



UNIVERSIDAD RICARDO PALMA

ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN POR EL ARTE

El juego del garabato y las competencias de estudiantes en arte y cultura, del 5to de secundaria de una I. E. de Surco. Lima 2019

TESIS

Para optar el grado académico de Maestra en Educación por el Arte

AUTOR

Bachiller Carrascal Campos, Patricia Elizabeth

(ORCID: 0000.0002.6968.2981)

ASESOR

Magister Tavera Tavera, Anita Cecilia

(ORCID: 0000.0001.6730.5448)

Lima, Perú

2022

Metadatos Complementarios

Datos de autor

Carrascal Campos, Patricia Elizabeth

Tipo de documento de identidad del AUTOR: DNI

Número de documento de identidad del AUTOR: 18121051

Datos de asesor

Magister Tavera Tavera, Anita Cecilia

Tipo de documento de identidad del ASESOR: DNI

Número de documento de identidad del ASESOR: 06792497

Datos del jurado

JURADO 1: Magister Ruiz Vallejos, Fernando Federico, DNI N°07551796,
ORCID 0000.0003.1885.0006

JURADO 2: Magister Iriarte Suarez, Marco Antonio, DNI N°07596317,
ORCID 0000.0001.6020.3035

JURADO 3: Magister Caldas Malqui, Mario Luis, DNI N°07144199,
ORCID 0000.0002.6680.5624

Datos de la investigación

Campo del conocimiento OCDE: 161027

Código del Programa: 5.03.01

Dedicatoria

A mi amado hijo Héctor José, por su inmenso amor,

comprensión, apoyo y
fortaleza.

*«Uno recuerda con aprecio a sus maestros brillantes,
pero con gratitud a aquellos que tocaron nuestros sentimientos.»*

(Carl Gustav Jung)

Agradecimiento

Agradezco a Dios por su infinito amor, su ayuda y su presencia en cada minuto de mi

v

vida. A mis padres Héctor y Blanca por sus consejos y
sabiduría compartida.

A mis hermanas Karin y Cecilia que a pesar de la distancia nos une un lazo
inquebrantable de
amor y lucha. A mi asesora Anita Tavera por su
predisposición, paciencia y tolerancia.

A los docentes de la Universidad Ricardo Palma en donde cursé
la maestría de Educación por el Arte que gracias a sus enseñanzas me
ayudaron a mejorar mi trabajo

p

pedagógico. A mis alumnos que día a día me enseñan y me convencen de
que ser maestra de Arte, fue
una de las mejores decisiones que tome en la vida.

ÍNDICE

Dedicatoria	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice de Contenido	v
Listado de Tablas	ix
Listado de figuras.....	xi
Resumen.....	xii
Abstract	xiii
Introducción.....	1
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1 Descripción del problema	3
1.2 Formulación del problema.....	5
1.2.1 Problema general	5
1.2.2 Problemas específicos	6
1.3 Importancia y justificación del estudio.....	6
1.4 Delimitación del estudio.....	8
1.5 Objetivos de la investigación.....	8
1.5.1 Objetivo general	8
1.5.2 Objetivos	

específicos

.....
8

CAPÍTULO II: MARCO
TEÓRICO.....1

0

2.1 Marco
histórico1

0

2.1.1 El “Juego del
Garabato”

.....
10

2.1.1.1 Aspectos
conceptuales
10

2.1.2 Competencias del Área de Arte y
Cultura
12

2.1.3 La enseñanza de la Historia del Arte en el nivel secundario bajo
un enfoque
constructivista

.....
14

2.2 Investigaciones relacionadas con el
tema
16

2.2.1 Investigaciones
internacionales
16

2.2.2 Investigaciones
nacionales
21

2.3. Estructura teórica y científica que sustenta el
estudio
22

2.3.1	Competencias curriculares en la educación básica regular del sistema educativo peruano	
	
	22	
2.3.2	Hacia un enfoque por Competencia	
	23	
2.3.3	¿Qué es la evaluación por competencias?	
	23	
2.3.4	Competencias y actividades específicas para desarrollar del VII ciclo del área de Arte y Cultura	
	
	25	
2.3.5	Actividades de aprendizaje presentes en la unidad de aprendizaje expresa y valora el Arte Universal	
	
	27	
2.3.6	Orientaciones generales para desarrollar competencias en el área de Arte y Cultura orientado al estudio del campo temático de la Historia del Arte	
	27	
2.3.7	Técnicas pictóricas recurrentes en la enseñanza de la Educación Artística, buscando una mejora para el logro de las competencias	
	
	29	
2.3.8	En busca de una técnica creativa a desarrollar en el VII ciclo del área de	

Arte y Cultura: la técnica el “Juego del Garabato”, orientada al estudio de la Historia del Arte Universal

.....
30

2.3.9 La expresión plástica y la creación de la obra
33

2.4 Definición de términos básicos
35

2.5 Fundamentos teóricos que sustentan las hipótesis
37

2.5.1 Enfoque constructivista que sustenta el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura VII ciclo (5to año)

.....
37

2.5.1.1. Descripción del nivel de la competencia esperada al final del ciclo VII del Área de Arte y Cultura
37

2.5.2 Estrategias metodológicas para la enseñanza aprendizaje del arte basadas en un enfoque constructivista
40

2.5.2.1 Bases conceptuales
40

2.5.2.2 ¿Qué es el constructivismo?
40

2.5.3 Aportes de Jean Piaget, Lev Vygotsky y David Ausubel

.....	40
2.5.4 Estrategias de Enseñanza bajo un enfoque constructivista	43
.....	
2.6 Hipótesis	45
2.6.1 Hipótesis general	45
2.6.2 Hipótesis específica	45
2.7	
Variables	46
2.7.1 Variables de control	48
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	
.....	49
3. Metodología de la investigación	49
.....	
3.1 Tipo, método y diseño de la investigación de investigación	50
.....	
3.2 Población y muestra	51
3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	51

3.3.1 Instrumento que tiene como objetivo evaluar el logro de la competencia: Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas.....	52
3.3.2 Instrumento que tiene como objetivo evaluar el logro de la competencia:Crea proyectos desde los lenguajes plásticos.....	55
3.4 Recolección de datos	58

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

.....	59
4.1 Resultados	59
4.2 Análisis de resultados y discusión	59
.....	59
4.2.1. Pruebas de Normalidad	70
4.2.2. Contrastación de hipótesis	80
4.2.3. Análisis y discusión del indicador: Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas	81
4.2.4. Análisis y discusión del indicador crea proyectos desde los lenguajes plásticos	82
.....	82

CONCLUSIONES Y

RECOMENDACIONES

.....
83

5.1. Conclusiones

84

5.2. Recomendaciones

85

REFERENCIAS

BIBLIOGRÁFICAS

.....
87

Anexos

.....
93

Anexo 1: Declaración de Autenticidad

.....
93

Anexo 2: Autorización de consentimiento para realizar la investigación

.....
94

Anexo 3: Matriz de consistencia

.....
95

Anexo 4: Informe de validación de encuesta

.....
99

Anexo 5: Instrumento que tiene como objetivo evaluar las competencias

.....
109

Anexo 6: Instrumento de Evaluación del área de Arte y Cultura. VII Ciclo EBR.

.....
114

Anexo 7: Fotos del proceso

.....

Listado de Tablas

Tabla 1. Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo VII del Área de Arte y Cultura.....	38
Tabla 2: Relación entre Variables.....	46
Tabla 3: Población de estudiantes del quinto año de secundaria.....	51
Tabla 4: Evaluación de la primera prueba a los alumnos en la unidad de aprendizaje “Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas” - grupo control	60
Tabla 5: Evaluación de la primera prueba a los alumnos en la unidad de aprendizaje “Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas” del grupo experimental	62
Tabla 6: Evaluación de la segunda prueba a los alumnos en la unidad de aprendizaje “Crea proyectos desde el lenguaje plástico” - grupo control.....	64
Tabla 7: Evaluación de la Segunda Prueba a los alumnos en la unidad de aprendizaje “Crea proyectos desde el lenguaje plástico” del grupo experimental.....	66
Tabla 8: Comparación de promedios de la unidad de aprendizaje “Crea proyectos desde el lenguaje plástico” de ambos grupos	67
Tabla 9: Estadígrafos de la variable dependiente Competencias Curriculares del área de Arte y Cultura – Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas....	69
Tabla 10: Estadígrafos de la variable dependiente Competencias Curriculares del área de Arte y Cultura – Crea proyectos desde el lenguaje plástico.....	70
Tabla 11: Pruebas de Normalidad de la Primera Prueba de Entrada.....	71
Tabla 12: Pruebas de Normalidad de la Primera Prueba de Salida.....	72
Tabla 13: Pruebas de Normalidad de la Segunda Prueba de Entrada.....	74
Tabla 14: Pruebas de Normalidad de la Segunda Prueba de Salida.....	75
Tabla 15: Resultados de la prueba de T-Student en la Primera Prueba de Entrada	78
Tabla 16: Prueba T de student para muestras independientes	78
Tabla 17: Resultados de la prueba de T-Student en la Segunda Prueba de Entrada	79

Tabla 18: Prueba de muestras independientes.....	79
Tabla 19: Cuadro de Resultados para el indicador Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas.....	80
Tabla 20: Cuadro de Resultados para el indicador Crea proyectos desde el lenguaje plástico.	82

Listado de figuras

Figura 1. Mapa conceptual de las competencias del área de Arte y Cultura	26
Figura 2. Mapa conceptual de la técnica el “Juego del Garabato”.....	34
Figura 3. Esquema del Constructivismo	42
Figura 4: Diagrama de estrategias de enseñanza.....	44
Figura 5: Gráfico de Barras del promedio	61
Figura 6 : Promedio obtenido del Grupo Experimental	63
Figura 7: Gráfico de Barras del promedio	65
Figura 8: Promedio obtenido del Grupo Experimental	67
Figura 9 : Comparaciòn de promedios de prueba	68
Figura 10: Histograma de la Primera Prueba de Entrada del Grupo Control.....	72
Figura 11: Histograma de la Primera Prueba de Salida del Grupo Experimental	73
Figura 12: Histograma de la Segunda Prueba de Entrada del Grupo Control.....	74
Figura 13: Histograma de la Segunda Prueba de Entrada del Grupo Experimental.....	75
Figura 14: Histograma de la Segunda Prueba de Salida del Grupo Control.....	76
Figura 15: Histograma de la Segunda Prueba de Salida del Grupo Experimental	77

Resumen

El presente trabajo de investigación, tuvo como objetivo diseñar una metodología con enfoque constructivista, a fin de promover un aprendizaje significativo, en la unidad “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los alumnos del VII ciclo de Educación Básica Regular de una Institución Educativa en Santiago de Surco. Por ello, se buscó incluir una técnica creativa e innovadora denominada la técnica el “Juego del Garabato”, técnica propuesta por el psicólogo Donald Winnicott (1964).

La muestra estuvo conformada por 98 estudiantes, a los cuales se les tomo dos pruebas: una de entrada y otra de salida. Para su efecto se aplicó un instrumento que precisa la evaluación de las competencias curriculares del área de Arte y Cultura: aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas y crea proyectos desde el lenguaje plástico. Estas dos competencias se encuentran contempladas en el Diseño Curricular Nacional (2016) y fueron adecuadas por cuestión de calidad para la presente investigación. El instrumento fue validado por juicio de expertos y se preparó como parte del diseño de la tesis.

Esta técnica que duró 8 sesiones permitió que el estudiante aflore todas sus capacidades, tales como: percibir, identificar, explorar sus destrezas, en el empleo de los medios y materiales que existe en su entorno, con el fin de exteriorizar sus sentimientos y emociones, así como aplicar sus procesos creativos para generar ideas, ayudándole a reflexionar de manera creativa y crítica. Además, se buscó que después de ejecutar su proceso de creación, relacione su trabajo con más de una corriente artística contemporánea como: el Surrealismo, el Arte Abstracto, el Expresionismo, el Cubismo, entre otros.

Los resultados obtenidos reportaron la existencia de una mejora significativa en las competencias curriculares, en el grupo de estudiantes evaluados y que fueron objetos de población de estudio, lo que permitió validar la hipótesis general. También se validaron las hipótesis específicas existiendo relación entre la expresión, la creación artística y la carga emotiva que libera los trazos libres y espontáneos.

Palabras claves:

Metodología, enfoque constructivista, juego del garabato, competencias curriculares, Arte y Cultura, corriente artística, Diseño Curricular Nacional.

Abstract

The objective of this research was to design a methodology with a constructivist approach, to promote meaningful learning, in the unit “Expresses and values Universal Art” of the area of Art and Culture in the students of the VII cycle of Regular Basic Education of an Educational Institution in Santiago de Surco. Therefore, we sought to include a creative and innovative technique called the "Scribble Game" technique, a technique proposed by the psychologist Donald Winnicott (1964).

The sample consisted of 98 students, to whom two tests were taken: one for entry and one for the exit. For this purpose, an instrument was applied that requires the evaluation of the curricular competencies of the area of Art and Culture: Critically appreciates plastic artistic manifestations and creates projects from the plastic language. These two competencies are contemplated in the design of the National Curriculum (2016) and were adequate due to quality issues for this research. The instrument was validated by expert judgments and was prepared as part of the thesis design.

This technique lasted 8 sessions, allowed the student to surface all his abilities, such as: perceive, identify, explore his abilities, in the use of the means and materials that exist in his environment, to externalize his feelings and emotions, as well as apply your creative processes to generate ideas, helping you to reflect creatively and critically.

Besides, it was sought that after executing its creation process, relate your work to more than one contemporary artistic current such as Surrealism, Abstract Art, Expressionism, Cubism, among others.

The results obtained reported the existence of a significant improvement in the curricular competencies, in the group of students evaluated and that were objects of the study population, which allowed the general hypothesis to be validated. The specific hypotheses were also validated, there is a relationship between expression, artistic creation and the emotional charge that releases free and spontaneous strokes.

Keywords:

Methodology, constructivist approach, doodle game, curricular skills, Art and Culture, artistic current, National Curriculum Design.

Introducción

Las sociedades del siglo XXI, exigen cada vez más recursos humanos creativos, flexibles, adaptables e innovadores, y los sistemas educativos deben ajustarse a esta nueva situación. Según Ken Robinson (2008), la imaginación es el talante particular de la inteligencia humana, la creatividad es la práctica de la imaginación y la innovación concluye el proceso, empleando el pensamiento crítico en la utilidad de una idea. Es en el colegio en donde se le debe incentivar al alumno el pensamiento divergente o creativo, con el fin de lograr un futuro prometedor.

Read (1969) afirma que, si se quiere tener un país con mejores oportunidades, con mejores individuos, con mejor calidad de vida, se debe ceder el paso a una educación más integral, más dinámica, menos teórica y academicista. Se debe buscar propiciar la sabiduría por encima de los conocimientos. Entiende el arte como el único modo que puede integrar cabalmente la percepción y el sentimiento. Invita a los estados a cambiar de paradigma acerca de la concepción que se tiene de la educación, y a aplicar nuevas estrategias de enseñanza a fin de que podamos desarrollar técnicas creativas que busquen nuevas formas de aprender.

Nuestro estudio está centrado a la enseñanza del campo temático de la Historia del Arte y a buscar estrategias apropiadas, bajo un enfoque constructivista que, valiéndonos de una técnica creativa, propicie un aprendizaje vivencial, en donde el alumno exteriorice sus sentimientos.

Frente esta necesidad, es que surge el presente trabajo de investigación para saber si la aplicación de esta metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” mejora el logro de las competencias curriculares establecidas para la unidad de aprendizaje llamada “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en el estudiantado del 5to grado de secundaria, de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

La investigación, se presenta estructurada y ordenada en cinco capítulos.

El capítulo I, se desarrolla la formulación del problema, la justificación del estudio, las investigaciones antecedentes tanto internacionales como nacionales encontradas,

asimismo se presentan el objetivo general y los objetivos específicos y la limitación del estudio.

En el capítulo II, se presenta el marco teórico de la investigación, presentando los aspectos más importantes de cada una de las variables de estudio, se define los conceptos utilizados en el trabajo, las variables y las hipótesis planteadas.

En el capítulo III, se precisa el nivel y tipo de investigación, el diseño, la población, muestra, los instrumentos de recolección de datos, el procedimiento de recolección de datos y finalmente la técnica de procesamiento y análisis de los datos.

En el capítulo IV, se presenta el análisis psicométrico de los instrumentos, los resultados descriptivos de la investigación, la contrastación de hipótesis y la discusión de los resultados.

En el capítulo V, se redactan las conclusiones de la investigación y las recomendaciones correspondientes.

Se finaliza con los anexos, los instrumentos utilizados para llevar a cabo la investigación y con las operaciones estadísticas que corroboran que la aplicación de las pruebas de competencia basados en la técnica “El juego del garabato”, mejoran el aprendizaje de los alumnos de educación secundaria.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

El objetivo real y práctico de las Instituciones Educativas no es solo enseñar contenidos. Estas deben dedicarse a ayudar a pensar a sus alumnos y a enseñarles a estudiar, es decir, el docente tiene que diseñar estrategias de aprendizaje promoviendo el esfuerzo del estudiante para facilitar la construcción de esquemas y el aprendizaje permanente. Todo esto genera una necesidad de reflexionar para mejorar la práctica docente y lograr estudiantes más estimulados y con mayores capacidades para aprender a aprender en cualquier área del conocimiento.

Según el Currículo Nacional de Educación Básica (2016) aprobado mediante la Resolución Ministerial N.º 281-2016-Minedu, uno de los aprendizajes esperados del perfil del egresado de educación básica regular concerniente al área de Arte y Cultura es: “Aprecian artísticamente y crean producciones para expresar simbólicamente su mundo personal, social y cultural a través de distintos lenguajes artísticos”. (p.61-64)

Esta competencia cultural y artística, está motivada para que el alumno aprecie, comprenda y valore críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas tanto de su entorno como las que existen y existieron en el mundo.

El logro de los aprendizajes persistidos del perfil de egreso implica el desarrollo gradual y la conjunción transcendental de un conjunto de competencias en los alumnos. Estas se instruyen en forma afín, simultánea y sostenida a lo largo de su experiencia pedagógica.

La enseñanza de la cultura y las artes son componentes básicos de una educación integral, les permite a los individuos expresarse, evaluar críticamente el mundo que les rodea y participar activamente en los distintos aspectos de la existencia humana, es vital una adecuada enseñanza del arte en las instituciones educativas.

Una visión similar de la educación artística es ratificada y enriquecida por Pantigoso (1994). Este investigador argumenta que la enseñanza del arte debe tener un enfoque integral que incluya al individuo. Esta mirada toma en cuenta que una verdadera acción pedagógica debe estar basada en la creatividad y la libre expresión, ya que para el ser humano el hecho de expresarse libremente es más importante que el producto creado.

Dentro del estudio del área de Arte y Cultura en las instituciones educativas, está el campo temático de la Historia del Arte; el cual obedece a una organización cronológica de temas inherentes a todo proceso histórico cultural. Aquellos temas son impartidos en uno o varios cursos seriados y que suele empezar en la prehistoria con el arte rupestre y acabar en la modernidad o posmodernidad con el arte conceptual y tecnológico. Dada la enorme cantidad de información que implican, el docente debe procurar que los temas y objetivos de enseñanza se cumplan de manera efectiva.

Muchas veces el docente improvisa técnicas o metodologías, en algunos casos, poco apropiadas, que no despierta el interés del estudiante, dando lugar a que el alumno no logre un aprendizaje significativo. Los conocimientos no son asimilados en su totalidad permaneciendo en su memoria de corto plazo, con el único objetivo de aprobar la asignatura. Es necesario que el aprendizaje sea significativo y aplicable a su vida.

Es necesario reconocer la enorme responsabilidad que recae en los docentes, en la formación de estudiantes con un buen nivel de competencias y en la medida en que dichas competencias está determinado por las oportunidades que les da el contexto, donde se desenvuelven y que potencian sus procesos de desarrollo y competitividad.

Las instituciones educativas, en este sentido, cumplen una función fundamental como espacio que propicia el desarrollo integral del individuo y en donde se promueve el aprendizaje. De esta manera, la escuela está llamada a impulsar la transformación de los procesos escolares en una dirección: la formación de personas integrales y competentes.

El docente ante esto se plantea ¿Cómo se aprende? ¿Cómo se puede enseñar a crear, experimentar y entender el arte y que a su vez sea motivador, que despierte el interés y la atención necesaria de los estudiantes?

Se busca con esta propuesta, lograr una eficacia de aprendizajes, orientados al desarrollo de competencias, entendiéndolo como la combinación de destrezas, conocimientos y actitudes, en donde ejercitadas en forma vinculada y simultánea permitan al individuo desarrollarse plenamente y hacer uso de los saberes que construye. En este sentido, el docente debe plantear propuestas pedagógicas y didácticas que posibiliten la entrada de la vida a la escuela, para hacer más funcional y más significativo el aprendizaje, así como también para reconocer en sus estudiantes mentes activas y complejas y, por tanto, sujetos constructores. Esto significa personas que trabajan de manera vital el conocimiento a partir de lo que poseen y de lo que se les da desde su entorno; sujetos capaces de analizar, abstraer, criticar, comprender y desarrollar competencias que les permitan transformar su realidad.

Se pretende crear un compuesto de estrategias teórico-prácticas, unidas a una técnica que permitirá a los estudiantes adoptar una actitud espontánea, agarrar el lápiz con libertad y experimentar mientras trabaja emociones internas y profundas, sabiendo que cuando el alumno empiece la creación de imágenes, en su proceso revele contenidos inconscientes.

Al modificar la imagen y al actuar sobre la obra, se produce una modificación de lo que ella representa internamente para el individuo, esto se aprovechará para vincular el estudio de las vanguardias artísticas, campo temático que se imparte en el 5to año de educación secundaria, (VII ciclo) en los colegios de Educación Básica Regular. Esta propuesta metodológica permitirá que los alumnos evoquen aquello que hicieron en los inicios de su infancia para empezar a dibujar. La llamaremos a esta estrategia metodológica, la técnica del “Juego del Garabato”.

1.2. Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿Cómo afecta en el logro de las competencias curriculares establecidas para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco, la aplicación de una metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato”?

1.2.2 Problemas específicos

- ¿Cómo diseñar una metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “¿Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco?

- ¿Cómo aplicar la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica, el “Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad de “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco?

- ¿Cómo afecta en el logro de la competencia: Crea proyectos desde el lenguaje plástico, la aplicación de la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” en la unidad de “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco?

- ¿Cómo afecta en el logro de la competencia: Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas, la aplicación de la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” en la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco?

1.3 Importancia y Justificación del Estudio

Este trabajo se llevó a cabo, porque urgía diseñar una metodología con enfoque constructivista apropiada para los adolescentes, orientado al estudio de la Historia del Arte y a la exploración de sentimientos y emociones.

A esta edad, exteriorizar lo que sienten es vital y muy importante. Si a los jóvenes, se les brinda la oportunidad para que lo hagan apropiadamente, resulta oportuno y eficaz en su proceso de formación y desarrollo.

Se pretende incluir una técnica creativa e innovadora denominada la técnica el “Juego del Garabato”, propuesta por el psicólogo Donald Winnicott (1964).

La técnica el “Juego del Garabato” es una propuesta en donde la creatividad fluye de manera espontánea. Se debe tener en cuenta que la enseñanza de técnicas en el trabajo pedagógico del docente debe centrarse en encontrar medios de expresión convenientes para el estudiante. Las técnicas deben tener un propósito: incentivar la libre expresión del educando y dirigir la enseñanza en base a sus ideas, pensamientos y necesidades.

Esta técnica permitirá en el adolescente explorar todas sus capacidades como: percibir, identificar, analizar, explorar destrezas usando los medios y materiales, para exteriorizar sus sentimientos y emociones, al igual que sus procesos creativos para generar ideas, lo que le ayudará a reflexionar de manera creativa y crítica. También se busca que relacione su trabajo con otras corrientes artísticas contemporáneas, como: el Surrealismo, el Arte Abstracto, el Expresionismo, el Cubismo, entre otras, de una manera muy reflexiva y sobre todo vivencial.

El papel del alumno en este modelo no es sólo activo sino proactivo, ya que facilita el logro de las competencias artísticas a través de la creación, al ejecutar sus obras con ayuda de la técnica propuesta y hace uso de la apreciación artística cuando, realiza procesos de reflexión, análisis, juicios de valor, metacognición, al relacionarlo con el estilo artístico exteriorizado.

También ofrece la conformidad de un desarrollo cognitivo en el que al inquirir, explorar y conocerse a sí mismo examina el valor del proceso artístico, la producción del conocimiento y la realización creativa.

En el plano curricular al demostrar la valoración de esta técnica y los resultados positivos de la misma, permite sugerir la inclusión de competencias específicas para la enseñanza del arte, en especial dirigido al campo temático de la Historia del Arte ya que en ciertos puntos se encuentra desactualizada, así como también se sugiere hacer ciertos cambios en cuanto a los contenidos teóricos para enfocarlos a una actividad más dinámica y vivencial.

Refuerza del mismo modo la idea de la concepción del arte propuesta por Vygotsky, citado por González (2008), quien sostiene «Actividad creadora es toda realización humana de algo nuevo, y de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan sólo en el propio ser humano” (p.55). Afirma a la vez que nuestro cerebro constituye el órgano que conserva experiencias vividas y facilita su reiteración.

1.4 Delimitación del estudio

- A. **Delimitación espacial:** Los resultados obtenidos solo pueden ser generalizados en alumnos del 5to año y no abarca a toda la comunidad de alumnos del nivel secundaria del colegio Jorge Chávez de Surco de donde se extrajo la muestra, debido a que se utilizó un muestreo no probabilístico de tipo intencionado.
- B. **Delimitación temporal:** Los datos considerados para la realización del proyecto están enmarcados dentro del periodo lectivo escolar 2019-1, durante 8 sesiones que corresponden a la unidad de aprendizaje: “Expresa y valora el Arte universal “del área de Arte y Cultura. Se tuvo que mantener constante el número de integrantes de la muestra de estudio durante la ejecución del proyecto, debido a la posible deserción y ausencias por diversos motivos de algunos alumnos.
- C. **Delimitación teórica:** El dominio teórico de los docentes de arte sobre el enfoque constructivista, competencias en historia del arte, conceptos artísticos, metodologías pedagógicas y técnicas grafo plásticas fue fundamental para un apto proceso y acompañamiento a cada trabajo del estudiante.

