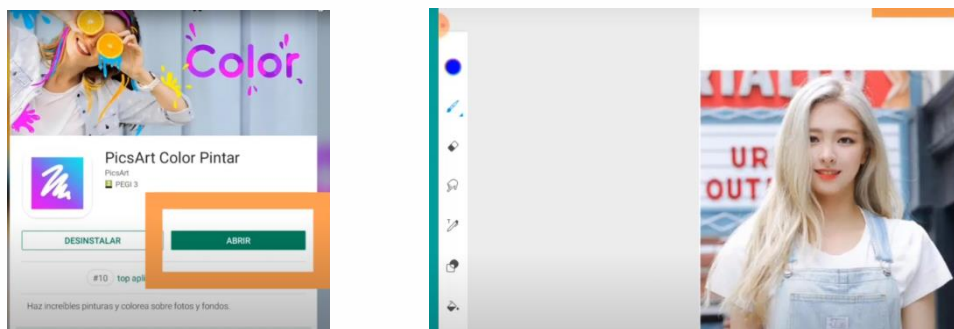
(MidNight, 2022).





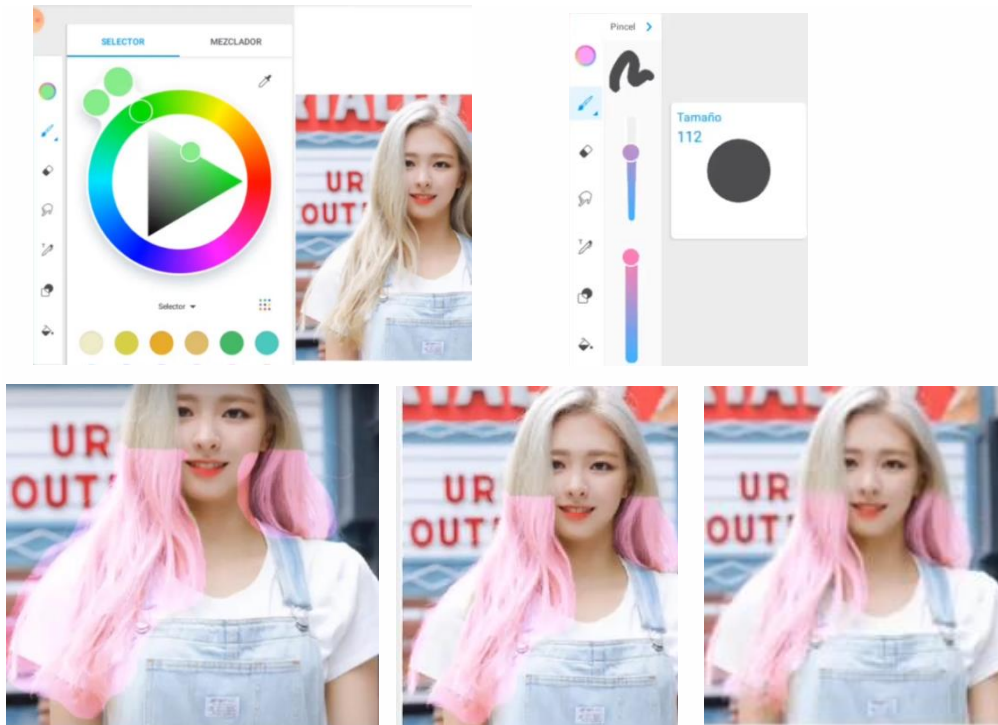
(MidNight, 2022).

PicsArt Color. Es un App que permite retocar y editar fotos, crear collages, stickers y dibujos, y que está disponible para iOS, Android y Windows. PicsArt Color es una aplicación de dibujo digital que permite dibujar desde un bosquejo hasta ilustraciones completas. Es una aplicación de dibujo muy completa, presenta un lienzo en blanco; como importar fotografías y trabajar directamente sobre ellas.



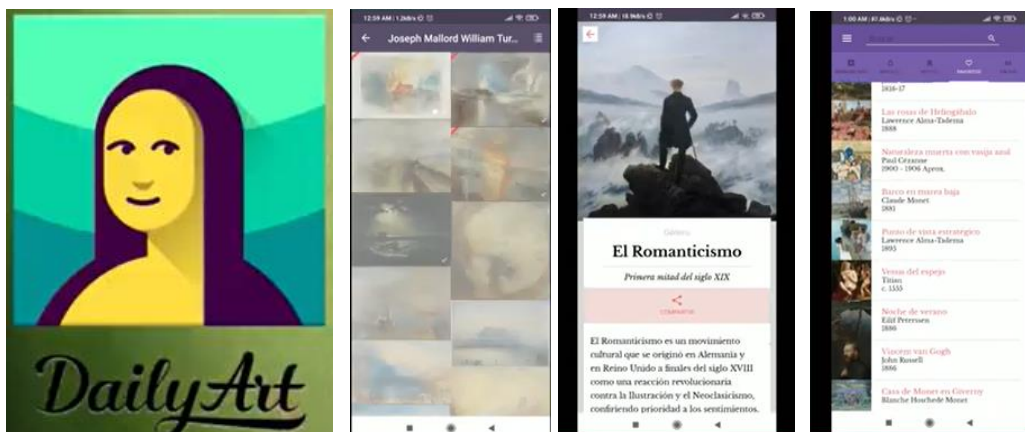
(Rosiris, 2022).

Como cualquier app PicsArt Color permitirá trabajar con capas de una forma muy cómoda. Podremos añadir capas a nuestro antojo, hacerlas visibles o invisibles, cambiar su opacidad, fusionarlas con otras capas, transformarlas, y mucho más.



(Rosiris, 2022).

Daily Art. Ése es el concepto de DailyArt, una app para teléfonos móviles que trata de mostrarnos, al menos una vez al día, una obra de arte en el smartphone. DailyArt trata de inspirar y enseñar mediante un texto informativo.

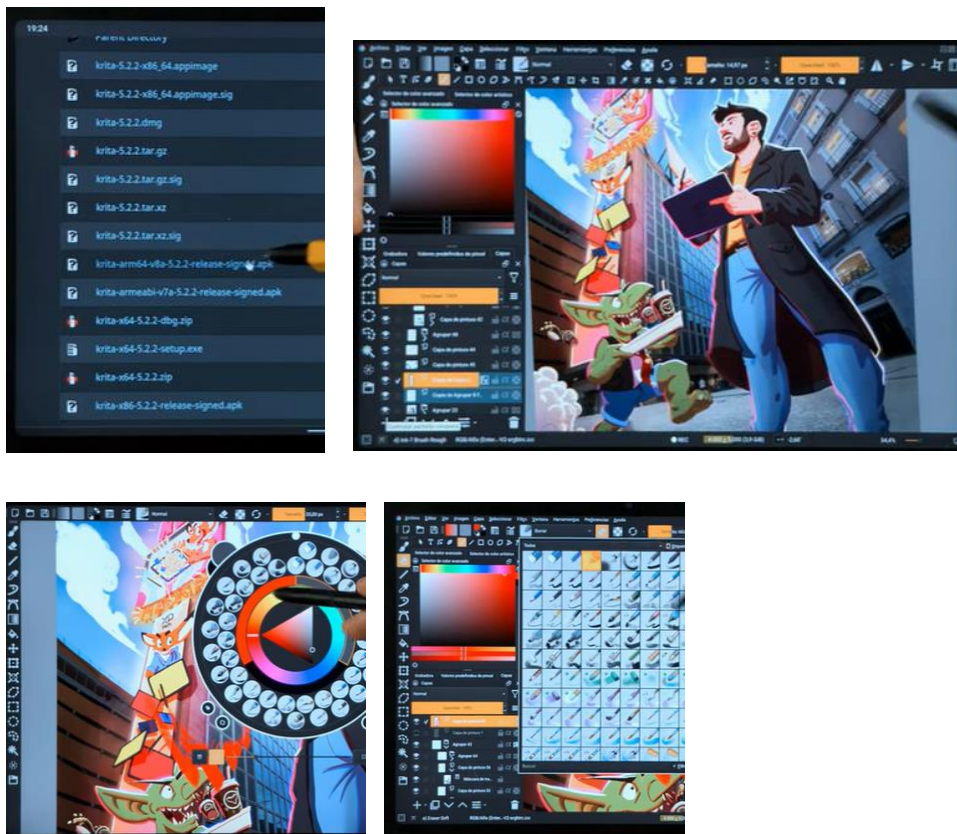


(Kajuna, 2021).

Krita. Si bien fue diseñada principalmente para computadoras, se transfirió a Android para usuarios de tabletas. Esta app presenta características y herramientas que te permitirán crear hermosos dibujos. Se puede hacer todo lo que hace el Photoshop, tiene capas de filtro o ajustes,

niveles avanzados de sombreado, Krita es importante herramienta para ilustradores, se puede utilizar con dedos, también se puede animar, lo que le da un plus.

Algunas de ellas son las herramientas de animación, clonar capas, estilos de capa, filtrar y transformar máscaras. Un gran plus es que admite la mayoría de los tipos de archivos, incluido PSD. Cabe resaltar que en la Play Store cuenta con más de 500.000 descargas.



(Gartzia Labs, 2024).

Google Arts and Culture. Se trata de una aplicación de Google en la que puedes ver distintas obras de arte y visitar de forma virtual diferentes museos alrededor del mundo.

Es la aplicación más completa sobre arte, originalmente está en inglés pero se traduce al español, su misión es llevar a todos al arte y la cultura, está asociada a más de 2000 museos en el mundo, por lo que tenemos oportunidad de conocer las muestras a partir de temas artistas y

acontecimientos, lugares, por color, etc., vasta por seleccionar uno y mostrara todo lo que predomina en el tema que escojamos, posee un zoom de alta definición apara ver las obras al detalle con acercamientos importantes, , también nos da recorridos virtuales y recorridos guiados por curadores profesionales de los mejores museos del mundo, también te enseña filtros fotografía, se puede interactuar con el arte.



(Mira cómo se hace, 2022).

2.2. AUTOEFICACIA CREATIVA

2.2.1. Referentes teóricos de autoeficacia creativa

Desde la teoría cognitiva social planteada por Bandura, la autoeficacia es una construcción propia de la psicología, que se da en la mente de cada individuo (De Smul et al., 2018) esta postura representa la intención de unificar los postulados teóricos que defienden el cambio del comportamiento. De esta manera, Bandura (2000) define a la autoeficacia como la autopercepción que tienen los estudiantes sobre sus capacidades y la consecución de un objetivo específico, que por lo general se refiere a lo académico y se mide en rendimiento. La autoeficacia tiene base en el componente cognitivo que a su vez es modificado por los procesos de cognición que afectan la motivación, conducta y algunas acciones humanas (Mlambo et al., 2020). Por lo expuesto, se asume que la expectativa que se

tiene sobre la eficacia establece el origen de una conducta afrentadora, la cuantía del esfuerzo invertido, el tiempo a desarrollar, las experiencias y los obstáculos que se deben superar, estos elementos modifican las creencias que una persona tiene sobre su nivel de eficacia.

En el mismo sentido, la teoría asume que los logros de las personas dependen de las interacciones que generan mediante la conducta y los factores personales, estos se ven reflejado en los pensamientos, creencias y las condiciones del entorno. Por tal motivo Maddux y Gosselin (2012) suponen que la teoría es una óptica que ayuda a comprender el espectro cognitivo, la motivación, acción y emotividad humana, elementos que moldean de forma activa los entornos. Este aspecto está siendo utilizado para el estudio teórico y técnico de la conducta de las personas, inclusive existe una gran cantidad de investigaciones que pretenden descubrir como la autoeficacia puede actuar como variable predictora del rendimiento académico a nivel cuantitativo (Taylor y Wilson, 2019).

Woolfolk (1998) citado por Erdem y Demirel (2007) expone que la autoeficacia tiene cierta influencia sobre algunos procesos mentales como las experiencias de dominio, la capacidad de persuasión social, experiencias indirectas y la retroalimentación física y mental. Lo mencionado también involucra procesos de cognición, motivación, afecto y selección. La autoeficacia asumida como las percepciones específicas de dominio sobre las personas influye en las acciones necesarias para lograr resultados.

Bandura, para la presentación de la teoría cognitiva social, se basó en el modelo causal de reciprocidad tríadica; explicando que la agencia humana o personal, o en otras palabras la voluntad y seguridad sobre uno mismo, se hacen visibles mediante la interacción recíproca (Baily, 1999). De esta forma se puede interpretar que la teoría de la autoeficacia en sus inicios se concentró en las personas; no obstante años después Bandura (2000) sostiene mediante la teoría cognitiva social que la concepción de la agencia humana se debe trasladar a la colectiva. De esta manera las

creencias que se comparten, tienen un poder colectivo que desemboca en un resultado deseado, por lo que esto es un elemento clave para la agencia colectiva. Band et al. (2019) señala que la autoeficacia colectiva está posicionada como un elemento de acompañamiento a la autoeficacia personal, ambos elementos tienen el planteamiento que se regulan de forma psicosocial, ya que la eficacia colectiva puede reforzar y regular las creencias individuales, principalmente sobre las capacidades y resultados (si los demás pueden hacerlo entonces uno también) como producto de ello, la eficacia colectiva se ha medido de forma convencional mediante una mezcla de instrumentos de control, cohesión y apoyo social (Sampson et al., 1997).

2.2.2. La creatividad

La definición de creatividad tiene un origen psicológico de muchas facetas, por lo que llegar a un solo concepto es complejo, lo cual durante mucho tiempo originó desacuerdos; sin embargo, la mayoría de los autores congregan que la creatividad es reconocida porque permite el desarrollo de ideas innovadoras que por lo general tienen un alto nivel de utilidad, la creatividad es potencialmente útil en la resolución de conflictos y la satisfacción de necesidades (Chen, 2020). En esta dirección, existe una característica bidimensional que hace a esta cualidad única, es extra/ordinaria, permitiéndole catalogarse como cooperativa, de intervención, femenina y masculina, de creación y recreación, y por último, llena de plenitud. En cierta manera, la definición de creatividad guarda relación con los diferentes conceptos, como la inteligencia, invención, descubrimiento, flexibilidad y demás (Arce Saavedra, 2020).

Referente a las personas que goza de capacidad creativa, Runco (2014) expone que las características de esta cualidad son la autonomía, flexibilidad, oposición al facilismo, búsqueda de experiencias, sensibilidad artística, sentido del humor, tolerancia a la incertidumbre, aceptación de riesgos, androginia psicológica, autoeficacia, y amplia curiosidad generalizada. En adición los rasgos de la creatividad son: plena consciencia

de que se está siendo creativo, imaginación, elevados niveles de energía, interés por el arte, óptica estética, mentalidad holística y necesidad de introspección.

Por esto Fürst y Grin (2018) indican que se requiere identificar los grados de creatividad, según el estudio de diversos investigadores, históricamente la creatividad se categoriza como Small C o creatividad cotidiana, relativa a los pasatiempos, resolución de conflictos de ocio o trabajo; por otro lado, está la Big C o creatividad eminente, esta creatividad es la que tiene un impacto resaltante en la cultura. Kaufman y Beghetto (2009) brindan una propuesta más pormenorizada identificando cuatro niveles de creatividad: el primero es Mini C referida a combinaciones sencillas de información básica o conectada, como el aprendizaje; luego esta Little C que equivale a la creatividad cotidiana; seguidamente esta Pro C dentro de este nivel esta la creatividad aplicada a actividades profesionales como el arte o la ciencia; por último se tiene la Big C, que es la creatividad cuya aplicación tiene una extensión inminente.

2.2.3. Conceptualizaciones de autoeficacia creativa

Bandura (1999) expone que, para generar ideas y productos creativos, primero el ser humano debe desarrollar un alto grado de autoeficacia, de tal manera que pueda descubrir nuevos conocimientos e innovar en las disciplinas de la ciencia y el arte. En contexto con lo anterior, la autoeficacia en la creatividad es entendida como un conjunto de creencias que tienen las personas sobre las capacidades que disponen para resultados creativos (Tierney y Farmer, 2002).

Diversos estudios empíricos forman parte del respaldo de la autoeficacia, ya que aportan la evidencia suficiente para relacionar esta cualidad con el pensamiento creativo y la búsqueda de desafíos, esta creatividad se aplica a diferentes ámbitos como el trabajo, la organización, lo académico, e inclusive en lo cultural (Yi et al., 2008).

Las investigaciones también han demostrado que la autoeficacia creativa es de utilidad cuando se evalúan las relaciones entre personas que comparten rasgos de personalidad creativa en función con los resultados obtenidos. Por tal motivo los autores señalan que la autoeficacia aplicada a la creatividad es un proceso psicológico que gestiona las características individuales, influencias sociales y realización de productos creativos (Lim y Choi, 2004).

La autoeficacia creativa es un elemento que recientemente se ha incorporado a los métodos de medición de la creatividad, pertenece al grupo de autoevaluación. No obstante, con esta cualidad se aprovechan las creencias subjetivas de las personas y la capacidad que generar para innovar en lo cotidiano y profesional. Las opiniones acerca la validez de la autoevaluación aplicada a la creatividad tienen contradicción, ya que existen investigadores que la utilidad de la creatividad no se percibe de tal manera (Haase, 2018).

Referente a la autoeficacia creativa o Creative Self-efficacy, Tierney y Farmer (2002) señalan que es la confianza que tienen los seres humanos al tener resultados creativos. A pesar de que este campo de estudio es reciente, existe una dinámica positiva entre la autoeficacia creativa y la creatividad en diferentes contextos, incluyendo el académico.

2.2.4. Dimensiones de la autoeficacia creativa

2.2.4.1. Autopercepción de la autoeficacia

Bandura expone que con el fin de que una persona pueda entender y percibir la autoeficacia, primero tiene que asumir un elemento de contexto y múltiples dimensiones; este atributo puede cambiar de acuerdo a la tarea a realizar y el ambiente en el que se encuentre la persona. Por el motivo expuesto, a pesar de que un proyecto sea muy interesante y atractivo, no se podrá invertir esfuerzo si es que la persona no posee los recursos específicos para hacerlo. La autoeficacia involucra confianza en sí mismo,

no obstante, en diferentes situaciones este atributo se encuentra alterado negativamente a causa de problemas como baja autoestima, depresión, adicciones, entre otros; estos problemas hacen que la persona perciba de diferentes maneras sus capacidades, por lo que se considera una distorsión cognitiva; con respecto al origen Bandura propone que existen cuatro etapas de la autoeficacia (Gabinet Psicológico Mataró, 2020):

- La retroalimentación sobre la vivencia o experiencia personal.
- La apreciación contextual de que los demás pueden hacerlo, esto se denomina experiencia vicaria.
- La opinión del contexto a uno mismo o influencia social.
- Valoración sobre el estado anímico (externo) e introspección, también se conoce como, valoración de la conducta y modificaciones fisiológicas.

Distintas investigaciones han comprobado que las personas poseen diferentes creencias sobre su eficacia, este paradigma representa un elemento predictivo de los niveles de habilidades de cognición, las cuales también se ven alteradas por tal pensamiento; este fenómeno también se traslada a lo social y emocional; la emocionalidad y las relaciones sociales ayudan significativamente a que la persona mejore su autopercepción, sobre todo elevando las habilidades al relacionarse con los demás, generando nuevas creencias sobre sí mismo (empoderamiento) permitiéndole que logre los resultados deseados (Rossi et al., 2020).

En tal sentido, las creencias que los seres humanos tienen sobre su eficacia, representan un mecanismo cognitivo cuyo fin es la instalación de conocimientos y acciones que influyen en variables comportamentales útiles para alcanzar los objetivos, ejemplo de ello es la disciplina (más que una cualidad es un estilo de conducta). Las variables mencionadas pueden ser a nivel personas como el afecto o eventos biológicos, a nivel conducta

y a nivel externo o ambiente; estas tres variables conforman una triada de interacción y reciprocidad (Abarza et al. 2022).

De esta manera, las personas que posean una autoeficacia en grados elevados, tienen mayor probabilidad de éxito, además de presentar las siguientes características (Gabinet Psicológico Mataró, 2020):

- Aspiraciones altas.
- Tendencia a realizar actividades con alto grado de complejidad, debido a la percepción del fenómeno como un reto.
- Persistencia en la consecución de los objetivos.
- Análisis situacional frente a circunstancias complejas, para identificar los puntos de abordaje.
- Aprendizaje frente al fracaso, recuperación rápida y creencia de que el fracaso ocurrió por la ausencia de esfuerzo.
- El éxito es frecuente en sus actividades, lo que a su vez promueve la autoeficacia.

a. Seguridad

Dentro del estudio de la autoeficacia, la seguridad es un elemento que las personas deben desarrollar antes de percibir la autoeficacia, de esta manera podrá creer en sí mismo, por esto Buceta (2004) conceptualiza a la seguridad como la confianza que las personas tienen sobre sus procesos cognitivos internos, esto se demuestra en la conducta, por lo general se manifiesta cuando existe conocimiento real de alguna dificultad para poder cumplir un objetivo, la confianza no es optimismo ya que parte de ella es reconocer los recursos que uno posee y de acuerdo a eso elaborar el mejor plan para conseguir algo.

Sobre la confianza en uno mismo que es parte de la seguridad Pulido (2011) expone que es un planteamiento mental que enfoca de forma positiva lo que puede suceder, no irrealmente, lo anterior tiene base en las expectativas racionales que tiene el ser sobre la realidad y los logros que persigue, la actitud asumida es de convencimiento de que lo hará. Es posible generar confianza cuando las personas tienen la creencia de que pueden realizar ciertas actividades y que tales tienen posibilidad de éxito, por tal motivo la persona instaura el paradigma de que es capaz, por lo general este concepto se observa en la conducta de los deportistas.

Para comprender la confianza como parte de la seguridad, primero se debe asumir que esta cualidad no sustituye la percepción de falta de competencia ante una actividad, la seguridad ayuda a que las habilidades de la persona se desarrollen en los conflictos y aumenten hasta que las condiciones físicas y mentales lo permitan. También es necesario recalcar que la seguridad se desarrolla mediante una curva, la cual posee zonas optimas las cuales aluden a los momentos en donde la personas se encuentre genuinamente convencido de que podrá hacer lo que se propone sin importar el esfuerzo que demande, bajo esta idea también se debe asumir que el punto de inflexión (cuando esta creencia se debilite) radica en la persona, ya que la confianza no es una cantidad que permanece estable en el tiempo, al ser un aspecto cognitivo este puede variar y eso no está mal (Palla Canelos, 2021).

2.2.4.2. Personalidad creativa

La creatividad que se toma en cuenta como una construcción compleja multifactorial, debe ser vista desde lo personal, social, como un proceso y producto, y como resultado del ambiente (Freiberg y Passarello, 2013).

Por lo expuesto los seres con personalidad creativa por lo general estan asociado a cualidades como la originalidad, autonomía, altos niveles de energía, percepción fina, bajo grado de aversión al riesgo, perspectiva artística, gusto por la soledad, acciones y gustos novedosos, apertura

ideológica y complejidad de pensamiento (Davis, 1989). Desde la visión de Gardner (1997) las personas creativas se encuentran constantemente motivadas y tienen capacidad expresiva mediante algún recurso simbólico, toleran de mejor manera la frustración e incertidumbre, por lo que no viven pensando en el futuro y se enfocan en el presente; es frecuente observar personas creativas que también son perseverantes. Rogers y Freiberg (1996) menciona que la personalidad creativa ha desarrollado la cualidad de la autoeficacia, lo que causa una conducta de apertura a nuevas experiencias, anulando características negativas como el conformismo y la comparación con el entorno; en algunos entornos suelen sentirse desadaptados sociales por su forma de ver la vida; así mismo los autores afirman que la creatividad hace a la gente más sensible y receptiva, elevando la capacidad de adaptación en la aceptación radical de realidades novedosas.

Optando por otra perspectiva se tiene la apreciación de Csikszentmihalyi (1996) citado en Rianudo (2002) quien menciona que la personalidad creativa se tiene que comprender siguiendo el esquema de la personalidad paradójica, la cual se conforma de elementos polarizados que en apariencia pueden ser antitéticos. La mezcla de los atributos mencionados se considera como componente particular de la personalidad creativa, ya que generalmente el común de la gente solo entiende y actúa en base a un solo polo de la dialéctica. De esta manera, la polarización mencionada no quiere decir que las personas creativas no se encuentren en contradicción dialéctica; por el contrario, ellos conocen el espectro completo del pensamiento.

