



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TALLER DE DIBUJO A CARBONCILLO PARA
FAVORECER LA COMPETENCIA DE CREACIÓN DE
PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS DE
LOS ESTUDIANTES DE CUARTO DE SECUNDARIA I.E
“DON BOSCO CHACAS”, SEDE PISCOBAMBA- ÁNCASH
- 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ESPECIALIDAD
CONSTRUCCIÓN ARTÍSTICA EN MADERA.**

AUTOR

**SILVA CRUZ, ULDARICO MARDONIO
ORCID: 0000-0003-0353-0149**

ASESOR

**JARA ASECIO, APOLINAR RUBÉN
ORCID: 0000-0001-7894-4501**

**CHACAS – PERÚ
2019**

TÍTULO DE TESIS

Taller de dibujo a carboncillo para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Silva Cruz, Uldarico Mardonio

ORCID: 0000-0003-0353-0149

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Jara Asencio, Apolinar Rubén

ORCID: 0000-0001-7894-4501

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de educación y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez, Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofía Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Ramos Sagástegui, Claudia Pamela

ORCID: 0000-0001-7416-425X

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Mgtr. ZAVALA RODRÍGUEZ ANDRÉS TEODORO
ORCID ID: 0000-0002-3272-8560
PRESIDENTE

.....
Mgtr. CARHUANINA CALAHUALA SOFÍA SUSANA
ORCID ID: 0000-0003-1597-3422
MIEMBRO

.....
Mgtr. RAMOS SAGÁSTEGUI CLAUDIA PAMELA
ORCID ID: 0000-0001-7416-425X
MIEMBRO

.....
Mgtr. APOLINAR RUBÉN JARA ASECIO
ORCID ID: 0000-0001-7894-4501
ASESOR

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, doy infinitamente gracias a Dios creador de todas las cosas por haberme dado las fuerzas y el valor para culminar esta etapa de formación tan importante de mi vida. Por los triunfos y los momentos difíciles que me han enseñado a valorarlo cada día más.

Agradezco también el apoyo de mi madre, que me ha demostrado su amor, reprendiendo mis faltas y celebrando mis triunfos.

En segundo lugar, a mis hermanos por su apoyo, por fortalecerme en los momentos de dificultad y desaliento hasta cumplir mis objetivos.

De igual forma, mi agradecimiento a mis formadores por su sustento extenso, en los momentos de desaliento, gracias por sus tiempos, por la sabiduría que me transmitieron en el desarrollo de mi formación profesional.

DEDICATORIA

Dedico al creador de todas las cosas, porque me ha dado personas muy buenas en el camino de mi formación; por ello, con toda la humildad que de mi corazón puede emanar, dedico primeramente a Dios.

Y de igual forma, dedico esta tesis a mi familia en general, porque me han brindado su respaldo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos hasta el final de mi formación profesional.

RESUMEN

Uno de los problemas que presenta la educación es la falta de interés artístico. El arte contribuye mucho en el desarrollo personal de los estudiantes.

Por tal motivo, se realizó la siguiente investigación titulada “Taller de dibujo a carboncillo para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos”, planteándose como objetivo general determinar si el Taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes. El tipo de estudio que se desarrolló fue una investigación de enfoque cuantitativo de tipo experimental y diseño pre - experimental. El instrumento que se utilizó para medir esta investigación es la técnica de la observación mediante la lista de cotejo. La población de estudio estuvo conformada por 19 estudiantes y la muestra correspondió a los mismos estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba. Los resultados del pre test muestran un 89% de estudiantes que se encuentran en un nivel de inicio; un 11% en un nivel en proceso; y ninguno de los estudiantes alcanzó los niveles de logro previsto y logro destacado. Después de la aplicación del taller de dibujo a carboncillo, se concluyó que un 79% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado en la representación de los lenguajes artísticos, seguido de un 11% en logro previsto y un 5% mantiene el nivel de logro en proceso y en inicio.

Palabras claves: lenguaje artístico, Técnica de dibujo a carboncillo, Taller, competencia.

ABSTRACT

One of the problems with education is lack of artistic interest. Art contributes a lot to the personal development of students.

For this reason, the following research was carried out titled "Charcoal Drawing Workshop to favour the competence of project creation from artistic languages", with the general objective of determining whether the Charcoal Drawing Workshop favours the competence of project creation from artistic languages in students. The type of study that was developed was a research of quantitative approach of experimental type and pre-experimental design. The instrument used to measure this research is the technique of observation by means of the collation list. The study population consisted of 19 students and the sample corresponded to the same high school students I.E. "Don Bosco Chacas", Piscobamba headquarters. The results of the pre-test show 89% of students at a beginning level; 11% at an ongoing level; and none of the students reached the levels of expected achievement and outstanding achievement. After the application of the charcoal drawing workshop, it was concluded that 79% of the students reached the expected level of achievement in the representation of artistic languages, followed by 11% in expected achievement and 5% maintaining the level of achievement in process and in beginning.

Keywords: artistic language, charcoal drawing technique, workshop, competition.

CONTENIDO

TÍTULO DE TESIS	ii
EQUIPO DE TRABAJO	iii
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
CONTENIDO	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURA.....	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Bases teóricas de la investigación	9
2.2.1. El Arte.	9
2.2.1.1. Clasificación del Arte.....	10
2.2.1.2. Artes Auditivas.....	11
2.2.1.3. Artes visuales (Artes Plásticas).....	11
2.2.1.4. Arte Mixta (Audiovisual).....	11
2.3. Taller de dibujo a carboncillo	12
2.3.1. Etapas o fases de un taller	13
2.3.2. Elementos del taller	14
2.3.3. Método.	16
2.4. La técnica.	18
2.4.1. Recursos.	18
2.4.1.1. Carboncillo vegetal.....	19
2.4.1.2. El carbón comprimido.....	21

2.4.1.3.	El lapiz carbón.....	21
2.4.1.4.	El lápiz.....	22
2.5.	Aprendizaje del dibujo artístico	23
2.5.1.	Aprendizaje de representaciones	24
2.5.2.	Aprendizaje de concepto	24
2.5.3.	Aprendizaje de proposiciones	25
2.6.	Dibujo Artístico.....	25
2.6.1.	Dimensiones del dibujo artístico a carboncillo	28
2.6.1.1.	Apunte	29
2.6.1.2.	Boceto.....	29
2.6.1.3.	El encajado o encuadre.....	30
2.6.1.4.	Línea.....	30
2.6.1.5.	Valorización (sombreado)	31
2.6.1.6.	Luz natural.....	33
2.6.2.	Proporción	34
2.7.	Competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos... 35	
2.7.1.	Competencia.....	36
2.7.2.	Creación de proyecto.....	37
2.7.3.	Lenguaje artístico	38
2.7.3.1.	Explora y experimenta los lenguajes del arte.....	39
2.7.3.2.	Aplica procesos creativos.....	40
2.7.3.3.	Evalúa y socializa sus procesos y proyectos	41
III.	HIPÓTESIS	43
3.1.	Hipótesis general.....	43
3.2.	Hipótesis nula.....	43
IV.	METODOLOGÍA.....	44
3.1.	Diseño de la investigación	44
3.2.	Población y muestra.	44
3.3.	Definición y operacionalización de las variables.....	47
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	49

3.5.	Plan de análisis.....	51
3.6.	Matriz de consistencia.....	53
3.7.	Principios éticos.....	54
V.	RESULTADOS.....	55
3.1.	Descripción de resultados de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.....	55
5.1.1.	Estadísticos de fiabilidad.....	56
5.1.2.	Resultado de la variable Lenguajes Artísticos antes de la aplicación del Taller de dibujo a carboncillo.....	57
5.1.3.	Resultado de la variable Lenguajes Artísticos después de la aplicación del Taller de dibujo a carboncillo.....	58
5.1.4.	Resultado de la variable lenguajes artístico, Según pre test y pos test.....	60
5.1.5.	Prueba de Hipótesis para la variable dependiente.....	62
5.2.	Análisis de resultados.....	64
5.2.1.	Análisis del pre test.....	64
5.2.2.	Análisis del post test.....	65
5.2.3.	Análisis del pre y post test:.....	67
VI.	CONCLUSIONES.....	68
	ASPECTOS COMPLEMENTARIOS.....	70
	REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA.....	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la población y muestra de la I.E. “Don Bosco Chacas, sede Piscobamba 2019.	45
Tabla 2: Operacionalización de la variable e indicadores	47
Tabla 3: Baremo del instrumento escala de valoración.	50
Tabla 4: Matriz de consistencia.	53
Tabla 5: Resultado de la prueba de Fiabilidad.....	56
Tabla 6: Resultado de la prueba de Normalidad según test.	56
Tabla 7. Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según pretest. ...	57
Tabla 8. Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según pos test. .	58
Tabla 9: Resultado de lenguajes artístico, Según pretest y posttest.....	60
Tabla 10: Prueba de hipótesis para comparar la variable lenguajes artísticos, antes y después de la aplicación del Taller de dibujo a carboncillo de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E. “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash – 2019	62

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. El carboncillo vegetal. (Artística, Centro de Enseñanza, 2012).....	19
Figura 2. Valoración o sombra,. (Villegas, Taller de Expresión Gráfica, 2012).....	32
Figura 3. Nivel de logro de lenguajes artísticos según pretest.....	58
Figura 4. Nivel de lenguajes artísticos según postest	59
Figura 5. Representación gráfica de los niveles de logro los lenguajes artísticos según test.....	60
Figura 6: Prueba Z Rangos de Wilcoxon.....	63
Figura 7. Diagrama de cajas y bigotes	64

I. INTRODUCCIÓN

La sociedad actual está atravesando una serie de cambios en diferentes ámbitos, uno de ellos es la educación. Las reformas que surgen en educación se originan por la necesidad de dar respuesta a las distintas interrogantes y problemáticas relacionadas con el estilo y la manera de actuar de una población: la práctica de los valores, el avance científico y técnico, el cuidado del medio ambiente y otros.