1.5 Objetivos de la Investigación

1.5.1 Objetivo general

Evaluar cómo afecta en el logro de las competencias curriculares establecidas para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco, la aplicación de una metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato”.

1.5.2 Objetivos específicos

- A. Diseñar una metodología con enfoque constructivista que incorpore la técnica el “Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, para el 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

- B. Evaluar cómo afecta el logro de la competencia: Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas, la aplicación de la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” en la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de una Institución Educativa en Santiago de Surco.
- C. Evaluar cómo afecta el logro de la competencia: Crea proyectos desde el lenguaje plástico, la aplicación de la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” en la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Las principales bases teóricas utilizadas como sustento de esta investigación son las siguientes:

- La técnica el “Juego del Garabato”, creada por Winnicott
- El Diseño Curricular Nacional 2016; en donde incluye la fundamentación de las competencias del área de Arte y Cultura
- La enseñanza de la Historia del Arte en el nivel secundario bajo un enfoque constructivista.

2.1 Marco histórico

2.1.1.1 El “Juego del Garabato”

2.1.1.2 Aspectos conceptuales

El “Squiggle Game” o también conocido en la lengua española titulado: Juego del Garabato” utilizado por primera vez por Donald Woods Winnicott, en su consulta terapéutica, para asistir al contacto y la comunicación con niños, pero de la misma manera se puede utilizar con jóvenes y adultos.

Winnicott (1964) argumenta y crea esta técnica, de modo alternativo al método de asociación libre, descrito por el propulsor, del psicoanálisis Sigmund Freud a sus pacientes en la terapia psicoanalítica, posteriormente de dejar de lado las técnicas hipnóticas. Comienza a desarrollar esta técnica alrededor de los años cincuenta, cuando realiza uno de sus más importantes trabajos: “Los objetos y fenómenos transicionales”, donde ejecuta el concepto de espacio transicional, porque considera que la consulta medicación se da en una zona que no es ni externa, ni interna, formando una zona potencial de desarrollo o tercera zona que tiene la capacidad para la creatividad y sobre todo la parte espontánea.

La técnica que creo Winnicott está orientada al arte terapia cuyo objetivo inicial consiste en que el paciente despliega su capacidad de jugar a través de un gesto espontáneo y no reglado, al efectuar un bosquejo un garabato y transformarlo en una forma definida, según su mirada interior, pone énfasis en el proceso de trabajar con imágenes más que con el producto final. Es necesario decir, que, se considera el proceso por sobre el resultado visual, siendo carente de evaluación (calificación o valoración)

La terapia orientada al arte, se podría definir como el proceso que busca reconocer los emociones y pensamientos más fundamentales del hombre, derivados del inconsciente, alcanzan su mayor expresión a través de imágenes y no de las palabras. Por tanto, el arte es un medio valioso y poderoso para transmitir, y pronunciar, sobre todo simbolizar sentimientos y experiencias. El sujeto es capaz de expresar sobre las obras su contenido interno. Estos fueron uno de los planteamientos que se valió Winnicott para ejecutar su técnica. La llevó a cabo de la siguiente manera:

- a) El terapeuta motiva al niño diciendo que van a jugar a un juego que a él le gusta, escoge unas hojas del escritorio que se encuentra entre él y el niño y rasga una sin darle mucha importancia, brindándole al niño la impresión de libertad en el juego.
- b) Luego le reparte varias hojas en blanco y algunos lápices, le manifiesta que este juego no tiene reglas, simplemente debe tomar el papel, cerrar los ojos agarrar el lápiz y con plena libertad trazar por todo el espacio de la hoja: líneas horizontales, verticales, círculos, y otras líneas que él considere, es decir se le pide hacer garabatos sin ninguna dirección. Una vez terminada la sesión se le invita para que pueda convertirlo en alguna forma, para ello debe observar, dándole el tiempo debido.

En distintas ocasiones, durante una sesión, se pueden tener varias hojas con garabatos y su significación se va reafirmando con mayor profundidad y el paciente la siente como parte de una comunicación vital e importante, otras veces evoca emociones ocultas, representándose y dibujando lo que el evita.

- c) Concluyendo, el análisis, proporciona no solo una serie de muestras de conductas registradas en el papel, sino un registro de la interacción inconsciente entre el paciente y el terapeuta. Confiere al dibujo una apariencia coherente que comparte el paciente la coherencia de su propio Yo.

Winnicott (1979) afirma: El garabato, juego libre, no convencional y no reglado es un juego espontáneo en el que alternativamente cada miembro de la pareja bosqueja un garabato que el otro completa y transforma en algo reconocible. Algo así como jugar a encontrar formas en las nubes. Citado por González (2008).

Lowenfeld (1984) es otro de los tantos autores que se preocupa de estudiar las primeras creaciones artísticas de niños . Los garabatos son los primeros esquemas y/o dibujos que a simple vista, puedan parecer desordenados, y para otras, antiestéticos. No serán estas creaciones las que más agraden a la mayoría de padres/madres, ni tampoco, por tanto, las más valoradas. Tal vez esto ocurra en parte, por la ausencia de conocimientos, sobre el verdadero valor del garabato y la connotación de llevarle a cabo respectivamente.

2.1.2 Competencias del Área de Arte y Cultura

El área de cultura y arte se dictan en los niveles de primaria y secundaria. El Diseño Curricular 2016-Minedu, propone el desarrollo de dos competencias relacionadas a la apreciación y expresión artísticacultural, a partir de su calidad y diversidad, con fines de generar sentido de la estética, el buen gusto, pero también de la utenticidad, la historia relacionada al arte y a los sentimientos incorporados al crecimiento personal que brinda ponerse en acercamiento, con las diversas manifestaciones artísticas.(Música, teatro, danza, artes visuales)

Justamente debido al contexto actual, el arte y la cultura, están íntimamente relacionados al entorno tecnológico, el área en mención promueve la creación de una cultura audiovisual amplia y abierta, en donde el alumno explore imaginativamente posibilidades infinitas , por lo que conocerlas, apreciarlas, diferenciarlas y expresarlas constituye, una llamativa área de estudio en sí misma, y a su vez estas diligencias artísticas sirven para el desarrollo cerebral, psicomotriz y comunicativo-expresivo, pues el alumno da rienda suelta a su creatividad, sensibilidad y moldearlo en obras concretas, darán pie a la consolidación de su identidad y autoestima.

Según el presente Currículo Nacional del Minedu (2016) las dos competencias relacionadas al área de Arte y Cultura se organizan para ambos niveles de la siguiente manera:

- A. Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.
- B. Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Deben de contextualizarse estas competencias y diversificarse según las necesidades e intereses del educando, la naturaleza del campo temático y el entorno socio cultural.

A. Competencia: Aprecia de manera crítica expresiones artístico-culturales se precisa como la interrelación entre el educando y las manifestaciones artístico- culturales, para que puedan observarlas, investigarlas, entenderla y sobre todo reflexionar sobre ellas. De ante mano permite al estudiante desarrollar habilidades para percibir, describir y analizar sus cualidades estéticas, para ayudarlo a apreciar y concebir el arte, que observa y experimenta. Presume comprender y apreciar los contextos específicos en que se originan estas expresiones, y entender el conocimiento sobre estos contextos, mejora nuestra capacidad de apreciar, producir y entendernos a nosotros mismos, a otros y su entorno. Del mismo modo implica emitir juicios de valor con obtención de resultados, en bien del educando.

Esta competencia envuelve, la composición de las siguientes capacidades:

- I. Percibe manifestaciones artístico-culturales: define en emplear los sentidos para observar, escuchar, describir y comparar las cualidades visuales, táctiles, sonoras y kinestésicas de heterogéneas declaraciones artístico-culturales.
- II. Contextualiza las manifestaciones culturales: expresa acerca de la cultura en que se deriva una manifestación artística existente para concluir, cómo el contexto social, cultural e histórico de éllo suscita en su creación y la manera en que transmite sus significados.
- III. Reflexiona creativa y críticamente: sobreentiende interpretar las intenciones y acepciones de manifestaciones artístico-culturales, que hayan visto o experimentado y exponer juicios de valor, entrelazando información obtenida a través de la percepción, el análisis y la comprensión de los contextos.

B Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos

El educando, maneja los diversos lenguajes artísticos como (visuales, artes, danza, música y artes indisciplinarios, etc) para anunciar y expresar mensajes, pensamientos, deseos, vivencias. Evidentemente poniendo de manifiesto sus habilidades imaginativas, creativas y reflexivas, para crear ideas precisas y evaluar de manera continua, para lo cual se hace uso de recursos culturales, para su interacción en su ambiente, ciertamente con manifestaciones artísticas, culturales en diferentes lenguaje artísticos.

Comprueba, investiga y aplica los diferentes materiales creando uso de técnicas y elementos del arte, con una propuesta específica. De esta manera, reflexiona sobre sus procesos y creaciones y los socializa con otros con la intención de seguir ampliando sus capacidades críticas y creativas.

Esta competencia envuelve la combinación de las siguientes capacidades:

- I. Explora y experimenta los lenguajes del arte: significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades con el uso de medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte.
- II. Designa procesos creativos: supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus capacidades, para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo en conformidad con una intención específica.
- III. Evalúa y socializa sus procesos y proyectos: supone registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y colaborar sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y perfeccionar sobre sus ideas y experiencias.

2.1.3. La enseñanza de la Historia del Arte en el nivel secundario bajo un enfoque constructivista.

En esta área, el marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza aprendizaje, corresponde al enfoque pos-moderno (multicultural e interdisciplinario). Este enfoque propone nuevas respuestas pedagógicas que reconocen las características sociales y culturales de la producción artística como herramienta de identidad territorial y de diferenciación ciudadana. Así mismo, cuestiona valores como la originalidad, las estrategias de elaboración de conocimientos y logro del aprendizaje de la historia del arte occidental.

Abordar la enseñanza y aprendizaje de las artes, desde un enfoque multicultural e interdisciplinario, es fijar el desarrollo de enseñanza-aprendizaje en dominios culturales y naturales del estudiante, que permite la formación integral de ciudadanos activos y participativos del desarrollo local en su determinado contexto.

Un enfoque de la educación artística, debe tomar como base la cultura o culturas a las que pertenece la persona que aprende. Generar en dicha persona una confianza basada en la apreciación profunda de su propia cultura, es el mejor inicio para explorar, respetar y observar otras culturas. Para ello, es importante percibir el carácter constantemente cambiante de la cultura y su valor en contextos tanto históricos contemporáneos. (Unesco 2009)

Hay dos enfoques principales de la educación artística, que pueden implementarse al mismo tiempo y no necesariamente por separado. Para precisar, las artes se pueden:

- 1) Enseñar como materias únicas en las que se distribuyen distintas disciplinas artísticas, a fin de desarrollar las competencias artísticas, la sensibilidad y la apreciación de las artes por parte de los alumnos.
- 2) Utilizar como método de enseñanza y aprendizaje e incluir dimensiones artísticas y culturales en todas las asignaturas del currículo, de acuerdo a la hoja de ruta para la Educación Artística.

Una de las áreas con un carácter interdisciplinar es la educación artística, ya que se sitúa en una intersección de dos ámbitos o escenarios: uno son los procesos educativos; dos, el mundo del arte y las imágenes respectivamente. Y de allí se desglosa otras disciplinas a estudiar como: dibujo, pintura, historia del arte, estética, danza teatro, música, producción de imágenes y objetos, la imaginación y la fantasía y los procesos cognitivos.

En los procesos de enseñanza de las artes visuales y de la imagen interviene la percepción y el pensamiento de la inteligencia visual, la capacidad de creación que se dan a la comprensión de imágenes. Algunos autores cuestionan los métodos tradicionales que se enfocan en la enseñanza del arte y cuestionan las formas tradicionales de aprender la Historia del Arte. Las artes son idóneas para transmitir ideas, valores y perspectivas en determinados contextos. Con este presente trabajo queremos que se comprenda, que el

arte es un medio de expresión en el cual, se visualizan muchas posibilidades y técnicas pertinentes en el campo temático de la historia del arte, y que permiten expresar ideas, sentimientos, emociones, utilizando para ello diversos soportes o materiales y que permitan trabajar de manera idónea y creativa el Arte Contemporáneo en Educación Secundaria respectivamente.

2.2 Investigaciones relacionadas con el tema

Hay diversas investigaciones sobre técnicas grafo plásticas utilizadas bajo un enfoque constructivista aplicado en la enseñanza del arte, realizadas por otros docentes e investigadores en distintas universidades e instituciones afines, pero las que más se aproximan a nuestras variables de estudio son las siguientes:

2.2.1 Investigaciones internacionales

Brown (2015) Realizó estudios acerca de la importancia del garabato para potenciar el trabajo creativo en jóvenes y adultos, escribió un libro la “revolución de los garabatos”. El objetivo del libro de Sunni Brown es que todos tengamos a nuestra disposición y pongamos en práctica el poder del garabato: padres, maestros, jefes, artistas y no artistas. Presenta el “doodling” que significa “garabatos”, como herramienta básica para aprender y enseñar. Esta herramienta de pensamiento ayuda a procesar y retener la información, y con ello potenciar nuestra habilidad para resolver problemas. Además, señala Brown, nuestros propios garabatos al ser propios y únicos, añaden componente emocional de un modo que el lenguaje no alcanza a interpretar.

Bunge (2012) realizó un estudio de investigación en la Universidad de Chile en la Unidad de Posgrado para obtener el título de Magíster en Psicología, Mención psicología clínica infante juvenil, que tuvo por objetivo principal conocer el modo en que la permanencia continua a un taller grupal de artes plásticas orientado en la creatividad y expresión emocional afecta en el desarrollo emocional y social de un grupo de niños. Los participantes estuvieron compuestos por una población total de 150 niños divididos en dos grupos por edades de 7 y 13 años y de 16 a 18 años. Esta investigación tuvo un enfoque metodológico cualitativo y fue diseñada con función de entender la experiencia de los niños, la creatividad y las actividades plástico-visuales.

En base a los resultados y el marco de análisis propuesto, se llegó a la conclusión que, los niños asistentes a talleres de este tipo presentan una mejoría con respecto a las

siete categorías de desarrollo emocional y social utilizadas en el análisis, y que los elementos que lo permiten son un ambiente empático de trabajo, la estimulación constante de la creatividad y una relación facilitador-alumno caracterizada por la intención de compartir la experiencia.

Guamán (2016) llevó a cabo un estudio de investigación en el centro de educación básica fiscal Dr. Luis Pasteur, de la parroquia Columbe-Cantón Colta -provincia de Chimborazo-Ecuador, que tuvo por objetivo principal desarrollar habilidades y destrezas mediante la realización de ejercicios de dactilopintura, garabateo y de coordinación grafo motriz para el desarrollo de la pre- escritura de los niños y niñas de primer grado del centro de educación básica. Para ello, utilizó una metodología de tipo experimental dirigida a un grupo de niños en edad escolar en donde vivenciaron dichas técnicas grafo plásticas como garabateo, dactilopintura, rasgado, punzado etc.

Los resultados fueron un avance en el grafo motricidad fina y un estímulo creativo mediante la ejecución de las diversas técnicas. Crea una propuesta metodológica interesante por la variedad de diseños, esquemas y técnicas creativas para ser tomados en cuenta.

Huérfino (2016) llevó a cabo un estudio de investigación, en la facultad de Educación Mención de Artes Plásticas de la Universidad de Carabobo-Venezuela, que tuvo como meta plantear el dibujo artístico como elemento importante para el aprendizaje significativo en el campo temático de la Historia del Arte, en dicha institución. Se empleó una metodología de tipo descriptiva en donde aplicó un cuestionario a 10 docentes y 10 estudiantes del quinto y séptimo semestre de dicha universidad. Los encuestados debían elegir sólo una de las alternativas planteadas según los criterios de los encuestadores en función a los resultados obtenidos producto del instrumento utilizado en la presente investigación, para repasar o diagnosticar sobre; aquellos procedimientos, recursos y estrategias de enseñanzas que los educadores de Historia del Arte, adaptan a lo largo del desarrollo de sus clases, al igual que su resonancia o efecto en las actitudes y aptitudes académicas de sus estudiantes, para posteriormente diseñar y plantear un conjunto de estrategias basadas en el dibujo artístico.

Se llegó a algunas conclusiones: Se pudo apreciar un conjunto de perfiles en los docentes netamente teóricos y tecnológicos, que fomentan sus conocimientos, para ello se consideró pertinente complementar estrategias artísticas basadas en el dibujo artístico, con el objetivo de dinamizar el curso para hacerle más activo y motivador en beneficio

del estudiante. Por último, esta propuesta tuvo una recepción positiva como una alternativa factible que se ajusta a la realidad bastante innovadora y motivacional no solo para el aula, sino también para la comunidad estudiantil en general.

López (2017) realizó un estudio de investigación en la universidad de Jaén. España, para obtener el título de doctor en didáctica de la expresión musical, plástica y corporal que tuvo como objetivo reflexionar sobre la enseñanza del dibujo y su valor en nuestra sociedad, así como describir, comparar metodologías de enseñanza del dibujo, analizando distintas propuestas a lo largo de la historia y buscar un planteamiento bajo un enfoque constructivista, que nos permita desarrollar las capacidades creativas de los estudiantes. Para llevar a cabo este proceso de investigación se realizaron talleres de dibujo secuenciales con diversas técnicas, en donde incluía enseñar a mirar, trabajar con trazos, garabatos, todo ello con personas de 8 a 59 años.

Las conclusiones a las que se llegaron se llevaron a cabo en los talleres y fueron distintos aspectos que, permitirá con el tiempo incluir el dibujo y sus posibilidades en nuestra vida, ayudando a pensar con las manos, comunicar nuestro conocimiento, diseñar, proyectar cualquier asunto que tenga que ver con el día a día. Contribuyó a percibir, experimentar, tener capacidad crítica y desarrollar la personalidad.

Parrado (2013) realizó un estudio de investigación en la Universidad del Tolima. Colombia, para obtener una licenciatura en educación básica primaria con énfasis en Educación Artística. Dicha investigación tuvo como título: “Organización curricular de los procesos creativos en la educación artística”. Propuesta para el cambio educativo: “hilando vida a través del arte”. Esta investigación fue de tipo experimental que se dio a través de estrategias y actividades lúdicas, dinámicas y divertidas, y se llevó a cabo en el Instituto Técnico Comercial Marmatos, desde el grado preescolar hasta el grado once, con estudiantes de 5 a 17 años de edad. Permitió generar espacios a través de los cuales los estudiantes desarrollaron y mostraron sus talentos y habilidades en el área de las artes plásticas, el teatro, la música, la literatura y las danzas por medio de un proceso activo y de sensibilización que inició de una experimentación directa en la manipulación de materiales, técnicas y nociones propias del arte, modificando y proyectando al individuo en su etapa de construcción hacia a una identidad propia.

Tuvo como objetivo desarrollar en el alumno una actitud de búsqueda personal y/o colectiva, acoplando la percepción, la imaginación, la indagación y la sensibilidad, reflexionando a la hora de ejecutar y deleitarse con las variadas producciones artísticas.

Tuvo resultados favorables en cuanto a los siguientes aspectos: fortalecimiento del currículo, desarrollo de habilidades y destrezas artísticas, desarrollo de la expresión artística y sobre todo el desarrollo de la apreciación artística.

Ramírez efectuó (2009) un estudio de investigación en la Universidad Estatal a distancia de Costa Rica mención posgrado en Ciencias de la Comunicación sobre: “Estudio Psicogenético Aplicado a la Evolución Natural de Garabatos, escritura espontánea y diseño de la figura humana en niños y niñas de Materno infantil”.

Tuvo como finalidad examinar desde el punto de vista psicogenético el desarrollo natural en escritura instintiva , garabatos y dibujos de la figura humana, en infantes de materno infantil de un kínder. Mediante el empleo del método psicogenético y de la observación de los procesos de producción de cada niño. Llegando a una conclusión y resultados: Al culminar la capacidad operatoria de cada uno de los niños y las niñas integrantes en la investigación, se pudo confirmar que ningún aprendizaje se realiza “en el vacío” sino que éste madura de acuerdo a las experiencias previas de cada niña o niño y a la definición que se dé a través de la asimilación y a la acomodación de las estructuras cognitivas que se edifican o a las ya existentes. Por lo tanto, los aprendizajes previos ya existen en cada niño que se optimizan con técnicas creativas.

Torruella (2011) realizó un trabajo de investigación de Ciencias Sociales de la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Barcelona Postdoctoral, sobre Metodologías de Enseñanza y Aprendizaje del Arte en la Educación Primaria.

La investigación tenía como objetivo encontrar y aislar algunos de los factores que contribuyen al aprendizaje centrándose en las diferencias en el método de enseñanza desde el campo del arte y las ciencias sociales, creando propuestas y técnicas libres y espontáneas con un aprendizaje significativo. Los instrumentos metodológicos empleados son por un lado el uso de cuestionarios de evaluación previamente diseñados de acuerdo con los objetivos y su tratamiento cuantitativo estadístico. También se llevó a cabo un diseño de esquemas de entrevistas que aplicaron a un grupo de informantes.

Los métodos empírico-analíticos son normalmente usados en muchas ciencias sociales. Uno de los instrumentos de este método suele ser el sistema de evaluación basado en estándares, así como el uso de las entrevistas en profundidad y verificar la incidencia de los métodos en el proceso de aprendizaje.

Es por este motivo que se diseñaron dos unidades didácticas con dos metodologías diferentes. La conclusión fue: al finalizar la unidad didáctica, nos indican que el método activo obtiene mejores resultados de aprendizaje y que el método pasivo en tres de las seis escuelas, y lo hace, además, con unos márgenes significativos.

Vázquez (2011) realizó un trabajo de investigación científica en la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador, con su tesis denominada Estrategias didácticas constructivas y aprendizaje por competencias del dibujo artístico.

Es un trabajo de investigación científica, con enfoque crítico-propositivo, porque provee información efectiva para presentar proyectos de innovación pedagógica y didáctica universitaria. Para el producto, se trabajó con una metodología de investigación: cualitativa, cuasi experimental, pre-test, post-test, de nivel explicativo que plantea relación de variables, con la intención de observar la incidencia de la mencionada metodología en el aprendizaje por competencias, proceso en el que se obtuvo como resultado la existencia de una relación de incidencia positiva de una variable, sobre la otra lo que dio lugar a la elaboración de conclusiones importantes y sugerencias para mejorar la calidad de los procesos docente-educativos en la facultad.

Tuvo como objetivo utilizar el arte como medio mas no como fin, el interés es que sean, reflexivos frente a sus trabajos, señalando sus errores para superarlos y fortaleciendo sus virtudes, para seguir creciendo como personas, en ese marco, se busca en la presente investigación, en un primer orden, recuperar el verdadero rol que tiene la Educación Artística en el desarrollo armónico e integral del estudiante, como medio y no como fin, sobre todo como herramienta de reflexión y, en otro punto, "acrisolar" la mirada de quien aprecia hacia el arte-expresivo de los adolescentes, persiguiendo no un efecto catártico sino despertar avivar emociones y del espíritu crítico, por medio de un viaje por las diversas estaciones de la catarsis y asistirlos en ese grito desesperado, encontrado en varias de sus producciones.

2.2.2 Investigaciones nacionales

Ortiz (2009) llevó a cabo una propuesta artística educativa que puso en práctica en el Colegio Nacional “Ciencias” de Cusco Perú.

Utilizó para ello movimientos gráfico-plásticas y técnicas de expresión y liberación de sentimientos y vivencias. Sostiene que, ejecutó esta proposición porque el adolescente presenta insuficiencias, intereses reprimidos que muchas veces, no puede exteriorizar por falta de seguridad o espacios adecuados. Se manejó al arte como medio, más no como fin, con el propósito de lograr que los alumnos sean críticos y reflexivos anverso a sus propuestas.

Ulteriormente los alumnos, vieron en sus trabajos sus debilidades y fortalezas, consintiendo sus errores para vencerlos y fortaleciendo sus virtudes para perseguir creciendo como personas. A esta proceso la designó “Arte Catarsis y Sublimación a través del Garabato “.

Bellido (2015) llevó a cabo un estudio acerca de la expresión gráfica infantil. A través de esta investigación se comprobó, que los estudiantes del Primer Grado de Primaria de la Institución Educativa 41025 de La Libertad del Distrito de Cerro Colorado – Arequipa, desarrollaron la creatividad y la expresión de sentimientos mediante actividades artísticas.

La población objetivo de estudio estuvo constituida por las niñas y los niños de 6 a 7 años respectivamente, que se encontraron matriculados en el año 2015 en dicha Institución. Mediante actividades artísticas se facilitó la exploración sensorial cognitiva.

Se les señaló que disfruten la sensación del movimiento lápiz, sobre el papel, logrando formas con cargas emocionales que, al mezclar con mancha de pinturas adquirieron un conocimiento de los objetos en el mundo que les rodea. Estas actividades centradas alrededor de la creación artística, también evidenciaron que los niños tomen decisiones y realicen autoevaluaciones.

Para obtener los datos requeridos en esta investigación, se utilizó como método de investigación: el método Inductivo, Hipotético, deductivo. El diseño fue cuasi experimental es decir Aplicada y experimental.

2.3. Estructura teórica y científica que sustenta el estudio

2.3.1 Competencias Curriculares en la educación básica regular del sistema educativo peruano

El Currículo Nacional de la Educación Básica (Minedu, 2016), está organizado con base a cuatro definiciones curriculares claves que acceden sintetizar en la práctica educativa, los propósitos se expresan en el Perfil del egreso. Estos conceptos son: competencias, capacidades, estándares de aprendizaje y desempeños. Vamos a examinar lo que dice el Currículo Nacional de la Educación Básica sobre las competencias en educación:

Según la propuesta curricular del Ministerio de Educación, la competencia es definida como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades, a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético.

Ser competente, admite comprender el contexto que se debe enfrentar y evaluar los sucesos que se tiene para resolverla. Esto simboliza identificar los conocimientos y habilidades que uno ostenta, o que están disponibles en el entorno, estudiar las combinaciones más pertinentes a la situación y al propósito, por consiguiente tomar decisiones, ejecutar o poner en acción la combinación seleccionada.

El Ministerio de Educación del Perú, señala su atención en el educando a través del marco orientador del desarrollo de las competencias, sustentado desde la Ley General de Educación N°28044 y fundamentado en el Diseño Curricular Nacional; en el cual, se logra como prelación el desarrollo de capacidades y competencias que se espera logren los estudiantes al completarse su escolaridad.