Con el fin de comprender mejor este elemento, es necesario establecer en paralelo a la personalidad creativa versus la personalidad emprendedora, ya que en muchos contextos se suele confundir, las personas creativas tienen como carácter la apertura a experiencias, no obstante, este rasgo es involuntario, mientras que en el emprendedor existe una planificación de exposición a lo desconocido, el punto en común es la

motivación, ambos tienen que orientar su acción al logro. Por otro lado, referente a los rasgos similares entre estas dos personalidades es el compromiso, ya que los emprendedores se encuentran comprometidos y motivados con el proyecto que realizan, su motivación frecuentemente proviene del exterior; mientras que la persona creativa no requiere de un proyecto para estar motivado, ellos ya se encuentran motivados para la realización del proyecto (Escat y Romo, 2015).

a. Confianza

Dentro del entorno creativo, la confianza debe de asumirse como una mentalidad de transformación que hace posible que las personas puedan romper sus paradigmas al superar el miedo al fracaso y volverse cercanos a las experiencias nuevas. Cuando las personas adquieren la mentalidad de confianza, adquieren habilidades destinadas a aumentar el potencial creativo, generando nuevas ideas y realizar aportes a sus campos académicos y profesionales (Faster Capital, 2024).

Autores como los hermano Kelley acuñaron el termino confianza creativa, esta capacidad hace referencia a la capacidad que tienen las personas para generar cambios en el entorno. Dicha creencia es la combinación del pensamiento y la acción, creando un impulso para la capacidad de generación de nuevos pensamientos y valentía al ponerlos en práctica, sin importar el fracaso durante el proceso. La destreza mencionada es uno de los pilares del pensamiento creativo, que radica de forma especial en los docentes, ya que ellos son el motor de la innovación educativa (Denegri, 2023).

Dentro del área artística, la confianza creativa es un recurso necesario en la innovación, experimentación y consecución de logros. Representa un recurso intangible que promueve a los artistas a indagar sobre terrenos inexplorados de la técnica artística. Se debe mencionar que

la confianza creativa no es un recurso solitario, por lo que su origen no es aislado, la creatividad en parte es resultado de la interacción social solidaria, la cual se establece por el crecimiento colectivo, el trabajo cooperativo y la resiliencia (Faster Capital, 2024).

Dentro del contexto, existen algunos matices que ayudan a la confianza como, generalmente al desbloquear ciertas habilidades, como la enseñanza del arte y la innovación empresarial. Para desarrollar de manera pletórica la confianza creativa, se requiere tener conocimiento de aquellos elementos que contribuyen al ecosistema creativo que ayuda a que los artistas se realicen (Faster Capital, 2024):

- Red de pares y polinización cruzada, la confianza creativa en el arte se manifiesta cuando los artistas conviven entre sí, esta interacción eleva la calidad de la técnica e ideas que los artistas poseen (ejemplo en un grupo de artistas la mayoría son acuarelistas y hay uno dedicado a la técnica del óleo, este último aprenderá acuarela y los demás un poco del óleo); la mencionada interacción se conoce como polinización cruzada de conceptos, esto también sucede mediante la inspiración cuando los pintores pueden estimularse creativamente por las ideas de un poeta o los escultores al admirar los movimientos de una bailarina de ballet.
- Tutoría y modelos a seguir, los artistas que ya poseen experiencias tienen un rol básico durante la promoción de la confianza creativa, debido a su trayectoria poseen recursos para orientar y dar aliento al trabajo de artistas jóvenes, sus comentarios más que opiniones son juicios constructivos de retroalimentación, en tal sentido la interacción con artistas experimentados da a los emergentes una especie de hoja de ruta por donde realizar su trabajo.
- Espacios de seguridad ante la vulnerabilidad, la expresión de la creatividad generalmente en algún momento vuelve al artista vulnerable, ya que muestran los pensamientos y emociones más

privadas. Un entorno creativo solidario brinda soporte seguro y crea espacios donde el artista pueda experimentar, aprender e inclusive fracasar sin temor a sentirse mal juzgado.

- Proyectos de colaboración y visión colectiva, las conductas colaborativas aumentan la confianza creativa y los talentos, cuando los artistas se unen con otros, la visión que tienen es compartida creando ideas superiores en base a la contribución personal.
- Celebración de pequeñas victorias y resiliencia, los transcurso creativos conllevan situaciones de rechazo y duda, las comunidades solidarias celebran los logros sin importar la dimensión de estos, como la exposición en una galería popular o la publicación de un poema en redes sociales.

2.2.4.3. Comportamiento creativo

Desde la óptica de Carpio (2005) una conducta creativa se puede diferenciar de otras como la conducta efectiva entrenada o conductas intelectuales orientadas a la resolución de conflictos, las mencionadas tienen como fin la satisfacción de criterios de ajuste; por otro lado, la conducta creativa de alguna manera brinda estructura a los problemas y plantea nuevas problemáticas debido a la aparición de criterios de ajuste nuevos. En adición Carpio et al. (2007) señala que la conducta creativa es posible debido a la evolución de la conducta efectiva, por lo que las personas tienen la posibilidad de tener una conducta creativa solamente si es que han desarrollado una conducta efectiva. Inclusive se menciona que mientras más grado de efectividad haya entonces la variedad de problemas aumenta por lo que el comportamiento creativo es más probable. Los autores hacen hincapié sobre la idea que plantea que la conducta creativa a diferencia de las demás no se puede instruir, ya que es producto de una serie de aplicación de reglas, no obstante, si se puede promover según los contextos particulares que brinda el entrenamiento propio de la conducta efectiva.

Diferentes investigaciones miden las condiciones de entrenamiento que propician las conductas creativas, señalan que se debe entrenar procesos de discriminación mental condicional de segundo orden, los cuales sirven para crear relación entre estímulos selectores constantes, esto causa de forma veloz conductas más creativas en estudiantes de educación superior. A pesar de ello, en pruebas de comportamiento creativo ulterior, donde se crean relaciones, algunos estudiantes se limitan a repetir los entrenamientos (Carpio et al., 2014).

a. Capacidades de ingenio

El ingenio en una persona quiere decir que es hábil e inteligente en la resolución de conflictos; el ingenio supone la capacidad de fabricar soluciones físicas y mentales útiles y originales según la circunstancia. Lo mencionado son las bases de la creatividad. La utilidad refiere que la solución propuesta funciona y es práctica. En cuanto a lo original, este aspecto quiere decir la que solución es inesperada e interesante, por lo general las situaciones problemáticas apremian al ser humano en contra del tiempo cuando se tiene que entregar algún proyecto en corto tiempo o cuando el problema propuesto no tiene antecedentes por lo que no hay indicios a su solución. También sucede que ante problemáticas fuertes se tenga conocimiento de la solución, pero no se cuenten con los recursos suficientes. Cuando se encuentran soluciones ante problemas que consideren lo planteado, se considera a la persona ingeniosa. Esta habilidad es fundamental, ya que en la vida no se cuenta con suficiente tiempo para todo, tampoco los recursos requeridos o el personal necesario, así mismo se debe considerar las siguientes implicancias (LinkedIn Learning, 2016):

- El ingenio permite a las personas ampliar el límite de sus acciones generando mayor cantidad de elogios, no obstante, este beneficio también involucra riesgos. Experimentar cosas que no son comunes o son inesperadas es una forma de aprovechar las oportunidades.

- La creatividad es una virtud que es aplaudida según la intensidad en la que se use y la consecuencia de las acciones; si es que se utiliza para intenciones negativas puede causar enjuiciamiento. Cuando las personas actúan de forma creativa no se sabe la reacción del entorno.
- En diversas situaciones lo que importa no es la creatividad, sino la intensidad con la que se usa (ayudar o perjudicar personas), el éxito también puede considerarse político. Los riesgos de la creatividad pueden disminuir cuando se reflexiona sobre los posibles escenarios, mejor si se realiza con colaboradores y opiniones ajenas.
- El ingenio también tiene adherido un riesgo personal, a pesar de ello vale la pena desarrollar esta habilidad; los beneficios son varios, ejemplo de ello son los trabajadores que tienen mayor visibilidad en una organización.

b. Soluciones

Algunos autores como Min Basadur, Pam y Pringle han indagado sobre las soluciones creativas, ellos enfocan su trabajo en el lado humano, proponen una hipótesis basada en la colectividad, si un conjunto de personas cree en una solución entonces la satisfacción del equipo durante su desarrollo aumentará, esto ayuda a mejorar el contexto laboral y académicos fortaleciendo la motivación (García, Gómez y Gonzales, 2006).

En las investigaciones situadas en la búsqueda de soluciones creativas a las problemáticas sociales, existen diversos aportes sobre el proceso creativo, ejemplo de ello son las fases del reconocimiento creativo que son la preparación, incubación, iluminación y verificación; también se tiene el modelo creativo de Osborn, cuyo esquema está compuesto por las fases, entendimiento del problema, generación de ideas y planificación orientada a la acción. A inicios del nuevo milenio las fases de la solución creativa a problemas se amplían, añadiendo la identificación de objetivos, obtención

de datos, claridad del problema, selección y fortalecimiento de soluciones y planeación de acción (García, Gómez y Gonzales, 2016).

La solución creativa de los problemas es una capacidad que hace posible el desarrollo de los programas profesionales universitarios, pues visto desde un eje transversal cada carrera está dirigida hacia la solución de un problema general, debido a esto es necesaria la promoción integral del alumno hacia su realización (Duarte, Díaz y Osés, 2012).

2.2.4.4. Autonomía

Desde un sentido social, la autonomía es un valor que le otorga al ser humano la capacidad de razonar y reflexionar por sí mismo, sin que el entorno perturbe este desarrollo mental, ponderando en el proceso diversos puntos de vista que por lo general suelen ser la moral y el intelecto. Al respecto Piaget menciona acerca la autonomía, que su aparición es recíproca cuando el respeto es mutuo y fuerte, lo suficiente para que cause la impresión de que como una persona trata a los demás es como desea ser tratada. La autonomía moral se manifiesta cuando la mente alcanza un nivel donde identifica su independencia y se despliega de las presiones externas, inclusive de los seres más cercanos. Por este motivo no se puede excluir a la moralidad de este constructo social (Ortega Miranda, 2004).

Siguiendo con el desarrollo Bisquerra (2015) expone que el término autonomía se divide en dos partes, auto que hace referencia al carácter propio y nomía que viene del latín nomos que indica sistematización de legalidad, normas o saber específico de alguna materia. En tal sentido, tomando la mirada psicológica de Carrero (sf.), la autonomía es personal y equivale a la capacidad de valerse por sí solo en los entornos cotidianos y en cualquier actividad sin importar lo básica que sea. Las actividades de las que se hablan van desde el cuidado personal como vestirse, comer, el lavado de manos y demás, también refiere al funcionamiento físico como la manipulación de objetos y el desplazamiento, por último las actividades de

función mental como la resolución de conflictos, la autoestima, los modelos de afrontamiento, etc.

La postura que toma Carrero posee recursos que movilizan algunas dimensiones del desarrollo personal, de alguna manera esta óptica visualiza los inicios del desarrollo, adoptando una forma holística de ver las cosas. También se tiene la concepción de Piaget, quien plantea que el funcionamiento de la mente se relaciona con la autonomía intelectual que se comprende como el ejercicio de pensar críticamente, dando opiniones coherentes y ser capaces de resolver problemas complejos (Kamii, 2014).

a. Pensamiento independiente

Aquellas personas que piensan de forma independiente activan funciones mentales de filtraje de información recibida del exterior y no se alinean con sus ideas y creencias, de tal manera que no se dejan llevar por el juicio de terceros frente a una decisión, estudian la problemática utilizando su propia postura. De alguna manera se puede afirmar que no se conforman, son inconformistas por naturaleza. Esta competencia se encuentra relacionada con la capacidad de liderazgo, ya que los líderes son personas que se atreven a pensar diferente, salen del molde intelectual impuesto por el contexto con el fin de gestionar soluciones creativas y originales a cada situación. Las personas que tienen un buen liderazgo guardan racional fidelidad a sí mismos, sin importar los problemas que se presenten o las posturas contrarias que tengan por delante, el liderazgo también es una actitud que impacta en el entorno, generando respeto (Universia, 2018).

Aquellos seres que poseen un pensamiento independiente, por lo general tienden a tomar decisiones en base a la información y conocimiento disponible, no se preocupan por dar explicaciones a los demás por lo realizado ya que son consecuentes con su actuar y no temen de las consecuencias porque antes de realizar la acción lo reflexionaron, además sus acciones se alinean con su ideología. El ser líder no implica ser

intolerante con las opiniones de los demás, por el contrario, el líder pondera los pensamientos y opiniones ajenas, esto sirve de ayuda para el cuestionamiento introspectivo. El pensamiento independiente ayuda a cultivar habilidades personales como la confianza y la habilidad para defender posturas (Brainly, 2021).

Desde la óptica de Beranek (2021), las personas que piensan de manera independiente son seres confiados en su actuar y enfoque de la vida, también tienen la capacidad de ser flexibles en la resolución de problemas, el tener pensamiento independiente vuelve a la persona practicante de la honestidad pues no tiene intenciones o ideas que ocultar. Las personas independientes tienen mayor credibilidad y respeto, otras personas recurren a ellos para que actúen como líderes. En el mundo organizacional, estas personas dan valor agregado; para reconocer a un pensador independiente se tienen las siguientes características:

- Los pensadores independientes tienen confianza que elimina el miedo, esto les permite explorar alternativas que por lo general otras personas consideran desafiantes.
- Tienen la capacidad de resolver conflictos, son seres que aceptan los problemas como situaciones de mejora y aprendizaje. Los problemas son obstáculos que siempre van a aparecer, y el pensar independientemente ayuda a construir una solución.
- Son enfocados, de tal manera que filtran muy bien las distracciones, tienen la capacidad de tomar decisiones a pesar de las opiniones de los demás y las presiones.
- Son flexibles, esto les permite superar obstáculos y crear oportunidades.
- Son honestos, esta cualidad ayuda en la gestión del miedo.

2.2.5. Importancia de la autoeficacia creativa

Las creencias sobre la autoeficacia registran un alto grado de influencia en el comportamiento humano, pues actúan modificando pensamientos, sensaciones y la conducta misma. Un elemento importante de la autoeficacia es el valor predictivo del comportamiento humano. El comportamiento de la gente desde la óptica de Bandura (2005) puede ser predicho mediante las creencias colectivas y personales sobre las capacidades que poseen y lo que pueden hacer con ellas, esto ayuda a saber qué es lo que pueden hacer con sus recursos disponibles.

Dentro del ámbito académico formal, la autoeficacia es importante ya que permite visualizar el nivel de habilidades y conocimiento que posee una persona, esto al observar su conducta y resultados académicos, existen algunos casos donde las personas actúan disonantemente con sus habilidades (Pérez et al., 2011). En base a lo anterior se afirma que el rendimiento académico adecuado depende del nivel de eficacia que tienen los estudiantes para manejar demandas académicas, puesto que aquellos estudiantes que conocen y confían en sus capacidades sienten mayor motivación en el logro de sus objetivos (Blanco, 2010).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. Hipótesis

El uso de las apps de arte se relaciona positivamente con la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.

3.2. Variables

3.2.1. Definición conceptual

Variable 1: Uso de las apps de arte. Las Apps de Arte son aquellas que se han pensado y diseñado para llevar a cabo experiencias artísticas o que permiten trabajar contenidos de arte. (Caeiro, et al. 2020).

Variable 2: La autoeficacia creativa. La autoeficacia creativa es el conjunto de creencias que posee la persona acerca de sus propias capacidades para generar resultados creativos (Tierney & Farmer, 2002 citado en Aranguren et al, 2011).

3.2.2. Definición operacional

Variable 1: Uso de las apps de arte. Para la evaluación del uso de las apps de arte, se considera la dimensión artística que considera la expresiva y

perceptiva, la dimensión técnica y pedagógica que considera el factor didáctico, aplicabilidad, transdisciplinariedad y complementariedad y el factor actividades y autoevaluación. (Caeiro, et al. 2020).

Variable 2: La autoeficacia creativa. La autoeficacia creativa se estima mediante factores de seguridad, confianza, capacidades de ingenio, soluciones y el pensamiento independiente (Aranguren et al, 2011).

Cuadro 1.

Operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumentos
Uso de las apps de arte	Artística	Expresión bidimensionalidad y movimiento.	Técnica: encuesta Instrumento: Evaluación de apps de arte. (Ordoñez, Caeiro, Martínez-Oña, y Torres, 2021).
		Expresión multidimensionalidad	
		Apreciación	
	Técnica	Técnica	
	Pedagógica	Didáctica.	
		Aplicabilidad	
		Transdisciplinariedad y complementariedad	
Actividades y autoevaluación			
La autoeficacia creativa	Autopercepción	Seguridad	Técnica: encuesta Instrumento: Escala de autoeficacia creativa (Aranguren, Oviedo, Irrazábal, 2011).
	Personalidad Creativa	Confianza	
	Comportamiento Creativo	Capacidades de ingenio	
		Soluciones	
Autonomía	Pensamiento independiente		

Fuente: elaboración propia

3.3. Diseño de investigación

El diseño de investigación es no experimental transaccional; según Hernández, Fernández & Baptista (2014) explican que son estudios en los que no se manipulan variables y el recojo de información es por única vez.

3.4. Población y muestra

a. Población

Son todos los estudiantes de la Escuela de Arte Carlos Baca Flor en sus diferentes carreras profesionales.

Cuadro 2.

Población de estudio

Carreras	Semestres/ Secciones	Estudiantes
Pintura	I A- B	30
	III A- B	42
	V A- B	23
	VII A- B	10
	IX A- B	24
Escultura	I	7
	III	5
	V	5
	VII	2
	IX	1
Acuarela	V	3
Total	11 secciones	152

Fuente: Listas de estudiantes

b. Muestra

La muestra considerada son los estudiantes de la Carrera Profesional de Artes Visuales en las carreras de pintura, escultura, acuarela

Cuadro 3.

Muestra de estudio

Carreras	Estudiantes
Pintura	117
Escultura	11
Total	128

Fuente: Listas de estudiantes

3.5. Método de investigación

3.5.1. Enfoque

El enfoque de investigación es cuantitativo. Los resultados serán procesados en datos cuantificado mediante frecuencias y porcentajes, haciendo uso del análisis estadístico (Hernández et al., 2014).

3.5.2. Nivel de investigación

Es una investigación de nivel aplicada, que se orienta a resolver o atender a un determinado problema, hace uso de la teoría para plantear soluciones (Hernández et al., 2014).

3.5.3. Tipo de investigación

Se caracterizaría por ser una investigación descriptiva y correlacional, porque se interesa en especificar condiciones, propiedades o cualidades del hecho, situación o sujetos de estudio en relación a la variable de estudio y la relación entre las mismas (Arias, 2012).

3.6. Técnica e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnica

Se utiliza la técnica de la encuesta para ambas variables.

3.6.2. Instrumentos

Los instrumentos utilizados presentan grado de confiabilidad y valides, los que se pasa a detallar:

FICHA TÉCNICA 1

Nombre: Evaluación de apps de arte

Autores: Ordoñez, Caeiro, Martínez-Oña, y Torres (2021).

Objetivo: Evaluar el uso y conocimiento de las apps de arte

Administración: Es individual y/o grupal

Duración: 20 minutos

Sujetos de aplicación: Personal de una Institución Educativa Pública - Arequipa 2016.

Técnica e instrumento: Encuesta – Escala tipo Escala de rango

Validación

La validación fue realizada Ordoñez, et al. (2021), quienes explica que fue revisado por 8 profesores en activo de Bellas Artes, Historia del Arte y Arquitectura pertenecientes a 5 universidades distintas, expertos en tecnologías digitales emergentes. Se evaluaron las 125 apps distribuidas según el conocimiento y perfil historiador, creador y educativo de los expertos. Evaluado con una escala Likert que se empleó para puntuar aquellos ítems que no tienen relación con la dimensión que se valora en cada parte de la escala y que no aplica a la app evaluada. El estadístico utilizado para determinar el grado de acuerdo entre jueces en la primera fase fue el coeficiente Kappa de Fleiss y W de Kendall, A partir de los resultados del análisis de concordancia se eliminaron aquellos que obtuvieron puntuaciones menores.

El planteamiento estableció un sistema de dimensiones e indicadores que tuvo en cuenta los contenidos formativos artísticos para las etapas formativas

Dimensiones:

- Dimensión Artística
- Dimensión Técnica
- Dimensión Pedagógica

Fiabilidad

Realizaron un análisis de consistencia de las escalas mediante el Alpha de Cronbach (Ordoñez, et al. (2021).

Dimensiones	Escalas	Alpha de Cronbach
D1: Artística	Expresiva	0.956
	Perceptiva	0.970
D2: Técnica	Técnica	0.883
D3: Pedagógica	Pedagógica	0.887

FICHA TÉCNICA 2

Nombre: Escala de autoeficacia creativa

Autores: Aranguren, Oviedo y Irrazábal (2011).

Objetivo: Estimar la autoeficacia creativa de los estudiantes.

Administración: Es individual y/o grupal.

Duración: 5 minutos

Sujetos de aplicación: estudiantes de educación superior

Técnica e instrumento: Encuesta – Escala tipo Escala de rango

Validación

Para analizar la capacidad discriminativa de los ítems se calcularon las medias y desvíos estándar de cada uno de los sujetos comprendidos en el cuartil inferior y superior y se aplicó el test de significación t de Student. Como puede observarse en la tabla 2 se encontró un alto poder discriminativo para los cinco ítems que constituyen la EAC. (Aranguren, et al. (2011).

<i>EAC</i>		<i>M</i>	<i>DE</i>	<i>t</i>	<i>gl</i>	<i>p</i>
Estoy seguro de que puedo generar ideas originales y adecuadas	Grupo bajo	2.72	.532	-14,248	149	.000
	Grupo alto	3.90	.309			
Tengo confianza en que podría manejar bien acontecimientos inesperados	Grupo bajo	2.76	.514	-12,595	149	.000
	Grupo alto	3.81	.394			
Gracias a mis capacidades y a mi ingenio, puedo generar productos creativos	Grupo bajo	2.51	.592	-13,197	149	.000
	Grupo alto	3.77	.425			
Cuando estoy frente a un problema, puedo ensayar varias alternativas para solucionarlo	Grupo bajo	2.79	.571	-11,900	149	.000
	Grupo alto	3.85	.357			
Puedo pensar de manera independiente y no repetir lo que dicen los demás	Grupo bajo	3.28	.648	-7,066	149	.000
	Grupo alto	3.96	.202			

Fuente: Aranguren et al. (2011).

Confiabilidad

El estudio de fiabilidad se realizó evaluando la consistencia interna del instrumento mediante el coeficiente Alpha de Cronbach, obteniéndose un valor general de $\alpha = .675$. y en todos los ítems valores aceptables.

Ítems	Alpha de Cronbach
Estoy seguro de que puedo generar ideas originales y adecuadas	0.557
Tengo confianza en que podría manejar bien acontecimientos inesperados	0.612
Gracias a mis capacidades y a mi ingenio, puedo generar productos creativos	0.590
Cuando estoy frente a un problema, puedo ensayar varias alternativas para solucionarlo	0,666
Puedo pensar de manera independiente y no repetir lo que dicen los demás	0,679

Fuente: Aranguren et al. (2011).

3.7. Método de análisis de datos

El método de análisis de datos, comprende el procesamiento de los datos utilizando el método estadístico; el cual será manual y digital.

Se desarrollaron las siguientes operaciones

- **Clasificación.** Datos sistematizados en una base de datos en el sistema Excel.
- **Codificación.** Todas las respuestas presentaran valores numéricos.
- **Recuentos.** En Excel se realizó el conteo y la sumatoria de resultados aplicando las fórmulas que garantizan datos exactos.
- **Tabulación.** Los resultados se presentaron en frecuencia y porcentajes en tablas.
- **Gráficos.** La información de la tabla se representará en figuras.
- **Establecimiento de relación.** Uso del programa SPSS.