El objetivo de la educación es formar integralmente a los actores educativos, tanto al docente como al estudiante, para que sean cada vez más competentes, capaces y eficientes en la adquisición del conocimiento y así pueda desenvolverse dentro de una sociedad globalizada (Velásquez, 2013).

La presencia del arte en la educación, contribuye al desarrollo integral y pleno de los niños y jóvenes. Se caracteriza por enriquecer y realizar un gran aporte en el desarrollo de las habilidades y destrezas de los estudiantes, acercándolos al emprendimiento, la diversidad cultural, la innovación, la creatividad. Por otra parte, la actividad artística del educando despierta su fantasía y su poder imaginativo, conduciendo a la valoración del color y de las formas, como también la formación de la personalidad, la confianza en sí mismo, el respeto y la tolerancia. En otros términos la actividad artística para el niño es un medio para el desarrollo dinámico y unificador.

Según Rodríguez (2010), el arte como concepto a lo largo del tiempo es variable y evoluciona de forma dinámica con el pasar de los años. En sus diversos modos de expresión, es una actividad de índole social que se encuentra en la vida del hombre. En

sus acciones principales, pretende manifestar sentimientos e ideas acerca de la creación del hombre o del mismo artista. El arte y el hombre son indisoluble; no hay arte sin el hombre. El arte es una forma de conocimiento tan precioso para el hombre como el mundo de la filosofía o de la ciencia; se llega a comprender el ambiente, el pensamiento, los sentimientos y las experiencias del ser humano. Es así como se puede entender y apreciar su importancia en la historia de la humanidad (Rodríguez, 2010).

El arte es un término que refiere a las creaciones del hombre para expresar su visión sensible del mundo actual o imaginario a través del uso de recursos plásticos, sonoros o lingüísticos. De este modo el arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, siempre y cuando, el producto o su expresión pueda encantar, emocionar o causar un encuentro (Hakim, 2014).

La educación artística es una estrategia necesaria para el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad, la visión estética de la vida, que junto con la dimensión ética contribuyen a la formación de ciudadanos cultos, tolerantes y solidarios.

La educación debería ser un eje fundamental para la construcción de la nueva sociedad y, en su seno, el sector correspondiente a la educación artística debería ocupar un papel relevante, pues no en balde el arte apunta a instalar la vida mental, y en consecuencia, el quehacer de las diversas funciones psíquicas, en el ámbito de lo sutil (Conde, 2012, pág. 2).

La educación artística constituye un ámbito curricular, cuyas estrategias propias del conocer están un poco subordinadas por el pensamiento lógico-racional; todo ello ha dado lugar a que sean cada vez más las propuestas curriculares basadas en criterios que tienen en cuenta las disposiciones psicológicas o los tipos de inteligencia de los estudiantes y la atención a los procesos de conocimiento (Conde, 2012).

Uno de los principales problemas que se observa en la actualidad es la poca valoración y pasión por trabajos artísticos en la sociedad, ya que muchos estudiantes y la comunidad educativa lo consideran como un área complementaria en las escuelas. Sin embargo, el arte es importante porque contribuye mucho en el desarrollo personal de los estudiantes.

A nivel nacional, los nuevos escenarios de la sociedad de la información y del conocimiento exigen en la Educación Básica, el desarrollo de habilidades artísticas, así como el desarrollo de la creatividad e imaginación. Sin embargo, durante las clases, se observa que el docente muchas veces se enfoca en la creatividad del estudiante sin proporcionar el conocimiento de las estrategias básicas para que sean aplicadas y desarrollar aprendizajes integrales que pueda incorporar en su vida cotidiana (Bustamante, 2010).

En el área de Educación artística, los estudiantes deben desarrollar la competencia de creación de proyectos desde los diversos lenguajes artísticos; pero al ser esta un área poco explorada y que solo se viene trabajando en su modo más básico en las escuelas de las diversas zonas del país, se conoce que los estudiantes no tienen el ejercicio de organizar proyectos artísticos y llevarlos a cabo en función a las etapas o fases correspondientes. En este sentido, es una necesidad para los estudiantes, desarrollar esta competencia.

Sumado a lo explicado anteriormente a partir de la experiencia en las prácticas pre profesionales, otro problema que aqueja notablemente en estos últimos días es la falta de incorporación de talleres de aprendizaje para que puedan ser aplicados y favorecer el desarrollo de las competencias del área de arte. Es así como se tiene el interés de brindar mayor importancia a esta materia para que en un futuro los estudiantes manifiesten una

buena formación personal, académica y artística. El término taller hace referencia a un espacio de trabajo, como un lugar apropiado de la práctica, en donde se realizan manipulaciones plásticas con los dedos de la mano para representar cualquier trabajo de arte u oficio. En estos talleres se descubren las habilidades, talentos, creatividades artísticas. De modo similar, ocurre en el campo educativo, se refiere al método de enseñanza que permite unir la teoría y la práctica; de hecho, su desarrollo puede ser dentro o fuera del aula con un grupo de estudiantes (Pérez J.& Gardey, 2010).

Frente a la importancia de la educación artística en la formación del estudiante, urge la necesidad de trabajar el área; ya que contribuye a desarrollar la sensibilidad de los estudiantes, su creatividad, el disfrute estético y la interiorización de valores, así como el reconocimiento de su ser vinculado al desarrollo cultural.

Por ello, a raíz de las dificultades descritas y reconociendo el valor del área de educación artística, se planteó el siguiente problema: ¿De qué manera el taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019?

El presente estudio de investigación tuvo como objetivo general determinar si el Taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes y, como objetivo específico, evaluar el nivel de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos a través de pre test: diseñar y aplicar el Taller de dibujo a carboncillo en los estudiantes; evaluar la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos a través de un post test.

El estudio, cuya población estaba conformada por 19 estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas” sede Piscobamba – Áncash – 2019 y la muestra correspondió a los mismos estudiantes, pretendió aportar en la mejora de la institución educativa a través de la realización de una investigación cuantitativa y con un diseño pre-experimental con pre prueba- pos prueba; de manera que los datos presentados permitiesen dar una mirada global y específica del logro en la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes.

En este contexto, el taller de dibujo a carboncillo, mejoró directamente el desarrollo de competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes, facilitando el acceso y la generación de nuevos conocimientos que forman el pensamiento crítico y el aprendizaje permanente. Competencia es la capacidad síquica y somática; es la suma de saber y hacer, es el ejercicio constante y la actuación en vivo del ser humano. Esta es importante porque ayuda a desarrollar, en el proceso de formación, al individuo.

Consecuentemente, la investigación puede convertirse en un instrumento para el docente y una estrategia de aprendizaje para los educandos.

Esta investigación se justifica porque permitió el proceso de desarrollo de competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos, logrando estudiantes creativos, autónomos y sensibles a la naturaleza y sociedad. En el ámbito educativo, constituyó un gran aporte a su crecimiento y su aprendizaje, colaborando con futuras investigaciones.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes

En relación al tema de estudio, muchos investigadores internacionales y nacionales han realizado diversos estudios:

Eva (2017) realizó un trabajo de investigación titulado: “Aplicación de los lenguajes artísticos para mejorar las habilidades sociales”. Tuvo por objetivo determinar la aplicación de los lenguajes artísticos para mejorar las habilidades sociales en los niños de 3 años, de la Institución educativa Inicial 386 VRHT. Independencia. El tipo de investigación que realizó fue cuantitativo, y tipo de estudio que realizó fue explicativo y el diseño cuasi experimental. La población que se utilizó en el presente estudio de investigación fueron 260 estudiantes, el instrumento para medir dicho estudio fue la ficha de observación. El investigador llegó a la siguiente conclusión: que la aplicación de los lenguajes artísticos mejora significativamente las habilidades sociales en los niños de 3 años de la Institución Educativa Inicial 386 VRHT, Independencia, 2016 (Eva, 2017).

Antón (2015), realizó una investigación titulada, “el dibujo de los sueños en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación artística del distrito de san juan de Lurigancho, Lima” el objetivo que propuso fue determinar en qué medida la aplicación del dibujo de los sueños influye en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes antes mencionados. El tipo de investigación que realizó fue experimental. La población y muestra que se desarrolló estuvo constituida por todos los estudiantes matriculados en el tercer grado de educación secundaria de las instituciones educativas públicas del distrito

de San Juan Lurigancho. El instrumento que tomó para medir este estudio fue la encuesta.

Y llego a la siguiente conclusión:

Existen razones-suficientes para rechazar la hipótesis-nula-por lo- que podemos inferir que: la aplicación del dibujo de los sueños influye en el desarrollo de la creatividad en los estudiantes de Educación Artística del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Inca Manco Cápac, del distrito de San Juan de Lurigancho-Lima (Antón, 2015).