Las actividades de aprendizaje destinadas en las unidades, conducen al desarrollo de las competencias. Al concluir la Educación Básica Regular el estudiante logra competencias, para desarrollarse de manera idónea y contribuya al progreso de la sociedad. El modelo curricular por competencias está vigente en el currículo escolar de la EBR, cuyo designio es preparar a los estudiantes de modo integral a través del desarrollo de capacidades, valores y actitudes para su extensión competente en la vida y el trabajo.

2.3.2 Hacia un enfoque por Competencia

Corvalán y Tardif (2013) afirman que la aplicación del enfoque por competencia se inicia con la formación profesional de adultos, sigue con la educación secundaria, continua con el nivel superior y se multiplica en las escuelas primarias y secundarias.

Jaume Sarramona, educador catalán señala: la competencia es un proceso que va más allá de la acumulación de conocimientos. Exige el dominio de diversas áreas fundamentales en una acción interdisciplinar. Supone resolver problemas complejos y emplea los criterios de eficacia y eficiencia. En otros términos, que lo que se asimila en diversas áreas sirve para afrontar un escenario dado en función que estos criterios se aprovechen en la solución de problemas complejos, donde operan variables, se irá reservando un soporte de secuencia que permitirá afrontar contextos más complejos o de mayor dificultad en el corto plazo.

2.3.3. ¿Qué es la evaluación por competencias?

Según el Diseño Curricular -MINEDU, la evaluación de competencias y por competencias es un proceso de retroalimentación, determinación de idoneidad y certificación de los aprendizajes de los estudiantes en base a las competencias de referencia, mediante el análisis del desempeño en tareas y problemas pertinentes. Esto trae cambios ya que se debe tener claro para qué, para quien y cómo es la evaluación y si esta es significativa y necesaria para contribuir a formar profesionales idóneos.

Al ubicar al educando, en contextos que envuelven el compromiso con escenarios complejos, no solo sustituyen las metodologías el cual se le enseña, sino igualmente se modifican las conveniencias de evaluar lo aprendido. El currículum por competencias no busca un formato tradicional de examen. Busca al estudiante competente, capaz de utilizar habilidades y destrezas en cualquier situación personal, familiar y laboral.

Al período de evaluar una competencia, el maestro debe tener en cuenta diversos factores. Advirtamos.

- 1) Incentivar al educando en el esfuerzo por adquirir las capacidades necesarias, para lograr las competencias a trabajar.
- 2) La importancia fundamental de la observación. Siendo que la evaluación de

los conocimientos es solo una de las aristas de la misma, es muy importante que los docentes desarrollen competencias, que les permitan ser buenos observadores en el monitoreo del progreso en los alumnos.

- 3) Promover la capacidad de análisis y la toma de decisiones de los estudiantes frente a una situación problemática. El docente debe esforzarse en crear o simular en clase las situaciones y reales problemáticas y ver cómo eligen esquemas de actuación, descomponen y toman resoluciones al momento de dar resultados a situaciones planteadas.
- 4) La urgencia de realizar evaluaciones diferenciadas y colectivas. Los materiales y herramientas para evaluar competencias cambian en razón al tipo de contenido que se requiere alcanzar según la competencia propuesta, esto va a permitir que se asuma situaciones que se vayan afrontando comparativamente.

2.3.4. Competencias y actividades específicas a desarrollar del VII ciclo del área de Arte y Cultura

Para contextualizar y por una tema de obtención y calidad a nuestra indagación, vamos a detallar la competencia, diferenciando al plano plástico.

Competencias:

I. Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas.

Capacidades:

- Percibe manifestaciones artístico plásticas
- Contextualiza manifestaciones artístico plásticas
- Reflexiona creativa y críticamente manifestaciones artístico-plásticas

II. Crea proyectos desde el lenguaje plástico.

Capacidades:

- Explora y experimenta desde el lenguaje plástico
- Evalúa y comunica sus procesos y proyectos
- Aplica procesos creativos

“El educando aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas, cuando percibe el aporte del arte a la cultura y a la humanidad, y crea proyectos artísticos plásticos al hacer uso de las variadas expresiones del lenguaje plástico, para manifestar sus ideas a otros.” (p.63). Este propuesta es una característica del Perfil de Egreso de Arte y Cultura que aparece descrita en el protocolo oficial del currículo nacional 2006 del Minedu y parte de una visión común e integral de los aprendizajes que deben conseguir los estudiantes al concluir la Educación Básica. Esta visión, faculta unificar criterios y establecer una ruta en mira a resultados comunes, que respeten nuestra diversidad social, cultural, biológica y geográfica.

Competencias y capacidades del área de Arte y Cultura VII Ciclo. EBR

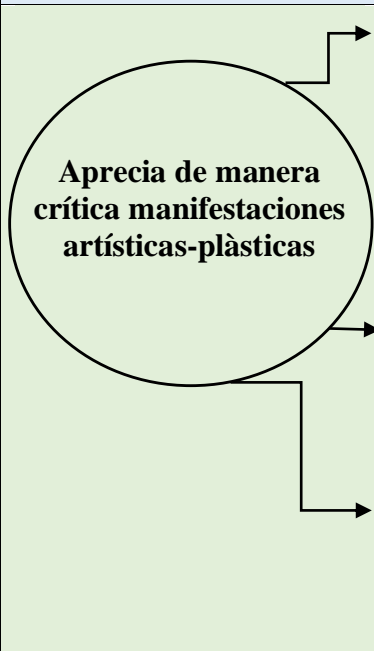
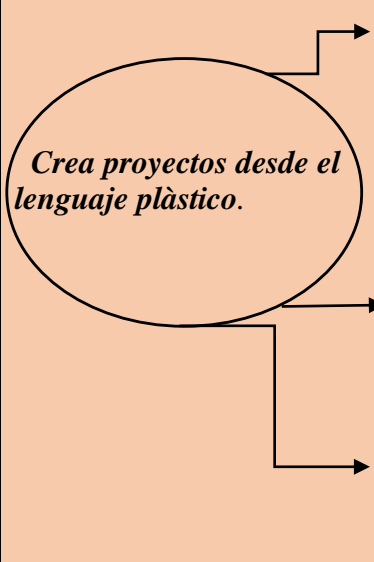
COMPETENCIAS	ARTE Y CULTURA	
VII CICLO	CAPACIDADES	
 <p>Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas-plásticas</p>	Percibe manifestaciones artísticas-plásticas	Reside en emplear los sentidos para observar, escuchar, describir, examinando las cualidades visuales de las manifestaciones artístico-plásticas.
	Contextualiza manifestaciones artísticas-plásticas	Inquirir acerca de la cultura en que proceden las manifestación artística para comprender cómo el contexto social, cultural e histórico de esta repercute en su creación y la manera en que transmite sus significados.
	Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artística-plásticas	Analiza e interpreta las intenciones y significados de manifestaciones artísticas plásticas que hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor, entrelazando información obtenida a través de la percepción, el análisis y entendimiento de los contextos.
 <p>Crea proyectos desde el lenguaje plástico.</p>	Explora y experimenta desde el lenguaje plástico	Señala experimentar, improvisar y desarrollar destrezas en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas empleadas en lenguaje artístico plástico.
	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos	Supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo con relación a una intención específica
	Aplica procesos creativos	Promueve la capacidad de registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias.

Figura 1. Esquema de las competencias del área de Arte y Cultura

Fuente: MINEDU (2016).

Elaboración: propia

2.3.5. Actividades de aprendizaje presentes en la unidad de aprendizaje expresa y valora el Arte Universal

Las unidades de aprendizaje son diseñadas teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los educandos, son contextualizadas a la realidad educativa y responden a los requerimientos del contexto social donde se ejecuta la acción educativa.

Son planificaciones de mediano plazo que exponen los propósitos, logros esperados educativos, las capacidades y sobre todo las actividades de aprendizaje que los docentes establecen para conseguir la mejora de las competencias artísticas. En cada unidad didáctica, se determinan los procesos (cognitivos o motores) y estrategias que permitirán alcanzar los logros previstos. Los indicadores se formularán en función de los procesos (cognitivos o motores) y las actitudes priorizadas en cada unidad.

Al plasmar la programación curricular y elaborar las unidades didácticas (unidades, proyectos y módulos de aprendizaje) es importante recopilar y organizar aquellos sapiencias que sean notables y de carácter formativo, no por su valor específico si no por ser medios para el perfeccionamiento de las capacidades propuestas.

La duración de la presente unidad se trabajó, por trimestre y respondió a un conjunto de capacidades, conocimientos seleccionados y organizados al contexto, los ritmos de aprendizaje de los estudiantes y la diversificación propuesta. Una unidad didáctica, está determinada por un conjunto organizado y secuenciado de sesiones de aprendizaje y parte previamente de una programación anual.

En razón se llevó a cabo actividades de aprendizaje detalladas al desarrollo de la competencia “Expresa y Valora el Arte universal” correspondiente al área Arte y Cultura enfocándonos en el estudio de enseñanza de la historia del Arte Vanguardista, comprendido en el primer trimestre del año escolar 2019.

2.3.6 Orientaciones generales para desarrollar competencias en el área de Arte y Cultura orientado al estudio del campo temático de la Historia del Arte

El área de Arte y Cultura intenta reflejar el carácter dinámico de las artes y la cultura, por lo cual es importante señalar que cuando los docentes se aproximen a la enseñanza y aprendizaje del área, deben abordarlo desde una visión holística y creativa que esté de acuerdo con las circunstancias particulares de los estudiantes, del entorno y de la escuela.

No se pretende que el docente de arte domine todos los conocimientos, ni que les

posibiliten toda la referencia, ni que sean eruditos en la historia del arte. Su misión es organizar las experiencias de aprendizaje para que los alumnos asuman un rol activo en el progreso de las dos competencias que el área plantea.

Para la apreciación crítica que concierne en identificar las diversas manifestaciones artístico- culturales de su localidad, se busca que el estudiante aprenda sobre contextos que les sean familiares y significativos. También darles la oportunidad de examinar manifestaciones de otras épocas, lugares y culturas para tener diversos referentes para sus propias creaciones, e investigar sobre artistas o manifestaciones artístico-culturales que le interesen y estimulen. Darles la posibilidad de presentar sus investigaciones de maneras diversas y creativas. Veamos otros puntos a tener en cuenta:

Apreciar la naturaleza examinando sus caracteres y estándares visuales: líneas, formas, colores, táctiles, sonoros , de movimiento y emplearlas como punto de partida favorable para sus creaciones artísticas

Realizar actividades artísticas en espacios físicos especiales, donde exista poca contaminación acústica, donde los estudiantes puedan desplazarse libremente y trabajar cómodamente con sus materiales.

Contar con los muebles adecuados para enseñar a los estudiantes a guardar de manera ordenada y en lugares específicos, los materiales que necesitan usar en el aula, así como a cuidarlos.

El ambiente de trabajo debe ser seguro y confiable. Ofrecer comodidad a los estudiantes con materiales que les permitan experimentar y crear con todo su cuerpo sin imponer ideas o modelos pre establecidos.

Brindar oportunidades para usar una amplia variedad de medios y materiales, y sobre todo promover las prácticas de reciclaje: recolectar los productos reciclables de la casa y la comunidad y reutilizarlos a su manera en sus creaciones. Promover que asistan a la escuela artistas visitantes, para que enseñen determinadas habilidades en algún medio concreto (un tejedor, un ilustrador de caricaturas, un bailarín o un actor).

Promover procesos lúdicos en las actividades de aula que permitan al estudiante disfrutar de sus aprendizajes e involucrarse en sus tareas creativas. El juego y las artes comparten aspectos como la exploración, la interacción con otros, el trabajo en equipo, el uso de reglas y códigos comunes, el dominio de habilidades y el desarrollo de la imaginación.

Generar oportunidades para la integración de los diversos lenguajes artísticos de

modo que se alimenten y se articulen entre sí. El docente puede partir del lenguaje que domina, sin embargo, se nutre si interactúa y utiliza diversos lenguajes que despierten la sensorialidad y fomenten un desarrollo holístico del estudiante.

Ofrecer oportunidades para conocer las herramientas y adquirir destrezas en el uso de las tecnologías de información y comunicación para explorar, navegar y experimentar interactivamente en el proceso de creación en los diversos lenguajes de las artes.

2.3.7 Técnicas pictóricas recurrentes en la enseñanza de la Educación Artística, buscando una mejora para el logro de las competencias.

Son varias las técnicas pictóricas y diferentes los materiales de soporte para la actividad artística: papel, tela, cartón, pizarra, muros, témpera, pastel, acuarelas, lápices de colores, rotuladores, pinturas preparadas a partir de pigmentos, etcétera.

Estas técnicas y medios utilizados en clase, son importantes para potenciar y fortalecer la motricidad, la creatividad, la gesticulación de emociones, la autoestima de los estudiantes.

La experiencia escolar nos ha demostrado que cuando el estudiante experimenta con diversos materiales y en espacios bidimensionales, su intención inicial es el logro de esquemas de diseños, pues le permite su realización personal y estimulan en él variados estados de ánimo: sorpresa, alegría, asombro, aprobación y también rechazo. Para que vengan estos estados de ánimo, el educando debe tener acceso a numerosos materiales que harán posible la ejecución de las acciones y su propia realización personal.

Bonilla (2004) sostiene lo siguiente: "La importancia que adquiere la ejercitación de la expresión plástica en el desarrollo de la imaginación es innegable si se considera que, al dibujar, el niño representa y organiza imágenes estructuradas por él, a partir de conocimientos y formas de pensar reales e ideales, pero enriquecidas por su facultad de imaginar". (p. 103)

El docente debe orientar el buen uso y manejo de estas técnicas, con un objetivo específico, aunque con una gran flexibilidad en el trabajo de parte del alumnado. El arte no persigue una evaluación cuantitativa rigurosa, sino más bien cualitativa y humana. La enseñanza del arte no es lineal. Al enseñar y aprender arte es preciso que se asegure una práctica artística responsable y de respeto a la creatividad y a su propia imaginación.

2.3.8. En busca de una técnica creativa a desarrollar en el VII ciclo del área de Arte y Cultura: la técnica el “Juego del Garabato”, orientada al estudio de la Historia del Arte Universal.

Cualquier técnica plástica, que cumpla con la finalidad de avivar la creatividad y la expresión, asume el valor de registro de la personalidad del sujeto realizador. Por lo tanto, se comprende que cada apariencia visual está influenciada en su estructura y apariencia por el medio expresivo con el que está realizada, y cada medio es oportuno para determinados contenidos o significados. Convenimos encontrar el medio expresivo que se adecue a ese determinado contenido, transformándolo y dándole una nueva dimensión.

Se sabe que el dibujo y las técnicas gráficas plásticas, contribuyen por lo general datos meritorios ya que el infante sin saberlo y sin proponerlo, nos abre gran parte de su mundo interior y se libera espontáneamente de múltiples tensiones patógenas que permanece en su subconsciente si no llega a explorarlo correctamente.

Puesto que, existe potenciales deficiencias en el predominio de los medios y técnicas plásticas, resulta ventajoso el uso de técnicas novedosas cuya disposición manipulativa y su resultado azaroso, permita una buena actividad expresiva, con una sensación de productividad, reforzando su autoestima.

Para Winnicott (1997) “Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto son capaces de ser creativos y de usar la totalidad de su personalidad, al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo.” (p.79)

Es vital, aclarar que el arte terapia a nivel de sostén psicoterapéutico intenta lograr apoyar y mantener al sujeto a través de su proceso de creación; pero el arte terapia no es educación artística, ni taller de arte, por ende, no pretende que las personas alcancen instrucciones acabados ni técnicas especializadas, si bien, puede, que en algunos casos se consiga mejorar en ello, no es el objetivo ni el apoyo esencial de la terapia artística.

Como vemos esta propuesta metodológica, parte del estudio realizado por Winnicott que diseñó este juego de dibujo, para su trabajo de arteterapia con jóvenes y niños para en un entorno diagnóstico. Se pretende partir de ello pero tomarlo bajo un enfoque educativo, orientado al logro de las competencias artísticas precisadas en una determinada unidad de aprendizaje.

Ante ello, ¿Por qué no crear una técnica en donde el alumno no solo realice

propuestas creativas con un objetivo específico, sino que le permita dialogar con las mismas? ¿Exteriorizar que le transmite? ¿Qué sensaciones le generan? ¿A qué otras obras les remiten? ¿Qué le agrada de la obra o qué le molesta? ¿Qué es aquello que atrae su atención?

Todo esto se logrará a través de un procedimiento creativo. Este proceso es en sí un coloquio entre el espacio en blanco y el autor donde los diálogos surgen, no se planean.

Propuesta metodológica de la técnica el “Juego del Garabato”:

En una primera sesión se les motiva a los educandos, mostrando videos e imágenes de pinturas contemporáneas enfocados a las vanguardias artísticas, a través de lluvia de ideas, emiten opiniones y sacan conclusiones conceptuales en cuanto a significados, percepciones, contextos e influencias; es decir se realiza un trabajo de apreciación general.

Para la etapa de creación:

- a) En un soporte bidimensional de preferencia cartulina, se le pide al alumno que tome un lápiz, y realice líneas en todas las direcciones con los ojos cerrados (se le indica cuando detenerse).
- b) Al terminar, para, se aparta y observa. Se le pide que busque formas en los trazos enmarañados, puede que en un primer momento no perciba; se le da tiempo para que deje fluir sus emociones.
- c) Poco a poco descubre formas las cuales colorea. Vuelve a mirar su trabajo, se le alienta a seguir observando, lo mira fijamente, y sigue apareciendo más imágenes. Le invita a destacar de alguna manera las zonas de más profundidad y las más luminosas.
- d) Colorea las formas encontradas de acuerdo con el significado que desea proyectar y le coloca un nombre.
- e) Luego lo traslada a otro soporte de libre elección, explorando también técnicas y materiales.
- f) Describe finalmente las características, el estilo, el contexto, la intención, mensaje, emite juicios de valor, y planifica su presentación según el público o audiencia.

- g) Concluye no solo creando una obra de arte con una fuerte carga emocional que nunca olvidará, sino que lo comunica y lo relaciona con una vanguardia artística estudiada.

Esta técnica el juego del garabato hace viable que nos ayude a conseguir en la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del VII ciclo de la educación básica regular, las competencias artísticas del área de Arte y Cultura: Aprecia manifestaciones artísticas plásticas para comprender el aporte del arte a la cultura y a la sociedad, y crea proyectos artísticos desde el lenguaje plástico con el propósito de emplear los distintos componentes del lenguaje plástico para expandir sus ideas a otros.

Para apoyarnos en esta propuesta también tomamos como referencia a Brown (2006) que invita a garabatear, y con ello a desbloquear nuestro cerebro con el uso de papel y lápiz para que nuestros sentimientos ocultos afloren de manera real y espontánea. Estudió la importancia del garabato en la creatividad infantil y los adultos, señala que dibujar y hacer garabatos mejora la comprensión y el pensamiento creativo, considerándola como una técnica con un gran potencial para el desarrollo de las competencias en los individuos.

La enseñanza del arte va más allá de la creación. No solo se tiene en cuenta la inteligencia y la percepción. También es necesario trabajar a otro nivel de pensamiento. Es importante respetar la herencia cultural pero sin dejar de buscar tomarla viva y dinámica con diversas estrategias metodológicas acorde al contexto y edad del educando.

En cualquier nivel de enseñanza, el profesor de arte debe ser, ante todo, un guía alguien que oriente no imponga, que tenga confianza en la capacidad de todos sus estudiantes, ayudarles a lograr que expresen sus sentimientos mediante el arte.

Buscar una técnica apropiada para lograr este objetivo fue un reto y de allí surge la técnica el “Juego del Garabato”, dirigida a alumnos del VII ciclo del nivel secundario que está a punto de egresar del colegio.

El objetivo es que no solo utilicen esta técnica creativa para facilitar el estudio y comprensión de algunas corrientes artísticas contemporáneas enfocados a lograr la expresión y apreciación artística, si no que liberen esa carga emotiva que tienen a través de trazos libres y espontáneos, de manera inicial y busquen a través de sesiones de trabajos su sentir y pensar de manera estética culminando en una obra y dar lugar a exteriorizar sus emociones y sentimientos que es el fin total que se persigue en el arte.

2.3.9. La expresión plástica y la creación de la obra.

Según Cabezas (2009), llego a una conclusión acerca de la importancia de la expresión plástica en la educación infantil y juvenil. Para él la expresión espontánea de pensamientos y emociones posibilita la reconstrucción de experiencias lo que supone un elemento importante para el desarrollo personal y emocional de los estudiantes.

También proporciona de nuevo un lenguaje gracias a la manipulación y experimentación favoreciendo la motricidad fina y gruesa, además de las capacidades sensitivas, de observación, atención y concentración junto con la estructuración espacio temporal.

Las diversas actividades plásticas, fomentan en gran magnitud la creatividad, la imaginación y la curiosidad por conocer diferentes maneras de percibir lo que nos rodea. Valoramos que la expresión plástica es un medio de comunicación, de correspondencia, de aprendizaje y de desarrollo que, permite al niño y al adolescente, expresar sentimientos y emociones, corresponder afectiva y lúdicamente con los demás, así como, cimentar aprendizajes significativos a través de la manipulación de los materiales que le son propios. Por medio de la expresión plástica, los niños y adolescentes revelarán el mundo artístico y cultural que le rodea y promoveremos su propio desarrollo tanto motriz como cognitivo, lingüístico, afectivo y social.

Se puede concluir que la expresión plástica es considerada uno de los medios más idóneos para trabajar en la educación infantil y juvenil para fomentar aprendizajes significativos, funcionales y cercanos, así como el progreso y desarrollo en todos y cada uno de sus espacios.

Propuesta metodológica la técnica del garabato de Winnicott

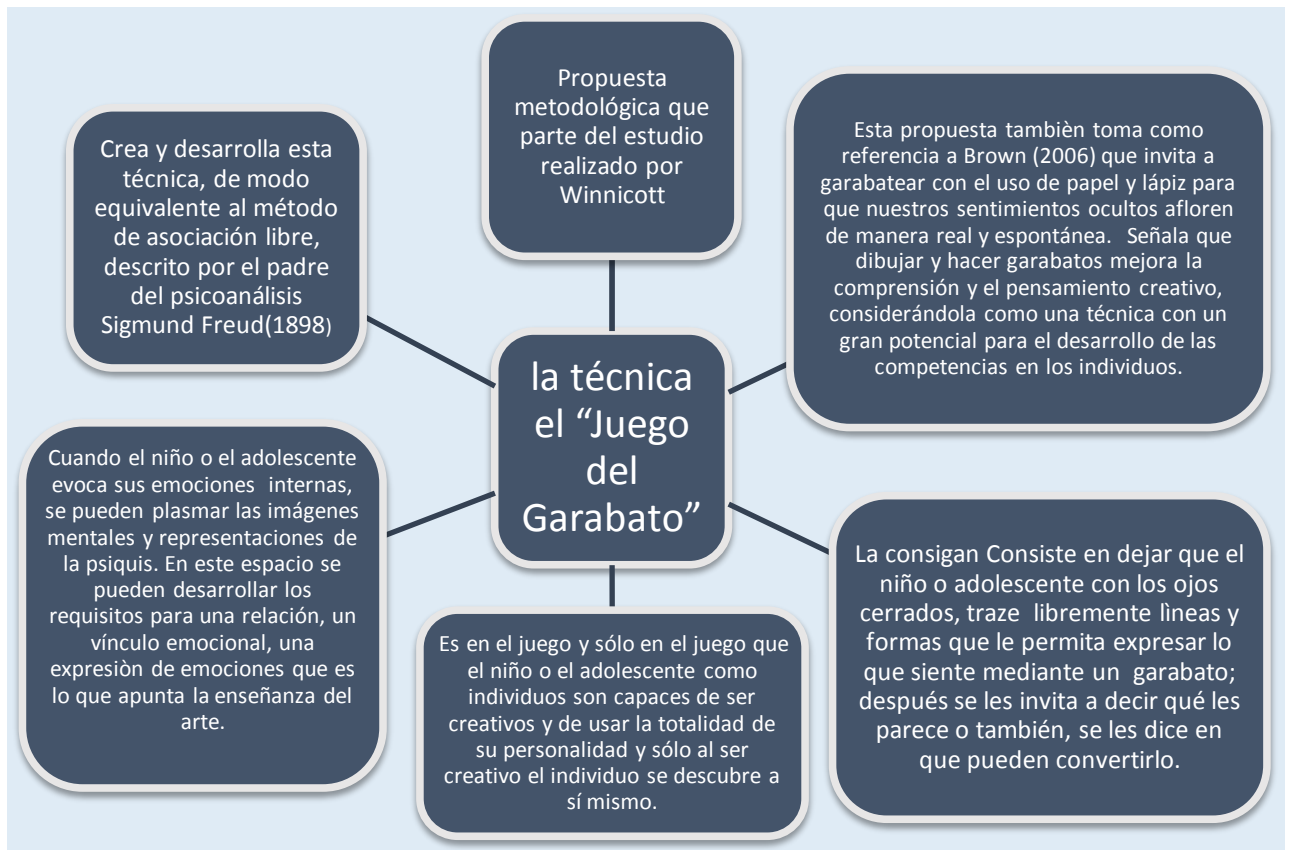


Figura 2. Mapa conceptual de la técnica el juego del garabato. Fuente: Brown (2015) Elaboración propia.