CAPÍTULO IV
RESULTADOS

4.1. Resultados de uso de apps de arte

Tabla 1

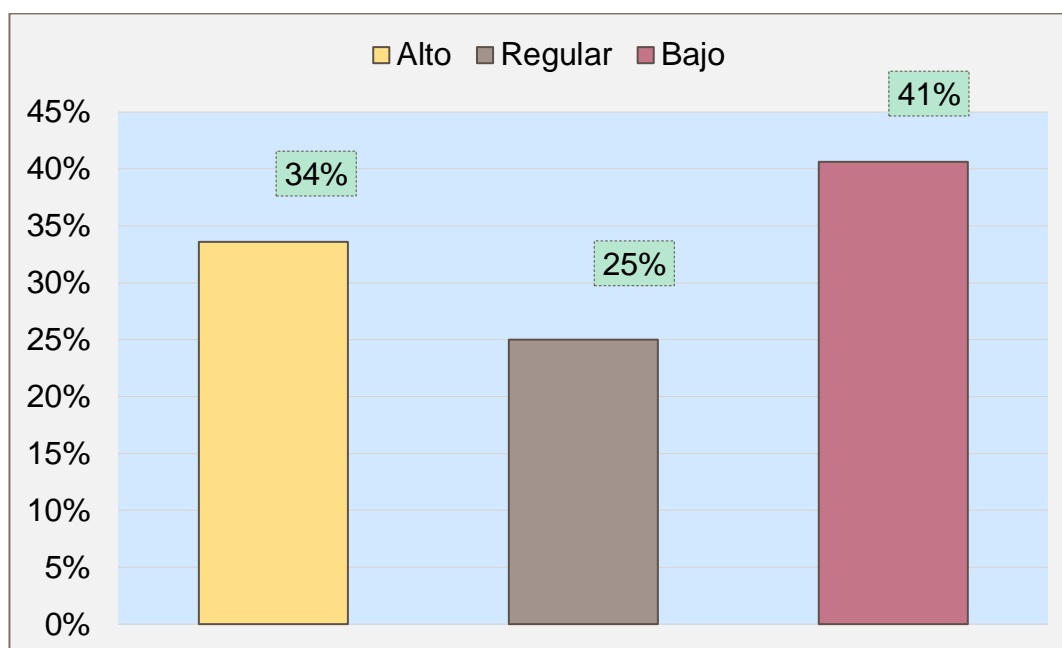
Expresión bidimensionalidad y movimiento

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	43	34%
Regular	33	25%
Bajo	52	41%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 1

Expresión bidimensionalidad y movimiento



Nota: Esta figura presenta información de la expresión bidimensionalidad y movimiento expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024.

Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de la expresión bidimensionalidad y movimiento del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 34% se encuentra en nivel alto, 25% en nivel regular y 41% en bajo.

De lo anterior se interpreta que la mayor parte de estudiantes identifican referente a las apps que usan en el arte no les permite del todo procesar, dibujos, pinturas, creación de imágenes, carteles, composiciones audiovisuales, realización de ilustraciones, así mismo la personalización del trazo aun no es de utilidad, lo que disminuye el grado de experimentación, en la misma dirección las apps que usan no logran la creación de publicidad, acciones de borrado y trabajo de diferentes técnicas; lo anterior señala que la expresión de la bidimensionalidad y movimiento se ve limitada.

Tabla 2

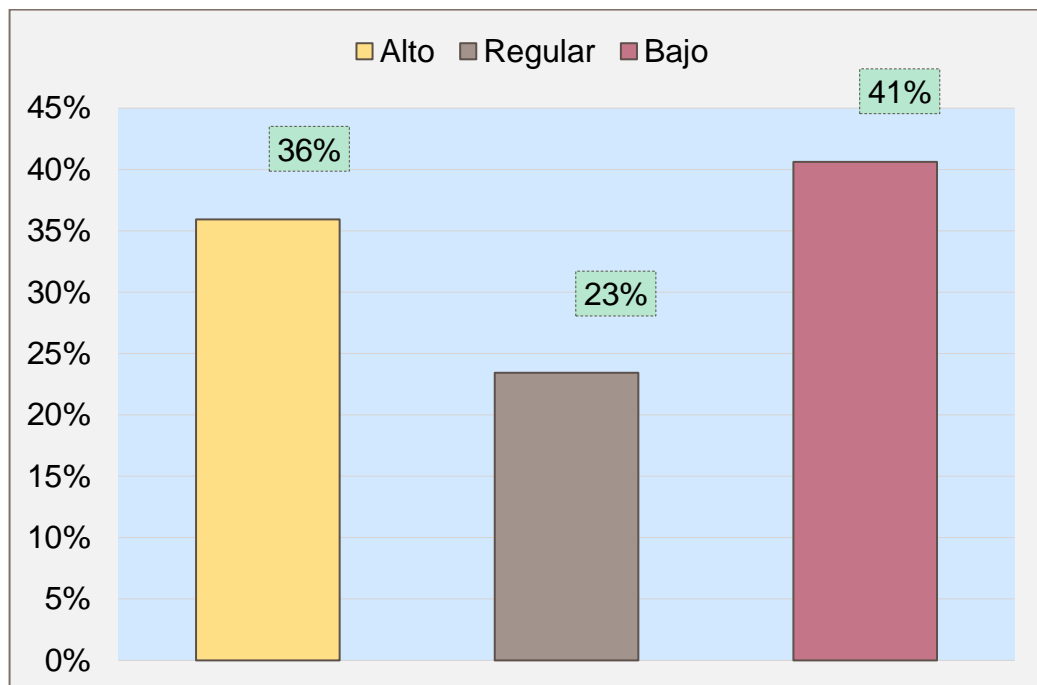
Expresión multidimensionalidad

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	46	36%
Regular	30	23%
Bajo	52	41%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 2

Expresión multidimensionalidad



Nota: Esta figura presenta información de la expresión multidimensional expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de la expresión multidimensionalidad del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 36% se encuentra en nivel alto, 23% en nivel regular y 41% en bajo.

De lo anterior se interpreta que la mayor parte de estudiantes refieren que las apps que usan los estudiantes, no logran del todo la modelación de espacios en tres dimensiones, creación de perspectivas, planos, ni tampoco el trabajo en diferentes volúmenes con recursos plásticos y gráficos; de lo anterior se entiende que la expresión Multidimensionalidad se encuentra limitada.

Tabla 3

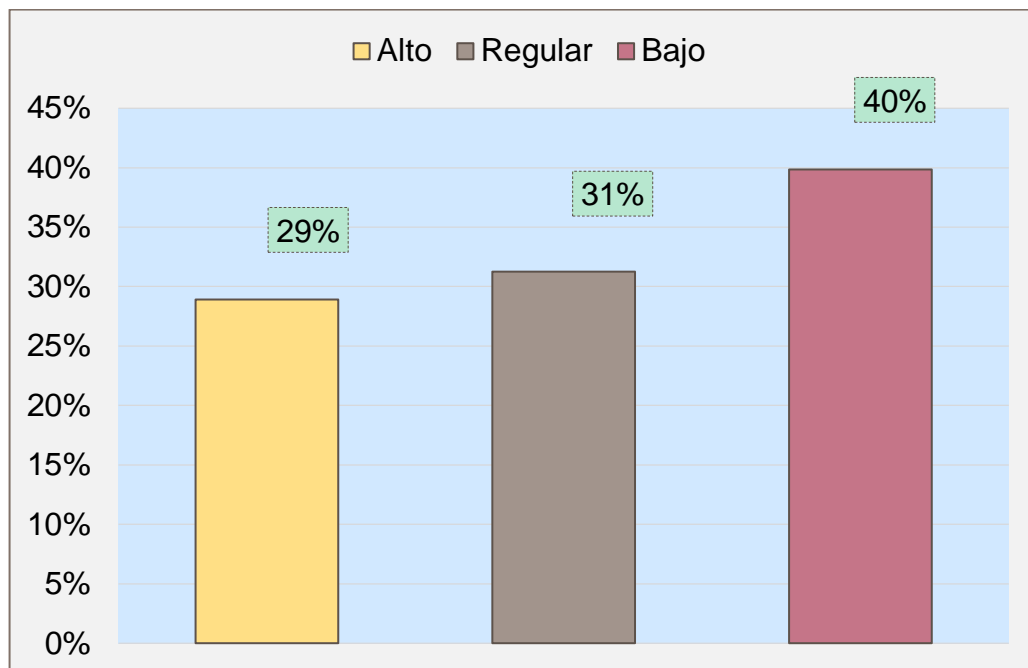
Apreciación

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	37	29%
Regular	40	31%
Bajo	51	40%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 3

Apreciación



Nota: Esta figura presenta información de la apreciación expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de la apreciación del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 29% se encuentra en nivel alto, 31% en nivel regular y 40% en bajo.

De lo anterior se interpreta que la mayor parte de estudiantes referentes a las apps de arte que usan, no logran alcanzar el proceso de percepción y comprensión de las obras de arte abarca tanto la observación de elementos técnicos como líneas, colores y perspectivas, como el análisis crítico de contextos históricos y culturales. A través de espacios expositivos virtuales, se ofrece una amplia diversidad de obras, autores y estilos, permitiendo una interacción inmersiva y el acceso a información complementaria sobre técnicas, procesos creativos y contexto histórico. Además, no facilita la comparación de obras y el conocimiento de cómo los artistas resuelven desafíos artísticos; interpretando que las apps que usan no permiten del todo la apreciación del arte como tal.

Tabla 4

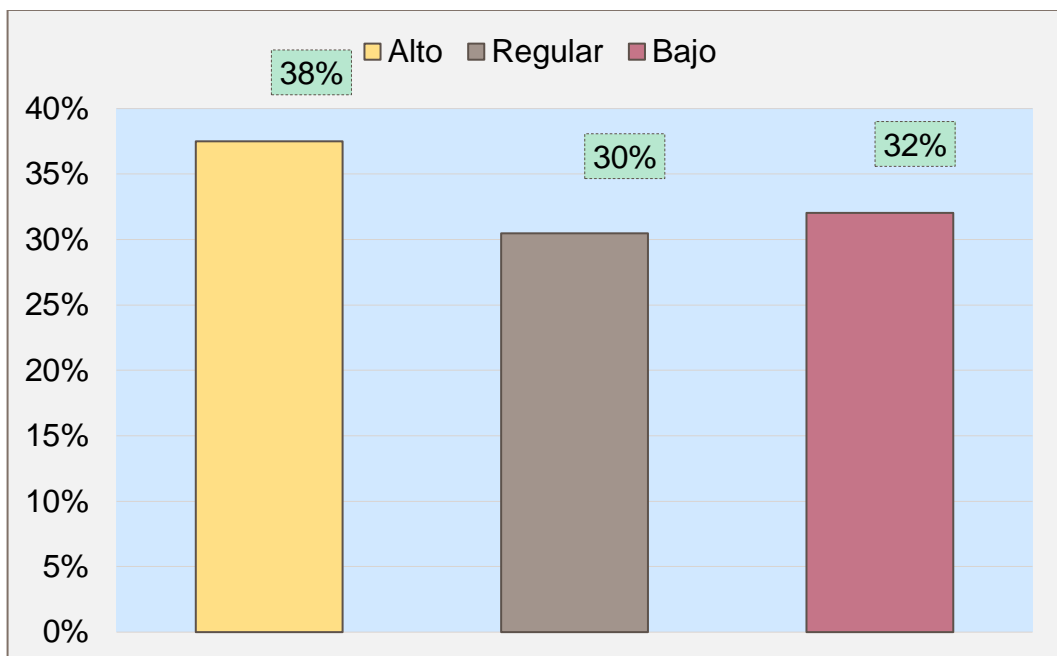
Técnica

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	48	38%
Regular	39	30%
Bajo	41	32%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 4

Técnica



Nota: Esta figura presenta información de la técnica expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de la técnica del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 38% se encuentra en nivel alto, 30% en nivel regular y 32% en bajo.

De lo anterior se interpreta que la mayor parte de los estudiantes refieren que las apps aún no se adaptan a diversas necesidades del usuario, como formatos y tamaño de letra, y ofrece una caja de herramientas de alta calidad con diversas opciones y configuraciones. La calidad de comunicación no se encuentra garantizada mediante periféricos y servicios como correo web. Proporciona limitadamente materiales de edición como efectos y filtros, y soporta trabajo por capas con opciones de personalización y diferentes modos de guardado. Además, no permite copiar y pegar, compartir trabajo en diferentes plataformas, y trabajar con múltiples tipos de archivos y perfiles de color, integrando imagen fija, en movimiento y audio. Por lo tanto, la técnica se ve limitada en el uso de apps de arte.

Tabla 5

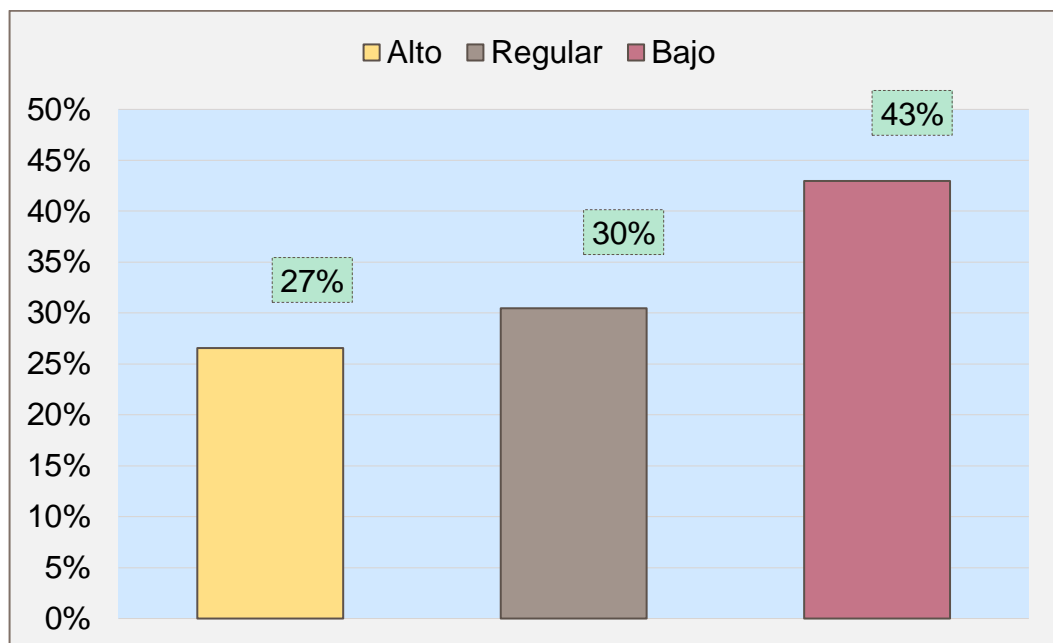
Didáctica

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	34	27%
Regular	39	30%
Bajo	55	43%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 5

Didáctica



Nota: Esta figura presenta información de la didáctica expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de la didáctica del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 27% se encuentra en nivel alto, 30% en nivel regular y 43% en bajo.

De lo anterior se interpreta que la mayor parte de estudiantes indican que las apps no ofrecen del todo materiales complementarios de calidad, como tutoriales y cuadros sinópticos, y que se adapta medianamente a la edad y etapa educativa del usuario. Su capacidad es limitada al de integrar didáctica y arte, ayudando poco en el trabajo con diversos contenidos y objetivos artísticos, y en el abordaje tanto conceptos como procesos. También responde solo a algunas necesidades de educadores artísticos, ofreciendo niveles de complejidad y opciones para trabajos colaborativos en línea. La herramienta no logra crear perfiles educativos para docentes y alumnos, ni tampoco incluye ejemplos de uso, está diseñada para la diversidad funcional, y permite diferentes tipos de evaluaciones, no obstante, no se logran alcanzar estas facultades. Además, está articulada medianamente con comunidades o redes de educación artística. Por lo que la didáctica de las apps de arte no son lo suficiente útiles en el desarrollo de la educación artística.

Tabla 6

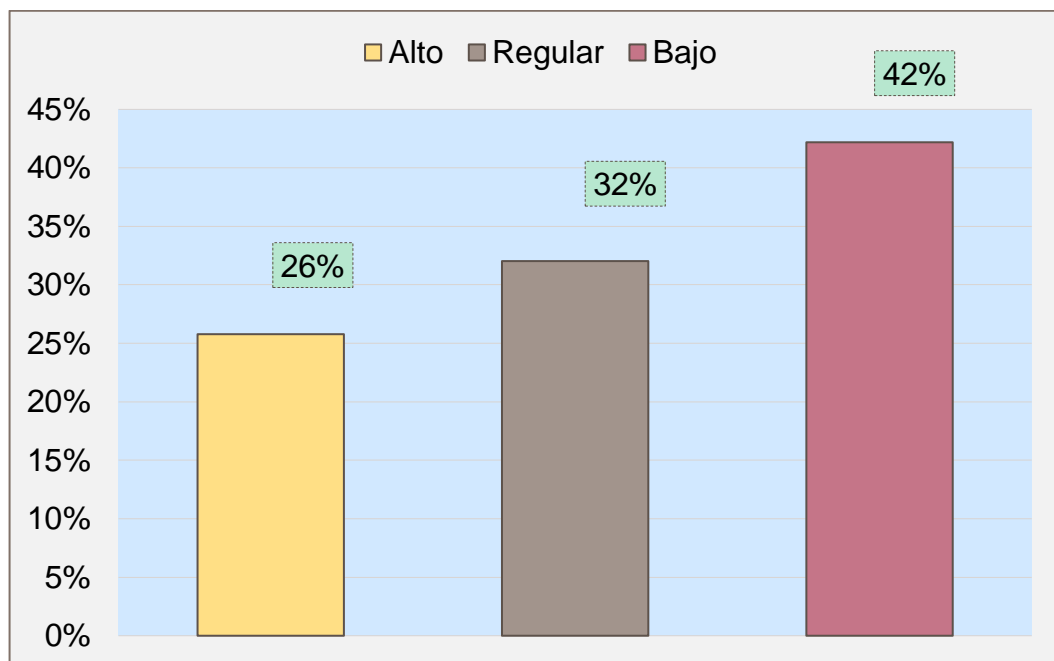
Aplicabilidad

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	33	26%
Regular	41	32%
Bajo	54	42%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 6

Aplicabilidad



Nota: Esta figura presenta información de la aplicabilidad expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de aplicabilidad del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 26% se encuentra en nivel alto, 32% en nivel regular y 42% en bajo.

De lo anterior se interpreta que la mayor parte de estudiantes refieren sobre las apps de arte, no actualizan los contenidos artísticos, tiene capacidad limitada para situar al usuario en aspectos artísticos frente a los técnicos de su uso, así mismo la capacidad de guía es corta, lo mismo con el pensamiento artístico en el desarrollo de conceptos artísticos, terminología y demás. De esto se interpreta que las apps de datos de las que refieren información los estudiantes no logran un buen nivel de aplicabilidad.

Tabla 7

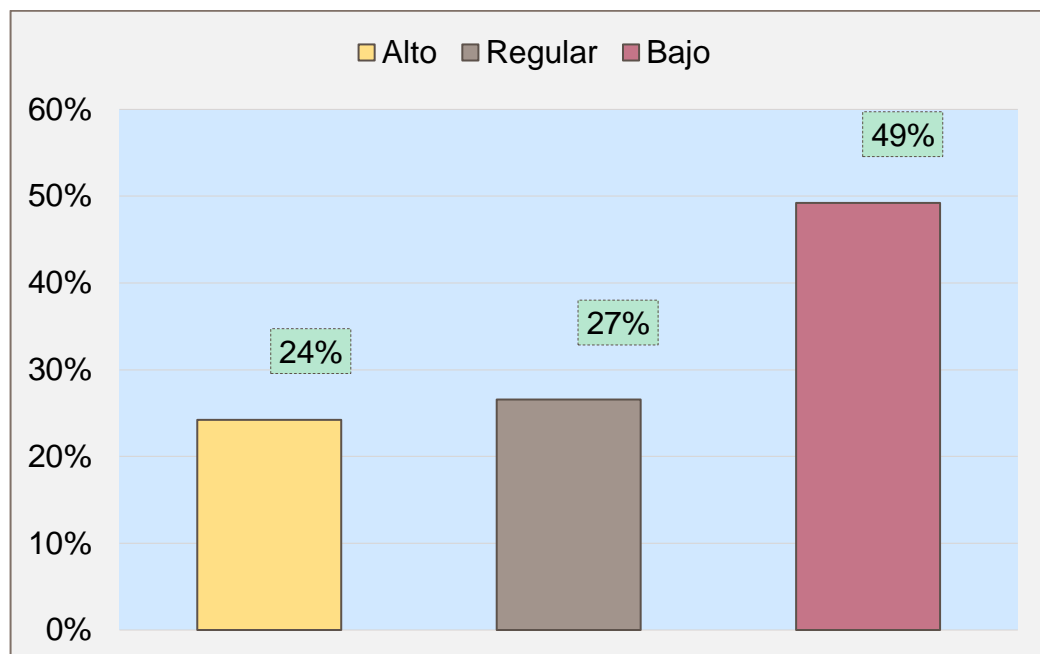
Transdisciplinariedad y complementariedad

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	31	24%
Regular	34	27%
Bajo	63	49%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 7

Transdisciplinariedad y complementariedad



Nota: Esta figura presenta información de la transdisciplinariedad y complementariedad expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de transdisciplinariedad y complementariedad del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 24% se encuentra en nivel alto, 27% en nivel regular y 49% en bajo.

De lo anterior se interpreta que la mayor parte de estudiantes indican que las herramientas permiten de forma limitada desarrollar competencias adicionales a las artísticas, lo mismo con la complementación de los procesos artísticos físicos agregando poco valor educativo, y ofrece en menor manera opciones de autoevaluación de los procesos artísticos realizados por los estudiantes, incluyendo evaluaciones en línea, sum

ativas y de progreso. Por lo que la transdisciplinariedad y complementariedad no se puede concretar óptimamente.

Tabla 8

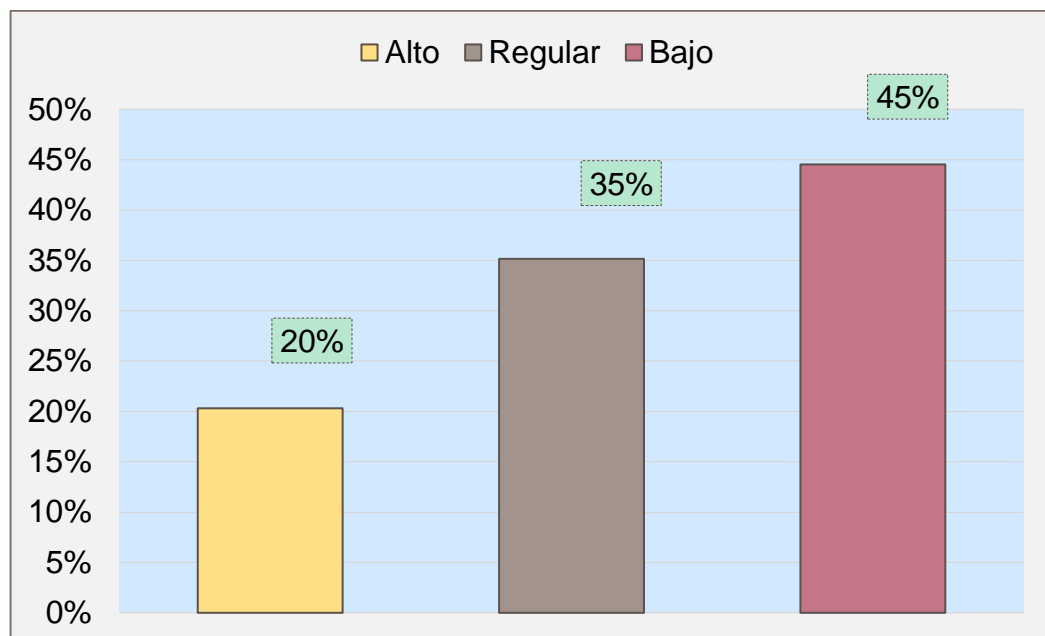
Actividades y autoevaluación

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	26	20%
Regular	45	35%
Bajo	57	45%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 8

Actividades y autoevaluación



Nota: Esta figura presenta información de las actividades y autoevaluación expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de actividades y autoevaluación del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 20% se encuentra en nivel alto, 35% en nivel regular y 45% en bajo.

De lo anterior se interpreta que la mayor cantidad de estudiantes señalan que las apps son una herramienta educativa que ofrece una limitada diversidad de actividades, no facilita una interacción pedagógica significativa con el estudiante, no cuenta con variedad de plantillas para trabajar, permite crear y añadir contenido artístico propio, e incluye pocas actividades relacionadas con obras de arte.

Tabla 9

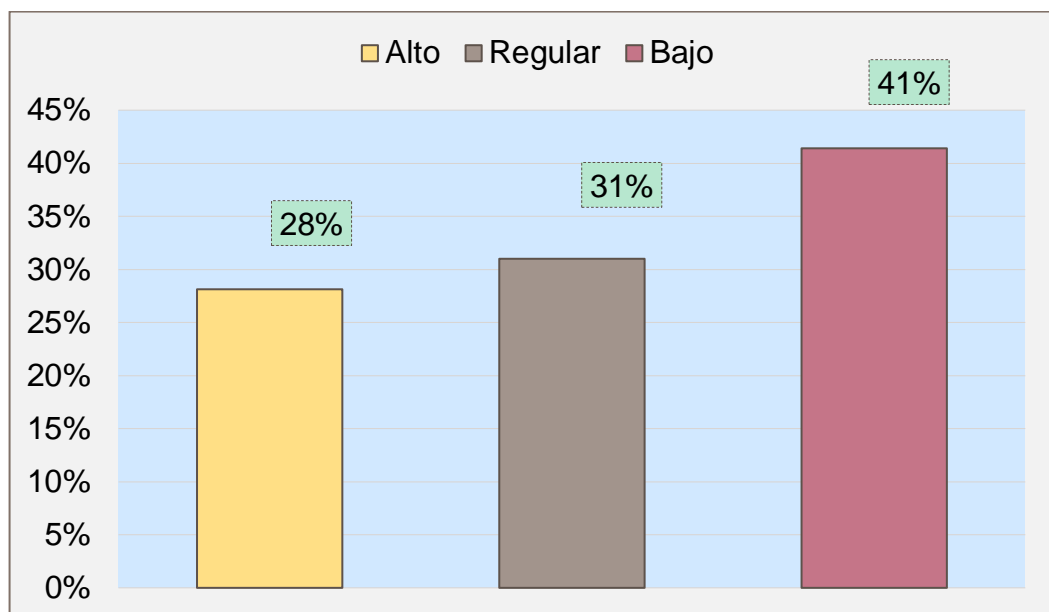
Dimensión artística

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	36	28%
Regular	39	31%
Bajo	53	41%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 9

Dimensión artística



Nota: Esta figura presenta información de la dimensión artística expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de la dimensión artística del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 28% se encuentra en nivel alto, 31% en nivel regular y 41% en bajo.