Blas, (2017), realizó una investigación que lleva como título “Aplicación de la técnica de modelado para favorecer la construcción de una Escultura del Rostro Humano”. El objetivo de la presente investigación fue comprobar si la aplicación de la técnica de modelado en arcilla favorece la construcción de la escultura del rostro humano en los estudiantes del 3° año del Centro de Educación Básica Alternativa Don Bosco, distrito Chacas, provincia Asunción, región Áncash, La investigación se desarrolló bajo un diseño “Pre - experimental”, con enfoque cuantitativo, con una muestra de 20 estudiantes en CEBA “Don Bosco”. Llegó a la siguiente conclusión: que existe eficacia en la aplicación de la técnica de modelado para favorecer la construcción de una escultura del rostro humano, en dimensión de conocimiento de la estructura ósea de la cabeza y cuello humano (Blas, 2017).

Garzón Gynna (2017), realizó una investigación titulada “Creación de talleres en artes plásticas como una estrategia pedagógica para desarrollar el gusto artístico”, en niños de Villanueva- Casanare. Teniendo como objetivo crear una serie de cinco talleres de artes plásticas aplicables a contextos formales e informales teniendo en cuenta la necesidad social para satisfacer las necesidades del entorno, ampliar un conocimiento que contribuye a fomentar la creatividad y diferentes habilidades en los habitantes de Villanueva

Casanare. El tipo de investigación que se utilizó fue cualitativa. Este tipo de investigación está relacionado con el quehacer cotidiano de las personas, involucrándolas a un sentir, un hacer en su entorno cultural; integra las relaciones interpersonales y las relaciones que establecen con el entorno. Concluye: En la pedagogía la educación artística se presenta como una herramienta valiosa para el desarrollo de la creatividad, adquisición de habilidades y competencias comunicativas despertando el interés del niño por nuevas formas de aprendizaje donde se puedan expresar sus emociones y sus sentimientos que puedan plasmar en su trabajo artístico-plástico, ya sea en contextos formales o extracurriculares (Garzón, 2017).

Green (2013), realizó una investigación titulada “Expresiones artísticas como estrategia para el enriquecimiento del lenguaje y la comunicación” trazándose como objetivo de Determinar si el desarrollo de las expresiones artísticas coadyuva como estrategias de enriquecimiento de las necesidades actuales para el curso de lenguaje y comunicación. La presente investigación se enmarcó dentro del diseño experimental por mostrar las características de las variables de estudio operacional de causa y efecto, de una sobre otra. El estudio se realizó en la Escuela Nacional Oficial Urbana para niñas número 2 Delfina Mazariegos, con una población estudiantil conformada por 62 estudiantes de quinto Primara, provenientes de la cabecera municipal del departamento de Quetzaltenango y sus aldeas cercanas. Ya que la población será de 62, se dividió en un grupo experimental de 30 estudiantes, correspondientes a la sección “A” y el otro grupo control fue de 32 estudiantes. Llegó a la siguiente conclusión: al realizar la tesis de forma experimental permitió obtener resultados reales y satisfactorios, de manera que elaboró una guía de expresiones artísticas que permitieron experiencias gratificantes y positivas,

en donde se evidenciaron el cuento, la poesía, la pintura, el dibujo, las exposiciones orales y teatrales, de forma muy sistemática en el área de lenguaje y comunicación. Se puede demostrar entonces que el proponer la guía de expresiones artísticas es valioso por todos los resultados positivos que se generaron en su práctica (Green, 2013).

2.2. Bases teóricas de la investigación

2.2.1. El Arte.

Según el Diccionario Real Academia Española (2014), el término arte proviene del latín ars, cuyo significado se refiere a la disposición, habilidad y virtud para realizar trabajos manuales. Los renacentistas añadieron a las cualidades que denota la palabra arte el término de invenzione, que se cuenta a la originalidad, cualidad exacta de las creaciones artísticas. Se creará entonces que la palabra arte tiene una connotación que implica más que hacer un bien y que la relaciona a cualidades de algo que, por ser original, trasciende lo excesivo (Real Academica Española, 2014).

Según Herbert (2011), el arte es una forma de expresión en todas sus acciones principales, el arte quiere demostrarnos acerca de la naturaleza del hombre, del artista mismo. El arte es una forma de conocimiento tan bello para el hombre como el mundo de la filosofía o de la ciencia, o como un fenómeno socio cultural. Desde luego, solo cuando reconocemos visiblemente que el arte es una forma de conocimiento paralela a otra, pero distinta de él, por medio del cual el hombre llega a comprender su ambiente, solo entonces podemos comenzar a apreciar su calidad en la historia del ser humano (Herbert, 2011).

Fernando Arias citado Hakim, (2014), conceptualiza que la palabra Arte, deriva del latín ars, este es un término que refiere a las actividades que produce el hombre para expresar una experiencia, siempre y cuando, su producción, construcción, o expresión

pueda encantar, emocionar o producir un choque o su visión imaginaria del mundo actual a través del uso de recursos plásticos, sonoros o lingüísticos. El arte es un reflejo que realiza el hombre de su mundo interior y a lo exterior; tiene valor solo cuando reconocemos su importancia. Podemos encontrar diferentes definiciones. Para las artes esencialmente conciben como forma de expresión, un bien que hacer. Más aun, señalar que las artes están relacionadas con su contexto histórico, y que también proponen un conocimiento único del hombre transformando su ternura. Por otra parte el arte se interpreta como belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética (Hakim, 2014)

Según los estudios realizados por Barrera (2010), el arte es beneficioso para los niños porque estimula ambos lados del cerebro, los niños aprenden usando sus sentidos y el arte es ideal en este proceso, hay veinte beneficios que trae el arte para el niño (Barrera, 2010).

El arte, entonces, es el medio por el que las personas pueden comunicar sus ideas, pensamientos, emociones de manera creativa y libre, a través de técnicas que permitan evidenciar el mensaje que el autor o artista desea transmitir y reflejar a un público determinado o solo así mismo.

2.2.1.1. Clasificación del Arte.

La clasificación del arte puede hacerse desde diferentes categorías y conceptualizaciones. Algunas han estado sujetas a debates, revisiones y actualizaciones, debido a que funcionaron mejor en determinado momento histórico.

A juicio de los estudios realizados de los investigadores en la actualidad el arte se clasifican de la siguiente manera:

2.2.1.2. Artes Auditivas.

Incluye todas las artes del sonido que, para toda las finalidades prácticas, utiliza la música. Esta consta de tonos musicales; es decir sonidos de un tono determinado junto con silencios, presentados en un orden temporalmente sucesivo. Son todas aquellas que se puede escuchar en cualquier momento y se podría considerar en esta clasificación a la Música y la Literatura.

2.2.1.3. Artes visuales (Artes Plásticas).

En esta clasificación hallamos la Arquitectura, Escultura, Pintura y Diseño (Dibujo Artístico).

Las artes visuales son una manifestación artística expresiva, de percepción visual en la cual el individuo crea y recrea mundos naturales o fantásticos mediante diversas técnicas que permiten expresar sus sentimientos, emociones y percepciones del mundo que lo rodea.

Según, María Acaso (2010), este concepto se mete tras la Segunda Guerra Mundial para nombrar el nuevo tipo de producción artística que se venía desarrollando desde la irrupción de los nuevos medios y las ideas rupturistas de las vanguardias. Se abrirá una amplia cantidad de formas posibles de hacer arte, por que los criterios de producción y clasificación son más abiertos e integrados (Acaso, 2014).

2.2.1.4. Arte Mixta (Audiovisual).

Dentro de esta categorización, localizamos la danza, teatro, cinematografía.

En un audiovisual, la realidad se percibe acotando la imagen y el sonido. El origen del audiovisual está en el cine. Se considera también el cómic una antecedente de la comunicación audiovisual en la medida que integra texto e imagen.

2.3. Taller de dibujo a carboncillo

Etimológicamente, la palabra taller significa: “Lugar donde se efectúa algún trabajo manual” (Lexus, 2014). El término taller hace referencia a un espacio de trabajo, como un lugar apropiado de la práctica, en donde se realizan manipulaciones plásticas con los dedos de la mano para representar cualquier trabajo de arte u oficio. En estos talleres se descubren las habilidades, talentos, creatividades artísticas. De modo similar, ocurre en el campo educativo, se refiere al método de enseñanza que permite unir la teoría y la práctica; de hecho, su desarrollo puede ser dentro o fuera del aula con un grupo de estudiantes.

Para Betancourt R, (2011) el taller pedagógico se refiere a las estrategias de aprender haciendo donde el profesor cumple el papel de acompañamiento, de guía, de orientador y facilitador al estudiante. De modo que, el docente debe proporcionar lo necesario como: las herramientas de trabajo, materiales, textos, paradigmas, etc. para la ejecución activo y creativo (Betancourt R, 2011). Además, el autor mencionado anteriormente, define al taller como un ambiente amplio de aprendizaje educativo, recargada de muchos recursos. En efecto, el lugar de trabajo debe ser disponible para todas las actividades y, contar con los materiales necesarios como son: textos físicos, manualidades, diccionarios. Del mismo modo, la sala debe estar equipada con buena iluminación y herramientas adecuadas para el trabajo y, el acceso a Internet, debe ser indispensable, porque esto facilita la búsqueda de informaciones sobre el tema propuesto en la planificación.