2.4 Definición de términos básicos

- **Aprendizaje significativo:** Según Ausubel (1976) señala que el aprendizaje significativo es el procedimiento según el cual se articula un nuevo conocimiento o una nueva indagación con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria e individual o no literal. Se desencadena así una interacción entre esos recientes contenidos y elementos relevantes presentes en la estructura cognitiva que absorben el nombre de subsumidores.
- **Competencia:** Según el Currículo Nacional de la Educación Básica 2016 propuesto por el Minedu (2016), la competencia se puntualiza como la potestad que tiene un individuo de combinar un conjunto de capacidades, a fin de lograr una intención específica en una contexto determinado, actuando convenientemente y con sentido ético.
Ser competente presume entender la coyuntura que se debe contraponer y valorar las posibilidades que se tiene para solucionar. Esto simboliza identificar los experiencias y destrezas que uno posee o que están aprovechables en el entorno, considerar las combinaciones más oportunos a la situación y al propósito, para luego alcanzar decisiones; y ejecutar o poner en acción la composición seleccionada.
- **Competencia: Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.** Según el Currículo Nacional de la Educación Básica 2016 propuesto por el Minedu (2016), la competencia: Considera de manera crítica expresiones artístico-culturales del área de Arte y Cultura, se precisa como la interacción entre el estudiante y las manifestaciones artístico-culturales, cuyo fin es reconocer, averiguar, comprenderlas y reflexionar sobre ellas. Permite al alumno desarrollar destrezas para descubrir, narrar y considerar sus cualidades estéticas, para sostener a considerar y entender el arte que observa y prueba.
- **Competencia: Crea proyectos desde los lenguajes artísticos:** Según el Currículo Nacional de la Educación Básica 2016 propuesto por el Minedu (2016), la aptitud presume proyectos comenzando con los lenguajes artísticos reside en que el educando aprovecha los diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para pronunciarse o comunicar mensajes, ideas y emociones. Asentado en experiencias, habilidades

imaginativas, creativas y pensativas para componer, planificar, concretar manifestadas y evaluarlas de condición continua, para lo cual hace uso de recursos y sapiencias de su entorno.

Desempeños: Según el Currículo Nacional de la Educación Básica. Minedu (2016), los desempeños son representaciones determinadas de lo que crean los estudiantes en relación a los grados de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje). Forman algunas acciones que los alumnos manifiestan cuando están en proceso de conseguir el nivel deseado de la competencia.

- **Evaluación por Competencias: Según Zavala, M. (2003)** la evaluación de competencias y por competencias es un procedimiento de retroalimentación, disposición de capacidad y certificación de los aprendizajes de los alumnos, de acuerdo con las competencias de referencia, por medio del análisis del desempeño de las individuos en trabajos y problemas oportunos.
- **Enfoque constructivista** en la educación **Según Coll, C. (1990; 1996)** asevera que la postura constructivista en la enseñanza, se nutre de las aportaciones de múltiples corrientes psicológicas: el enfoque psicogenético piagetiano, la teoría de los esquemas cognitivos, la teoría ausubeliana de la asimilación y el aprendizaje significativo, la psicología sociocultural vigotskyana, así como algunas otras teorías.
- **Técnica del Juego del Garabato:** es una técnica gráfica sin reglas preponderantemente con niños, pero igualmente se puede trabajar con adultos, que reside en tomar el papel, cerrar los ojos y hacer un primer garabato, posteriormente se invita al infante a decir que siente o también le indica que puede modificarlo o convertirlo en algo, induciendo que se se proyecte cuantas veces desee, luego el terapeuta toma desiciones según lo expresado por el niño en el soporte. (Winnicott D.W., 1979)

2.5 Fundamentos teóricos que sustentan las hipótesis

Esta investigación que aquí se presenta implicó llevar a cabo realizar una revisión bibliográfica exhaustiva de los términos, conceptos, manifiestos, argumentos, y el sistema de conocimientos existentes del análisis de las teorías que se aplican al tema, para que los estudios realizados tengan sustento y rigor científico y se convierta un aporte para el proceso pedagógico de aprendizaje.

2.5.1 Enfoque constructivista que sustenta el desarrollo de las competencias del área de Arte y Cultura VII ciclo (5to año)

El Ministerio de Educación establece dentro de su currículo actual (2019) las siguientes condiciones para elaborar las competencias en los estudiantes: En el área de Arte y Cultura, las bases teóricas y científicas que orienta la instrucción y el aprendizaje pertenece a un enfoque multicultural e interdisciplinario que registra las características sociales y culturales de la producción artística. Reconoce que todos los individuos tienen un potencial creativo que deben desarrollar para participar en la vida artística y cultural de su país (Unesco,2014).

Este nuevo enfoque ha originado experiencias curriculares inclusivas y cercanas a la realidad multicultural que identifica a nuestro país, en el cual se revaloran manifestaciones artístico-culturales de la localidad. Asimismo, el estudiante alterna y se concientiza con el exterior a partir de su realidad cercana, pero en correspondencia con el universo global.

También fomenta la construcción de discursos, comunicados de diferentes modos y que favorecen la formación integral de ciudadanos completos con sensibilidad frente a la realidad que les rodea.

2.5.1.1. Descripción del nivel de la competencia esperada al final del ciclo VII del Área de Arte y Cultura

Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales y Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.

Tabla 1. Descripción del nivel de la competencia esperado al final del ciclo VII del Área de Arte y Cultura

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CICLO VII DESEMPEÑOS QUINTO
<p>Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artístico-culturales: al emplear los sentidos para observar, escuchar, describir y analizar las características visuales, táctiles, sonoras y kinestésicas de variadas manifestaciones artístico-culturales. • Contextualiza manifestaciones artístico-culturales: al familiarizarse acerca de la cultura en que proviene una manifestación artística para comprender cómo el contexto social, cultural e histórico de esta repercute en su creación y la forma en que transmite sus significados. • Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales: al interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales que hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor, entrelazando información obtenida mediante la percepción, el análisis y la comprensión de los contextos. • Explora y experimenta los lenguajes artísticos: consiste en experimentar, improvisar y potenciar habilidades al usar los medios, materiales, herramientas y técnicas de los variados lenguajes del arte. 	<ul style="list-style-type: none"> • Describe los efectos que tienen los elementos, principios y códigos asociados a cada lenguaje artístico, reconociendo las peculiaridades del mensaje. • Obtiene y selecciona información sobre cómo los cambios sociales y tecnológicos afectan la producción, la difusión y el consumo de manifestaciones artístico-culturales a lo largo de la historia. Opina sobre la manera en que estas reflejan los contextos en los que fueron creadas. • Emite un juicio de valor utilizando argumentos sobre la efectividad de una manifestación artístico-cultural, de acuerdo con la influencia o impacto que puede tener sobre el público. Explica las intenciones del artista basándose en los elementos, los principios y el contexto en que fue creada su obra. • Pone en práctica nuevas maneras de combinar elementos artísticos, y practica con múltiples medios, materiales y técnicas para seguir desarrollando y fomentando sus habilidades comunicativas y expresivas, con lo cual empieza a generar un estilo propio.
<p>Crea proyectos desde los lenguajes artísticos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica sus procesos de creación: con el objetivo de generar ideas, investigar, tomar resoluciones y poner en práctica sus conocimientos para ejecutar un proyecto artístico individual o en equipo en relación con una intención específica. • Evalúa e informa sus procesos y proyectos: al registrar sus experiencias, exponer sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para 	<ul style="list-style-type: none"> • Promueve ideas que evidencian conocimiento de los lenguajes artísticos que va a establecer y selecciona referentes artísticos y culturales particulares de acuerdo con sus propósitos. Lleva a cabo proyectos artísticos interdisciplinarios donde combina elementos y principios del arte para lograr sus intenciones, y los va mejorando en respuesta a la autoevaluación y retroalimentación que recibe durante el proceso de creación. • Mantiene un registro visual o escrito de los procesos demostrando cómo ha seleccionado elementos, medios, materiales y técnicas para desarrollarsus ideas. Selecciona los formatos de presentación de sus proyectos tomando en cuenta sus propósitos, el público al

profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias.

que se dirige y el contexto, para potenciar el efecto que espera generar.

- Evalúa el impacto de sus proyectos en él mismo y en los demás. Registra lo aprendido en el proceso y en la presentación de sus proyectos para aplicarlo en nuevos emprendimientos.

Fuente: MINEDU (2016).

Elaboración: propia

2.5.2 Estrategias metodológicas para la enseñanza aprendizaje del arte basadas en un enfoque constructivista

2.5.2.1 Bases conceptuales

2.5.2.2. ¿Qué es el constructivismo?

El constructivismo, es una postura en común compartida por diferentes tendencias de la investigación psicológica y educativa. El constructivismo no es un procedimiento ni una técnica, es un enfoque o una corriente educativa cuya base teórica o epistémico está sostenido por varias proposiciones cuyos gestores son distinguidos científicos, entre ellas se encuentran las teorías de 3 personajes que contribuyeron con sus ideas e investigaciones. Sobresalen: Jean Piaget (1952), Lev Vygotsky (1978), David Ausubel (1963), y aún cuando ninguno de ellos se designó como constructivista sus opiniones y propuestas visiblemente ilustran las ideas de esta corriente.

Desde inicio de los años noventa, empezó a extenderse las fuentes teóricas de la posición constructivista en razón con su cuidado en el aula, el concepto “constructivismo” se desarrolló y afianzó en la práctica pedagógica. Los rumbos cognitivos o de adquisición del conocimiento habían tenido un desarrollo muy intenso desde los años sesenta; los aportes socioculturales, además de otras diversas posiciones, comenzaron a ser también referentes importantes en el intento de configurar nuevas perspectivas teóricas y aplicadas sobre el aprendizaje. Las fuentes inmediatas del constructivismo pueden encontrarse en la teoría genética basada en la psicología evolutiva piagetiana (1950), la teoría sociológica elaborada por Vygotsky (1978), la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y Novak (1989) y Reigeluth (1983), y las teorías del procesamiento informático de Norman (2000) y Mayer (2010). Es un enfoque que implica estructuración significativa de las experiencias a definir y aprender.

2.5.3. Aportes de Jean Piaget, Lev Vygotsky y David Ausubel

Jean Piaget (1952), conocido por sus trabajos precursores sobre el progreso de la inteligencia en los niños. Propulsor del constructivismo psicológico, centra el estudio en el funcionamiento y el estudio de la mente, según Méndez (2002) desde la representación del constructivismo psicológico, el aprendizaje es principalmente un asunto personal. Asimismo puso esmero en el constructivismo cognitivista, para Piaget, el desarrollo intelectual es un proceso de cambios de estructuras, desde las más simples a las más complejas, las estructuras de comprensión son construcciones que se van transformando

por medio de los procesos de asimilación y acomodación de esquemas. Concorre el individuo con su cerebro cuasi-omnipotente, generando hipótesis, utilizando procesos inductivos y deductivos para concebir el mundo y colocando estas hipótesis a prueba con su praxis personal Psicogenético.

Ausubel (1963), plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. Se logra un aprendizaje significativo cuando el estudiante razona estadísticamente en escenarios auténticos o reales. El autor también admite al estudiante como un procesador activo de la información y expresa que el aprendizaje es sistemático y fundado, pues es un fenómeno complicado que no se aminora a simples asociaciones memorísticas. Sin embargo esta concepción determina la transcendencia que tiene el aprendizaje por descubrimiento (dado que el estudiante repetidamente manifiesta nuevos hechos, forma conceptos, infiere correspondencias, genera productos originales, etc.), contempla que no es probable que todo el aprendizaje representativo que ocurre en el salón de clase deba ser por descubrimiento.

Vygotsky (1978), considerado el propulsor del constructivismo social. A partir de él se han desarrollado variadas concepciones sociales sobre el aprendizaje. Cabe acotar que algunas de ellas amplían o modifican sus postulados y proposiciones, pero la particularidad del enfoque constructivista social subsiste dentro de nuestro contexto. Lo primordial de la perspectiva de Lev Vygotsky reside en considerar al individuo como consecuencia del proceso histórico y social donde el lenguaje desempeña un papel esencial. Para Lev Vygotsky, la cognición es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, este medio es entendido como algo social y cultural, no exclusivamente físico.

Los recientes conocimientos se componen a partir de los oportunos esquemas de la persona producto de su naturalidad, y su cotejo con los esquemas de los restantes individuos que lo cercan.

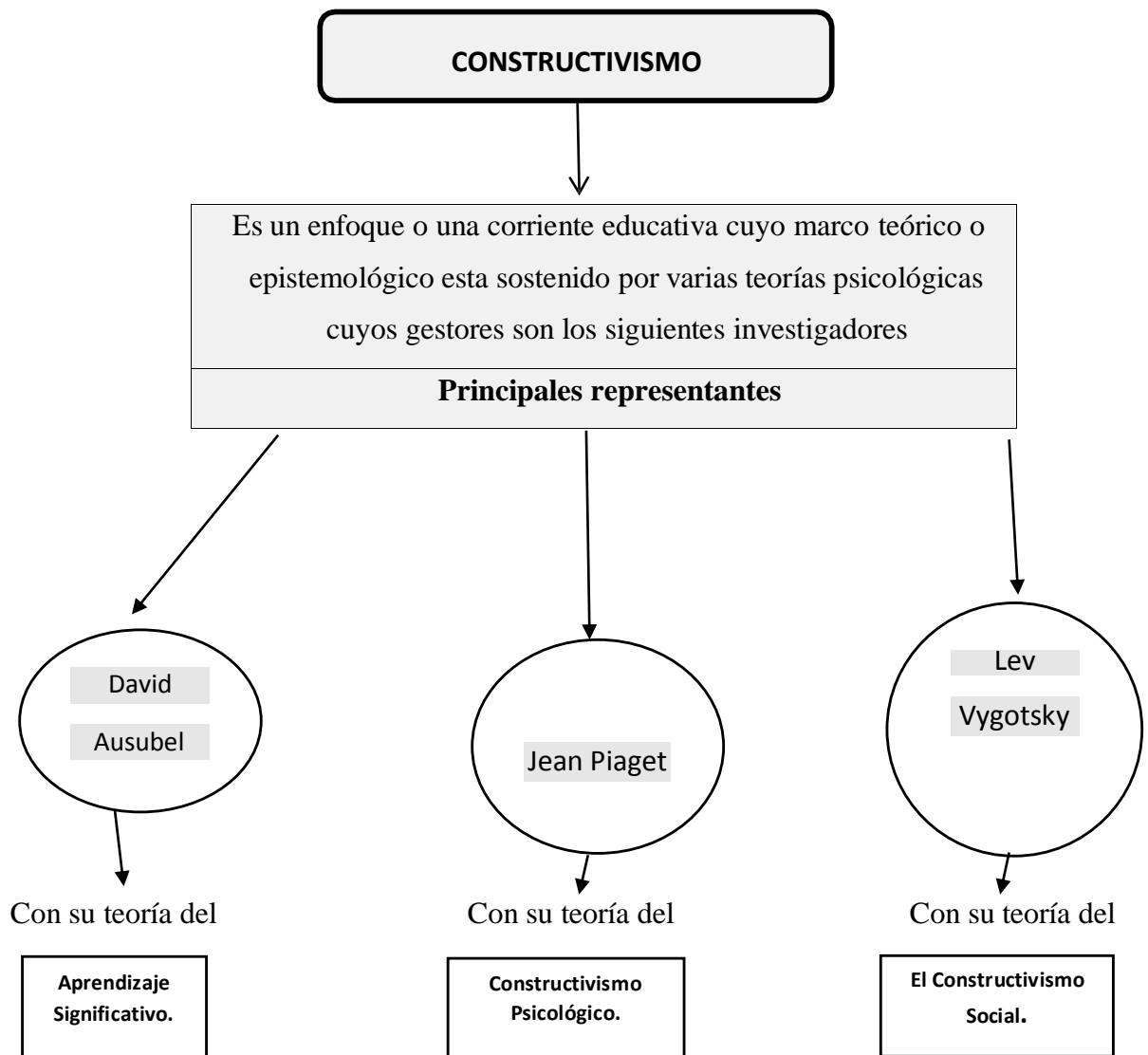


Figura3. Esquema del Constructivismo

Fuente Carretero(2009). Constructivismo y Educación

Elaboración propia

2.5.4 Estrategias de enseñanza bajo un enfoque constructivista

Los modelos pedagógicos tradicionales históricamente se han caracterizado por aplicar procesos repetitivos de transmisión de conocimientos en todo los campos del saber, muchas veces el docente se limita a ser el transmisor principal de conocimientos haciendo la clase maestra y los alumnos llegan a convertirse receptores pasivos, incluso el mismo texto elaborado por el Minedu enfoca esta situación, sin dejar que sea el mismo docente que determine las estrategias en base a el contexto en que se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje. **Según Beltrán (1996)** el concepto de estrategias de enseñanza es: los procedimientos utilizados por el docente para promover el aprendizaje significativo, para ello implica actividades contextualizadas que cumpla con el fin propuesto.

Estas estrategias deben cumplir ciertas características:

- Funcionales y significativas
- Deben demostrar que habilidades pueden ser utilizadas, como pueden aplicarse cuando y por qué son útiles y ser transferibles a otras situaciones.
- Los estudiantes deben estar convencidos que estas estrategias le son útiles y necesarias.
- Debe existir una conexión entre estrategia enseñada y las percepciones del estudiante sobre el contexto de la tarea.
- Debe generar confianza y autosuficiencia.
- Debe de ser directa, informativa y explicativa.
- Los materiales para utilizar en esta estrategia deben de ser claros, bien elaborados y atractivos.

Para resumir las estrategias de enseñanza deben de ser actividades conscientes y deliberados que guían las pautas a seguir, para alcanzar determinadas metas de instrucción por parte del estudiante.

Por lo consiguiente ¿Qué se va a entender por estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista? Diremos que son todos los procedimientos que el educador y estudiante emplean para la construcción conjunta del aprendizaje significativo, son estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista. Para ello es conveniente analizar los lineamientos según las características del Diseño Curricular Nacional (2016)-MINEDU.

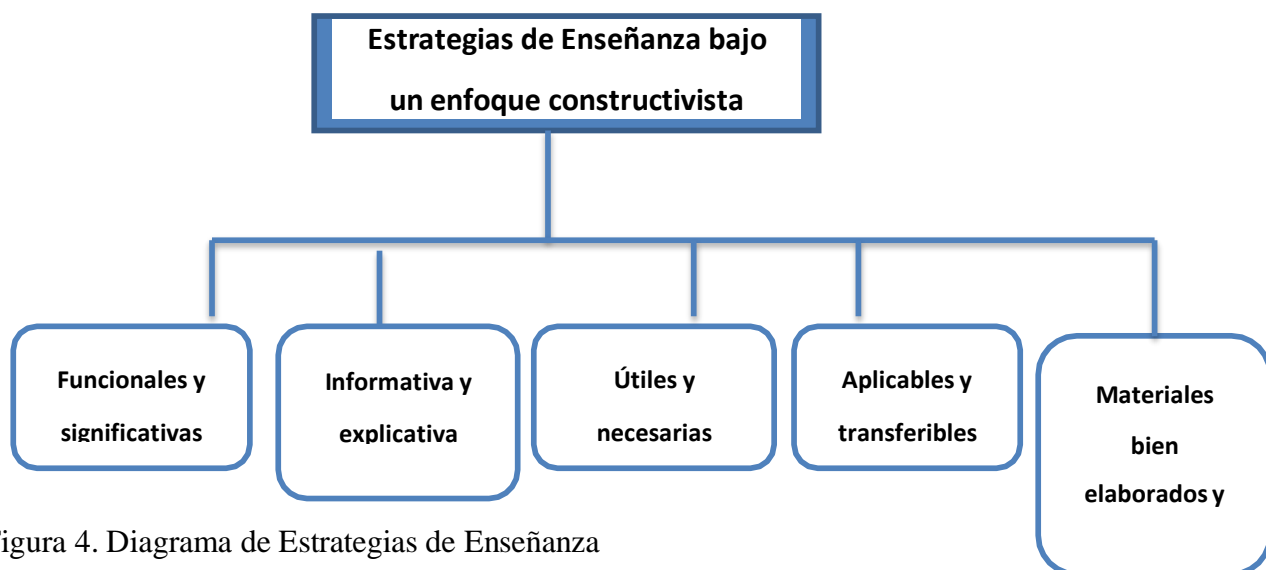


Figura 4. Diagrama de Estrategias de Enseñanza

Fuente: Carretero (2009). Constructivismo y Educación

Elaboración: propia

Características principales:

Según en DCN 20016 establecido por el Minedu, una de las características y lineamientos en el proceso de aprendizaje es el siguiente: El estudiante elabora el conocimiento por sí mismo y nadie puede sustituirse en esta tarea. Preparan y alertan al estudiante en relación con el qué y cómo va a aprender (activación o generación de conocimientos y experiencias previas pertinentes).

Relacionar la información nueva con los conocimientos previos es esencial para la construcción del conocimiento. Estos se ven potenciados cuando se relacionan con otras tareas. El estudiante da un valor a las informaciones que recibe. La actividad constructivista del estudiante se aplica a los contenidos elaborados previamente; los contenidos son el resultado de un proceso de construcción a un nivel social.

Se precisa apoyo (docente, compañero, padres, otros), para establecer el andamiaje que ayuda a construir conocimientos por lo tanto la presencia de un docente, otro compañero o los padres de familia es fundamental. Todo esto va a dar lugar a que se logre un aprendizaje significativo. El aprendizaje significativo en lo que respecta al contexto escolar Díaz-Barriga (2002), expresa que: “El aprendizaje implica una reestructuración

activa de las percepciones, ideas, conceptos y esquemas que el aprendizaje posee en su estructura cognitiva” (p. 35).

Se dice que el propio Ausubel era constructivista, consideró al estudiante como un productor activo de la información. Afirma que el aprendizaje es sistemático y organizado, considerado un fenómeno complejo que no involucra solamente simples asociaciones memorísticas, el sujeto la transforma y estructura, asimismo se complementan e interactúan con los saberes previos y las peculiaridades personales del aprendizaje.

2.6 Hipótesis

2.6.1 Hipótesis general

La aplicación de la metodología con enfoque constructivista, que incorpora la técnica del “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora significativamente el logro de las competencias curriculares en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

2.6.2 Hipótesis Específica

1. La metodología con enfoque constructivista diseñada en la presente investigación, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, a juicio de una muestra de expertos, es pertinente para el logro de las competencias curriculares establecidas.
2. La aplicación de la metodología diseñada en la presente investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora significativamente el logro de las competencias curriculares, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.
3. La aplicación de la metodología diseñada en la presente investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte

y Cultura, mejora significativamente el logro de la competencia: Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

4. La aplicación de la metodología diseñada en la presente investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora significativamente el logro de la competencia: Crea proyectos desde el lenguaje plástico, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

2.7 Variables

Tabla 2. Relación entre variables

Variables	Definición	Dimensiones	Indicadores
VI: Metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato”.	La metodología con enfoque constructivista está basada en estrategias que los docentes utilizan en el aula, para promover la participación del estudiante en su proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta metodología con enfoque constructivista se plantea que los problemas o temas a trabajar dentro del aula deben tener significado para los estudiantes, que la profundidad con que se tratan estos problemas está relacionada con el desarrollo intelectual de esos estudiantes y que es oportuno tener en cuenta las ideas previas de los estudiantes. Por ello se señala que es necesario tomar en cuenta las formas espontáneas de explicación de los alumnos y las expectativas de los estudiantes. Es cuando se ha avanzado en el intento de la explicación de un fenómeno	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de conocimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Estándares de aprendizaje • Programaciones anuales
		<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de contenidos • Técnicas y medios de enseñanza 	<ul style="list-style-type: none"> • Unidades de aprendizaje • Experiencias previas, interacciones
		<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de evaluación 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de experiencias de aprendizaje • Evidencias y productos finales • Rúbricas e indicadores de logro

	<p>interesante cuando surgen esas explicaciones espontáneas como preconcepciones o pre-teorías y si se aplica o incorpora una técnica creativa el aprendizaje se logra positivamente</p> <p>D. Segura (1997) y H. Escobedo (1997) etc.</p>		
<p>VD: Competencias curriculares del área de Arte y Cultura.</p>	<p>Según el diseño curricular del Minedu 2016 el logro de las competencias curriculares de los alumnos del área de Arte y Cultura, están dadas por su capacidad de Crear proyectos desde los diversos lenguajes artísticos que comunican de manera afectiva ideas o asuntos pertinentes a su realidad y a audiencias en particular, y por su capacidad de</p>	<p>Competencia: Crea proyectos desde el lenguaje plástico. (adecuado por cuestión de calidad)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración y experimentación de los lenguajes artísticos plásticos. • Aplicación de procesos creativos plásticos. • Reflexión y comunicación de sus procesos y productos finales.
	<p>Apreciación de manera crítica y reflexiva las manifestaciones artístico-culturales, para comprender el aporte del arte a la cultura y a la sociedad.</p> <p>Ministerio de Educación del Perú (2016). (Curriculum nacional de educación básica.</p>	<p>Aprecia manifestación artística plástica. (adecuado por cuestión de calidad)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción de manifestaciones artísticas plásticas. • Contextualización de manifestaciones artístico-plásticas. • Reflexiona creativa y crítica sobre manifestaciones artísticas plásticas. • Puntaje de los test de las competencias establecidas

Fuente: MINEDU (2016).
Elaboración propia

2.7.1 Variables de control

- Grado de estudios: Quinto grado de secundaria.
- Sexo: Hombres y mujeres.
- Tipo de gestión: Institución Educativa Estatal.

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3. Metodología de la investigación

En razón de las variables a valorar se muestra el paradigma, enfoque, tipo y diseño de exploración, método, procedimiento de aplicación, así como el procesamiento y análisis de la información.

Por el nivel de conocimiento el trabajo de estudio de la investigación, es de tipo descriptiva, que Dankhe (1986) citado por Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2006) la refiere a un estudio que busca precisar los caracteres, tipos y los rasgos más reveladores de las personas, grupos, sujetos o cualquier otro fenómeno que sea subordinado a investigación. En tal sentido la investigación, describe el efecto en el logro de las competencias curriculares, debido a la aplicación de una metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” en la unidad “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Surco.

Siendo descriptiva esta investigación, está conducente a la resolución de problemas, su objetivo es hallar respuestas a preguntas mediante el empleo de procesos científicos, en el caso del empleo y suministro de una metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el juego del garabato se incita llevar a cabo una planeación anticipada al curso, la aplicación de instrumentos antes y después del mismo. (Cervo y Bervian 1989).

Por las condiciones empleadas para obtener los datos esta investigación es cuasiexperimental. En la investigación experimental es el observador quien manipula y

vigila una o más variables independientes y percibe la variable dependiente en busca de la variación análoga a la | de la variable independiente." (Kerlinger, 1975. Citado en Ary y Otros, 1986.p.25).

En nuestro procedimiento realizamos acciones con el propósito de luego evaluar las consecuencias; es decir manipularemos intencionalmente nuestra variable independiente (Metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el Juego del Garabato) para analizar las consecuencias que la manipulación tiene sobre la variable dependiente (Competencias curriculares del área de Arte y Cultura).