Tabla 10

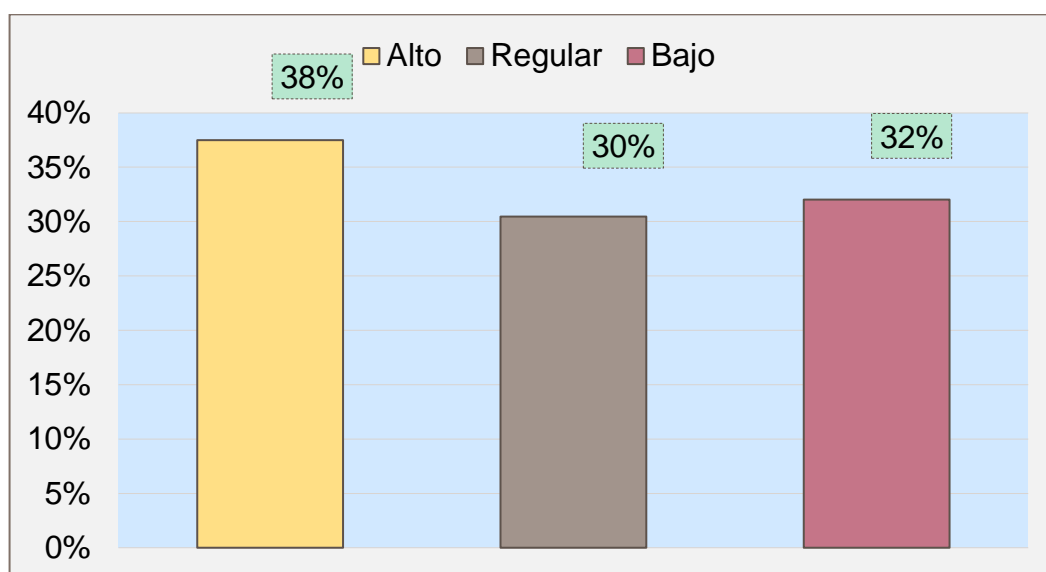
Dimensión técnica

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	48	38%
Regular	39	30%
Bajo	41	32%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 10

Dimensión técnica



Nota: Esta figura presenta información de la dimensión técnica expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de la dimensión técnica del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 38% se encuentra en nivel alto, 30% en nivel regular y 32% en bajo.

Tabla 11

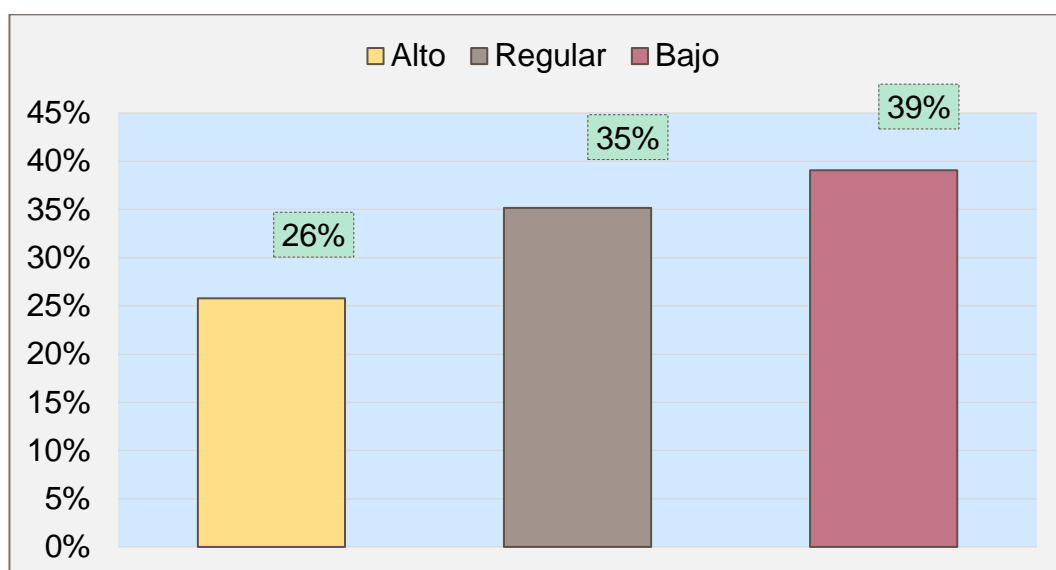
Dimensión pedagógica

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	33	26%
Regular	45	35%
Bajo	50	39%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 11

Dimensión pedagógica



Nota: Esta figura presenta información de la dimensión pedagógica expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de la dimensión pedagógica del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 26% se encuentra en nivel alto, 35% en nivel regular y 39% en bajo.

4.2. Resultados de autoeficacia creativa

Tabla 12

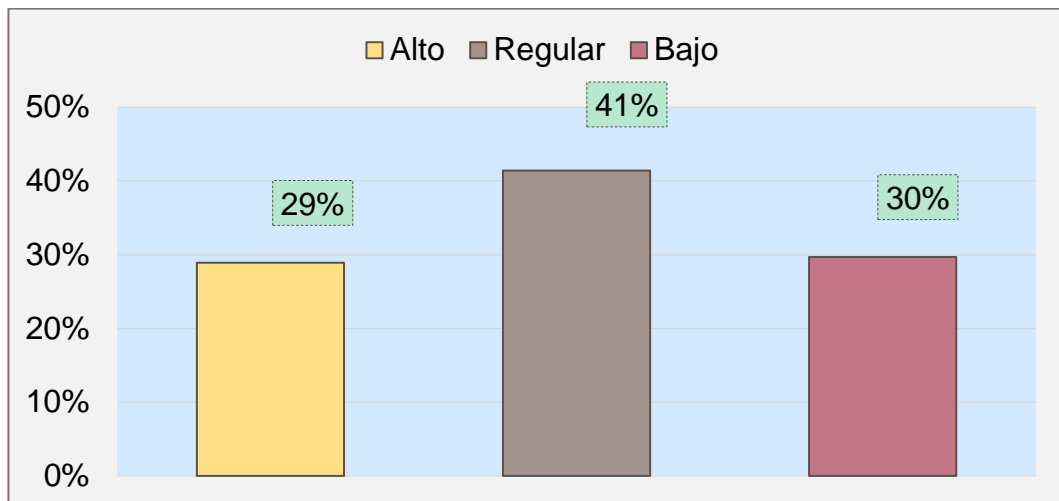
Autopercepción

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	37	29%
Regular	53	41%
Bajo	38	30%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 12

Autopercepción



Nota: Esta figura presenta información de la autopercepción expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de autopercepción de la autoeficacia creativa; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 29% se encuentra en nivel alto, 41% en nivel regular y 30% en bajo. De lo anterior se interpreta que la mayor parte de los estudiantes tienen seguridad moderada en la generación de ideas originales y adecuadas.

Tabla 13

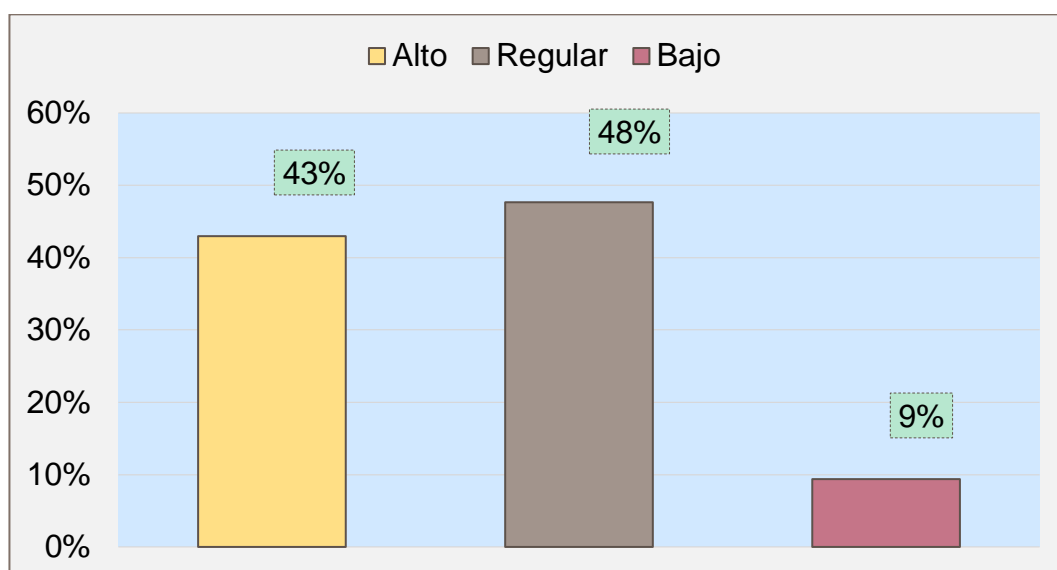
Personalidad creativa

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	55	43%
Regular	61	48%
Bajo	12	9%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 13

Personalidad creativa



Nota: Esta figura presenta información de la personalidad creativa expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de personalidad creativa de la autoeficacia creativa; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 43% se encuentra en nivel alto, 48% en nivel regular y 9% en bajo. De lo anterior se interpreta que la mayor parte de estudiantes no se encuentra muy seguros de su capacidad de dominio de acontecimientos inesperados.

Tabla 14

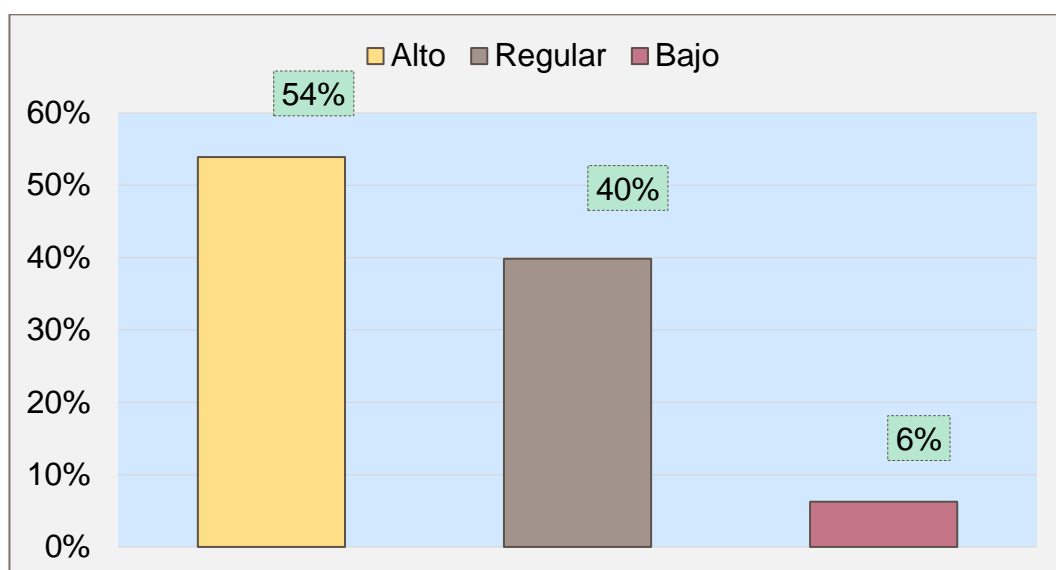
Comportamiento creativo

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	69	54%
Regular	51	40%
Bajo	8	6%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 14

Comportamiento creativo



Nota: Esta figura presenta información del comportamiento creativo expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados del comportamiento creativo de la autoeficacia creativa; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 54% se encuentra en nivel alto, 40% en nivel regular y 6% en bajo. De lo anterior se interpreta que la mayor parte de estudiantes no logran imaginar que gracias a sus capacidades e ingenio puedan generar productos creativos.

Tabla 15

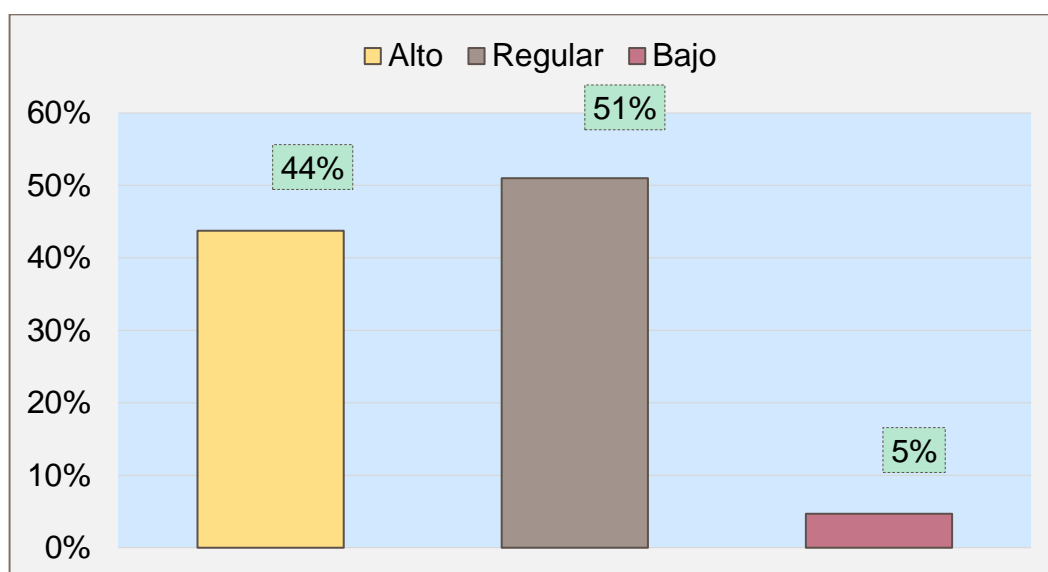
Autonomía

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	56	44%
Regular	66	51%
Bajo	6	5%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 15

Autonomía



Nota: Esta figura presenta información de la autonomía expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de autonomía de la autoeficacia creativa; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 44% se encuentra en nivel alto, 51% en nivel regular y 5% en bajo. De lo anterior se interpreta que la mayor parte de estudiantes no logran del todo pensar de forma independiente, ni tampoco repetir lo que dicen los demás.

4.3. Resultados de las variables

Tabla 16

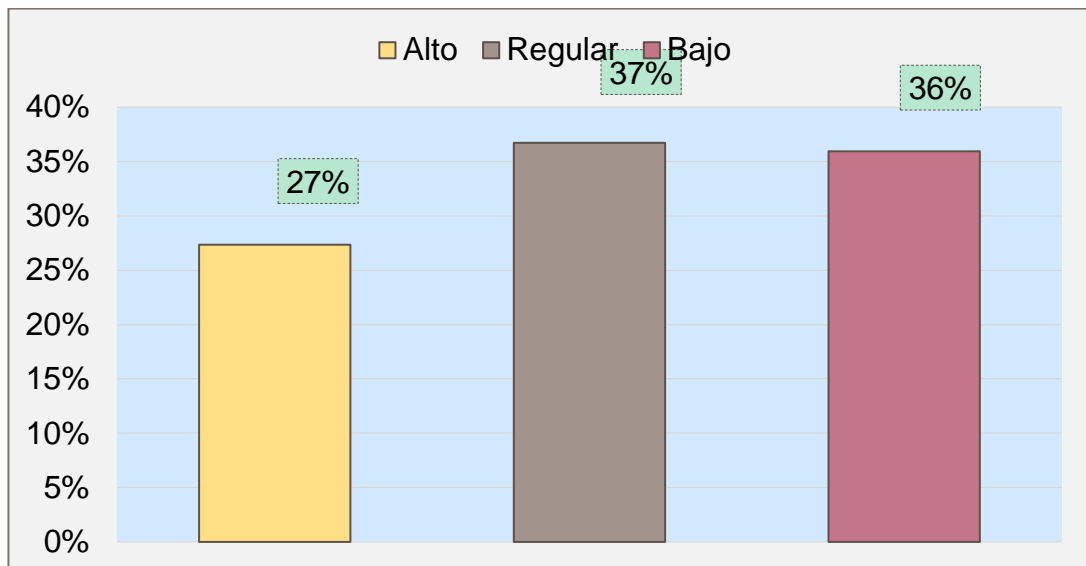
Nivel general de uso de las apps de arte

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	35	27%
Regular	47	37%
Bajo	46	36%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 16

Nivel general de uso de las apps de arte



Nota: Esta figura presenta información del nivel general de uso de las apps de arte expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados del uso de las apps de arte; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: 37% en nivel regular, 36% en bajo y el 27% se encuentra en nivel alto.

Tabla 17

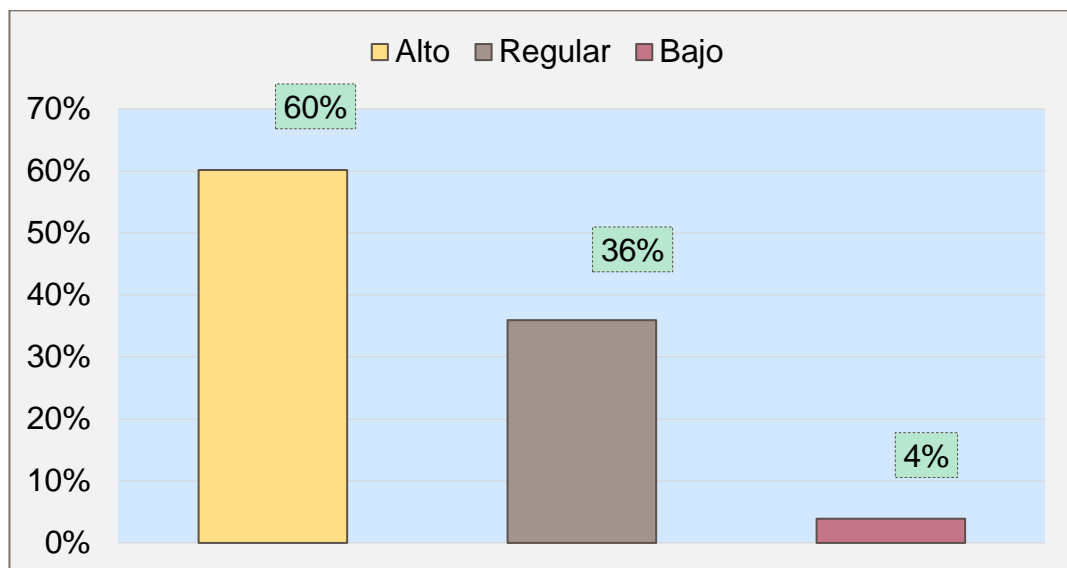
Nivel general de autoeficacia creativa

NIVEL	Frecuencia	Porcentaje
Alto	77	60%
Regular	46	36%
Bajo	5	4%
TOTAL	128	100%

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Figura 17

Nivel general de Autoeficacia creativa



Nota: Esta figura presenta información del nivel general de Autoeficacia creativa expresada por los estudiantes en Arequipa en el año 2024. Fuente: Data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

En la tabla y figura que analizan los resultados de la autoeficacia creativa; del 100% de información válida que representan a lo respondido por 128 estudiantes: el 60% se encuentra en nivel alto, 36% en nivel regular y 4% en bajo.

Tabla 18*Prueba de normalidad*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Artística	,147	128	,000
Técnica	,123	128	,000
Pedagógica	,108	128	,001
USO DE APPS DE ARTE	,116	128	,000
Autopercepción	,206	128	,000
Personalidad Creativa	,248	128	,000
Comportamiento Creativo	,153	128	,000
Autonomía	,259	128	,000
AUTOEFICACIA CREATIVA	,098	128	,004

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

Con la finalidad de encontrar el estadístico correcto para demostrar la correlación entre las variables requeridas para el cumplimiento general, se estableció una prueba de normalidad bajo el esquema de Kolmogorov Smirnov, en esta prueba se obtuvieron coeficientes significantes menores al alfa de 5% lo que quiere decir que para fines de correlatividad según los ámbitos de la presente investigación se debe recurrir al Rho de Spearman.

4.4. Comprobación de hipótesis

Tabla 19

Correlación entre autoeficacia creativa y dimensión artística del uso de apps de arte

Rho de Spearman		Autoeficacia creativa
	Estadístico	,662
Dimensión artística	Nivel de significancia	,000
	Casos validos F	128

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

Partiendo del ámbito espacial de la presente investigación que hace referencia a una escuela de arte de Arequipa 2024, se consideró 128 casos validos de estudio que a su vez son la totalidad de estudiantes encuestados, para establecer la relación entre la variable autoeficacia creativa y la dimensión artística, como resultado se obtuvo un coeficiente Rho de Spearman de 0.662 estadístico que indica una relación directa y positiva entre la variable y la dimensión (mencionada dinámica se considera valida según el nivel de significancia 0.000 que es inferior al margen de error del 5%), esto quiere decir que a una mejor dimensión artística del uso de apps de arte elevará la autoeficacia creativa.

Tabla 20

Correlación entre autoeficacia creativa y dimensión técnica del uso de apps de arte

Rho de Spearman		Autoeficacia creativa
	Estadístico	,666
Dimensión técnica	Nivel de significancia	,000
	Casos validos F	128

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

Partiendo del ámbito espacial de la presente investigación que hace referencia a una escuela de arte de Arequipa 2024, se consideró 128 casos válidos de estudio que a su vez son la totalidad de estudiantes encuestados, para establecer la relación entre la variable autoeficacia creativa y la dimensión técnica, como resultado se obtuvo un coeficiente Rho de Spearman de 0.666 estadístico que indica una relación directa y positiva entre la variable y la dimensión (mencionada dinámica se considera válida según el nivel de significancia 0.000 que es inferior al margen de error del 5%), esto quiere decir que a una mejor dimensión técnica del uso de apps de arte mejorará autoeficacia creativa.

Tabla 21

Correlación entre autoeficacia creativa y dimensión pedagógica del uso de apps de arte

Rho de Spearman		Autoeficacia creativa
Dimensión pedagógica	Estadístico	,640
	Nivel de significancia	,000
	Casos validos F	128

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

Partiendo del ámbito espacial de la presente investigación que hace referencia a una escuela de arte de Arequipa 2024, se consideró 128 casos válidos de estudio que a su vez son la totalidad de estudiantes encuestados, para establecer la relación entre la variable autoeficacia creativa y la dimensión pedagógica, como resultado se obtuvo un coeficiente Rho de Spearman de 0.640 estadístico que indica una relación directa y positiva entre la variable y la dimensión (mencionada dinámica se considera valida según el nivel de significancia 0.000 que es inferior al margen de error del 5%), esto quiere decir que a una mejor dimensión pedagógica del uso de apps de arte mejor elevará el nivel de la autoeficacia creativa.

Tabla 22

Correlación entre autoeficacia creativa y uso de apps de arte

Rho de Spearman		Autoeficacia creativa
	Estadístico	,688
Uso de apps de arte	Nivel de significancia	,000
	Casos validos F	128

Nota: La información es tomada de la investigación App de arte y autoeficacia creativa de la data de elaboración propia (2024).

Análisis e interpretación de resultados

Partiendo del ámbito espacial de la presente investigación que hace referencia a una escuela de arte de Arequipa 2024, se consideró 128 casos válidos de estudio que a su vez son la totalidad de estudiantes encuestados, para establecer la relación entre las variables autoeficacia creativa y uso de apps de arte, como resultado se obtuvo un coeficiente Rho de Spearman de 0.688 estadístico que indica una relación directa y positiva entre las variables (mencionada dinámica se considera valida según el nivel de significancia 0.000 que es inferior al margen de error del 5%), esto quiere decir que un mejor uso de apps de arte mejor eleva la autoeficacia creativa.

CONCLUSIONES

PRIMERA

El uso de las apps de arte se relaciona positiva y directamente con la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024, con una correlación positiva y directa Rho de Spearman 0,688.

SEGUNDA

El uso de las apps de arte se viene dando en 37% en nivel regular, 36% en bajo y el 27% se encuentra en nivel alto, en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.

TERCERA

La autoeficacia creativa se encuentra con el 60% de estudiantes muestran un nivel alto, 36% regular y 4% en bajo, en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.