De manera específica para esta investigación, el Taller del dibujo a carboncillo es una estrategia metodológica donde los estudiantes manifiestan su expresión gráfica,

plasmando imágenes sobre un espacio plano. El trabajo consiste básicamente en los tonos por medio de un trozo de carbón o carbonilla para su ejecución. Es muy parecido dibujar a lápiz grafito. Se diferencia por ser seco como la tiza y por lo tanto los efectos son distintos. Las modalidades de tratar esta técnica, lo primero es con el carbón sobre el papel blanco y se comenzará a realizar haciendo trazos de líneas cerradas en forma de ovoide para flexibilizar las manos y empezar a soltarse. Es un lugar donde se trabaja principalmente con las manos, un espacio donde el pintor, alfarero o un artesano elabora sus productos. Por consiguiente, utiliza ciertas metodologías de enseñanza donde combina la teoría con la práctica. Los talleres no siempre tienen los mismos objetivos: pueden distinguirse, los de formación y los de perfeccionamiento, que cada cual tiene objetivos diferentes, dependiendo de la edad de los participantes (Pérez J.& Gardey, 2010).

2.3.1. Etapas o fases de un taller

Para realizar un taller, es preciso considerar que debe implementarse de acuerdo a ciertas etapas o fases, que a continuación son presentadas en forma sencilla y resumida (Schiefelbein, 2017).

Primera: fase de iniciación, los organizadores establecen los grupos.

Segunda: fase de preparación, los promotores comunican a los participantes sobre el proyecto, y los diferentes trabajos que se va a desarrollar.

Tercera: fase de explicación, se muestra a los participantes un croquis de los problemas que afrontarán, se crean grupos de trabajo y se fijan los recursos indispensables.

Cuarta: fase de interacción, los grupos establecidos diseñan y formulan lo que van a desarrollar dentro del taller: solución de problemas, elaboración de productos, y lanzamiento de las propuestas.

Quinta: fase de presentación, los participantes de trabajo exhiben lo planificado siguiendo su esquema de trabajo.

Sexta: fase de evaluación, los integrantes de los grupos discuten sobre los productos desarrollados en el taller. Además, califican las técnicas usadas para este fin; en el cual demuestran sus nuevos conocimientos y aprendizajes.

Terminada la exposición, presentan sus informes de las actividades desarrolladas en el taller.

Al respecto, cada estudiante es responsable de crear nuevos conocimientos, basados en las capacidades y habilidades que se han desarrollado durante el proceso del taller.

Por consiguiente, el rol del profesor en los seminarios, debe ser una iniciativa exitosa. Es por eso que, los facilitadores son los mismos organizadores de los talleres, porque esto permite hacer la práctica basada desde la teoría (Schiefelbein, 2017).

2.3.2. Elementos del taller

Según la definición de Agustín, (2012), el taller resulta importante según el contexto en el que se haya planificado, para ello se debe tener presente los siguientes elementos:

Primero: Objetivos, ¿Qué se busca con el taller? Con el taller se busca alcanzar los objetivos trazados, poniendo en práctica desde la teoría; luego, hacer una evaluación pertinente.

Segundo: Participantes, para que el taller se desarrolle de manera colectiva, es importante tener presente las características de los integrantes. En efecto, el organizador debe estar atento en formar los grupos; de manera que, los participantes pueden fortalecer

y valorar los saberes de todos. Por consiguiente, el taller es un espacio de socialización, en la que intercambian ideas y producen interrelación cultural de poder y dominación. En todo caso, la función del coordinador es realizar un trabajo de redistribución, y evaluar los saberes de los participantes.

Tercero: Contenidos, con el taller se busca obtener los contenidos que se quieran trabajar y las características de los participantes. Al mismo tiempo, se examina la táctica de la cadena lógica, su procedimiento y el tiempo que se requiere dedicar para cada tema. Asimismo, se utilizan las técnicas de desarrollo para el taller. Como, por ejemplo: las dinámicas de motivación, presentación, organización; de hecho, se debe considerar técnicas de diagnóstico y evaluación.

El tiempo disponible para emplear en cada caso depende de la extensión del tema y según los objetivos. Es por eso que, el taller debe ser desarrollado lentamente siguiendo todo el proceso, y encaminar paso a paso, incluso pasar un buen momento en ello para: disfrutar, gozar. Sin duda, es el momento para resolver las dificultades, aclarar las dudas, discrepar las opiniones de los demás y proponer soluciones.

Cuarto: Recursos, es fundamental contar con los instrumentos de trabajo, porque sin ella sería imposible desarrollar las actividades del taller. Por ello, es una obligación considerar los materiales en la planificación, para que de esta manera el resultado sea óptimo.

Asimismo, es indispensable percatarse del lugar donde se realizará el taller, el salón deber estar en óptimas condiciones: con la iluminación natural, el fluido eléctrico, materiales de trabajo, etc.

Quinto: Responsables y roles, es importante definir quién toma la responsabilidad del grupo. En todo caso, analizar si conviene o no distribuir los roles a cada uno de los integrantes, con la finalidad de que su desempeño en la realización de las actividades sea más eficiente.

Sexto: El tiempo, se puede fijar según el objetivo de cada actividad; de manera que, el tiempo y espacio sea ocupada de manera correcta. En todo caso, es difícil que los participantes mantengan la concentración por más de una hora y media, porque en el lapso de este tiempo pierden la atención. Por consiguiente, es mejor tomar unos minutos de receso para retomar el ánimo, luego seguir trabajando hasta cumplir el tiempo y el objetivo planificado; para ello es obligatorio elaborar un guion, el cual resulta beneficioso y provechoso para un buen desarrollo de las actividades.

2.3.3. Método.

El concepto de la palabra método, hace referencia a un “Conjunto de operaciones ordenadas y definidas, de alcanzar un fin determinado. Es decir que, la actitud y hábito que uno demuestra en la manera de enseñar o aprender algo” (Lexus, 2014, pág. 613). Del mismo modo, en el aspecto educativo se entiende la palabra método, como un camino que permite desarrollar las habilidades de cada estudiante, empleando algunas técnicas. Es decir que, los elementos que componen el currículo de dibujo artístico y la didáctica, proponen métodos adecuados para la enseñanza y aprendizaje en base a la reflexión personal y un trabajo eficaz por parte del alumno.

Según el aporte de Alcaide Spiritu (2016), es necesario considerar los siguientes aspectos:

- Primero. Conocer el valor formativo y cultural de los contenidos que se cursan en las respectivas enseñanzas.
- Segundo. Conocer los desarrollos teórico-prácticos de la enseñanza y el aprendizaje del dibujo artístico, presentes en las competencias básicas.
- Tercera. Transformar los currículos en programas de actividades y de trabajo.
- Cuarta. Conocer los criterios de selección y elaboración de materiales educativos.
- Quinta. Fomentar un clima que facilite el aprendizaje y valorar las aportaciones de los estudiantes.
- Sexta. Conocer estrategias y técnicas de evaluación y entender cómo un instrumento de regulación es un estímulo al esfuerzo (Alcaide Spiritu, 2016).

Visto de esta manera, esta investigación se apoya en un método de enseñanza y aprendizaje, para lo que se necesita emplear nuevas técnicas que ayuden a mejorar las habilidades creativas y promover nuevos retos en el arte.

Al mismo tiempo, los métodos son las formas o maneras de organizar los procesos específicos de trabajo popular en función de situaciones concretas y objetivo particulares (Jara, /sf/). Ambas variables (las situaciones concretas y los objetivos particulares) son fundamentales para definir los métodos. Se organizarán las acciones y procesos, se elegirán los métodos, tanto en función de lo que se quiera lograr (objetivos), como en consideración del punto de partida, la situación actual. Si no se consideran los objetivos, la práctica no tendrá orientación estratégica. Si no se atiende a la situación de partida, las opciones metodológicas no tendrán asidero, serán incomprensibles, e inoperantes (Agustin, 2012, pág. 28).

De esta manera, el presente trabajo empleará los métodos de enseñanza y aprendizaje del arte, basándose en las técnicas estrategias y prácticas que, que al mismo tiempo hace la metodología. Para ello, los aportes de varios autores propuesta sobre esta, tendrán mayor posibilidad para lograr los objetivos en el dibujo artístico del cuerpo humano.

2.4. La técnica.

En el concepto etimológico la palabra técnica es un “Conjunto de procedimientos y de recursos de que se sirve una ciencia, arte o actividad. Pericia para utilizar determinados procedimiento o recursos” (Lexus, 2014, pág. 886).

Agustín afirma un diseño metodológico que contiene diversas técnicas que lo harán viable, lo concretarán. Por ejemplo, cuando se desarrolla una metodología de taller, se utilizarán diversas técnicas para cada momento y según determinados objetivos (técnicas de caldeamiento, de presentación, para trabajar en grupos, para realizar una síntesis, para evaluar (Agustin, 2012, pág. 28).

Como el autor indica, la técnica se presenta en cada momento de las actividades. Por eso, la técnica en la educación tiene un rol muy importante, la cual ayuda a desarrollar las actividades de manera colectiva dentro del aula. De este modo, los alumnos pueden emplear nuevas técnicas para poder interpretar las propuestas del maestro o de los compañeros.

Para esta investigación, se empleará la técnica artística de dibujo a carboncillo, que será empleada durante la realización del taller, con los estudiantes de nivel secundario.