3.1 Tipo, método y diseño de la investigación de investigación

Se requirió un diseño cuasiexperimental para establecer la comparación entre el grupo de estudiante que trabajo con la metodología propuesta y aquel que lo hizo con otro tipo de estrategia. Es decir, se trabajará con grupos aleatorios en cuanto a edad, sexo, capacidad creativa y diversos contextos sociales. Los alumnos del 5to año de secundaria del VII ciclo de Educación Básica Regular, corresponden al Grupo Experimental y de Control, se les aplicará una ficha de observación al inicio y al final que dure la investigación, luego, al finalizar la unidad se tomará una post-prueba que servirá para ver el logro de las competencias en el área de Arte y Cultura y constatar si hubo o no mejores resultados en el Grupo Experimental en relación al Grupo de Control.

G.E.		O1	X	O2
G.C.		O3	x	O4

Dónde:

G.E. = Grupo experimental

G.C.= Grupo de control

X = Variable independiente

O1 = Pre evaluación grupo experimental

O3 = Pre evaluación grupo control

O2 = Post evaluación grupo experimental

O4 = Post evaluación grupo de control

3.2 Población y muestra

La población de la presente investigación está conformada por jóvenes de ambos sexos entre 15 y 17 años de edad, que realizan estudios escolarizados en una Institución Educativa Estatal en el Distrito de Santiago de Surco, del Departamento de Lima. La población total es de 98 del 5to año de secundaria turno mañana correspondiente al VII ciclo de Educación Básica Regular.

Tabla 3: Población de estudiantes del quinto año de secundaria

I.E.	Año y Sección	N° de estudiantes
	5° "A"	24
	5° "B"	26
	5° "C"	24
	5° "D"	24
	Total	98

Fuente: Registros de Matrícula I.E (2019).

Elaboración: Propia

Para la presente investigación se utilizó un muestreo tipo censo, ya que todos los elementos de la población conformarán la muestra a analizar. De esta forma, participaron los 98 estudiantes matriculados en la unidad de aprendizaje "Expresa y valora el Arte Universal" durante el año académico 2019.

Estarán comprendidos en el grupo experimental los alumnos que cursan el 5 "A", 5 "B", 5 "C".

A los efectos de la contratación de las hipótesis en el diseño cuasiexperimental de esta investigación, se conformó un grupo de control, integrado por los 24 alumnos del 5 "D" que cursaron la unidad de aprendizaje "Expresa y valora el Arte Universal", en la misma Institución Educativa, durante el año académico 2019.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para la evaluación de la metodología propuesta se aplicó un instrumento (test) preparado para ello, como parte del diseño de la tesis. El instrumento contempla la evaluación de las competencias artísticas: Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas y crea proyectos desde el lenguaje plástico, y se validó mediante juicio de

expertos antes de su aplicación a los estudiantes, tomando en cuenta los siguientes indicadores:

- A. Claridad
- B. Objetividad
- C. Suficiencia
- D. Consistencia
- E. Coherencia
- F. Pertinencia

Para realizar la evaluación y ver el logro de las competencias curriculares del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una I.E. de Santiago de Surco, se programó y adaptó sesiones de aprendizaje en donde se aplicó la evaluación programada de manera colectiva y sistemática.

3.3.1 Instrumento que tiene como objetivo evaluar el logro de la competencia:

Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas.

a) Ficha técnica:

Nombre:	Evalúa la competencia Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas
Autora:	Patricia Elizabeth Carrascal Campos
Adaptación	MINEDU
Institución:	Universidad Ricardo Palma.
Grado de aplicación:	Quinto de secundaria
Forma de aplicación:	Individual y sistemática.
Duración de la prueba:	30 minutos aproximadamente
Aplicación:	Estudiantes del quinto grado de secundaria de una Institución Educativa de Santiago de Surco.
Área que evalúa:	Apreciación artística plástica

b) Descripción de la prueba

El instrumento a utilizar consta de un enunciado principal en donde se representa gráficamente y describe una obra artística contemporánea, luego se subdivide en 9 ítems:

El primer ítem busca reconocer símbolos y códigos presentes.

El segundo ítem busca reconocer el significado de la obra, tomando como referente a las imágenes.

El tercer ítem busca asociar y describir la transmisión de emociones o sentimientos al observar la pintura.

El cuarto ítem busca que el estudiante describa en qué contexto fue creada la obra, teniendo en cuenta la época y los diversos cambios sociales.

El quinto ítem busca que el estudiante describa la intención y mensaje que quería transmitir el artista al pintar el cuadro.

El sexto ítem busca reconocer el estilo, los elementos y características del cuadro.

El séptimo ítem busca que explique si la técnica utilizada en esta obra fue creativa e innovadora según el contexto en que fue creada.

El octavo ítem busca que explique si dicha obra le impactó y fue de su agrado.

Dichos ítems fueron evaluados mediante una rúbrica a manera de Instrumento de Evaluación diseñada para el área de Arte y Cultura del VII Ciclo EBR. Fue adaptado del Diseño Curricular Nacional 2016 MINEDU) en donde se evalúa: la competencia *Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas*. Y las siguientes capacidades: *Percibe manifestaciones artísticas plásticas*, *Contextualiza manifestaciones artísticas plásticas*, *Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artísticas plástica*.

c) Validez

Dichos Ítems estuvieron validados por tres expertos, entre los que se encontraban psicólogos y pedagogos. Lo cual arrojó que todos los ítems eran válidos porque obtuvieron valores V de Aiken de 1.00. Teniendo en cuenta los siguientes criterios e indicadores:

No	Indicadores	Criterios	Experto 1 Marita Bogdanovich	Experto 2 Milly Ahon	Experto 3 Theodoro Paytan
A	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado.	85	90	85
B	Objetividad	Está expresada en conductas concretas y alternativas con opciones adecuadas.	80	80	90
C	Suficiencia	Comprende los aspectos cualitativos y cuantitativos de los aspectos más importantes a estudiar.	90	80	85
D	Consistencia	Está basada en aspectos teórico-científicos que conforman el marco teórico de la investigación.	90	90	88
E	Coherencia	Refleja la relación entre las variables e indicadores	80	80	87
F	Pertinencia	Es relevante para el propósito de la investigación	90	85	90
TOTALES			85%	85%	87%

a) Media de Validación: 86%

El corolario muestra que los jueces consideran con un promedio de excelente al instrumento, consecuentemente, está bien estructurado con ítems válidos y es confiable para su concentración. En efecto, su aplicación oportuno y los resultados acumulados fueron los deseados ya que midió los indicadores distribuidos

b) Confiabilidad

Según las instrucciones del nuevo enfoque de la evaluación formativa planteada en el DCN (2016) se debe de crear espacios de aprendizaje que permita al estudiante, el pensamiento crítico y reflexivo con el objetivo de alcanzar sus metas y exteriorizar sus emociones.

Para ello se tuvo especial cuidado en que no existieran ruidos en el exterior que perturbaran su concentración, y que los estudiantes estuviesen sentados de manera cómoda, a una distancia considerable para ejecutar el trabajo práctico.

Los criterios de desempeño fueron evaluados teniendo en cuenta las competencias y capacidades establecidas en el trabajo de investigación

3.3.2 Instrumento que tiene como objetivo evaluar el logro de la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes plásticos.

a. Ficha técnica:

Nombre:	Evalúa la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes plásticos
Autora:	Patricia Elizabeth Carrascal Campos
Adaptación	MINEDU
Institución:	Universidad Ricardo Palma.
Grado de aplicación:	Quinto de secundaria
Forma de aplicación:	Individual y sistemática.
Duración de la prueba:	03 sesiones de clases.
Aplicación:	Estudiantes del quinto grado de secundaria Institución Educativa de Santiago de Surco.
Área que evalúa:	Expresión artística plástica.

b. Descripción de la prueba

En la segunda competencia evaluada a los alumnos de una I.E en Santiago de Surco, en una primera instancia, ejecutaron trazos libres y espontáneos, sobre una cartulina A3, cerrando los ojos para una mayor concentración. Procediendo a llevar a cabo la técnica del garabato por alrededor de 5 minutos. Una vez encontrada las formas deseadas dio lugar a una composición personal con mucha carga emocional, que posteriormente dio lugar a una pintura Vanguardista, se utilizó diferentes técnicas para su ejecución: acuarela, tempera, óleo, acrílico, técnicas mixtas y materiales creativos que consideraron conveniente. La ejecución de esta pintura tuvo tres sesiones de duración.

Después de concluida su obra se redactó una monografía en donde se llevó a cabo un análisis crítico de la misma, teniendo en cuenta los ítems que se especifican a continuación:

- a) Realice un análisis formal de su obra bajo los principios de armonía, contraste, espacio, composición, y ritmo. Identifique los diversos elementos y símbolos que presenta.
- b) Interprete las características expresivas de los elementos que conforman su obra artística en función del tema y sus contenidos.
- c) Indique las técnicas, los materiales, herramientas, medios que has empleado, experimentado y combinado al momento de ejecutar su obra.
- d) Explique la propuesta creativa de su obra con la finalidad de conseguir un grado de originalidad e intente acercarse a un estilo personal.
- e) Señale si durante su proceso de creación ha demostrado un dominio del lenguaje plástico al tomar decisiones innovadoras y creativas al momento de aplicar, combinar, explorar materiales, medios no convencionales y tradicionales.
- f) Asocie su obra a cualquier tipo de conocimientos, experiencias, vivencias, recuerdos, es decir con qué tipo de referentes artísticos, culturales, particulares ha trabajado.
- g) Reflexione en qué momento de su proceso de creación teniendo en cuenta sus necesidades expresivas, realice un proceso de autoevaluación y retroalimentación.
- h) Explica de manera visual y escrita como planificó su proceso de creación y de qué forma ha seleccionado los soportes diversos medios, elementos, materiales y técnicas para lograr concretizar sus ideas.
- i) Evalúe el impacto que ha tenido su obra en sus compañeros y en la comunidad.
- j) Registre algunos datos y sucesos que tuvo durante su proceso de creación.

Dichos ítems fueron evaluados mediante una rúbrica a manera de Instrumento de Evaluación diseñado para el área de Arte y Cultura del VII Ciclo EBR. Adaptado del Diseño Curricular Nacional 2016 MINEDU) en donde se evalúa: la competencia: Crea proyectos desde el lenguaje plástico. Y las capacidades: Explora y experimenta desde el lenguaje plástico, aplica de manera creativa propuestas de arte, evalúa y comunica sus procesos y proyectos.

c. Validez

Para dar validez al instrumento consultamos la opinión de los expertos con vasta experiencia en el campo de la investigación educacional. Teniendo en cuenta los siguientes criterios e indicadores:

No	Indicadores	Criterios	Experto 1 Marita Bogdanovich	Experto 2 Milly Ahon	Experto 3 Theodoro Paytan
A	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado.	85	90	85
B	Objetividad	Está expresada en conductas concretas y alternativas con opciones adecuadas.	80	80	90
C	Suficiencia	Comprende los aspectos cualitativos y cuantitativos de los aspectos más importantes a estudiar.	90	80	85
D	Consistencia	Está basada en aspectos teórico-científicos que conforman el marco teórico de la investigación.	90	90	88
E	Coherencia	Refleja la relación entre las variables e indicadores	80	80	87
F	Pertinencia	Es relevante para el propósito de la investigación	90	85	90
TOTALES			85%	85%	87%

d. Media de Validación: 86%

El resultado refiere que los jueces evalúan con un promedio de excelente al instrumento, consiguientemente, está bien diseñado con ítems válidos y es confiable para su aplicación.

e. **Confiabilidad**

Según las instrucciones del nuevo enfoque de la evaluación formativa planteada en el DCN (2016) se debe de crear espacios de aprendizaje que permita al estudiante, el pensamiento crítico y reflexivo con el objetivo de alcanzar sus metas y exteriorizar sus emociones.

Para ello, se tuvo especial cuidado en que no existieran ruidos en el exterior que perturbaran su concentración, y que los estudiantes estuviesen sentados de manera cómoda, a una distancia considerable para ejecutar el trabajo práctico.

Los criterios de desempeño se encuentran claros evaluando las competencias y capacidades establecidas en el trabajo de investigación

3.4 Recolección de datos

Para realizar la evaluación y ver el logro de las competencias curriculares del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria del I.E Jorge Chávez de Surco se programó y adaptó sesiones de aprendizaje en donde se aplicó la evaluación programada de manera colectiva y sistemática.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Resultados

El fruto de esta investigación, reportaron la existencia de una mejora significativa en las competencias curriculares, en el grupo de estudiantes evaluados y que fueron objetos de población de estudio, lo que permitió validar la hipótesis general.

4.2. Análisis de resultados y discusión

Para llevar a cabo el análisis de resultado se utilizó el tratamiento estadístico a través del uso de estadígrafos clásicos, como la media, mediana, moda, desviación estándar, así como la estadística inferencial para una mejor interpretación de los resultados. De acuerdo a las exigencias de la investigación cuasiexperimental seguiremos los siguientes pasos: Prueba de índices de significación de las diferencias de las medias. Análisis de la diferencia de los puntajes entre grupo experimental y de control. Análisis de la hipótesis principal y secundaria.

a. Resultados descriptivos

Las tablas siguientes, son los resultados de las notas promedio de los alumnos del 5to A-B-C y D, entrada y salida, tanto al grupo control, como al grupo experimental.

De la tabla 2 se puede observar que el promedio de la evaluación de inicio del grupo control, fue de 10,88 (EN PROCESO) y el promedio de la evaluación de salida, donde no se utilizó las estrategias metodológicas fue de 10,08 (EN INICIO), lo cual prueba que la mejora no fue muy significativa.

Tabla 4: Evaluación de la primera prueba a los alumnos en la unidad de aprendizaje “Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas” - grupo control.

GRUPO CONTROL			
APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS PLÁSTICAS			
Estudiantes	5to D	Prueba de Entrada	Prueba de Salida
	A	12	12
	B	7	12
	C	13	10
	D	10	11
	E	13	1
	F	16	1
	G	12	7
	H	12	11
	I	16	13
	J	1	11
	K	11	10
	L	11	16
	M	12	12
	N	13	13
	O	11	11
	P	12	12
	Q	7	7
	R	10	10
	S	12	12
	T	6	6
	U	16	16
	V	11	11
	W	11	11
	X	6	6
	PROMEDIO	10.88	10.08

Fuente: Notas I.E Jorge Chávez de Surco, 5° “D”

Elaboración: Propia

Criterios de Evaluación:

Escala	Cualitativa
0 – 10	En inicio (C)
11 – 13	En proceso (B)
14 – 17	Logro previsto (A)
18 – 20	Logro destacado (AD)

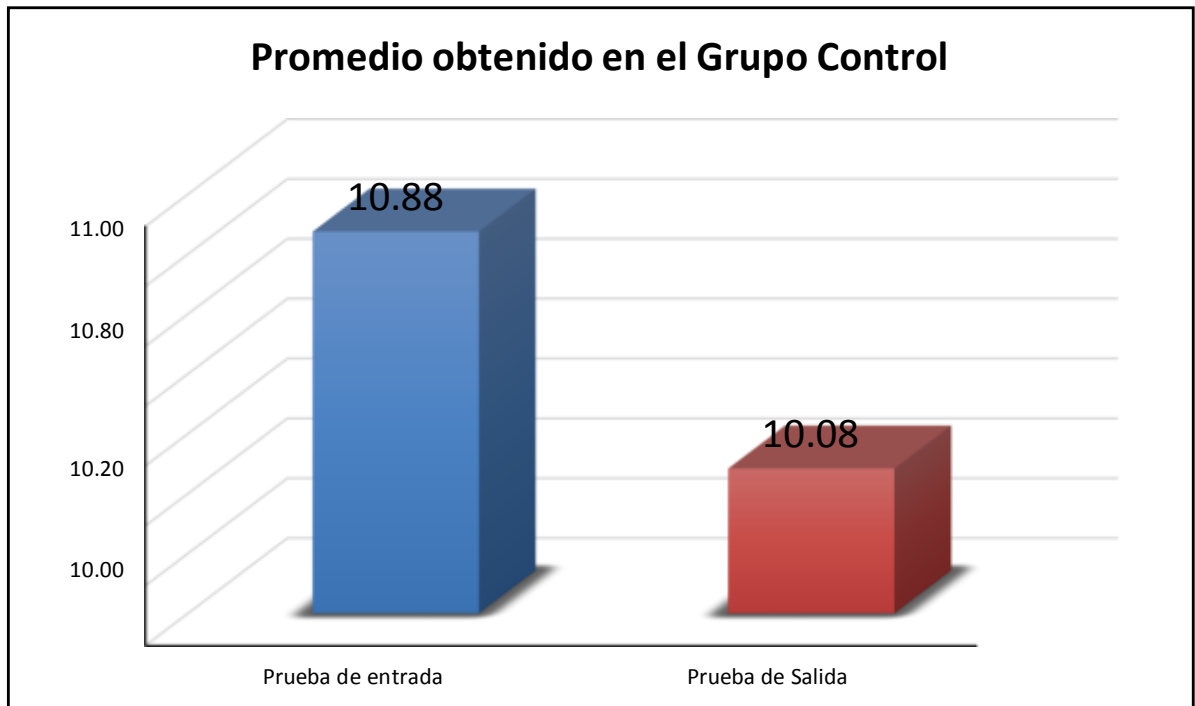


Figura 5: Gráfico de Barras del promedio

Fuente: Encuesta a estudiantes de 5° “D”

Elaboración: Propia

Se puede observar en el gráfico que el promedio de nota obtenida en la primera prueba de entrada del grupo control es igual a 10,88 y el promedio de nota obtenida de la primera prueba de salida del grupo control es 10.08.

De la tabla 4 se puede observar que el promedio de la evaluación de inicio del grupo experimental, fue de 9,68 (EN INICIO) y el promedio de la evaluación de salida, donde se aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas plásticas fue de 13,41 (LOGRO PREVISTO), lo cual prueba que los estudiantes aprecian de manera crítica manifestaciones artísticas plásticas, en la técnica del “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, y mejora significativamente el logro de las competencias curriculares en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

Tabla 5: Evaluación de la primera prueba a los alumnos en la unidad de aprendizaje “Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas” del grupo experimental.

GRUPO EXPERIMENTAL								
APRECIA DE MANERA CRÍTICA MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS PLÁSTICAS								
Estudiante	5TO A	5TO B	5TO C	Prueba de entrada	5TO A	5TO B	5TO C	Prueba de Salida
A	9	9	15	11	17	11	15	14
B	1	9	17	9	14	14	19	16
C	0	15	10	8	10	14	14	13
D	12	13	14	13	16	17	10	14
E	13	2	7	7	14	3	17	11
F	12	3	5	7	18	16	14	16
G	9	11	9	10	13	16	16	15
H	10	15	9	11	11	18	15	15
I	9	10	8	9	14	12	12	13
J	12	15	11	13	15	17	15	16
K	13	9	13	12	16	13	4	11
L	2	9	5	5	14	17	12	14
M	3	9	13	8	11	14	18	14
N	14	13	4	10	15	16	14	15
O	10	9	8	9	13	10	13	12
P	0	12	14	9	11	17	17	15
Q	9	15	9	11	15	17	14	15
R	0	10	15	8	14	10	18	14
S	14	12	5	10	16	10	5	10
T	1	15	7	8	11	16	7	11
U	14	9	10	11	14	5	12	10
V	10	12	10	11	11	14	12	12
W	7	11	9	9	8	15	17	13
X	9	13	12	11	11	12	15	13
Y		11		11		11		11
Z		10		10		14		14
PROMEDIO				9.68				13.41

Fuente: Notas de la I.E Jorge Chávez de Surco 5° A-B-C

Elaboración: Propia

Criterios de Evaluación:

Escala	Cualitativa
0 – 10	En inicio (C)
11 – 13	En proceso (B)
14 – 17	Logro previsto (A)
18 – 20	Logro destacado (AD)

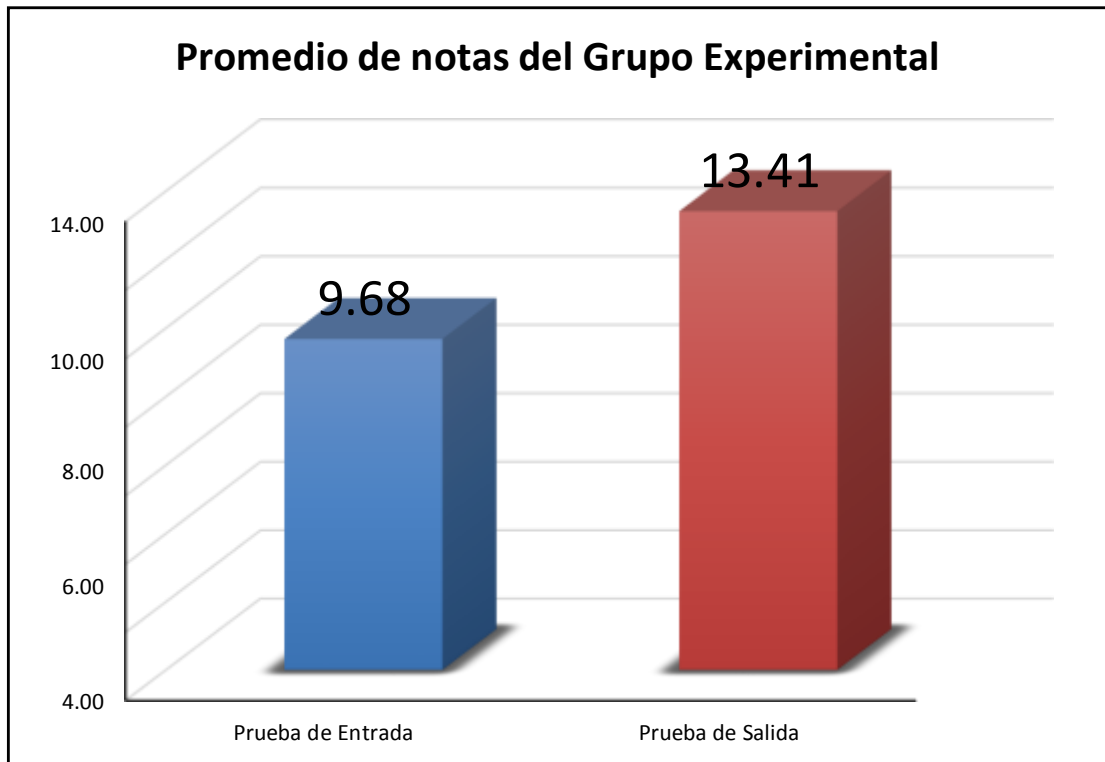


Figura 6: Promedio obtenido del Grupo experimental
 Fuente: Notas promedio de la I.E Jorge Chávez de Surco
 Elaboración: Propia

Se puede observar en el gráfico que el promedio de nota obtenida en la primera prueba de entrada del Grupo Experimental es igual a 9,68 y el promedio de nota obtenida en la prueba de salida del Grupo Experimental es 13.41.

De la tabla 5, se puede apreciar que el promedio de la evaluación de inicio del grupo control en la segunda prueba, fue de 11,42 (EN PROCESO) y el promedio de la evaluación de salida, fue de 11,00 (EN PROCESO), lo cual prueba que la mejora no fue muy significativa.

Tabla 6: Evaluación de la segunda prueba a los alumnos en la unidad de aprendizaje “Crea proyectos desde el lenguaje plástico” - grupo control

GRUPO CONTROL		
CREA PROYECTOS DESDE EL LENGUAJE PLÁSTICO		
ESTUDIANTES 5TO D	Prueba de entrada	Prueba de salida
A	16	10
B	14	11
C	15	12
D	14	11
E	15	14
F	12	16
G	17	8
H	11	11
I	16	12
J	11	11
K	15	11
L	13	12
M	10	10
N	10	11
O	12	10
P	9	12
Q	8	5
R	9	11
S	7	11
T	10	12
U	8	14
V	7	10
W	5	10
X	10	9
PROMEDIO	11.42	11.00

Fuente: Notas I.E Jorge Chávez de Surco, 5° “D”

Elaboración: Propia

Criterios de Evaluación:

Escala	Cualitativa
0 – 10	En inicio (C)
11 – 13	En proceso (B)
14 – 17	Logro previsto (A)
18 – 20	Logro destacado (AD)



Figura 7: Gráfico de Barras del promedio

Fuente: Notas promedio de la I.E Jorge Chávez de Surco

Elaboración: Propia

Se puede observar en el gráfico que el promedio de nota obtenida en la Segunda Prueba de entrada del Grupo Control es igual a 11,42 y el promedio de nota obtenida de la Segunda Prueba de salida del Grupo Control es 11.00.