CUARTA

El uso de las apps de arte se relaciona directa y positivamente con la autoeficacia creativa mediante la Rho de Spearman en la dimensión artística (0.662), técnica (0.666) y pedagógica (0.640), en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.

SUGERENCIAS

1. Se sugiere a la Dirección General de la ENA Carlos Baca Flor de Arequipa establecer reuniones colegiadas de mejora y actualización de planes de estudio en relación a la Carrera de Artes Visuales que incluya lo tecnológico no solo como aborde metodológico sino como parte competencial en su formación académica profesional, que, permita el dominio tecnológico artístico (uso de apps, programas, medios, recursos) y mejora de la autoeficacia creativa.
2. Se sugiere a la Jefatura de Unidad Académica realizar capacitaciones de la inserción tecnológica y uso de las apps de arte en las sesiones de aprendizaje, para fortalecer la educación a nivel de enseñanza y aprendizaje.
3. Se sugiere a los estudiantes comprometerse con su autoeficacia creativa buscando su propio conocimiento y amor personal para trascender como ser creador e innovador.
4. Se sugiere a los próximos estudiantes a realizar investigaciones, profundizar el estudio de las variables y proponer proyectos de investigación experimental para mejorar la autoeficacia creativa a través de del uso de app de arte en la dimensión artística, técnica y pedagógica

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abarza, L., Gajardo, P., Araya, J., Alarcón, C., Acuña, P. y González, S. (2022). Percepción de autoeficacia académica de estudiantes de medicina como predictor de éxito académico. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(1), 4360-4374. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1804
- Acaso, M. y Megias, C. (2017). Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación. Barcelona, Paidós educación. https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/37/36158_Art_Thinking.pdf
- Álvarez Álvarez, E. (2024). Influencia del Uso Didáctico y Actitud hacia las Apps Educativas para el Aprendizaje Móvil. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 17(1), 161-173. <https://doi.org/10.37843/rted.v17i1.452>
- Andión, M. (2011). *Presentación: La apropiación social de las TIC en la educación superior*. Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco Distrito Federal, México. Revista Reencuentro, núm. 62, diciembre, 2011, pp. 5-9
- Andrade, D.P. (2023) con el estudio de Los recursos tecno pedagógicos y audiovisuales como dispositivos de autoeficacia para la enseñanza de Educación Cultural y Artística en bachillerato. (Tesis de Maestría en la UNAE Universidad Nacional De Educación) <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3188/1/Los%20recursos%20tecnopedag%C3%B3gicos%20y%20audiovisuales%20como%20dispositivos%20de%20autoeficacia%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20de%20Educaci%C3%B3n%20Cultural%20y%20Art%C3%ADstica%20en%20bachillerato.pdf>
- Angamarca, L. y Román, A. (2011). *Capacidades perceptivo motrices en educación inicial (4- 5 años) de los centros infantiles privados de*

Ibarra. *Guía didáctica* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica del Norte] Repositorio.

<https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1969/1/05%20FECYT%201041%20TESIS.pdf>

Aranguren, M., Oviedo, A., Irrazábal, N. (2011). Estudio de las propiedades psicométricas de la escala de autoeficacia creativa en población argentina [en línea], *Revista de Psicología*, 7(14). Disponible en: <http://bibliotecadigital.uca.edu.ar/repositorio/revistas/estudio-propiedades-psicometricas-escala.pdf>

Arce Saavedra, B. (2020). *Pensamiento crítico, creatividad, autoeficacia y práctica pedagógica en formadores de docentes sanmartinenses* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio.

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/17773/ARCE_SAAVEDRA_BORIS_JES%c3%9aS_2020-12-30.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Arnheim, R. (2008). *Arte y Percepción Visual*. Editorial Alianza. <https://bibliotecaia.ism.edu.ec/Varios/Arte-percepcion-visual.pdf>

Arq-Cademia (2020, s.f.). Tutorial SKETCHBOOK español/ Tablet / Básico 2020| Tutorial básico| [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=iA5wIFcbsVc>

Arroyo, J. (2007) Bordes y espacio público. Fronteras internas en la ciudad contemporánea. *Revista Digital Vitruvius*. 7. <https://vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/07.081/269>

Bailey, J. (1999). Academics' Motivation and Self-efficacy for Teaching and Research. *Higher Education, Research & Development*, 18(3), 343–359. <https://doi.org/10.1080/0729436990180305>

- Bajardi, A. (2015). *B-Learning y arte contemporáneo en educación artística: Construyendo identidades personales y profesionales* [Tesis de doctorado, Universidad de Granada] Repositorio. <http://hdl.handle.net/10481/41757>
- Band, R., James, E., Culliford, D., Dimitrov, B., Kennedy, A., Rogers, A., y Vassilev, I. (2019). Development of a measure of Collective Efficacy within personal networks: A complement to self-efficacy in self-management support? *Patient Education and Counseling*, 102, 1389–1396. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2019.02.026>
- Bandura, A. (1999). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Asian Journal of Social Psychology*, 2, 21-41. https://www.researchgate.net/publication/227705777_Social_Cognitive_Theory_An_Agentic_Perspective
- Bandura, A. (2000). Exercise of Human Agency Through Collective Efficacy. *Current Directions in Psychological Science*, 9(3), 75–78. <https://doi.org/10.1111/1467-8721.00064>
- Barreda, A., Yerva, D., Ochoa, M., y Zegarra, M. R. (2021). Art and its relevance in the emotional well-being of people. *Universidad, Ciencia y Tecnología* Vol. 25, N° 111 diciembre 2021 (pp. 33-39). <https://doi.org/10.47460/uct.v25i110.513>
- Benítez, J. (2021). Usabilidad de una app móvil para el aprendizaje y elaboración de estados financieros en México. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 11(22), e054. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672021000100154
- Benítez, L. (1992). Percepción sensible y conocimiento del mundo natural en rene descartes [PDF].

<https://dianoia.filosoficas.unam.mx/index.php/dianoia/article/download/650/D44/667>

Beranek, C. (2021, 14 de diciembre). Los pensadores verdaderamente independientes tienen estos 5 rasgos. <https://www.entrepreneur.com/es/liderazgo/los-pensadores-verdaderamente-independientes-tienen-estos-5/409789>

Bisquerra, R. (2015, 29 de septiembre). *La autonomía emocional: status quistiones de una controversia*. https://www.researchgate.net/profile/Rafel_Bisquerra/publication/268327854_La_a_utomonia_emocional_status_quaestionis_de_una_una_controversi_a/links/560a752a08ae576ce63fdcdd.pdf

Blanco Á. (2010). Creencias de autoeficacia de estudiantes universitarios: un estudio empírico sobre la especificidad del constructo, *Relieve*, 16(1), 1-28. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=91612919001>

Brainly (2021, 14 de marzo). *¿Qué significa tener un pensamiento independiente?* <https://brainly.lat/tarea/36552360>

Caeiro, M., Ordoñez, F.F., Callejón, M.D., y Castro, E. (2020). Diseño de un instrumento de evaluación de aplicaciones digitales (Apps) que permiten desarrollar la competencia artística. *Píxel-BIT Revista de Medios y Educación - 2020 - N.º 58*

Carpio, C. (2005). *Condiciones de entrenamiento que promueven comportamiento creativo: Un análisis experimental con estudiantes universitarios* [Tesis de doctorado, Universidad Iberoamericana de México] Repositorio. <https://biblio.ibero.mx/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=473463>

Carpio, C., Pacheco, V., Canales, C., Arroyo, R. y Silva, H. (2007). Inteligencia, creatividad y desarrollo psicológico. *Acta Colombiana*

de *Psicología*, 10(2), 41-50.
<https://www.redalyc.org/pdf/798/79810205.pdf>

Carpio, C., Pacheco, V., Canales, C., Morales, G. y Rodríguez, N. (2014). Comportamiento inteligente y creativo: efectos de distintos tipos de instrucciones. *Suma Psicológica*, 21(1), 36-44
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0121438114700050>

Castiblanco Muñoz, M. (2021). *Arte dentro de la pedagogía versión 1.3 Pensamiento Crítico Creativo artilla creativa* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana Colombia] Repositorio. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/59103/Arte%20dentro%20de%20la%20pedagog%c3%ada%20Versi%c3%b3n%201.3%20Artilla%20Creativa.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Chen, B. (2020). Enhance creative performance via exposure to examples: The role of cognitive thinking style. *Personality and Individual Differences*, 154, 109663.
<https://doi.org/10.1016/j.paid.2019.109663>

Choza, J. (2015). *Filosofía del arte y la comunicación. teoría del interfaz*. Primera edición: febrero 2015. Madrid Editorial Thémata

Colina, A.M. y Túa, J.J. (2018). *Apropiación de las TIC en la docencia universitaria: Statu quo ante un panorama complejo*. Revista Espacios. ISSN 0798 1015 Vol. 39 (Nº 43) Año 2018. Recuperado de <https://www.revistaespacios.com/a18v39n43/a18v39n43p21.pdf>

Coronado Acosta, J. (2022). Evaluación formativa en el área de arte y cultura. *Revista Tzhoecoen*, 14(2), 49-54.
<https://revistas.uss.edu.pe/index.php/tzh/article/download/2283/2796/10060>

Davis, G. (1989) Testing of creative potential. *Contemporary Educational Psychology*, 14, 257-274.

https://www.researchgate.net/profile/Jonathan-Plucker-2/publication/266316474_Assessment_of_Creativity/links/56f142fe08ae5c367d4a9df6/Assessment-of-Creativity.pdf

De Smul, M., Heirweg, S., Van Keer, H., Devos, G. y Vandeveldde, S. (2018). How competent do teachers feel instructing self-regulated learning strategies? Development and validation of the teacher self-efficacy scale to implement self-regulated learning. *Teaching and Teacher Education*, 71, 214–225. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2018.01.001>

Del Rivero Rosas, D. (2023). *XAL-APP-ART: Modelo de App de difusión cultural en Xalapa* [Tesis de especialidad, Universidad Veracruzana] Repositorio. <https://www.uv.mx/eoo/files/2024/02/Tesis-EEO-Miroslava-del-Rivero-compress.pdf>

Denigri, J. (2023, 11 de julio). *La confianza creativa para impulsar la innovación educativa*. <https://es.linkedin.com/pulse/la-confianza-creativa-para-impulsar-innovaci%C3%B3n-jesus-denegri>

Digón, P. e Iglesias, F. (2021). Apps educativas para el público infantil: juegos para el entretenimiento o recursos educativos. *Revista Colombiana de Educación*, 1(84), 1-17. <https://doi.org/10.17227/rce.num84-12495>

Duarte, E., Díaz, M. y Osés, R. (2012). Solución creativa de problemas en la educación superior: significado y creencias. *Enseñanza e Investigación en Psicología*, 17(2), 243-261. <https://www.redalyc.org/pdf/292/29224159001.pdf>

Erdem, E. y Demirel, Ö. (2007). Teacher self-efficacy belief. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 35(5), 573–586. <https://doi.org/10.2224/sbp.2007.35.5.573>

Escat, M. y Romo, M. (2015). Emprendimiento y personalidad creativa en estudiantes universitarios. *Creatividad y Sociedad*, 23, 64-99.

https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/670922/emprendimiento_escat_cs_2015.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Esquivias MT (2004) *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Revista Digital Universitaria 31 de enero 2004 • Volumen 5 Número 1 • ISSN: 1067-6079. http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Esquivias, M. (2004). *Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones*. Revista Digital Universitaria. Volumen 5 Número 1 • ISSN: 1067-6079. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Esquivias, M., & Muriá, I. (2001). *Una evaluación de la creatividad en la Educación Primaria*. Revista Digital Universitaria. Recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.1/num3/art1/>

Faster Capital (2024). *Confianza Creativa* <https://fastercapital.com/es/palabra-clave/confianza-creativa.html>

Fernández Fariña, A. (2009). *Lo que la pintura no es. La lógica de la negación como afirmación del campo expandido en la pintura* [Tesis de doctorado, Universidad de Vigo] Portal. https://www.researchgate.net/publication/315459073_LO_QUE_LA_PINTURA_NO_ES_LA_LOGICA_DE_LA_NEGACION_COMO_A_FIRMACION_DEL_CAMPO_EXPANDIDO_EN_LA_PINTURA

Fouad, A., Shamiea, M., Elkhayait, A., Shafey, F., Mohamed, E. y Hassabo, A. (2024). The Integration of Art in Relation to Nature, Culture, and Expression. *Journal of Textiles, Coloration and Polymer Science*, 21(2), 397-405. https://journals.ekb.eg/article_341635_b36ef62108043aa73cc59728ba7bbdac.pdf

- Freiberg, A. y Passarello, S. (2013). Personalidad creativa, variables sociodemográficas y académicas en estudiantes universitarios. *Acta académica*, 1(29), 32. <https://www.aacademica.org/000-054/902.pdf>
- Fürst, G. y Grin, F. (2018). A comprehensive method for the measurement of everyday creativity. *Thinking Skills and Creativity*, 28, 84–97. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.03.007>
- Fuzzylactic (2022, s.f.). Cómo usar IBIS PAINT X en 2022 | Tutorial básico | [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=m3UNAT0kO5s>
- Gabinet Psicologic Mataró (2020, 27 de noviembre). La percepción de autoeficacia. <https://gabinetpsicologicmataro.com/la-percepcion-de-autoeficacia/>
- García, A., Gómez, E. y González, M. (2006, del 13 al 15 de septiembre). Cómo lograr una mejor solución creativa a los problemas en el proceso de diseño [Conferencia]. X congreso internacional de ingeniería de proyectos, Valencia, España. https://www.aepro.com/files/congresos/2006valencia/ciip06_3214_3223.998.pdf
- García, L. (2020, 2 de septiembre). *7 apps de arte que necesitas tener para aprender algo nuevo todos los días*. <https://www.vogue.es/living/galerias/apps-arte-aprender-cultura-museos-aplicacion>
- Gardner, H. (1997) *Arte, Mente y Cerebro*. Barcelona: Paidós. <https://infanciacoslada.es/wp-content/uploads/2021/02/Howard-Gardner-Arte-mente-y-cerebro-2006-Editorial-Paidos-libgen.lc-1.pdf>
- Gartzia Labs (2024). Interfaz TÁCTIL en KRITA en ANDROID. Cómo configurarla en tablets Android y Windows| [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=QCL93aNZcP4>

- González Obregón, N. (2021). *El movimiento como devenir en el dibujo el cuerpo como parte del hecho creativo* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de La Plata] Repositorio. <http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/119381/Tesis.pdf-PDFA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Haase, J., Hoff, E., Hanel, P. y Innes-Ker, A. (2018). A MetaAnalysis of the Relation between Creative Self-Efficacy and Different Creativity Measurements. *Creativity Research Journal*, 30(1), 1-16. https://www.researchgate.net/publication/320946604_A_Meta-Analysis_of_the_Relation_between_Creative_Self-Efficacy_and_Different_Creativity_Measurements
- Kajuna (2021). Reseña App Daily Art| [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=w6utl1hF4Lc&t=187s>
- Kamii, C. (2014) *La autonomía como objetivo de la educación: implicaciones de la teoría de Piaget* [PDF]. https://www.viaeducacion.org/downloads/ap/ehd/autonomia_finalidad_educacion.pdf
- Kaufman, J. y Beghetto, R. (2009). Beyond big and little: The four-c model of creativity. *Review of General Psychology*, 13(1), 1– 12. <https://doi.org/10.1037/a0013688>
- Kratochvílová, D. (2018). El presente de indicativo español y la perspectiva cognitiva: subjetivación y dominios de control. *Philologica Canariensis*, 24, 89–112. <https://doi.org/10.20420/PhilCan.2018.199>
- La casa de ganchillo & a más (2021, s.f.). Cómo utilizar la aplicación color Gear app | tutorial básico| [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xaoAblj-Ps&t=652s>

- Labrin, D. (2019). Procesos de moda multifocal. Aproximaciones teóricas y prácticas sobre indumentaria latinoamericana del siglo XXI. <https://editorial.upc.edu.pe/procesos-de-moda-multifocaldcrhj.html>
- Lim, H. y Choi, J. (2009). Testing an alternative relationship between individual and contextual predictors of creative performance. *Social Behavior and Personality*, 37 (1), 117-136. https://www.researchgate.net/publication/233687476_Testing_an_alternative_relationship_between_individual_and_contextual_predictors_of_creative_performance
- LinkedIn Learning (2016, 20 de enero). *Cómo desarrollar la capacidad de ingenio*. https://es.linkedin.com/learning/como-desarrollar-la-capacidad-de-ingenio/los-beneficios-de-ser-ingenioso?autoplay=true&trk=learning-course_tocItem&upsellOrderOrigin=default_guest_learning
- Lizarralde, M., Ariza, N., Marulanda, L., y Trisancho., M. (2012). Pedagogía y estetización de la vida. Bogotá, Editorial U. Distrital Francisco José de Caldas.
- Loyola Ríos, N. (2019). *El derecho a la libertad de expresión artística en el estado constitucional* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú] Repositorio. https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14648/LOYOLA_R%c3%8dOS_N%c3%89STOR_DANIEL11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lucena, P. (2024, 30 de junio). *La importancia de la tecnología en el arte*. <https://www.cesuma.mx/blog/la-importancia-de-la-tecnologia-en-el-arte.html>
- Maddux, J. y Gosselin, J. (2012). *Self-efficacy*. The Guilford Press. New York, NY. https://www.researchgate.net/publication/288263418_Self-efficacy

- Maioz Basterretxea, L. (2015). *La pedagogía rizomática en la educación artística* [Tesis de maestría, Universidad Internacional de La Rioja] Repositorio.
<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3279/MAIOZ%20BASTERRETXEA%2c%20LAURA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mancilla González, E. (2020). La representación bidimensional del espacio y el tiempo en las vanguardias del arte dayá. *Diseño, Arte y Arquitectura*, 9, 15 – 33.
https://www.researchgate.net/publication/347778577_LA_REPRESENTACION_BIDIMENSIONAL_DEL_ESPACIO_Y_EL_TIEMPO_EN_LAS_VANGUARDIAS_DEL_ARTE
- MidNight. S. (2022). Cómo Dibujar en el CELULAR (Móvil) | MediBang Paint Tutorial | [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=xFLISgTk8oU&t=468s>
- Mira cono se hace (2022). ¿Qué es Google Arts & Culture y Cómo Usar la App? | [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=u-d_DIKXOqo
- Mlambo, S., Rambe, P. y Schlebusch, L. (2020). Effects of Gauteng province’s educators’ ICT self-efficacy on their pedagogical use of ICTS in classrooms. *Heliyon*, 6, 1-14.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03730>
- Mucha Lucas, K.O. (2023) App Learning y Rendimiento académico en instituciones educativas peruanas con jornada completa. (Tesis Doctoral en la Universidad Nacional del Centro de Perú).
<https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/9535>
- Novaes, M.H. (1993). *Psicología de la aptitud creadora*. Buenos Aires: Kapelusz

- Ordoñez, F., Caeiro, M., Barbero, A., Martínez, M. y Torres, A. (2021). Validación de un instrumento de evaluación de *apps* de arte que permiten desarrollar la competencia artística en entornos digitales. *Revista Española de Pedagogía*, 79(280), 515-536. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/13153/REP%20280_ESP-EN_Ordo%C3%B1ez.pdf?sequence=2&isAllowed=y
- Ortega Miranda, M. (2004). *Desarrollo de la autonomía, la creatividad y el descubrimiento en un ambiente conductista en etapa preescolar* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Andrés Bello] Repositorio. <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAQ0551.pdf>
- Ortiz Pérez, A. (2023). *Percepción del profesorado respecto al implemento de las apps educativas en educación primaria* [Tesis de maestría, Universidad de Cantabria] Repositorio. <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/31821>
- Palla Canelos, M. (2021). *Impacto de la figura paterna y confianza en sí mismo en los estudiantes de quinto y sexto grado de primaria de la institución educativa primaria Copal – Urco n° 60770 del distrito Santa Clotilde, provincia Maynas, región Loreto, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Alas Peruanas] Repositorio. https://repositorio.uap.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12990/11013/Tesis_FiguraPaterno_Confianza%20En%20s%C3%AD%20Mismo_5%C2%B06%C2%B0Primaria_Inst.Edu.COPAL-URCO%20N%C2%B060770_distrito.Santa%20Clotilde.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Papalia y Olds. (2001). *Desarrollo Humano* (8va edición). Colombia: McGraw-Hill

- Pérez, E., Lescano, C., Heredia, D., Zalazar, P., Furlám, L. y Martínez, M. (2011) Desarrollo y análisis psicométricos de un inventario de autoeficacia para inteligencias múltiples en niños argentinos. *Psicoperspectivas*, 10(1), 169189. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-69242011000100009
- Pérez, N. y Setién, E. (2008). La interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad en las ciencias: una mirada a la teoría bibliológico-informativa. *Acimed*, 18(4). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352008001000003
- Posso, E.P. (2023) Las herramientas de las TIC y TAC (tecnologías del aprendizaje y el conocimiento) para la enseñanza de las artes musicales en bachillerato técnico música. (Tesis de maestría en la Universidad Técnica del Norte de Ecuador). https://repositorio.utn.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/13489/2/P_G%201280%20TRABAJO%20DE%20GRADO.pdf
- Rinaudo, M. (2002). Reseña de "Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención." de Mihaly Csikszentmihalyi. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 4. <https://www.redalyc.org/pdf/547/54700403.pdf>
- Rodríguez Peñuela, J. (2017). *La pedagogía artística en la institución educativa municipal campestre nuevo horizonte zona rural de Fusagasugá: construcción del yo, buscando mi ser* [Tesis de maestría, Universidad Distrital Francisco José de Caldas] Repositorio. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/5674/RodriguezPe%c3%b1uelaJohnAlexander2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Rodríguez, L., Fiscarelli, D., y Fernández, J. (2022). La dimensión técnica en la enseñanza proyectual: entre la ciencia y el diseño. *Arquitecno*, (19), 53–62. <https://doi.org/10.30972/arq.0195969>
- Rogers, C. y Freiberg, H.J. (1996) Libertad y Creatividad en la Educación (3a. ed.) Barcelona: Paidós. <https://tallereduca.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/06/rogers-la-relacion-interpersonal-en-la-facilitacion-del-aprendizaje.pdf>
- Rosiris, A. (19 agosto 2022). PicsArt Color Retoca y edita fotos con la tablet, móvil o celular Herramientas eLearning Fácil | [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Z8o3ITNC220>
- Rossi, T., Trevisol, A., Santos, D., Dapieve, N. y Von Hohendorff, J. (2020). Autoeficacia general percibida y motivación para aprender en adolescentes de educación media. *Acta Colombiana de Psicología*, 23(1), 264-271. <https://actacolombianapsicologia.ucatolica.edu.co/article/view/3139>
- Ruiz Dodobara, F. (2005). Influencia de la autoeficacia en el ámbito académico. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria* UPC, 1(1). <https://revistas.upc.edu.pe/index.php/docencia/article/view/33/524>
- Runco, M. (2014). Creativity, Theories and Themes: Research Development and Practice. Amsterdam: Elsevier. https://books.google.com.ar/books?id=nJlfKE-meqEC&printsec=frontcover&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q&f=false
- Sabag, A.(1989). *Creatividad*. Compilador. Universidad del Valle de México. México. Vol Vol. I y II (Antología).