2.4.1. Recursos.

Los recursos que se emplearán en este taller serán los siguientes: el carboncillo vegetal, el lápiz de carbón comprimido, el lápiz común, el papel poroso, etc. En los siguientes párrafos mencionaremos otros recursos a emplearse para el dibujo, sus evidencias y características.

A entender de Ramonfaur (2016), los materiales que se usan para realizar los dibujos son muchas, como los lápices de colores, marcadores, tintas, bolígrafos, carboncillos, entre otros. Pero primero es recomendable aprender a usar el lápiz y después el resto (Ramonfaur, 2016).

2.4.1.1. *Carboncillo vegetal.*

El carboncillo vegetal se extrae naturalmente de las ramas de las plantas de la vid, sauce, encina, y otros al carbonizar. El carbón preparado no tiene diferentes durezas como los lápices, el tono siempre es el mismo, mas no su grosor que puede usarse para diferentes fines.



Figura 1. El carboncillo vegetal. (Artística, Centro de Enseñanza, 2012)

Ante todo, el carboncillo vegetal es probablemente el primer material que utilizó el hombre para dibujar y, también ha sido el material, que a lo largo de la historia, los artistas se han enfrentado al dibujo, la pintura y la escultura, utilizándolo para bocetar y como material final. Es sin duda la técnica estrella con la que los artistas se han formado. Esto es así gracias a las cualidades especiales que posee, como son su facilidad de rectificación, su versatilidad y, sobre todo, su gran capacidad expresiva, especialmente en los problemas relativos a la luz. Es decir, que el carboncillo, es una rama carbonizada de la vid, sauce, encina, abedul o brezo que es seleccionada para que no tenga nudos y después se combustiona casi sin oxígeno para que no arda, hasta que se convierte en un carbón blando y suave, casi un polvo. El carbón así preparado no tiene diferentes durezas como los lápices, el tono siempre es el mismo, lo que sí cambia es el grosor del carbón que puede usarse para diferentes funciones (Picó, 2012, págs. 1-2).

El carboncillo no es solo una técnica acumulativa; aparte de añadir carbón, también debemos saber eliminar el exceso, para ajustar el estudio de las luces, es decir, la valoración. Esta parte es delicada, pues el neófito suele tener tendencia a utilizar la goma para eliminar los errores y esto produce roturas en la fibra del papel que cambian sus

cualidades en cuanto a la forma de absorber el polvo, sino lo rompen directamente. En el carboncillo no se borra con goma, se limpia a trapo de algodón que no es lo mismo, y las gomas son otra herramienta para ajustar los valores, como los difumino, un carboncillo de calidad no debe tener nudos ni durezas que rayen el papel.

Para dibujar con esta técnica, necesitará barras de carboncillo de distintos grosores. Otro elemento indispensable es el difumino, que es una barra de papel concentrado con forma de lápiz que se utiliza para suavizar las líneas y difuminar las sombras. También se utilizan para este procedimiento, el trapo y esponja. En tal sentido, determinamos que el carboncillo es un material sumamente importante para el dibujo.

Por lo tanto, esta investigación toma el carboncillo como material fundamental para desarrollar el dibujo artístico del cuerpo humano.

Sus características principales son su fragilidad, la facilidad de su borrado, lo que lo convierten en un medio ideal para el boceto rápido cuando se quiere realizar un dibujo artístico. El carboncillo es valorado por sus números que hacen referencia a su grosor, no a su dureza o blandura como en los lápices de grafito. Un carboncillo proporcionará su trazo más grueso, aunque no más intenso que uno.

El carboncillo es inestable; no es fijo como los lápices de grafito que llevan aceites que lo fijan al papel. El carboncillo es solo polvo que queda introducido en la fibra del papel flotando libre, listo a desaparecer con el primer contacto. Y no se coge como un lápiz, así restregaríamos el polvo y perderíamos el trabajo. Con el carbón se trabaja dentro de la mano sin apoyar los dedos. Se puede trabajar con la punta o con todo el canto para rellenar el trabajo y, las gomas se usan solo para iluminar y perfilar.

Estas características son positivas, ya que permiten una fácil difuminación y el borrado, lo que lo hace ideal para el estudio de luces y sombras al realizar trabajos de dibujo a carboncillo y, aún más, en el dibujo del cuerpo humano para dar un realce.

2.4.1.2. *El carbón comprimido.*

El carbón comprimido consiste en una mezcla de polvo de carbón con un aglutinante, en algunos casos mezclados con arcilla; resulta más estable que el carboncillo y su intensidad y fluidez se asemejan a la de los colores al pastel. Se presentan en barritas y bastones cuyos trazos y manchas son más difíciles de borrar. El carboncillo comprimido es una barra de carbón prensado mezclado con algún aglutinante y a veces con arcilla añadida. Su trazo es más oscuro y denso que el del carboncillo, pero también es más difícil de borrar y de difuminar. Viene en tres durezas (González, 2012, págs. 3 - 6).

Como afirman los conocedores de este recurso, es la combinación de sustancias que hacen que tenga la dureza y su uso es diferente que al carbón vegetal.

2.4.1.3. *El lápiz carbón.*

Los lápices están compuestos de una mina hecha con mezcla de polvo de grafito y arcilla, con una cubierta de madera. El grafito es un mineral, una forma del carbón que fue descubierta en 1654, en Cumberland, Inglaterra. Casi desde ese momento se empieza a usar en sustitución de las puntas de plata, de oro o de plomo que usaban los artistas para dibujar. En 1795, el francés Nicholas Jacques Conté descubrió el método de mezclar grafito pulverizado con arcilla. La proporción de arcilla definía la dureza del grafito. Fue el nacimiento del lápiz moderno. Existe una gama de 20 grados de dureza, que va del 9 o 10H, muy duro, al 8B, muy blando, pasando por la gama media de H, F, HB y B (González, 2012, pág. 10).

Es una barrita muy fina de carbón comprimido protegida por una madera en forma de lapicero de fácil manejo. Es menos sucio que los anteriores, pero no produce trazos amplios porque solo puede dibujarse con la punta. Es muy adecuado para toques en detalle y dibujos más pequeños. Existe la siguiente gama: 6B (extra blando), 4B (blando), 2B (medio), HB (duro). Estos tres tipos de carbón pueden combinarse entre sí o usarse individualmente, pero el carboncillo se usará, en primer lugar, para plantear y estudiar el

tema y los otros dos se usarán principalmente en las fases intermedias y en los acabados de superficies. El carboncillo puede usarse sobre varias superficies rugosas como el papel, el cartón y otros.

Estos papeles recogen mejor el polvillo del carboncillo asegurando en mayor medida su fijación a la superficie y, además, ofrecen una buena resistencia a los borrados y frotados cuando se difumina, se corrige o se sacan luces a un dibujo. Además, proporcionan expresividad y textura a los acabados, ya que el carboncillo refleja inevitablemente el grano del papel.

El lápiz carbón también pueden trabajarse sobre las superficies anteriormente mencionadas, pero los papeles más adecuados para su manejo son los de grano fino o incluso algunos papeles lisos siempre que no sean satinados o brillantes. El acabado con estos materiales tiende a ser más detallado, académico y pulido, siendo aptos para estudios en profundidad y trabajos muy acabados. Existe la posibilidad de trabajar sobre papeles coloreados, cuya finalidad es la de proporcionar una armonización general del tema, así como unos contrastes especiales.

2.4.1.4. El lápiz

El término lápiz deriva del latín lapis (piedra), que se le dio el siguiente calificativo en proporción de varias sustancias minerales suaves, la piedra de grafito generalmente para dibujar (Real Academia Española, 2014).

El lápiz desde entonces, es uno de los materiales más frecuentes empleados como materia prima que tomamos como primero para formar una muestra sobre el papel. Como material es muy variable e impresionable, que te permite usar desde los apuntes sencillos como croquis a complejos, hasta adquirir un trabajo con mayor detalle y lograr emplear

diferentes productos, intensidades y contexturas. Al mismo tiempo, tienes la facilidad de borrar y arreglar.

Según los estudios realizados por Mancini (2010), antes del grafito se realizaban los trabajos con tintas y pluma o sino con el pincel. Otro material empleado fueron las varillas de metal de plata, plomo, oro y cobre (Mancini, 2010).

El hombre en la historia, para cada necesidad, ha venido descubriendo diversos objetos que le han servido como medio para solventar sus múltiples necesidades, en cuanto al lápiz se han descubierto primero el mineral y después su aplicación. De su creación podemos indicar que fue un logro con el aporte de diferentes naciones casi paralelos.

Según el aporte, Mancini (2010), cuando los ingleses revelan el lápiz, en Italia, para sostener la barra contribuyen con la madera; y los franceses, junto a alemanes, el modo de endurecer (Mancini, 2010).

2.5. Aprendizaje del dibujo artístico

Ausubel (2014), plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información. Debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no solo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad (Ausubel, 2014).

La educación por el arte, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, conlleva a desarrollar en el estudiante la capacidad reflexiva y analítica, con la intención de que,

cada uno exprese sus sentimientos, pensamientos y emociones. De esta manera, sean capaces de poder expresar su interior y, sacar al exterior su forma de ser. Por consiguiente, el lenguaje artístico debe ser un apoyo durante el proceso de aprendizaje. Distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones (Ausubel, 2014).

2.5.1. Aprendizaje de representaciones

“Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, evento conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (Ausubel, 2014, pág. 46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra Pelota, ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto, sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva (Ausubel, 2014).