De la tabla 6, se logra observar que el promedio de la evaluación de inicio del grupo experimental, fue de 13,44 (LOGRO PREVISTO) y el promedio de la evaluación de salida, donde se aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas plásticas fue de 15,27 (LOGRO PREVISTO), lo cual prueba que los estudiantes crean proyectos desde el lenguaje plástico, en la técnica del “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, y mejora significativamente el logro en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

Tabla 7: Evaluación de la Segunda Prueba a los alumnos en la unidad de aprendizaje “Crea proyectos desde el lenguaje plástico” del grupo experimental

GRUPO EXPERIMENTAL								
CREA PROYECTOS DESDE EL LENGUAJE PLÁSTICO								
Estudiante	5TO	5TO	Prueba de	5TO	5TO	5TO	Prueba	
	A	B	C	Entrada	A	B	C	de Salida
A	10	13	15	13	16	13	19	16
B	9	14	19	14	16	14	20	17
C	10	16	14	13	10	16	14	13
D	12	16	10	13	11	16	17	15
E	10	13	17	13	17	12	13	14
F	10	16	14	13	19	16	16	17
G	8	14	16	13	16	13	13	14
H	11	19	15	15	19	19	16	18
I	13	16	12	14	15	16	15	15
J	6	17	15	13	12	18	15	15
K	8	12	4	8	13	12	14	13
L	13	17	12	14	11	17	15	14
M	10	14	18	14	12	14	14	13
N	11	16	14	14	11	16	18	15
O	9	18	13	13	16	15	14	15
P	12	18	17	16	11	18	17	15
Q	11	18	14	14	14	18	19	17
R	8	14	18	13	16	17	18	17
S	12	16	5	11	14	16	16	15
T	10	18	7	12	15	18	19	17
U	12	12	12	12	15	12	13	13
V	10	14	12	12	17	14	15	15
W	12	18	17	16	18	18	15	17
X	10	18	15	14	14	14	16	15
Y		16		16		16		16
Z		17		17		14		14
PROMEDIO				13.44				15.27

Fuente: Notas de la I.E Jorge Chávez de Surco, 5° A-B-C

Elaboración: Propia

Criterios de Evaluación:

Escala	Cualitativa
0 – 10	En inicio (C)
11 – 13	En proceso (B)
14 – 17	Logro previsto (A)
18 – 20	Logro destacado (AD)

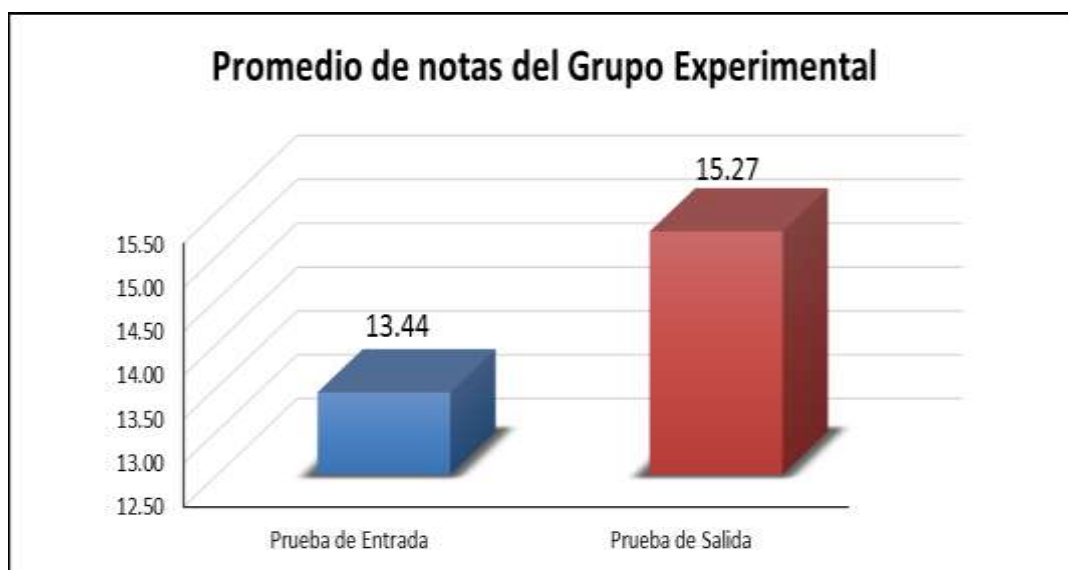


Figura 8: Promedio obtenido del Grupo Experimental

Fuente: Notas promedio de la I.E Jorge Chávez de Surco

Elaboración: Propia

Se puede observar en el gráfico que el promedio de nota obtenida en la primera Prueba de Entrada del Grupo Experimental es igual a 13,44 y el promedio de nota obtenida en la Prueba de Salida del Grupo Experimental es 15.27.

Tabla 8: Comparación de promedios de la unidad de aprendizaje “Crea proyectos desde el lenguaje plástico” de ambos grupos

Grupos	Prueba de Entrada	Prueba de Salida
Grupo Control	11.42	11.00
Grupo Experimental	13.44	15.27

Fuente: Notas promedio de la I.E Jorge Chávez de Surco

Elaboración: Propia

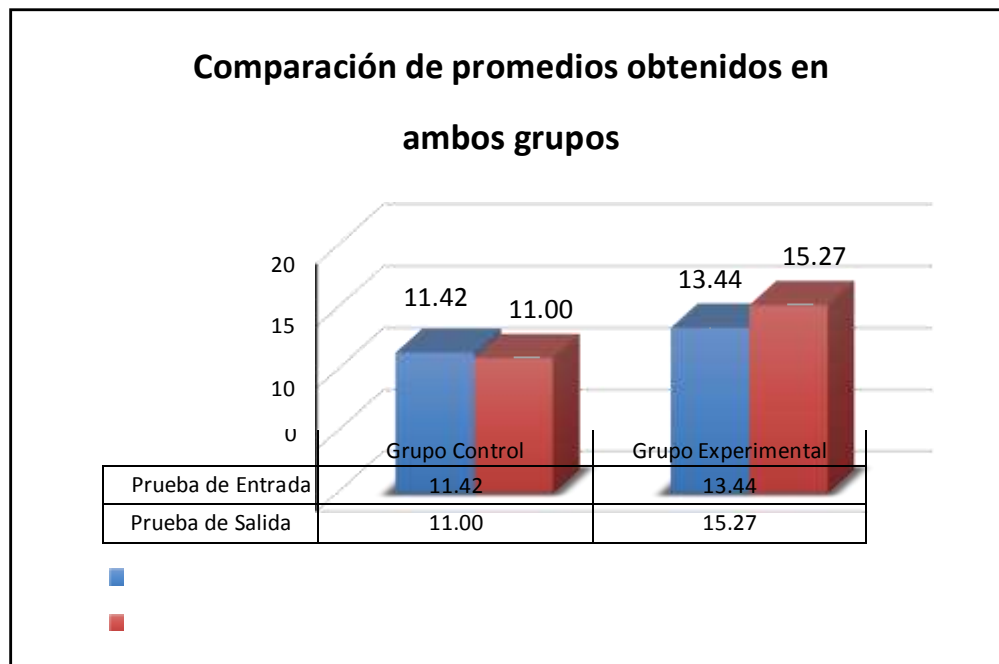


Figura 09: Comparación de promedios de Prueba de entrada y salida en los Grupo de Control y Grupo Experimental.

Fuente: Notas promedio de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

De acuerdo al gráfico mostrado, se observa el avance que hubo en la unidad de aprendizaje “Crea proyectos desde el lenguaje plástico”, en los alumnos del Grupo Experimental, en cotejo con los alumnos del Grupo Control, en función al promedio de las dos primeras pruebas guiadas a ambos grupos.

Tabla 9: Estadígrafos de la variable dependiente Competencias Curriculares del área de Arte y Cultura – Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas.

		Estadísticos de la Primera Prueba			
		Grupo Control Entrada	Grupo Control Salida	Grupo Experimental Entrada	Grupo Experimental Salida
N	Válido	24	24	26	26
	Perdidos	2	2	0	0
Media		10,8750	10,0833	9,6538	13,3462
Error estándar de la media		,70791	,77065	,37187	,36350
Mediana		11,5000	11,0000	10,0000	14,0000
Moda		12,00	11,00	11,00	14,00
Desviación		3,46802	3,77540	1,89615	1,85348
Varianza		12,027	14,254	3,595	3,435
Rango		15,00	15,00	8,00	6,00
Mínimo		1,00	1,00	5,00	10,00
Máximo		16,00	16,00	13,00	16,00
Suma		261,00	242,00	251,00	347,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia.

De acuerdo al gráfico mostrado, se puede apreciar en el Grupo Control que, en la Prueba de Entrada, el promedio de nota es igual a 10,8, mientras que en la Prueba de Salida el promedio de nota es igual a 10,0, y en el Grupo Experimental la Prueba de Entrada, indica un promedio de nota igual a 9.6, mientras que en la Prueba de Salida el promedio de nota es igual a 13.3, los cuales indican un puntaje inicial significativo.

Tabla 10: Estadígrafos de la variable dependiente Competencias Curriculares del área de Arte y Cultura – Crea proyectos desde el Lenguaje plástico.

		Estadísticos de la Segunda Prueba			
		Grupo Control	Grupo Control	Grupo Experimental	Grupo Experimental
		Entrada	Salida	Entrada	Salida
N	Válido	24	24	26	26
	Perdidos	2	2	0	0
Media		11,4167	11,0000	13,4615	15,1923
Error estándar de la media		,67544	,42986	,35183	,28833
Mediana		11,0000	11,0000	13,0000	15,0000
Moda		10,00	11,00	13,00	15,00
Desviación		3,30897	2,10589	1,79401	1,47022
Varianza		10,949	4,435	3,218	2,162
Rango		12,00	11,00	9,00	5,00
Mínimo		5,00	5,00	8,00	13,00
Máximo		17,00	16,00	17,00	18,00
Suma		274,00	264,00	350,00	395,00

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

De acuerdo al gráfico mostrado, se puede observar en el Grupo Control que en la Prueba de Entrada, el promedio es igual a 11.4, mientras que en la Prueba de Salida el promedio de nota es igual a 11,0, y en el Grupo Experimental la Prueba de Entrada, indica un promedio de nota igual a 13.4, mientras que en la Prueba de Salida el promedio de nota es igual a 15.1, los cuales indican un puntaje final significativo en el Grupo Experimental, ya que ha sido influenciado por las competencias curriculares del área de Arte y Cultura.

4.2.1. Pruebas de Normalidad

Prueba de normalidad de SHAPIRO – WILK, para la prueba de entrada.

Para poder comparar medias, desviaciones estándar y poder aplicar pruebas paramétricas o no paramétricas, es oportuno verificar que las variables en estudio tienen o no distribución normal.

Para llevar a cabo la prueba de normalidad se ha previsto un nivel de confianza del 95%, en base a eso se planteó las siguientes hipótesis:

H₀: El conjunto de datos tienen una distribución normal.

H₁: El conjunto de datos no tienen una distribución normal.

Empleándose la prueba de Shapiro-Wilk, porque el número de datos es inferior que 50, en los resultados obtenidos en el análisis con el SPSS.

Tabla 11: Pruebas de Normalidad de la Primera Prueba de Entrada

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo Control	,223	24	,003	,895	24	,017
Grupo Experimental	,141	24	,200*	,962	24	,487

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Se observa que, en la Primera Prueba de Entrada, el nivel de significancia advertido del Grupo de Control es menor que 0,05 ($0,003 < 0,05$), por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H₀), es decir que los datos de la Primera Prueba de Entrada en el Grupo de Control no tienen una distribución normal. En el Grupo Experimental el nivel de significancia notado es mayor que 0,05 ($0,20 > 0,05$), es decir que se acepta la hipótesis nula, por lo tanto, la Primera Prueba de Entrada del Grupo Experimental tiene una distribución normal

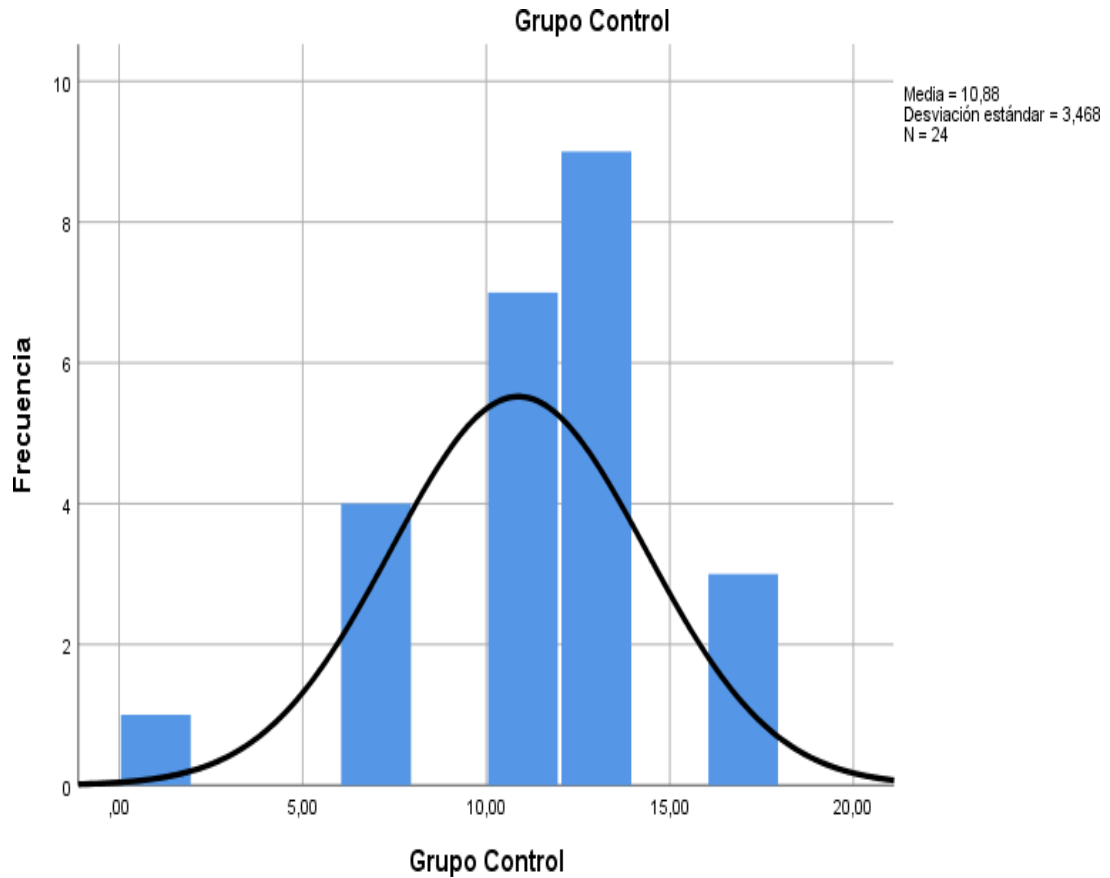


Figura 10: Histograma de la Primera Prueba de Entrada del Grupo Control

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia.

Tabla 12: Pruebas de Normalidad de la Primera Prueba de Salida

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo Control	,241	24	,001	,877	24	,007
Grupo Experimental	,165	24	,092	,928	24	,087

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Se observa que, en la Primera Prueba de Salida, el nivel de significancia observado del Grupo de Control es menor que 0,05 ($0,001 < 0,05$), por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula (H_0), es decir que los datos de la Primera Prueba de Entrada en el Grupo de Control no tienen una distribución normal. En el Grupo Experimental el nivel de significancia observado es mayor que 0,05 ($0,092 > 0,05$), es decir que se acepta la hipótesis nula, por lo tanto, la Primera Prueba de Salida del Grupo Experimental tiene una distribución normal.

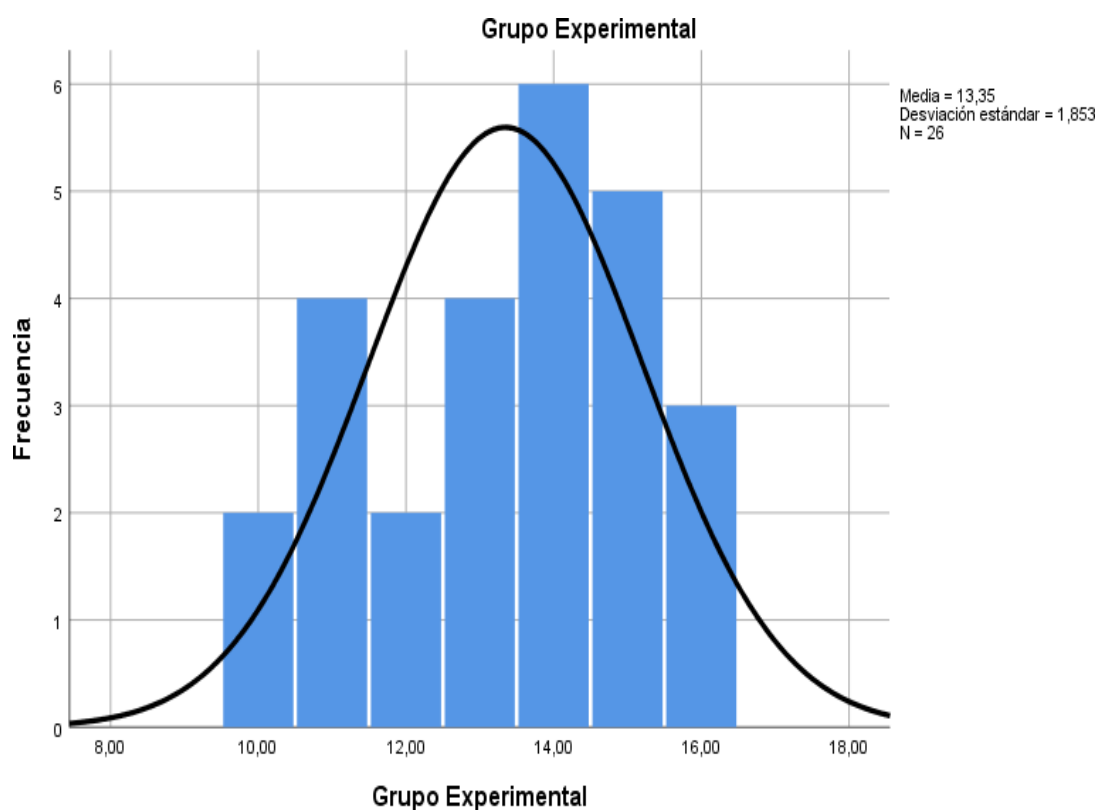


Figura 11: Histograma de la Primera Prueba de Salida del Grupo Experimental

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Tabla 13: Pruebas de Normalidad de la Segunda Prueba de Entrada

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo Control	,124	24	,200*	,963	24	,511
Grupo Experimental	,240	24	,001	,866	24	,004

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Se observa que, en la Segunda Prueba de Entrada, el nivel de significancia observado del grupo de control es mayor que 0,05 ($0,200 > 0,05$), por lo tanto, se acepta la hipótesis nula (H_0), es decir que los datos de la Segunda Prueba de Entrada en el Grupo de Control tienen una distribución normal. En el Grupo Experimental el nivel de significancia observado es menor que 0,05 ($0,001 < 0,05$), es decir que se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, la Segunda Prueba de Entrada del Grupo Experimental no tiene una distribución normal.

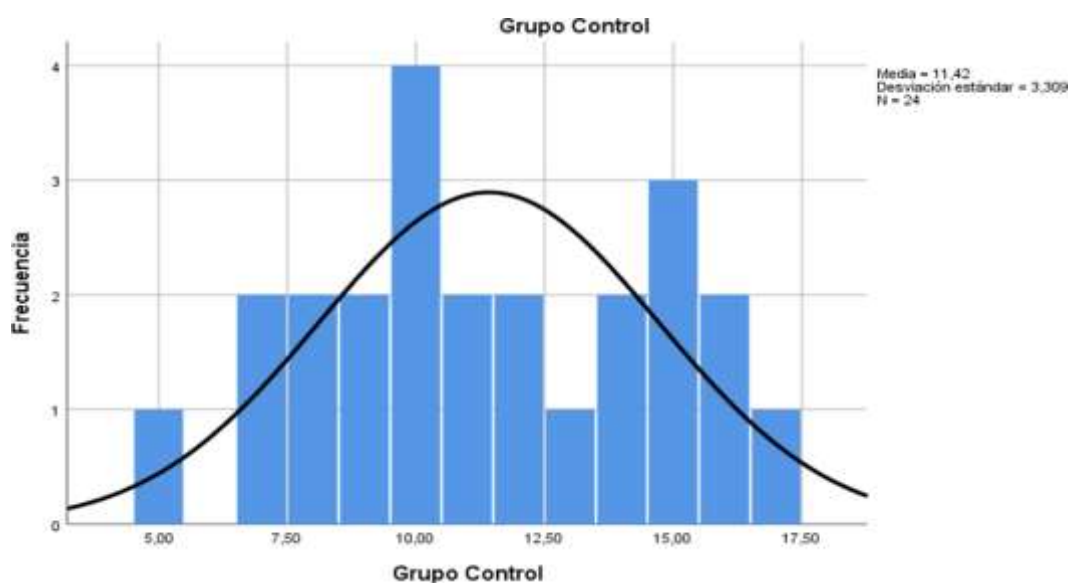


Figura12: Histograma de la Segunda Prueba de Entrada del Grupo Control

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

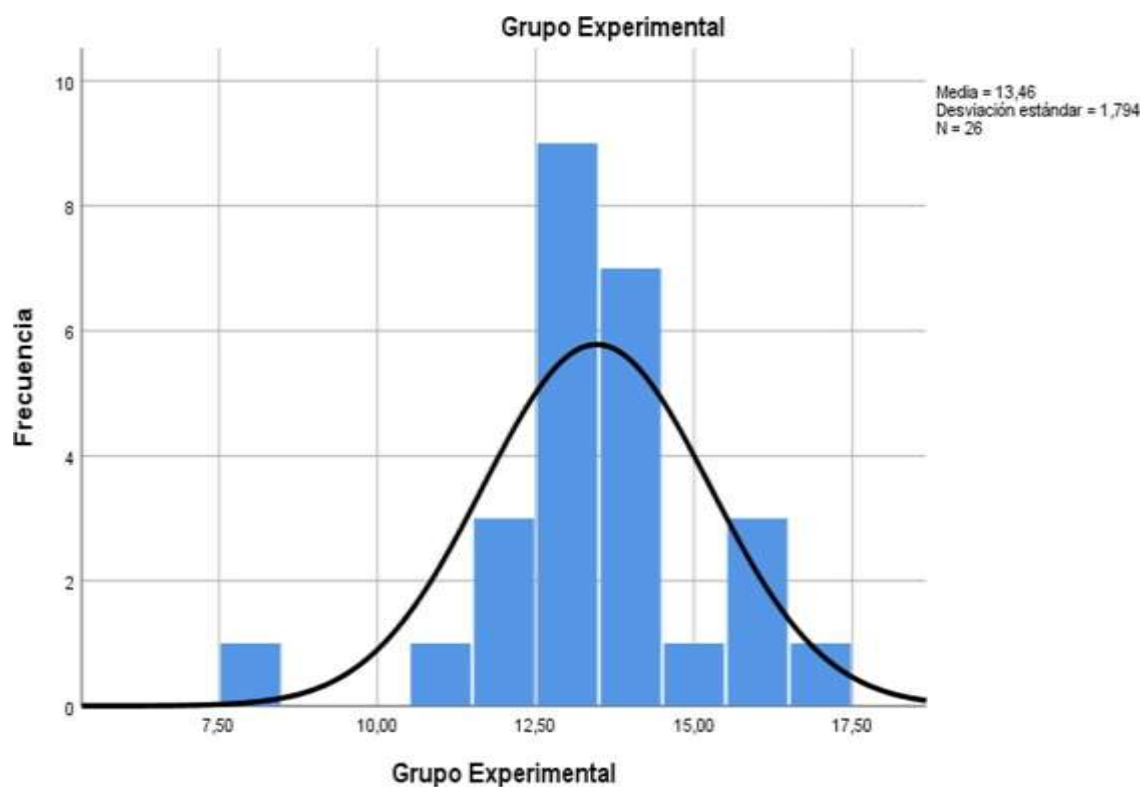


Figura13: Histograma de la Segunda Prueba de Entrada del Grupo Experimental

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Tabla 14: Pruebas de Normalidad de la Segunda Prueba de Salida

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Grupo Control	,192	24	,022	,907	24	,030
Grupo Experimental	,222	24	,004	,899	24	,021

a. Corrección de significación de Lilliefors

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Se observa que, en la Segunda Prueba de Salida, el nivel de significancia observado del Grupo de Control es menor que 0,05 ($0,022 < 0,05$), por lo tanto, se rechaza la hipótesis en la nula (H_0), es decir que los datos de la Segunda Prueba de Entrada en el Grupo de Control no tienen una distribución normal. En el Grupo Experimental el nivel de significancia observado es menor que 0,05 ($0,004 < 0,05$), es decir que se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto, la Segunda Prueba de Salida del Grupo Experimental tiene una distribución normal.

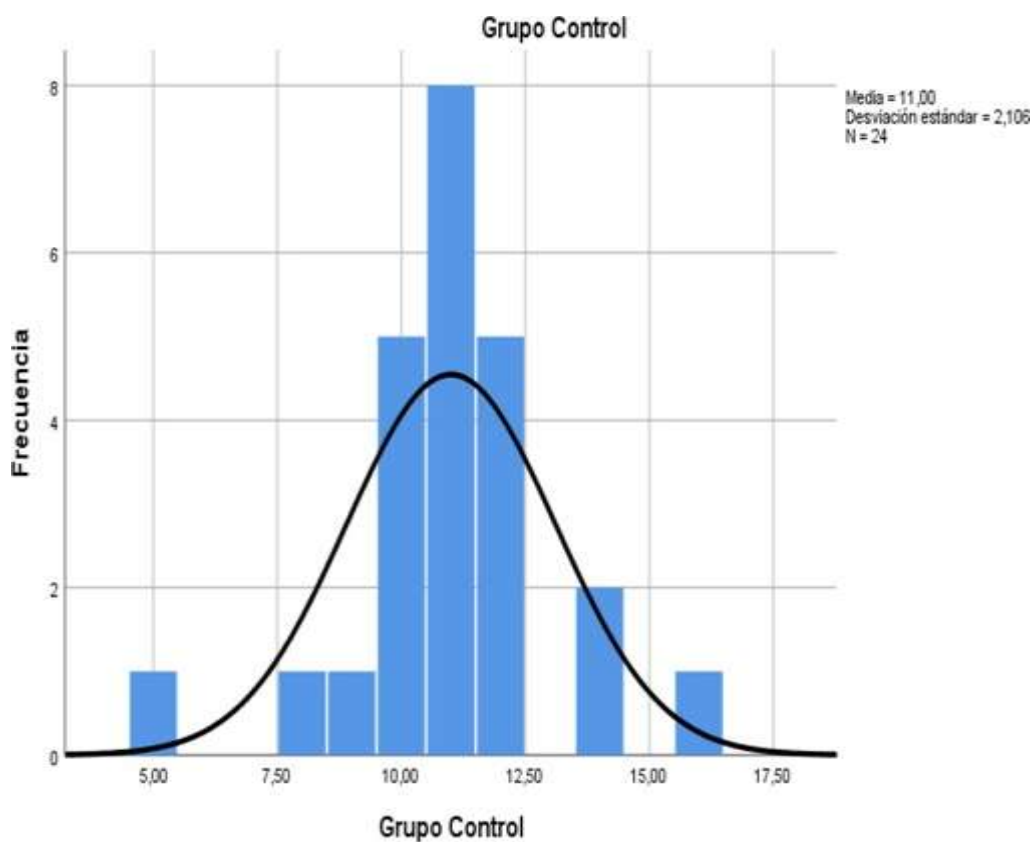


Figura 14: Histograma de la Segunda Prueba de Salida del Grupo Control

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

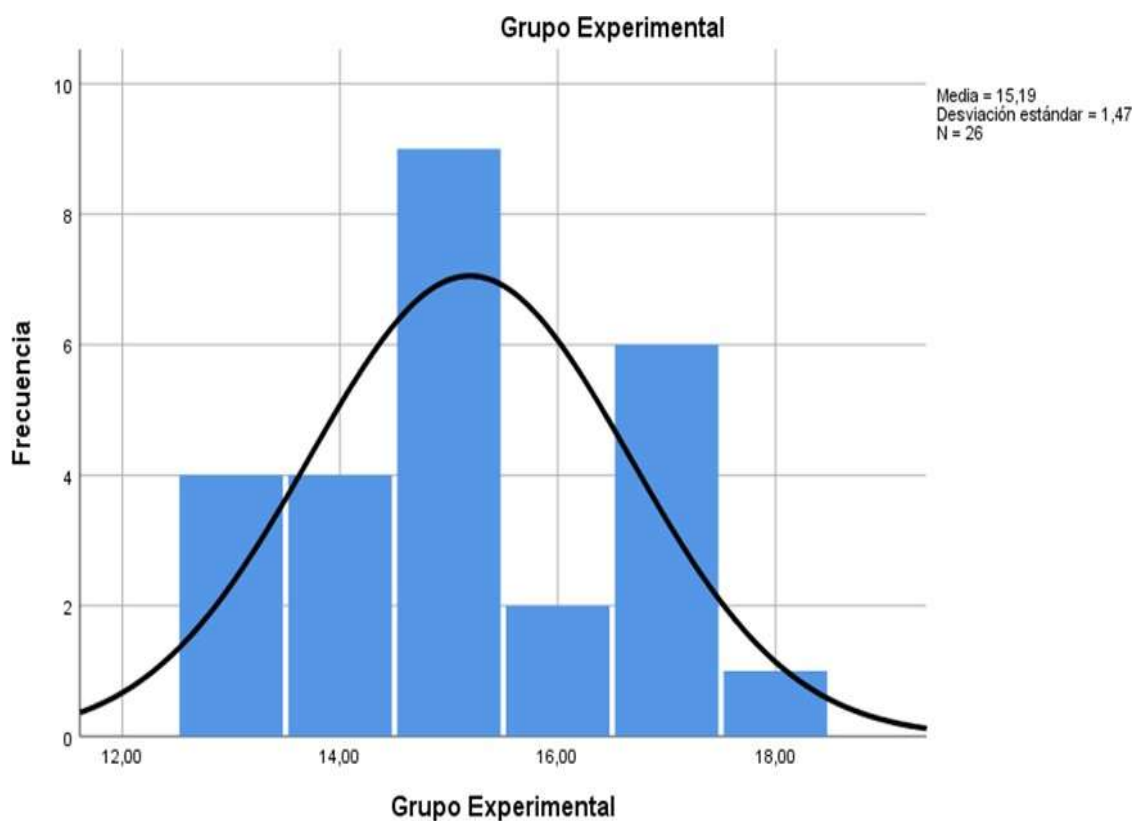


Figura 15: Histograma de la Segunda Prueba de Salida del Grupo Experimental

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Para la atención de la metodología, uno y otro grupos corresponden ser homogéneos y hallarse en las mismas condiciones, para que en seguida en la prueba de salida se exprese una distinción significativa que corresponde haber entre estos dos grupos. Según los resultados anteriores, se localizó una distribución normal para los grupos Control y Experimental, en correspondencia para la prueba de entrada y la prueba de salida; se alcanzó la disposición de utilizar una prueba paramétrica para la semejanza de los grupos. Para este caso se indagará con el estadístico de T-Student.