- Salazar, J., Montero, M., Sánchez, E., Santoro, E., y Villegas J. (2012). Percepción social. E-uaem. <https://www.studocu.com/ca-es/document/universitat-rovira-i-virgili/psicologia-del-trabajo/article-editat-ps-apuntes-universidad/22699720>
- Sampson, R., Raudenbush, S. y Earls, F. (1997). Neighborhoods and Violent Crime: A Multilevel Study of Collective Efficacy. *Science*, 277(5328), 918– 924. <https://doi.org/10.1126/science.277.5328.918>
- Sandholtz, JH, Ringstaff, C. y Dwyer, CD (1997). Enseñar con tecnología. Nueva York: Teachers College Press.
- Sifuentes Cáceres, F. (2021). Percepción de los niños de primaria sobre la educación artística [Tesis de licenciatura, Universidad de Lima] Repositorio. https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/15121/Percepci%c3%b3n_Ni%c3%b1os_primaria_sobre_la_Educaci%c3%b3n_Art%c3%adstica.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Taylor, J. y Wilson, J. (2019). Using our understanding of time to increase self-efficacy towards goal achievement. *Heliyon*, 5(8), e02116. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e02116>
- Tierney, P. y Farmer, S. (2002). Creative self-efficacy: Its potential antecedents and relationship to creative performance. *Academy of Management Journal*, 45, 1137-1148. https://www.researchgate.net/publication/274812899_Creative_Self_Efficacy_Its_Potential_Antecedents_and_Relationship_to_Creative_Performance
- Torres, S. (2014, 8 de noviembre). *La relación entre el arte y la tecnología*. <https://ntcpuce2014.wordpress.com/2014/11/08/la-relacion-entre-el-arte-y-la-tecnologia/>

- Universia (2018, 23 de agosto). *¿Cómo mejorar tu capacidad de pensamiento independiente?*
<https://www.universia.net/cl/actualidad/vida-universitaria/como-mejorar-tu-capacidad-pensamiento-independiente-1161364.html>
- Vásquez Alonso, V. (2014) La libertad de expresión artística: Una primera aproximación. *Revista de Estudios de Deusto. Bilbao*, 62(2), 73-92.
<https://revista-estudios.revistas.deusto.es/article/view/251>
- Vásquez, M. (2018). La transdisciplinariedad y la complementariedad paradigmática, dos eslabones para la investigación científica y el desarrollo educativo universitario. *URU revista de comunicación y cultura*, 1, 1-16
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9058226.pdf>
- Vera M., Salanova M., Martín-del-Río B., Self-efficacy among university faculty: how to develop an adjusted scale, *Anales de Psicología*, 27(3), 800-807, (2011).
- Vincent Stavridi, S. (2017) *Interactive Art Applications (I-Apps) in the Development of Younger Learners' Creative Thinking*. IGI global
<https://www.igi-global.com/chapter/interactive-art-applications-i-apps-in-the-development-of-younger-learners-creative-thinking/175421>
- Vinci M. y Weng D. (2014). From 'Stillness Becoming' to 'Making Time' Digital Surface within My New Media-Art Practice. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 122, 82 – 91.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S187704281401324X>
- Yi, X., Scheithauer, H., Lin, C. y Schwarzer, R. (2008). *Creativity, efficacy and their organizational cultural influences* [Tesis de doctorado, Freien Universität Berlin] Portal. <https://d-nb.info/102316986X/34>

Zarza-Alzugaray, FJ., Bustamante, JC., Casanova, O. y Orejudo, S. (2018). La autoeficacia creativa y la autoestima como predictores de la capacidad creativa en estudiantes universitarios de la asignatura Fundamentos de Educación Musical. REIDOCREA, 8, 7-14. []

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO: USO DE LAS APPS DE ARTE Y LA AUTOEFICACIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA 2024.

Formulación del problema	Objetivos de la investigación	Hipótesis	Variables	Dimensiones e indicadores	Metodología investigación	Población muestra	Ítem
<p>Problema general: ¿Cuál es la relación entre el uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024?</p> <p>Problemas específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo es el uso de las apps de arte en los estudiantes de artes visuales de una Escuela de Arte de Arequipa 2024? - ¿Cómo es la autoeficacia creativa en los estudiantes de artes visuales de una Escuela de Arte de Arequipa 2024? - ¿Cómo se relaciona la dimensión artística, técnica y pedagógica del uso de las apps de arte con la autoeficacia creativa en los estudiantes de artes visuales de una escuela de arte de Arequipa 2024? 	<p>Objetivo general: Determinar la relación entre la relación entre uso de las apps de arte y la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identificar el uso de las apps de arte en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024. - Describir la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024. - Determinar la relación entre la dimensión artística, técnica y pedagógica del uso de las apps de arte con la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024. 	<p>El uso de las apps de arte se relaciona positivamente con la autoeficacia creativa en los estudiantes de una escuela de arte de Arequipa 2024.</p>	<p>Variable 1 Uso de las apps de arte</p> <p>Variable 2 La autoeficacia creativa</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Artística - Técnica - Pedagógica - Auto percepción - Personalidad creativa - Comportamiento creativo - Autonomía 	<p>Enfoque Cuantitativo</p> <p>Nivel de investigación: Aplicada</p> <p>Tipo de investigación: Correlacional</p> <p>Diseño de investigación: No experimental. De corte transversal.</p> <p>Técnica: Encuesta Evaluación de apps de arte. Autor: Ordoñez et al (2021). Escala de autoeficacia creativa Autor: Aranguren et al. (2011).</p>	<p>Población: Estudiantes de la Escuela Nacional de Artes Carlos Baca Flor de Arequipa</p> <p>Muestra: 128 estudiantes de las carreras profesionales artes visuales.</p>	<p>V1: 74 ítems</p> <p>V2: 5 ítems</p>

Anexo 2. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnica e instrumentos
Uso de las apps de arte	Artística	Expresión bidimensionalidad y movimiento,	Técnica: encuesta Instrumento: Evaluación de apps de arte. (Ordoñez et al. 2021).
		Expresión multidimensionalidad	
		Apreciación	
	Técnica	Técnica	
	Pedagógica	Didáctica.	
		Aplicabilidad	
Transdisciplinariedad y complementariedad			
	Actividades y autoevaluación		
La autoeficacia creativa	Autopercepción	Seguridad	Técnica: encuesta Instrumento: Escala de autoeficacia creativa (Aranguren et al. 2011).
	Personalidad Creativa	Confianza	
	Comportamiento Creativo	Capacidades de ingenio	
		Soluciones	
Autonomía	Pensamiento independiente		

Fuente: elaboración propia

Anexo 3. Matrices de instrumentos

MATRIZ DEL INSTRUMENTO USO DE LAS APPS DE ARTE

Variables	Dimensiones	Indicadores	Enunciados	Técnica e instrumentos
Uso de las apps de arte	Artística	Expresión bidimensionalidad y movimiento	1. Proceso de dibujar.	Técnica: encuesta Instrumento: Evaluación de apps de arte. Opciones de respuestas: NC (No corresponde con la app) 1 (menor valor) 5 (mayor valor).
			2. Proceso de pintar.	
			3. Proceso de creación de imágenes propias: carteles, fotografías, vídeos, animaciones...	
			4. Proceso de composición visual y/o audiovisual.	
			5. Proceso de hacer ilustraciones.	
			6. Personalización en el trazo	
			7. Grado de experimentación que permite: probar ideas, composiciones, formas...	
			8. Permite crear publicidad visual o audiovisual.	
			9. Permite acciones de borrado durante el proceso de creación.	
			10. Permite trabajar diferentes técnicas artísticas: óleo, acuarela...	
	Expresión multidimensionalidad	11. Proceso de modelar en el espacio virtual en tres dimensiones.		
		12. Proceso de creación en perspectiva.		
		13. Permite crear en varias dimensiones espaciales: planos, tres dimensiones...		
		14. Proceso de trabajar el volumen usando diversos recursos gráfico-plásticos.		
	Apreciación	15. Proceso perceptivo técnico de la obra de arte: líneas de interés, formas, colores, texturas, representación del volumen, profundidad, perspectiva...		
		16. Proceso perceptivo crítico de la obra de arte: conocer y relacionar las obras, los artistas, los contextos personales, sociales y políticos...		
		17. Proceso inmersivo con el espacio expositivo virtual.		
		18. Diversidad de obras, autores y estilos que ofrece.		

			19. Proceso de comprensión de las obras en relación con el lugar que ocupan en la historia del arte.	
			20. Proceso de conocimiento de las técnicas artísticas: tradicionales, contemporáneas...	
			21. Proceso genérico de interacción que permite con cada obra.	
			22. Permite hacer visitas guiadas virtuales por el espacio.	
			23. Permite diferentes visiones de las obras: aumentar, alejar...	
			24. Existe información textual o auditiva de la obra: vida del autor, historia de la obra, anécdotas...	
			25. Permite el conocimiento de más de un tipo de obra artística: pinturas, esculturas, fotografías, instalaciones o vídeos...	
			26. Permite ver obras de diferentes épocas.	
			27. Permite ver obras de diferentes culturas.	
			28. Permite conocer obras visuales y audiovisuales.	
			29. Enlaza la historia del arte con otros contextos de la época: sociales políticos, científicos...	
			30. Permite conocer los procesos de creación acometidos por los artistas en sus obras.	
			31. Permite ver obras tanto museísticas como del espacio público: arte en la naturaleza, arte público...	
			32. Permite ver obras de arte contemporáneas tipo: instalaciones artísticas, happening, performance...	
			33. Enlaza las obras con informaciones y espacios externos relacionados: textos, blogs...	
			34. Permite seleccionar la información que se desea ver: autores, épocas, estilos...	
			35. Permite comparar obras de diferentes autores, épocas o estilos	
			36. Permite profundizar en el análisis de las obras de arte en la propia app.	
			37. Permite comprender cómo los artistas resuelven problemas en sus obras: de color, perspectiva...	
	Técnica	Técnica	38. Capacidad de adaptarse a diferentes necesidades del usuario: formatos, tamaño letra, edad...	

			39. Calidad de la caja de herramientas: niveles, configuración, diversidad de recursos, áreas de trabajo...	
			40. Calidad de comunicación: periféricos de entrada y/o salida (impresora, escáner, cámara, micrófono, altavoces), correo web...	
			41. Calidad de los materiales de edición que ofrece al usuario: efectos, transiciones, filtros, banco de imágenes, audios...	
			42. Calidad del trabajo por capas.	
			43. Capacidad de personalización: caja de herramientas, elementos, recursos, interfaz...	
			44. Permite guardar y continuar por fases creando interrumpidamente.	
			45. Permite diversos modos de guardado: automático, intencionado...	
			46. Permite copiar y pegar.	
			47. Posibilita diversos modos de compartir el trabajo: correo web, redes sociales...	
			48. Permite generar y trabajar con más de un tipo de archivo: foto, vídeo, audio, imagen...	
			49. Permite configurar las herramientas: pinceles, lápices...	
			50. Permite seleccionar y trabajar con diferentes perfiles de color: RGB, CMYK...	
			51. Permite integrar imagen fija y/o en movimiento y audio.	
	Pedagógica	Didáctica.	52. Calidad de los materiales complementarios: tutoriales, cuadros sinópticos, instrucciones...	
			53. Capacidad de adaptabilidad a la edad del usuario y su etapa educativa	
			54. Capacidad para articular didáctica y arte: estrategias, metodologías...	
			55. Capacidad para trabajar diversos contenidos y objetivos artísticos.	
			56. Capacidad para trabajar tanto conceptos como procesos del arte.	
			57. Capacidad para responder a las necesidades del educador artístico: niveles de complejidad de uso, dirigir aprendizajes artísticos, trabajos colaborativos en línea...	
			58. Posibilidad de crear perfiles educativos: docente, alumno...	
			59. Incluye ejemplos de las posibilidades de la app.	

			60. Pensada para la diversidad funcional del usuario: motricidad, visión reducida, necesidades educativas especiales...	
			61. Permite realizar al docente diferentes tipos de evaluaciones a partir del trabajo del discente: inicial, procesual, final...	
			62. Articulada con comunidades o redes de educación artística.	
		Aplicabilidad	63. Actualización de los contenidos artísticos.	
			64. Capacidad de la app para situar al usuario en aspectos artísticos frente a los técnicos de su uso.	
			65. Capacidad para guiar al usuario a través de los materiales que contiene: índice de contenidos, categorías...	
			66. Capacidad de trabajar el pensamiento artístico: conceptos artísticos, terminología...	
		Transdisciplinariedad y complementariedad	67. Permite trabajar otras competencias a parte de la artística.	
			68. Complementa procesos artísticos físicos agregando valor a los aprendizajes.	
		Actividades y autoevaluación	69. Autoevaluación de los procesos artísticos realizados por el discente: online, sumativa, progreso...	
			70. Diversidad de las actividades que contiene: iniciales, de desarrollo, de ampliación...	
			71. Grado de interacción pedagógica con el discente: feedback sobre su aprendizaje, fomento del aprendizaje autónomo y personalizado, libre descubrimiento...	
			72. Posee plantillas a partir de las que trabajar.	
			73. Permite crear contenido propio artístico y añadirlo a la app.	
			74. Incluye actividades relacionadas con las obras de arte.	

Fuente: Elaboración propia.

MATRIZ DEL INSTRUMENTO AUTOEFICACIA CREATIVA

Variable	Dimensiones	Indicadores	Enunciados	Técnica e instrumentos
Autoeficacia creativa	Autopercepción	Seguridad	Estoy seguro de que puedo generar ideas originales y adecuadas	Técnica: encuesta Instrumento: Escala de autoeficacia creativa (Aranguren, Oviedo, Irazábal, 2011). Escala tipo Likert: Totalmente en desacuerdo (0) En desacuerdo (1) Ni de acuerdo ni en desacuerdo (2) De acuerdo (3) Totalmente de acuerdo (4)
	Personalidad Creativa	Confianza	Tengo confianza en que podría manejar bien acontecimientos inesperados	
	Comportamiento Creativo	Capacidades de ingenio	Gracias a mis capacidades y a mi ingenio, puedo generar productos creativos	
		Soluciones	Cuando estoy frente a un problema, puedo ensayar varias alternativas para solucionarlo	
	Autonomía	Pensamiento independiente	Puedo pensar de manera independiente y no repetir lo que dicen los demás	

Anexo 4. Consentimiento informado e instrumentos de investigación

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Declaro que se me ha informado acerca del proyecto de investigación titulado: USO DE LAS APPS DE ARTE Y LA AUTOEFICACIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA 2024, que está a cargo de las Bachilleras Guilma Leonor Málaga Pinto y Ana Barrera Coaquira, quienes han explicado que el recojo de información serán registrados con el fin de realizar la investigación cuyos resultados serán publicados únicamente con fines académicos, sin embargo, los datos personales serán confidenciales y no serán publicados de modo individual. Por ello, manifiesto que estoy satisfecho con la información recibida y que comprendo el alcance de la investigación.

Doy MI CONSENTIMIENTO de brindar información y sea utilizada para fines académicos; por lo que, paso a desarrollar los cuestionarios.

INSTRUMENTO DE USO DE LAS APPS DE ARTE

Estimado estudiante.

Lee cada enunciado y marca una sola opción según consideres tu práctica que te ha permitido realizar con las APPS, sabiendo que:

NC (No corresponde con la app); 1 (menor valor); 5 (mayor valor).

Items	NC	1	2	3	4	5
1. Proceso de dibujar.	NC	1	2	3	4	5
2. Proceso de pintar.	NC	1	2	3	4	5
3. Proceso de creación de imágenes propias: carteles, fotografías, videos, animaciones...	NC	1	2	3	4	5
4. Proceso de composición visual y/o audiovisual.	NC	1	2	3	4	5
5. Proceso de hacer ilustraciones.	NC	1	2	3	4	5
6. Personalización en el trazo	NC	1	2	3	4	5
7. Grado de experimentación que permite: probar ideas, composiciones, formas...	NC	1	2	3	4	5
8. Permite crear publicidad visual o audiovisual.	NC	1	2	3	4	5
9. Permite acciones de borrado durante el proceso de creación.	NC	1	2	3	4	5
10. Permite trabajar diferentes técnicas artísticas: óleo, acuarela...	NC	1	2	3	4	5
11. Proceso de modelar en el espacio virtual en tres dimensiones.	NC	1	2	3	4	5
12. Proceso de creación en perspectiva.	NC	1	2	3	4	5
13. Permite crear en varias dimensiones espaciales: planos, tres dimensiones...	NC	1	2	3	4	5
14. Proceso de trabajar el volumen usando diversos recursos gráfico-plásticos.	NC	1	2	3	4	5

15. Proceso perceptivo técnico de la obra de arte: líneas de interés, formas, colores, texturas, representación del volumen, profundidad, perspectiva...	NC	1	2	3	4	5
16. Proceso perceptivo crítico de la obra de arte: conocer y relacionar las obras, los artistas, los contextos personales, sociales y políticos...	NC	1	2	3	4	5
17. Proceso inmersivo con el espacio expositivo virtual.	NC	1	2	3	4	5
18. Diversidad de obras, autores y estilos que ofrece.	NC	1	2	3	4	5
19. Proceso de comprensión de las obras en relación con el lugar que ocupan en la historia del arte.	NC	1	2	3	4	5
20. Proceso de conocimiento de las técnicas artísticas: tradicionales, contemporáneas...	NC	1	2	3	4	5
21. Proceso genérico de interacción que permite con cada obra.	NC	1	2	3	4	5
22. Permite hacer visitas guiadas virtuales por el espacio.	NC	1	2	3	4	5
23. Permite diferentes visiones de las obras: aumentar, alejar...	NC	1	2	3	4	5
24. Existe información textual o auditiva de la obra: vida del autor, historia de la obra, anécdotas...	NC	1	2	3	4	5
25. Permite el conocimiento de más de un tipo de obra artística: pinturas, esculturas, fotografías, instalaciones o vídeos...	NC	1	2	3	4	5
26. Permite ver obras de diferentes épocas.	NC	1	2	3	4	5
27. Permite ver obras de diferentes culturas.	NC	1	2	3	4	5
28. Permite conocer obras visuales y audiovisuales.	NC	1	2	3	4	5
29. Enlaza la historia del arte con otros contextos de la época: sociales políticos, científicos...	NC	1	2	3	4	5
30. Permite conocer los procesos de creación acometidos por los artistas en sus obras.	NC	1	2	3	4	5
31. Permite ver obras tanto museísticas como del espacio público: arte en la naturaleza, arte público...	NC	1	2	3	4	5
32. Permite ver obras de arte contemporáneas tipo: instalaciones artísticas, happening, performance...	NC	1	2	3	4	5
33. Enlaza las obras con informaciones y espacios externos relacionados: textos, blogs...	NC	1	2	3	4	5
34. Permite seleccionar la información que se desea ver: autores, épocas, estilos...	NC	1	2	3	4	5
35. Permite comparar obras de diferentes autores, épocas o estilos	NC	1	2	3	4	5
36. Permite profundizar en el análisis de las obras de arte en la propia app.	NC	1	2	3	4	5
37. Permite comprender cómo los artistas resuelven problemas en sus obras: de color, perspectiva...	NC	1	2	3	4	5
38. Capacidad de adaptarse a diferentes necesidades del usuario: formatos, tamaño letra, edad...	NC	1	2	3	4	5
39. Calidad de la caja de herramientas: niveles, configuración, diversidad de recursos, áreas de trabajo...	NC	1	2	3	4	5
40. Calidad de comunicación: periféricos de entrada y/o salida (impresora, escáner, cámara, micrófono, altavoces), correo web...	NC	1	2	3	4	5
41. Calidad de los materiales de edición que ofrece al usuario: efectos, transiciones, filtros, banco de imágenes, audios...	NC	1	2	3	4	5

42. Calidad del trabajo por capas.	NC	1	2	3	4	5
43. Capacidad de personalización: caja de herramientas, elementos, recursos, interfaz...	NC	1	2	3	4	5
44. Permite guardar y continuar por fases creando interrumpidamente.	NC	1	2	3	4	5
45. Permite diversos modos de guardado: automático, intencionado...	NC	1	2	3	4	5
46. Permite copiar y pegar.	NC	1	2	3	4	5
47. Posibilita diversos modos de compartir el trabajo: correo web, redes sociales...	NC	1	2	3	4	5
48. Permite generar y trabajar con más de un tipo de archivo: foto, video, audio, imagen...	NC	1	2	3	4	5
49. Permite configurar las herramientas: pinceles, lápices...	NC	1	2	3	4	5
50. Permite seleccionar y trabajar con diferentes perfiles de color: RGB, CMYK...	NC	1	2	3	4	5
51. Permite integrar imagen fija y/o en movimiento y audio.	NC	1	2	3	4	5
52. Calidad de los materiales complementarios: tutoriales, cuadros sinópticos, instrucciones...	NC	1	2	3	4	5
53. Capacidad de adaptabilidad a la edad del usuario y su etapa educativa	NC	1	2	3	4	5
54. Capacidad para articular didáctica y arte: estrategias, metodologías...	NC	1	2	3	4	5
55. Capacidad para trabajar diversos contenidos y objetivos artísticos.	NC	1	2	3	4	5
56. Capacidad para trabajar tanto conceptos como procesos del arte.	NC	1	2	3	4	5
57. Capacidad para responder a las necesidades del educador artístico: niveles de complejidad de uso, dirigir aprendizajes artísticos, trabajos colaborativos en línea...	NC	1	2	3	4	5
58. Posibilidad de crear perfiles educativos: docente, alumno...	NC	1	2	3	4	5
59. Incluye ejemplos de las posibilidades de la app.	NC	1	2	3	4	5
60. Pensada para la diversidad funcional del usuario: motricidad, visión reducida, necesidades educativas especiales...	NC	1	2	3	4	5
61. Permite realizar al docente diferentes tipos de evaluaciones a partir del trabajo del discente: inicial, procesual, final...	NC	1	2	3	4	5
62. Articulada con comunidades o redes de educación artística.	NC	1	2	3	4	5
63. Actualización de los contenidos artísticos.	NC	1	2	3	4	5
64. Capacidad de la app para situar al usuario en aspectos artísticos frente a los técnicos de su uso.	NC	1	2	3	4	5
65. Capacidad para guiar al usuario a través de los materiales que contiene: índice de contenidos, categorías...	NC	1	2	3	4	5
66. Capacidad de trabajar el pensamiento artístico: conceptos artísticos, terminología...	NC	1	2	3	4	5
67. Permite trabajar otras competencias a parte de la artística.	NC	1	2	3	4	5
68. Complementa procesos artísticos físicos agregando valor a los aprendizajes.	NC	1	2	3	4	5

69. Autoevaluación de los procesos artísticos realizados por el discente: online, sumativa, progreso...	NC	1	2	3	4	5
70. Diversidad de las actividades que contiene: iniciales, de desarrollo, de ampliación...	NC	1	2	3	4	5
71. Grado de interacción pedagógica con el discente: feedback sobre su aprendizaje, fomento del aprendizaje autónomo y personalizado, libre descubrimiento...	NC	1	2	3	4	5
72. Posee plantillas a partir de las que trabajar.	NC	1	2	3	4	5
73. Permite crear contenido propio artístico y añadirlo a la app.	NC	1	2	3	4	5
74. Incluye actividades relacionadas con las obras de arte.	NC	1	2	3	4	5

ESCALA DE AUTOEFICACIA CREATIVA
(Aranguren, Oviedo, Irrazábal, 2011).

Resuelve los siguientes enunciados:

Y marca la respuesta que consideres según tu experiencia

Donde:

Escala tipo Likert:

Totalmente en desacuerdo (0)

En desacuerdo (1)



Ni de acuerdo ni en desacuerdo (2)

De acuerdo (3)

Totalmente de acuerdo (4)

Enunciados	0	1	2	3	4
1. Estoy seguro de que puedo generar ideas originales y adecuadas	0	1	2	3	4
2. Tengo confianza en que podría manejar bien acontecimientos inesperados	0	1	2	3	4
3. Gracias a mis capacidades y a mi ingenio, puedo generar productos creativos	0	1	2	3	4
4. Cuando estoy frente a un problema, puedo ensayar varias alternativas para solucionarlo	0	1	2	3	4
5. Puedo pensar de manera independiente y no repetir lo que dicen los demás	0	1	2	3	4

Anexo 5. Solicitud de permiso de aplicación de los instrumentos de investigación

	ESCUELA NACIONAL DE ARTE CARLOS BACA FLOR AREQUIPA	MESA DE PARTES ENA CARLOS BACA FLOR
FORMULARIO UNICO DE TRAMITE FUT		N° REG: 2036 FOLIO: -01- FECHA: 10 JUL. 2024 HORA: 11:02 h. TEMA: /
SOLICITO: Realizar Investigación en la escuela para tesis para título en Artes Visuales.		
SENOR DIRECTOR GENERAL DE LA ENA. CARLOS BACA FLOR DE AREQUIPA DATOS DE SOLICITANTE		
Nombres	Guilma Leonor	
Apellidos	Malaga Pinto	guilmalaga@bacaflor.edu.pe
Documento	40207193	Teléfono: 987407960
DIRECCION DOMICILIARIA:		
Nombre de la vía	URB Asis Edif SUMAQ	N° del inmueble: 303 A
Distrito	Sachaca	Referencia: Puente Bolívar
FUNDAMENTACION DEL PEDIDO:		
Deseando culminar la formación académica y optar el título de licenciatura de Artes Visuales mención Pintura. Deslamosnos permita realizar la investigación denominada "USO DE LAS DPPS DE ARTE Y LA AUTOCIFICACIA CREDITIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA 2024" con Ana Barreda Coaguina.		
DOCUMENTOS QUE SE ADJUNTAN:		
1.-	4.-	
2.-	5.-	
3.-	6.-	
Arequipa, 10 de Junio, 2024 <hr/> LUGAR Y FECHA		 FIRMA DEL USUARIO
		[ESPACIO PARA SELLO]

Anexo 6. Permiso de aplicación de los instrumentos de investigación

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y
de la conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho"

Arequipa, 15 de julio del 2024

PROVEÍDO N° 003- 2024-JUACAD-ENA-CBF

SEÑOR/A:

Docentes de la Carrera de Artes Visuales
Estudiantes de la Carrera de Artes Visuales

Visto el expediente 2036-2024, mediante el cual las bachilleras Ana Barreda Coaquira y Gilma Leonor Málaga Pinto; solicitan autorización para aplicar una Encuesta, en el marco del desarrollo de su Proyecto "USO DE LAS APPs. DE ARTE Y LA AUTOEFICIENCIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA-2024.