2.5.2. Aprendizaje de concepto

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (Ausubel, 2014, pág. 61).

En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis. Del ejemplo anterior, podemos decir que el niño

adquiere el significado genérico de la palabra pelota; ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural pelota, en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de pelota a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

2.5.3. Aprendizaje de proposiciones

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario; luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo, las características evocadas al oír los conceptos y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición (Ausubel, 2014)

2.6. Dibujo Artístico.

En esta investigación se aborda la técnica del dibujo. Se considera al dibujo como el lenguaje gráfico universal, puesto que ha sido utilizado por la humanidad para transmitir ideas, proyectos, en un sentido más amplio, costumbres y cultura.

Según Cruz (2012), la necesidad del hombre por encontrar medios adecuados para expresarse lo conduce a esconderlo en su interior y lo llevan a dibujar, originando así una búsqueda por medios adecuados para “graficar”, aquello que escapaba a su comprensión

de la realidad o con la intención de dejar una huella de su paso; los motivos pueden ser diversos (Cruz P. , 2012).

Más allá de representar una imagen usando de uno o más materiales, como menciona Cruz (2012), el término Dibujo ha ampliado su significado con el lapso del tiempo, debido a las diversas experiencias de vida de la humanidad. Su cambio constante lo ha convertido en herramienta, medio de expresión o comunicación (Cruz P. , 2012).

Es así que una de sus definiciones formales de estudio ha servido para profundizar en otros; igualmente a acercarse al arte plástico, pero no ligados solo al acto físico de dibujar.

El significado del dibujo también puede ser el de un proceso mental en el cual, según las capacidades perceptivas visuales y táctiles del ser humano están activa y dinámicamente presentes.

Para Rudolph Arnheim, el ejercicio de la percepción visual, es un indicio del pensamiento visual, con lo cual podría decir que el dibujo al ejercitarla, queda incluido como parte del proceso de este pensamiento. Los pasos que considera como parte del proceso del dibujo, el Ver en su ecuación completa ver, mirar y observar, Visualizar comprender lo observado, y Expresar llevar a la representación gráfica lo visualizado, no hacen más que reforzar la posición del concepto del dibujo como un proceso mental (Cruz P. , 2012).

En esta investigación toma relevancia el término dibujo; de modo que, será utilizado de manera frecuente.

El dibujo es una de las artes más antiguas utilizado en las cuevas paleolíticas para la representación de los objetos que captaban como animales, personas o sus actividades

de casería. Posteriormente, se ha utilizado para la realización de obras con otras técnicas. La característica específica del dibujo es la utilización de la línea y el trazo generalmente con ausencia o escaso uso del color, pero también tiene como propios: Unos soportes determinados tablillas, láminas, papel, pergamino (Moron, 2013).

Mancini (2010), argumenta que, el dibujo es tan viejo como la persona misma. Se encontraron pinturas dentro de las cuevas que corresponden al año 10.000 a C, entonces se puede afirmar que el ser humano se interesó siempre de realizar las imágenes. Es así que durante el renacimiento los artistas desplegaron su habilidad con mayor profundidad para realizar el dibujo, que se convirtió como técnica en la base de todas las otras disciplinas artísticas. Los reconocidos pintores del Renacimiento fueron excelentes dibujantes. Según los estudios, conocemos apuntes, bocetos de Botticelli, Miguel Ángel Buonarroti, Leonardo da Vinci o Rafael De Sanzio, sobresalieron por su solemne obra pictórica, revelando gran habilidad en esta disciplina. De estos mencionados y selectos artistas, el que sobresale más como dibujante es Leonardo da Vinci, ya que por medio del dibujo llegó a realizar sus famosos estudios anatómicos. Su dibujo está lleno de rasgos suaves, pero fijos, recalcando las expresiones humanas.

El dibujo Artístico es el método del trazado y delineado de cualquier imagen, abstracta o que represente algún objeto real, como también una forma de expresión gráfica. El dibujo artístico es un lenguaje alternativo de ámbito universal que permite la transmisión de información de toda índole: ideas, descripciones y sentimientos. (Mancini, 2010)

Según Ramonfaur (2016), existen diversas definiciones acerca del dibujo artístico, sin embargo podemos decir que el dibujo es un lenguaje gráfico, ramas de las artes

visuales, que nos sirve para manifestar muchas ideas, proyectos, emociones, nociones, y de alguna manera nuestro conocimiento, utilizando múltiples instrumentos, plasmando de imágenes sobre un espacio, generalmente utilizando el punto y la línea. Por otro lado, el dibujo artístico, es un cimiento básico en la recolección, de enorme provecho para quienes quieran profundizar en el dibujo de otros temas. Es una pauta completa y detallada de los principios elementales del dibujo, los materiales y los medios de dibujo más comunes, las técnicas básicas para dominar trazos, tramas y sombreados, así como la composición, el encaje y la valoración tonal, entre muchas otras cuestiones (Ramonfaur, 2016).

Algo relevante sobre el dibujo artístico que vale la pena mencionar es que ciertas de ellas parecen ser muy específicas para dominios muy particulares. Algunas de las formas de dibujos son adquiridas de la misma sociedad de la vida cultural de sucesos cotidianos, solo con enseñanza amplia. El aprendizaje del dibujo artístico depende además de factores motivacionales íntimas del aprendiz y de que este las perciba como verdaderamente importantes. La selección y uso de formas técnicas, en la etapa escolar también depende en gran medida de otros elementos contextuales como: las interpretaciones de los estudiantes sobre las intenciones o propósitos de los profesores cuando estos enseñan o evalúan.

2.6.1. Dimensiones del dibujo artístico a carboncillo

Hoy en día las actividades artísticas no se consideran como un simple adorno del ser humano, sino como una parte integral de su personalidad. Cada día el conocimiento artístico obtiene una importancia similar a la de las otras materias que forman parte de los programas de educación en todos los niveles. Quien quiera dibujar, debe conocer muy bien no solo las técnicas y procedimientos sino su entorno y cada elemento que hay en él,

por eso hay que ser muy observador, sobre todo paciente, pues no todo dibujo sale a la primera. Entre los elementos que se debe dominar para ser un dibujante artístico están los siguientes (Villegas, 2012).

2.6.1.1. Apunte

El apunte es el primer elemento que se utiliza al querer desarrollar un dibujo o pintura. Nuestro primer problema es la selección y organización de los elementos gráficos. El apunte es el trazado de manera rápida; se usa para atraer y acordarse las características de lo que se quiere dibujar. Es muy usual cuando se realizan dibujos sin externos o imágenes en movimiento. Al comienzo de la actividad gráfica empieza cuando ponemos en contacto el lápiz, la pluma o el pincel con la superficie del papel o tela, de este choque surge una huella que recibe el nombre de punto. En la imaginación o en la práctica concebimos al punto como un pequeño círculo, sin embargo, puede presentar otras formas geométricas (Villegas, 2012).

2.6.1.2. Boceto.

El boceto es el primer paso al dibujo definitivo y es la mejor manera de presentar una idea o una determinada figura. Puede ser como un entrenamiento previo de lo que se va a dibujar. A veces el boceto bien hecho resulta mucho mejor que un dibujo terminado.

Según la definición etimológica de la palabra boceto, se refiere: “borrón, esbozo o apunte que hace el artista antes de empezar la obra. Por extensión, esquema o exposición con los datos fundamentales” (Lexus, 2014, pág. 142).

Del mismo modo, Cruz G.P. manifiesta que, el boceto cumple un rol importante, en el cual, los estudiantes van encontrando el sentido, el orden necesario para poder posteriormente plasmar una idea. Sobre todo, en los años de formación, el uso del boceto

otorga una ayuda sin igual en los procesos de aprendizaje visual y creativo del alumno lo cual dirigirá su camino hacia la estructuración de un estilo propio y una disciplina creativa (Cruz G. P., 2012).

Es el dibujo rápido, sin precisión, sin detalles, en donde se representa las líneas importantes o más significativas. Es el ensayo que se hace de lo que se quiere dibujar en un papel aparte. Es muy útil porque ayuda a decidir el encuadre, la estructura, qué elementos se incluye, etc.

2.6.1.3. *El encajado o encuadre*

La acepción etimológica de la palabra encuadre hace entender: “marco o porción de espacio que se sitúa una fotografía o toma cinematográfica” (Lexus, 2014, pág. 327).

El encuadre, es un dibujo sencillo, o esquema de colocación del conjunto de figuras, a través del uso de líneas y figuras geométricas, para obtener la composición adecuada de las formas y las proporciones. Entonación, es la realización adecuada de contrastes, matices y claroscuro (luz y sombra). Entonar es definir las partes claras y oscuras a través de escalas de grises (trazos), sirve para conseguir volumetría de las figuras. (Olivera, 2017, pág. 1).

En este proceso se hacen trazados con líneas corrientes dentro del marco en donde se va a realizar el dibujo decisivo, después de haber realizado el boceto.

Se consideran las proporciones en cuanto en los espacios de la línea de base con los extremos y el espacio superior, considerando también las características, detalles, la valoración de las tonalidades de líneas para que el encuadre sea correctamente situado dentro de la hoja de trabajo de dibujo.