Tabla 15: Resultados de la prueba de T-Student en la Primera Prueba de Entrada

Estadísticas de grupo					
	Primera Prueba	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Promedio de notas	Control	47	10,4681	3,64662	,53191
	Experimental	52	11,5000	2,63089	,36484

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Tabla 16: Prueba T de student para muestras independientes

Prueba T de student para muestras independientes									
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias					
		F	Sig.	t	gl	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia Inferior Superior	
Promedio de notas	Se asumen varianzas iguales	1,46	,229	-1,62	97	-1,0319	,63471	-2,29	,2278
	No se asumen varianzas iguales			-1,60	82,91	-1,0319	,64501	-2,31	,2510

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Se puede observar que la t calculada es igual a -1,626. Además, p-valor = 0,107, siendo mayor a 0,05 ($0,10 > 0,05$), a partir de estos resultados se puede afirmar que existen diferencias significativas entre los promedios obtenido del Grupo Control y Grupo Experimental, en la primera prueba de entrada.

Tabla 17: Resultados de la prueba de T-Student en la Segunda Prueba de Entrada

Estadísticas de grupo					
	Segunda Prueba	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Promedio de notas	Control	48	11,2083	2,75185	,39720
	Experimental	52	14,3269	1,84413	,25574

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Tabla 18: Prueba de muestras independientes

Prueba de muestras independientes									
		Prueba de Levene de igualdad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias					
		F	Sig.	t	gl	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
								Infe-rior	Supe-rior
Promedio de notas	Se asumen varianzas iguales	4,76	,03	-6,7	98	-3,11859	,46520	-4,04	-2,19
	No se asumen varianzas iguales			-6,6	81,18	-3,11859	,47240	-4,05	-2,17

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

Se puede observar que la t calculado es igual a -6,704. Además, p-valor = 0,000, siendo menor a 0,05 ($0,00 < 0,05$), a partir de estos resultados se puede afirmar que existen diferencias significativas entre los promedios obtenido del Grupo Control y Grupo Experimental, en la segunda prueba de entrada.

4.2.2. Contrastación de hipótesis

Hipótesis alterna

H₁: La aplicación de la metodología diseñada en la presente investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora significativamente el logro de la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

Hipótesis nula

H₀: La aplicación de la metodología diseñada en la presente investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, **no mejora** significativamente el logro de la competencia Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico culturales, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

Tabla 19: Cuadro de Resultados para el indicador Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas

Estadísticos de contraste				
	Test y Grupo	N	Niveles de desarrollo de “Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas”	
Niveles de desarrollo del indicador “Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas”.	Prueba de entrada-Control	24	U de Mann-Whitney	557.000
	Prueba de entrada-Experimental	26	W de Wilcoxon	1223.000
			Z	-1.184
	Prueba de salida-Control	24	Sig. asintótica	0.237
			U de Mann-Whitney	155.000
	Prueba de salida-Experimental	26	W de Wilcoxon	821.000
Z			-5.757	
			Sig.asintótica	0.000

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

4.2.3. Análisis y discusión del indicador: Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas

De acuerdo con la tabla, el resultado obtenido en la Prueba de Entrada para el estadístico $z = -1.184$ le corresponde una probabilidad de valor igual a 0.237 esto nos indica que el P-valor $> \alpha$, siendo $\alpha = 0.05$ (nivel de significancia), esta comparación nos indica que se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_1).

Con respecto a la Prueba de Salida para el estadístico $z = -5.757$ le corresponde una probabilidad de valor igual a 0.000 esto nos indica que el P-valor $< \alpha$, siendo $\alpha = 0.05$ (nivel de significancia), esta comparación nos indica que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y acepta la hipótesis alterna (H_1).

Esto significa que los dos grupos de control y experimental tienen resultados diferentes en el desarrollo del indicador “aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales”. Por lo tanto, ya no existe homogeneidad de resultados y que la diferencia de medias aceptada en la hipótesis alterna nos permite afirmar que, para el Grupo Experimental, si influyó en la mejora significativamente el logro de la competencia Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

H_1 : La aplicación de la metodología diseñada en la presente investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora significativamente el logro de la competencia: Crea proyectos desde el lenguaje plástico, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

H_0 : La aplicación de la metodología diseñada en la presente investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, NO mejora significativamente el logro de la competencia Crea proyectos desde el lenguaje plástico, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

Tabla 20: Cuadro de Resultados para el indicador Crea proyectos desde el lenguaje plástico.

Estadísticos de contraste				
	Test y Grupo	N	Niveles de desarrollo de “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”	
Niveles de desarrollo del indicador “Crea proyectos desde el lenguaje plástico”	Prueba de entrada- Control	24	U de Mann-Whitney	628.500
			W de Wilcoxon	1294.500
	Prueba de entrada- Experimental	26	Z	-0.262
			Sig. asintótica (bilateral)	0.793
			U de Mann-Whitney	112.500
			W de Wilcoxon	778.500
Prueba de salida- Control	24	Z	-6.403	
		Sig. asintótica (bilateral)	0.000	

Fuente: Encuesta a los estudiantes de la I.E Jorge Chávez de Surco.

Elaboración: Propia

4.2.4. Análisis y discusión del indicador crea proyectos desde los lenguajes plásticos

De acuerdo con la tabla, el resultado obtenido en la Prueba de Entrada para el estadístico $z = -0.262$ le corresponde una probabilidad de valor igual a 0.793 esto nos indica que el P-valor $> \alpha$, siendo $\alpha = 0.05$ (nivel de significancia), esta comparación nos indica que se acepta la hipótesis nula (H_0) y se rechaza la hipótesis alterna (H_1).

Con respecto a la Prueba de Salida para el estadístico $z = -6.403$ le corresponde una probabilidad de valor igual a 0.000 esto nos indica que el P-valor $< \alpha$, siendo $\alpha = 0.05$ (nivel de significancia), esta comparación nos indica que se rechaza la hipótesis nula (H_0) y acepta la hipótesis alterna (H_1).

Esto significa que los dos grupos de control y experimental tienen resultados diferentes en el desarrollo del indicador “Crea proyectos desde el lenguaje plástico”. Por lo tanto, ya no existe homogeneidad de resultados y que la diferencia de medias aceptada en la hipótesis alterna nos permite afirmar que, para el Grupo Experimental, si influyó en la mejora significativamente el logro de la competencia Crea proyectos desde el lenguaje

plástico, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

Por lo tanto, según los resultados obtenidos concluimos que la hipótesis general que concluye que la aplicación de la metodología con enfoque constructivista, denominada la técnica del “Juego del Garabato” diseñada para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, SI mejora significativamente el logro de las competencias curriculares en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Los resultados obtenidos reportaron una mejora significativa en las competencias curriculares, en el grupo de estudiantes evaluados y que fueron objetos de población de estudio, lo que permitió validar la hipótesis general.

La metodología con enfoque constructivista diseñada en la presente investigación, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, a juicio de una muestra de expertos, es pertinente para el logro de las competencias artísticas, dando lugar a la validez de la hipótesis específica.

Se puede indicar también, que, según los resultados de la investigación, todas las hipótesis planteadas se validan

La presente investigación, obtiene resultados finales ventajosos a nivel de las dimensiones, en este caso al conseguir 15.1 grupo experimental con relación al 11.4 del grupo de control. El grupo experimental evidencia mayores logros en las competencias artísticas. Lo que indica que existen diferencias significativas entre ambos grupos.

Los estudiantes del grupo experimental tuvieron un mayor acercamiento a la comprensión y estudio de las vanguardias artísticas en relación al grupo de control.

Se encontró que existe un gran impacto emocional al momento que se ejecutó la técnica del garabato en los estudiantes correspondientes al grupo de control.

En consecuencia, la aplicación de la metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad “Expresa y Valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora el logro de las competencias artísticas en el 5to grado de secundaria de una institución educativa en Santiago de Surco.

En ese sentido, la metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica del garabato aplicado para la enseñanza aprendizaje de la unidad “Expresa y Valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura demuestra consistencia y efectividad para ser puesto en marcha en otras instituciones educativas.

5.2. Recomendaciones

Según los resultados de esta investigación, la propuesta metodológica con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato”, a juicio de una muestra de expertos, es pertinente para el logro de las competencias curriculares establecidas, debido a que el diseño metodológico cuenta con instrumentos confiables el cual pudo ser aplicado de manera apropiada, dando lugar a la validez de la hipótesis específica.

Considerando los resultados de esta investigación, se recomienda la metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” ya que, al combinar la creatividad con las emociones, es óptima para el aprendizaje de la historia del Arte universal, del área de Arte y cultura en las instituciones educativas.

Sugerir al MINEDU la implementación de la técnica “el juego garabato” con enfoque constructivista como una alternativa en cuanto a estrategias y recursos educativos, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las competencias artísticas, para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura.

Se recomienda utilizar la técnica “el juego garabato para el logro de la competencia: Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas para aplicarse en diferentes instituciones educativas, adaptándolo de acuerdo con el contexto de cada institución, para lo cual será necesario capacitar a los docentes en miras al conocimiento y estudio de técnicas innovadoras para la enseñanza de la apreciación artística.

Esta metodología es viable para aplicarse en diferentes instituciones educativas debido a que mejora significativamente el logro de la competencia: Crea proyectos desde el lenguaje plástico, el cual puede ser adecuado para ser incluido al movimiento renovador del Currículo en nuestro país.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abbott, J., & Ryan, T. (2016). Constructing Knowledge and Shaping Brains. *HOW Journal*, 9(1), 9-13. Recuperado de <https://www.howjournalcolombia.org/index.php/how/article/view/198/247>.
- Alonso, L. (2000). ¿Cuál es el nivel o dificultad de la enseñanza que se está exigiendo en la aplicación del nuevo sistema educativo? *Educación* 26 (53-74). Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=82333>.
- Ary, D; Jacobs, R y Otros. (1986). *Introducción a la Investigación Pedagógica*. México: Editorial Interamericana.
- Ausubel, D. (1976). *Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Ausubel, D. (1982). *Aspectos generales del desarrollo perceptual y cognitivo*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Bejarano, F. (junio 2009). La expresión plástica como fuente de creatividad. *Cuadernos de Educación y Desarrollo* Vol. 1, N° 4 Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/04/fbg.htm>.
- Beltrán, J. (1996). *Estrategias y técnicas de Aprendizaje*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Bellido, M (2015). *Influencias de las Técnicas de dibujo y pintura en el Desarrollo*

Cognitivo de los niños de Primer Grado de Primaria de la Institución Educativa 41025 de La Libertad del Distrito de Cerro Colorado. (Tesis Segunda Especialidad en Educación Primaria). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Arequipa, Perú. Recuperado de: <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/2034/EDSbemodm.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Brown, S. (2015). *La revolución de los garabatos*. USA: Editorial: Penguin.

Bunge, C. (2012). *Contribuciones al desarrollo emocional y social de niños entre siete y trece de un taller grupal de arte plástico y expresión emocional.* (Tesis de maestría). Universidad de Chile. Chile. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/117131/TESIS%20FINAL%20corregida%20gergen.pdf?sequence=1>.

Carretero, M. (1993). *Constructivismo y educación*. Buenos Aires: Editorial Paidós

Castro, J. (2004). *La apropiación de conocimientos a partir de la expresión plástica..* Revista de Educación, 28(1), 99-109. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.15517/revedu.v28i1.2829>

Coll, C. (2002) *Constructivismo y educación: la concepción constructivista de la enseñanza y aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial.

Corrales, C. (2012). *Estrategias Pedagógicas En El Área De Artes Plásticas Para La Inclusión Educativa De Escolares Con Discapacidad Cognitiva De La Básica Primaria En La Institución Educativa Byron Gaviria del Municipio De Pereira.* (Tesis de Licenciatura Universidad Tecnológica de Pereira). Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/2694/37192886132C823.pdf?sequence=1>.

Corvalán, O & Tardif, J. (2013). *Fundamentos teóricos prácticos de la educación por*

- competencias*. México: Editorial Trillas.
- Díaz-Barriga, F. y Hernández, G. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. Una interpretación constructivista. México: Editorial Interamericana.
- Garita Sánchez, G. (2001). Aprendizaje significativo: de la transformación en las concepciones acerca de las formas de interacción. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, IV (94). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15309403>
- González Rey, F. (2008) Psicología y arte: razones teóricas y epistemológicas de un desencuentro. *Tesis Psicológica*, (3), 140-159. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1390/139012667013.pdf>.
- Guamán (2016). *Elaboración y aplicación de una guía didáctica con técnicas grafo plásticas “manitos mágicas”, para el desarrollo de la pre-escritura en los niños y niñas del primer grado de educación básica de la unidad educativa fiscal “CompuD”, Cantón Chunchi, provincia de Chimborazo, período 2014-2015*. (Tesis de Maestría) Universidad Nacional de Chimborazo. Venezuela. Recuperado de <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1884/1/UNACH-IPG-CEP-2016-0003.pdf>.
- González Rey, F. (2008) Psicología y arte: razones teóricas y epistemológicas de un desencuentro. *Tesis Psicológica*, (3), 140-159. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1390/139012667013.pdf>.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, Pilar. (1998). *Metodología de la investigación* (2a ed.). México: McGraw-Hill.
- Huérffano, Y. (2016). *Aprendizaje significativo de la historia del arte a través del dibujo artístico*. (Tesis de maestría). Universidad de Carabobo. Carabobo, Venezuela. Recuperado de <http://mriuc.bc.uc.edu.ve/bitstream/handle/123456789/3558/12472.pdf?sequence=3>

- López, N. (2017). *Desarrollo y análisis de una propuesta a partir de la obra de Kimon Nicolaidis. El aprendizaje del dibujo como herramienta de conocimiento y desarrollo personal*. (Tesis doctoral). Universidad de Jaén. España. Recuperado de <http://ruja.ujaen.es/bitstream/10953/813/1/9788491590774.pdf>.
- Lowenfeld, V. y Brittain, W. (1993) *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- Martínez, E. (2012). Estrategias de enseñanza basadas en un enfoque constructivista. *Revista ciencias de la educación*. Vol. 2, pp. 69-90. Recuperado de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a4n24/4-24-4.pdf>.
- Mayer, R. (1981). *El Futuro de la Psicología Cognitiva*. Madrid: Alianza. Editorial.
- Moreira, M. (1998). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica*. Madrid: Editorial Alianza.
- Ministerio de Educación del Perú (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>.
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). *Diseño curricular nacional de la Educación Básica*. Lima: Minedu.
- Ortiz, D. (19 de julio de 2009). Arte catarsis y sublimación: potencial educativo. Propuesta Educativa. Recuperado de <http://dianaortizsalas.blogspot.pe/2009/07/arte-catarsis-y-sublimacion-potencial.html>.
- Pantigoso, M. (1994). *Educación por el Arte: Hacia una pedagogía de la expresión*. Lima, Perú: Instituto Nacional de Cultura.
- Parrado, M; Lozano M y Muñoz, Y. (2013). *Organización curricular de los procesos*

creativos en la educación artística. Propuesta para el cambio educativo: "hilandovida a través del arte". (Tesis de Licenciatura Universidad del Tolima). Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/handle/001/1265>.

Piaget, J. (1947). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Editorial Psique.

Read, H. (1969). *Educación por el arte*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Robinson, K. (2015) *Escuelas creativas*. Barcelona: Editorial Grijalbo.

Rodríguez, W. (1999). El legado de Vygotski y de Piaget a la educación. *Revista Latinoamericana de Psicología*, e9 (c31), pp. 477-489. Fundación Universitaria Konrad Lorenz Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80531304>.

Ruiz, S., & Castrillón, O., & Sarache, W. (2015). Metodología selectiva de dinámica poblacional para optimizar un ambiente multiobjetivo de producción job shop. *Revista de Matemática: Teoría y Aplicaciones*, 22 (1), 113-134. Recuperado de http://www.iiis.org/CDs2012/CD2012SCI/CISCI_2012/PapersPdf/CA642Y.pdf

Torruella, F. (2011). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje del arte en la Educación Primaria*. (Tesis doctoral). Universidad de Barcelona. España. Recuperado de <http://www.tdx.cat/handle/10803/1346>.

UNESCO. (2014). *Indicadores UNESCO de Cultura para el Desarrollo: Manual Metodológico* (1.pdf). Recuperado de https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/iucd_manual_metodologico_1.pdf

UNESCO. (2015). *Replantear la educación. ¿Hacia un bien común mundial?* (232697s.pdf). Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002326/232697s.pdf>.

- Vásquez, P (2011). *Estrategias didácticas constructivas y aprendizaje por competencias del dibujo artístico en el tercer y cuarto semestres de la Facultad de Artes de la Universidad Central del Ecuador* (Tesis Maestría). Universidad Central del Ecuador
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Editorial Grijalbo.
- Vygotsky, L. (1999). *Psicología del arte*. São Paulo: Editorial Martins Fontes.
- Vygotsky, L. (2006) *La imaginación y el arte en la infancia*. Ensayo psicológico, Madrid:Ediciones Akal.
- Winnicott, D. (1979). *Realidad y juego*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Winnicott, D. (1991). *Exploraciones psicoanalíticas*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Zavala, M. (2003). *Las competencias del profesorado universitario*. Madrid: Editorial Narcea.

Anexo 1: Declaración de Autenticidad



Universidad
Ricardo Palma

Escuela de Posgrado

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y NO PLAGIO

DECLARACIÓN DEL GRADUANDO

Por el presente, el graduando: *(Apellidos y nombres)*

Carrascal Campos Patricia Elizabeth

en condición de egresado del Programa de Posgrado:

Maestría en Educación por el Arte

deja constancia que ha elaborado la tesis intitulada:

El juego del garabato y las competencias de los estudiantes en Arte y Cultura, en el 5to grado de Secundaria de una I.E. en Santiago de Surco. Lima 2019.

Declaro que el presente trabajo de tesis ha sido elaborado por el mismo y no existe plagio/copia de ninguna naturaleza, en especial de otro documento de investigación (tesis, revista, texto, congreso, o similar) presentado por cualquier persona natural o jurídica ante cualquier institución académica, de investigación, profesional o similar.

Deja constancia que las citas de otros autores han sido debidamente identificadas en el trabajo de investigación, por lo que no ha asumido como suyas las opiniones vertidas por terceros, ya sea de fuentes encontradas en medios escritos, digitales o de la Internet.



Asimismo, ratifica que es plenamente consciente de todo el contenido de la tesis y asume la responsabilidad de cualquier error u omisión en el documento y es consciente de las connotaciones éticas y legales involucradas.

En caso de incumplimiento de esta declaración, el graduando se somete a lo dispuesto en las normas de la Universidad Ricardo Palma y los dispositivos legales vigentes.


Firma del graduando

25 de Junio del 2019
Fecha

Anexo 2: Autorización de consentimiento para realizar la investigación

	Universidad Ricardo Palma	Escuela de Posgrado
AUTORIZACIÓN PARA REALIZAR LA INVESTIGACIÓN		
DECLARACIÓN DEL RESPONSABLE DEL AREA O DEPENDENCIA DONDE SE REALIZARA LA INVESTIGACIÓN		
Deja constancia que el área o dependencia que dirijo, ha tomado conocimiento del proyecto de tesis titulado:		
El juego del garabato y las competencias de los estudiantes en Arte y Cultura, en el 5º grado de secundaria de una I.E. en Surco, Lima 2019		
el mismo que es realizado por el Sr./Srta. Estudiante (Apellidos y nombres):		
Canales Campos Patricia Elizabeth		
, en condición de estudiante - Investigador del Programa de:		
Maestría en Educación por el Arte		
Así mismo señalamos, que según nuestra normativa interna procederemos con el apoyo al desarrollo del proyecto de investigación, dando las facilidades del caso para aplicación de los instrumentos de recolección de datos.		
En razón de lo expresado doy mi consentimiento para el uso de la información y/o la aplicación de los instrumentos de recolección de datos:		
Nombre de la empresa: I.E. Jorge Chávez de Surco	Autorización para el uso del nombre de la empresa en el informe final	<input checked="" type="checkbox"/> SI <input type="checkbox"/> NO
Apellidos y Nombres del Jefe/Responsable del área: Leon Osco Percy	Cargo del Jefe/Responsable del área: Sub-Director de formación general	
Teléfono fijo (incluyendo anexos) y/o celular:	Correo electrónico de la empresa:	
 Firma	21 ABR. 2019 Fecha	

Anexo 3: Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADOR	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
¿Cómo afecta en el logro de las competencias curriculares establecidas para la unidad de aprendizaje “Expresa y Valora el Arte universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una institución educativa en Santiago de Surco, ¿la aplicación de una metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato”?	Evaluar cómo afecta en el logro de las competencias curriculares establecidas para la unidad de aprendizaje “Expresa y Valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una institución educativa en Santiago de Surco, la aplicación de una metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato”.	La aplicación de la metodología con enfoque constructivista, que incorpora la técnica del “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y Valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora significativamente el logro de las competencias curriculares en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una institución educativa en Santiago de Surco.	Metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el Juego del Garabato y las Competencias curriculares del área de Arte y Cultura, en el 5to grado de secundaria de una I. E. en Santiago de Surco. Variables de control •Grado de estudios: Quinto grado de secundaria. •Sexo: Hombres y mujeres. •Tipo de gestión: Institución Educativa Estatal	1. Sistema de contenidos, Programaciones anuales. 2. Sesiones de clases, sistema de medios de enseñanza, sistema de evaluación. 3. La propuesta de la técnica del garabato. 4. Sistema de medios de enseñanza	1. Evidencias del proceso de enseñanza a través de los instrumentos de evaluación. 2. Promedios generales 3. Evidencias de logros de aprendizaje 4. Estrategias metodológicas	Instrumento de Evaluación del área de Arte y Cultura. VII Ciclo EBR. Adaptado del Diseño Curricular Nacional 2016 (MINEDU) que tiene como objetivo evaluar el logro de las competencias artísticas Registro auxiliar. Observación Test Informe final.