Este despacho de conformidad con la normatividad vigente; **AUTORIZA** la Aplicación del Instrumento (Encuesta) del Proyecto denominado "USO DE LAS APPs. DE ARTE Y LA AUTOEFICIENCIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA-2024.

Por lo anterior, se autoriza a las mencionadas bachilleras a ingresar a las aulas de la Carrera de Artes Visuales para aplicar su instrumento. Del mismo modo, se indica a los docentes y estudiantes brindar las facilidades del caso.

Notifíquese y archive.



Prof. Fernando Martín Hinojosa Talavera
Jefe de Unidad Académica (e)

FMHT/JUACAD
c.c.arch.

Anexo 7 evidencias de recojo de información

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Declaro que se me ha informado acerca del proyecto de investigación titulado: USO DE LAS APPS DE ARTE Y LA AUTOEFICACIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA 2024, que está a cargo de las Bachilleres Guilma Leonor Málaga Pinto y Ana Barreda Coaquira, quienes han explicado que el recojo de información serán registrados con el fin de realizar la investigación cuyos resultados serán publicados únicamente con fines académicos, sin embargo, los datos personales serán confidenciales y no serán publicados de modo individual. Por ello, manifiesto que estoy satisfecho con la información recibida y que comprendo el alcance de la investigación.

Doy MI CONSENTIMIENTO de brindar información y sea utilizada para fines académicos; por lo que, paso a desarrollar los cuestionarios.

INSTRUMENTO DE USO DE LAS APPS DE ARTE

Estimado estudiante.

Lee cada enunciado y marca una sola opción según consideres tu practica que te ha permitido realizar con las APPS, sabiendo que:

NC (No corresponde con la app); 1 (menor valor); 5 (mayor valor).

Ítems	NC	1	2	3	4	5
1. Proceso de dibujar.	NC	1	2	3	4	5
2. Proceso de pintar.	NC	1	2	3	4	5
3. Proceso de creación de imágenes propias: carteles, fotografías, vídeos, animaciones...	NC	1	2	3	4	5
4. Proceso de composición visual y/o audiovisual.	NC	1	2	3	4	5
5. Proceso de hacer ilustraciones.	NC	1	2	3	4	5
6. Personalización en el trazo	NC	1	2	3	4	5
7. Grado de experimentación que permite: probar ideas, composiciones, formas...	NC	1	2	3	4	5
8. Permite crear publicidad visual o audiovisual.	NC	1	2	3	4	5
9. Permite acciones de borrado durante el proceso de creación.	NC	1	2	3	4	5
10. Permite trabajar diferentes técnicas artísticas: óleo, acuarela...	NC	1	2	3	4	5
11. Proceso de modelar en el espacio virtual en tres dimensiones.	NC	1	2	3	4	5
12. Proceso de creación en perspectiva.	NC	1	2	3	4	5
13. Permite crear en varias dimensiones espaciales: planos, tres dimensiones...	NC	1	2	3	4	5
14. Proceso de trabajar el volumen usando diversos recursos gráfico-plásticos.	NC	1	2	3	4	5
15. Proceso perceptivo técnico de la obra de arte: líneas de interés, formas, colores, texturas, representación del volumen, profundidad, perspectiva...	NC	1	2	3	4	5
16. Proceso perceptivo crítico de la obra de arte: conocer y relacionar las obras, los artistas, los contextos personales, sociales y políticos...	NC	1	2	3	4	5

17. Proceso inmersivo con el espacio expositivo virtual.	NC	1	2	3	4	5
18. Diversidad de obras, autores y estilos que ofrece.	NC	1	2	3	4	5
19. Proceso de comprensión de las obras en relación con el lugar que ocupan en la historia del arte.	NC	1	2	3	4	5
20. Proceso de conocimiento de las técnicas artísticas: tradicionales, contemporáneas...	NC	1	2	3	4	5
21. Proceso genérico de interacción que permite con cada obra.	NC	1	2	3	4	5
22. Permite hacer visitas guiadas virtuales por el espacio.	NC	1	2	3	4	5
23. Permite diferentes visiones de las obras: aumentar, alejar...	NC	1	2	3	4	5
24. Existe información textual o auditiva de la obra: vida del autor, historia de la obra, anécdotas...	NC	1	2	3	4	5
25. Permite el conocimiento de más de un tipo de obra artística: pinturas, esculturas, fotografías, instalaciones o vídeos...	NC	1	2	3	4	5
26. Permite ver obras de diferentes épocas.	NC	1	2	3	4	5
27. Permite ver obras de diferentes culturas.	NC	1	2	3	4	5
28. Permite conocer obras visuales y audiovisuales.	NC	1	2	3	4	5
29. Enlaza la historia del arte con otros contextos de la época: sociales políticos, científicos...	NC	1	2	3	4	5
30. Permite conocer los procesos de creación acometidos por los artistas en sus obras.	NC	1	2	3	4	5
31. Permite ver obras tanto museísticas como del espacio público: arte en la naturaleza, arte público...	NC	1	2	3	4	5
32. Permite ver obras de arte contemporáneas tipo: instalaciones artísticas, happening, performance...	NC	1	2	3	4	5
33. Enlaza las obras con informaciones y espacios externos relacionados: textos, blogs...	NC	1	2	3	4	5
34. Permite seleccionar la información que se desea ver: autores, épocas, estilos...	NC	1	2	3	4	5
35. Permite comparar obras de diferentes autores, épocas o estilos	NC	1	2	3	4	5
36. Permite profundizar en el análisis de las obras de arte en la propia app.	NC	1	2	3	4	5
37. Permite comprender cómo los artistas resuelven problemas en sus obras: de color, perspectiva...	NC	1	2	3	4	5
38. Capacidad de adaptarse a diferentes necesidades del usuario: formatos, tamaño letra, edad...	NC	1	2	3	4	5
39. Calidad de la caja de herramientas: niveles, configuración, diversidad de recursos, áreas de trabajo...	NC	1	2	3	4	5
40. Calidad de comunicación: periféricos de entrada y/o salida (impresora, escáner, cámara, micrófono, altavoces), correo web...	NC	1	2	3	4	5
41. Calidad de los materiales de edición que ofrece al usuario: efectos, transiciones, filtros, banco de imágenes, audios...	NC	1	2	3	4	5
42. Calidad del trabajo por capas.	NC	1	2	3	4	5
43. Capacidad de personalización: caja de herramientas, elementos, recursos, interfaz...	NC	1	2	3	4	5
44. Permite guardar y continuar por fases creando interrumpidamente.	NC	1	2	3	4	5
45. Permite diversos modos de guardado: automático, intencionado...	NC	1	2	3	4	5
46. Permite copiar y pegar.	NC	1	2	3	4	5

47. Posibilita diversos modos de compartir el trabajo: correo web, redes sociales...	NC	1	2	3	4	5
48. Permite generar y trabajar con más de un tipo de archivo: foto, vídeo, audio, imagen...	NC	1	2	3	4	5
49. Permite configurar las herramientas: pinceles, lápices...	NC	1	2	3	4	5
50. Permite seleccionar y trabajar con diferentes perfiles de color: RGB, CMYK...	NC	1	2	3	4	5
51. Permite integrar imagen fija y/o en movimiento y audio.	NC	1	2	3	4	5
52. Calidad de los materiales complementarios: tutoriales, cuadros sinópticos, instrucciones...	NC	1	2	3	4	5
53. Capacidad de adaptabilidad a la edad del usuario y su etapa educativa	NC	1	2	3	4	5
54. Capacidad para articular didáctica y arte: estrategias, metodologías...	NC	1	2	3	4	5
55. Capacidad para trabajar diversos contenidos y objetivos artísticos.	NC	1	2	3	4	5
56. Capacidad para trabajar tanto conceptos como procesos del arte.	NC	1	2	3	4	5
57. Capacidad para responder a las necesidades del educador artístico: niveles de complejidad de uso, dirigir aprendizajes artísticos, trabajos colaborativos en línea...	NC	1	2	3	4	5
58. Posibilidad de crear perfiles educativos: docente, alumno...	NC	1	2	3	4	5
59. Incluye ejemplos de las posibilidades de la app.	NC	1	2	3	4	5
60. Pensada para la diversidad funcional del usuario: motricidad, visión reducida, necesidades educativas especiales...	NC	1	2	3	4	5
61. Permite realizar al docente diferentes tipos de evaluaciones a partir del trabajo del discente: inicial, procesual, final...	NC	1	2	3	4	5
62. Articulada con comunidades o redes de educación artística.	NC	1	2	3	4	5
63. Actualización de los contenidos artísticos.	NC	1	2	3	4	5
64. Capacidad de la app para situar al usuario en aspectos artísticos frente a los técnicos de su uso.	NC	1	2	3	4	5
65. Capacidad para guiar al usuario a través de los materiales que contiene: índice de contenidos, categorías...	NC	1	2	3	4	5
66. Capacidad de trabajar el pensamiento artístico: conceptos artísticos, terminología...	NC	1	2	3	4	5
67. Permite trabajar otras competencias a parte de la artística.	NC	1	2	3	4	5
68. Complementa procesos artísticos físicos agregando valor a los aprendizajes.	NC	1	2	3	4	5
69. Autoevaluación de los procesos artísticos realizados por el discente: online, sumativa, progreso...	NC	1	2	3	4	5
70. Diversidad de las actividades que contiene: iniciales, de desarrollo, de ampliación...	NC	1	2	3	4	5
71. Grado de interacción pedagógica con el discente: feedback sobre su aprendizaje, fomento del aprendizaje autónomo y personalizado, libre descubrimiento...	NC	1	2	3	4	5
72. Posee plantillas a partir de las que trabajar.	NC	1	2	3	4	5
73. Permite crear contenido propio artístico y añadirlo a la app.	NC	1	2	3	4	5
74. Incluye actividades relacionadas con las obras de arte.	NC	1	2	3	4	5

ESCALA DE AUTOEFICACIA CREATIVA

(Aranguren, Oviedo, Irazábal, 2011).

Resuelve los siguientes enunciados:

Y marca la respuesta que consideres según tu experiencia

Donde:

Totalmente en desacuerdo (0)

En desacuerdo (1)

Ni de acuerdo ni en desacuerdo (2)

De acuerdo (3)

Totalmente de acuerdo (4)

Enunciados	0	1	2	3	4
1. Estoy seguro de que puedo generar ideas originales y adecuadas	0	1	2	3	
2. Tengo confianza en que podría manejar bien acontecimientos inesperados	0	1	2	3	
3. Gracias a mis capacidades y a mi ingenio, puedo generar productos creativos	0	1	2	3	
4. Cuando estoy frente a un problema, puedo ensayar varias alternativas para solucionarlo	0	1	2	3	
5. Puedo pensar de manera independiente y no repetir lo que dicen los demás	0	1	2	3	

Gracias por tu tiempo y colaboración

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Declaro que se me ha informado acerca del proyecto de investigación titulado: USO DE LAS APPS DE ARTE Y LA AUTOEFICACIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA 2024, que está a cargo de las Bachilleres Guiima Leonor Málaga Pinto y Ana Barreda Coaquira, quienes han explicado que el recojo de información serán registrados con el fin de realizar la investigación cuyos resultados serán publicados únicamente con fines académicos, sin embargo, los datos personales serán confidenciales y no serán publicados de modo individual. Por ello, manifiesto que estoy satisfecho con la información recibida y que comprendo el alcance de la investigación.

Doy MI CONSENTIMIENTO de brindar información y sea utilizada para fines académicos; por lo que, paso a desarrollar los cuestionarios.

INSTRUMENTO DE USO DE LAS APPS DE ARTE

Estimado estudiante.

Lee cada enunciado y marca una sola opción según consideres tu practica que te ha permitido realizar con las APPS, sabiendo que:

NC (No corresponde con la app); 1 (menor valor); 5 (mayor valor).

Items	NC	1	2	3	4	5
1. Proceso de dibujar.	NC	1	2	3	4	5
2. Proceso de pintar.	NC	1	2	3	4	5
3. Proceso de creación de imágenes propias: carteles, fotografías, vídeos, animaciones...	NC	1	2	3	4	5
4. Proceso de composición visual y/o audiovisual.	NC	1	2	3	4	5
5. Proceso de hacer ilustraciones.	NC	1	2	3	4	5
6. Personalización en el trazo	NC	1	2	3	4	5
7. Grado de experimentación que permite: probar ideas, composiciones, formas...	NC	1	2	3	4	5
8. Permite crear publicidad visual o audiovisual.	NC	1	2	3	4	5
9. Permite acciones de borrado durante el proceso de creación.	NC	1	2	3	4	5
10. Permite trabajar diferentes técnicas artísticas: óleo, acuarela...	NC	1	2	3	4	5
11. Proceso de modelar en el espacio virtual en tres dimensiones.	NC	1	2	3	4	5
12. Proceso de creación en perspectiva.	NC	1	2	3	4	5
13. Permite crear en varias dimensiones espaciales: planos, tres dimensiones...	NC	1	2	3	4	5
14. Proceso de trabajar el volumen usando diversos recursos gráfico-plásticos.	NC	1	2	3	4	5
15. Proceso perceptivo técnico de la obra de arte: líneas de interés, formas, colores, texturas, representación del volumen, profundidad, perspectiva...	NC	1	2	3	4	5
16. Proceso perceptivo crítico de la obra de arte: conocer y relacionar las obras, los artistas, los contextos personales, sociales y políticos...	NC	1	2	3	4	5

17. Proceso inmersivo con el espacio expositivo virtual.	NC	1	2	3	4	5
18. Diversidad de obras, autores y estilos que ofrece.	NC	1	2	3	4	5
19. Proceso de comprensión de las obras en relación con el lugar que ocupan en la historia del arte.	NC	1	2	3	4	5
20. Proceso de conocimiento de las técnicas artísticas: tradicionales, contemporáneas...	NC	1	2	3	4	5
21. Proceso genérico de interacción que permite con cada obra.	NC	1	2	3	4	5
22. Permite hacer visitas guiadas virtuales por el espacio.	NC	1	2	3	4	5
23. Permite diferentes visiones de las obras: aumentar, alejar...	NC	1	2	3	4	5
24. Existe información textual o auditiva de la obra: vida del autor, historia de la obra, anécdotas...	NC	1	2	3	4	5
25. Permite el conocimiento de más de un tipo de obra artística: pinturas, esculturas, fotografías, instalaciones o vídeos...	NC	1	2	3	4	5
26. Permite ver obras de diferentes épocas.	NC	1	2	3	4	5
27. Permite ver obras de diferentes culturas.	NC	1	2	3	4	5
28. Permite conocer obras visuales y audiovisuales.	NC	1	2	3	4	5
29. Enlaza la historia del arte con otros contextos de la época: sociales políticos, científicos...	NC	1	2	3	4	5
30. Permite conocer los procesos de creación acometidos por los artistas en sus obras.	NC	1	2	3	4	5
31. Permite ver obras tanto museísticas como del espacio público: arte en la naturaleza, arte público...	NC	1	2	3	4	5
32. Permite ver obras de arte contemporáneas tipo: instalaciones artísticas, happening, performance...	NC	1	2	3	4	5
33. Enlaza las obras con informaciones y espacios externos relacionados: textos, blogs...	NC	1	2	3	4	5
34. Permite seleccionar la información que se desea ver: autores, épocas, estilos...	NC	1	2	3	4	5
35. Permite comparar obras de diferentes autores, épocas o estilos.	NC	1	2	3	4	5
36. Permite profundizar en el análisis de las obras de arte en la propia app.	NC	1	2	3	4	5
37. Permite comprender cómo los artistas resuelven problemas en sus obras: de color, perspectiva...	NC	1	2	3	4	5
38. Capacidad de adaptarse a diferentes necesidades del usuario: formatos, tamaño letra, edad...	NC	1	2	3	4	5
39. Calidad de la caja de herramientas: niveles, configuración, diversidad de recursos, áreas de trabajo...	NC	1	2	3	4	5
40. Calidad de comunicación: periféricos de entrada y/o salida (impresora, escáner, cámara, micrófono, altavoces), correo web...	NC	1	2	3	4	5
41. Calidad de los materiales de edición que ofrece al usuario: efectos, transiciones, filtros, banco de imágenes, audios...	NC	1	2	3	4	5
42. Calidad del trabajo por capas.	NC	1	2	3	4	5
43. Capacidad de personalización: caja de herramientas, elementos, recursos, interfaz...	NC	1	2	3	4	5
44. Permite guardar y continuar por fases creando interrumpidamente.	NC	1	2	3	4	5
45. Permite diversos modos de guardado: automático, intencionado...	NC	1	2	3	4	5
46. Permite copiar y pegar.	NC	1	2	3	4	5

47. Posibilita diversos modos de compartir el trabajo: correo web, redes sociales...	NC	1	2	3	4	5
48. Permite generar y trabajar con más de un tipo de archivo: foto, vídeo, audio, imagen...	NC	1	2	3	4	5
49. Permite configurar las herramientas: pinceles, lápices...	NC	1	2	3	4	5
50. Permite seleccionar y trabajar con diferentes perfiles de color: RGB, CMYK...	NC	1	2	3	4	5
51. Permite integrar imagen fija y/o en movimiento y audio.	NC	1	2	3	4	5
52. Calidad de los materiales complementarios: tutoriales, cuadros sinópticos, instrucciones...	NC	1	2	3	4	5
53. Capacidad de adaptabilidad a la edad del usuario y su etapa educativa	NC	1	2	3	4	5
54. Capacidad para articular didáctica y arte: estrategias, metodologías...	NC	1	2	3	4	5
55. Capacidad para trabajar diversos contenidos y objetivos artísticos.	NC	1	2	3	4	5
56. Capacidad para trabajar tanto conceptos como procesos del arte.	NC	1	2	3	4	5
57. Capacidad para responder a las necesidades del educador artístico: niveles de complejidad de uso, dirigir aprendizajes artísticos, trabajos colaborativos en línea...	NC	1	2	3	4	5
58. Posibilidad de crear perfiles educativos: docente, alumno...	NC	1	2	3	4	5
59. Incluye ejemplos de las posibilidades de la app.	NC	1	2	3	4	5
60. Pensada para la diversidad funcional del usuario: motricidad, visión reducida, necesidades educativas especiales...	NC	1	2	3	4	5
61. Permite realizar al docente diferentes tipos de evaluaciones a partir del trabajo del discente: inicial, procesual, final...	NC	1	2	3	4	5
62. Articulada con comunidades o redes de educación artística.	NC	1	2	3	4	5
63. Actualización de los contenidos artísticos.	NC	1	2	3	4	5
64. Capacidad de la app para situar al usuario en aspectos artísticos frente a los técnicos de su uso.	NC	1	2	3	4	5
65. Capacidad para guiar al usuario a través de los materiales que contiene: índice de contenidos, categorías...	NC	1	2	3	4	5
66. Capacidad de trabajar el pensamiento artístico: conceptos artísticos, terminología...	NC	1	2	3	4	5
67. Permite trabajar otras competencias a parte de la artística.	NC	1	2	3	4	5
68. Complementa procesos artísticos físicos agregando valor a los aprendizajes.	NC	1	2	3	4	5
69. Autoevaluación de los procesos artísticos realizados por el discente: online, sumativa, progreso...	NC	1	2	3	4	5
70. Diversidad de las actividades que contiene: iniciales, de desarrollo, de ampliación...	NC	1	2	3	4	5
71. Grado de interacción pedagógica con el discente: feedback sobre su aprendizaje, fomento del aprendizaje autónomo y personalizado, libre descubrimiento...	NC	1	2	3	4	5
72. Posee plantillas a partir de las que trabajar.	NC	1	2	3	4	5
73. Permite crear contenido propio artístico y añadirlo a la app.	NC	1	2	3	4	5
74. Incluye actividades relacionadas con las obras de arte.	NC	1	2	3	4	5

ESCALA DE AUTOEFICACIA CREATIVA
(Aranguren, Oviedo, Irrazábal, 2011).

Resuelve los siguientes enunciados:

Y marca la respuesta que consideres según tu experiencia

Donde:

Totalmente en desacuerdo (0)

En desacuerdo (1)

Ni de acuerdo ni en desacuerdo (2)

De acuerdo (3)

Totalmente de acuerdo (4)

Enunciados	0	1	2	3	4
1. Estoy seguro de que puedo generar ideas originales y adecuadas	0	1	2	3	X
2. Tengo confianza en que podría manejar bien acontecimientos inesperados	0	1	2	3	X
3. Gracias a mis capacidades y a mi ingenio, puedo generar productos creativos	0	1	2	3	X
4. Cuando estoy frente a un problema, puedo ensayar varias alternativas para solucionarlo	0	1	2	3	X
5. Puedo pensar de manera independiente y no repetir lo que dicen los demás	0	1	2	3	X

Gracias por tu tiempo y colaboración

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Declaro que se me ha informado acerca del proyecto de investigación titulado: USO DE LAS APPS DE ARTE Y LA AUTOEFICACIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA 2024, que está a cargo de las Bachilleres Guilma Leonor Málaga Pinto y Ana Barreda Coaquira, quienes han explicado que el recojo de información serán registrados con el fin de realizar la investigación cuyos resultados serán publicados únicamente con fines académicos, sin embargo, los datos personales serán confidenciales y no serán publicados de modo individual. Por ello, manifiesto que estoy satisfecho con la información recibida y que comprendo el alcance de la investigación.

Doy MI CONSENTIMIENTO de brindar información y sea utilizada para fines académicos; por lo que, paso a desarrollar los cuestionarios.

INSTRUMENTO DE USO DE LAS APPS DE ARTE

Estimado estudiante.

Lee cada enunciado y marca una sola opción según consideres tu practica que te ha permitido realizar con las APPS, sabiendo que:

NC (No corresponde con la app); 1 (menor valor); 5 (mayor valor).