2.6.1.4. *Línea*

Es una sucesión continua de puntos trazados, suelen utilizarse en el dibujo haciendo los confines. Anteriormente se definió al punto como el resultado del choque de la

herramienta con el plano material, en el cual encontramos fuerzas concéntricas que lo mantienen en un estado de reposo. Cuando una fuerza exterior es mayor a la propia, produce movimientos en el punto con una determinada dirección, el cual deja una huella a la que llamamos línea. Primero se dibuja lo más general para luego detallar las partes más delicadas. La Línea tiene tres direcciones básicas: la horizontal, que como su nombre lo dice, es la que determina el horizonte, la división entre el cielo y la tierra; la vertical, que es la recta que guarda una posición perpendicular al horizonte, es la que nos indica cuando estamos en equilibrio; y la diagonal, que es la que va de un vértice a otro, nos indica movimiento (Villegas, 2012).

2.6.1.5. Valorización (sombreado)

Las sombras son el resultado de la ausencia de luz. Esto quiere decir que cuando los rayos luminosos dan sobre un objeto producen sombras en el lado opuesto. Por lo que debemos tener en cuenta dos características muy importantes de la luz; su forma natural, producida por el Sol, la Luna y las estrellas, y su forma artificial, producida por la electricidad, la vela, la fogata. Todas las partes sombreadas de un objeto no todos son igualmente oscuras; la mayor o menor oscuridad de las sombras es producto de la forma problemática en que llegan los rayos luminosos a las distintas superficies del objeto. Cuando la luz incide libremente sobre una superficie, se presenta a nuestros ojos como la zona de mayor claridad, mientras que cuando existe dificultad en la llegada de los rayos de luz a los diferentes planos del objeto, nuestros ojos perciben sombras más oscuras. Debemos recordar siempre, al utilizar las tonalidades en nuestro dibujo, que todo cuerpo iluminado tiene la cualidad de presentar dos sombras diferentes: la que se origina en el objeto mismo, en la superficie opuesta a la que recibe la luz y por lo tanto se denomina

sombra propia, al caso contrario se pueden aclarar quitando con un borrador o utilizando un lápiz de color blanco o similar (Villegas, 2012).

Según la publicación de Lexus, la palabra sombra se refiere: “oscuridad producida por la interacción de los rayos luminosos. Imagen oscura que proyecta un cuerpo opaco al interceptar un foco luminoso. Falta de luz, oscuridad. Color oscuro que en el dibujo y pintura representa la falta de luz”, (Lexus, 2014, pág. 862).

Al igual que, la definición anterior, el sombreado desde la perspectiva artística se refiere al valorado de un objeto dibujado en una superficie plana y, para ello es fundamental saber identificar la luz y la sombra.

Luz, define el contorno y volumen de la figura creando la sombra, puede ser natural o artificial.

Sombra, es el resultado de la luz, cuyas clases: propias, (en el mismo objeto), reflejada (del piso al objeto), y proyectada (en el piso). El volumen del objeto este sujeto a la **luz y la sombra**, se obtiene mediante la valoración (sombreado) con las diferentes escalas de grises.(Olivera, 2017, pág. 1)



Figura 2. Valoración o sombra,. (Villegas, Taller de Expresión Grafica, 2012)

2.6.1.6. *Luz natural*

Puede distinguirse dos tipos de luz:

- 1) **Luz natural.** Es la luz que procede de la proyección de los rayos del sol. En efecto, es un fenómeno natural que no es una luz forzada ni fingida hacia el objeto. En caso de que un objeto alto, que lo afecta una luz baja, ya sea artificial o natural, producirá un efecto de transición, es decir la sombra comienza nítida y termina por desvanecerse.
- 2) **Luz artificial.** Es la luz emitida por una lámpara, foco, vela, etc. A través de ellos se obtienen los diferentes contrastes y volúmenes del objeto. Es decir que, la luz proyectada directamente al objeto por una lámpara, propaga una luz más viva; además esto genera al lado opuesto una sombra mucho más oscura. Es por ello que, se debe tener en cuenta la ubicación de la luz, si está situada al frente del objeto, o proyectada desde el ángulo lateral, o como también desde la parte superior o inferior (Valenciano, 2006).

De este modo, la investigación toma de manera indispensable los procesos o fases del dibujo, porque esto ayudará en la creación de imágenes, considerando los tres momentos del dibujo, mencionados en los párrafos anteriores, el boceto, el encuadre y el sombreado. Es así que, cada una de ellas cumple una función importante en el aprendizaje del dibujo artístico.

Siendo las cosas así, resulta claro que un objeto ocupa un lugar en el espacio; en este sentido, representar un cuerpo tridimensional en una superficie plana, de manera que se evidencia las formas generales y específicas; porque esto se obtiene a través de las diferentes tonalidades del valorado; de esta manera, dar mayor énfasis a las características y los volúmenes que posee el cuerpo dibujado con el recurso del carboncillo vegetal.

2.6.2. Proporción

Es muy importante tener en cuenta las proporciones al realizar un dibujo, es lo más importante de todo, porque dará la armonía necesaria en relación de sus elementos nuestro dibujo que hemos realizado. Es recomendable al momento de ejecutar el encuadre del dibujo, es colocarlo al frente de un espejo, para darnos cuenta si el trabajo se encuentra bien proporcionada y si guarda la simetría; en específico esto es muy útil con los dibujos del rostro humano y en retratos. A veces nuestros ojos suelen engañarnos al momento de realizar un dibujo al terminar, nos parece correcto bien encajado, y cuando lo colocamos frente al espejo se sabe que hemos errado en proporciones, no olvidemos que el espectador lo verá así. Esto se mejora con las prácticas constantes y no olvidemos que es muy sustancial la observación para poder relacionar todos sus elementos de algo que se tiene que dibujar y así poder representar correctamente.

La proporción es la relación comparativa de una cosa con respecto a otra o de una parte con el todo.

Al entender de González (2011/2012), existe una estrecha relación entre elementos semejantes, en cuanto a dimensión o calidad de una cosa con simetría a otra o de una parte con el todo (González, 2011/2012).

Esta correspondencia se articula y sistematiza en términos matemáticos, en caso nuestro, en segmentos relacionados como representación o elementos de expresión artística. Y lo clasifica en lo siguiente:

- **Primero:** proporciones estéticas.

En esta proporción se utilizan con fines ergonómicos o antropométricos, en conclusión, para la arquitectura y diseño.

- **Segundo:** proporciones estéticas objetivas.

Son aquellos que simbolizan elementos del entorno. Esta proporción se adquiere directamente observando el modelo, las relaciones que muestra el modelo, y tiene un carácter más vivencial.

- **Tercero:** proporciones estéticas Técnicas.

En esta proporción se obtiene todas las similitudes de las proporciones estéticas objetivas, y se establecen como norma para ser aplicadas directamente en la reproducción artística del cuerpo humano.

Son por tanto proporciones establecidas en relación a la representación del objeto.

- **Cuarto:** proporciones estéticas expresivas.

Es la relación que hay de magnitudes anti naturales que se jerarquizan por el artista en función del carácter simbólico que se le concede a la forma.

- **Quinto:** proporciones estructurales.

Esta es la que permite el establecimiento de relaciones simples fácilmente perceptibles mediante la intuición y formuladas desde las matemáticas.

Se construyen así esqueletos constructivos de configuraciones métricas, que permiten dibujar líneas que regulan espacialmente las composiciones basadas en formas geométricas simples, exentas o relacionadas entre sí, con el fin de facilitar su lectura intuitiva (González, 2011/2012).

2.7. Competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

Implica una serie de capacidades que debe desarrollar el estudiante para crear proyectos, de manera individual o grupal, con la intención de comunicar ideas, sentimientos y mensajes desde diversos lenguajes artísticos.

Según el Ministerio de Educación (2016), el estudiante emplea múltiples expresiones artísticas como: artes visuales donde se encuentra la pintura diseño, y la danza, la música, teatro y muchos más de esta manera transmite un mensaje, sus ideas y sentimientos desarrollando su habilidad de su imaginación creativa. Tiene que evaluarse constantemente de los conocimientos adquiridos del entorno del ambiente, manifestando con expresiones artísticas culturales con múltiples lenguajes artísticos que debe desarrollar el estudiante para crear proyectos, de manera individual o grupal, con la intención de comunicar ideas, sentimientos y mensajes desde diversos lenguajes artísticos (Ministerio de Educación, 2016).

2.7.1. Competencia

Según el Ministerio de Educación, (2016), la competencia se define como la potestad 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 supone percibir la situación que se debe afrontar y evaluar las posibilidades que se tiene para solucionarla. Esto hace entender identificar los conocimientos y habilidades que posee cada uno o que están disponibles en el entorno, analizar las combinaciones más pertinentes al contexto y al propósito, para luego tomar decisiones; y elaborar o poner en acción la combinación seleccionada. Es así, ser competente es combinar también determinadas características personales, con habilidades socioemocionales que hagan más eficaz su interacción con otros. Esto le exigirá al individuo mantenerse alerta respecto a las disposiciones subjetivas, valoraciones o estados emocionales propios y de los otros, pues estas dimensiones influyen tanto en la evaluación

y selección de alternativas, como también en su desempeño mismo a la hora de actuar. (Ministerio de Educación, 2016).

Weinert, comenta varias definiciones del concepto de competencia. Empleada en el enfoque cognitivo incluye todos los recursos mentales que las personas emplean para realizar las ocupaciones (Mulder, Weigel, & Collings, 2008). Según los autores, se ha prolongado el concepto de competencia de desempeño hasta englobar a las competencias sociales, emocionales, en tal sentido la competencia ha sustituido al término inteligencia.