PROBLEMAS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICAS	VARIABLES ESPECÍFICAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>A. ¿Cómo diseñar una metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad “¿Expresa y Valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco?</p> <p>B. ¿Cómo aplicar la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica, el “Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad de “Expresa y Valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución</p>	<p>A. Diseñar una metodología con enfoque constructivista que incorpore la técnica el “Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad “Expresa y Valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, para el 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.</p> <p>B. Aplicar la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato”, para la enseñanza aprendizaje de la unidad de “Expresa y Valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura,</p>	<p>A. La metodología con enfoque constructivista diseñada en la presente investigación, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la enseñanza aprendizaje de la unidad “Expresa y Valora el arte universal” del área de Arte y Cultura, a juicio de una muestra de expertos, es pertinente para el logro de las competencias curriculares establecidas.</p> <p>B. La aplicación de la metodología diseñada en la presente investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y Valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora significativamente el</p>	<p>Variable independiente Metodología con enfoque constructivista que incorpora la técnica El “Juego del Garabato”</p> <p>Variable dependiente Competencias curriculares del área de Arte y Cultura</p>	<p>A. Aprecia Críticamente manifestaciones artísticas plásticas.</p> <p>B. Crea proyectos desde el lenguaje plástico</p>	<p>Puntaje de los test a través de su propuesta creativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percibe manifestaciones artísticas plásticas. • Contextualiza manifestaciones artístico plásticas • Reflexiona creativa y críticamente manifestaciones artísticas plásticas. • Explora y experimenta desde el lenguaje plástico • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos • Aplica procesos creativos

<p>Educativa en Santiago de Surco?</p> <p>C. ¿Cómo afecta en el logro de la competencia: ¿Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas, la aplicación de la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” en la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco?</p> <p>D. ¿Cómo afecta en el logro de la competencia: ¿Crea proyectos desde el lenguaje plástico, la aplicación de la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica el</p>	<p>del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.</p> <p>C. Evaluar cómo afecta el logro de la competencia: Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas, la aplicación de la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” en la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de una institución educativa en Santiago de Surco.</p> <p>D. Evaluar cómo afecta el logro de la competencia: Crea proyectos desde el lenguaje plástico, la</p>	<p>logro de las competencias curriculares, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.</p> <p>C. La aplicación de la metodología diseñada en la presente investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora significativamente el logro de la competencia Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.</p> <p>D. La aplicación de la metodología diseñada en la presente</p>				
---	--	--	--	--	--	--

<p>“Juego del Garabato” en la unidad de “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco?</p>	<p>aplicación de la metodología diseñada con enfoque constructivista que incorpora la técnica el “Juego del Garabato” en la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte universal” del área de Arte y Cultura en los estudiantes del 5to grado de una Institución Educativa en Santiago de Surco.</p>	<p>investigación con enfoque constructivista, incorporando la técnica el “Juego del Garabato” para la unidad de aprendizaje “Expresa y valora el Arte Universal” del área de Arte y Cultura, mejora significativamente el logro de la competencia Crea proyectos desde el lenguaje plástico, en los estudiantes del 5to grado de secundaria de una Institución Educativa en Santiago de Surco.</p>				
---	---	--	--	--	--	--

Anexo 4: Informe de validación de encuesta

INFORME DE VALIDACIÓN DE ENCUESTA POR JUICIO DE EXPERTO: 01

Nombre, grado y título del experto: Maria Mini Martin Bogdanovich

Maestría en Dirección y Gestión Empresarial Universidad de Piura

Maestría en Economía con mención en Gestión Empresarial y Licenciada en Administración (UNT)

Diplomado en Habilidades Directivas (ESAN)

Especialista en Metodologías Activas y Colaborativas (PUCP)

Facilitadora en Metodología CEFE Internacional (GTZ Cooperación Técnica Alemana-Cámara Comercio y Producción La Libertad)

Consultora del MINEDU y PRODUCE

15 años en gestión educativa como Directora Académica en la Universidad Privada del Norte miembro de la Red Laureate International Universities

20 años en educación como docente de pregrado y postgrado.

Especialista en escritura y aplicación del Método de Casos (HEC Montreal-Canadá/BordeauxEcole de Management, Univesidad de Burdeos-Francia)

Coach Ontológico y transpersonal

Título de la Investigación: El juego del garabato y las competencias de estudiantes en Arte y Cultura, del 5to de secundaria de una I. E. de Surco. Lima 2019

Contextualiza manifestaciones artístico plásticas.

Autor: Patricia Carrascal Campos

Maestría en Educación por el Arte

Universidad Ricardo Palma

Instrumento que tiene como objetivo evaluar el logro de las competencias:

- Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas
- Crea proyectos desde el lenguaje plástico

Indicadores y criterios para la evaluación de cada pregunta de la encuesta

No	Indicadores	Criterios
A	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado.
B	Objetividad	Está expresada en conductas concretas y alternativas con opciones adecuadas.
C	Suficiencia	Comprende los aspectos cualitativos y cuantitativos de los aspectos más importantes a estudiar.
D	Consistencia	Está basada en aspectos teórico-científicos que conforman el marco teórico de la investigación.
E	Coherencia	Refleja la relación entre las variables e indicadores
F	Pertinencia	Es relevante para el propósito de la investigación

EVALUACIÓN DE INDICADORES PARA CADA PREGUNTA

Deficiente: 1

Bien: 2

Muy Bien: 3

Excelente: 4

PREGUNTAS	INDICADORES						Promedio	Observaciones
	A	B	C	D	E	F		
Pregunta 1 (enunciado)	3	3	3	4	4	4	Una pregunta siempre tiene algo de subjetividad por parte del emisor por ello se califica con tres en los indicadores de objetividad claridad y suficiencia	
a	3	3	3	4	4	4	Una pregunta siempre tiene algo de subjetividad por parte del emisor por ello se califica con tres en los indicadores de objetividad claridad y suficiencia	
b	3	3	3	4	4	4	Una pregunta siempre tiene algo de subjetividad por parte del emisor por ello se califica con tres en los indicadores de objetividad claridad y suficiencia	
c	3	3	3	4	4	4	Una pregunta siempre tiene algo de subjetividad por parte del emisor por ello se califica con tres en los indicadores de objetividad claridad y suficiencia	

d	3	3	3	4	4	4	Una pregunta siempre tiene algo de subjetividad por parte del emisor por ello se califica con tres en los indicadores de objetividad claridad y suficiencia
e	3	3	3	4	4	4	Una pregunta siempre tiene algo de subjetividad por parte del emisor por ello se califica con tres en los indicadores de objetividad claridad y suficiencia
f	3	3	3	4	4	4	Una pregunta siempre tiene algo de subjetividad por parte del emisor por ello se califica con tres en los indicadores de objetividad claridad y suficiencia
g	3	3	3	4	4	4	Una pregunta siempre tiene algo de subjetividad por parte del emisor por ello se califica con tres en los indicadores de objetividad claridad y suficiencia
h	3	3	3	4	4	4	Una pregunta siempre tiene algo de subjetividad por parte del emisor por ello se califica con tres en los indicadores de objetividad claridad y suficiencia
Pregunta 2 (Indicación)	3	3	3	3	3	3	En esta pregunta los indicadores están muy bien sin embargo es una pregunta abierta queda amplia libertad al estudiante para responderla
Pregunta 3 (Indicación)	3	3	3	3	3	3	En esta pregunta los indicadores están muy bien sin embargo es una pregunta abierta queda amplia libertad al estudiante para responderla
Pregunta 4 (Indicación)	3	3	3	3	3	3	En esta pregunta los indicadores están muy bien sin embargo es una pregunta abierta queda amplia libertad al estudiante para responderla
a	3	3	3	3	3	3	En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra

b	3	3	3	3	3	3		En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra
c	3	3	3	3	3	3		En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra
d	3	3	3	3	3	3		En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra
e	3	3	3	3	3	3		En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra
f	3	3	3	3	3	3		En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra
g	3	3	3	3	3	3		En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra
h	3	3	3	3	3	3		En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra

i	3	3	3	3	3	3		En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra
j	3	3	3	3	3	3		En esta pregunta hay nivel de exigencia en cuanto a la ejecución del trabajo que se solicita, demanda que los estudiantes tengan capacidad de descripción, de análisis y de síntesis en la manifestación de su obra

Evaluación total del instrumento: 85%

Observaciones generales:

Este cuestionario es la Prueba de Entrada y de Salida que se aplicará a los estudiantes del 5to grado de secundaria de una I. E. en Santiago de Surco, el cual se ha revisado en dos oportunidades tomando en cuenta los siguientes indicadores:

- A. Claridad
- B. Objetividad
- C. Suficiencia
- D. Consistencia
- E. Coherencia
- F. Pertinencia

Es así como esta prueba se ha convertido en un instrumento válido y confiable para recopilar la información necesaria para esta investigación

Maria Mini - Martín Bogdanovich



INFORME DE VALIDACIÓN DE ENCUESTA POR JUICIO DE EXPERTO: 02

Nombre, grado y título del experto: Milly Ahón Olguín

Master en Psicología de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega

Vice presidenta para América del Sur de la Organización Internacional del Folklore (UNESCO)

Magister en Planificación Urbana y Regional. Universidad Nacional ingeniería

Directora de la Escuela Nacional Superior de Folklore José María Arguedas

Especialista en metodología de Educación por el Arte

Título de la Investigación: El juego del garabato y las competencias de estudiantes en Arte y Cultura, del 5to de secundaria de una I. E. de Surco. Lima 2019

Autor: Patricia Carrascal Campos

Maestría en Educación por el Arte

Universidad Ricardo Palma

Instrumento que tiene como objetivo evaluar el logro de las competencias:

- Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas plásticas
- Crea proyectos desde el lenguaje plástico.

Indicadores y criterios para la evaluación de cada pregunta de la encuesta

No	Indicadores	Criterios
A	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado.
B	Objetividad	Está expresada en conductas concretas y alternativas con opciones adecuadas.
C	Suficiencia	Comprende los aspectos cualitativos y cuantitativos de los aspectos más importantes a estudiar.
D	Consistencia	Está basada en aspectos teórico-científicos que conforman el marco teórico de la investigación.
E	Coherencia	Refleja la relación entre las variables e indicadores
F	Pertinencia	Es relevante para el propósito de la investigación.

EVALUACIÓN DE INDICADORES PARA CADA PREGUNTA

Deficiente: 1

Bien: 2

Muy Bien: 3

Excelente: 4

PREGUNTAS	INDICADORES						Promedio	Observaciones
	A	B	C	D	E	F		
Pregunta 1 (enunciado)							4	
a							4	
b							2	
c							3	

d							4	
e							4	
f							4	
g							4	
h							4	
Pregunta 2 (Indicación)							4	
Pregunta 3 (Indicación)							4	
Pregunta 4 (Indicación)							4	
a							4	
b							4	
c							4	

d							4	
e							4	
f							4	
g							4	
h							4	
i							4	
j							4	

Evaluación total del instrumento:

Observaciones generales:

Es un instrumento técnicamente elaborado, la conducta (CREE) no es muy objetiva por lo que amerita recurrir a la escala por otra más concreta, eliminando para dar oportunidad de que el alumno indique libremente la emoción que experimenta surgida por la acción realizada.


Kelly Alkon

INFORME DE VALIDACIÓN DE ENCUESTA DE JUICIO DE EXPERTO:03

Nombre, grado y título del experto: Teodoro Paytan Méndez

Magister en ciencias de la Educación de la Universidad Privada San Ignacio de Loyola
Biólogo con mención en microbiología y parasitología de la Universidad Mayor de San Marcos

Licenciado en Educación secundaria de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos
Segunda especialidad en Ciencia Tecnología y ambiente de la Universidad Unión

Título de la Investigación:

“El Juego del Garabato” y las competencias de los estudiantes en Arte y Cultura del 5to grado de secundaria de una I. E. en Santiago de Surco. Lima 2019.

Autor: Patricia Carrascal Campos
Maestría en Educación por el Arte
Universidad Ricardo Palma

Instrumento que tiene como objetivo evaluar el logro de las competencias:

- Aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas plásticas
- Crea proyectos desde el lenguaje plástico.

Indicadores y criterios para la evaluación de cada pregunta de la encuesta

No	Indicadores	Criterios
A	Claridad	Está formulada con lenguaje apropiado.
B	Objetividad	Está expresada en conductas concretas y alternativas con opciones adecuadas.
C	Suficiencia	Comprende los aspectos cualitativos y cuantitativos de los aspectos más importantes a estudiar.
D	Consistencia	Está basada en aspectos teórico-científicos que conforman el marco teórico de la investigación.
E	Coherencia	Refleja la relación entre las variables e indicadores
F	Pertinencia	Es relevante para el propósito de la investigación.

EVALUACIÓN DE INDICADORES PARA CADA PREGUNTA

Deficiente: 1

Bien: 2

Muy Bien: 3

Excelente: 4

PREGUNTAS	INDICADORES						Promedio	Observaciones
	A	B	C	D	E	F		
Pregunta 1 (enunciado)							4	
a							4	
b							3	
c							3	
d							4	
e							4	

f							4	
g							4	
h							4	
Pregunta 2 (Indicación)							4	
Pregunta 3 (Indicación)							4	
Pregunta 4 (Indicación)							4	
a							4	
b							4	
c							4	
d							4	
e							4	
f							4	
g							4	

h								4	
i								4	
j								4	

i								4	
j								4	

Evaluación total del instrumento:

Observaciones generales:

Algunos ítems deben cambiarse por otros que
 muestre la verdadera intención del ítem, busque
 una estrategia para codificar los ítems y pueda
 trabajar la parte estadística de la investigación

[Handwritten signature]

Anexo 5: Instrumento que tiene como objetivo evaluar las competencias

Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas y Crea proyectos desde los lenguajes plásticos del área de Arte y cultura, proponiendo para ello la técnica del garabato.

Autora: Patricia Carrascal Campos

Nombre

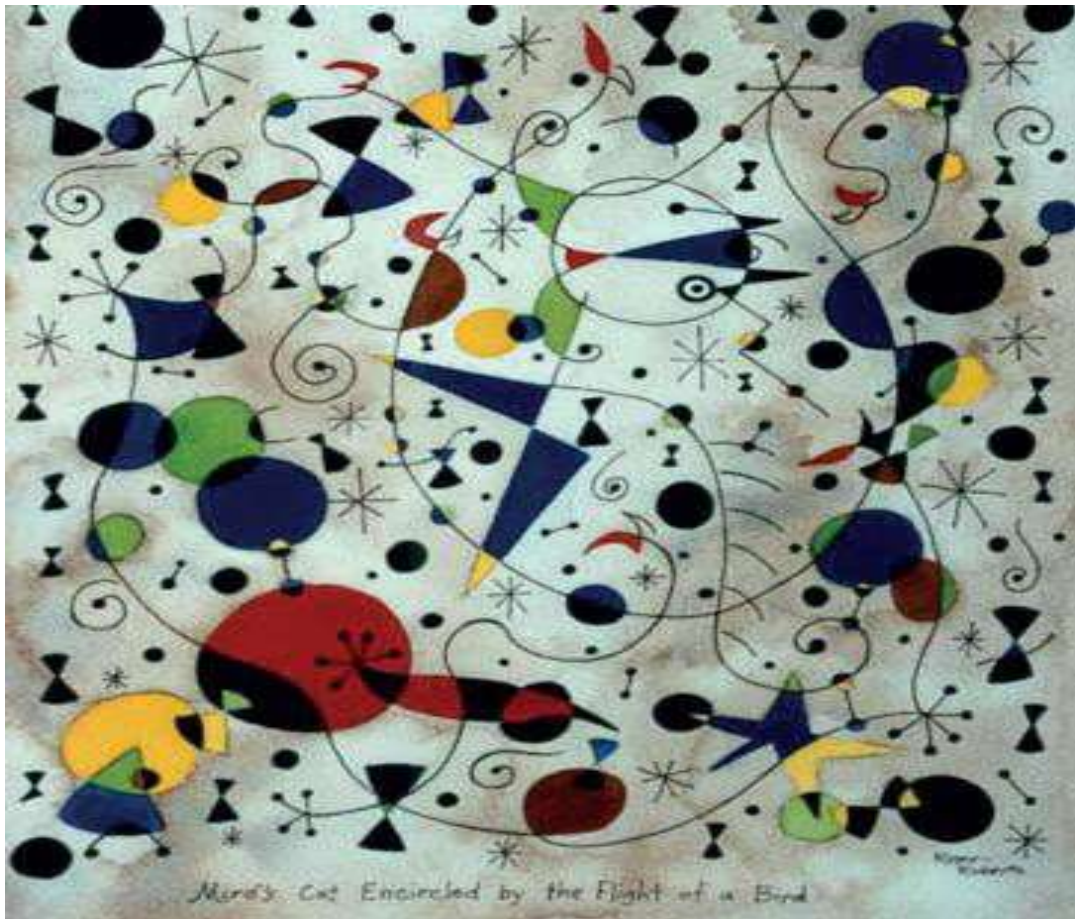
completo.....

Año y sección.....

Objetivo N° 1: Evalúa la competencia Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas

1.- Durante la primera mitad del siglo XX surge en el mundo un movimiento artístico-cultural, que puso de manifiesto el deseo de romper con el pasado, las ataduras y las modas artísticas. El arte experimenta una gran transformación hasta perder la representación de la realidad. El artista toma conciencia de su libertad creativa y expresiva, creando nuevos lenguajes artísticos. Se pretende crear un arte adecuado al nuevo contexto, aparecen infinidad de tendencias artísticas con diversos estilos y maneras de ver y hacer arte completamente diferente: las vanguardias.

En este contexto surge Joan Miró, pintor catalán con una forma muy personal de ver la realidad. Mira ahora su cuadro “El gato”. En él podemos ver aspectos que reflejan un mundo lleno de líneas, colores y formas. Descubrámoslo contestando las siguientes preguntas:



a.- ¿Qué objetos, símbolos o códigos reconoce en el cuadro? A continuación, escriba lo que encuentre colocándole un nombre.

b.- ¿Cuál cree que sea el significado de la obra tomando como referente a las imágenes?

c.-Un cuadro puede transmitirnos emociones o sentimientos. Asocie y describa que le trasmite al observar la pintura.

d.- ¿En qué contexto cree que fue creada la obra? ¿Teniendo en cuenta la época y los diversos cambios sociales que experimentaba el mundo en ese momento?

e.- ¿Cuál cree que fue la intención y mensaje que quería transmitir el artista al pintar este cuadro

f.- ¿Qué estilo ve en esta obra? Señale los elementos y características

Estilo:

Elementos:

Características:

g.- ¿Cree que la técnica utilizada en esta obra es creativa e innovadora según el contexto en que fue creada? Explique.

h.- ¿Dicha obra le impactó y fue de su agrado? ¿Sí o no? Explique.

Objetivo N ° 2 Evalúa la competencia: Crea proyectos desde los lenguajes plásticos.

2.- En el recuadro que a continuación se le brinda realice un bosquejo sencillo teniendo como objetivo la creación inicial de su obra.



3- A partir del bosquejo anteriormente realizado, elabore una pintura Vanguardista en formato A3. Para la ejecución de su obra puede utilizar un soporte de libre elección, por ejemplo: lienzo, cartón, yute, madera, u otro material que considere apropiado podrá utilizar diferentes técnicas acuarela, tempera, óleo, acrílico o técnicas mixtas, así como, diferentes materiales creativos que estime conveniente.

4- Una vez concluida su obra redacte una monografía en donde haga un análisis crítico de la misma, teniendo en cuenta los aspectos que se especifican a continuación:

- a) Realice un análisis formal de su obra bajo los principios de armonía, contraste, espacio, composición, y ritmo. Identifique los diversos elementos y símbolos que presenta.

- b) Interprete las características expresivas de los elementos que conforman su obra artística en función del tema y sus contenidos.

- c) Indique las técnicas, los materiales, herramientas, medios que has empleado, experimentado y combinado al momento de ejecutar su obra.
- d) Explique la propuesta creativa de su obra con la finalidad de conseguir un grado de originalidad e intente acercarse a un estilo personal.
- e) Señale si durante su proceso de creación ha demostrado un dominio del lenguaje plástico al tomar decisiones innovadoras y creativas al momento de aplicar, combinar, explorar materiales, medios no convencionales y tradicionales.
- f) Asocie su obra a cualquier tipo de conocimientos, experiencias, vivencias, recuerdos, es decir con qué tipo de referentes artísticos, culturales, particulares ha trabajado.
- g) Reflexione en qué momento de su proceso de creación teniendo en cuenta sus necesidades expresivas, realice un proceso de autoevaluación y retroalimentación.
- h) Explica de manera visual y escrita como planifico su proceso de creación y de qué forma ha seleccionado los soportes elementos, medios factibles, suministros y técnicas para lograr concretizar sus propuestas e ideas.
- i) Evalúe el impacto que ha tenido su obra en sus compañeros y en la comunidad.
- j) Registre algunos datos y sucesos que tuvo durante su proceso de creación.

Anexo 6: Instrumento de Evaluación del área de Arte y Cultura. VII Ciclo EBR.

Adaptado del Diseño Curricular Nacional 2016 (MINEDU)

Competencia	Capacidades	Indicador (18-20)	Indicador (14-17)	Indicador (11-13)	Indicador (0-10)	%
I.-Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas.	I	Nivel destacado	Nivel suficiente	Nivel mínimo	Al inicio del proceso	
	Percibe manifestaciones artísticas plásticas.	Describe e identifica la función comunicativa de los códigos, principios, elementos formales y estéticos que intervienen en una pintura vanguardista, comprende que al observarlos y percibirlos generan diferentes reacciones según el contexto y los referentes socios culturales. Asocia el impacto a través de experiencias mensajes, emociones e ideas.	Describe la función comunicativa de los principales elementos que intervienen en una pintura vanguardista, identifica posibles influencias y reacciones según el contexto y los referentes socios culturales.	Identifica algunos elementos que intervienen en una pintura vanguardista y el modo que comunica mensajes, ideas y emociones a nivel personal.	Observa una pintura vanguardista sin ningún interés ni capacidad de identificar mensajes, ideas y emociones.	40
	Contextualiza manifestaciones artísticas plásticas.	Explica como los cambios sociales y tecnológicos influyen en la pintura vanguardista, describe	Explica como ciertos cambios en la sociedad influyen en la pintura vanguardista, describe el contexto en	Identifica posibles contextos en la que fue creada la pintura vanguardista no estableciendo	Identifica con dificultad posibles contextos de la pintura vanguardista no estableciendo	20

		como estas reflejan el contexto en que fue creada, así como el papel que desempeñó un artista o una sociedad en determinada época.	que fue creada,	relación o influencias.	relación o influencias.	
	Reflexiona y críticamente sobre manifestaciones artísticas plásticas.	Emite un juicio de valor si las técnicas, elementos estéticos, utilizadas en la pintura, causan un impacto de quien la observa y experimenta, explica las intenciones y significados en base a los elementos, los principios y el contexto en que fue creada la obra.	Evalúa si las técnicas y elementos estéticos utilizados en la pintura, causan un impacto sobre la audiencia, explica intenciones y significados según el contexto en que fue creada la obra.	Evalúa posibles impactos e intenciones al observar la obra, explica, sin determinar el contexto en que fue creada.	Se limita solo a explicar el significado de una Pintura sin tener en cuenta los criterios en cuanto a elementos, técnicas de ejecución, influencias y contextos.	40

Competencia	Capacidades	Indicador (18-20)	Indicador (14-17)	Indicador (11-13)	Indicador (0-10)	%
II.- Crea proyectos desde el lenguaje plástico.	II	Nivel destacado	Nivel suficiente	Nivel mínimo	Al inicio del proceso	
	Explora y experimenta desde el lenguaje plástico.	Explora creativamente todos los elementos del lenguaje plástico en su obra, identifica y selecciona medios, materiales convencionales y no tradicionales, herramientas, técnicas, procedimientos apropiados y lo emplea en su obra, en función a sus necesidades de expresión.	Explora con cierta creatividad algunos elementos del lenguaje plástico en su obra y selecciona de diversas maneras medios, herramientas, técnicas, procedimientos, y materiales de su entorno, para potenciar sus intenciones comunicativas.	Identifica elementos, materiales y ciertas técnicas al momento de ejecutar su pintura, lo plasma sin tener en claro un propósito comunicativo y expresivo, viéndose influenciado por composiciones ajenas.	Se limita a reproducir literalmente composiciones ajenas sin hacer uso de su creatividad y exploración.	40
	Aplica procesos creativos.	Toma decisiones, desarrolla ideas, al emplear técnicas, así como materiales alternativos y convencionales de acuerdo a su propuesta creativa. Combina y manipula elementos y principios del lenguaje plástico en función a sus	Toma decisiones al aplicar técnicas, así como materiales alternativos y convencionales de acuerdo a su propuesta y sus necesidades expresivas, tiene en cuenta algunos referentes culturales y artísticos al momento de	Emplea técnicas poco creativas., al no explorar adecuadamente los elementos del lenguaje visual. Utiliza en su obra propuestas que no son enteramente propias sino aproximaciones de	No Aplica propuestas creativas durante su proceso, ni toma en cuenta la selección de materiales adecuados. Se limita a reproducir literalmente composiciones de otros.	40

		necesidades expresivas, precisando en todo momento una gran variedad de referentes culturales empleados en su obra.	ejecutar su pintura.	reproducciones ya existentes.		
	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Planifica la forma en la que desea dar a conocer todo su proceso de creación, reflexiona de manera visual y por escrito la manera en que todas sus ideas se han desarrollado, Describe y evalúa el impacto personal y social de su obra.	Reflexiona de manera visual y por escrito, algunas de las fases usadas en su proceso de creación, planea su presentación con cierto grado de reflexión, describe el impacto de su obra a nivel personal y social.	Describe de manera visual y por escrito, la primera parte de su proceso de creación de su pintura. No planifica su presentación, ni determina posibles influencias.	Describe su trabajo artístico sin especificar su proceso de creación y desarrollo. No identifica el impacto ni la repercusión de su obra	20

REGISTRO AUXILIAR DE EVALUACION ARTE Y CULTURA

I TRIMESTRE

MINISTERIO DE EDUCACIÓN		APRECIA CRITICAMENTE MANIFESTACIONES ARTISTICAS PLASTICAS						Promedio 1	CREA PROYECTOS DESDE EL LENGUAJE PLÁSTICO						Promedio 2	PROMEDIO GENERAL	Puntaje final
5° " A "		Percebe manifestaciones artístico-culturales	Contextualiza las manifestaciones culturales	Reflexiona creativa y críticamente	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Aplica procesos creativos	Evalúa y socializa sus procesos y proyectos										
ÁREA: ARTE Y CULTURA																	
Docente: Patricia Carrascal																	
Turno: mañana																	
N°	APELLIDOS Y NOMBRES																
1	A																
2	B																
3	C																
4	D																
5	E																
6	F																
7	G																
8	H																
9	I																
10	J																
11	K																
12	L																
13	LL																
14	M																
15	N																
16	O																
17	P																
18	Q																
19	R																
20	S																
21	T																
22	U																
23	V																
24	W																
25	X																
26	Y																

Anexo 7: Fotos del proceso

Visualización del proceso evolutivo de las vanguardias artísticas (Saberes previos)



Evaluación de la prueba de diagnóstico: competencia *Aprecia críticamente manifestaciones artísticas plásticas*



Evaluación de la prueba de diagnóstico: competencia Crea proyectos desde el lenguaje plástico.



Cambio de soporte (cartulina)



Secuencia



Prueba de salida

Técnica del garabato: trazos y líneas libres y espontaneas.



Proceso



Exposición final de los trabajos con la temática de arte vanguardista



Grupo de Control