Ítems	NC	1	2	3	4	5
1. Proceso de dibujar.	NC	1	2	3	4	5
2. Proceso de pintar.	NC	1	2	3	4	5
3. Proceso de creación de imágenes propias: carteles, fotografías, videos, animaciones...	NC	1	2	3	4	5
4. Proceso de composición visual y/o audiovisual.	NC	1	2	3	4	5
5. Proceso de hacer ilustraciones.	NC	1	2	3	4	5
6. Personalización en el trazo	NC	1	2	3	4	5
7. Grado de experimentación que permite: probar ideas, composiciones, formas...	NC	1	2	3	4	5
8. Permite crear publicidad visual o audiovisual.	NC	1	2	3	4	5
9. Permite acciones de borrado durante el proceso de creación.	NC	1	2	3	4	5
10. Permite trabajar diferentes técnicas artísticas: óleo, acuarela...	NC	1	2	3	4	5
11. Proceso de modelar en el espacio virtual en tres dimensiones.	NC	1	2	3	4	5
12. Proceso de creación en perspectiva.	NC	1	2	3	4	5
13. Permite crear en varias dimensiones espaciales: planos, tres dimensiones...	NC	1	2	3	4	5
14. Proceso de trabajar el volumen usando diversos recursos gráfico-plásticos.	NC	1	2	3	4	5
15. Proceso perceptivo técnico de la obra de arte: líneas de interés, formas, colores, texturas, representación del volumen, profundidad, perspectiva...	NC	1	2	3	4	5
16. Proceso perceptivo crítico de la obra de arte: conocer y relacionar las obras, los artistas, los contextos personales, sociales y políticos...	NC	1	2	3	4	5

17. Proceso inmersivo con el espacio expositivo virtual.	NC	1	2	3	4	5
18. Diversidad de obras, autores y estilos que ofrece.	NC	1	2	3	4	5
19. Proceso de comprensión de las obras en relación con el lugar que ocupan en la historia del arte.	NC	1	2	3	4	5
20. Proceso de conocimiento de las técnicas artísticas: tradicionales, contemporáneas...	NC	1	2	3	4	5
21. Proceso genérico de interacción que permite con cada obra.	NC	1	2	3	4	5
22. Permite hacer visitas guiadas virtuales por el espacio.	NC	1	2	3	4	5
23. Permite diferentes visiones de las obras: aumentar, alejar...	NC	1	2	3	4	5
24. Existe información textual o auditiva de la obra: vida del autor, historia de la obra, anécdotas...	NC	1	2	3	4	5
25. Permite el conocimiento de más de un tipo de obra artística: pinturas, esculturas, fotografías, instalaciones o vídeos...	NC	1	2	3	4	5
26. Permite ver obras de diferentes épocas.	NC	1	2	3	4	5
27. Permite ver obras de diferentes culturas.	NC	1	2	3	4	5
28. Permite conocer obras visuales y audiovisuales.	NC	1	2	3	4	5
29. Enlaza la historia del arte con otros contextos de la época: sociales políticos, científicos...	NC	1	2	3	4	5
30. Permite conocer los procesos de creación acometidos por los artistas en sus obras.	NC	1	2	3	4	5
31. Permite ver obras tanto museísticas como del espacio público: arte en la naturaleza, arte público...	NC	1	2	3	4	5
32. Permite ver obras de arte contemporáneas tipo: instalaciones artísticas, happening, performance...	NC	1	2	3	4	5
33. Enlaza las obras con informaciones y espacios externos relacionados: textos, blogs...	NC	1	2	3	4	5
34. Permite seleccionar la información que se desea ver: autores, épocas, estilos...	NC	1	2	3	4	5
35. Permite comparar obras de diferentes autores, épocas o estilos	NC	1	2	3	4	5
36. Permite profundizar en el análisis de las obras de arte en la propia app.	NC	1	2	3	4	5
37. Permite comprender cómo los artistas resuelven problemas en sus obras: de color, perspectiva...	NC	1	2	3	4	5
38. Capacidad de adaptarse a diferentes necesidades del usuario: formatos, tamaño letra, edad...	NC	1	2	3	4	5
39. Calidad de la caja de herramientas: niveles, configuración, diversidad de recursos, áreas de trabajo...	NC	1	2	3	4	5
40. Calidad de comunicación: periféricos de entrada y/o salida (impresora, escáner, cámara, micrófono, altavoces), correo web...	NC	1	2	3	4	5
41. Calidad de los materiales de edición que ofrece al usuario: efectos, transiciones, filtros, banco de imágenes, audios...	NC	1	2	3	4	5
42. Calidad del trabajo por capas.	NC	1	2	3	4	5
43. Capacidad de personalización: caja de herramientas, elementos, recursos, interfaz...	NC	1	2	3	4	5
44. Permite guardar y continuar por fases creando interrumpidamente.	NC	1	2	3	4	5
45. Permite diversos modos de guardado: automático, intencionado...	NC	1	2	3	4	5
46. Permite copiar y pegar.	NC	1	2	3	4	5

47. Posibilita diversos modos de compartir el trabajo: correo web, redes sociales...	NC	1	2	3	4	5
48. Permite generar y trabajar con más de un tipo de archivo: foto, vídeo, audio, imagen...	NC	1	2	3	4	5
49. Permite configurar las herramientas: pinceles, lápices...	NC	1	2	3	4	5
50. Permite seleccionar y trabajar con diferentes perfiles de color: RGB, CMYK...	NC	1	2	3	4	5
51. Permite integrar imagen fija y/o en movimiento y audio.	NC	1	2	3	4	5
52. Calidad de los materiales complementarios: tutoriales, cuadros sinópticos, instrucciones...	NC	1	2	3	4	5
53. Capacidad de adaptabilidad a la edad del usuario y su etapa educativa	NC	1	2	3	4	5
54. Capacidad para articular didáctica y arte: estrategias, metodologías...	NC	1	2	3	4	5
55. Capacidad para trabajar diversos contenidos y objetivos artísticos.	NC	1	2	3	4	5
56. Capacidad para trabajar tanto conceptos como procesos del arte.	NC	1	2	3	4	5
57. Capacidad para responder a las necesidades del educador artístico: niveles de complejidad de uso, dirigir aprendizajes artísticos, trabajos colaborativos en línea...	NC	1	2	3	4	5
58. Posibilidad de crear perfiles educativos: docente, alumno...	NC	1	2	3	4	5
59. Incluye ejemplos de las posibilidades de la app.	NC	1	2	3	4	5
60. Pensada para la diversidad funcional del usuario: motricidad, visión reducida, necesidades educativas especiales...	NC	1	2	3	4	5
61. Permite realizar al docente diferentes tipos de evaluaciones a partir del trabajo del discente: inicial, procesual, final...	NC	1	2	3	4	5
62. Articulada con comunidades o redes de educación artística.	NC	1	2	3	4	5
63. Actualización de los contenidos artísticos.	NC	1	2	3	4	5
64. Capacidad de la app para situar al usuario en aspectos artísticos frente a los técnicos de su uso.	NC	1	2	3	4	5
65. Capacidad para guiar al usuario a través de los materiales que contiene: índice de contenidos, categorías...	NC	1	2	3	4	5
66. Capacidad de trabajar el pensamiento artístico: conceptos artísticos, terminología...	NC	1	2	3	4	5
67. Permite trabajar otras competencias a parte de la artística.	NC	1	2	3	4	5
68. Complementa procesos artísticos físicos agregando valor a los aprendizajes.	NC	1	2	3	4	5
69. Autoevaluación de los procesos artísticos realizados por el discente: online, sumativa, progreso...	NC	1	2	3	4	5
70. Diversidad de las actividades que contiene: iniciales, de desarrollo, de ampliación...	NC	1	2	3	4	5
71. Grado de interacción pedagógica con el discente: feedback sobre su aprendizaje, fomento del aprendizaje autónomo y personalizado, libre descubrimiento...	NC	1	2	3	4	5
72. Posee plantillas a partir de las que trabajar.	NC	1	2	3	4	5
73. Permite crear contenido propio artístico y añadirlo a la app.	NC	1	2	3	4	5
74. Incluye actividades relacionadas con las obras de arte.	NC	1	2	3	4	5

ESCALA DE AUTOEFICACIA CREATIVA
(Aranguren, Oviedo, Irrazábal, 2011).

Resuelve los siguientes enunciados:
Y marca la respuesta que consideres según tu experiencia
Donde:

- Totalmente en desacuerdo (0)
- En desacuerdo (1)
- Ni de acuerdo ni en desacuerdo (2)
- De acuerdo (3)
- Totalmente de acuerdo (4)

Enunciados	0	1	2	3	4
1. Estoy seguro de que puedo generar ideas originales y adecuadas	0	1	2	3	4 ✓
2. Tengo confianza en que podría manejar bien acontecimientos inesperados	0	1	2	3	4 ✓
3. Gracias a mis capacidades y a mi ingenio, puedo generar productos creativos	0	1	2	3	4 ✓
4. Cuando estoy frente a un problema, puedo ensayar varias alternativas para solucionarlo	0	1	2	3	4 ✓
5. Puedo pensar de manera independiente y no repetir lo que dicen los demás	0	1	2	3	4 ✓

Gracias por tu tiempo y colaboración

Anexo 6. Base de datos de la investigación

	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P 14	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	P 21	P 22	P 23	P 24	P 25	P 26	P 27	P 28	P 29	P 30	P 31	P 32	P 33	P 34	P 35	P 36	P 37	
1	2	0	5	2	2	2	5	5	5	0	5	5	4	4	0	0	0	4	4	4	4	0	4	4	4	0	0	5	5	5	5	2	2	2	2	2	2	2
2	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	3	4	4	5	3	3	3	5	5	4	3	5	3	5	4	5	2	4	5	5	3	3	5	
3	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	0	4	4	4	4	0	5	5	5	3	5	5	4	3	3	4	3	4	4	4	3	
4	5	4	5	3	4	5	4	3	5	0	3	5	5	5	5	1	0	0	2	4	2	0	5	0	0	0	3	3	0	5	0	3	5	0	0	0	0	
5	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1	0
6	2	1	2	2	1	1	0	0	1	0	0	2	0	0	1	0	1	1	2	3	2	0	4	1	0	0	0	1	0	1	3	2	0	4	0	2	0	
7	3	3	2	3	3	1	0	3	4	2	0	0	1	1	3	0	0	0	0	0	2	3	3	1	4	0	1	3	0	1	4	0	0	0	0	0	1	
8	2	2	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	5	4	4	3	3	1	0	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	2	2	1	1	
9	4	4	5	3	3	5	4	4	5	4	5	5	4	2	2	4	0	4	0	4	5	1	5	1	5	0	0	5	0	5	2	5	5	0	4	0	4	
10	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	5	5	5	5	5	5	1	5	0	5	1	0	1	1	0	
11	2	3	3	2	4	1	3	1	4	4	2	3	1	0	1	0	1	0	2	2	1	3	0	0	3	4	0	0	1	1	0	1	3	3	1	3	0	
12	3	2	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	1	3	0	4	4	4	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	
13	4	4	3	3	4	0	3	0	2	4	3	4	5	2	4	2	4	5	4	3	2	4	5	4	4	4	5	3	2	4	3	4	5	4	1	4	5	
14	5	0	0	0	4	1	0	4	5	0	1	5	1	0	4	5	0	5	5	3	1	3	4	1	0	5	4	0	0	0	1	1	4	0	5	1	1	
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	4	4	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3
17	5	4	2	3	3	4	4	0	5	4	0	0	0	0	4	0	4	5	4	4	3	0	5	0	5	5	5	5	1	0	5	4	3	2	0	0	2	
18	4	4	4	3	1	3	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	1	4	
19	5	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	4	0	0	0	0	5	5	5	0	3	0	4	4	3	5	0	1	1	1	0	0	0	
20	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	3	1	0	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	3	3	
21	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	2	1	2	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	2	3	2	1	
22	0	0	2	2	3	0	5	0	5	0	5	0	5	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	0
23	0	0	1	2	0	1	5	1	3	1	1	3	3	2	4	2	4	1	2	4	3	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3
24	4	4	5	5	4	3	3	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	
25	0	0	3	1	0	0	0	3	3	0	5	3	4	0	0	0	3	3	0	0	0	3	3	2	4	4	4	4	2	0	1	0	1	0	1	0	0	
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5
27	1	1	4	3	3	1	1	1	2	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	3	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
28	0	1	4	4	5	2	4	4	1	1	1	3	1	1	1	5	4	1	0	0	0	5	5	5	4	4	4	4	4	0	4	4	1	4	1	0	0	
29	4	4	3	2	4	0	2	4	5	3	2	3	1	2	2	3	0	1	0	0	0	1	5	0	2	0	3	2	0	4	4	2	1	0	0	0	2	
30	5	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	3	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	3	5	5	5	4	5	

31	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
32	5	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4			
33	4	5	4	4	4	5	4	4	3	5	2	4	4	5	2	3	4	5	4	3	2	4	5	2	3	3	4	5	4	5	4	4	4	3	4	5	4		
34	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5		
35	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	3	5	5	4	5	4	5	5	4	3	3	3	3	3	4	3	5	3	5	3	5	5	5		
36	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4		
37	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	2	5	3	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	3	5	2	4	
38	5	4	5	4	5	5	4	5	0	1	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	5	3	4	2		
39	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5		
40	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	
41	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	3	5	
42	2	0	5	2	2	2	5	5	5	0	5	5	4	4	0	0	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	
43	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	
44	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	0	4	4	5	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	
45	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	
46	5	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3
47	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	3	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	
48	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	
49	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	5	4	3	4	4	3	3	5	5	5	4	4	5	3	4	4	5	4	3	5	
50	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	4	3	2	2	3	3	5	2	3	5	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5	
51	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	
52	1	5	5	5	4	4	3	3	4	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	4	0	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	
53	4	4	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	1	4	3	1	1	1	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	1	1	
54	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
55	5	5	4	4	5	5	5	5	5	2	5	5	5	0	5	5	5	5	3	0	0	5	5	4	4	0	2	5	4	5	5	5	5	0	0	5	0	5	
56	5	5	5	4	4	4	5	4	5	3	3	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	4		
57	3	4	5	3	4	1	4	5	4	0	5	3	4	4	3	2	3	2	2	2	3	2	4	3	3	2	1	2	2	1	3	2	2	3	1	4	2	2	
58	5	1	1	0	1	5	4	1	5	0	1	2	4	5	3	0	0	0	1	4	4	2	5	2	0	2	2	3	4	4	4	3	2	1	2	5	3	3	
59	4	5	4	3	2	1	4	0	1	0	2	3	2	2	3	0	0	0	1	1	0	0	4	2	3	0	0	4	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	
60	5	5	4	3	5	4	3	3	5	5	5	4	5	3	5	1	4	4	0	4	3	0	5	0	0	0	0	4	0	5	0	0	4	2	0	0	4	4	
61	3	1	1	2	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	
62	2	2	3	1	1	1	3	2	2	0	4	4	4	4	3	5	3	5	4	4	3	1	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	
63	4	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	2	4	5	3	2	4	2	2	2	4	2	3	3	3	2	2	1	3	3	3	1	3	3	3	3	

97	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
98	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	3	2	1	2	1			
99	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	3	2	1	2				
100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	4	1	3	2	3	1	3			
101	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1		
102	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	2	2	2	1	1	1	1	4	
103	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	
104	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	4	1	4	2	1	2	1	2	1	2	1		
105	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	3	4	2	1	2	3	2	1	2	1	3		
106	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	1	4	3	1	2	1	1	2	3	1	4	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2		
107	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	4	2	1	2	3	1	4	3	2	1	2	2	1	2	2	4	2	2	2		
108	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	
109	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	4	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1		
110	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	3	3	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	
111	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	2		
112	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2		
113	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	
114	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
115	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1
116	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
117	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	
118	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
119	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
120	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
121	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2
122	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	
123	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2
124	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	
125	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
126	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	3	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	1	3	1	2		
127	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	
128	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	1	2

Continua...

	P 38	P 39	P 40	P 41	P 42	P 43	P 44	P 45	P 46	P 47	P 48	P 49	P 50	P 51	P 52	P 53	P 54	P 55	P 56	P 57	P 58	P 59	P 60	P 61	P 62	P 63	P 64	P 65	P 66	P 67	P 68	P 69	P 70	P 71	P 72	P 73	P 74	
1	2	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	0	3	1	5	3	3	3	2	4	1	0	0	0	0	0	0	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	2
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	3	5	5	5	5
4	5	5	3	2	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	4	0	1	4	4	2	0	4	0	2	3	5	0	5	0	0	0	0	0	2	5	5	5	0
5	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	2	2	0	1	2	1	2	2	2	1	0	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
6	1	3	5	4	4	3	3	4	5	5	4	5	5	3	3	2	0	0	0	2	0	4	3	0	0	1	1	2	0	2	3	0	0	0	0	5	3	1
7	3	3	0	2	3	3	3	3	3	2	2	4	4	1	2	4	2	3	3	2	0	0	4	0	0	1	2	2	1	3	1	0	1	3	2	3	2	
8	2	2	4	3	5	5	5	5	5	3	3	4	5	4	3	2	0	0	2	0	0	5	4	0	0	4	1	3	2	4	2	3	3	4	5	5	4	
9	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	1	1	5	0	0	0	4	4	2	2	2	0	0	0	0	0	4	5	0	
10	0	0	0	5	1	5	5	0	5	0	5	5	0	0	0	0	5	5	5	0	1	0	5	5	0	1	5	5	5	0	5	0	0	5	5	0	5	
11	2	0	0	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	2	1	1	4	3	4	3	5	4	0	2	5	1	5	3	2	1	0	2	4	5	5	5	
12	3	3	3	4	3	3	5	5	5	4	4	4	5	4	2	5	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	
13	0	3	2	3	4	4	5	4	2	4	5	4	2	2	3	4	4	5	5	3	4	4	3	2	5	5	4	4	5	2	4	3	4	4	4	3	4	
14	5	0	0	1	4	5	0	1	0	4	0	1	0	0	4	3	0	4	1	0	0	3	5	1	0	0	0	2	0	0	5	5	4	4	0	5	5	
15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
16	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	4	
17	0	4	0	4	4	5	5	5	5	3	4	5	4	5	1	1	1	4	2	0	4	3	0	3	2	5	3	1	1	3	1	0	0	1	4	0	0	
18	4	4	2	3	1	3	4	4	4	4	3	4	3	2	2	0	2	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	
19	0	4	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	0	0	5	0	0	0	0	0	5	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
20	3	4	5	4	4	3	3	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	3	3	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	
21	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	1	3	1	3	1	4	3	2	3	5	2	1	2	2	4	4	3	3	1	1	1	1	4	2	3	2	4	
22	2	3	2	3	0	0	0	0	1	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	4	3	4	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	3	2	2	1	5	
23	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	
24	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	
25	0	1	0	3	2	0	3	3	2	4	4	3	3	3	2	1	1	2	2	2	0	0	1	1	0	1	2	0	0	1	1	0	0	3	1	2		
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
27	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	1	2	3	3	1	1	1	0	0	0	1	1	1	3	3	1	1	1	0	4	3	1	
28	3	0	0	4	4	2	4	4	0	4	4	4	4	0	4	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	4	0	

29	3	4	2	3	5	3	0	5	4	4	2	5	3	2	3	1	1	2	2	1	0	3	0	0	0	5	2	4	0	3	1	0	1	2	2	5	0					
30	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4					
31	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
32	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	5			
33	3	3	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	3	4	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4				
34	5	5	5	4	3	3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	5	5	5				
35	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5			
36	5	5	3	4	5	4	5	4	5	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5			
37	4	5	4	5	4	5	4	5	2	3	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	2	3		
38	1	4	5	5	3	4	2	5	3	5	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	4	3	5	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	1	4	3	4			
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	4			
40	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5			
41	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
42	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	2	2	2	0	3	1	5	3	3	3	2	4	1	0	0	0	0	0	0	5	5	5				
43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5			
44	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5		
45	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
46	3	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	
47	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4		
48	3	4	5	3	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	3	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
49	5	4	5	4	3	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	
50	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
51	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5
52	4	5	4	0	0	0	1	1	2	1	5	1	0	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	0	0	0	0	5	5	4	5	5	5	5	5		
53	1	1	0	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
54	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
55	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	0	5	4	0	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
56	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	4	5	5	5	5	5		
57	3	4	5	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	4	4	0	2	2	2	2	1	3	1	3	3	1	0	2	2	3	2	1	0	0	3	1	4	3	3	3	3	
58	5	5	1	5	3	4	1	1	2	0	0	0	5	5	5	1	1	0	1	1	1	1	0	5	2	2	4	0	2	3	0	0	2	3	1	4	5	5	5	5	5	

89	4	1	5	4	4	2	4	4	5	5	5	2	2	2	3	1	1	4	4	2	3	2	2	2	2	3	2	3	1	2	4	2	2	2	4	4	2	
90	1	1	4	4	3	2	1	1	1	5	5	3	3	3	4	2	3	1	3	5	5	5	4	4	3	2	4	4	5	4	4	2	2	2	2	3	3	
91	1	0	1	0	1	2	2	0	2	1	2	1	1	2	0	1	0	0	0	2	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	
92	3	3	3	3	1	2	3	2	1	1	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	1	1	2	2	
93	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
94	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	
95	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
96	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	
97	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	
98	2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	3	2	3	1	3	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	3	2	2	1	3	3	2	2	
99	1	2	1	2	1	3	1	1	2	3	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1		
100	3	4	2	1	1	2	2	2	1	1	4	2	2	1	2	1	4	2	4	2	1	4	2	1	1	4	3	1	1	3	2	2	2	3	4	4	3	
101	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
102	4	3	3	1	1	2	2	3	1	4	1	3	2	4	2	2	3	1	1	3	1	4	2	3	2	3	1	1	3	1	3	1	3	2	2	2	1	
103	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	4	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	4	2	4	2	2	1	
104	2	4	2	1	2	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	4	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
105	2	1	2	1	2	3	4	3	1	4	1	1	2	3	1	1	2	1	2	1	4	1	2	3	1	3	4	1	3	3	4	3	1	4	2	4	1	
106	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	4	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
107	2	2	2	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	4	2	2	2	1	2	2	2	4	2	2	1	2	1	2	2	3	1	2	2	1	1	
108	1	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	3	1	3	2	1	1	3	2	2	1	2	
109	2	1	2	1	2	4	1	1	1	4	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	4	2	2	
110	1	2	1	1	2	1	1	3	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
111	1	1	2	2	1	3	1	1	3	1	1	3	2	1	1	3	3	1	3	1	1	1	2	1	1	1	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	2	
112	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
113	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	
114	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
115	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2
116	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2
117	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2
118	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1

119	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2		
120	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1		
121	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2	2	1	1	2	1	2	3	2	2	2		
122	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		
123	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	3	1	1	3	1	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	1
124	1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	
125	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	3	1	
126	1	2	1	2	3	1	3	2	1	1	1	3	1	1	2	2	2	2	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2
127	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	3	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
128	3	1	1	1	3	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	3	1	2	1	3	2	1	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2

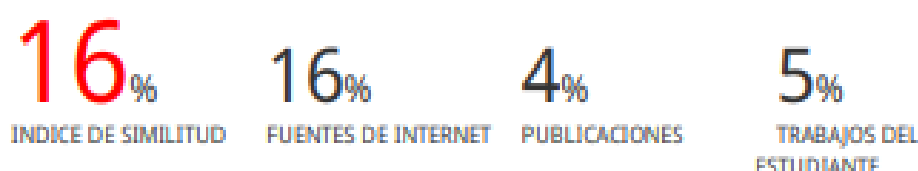
Base de datos de

	p1	p2	p3	p4	p5					p1	p2	p3	p4	p5
1	4	4	4	4	4				65	0	3	0	0	0
2	4	4	4	4	4				66	2	1	3	2	3
3	3	3	3	3	2				67	4	2	3	4	3
4	3	3	4	4	4				68	4	3	4	3	3
5	3	3	3	3	3				69	3	3	3	3	2
6	3	2	2	3	1				70	4	2	2	1	3
7	2	2	2	3	2				71	3	4	3	4	4
8	4	4	4	3	4				72	2	1	2	2	3
9	3	3	4	3	3				73	3	2	2	2	3
10	2	2	1	2	3				74	3	3	3	3	3
11	3	0	1	1	2				75	3	3	2	2	3
12	3	3	3	3	2				76	3	3	3	3	3
13	3	4	4	3	1				77	3	2	3	2	3
14	3	3	3	3	3				78	4	3	4	4	4
15	1	2	1	1	2				79	1	1	2	2	3
16	2	3	2	3	3				80	1	1	1	2	3
17	2	4	2	3	3				81	1	1	1	3	3
18	4	4	4	4	3				82	2	3	2	3	2
19	0	0	1	0	2				83	3	2	3	2	3
20	4	4	4	4	4				84	3	3	3	3	3
21	3	3	3	3	3				85	4	4	3	2	3
22	3	3	2	3	3				86	3	2	3	2	3
23	2	3	3	3	3				87	2	2	2	2	2
24	4	4	4	4	4				88	0	0	0	0	0
25	2	2	2	2	2				89	4	3	4	4	4
26	4	4	4	4	4				90	2	2	2	2	2
27	3	3	3	3	3				91	2	2	3	2	3
28	4	2	4	4	4				92	4	4	4	4	4
29	4	3	4	3	3				93	1	3	1	2	4
30	4	4	3	4	4				94	1	3	1	2	4
31	3	3	2	2	3				95	1	3	1	2	4
32	4	4	4	3	4				96	2	4	4	1	4
33	3	4	3	4	4				97	2	4	3	1	3
34	3	4	4	4	3				98	1	4	3	2	4
35	4	4	4	4	3				99	1	4	1	3	3
36	4	4	4	3	3				100	4	2	3	4	4
37	3	3	3	3	3				101	1	4	2	1	2
38	4	4	4	3	4				102	2	4	2	4	4
39	4	4	3	4	4				103	1	4	4	3	3
40	4	4	4	4	4				104	1	4	2	4	3
41	4	4	4	4	4				105	1	4	4	4	4
42	3	3	4	4	4				106	2	3	3	3	3
43	3	4	4	4	4				107	1	4	4	4	4
44	4	3	3	4	4				108	1	4	2	2	4

45	4	4	4	4	3				109	1	4	2	2	4
46	4	4	4	4	4				110	1	4	2	1	4
47	4	4	4	3	4				111	1	4	3	3	3
48	3	3	4	3	3				112	1	3	1	2	4
49	3	4	3	4	4				113	1	3	1	2	4
50	4	4	4	4	4				114	1	3	1	2	4
51	4	4	4	3	3				115	1	3	1	2	4
52	4	4	4	4	4				116	1	3	1	2	4
53	3	3	3	3	3				117	1	3	1	2	4
54	4	4	4	4	4				118	1	3	1	2	4
55	4	4	4	3	4				119	1	3	1	2	4
56	4	3	4	4	3				120	1	3	1	2	4
57	4	4	4	4	4				121	1	4	3	3	3
58	3	4	3	2	3				122	1	4	1	1	4
59	2	1	2	3	3				123	1	4	2	3	4
60	3	3	4	3	3				124	1	4	2	1	4
61	1	1	1	1	1				125	1	4	4	1	4
62	4	3	4	3	3				126	3	3	3	3	3
63	2	1	2	3	3				127	1	4	3	1	4
64	0	0	0	0	0				128	2	4	3	3	3

USO DE LAS APPS DE ARTE Y LA AUTOEFICACIA CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE ARTES VISUALES DE UNA ESCUELA DE ARTE DE AREQUIPA 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	2%
2	zaguan.unizar.es Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	1library.co Fuente de Internet	1%
5	repositorio.uncp.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	institucional.us.es Fuente de Internet	1%