Hodkinson, afirma que la competencia es la capacidad de una persona para actuar. En tal sentido, la competencia se concibe holística y comprende no solo contenidos o áreas de conocimiento, sino también habilidades centrales y habilidades genéricas. La competencia se entiende como habilidades, conocimiento, y cualidades en acción. También es la capacidad del individuo para alcanzar sus logros determinados (Mulder, Weigel, & Collings, 2008).

2.7.2. Creación de proyecto

Según la investigación de Merino, Julián Pérez Porto y María, (2012), el término proyecto procede del latín *proiectus* y cuenta con varias significaciones. Se define un proyecto como el conjunto de las acciones que desarrolla una persona o una entidad para lograr sus objetivos. Estas actividades se encuentran interconectadas y se desarrollan de modo coordinada (Merino, 2012).

Por otro lado Morales, (2011) define generar un proyecto es proponerse a desarrollar un conjunto de actividades concretas; coherentes y ordenadas entre sí, que se ejecutan con el propósito de solucionar problemas que se presentan. Un proyecto radica en la magnitud, diversidad y especificidad, habida cuenta de que un programa está

constituido por un conjunto de proyectos. Es un documento donde se planifican una serie de actividades de cualquier tipo con el fin de obtener determinados resultados y objetivos (Morales, 2011)

2.7.3. Lenguaje artístico

El lenguaje artístico se refiere a los signos comunicativos, parte de ellos estéticos que el artista usa para transmitir su mensaje. Estos deben provocar reflexión, sentimiento y otras interpretaciones del artista. El ser humano, para poder transmitir sus ideas y sus emociones, ha establecido unos códigos basados en métodos de signos. Uno de esos es el lenguaje articulado, sin él no habría posibilidad del progreso, ni el aumento de experiencias de la especie humana. En el campo de la educación vendría ser una de las competencias curriculares del área de educación artística y combina las siguientes capacidades (Ministerio de Educación, 2016).

Considerando que existen diversas estrategias para promover los aprendizajes esperados del Núcleo Lenguajes artísticos, a continuación se describirán algunos de ellos, destinados a generar un acercamiento significativo e integral a las artes de las niñas y niños de los Niveles de Transición que asisten a la escuela.

En relación de las creaciones artísticas, como en el dibujo y pintura, las esculturas forman un asunto creativo complejo, donde los estudiantes recopilan varios elementos de su experiencia previa para lograr elaborar una nueva creación artística. En este proceso de escoger, demostrar estas experiencia previas, los estudiantes crean algo más que un dibujo o una escultura, entrega una parte de sí misma cómo piensa, cómo se siente, cómo se ve y cómo ve al mundo que lo rodea. Tomando la importancia del proceso creativo en el desarrollo de los educandos, se sugiere al educador registrar, mediante una caja personal

de cada uno de ellos, todos los avances y descubrimientos que ellos van experimentando durante un determinado período, por ejemplo, cuando realizan un dibujo sobre el cuerpo humano tienen que registrar su evolución creativa. Estas exploraciones presentan una información valiosa para estimar los aprendizajes esperados. Y ayuda al seguimiento del desarrollo pedagógico evaluativo del trabajo del educador (Ministerio de educación, 2014).

2.7.3.1. Explora y experimenta los lenguajes del arte

Esta competencia quiere decir experimentar, inventar y desarrollar habilidades al usar los materiales, técnicas y medios de múltiples lenguajes artísticos. El estudiante interactúa con diversas manifestaciones artísticas culturales desde las tradicionales a emergentes y contemporáneas, para comprender sus significados y contribución que hacen a la cultura y a la sociedad. Asimismo, usa los diversos lenguajes de las artes para crear producciones individuales y colectivas, interpretar y reinterpretar las de otros, lo que le permite comunicar mensajes, ideas y sentimientos pertinentes a su realidad personal y social. Crea proyectos que integran las artes o disciplinas para encontrar la forma más efectiva de desarrollar sus ideas y demostrar el desarrollo de un estilo personal. Selecciona y combina elementos y códigos de los diversos lenguajes del arte con la finalidad de fortalecer sus recursos comunicativos y expresivos. Investiga y muestra progresivo dominio al usar medios, materiales, herramientas, técnicas y procedimientos artísticos tradicionales y contemporáneos. Genera ideas innovadoras y las concretiza en elaboraciones creativas interdisciplinarias que proponen soluciones transformadoras para problemas culturales, sociales y ambientales específicos. Durante el transcurso de creación, innova y toma riesgos para comunicar sus ideas de manera más eficaz

considerando diferentes perspectivas y contextos. Mantiene un registro de cómo se han formado y desarrollado sus ideas y cómo ha elegido y aplicado medios, materiales y técnicas para lograr sus objetivos. Usando sus proyectos presenta estrategias de circulación y articulando a distintos representantes de su comunidad. Comunican efectivamente ideas o asuntos pertinentes a su realidad. Selecciona y prueba nuevas formas de mezclar los elementos de múltiples lenguajes artísticos, con el objetivo de lograr a expresar y a comunicar. Descubre medios que le favorecen y que no favorecen, descubre nuevas técnicas y materiales que le ayuden a desarrollar su propio estilo arriesga todo para demostrar sus ideas de acuerdo a descubrimientos que surgen en el transcurso de creación artística. Se atreve a combinar y maniobrar los elementos del arte para facilitar su deseo de comunicar un mensaje de la experiencia, ideas y sentimientos que tiene. Guarda visiblemente los métodos que ha empleado al ejecutar el trabajo. Evalúa la efectividad de su proyecto, describiendo el impacto del proyecto para él mismo y para la comunidad (Ministerio de Educación, 2016).

2.7.3.2. Aplica procesos creativos

Presume crear opiniones, indagar, decidir en evidenciar sus conocimientos y habilidades para construir personalmente un proyecto artístico en función a un propósito específico. Mediante el arte, la humanidad ha podido expresar su creatividad, comprender la realidad y desenvolverse con ella, pensar en nuevas posibilidades. Así hemos logrado entender que las culturas de nuestro entorno influyen a entender a descubrir nuestra procedencia y cómo interactuamos con los demás. Por otro lado, es un recuerdo importante de nuestro origen, de manera cómo ha logrado evolucionar a través del

tiempo, las múltiples necesidades, costumbres que se han encontrado en todos los tiempos (Ministerio de educación, 2014).

2.7.3.3. Evalúa y socializa sus procesos y proyectos

Significa registrar sus experiencias, informar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y meditar sobre sus ideas y experiencias. (Ministerio de Educación, 2016).

En este proceso de clasificar e interpretar sus experiencias al realizar una representación artística de un dibujo u otra los estudiantes descubren que no solo es simplemente plasmar sobre una superficie, sino que entregan algo de uno mismo, su modo de pensar y vivir, el mundo que le rodea. De este modo, da la importancia del proceso creativo en el desarrollo de los ingenuos, se sugiere al educador registrar, mediante una caja personal de cada estudiante, todos los avances y descubrimientos que van experimentando durante un determinado período. Son evidencia de momentos expresivos, de las formas en que se va utilizando el material. Además, estas exploraciones facilitan una información muy importante para evaluar los aprendizajes esperados y ayudar a seguir evolucionando en el trabajo educativo. Es muy importante para ver gradualmente la mejora de los estudiantes, exponer en las paredes del salón, de manera que ellos mismos puedan darse cuenta de sus avances. Y mientras que los mayores puedan brindar sus opiniones valorando y animando a mejorar sus habilidades en el aprendizaje. Por lo tanto, el docente debe guardar los trabajos que se han elaborado desde un primer instante que se comenzó a elaborar los mismos, no solo los trabajos, sino también los comentarios, apreciaciones y momentos de dificultad de los estudiantes al desarrollar, al respecto de

sus propias valoraciones en momento de evaluar, comentar con ellos sobre esta información. (Ministerio de educación, 2014).

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis general.

El taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.

3.2. Hipótesis nula

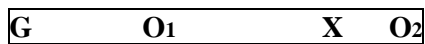
La implementación del taller de dibujo a carboncillo no favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.

IV. METODOLOGÍA

3.1. Diseño de la investigación

El diseño que se asumió en la realización de la investigación es: pre-experimental ya que se realizó la administración de un tratamiento o estímulo en la modalidad de pre test – post test, con un solo grupo de trabajo. Según (Hernández, 2014) el diseño de investigación constituye el plan o la estrategia para confirmar el resultado de un trabajo de investigación; es decir, si el diseño es concebido cuidadosamente, el producto final de un estudio tendrá mayor relevancia, y eso indica que se debe tener mucho cuidado en la selección de un diseño (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

El mencionado diseño se representa de la siguiente manera:



Lo anterior significa en un grupo de 19 estudiantes de cuarto de secundaria (G) se aplicó una prueba de entrada del nivel de desarrollo de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos (O₁) para identificar la problemática; luego se aplicó una propuesta centrada en el taller de dibujo a carboncillo (X); finalmente, se administró una prueba de salida del nivel de desarrollo de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos (O₂) para determinar los efectos que produjo la propuesta.

3.2. Población y muestra.

El universo y la muestra es la cantidad de estudiantes de un determinado grupo que se sometieron a la prueba para identificar el nivel de desarrollo de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos. La muestra estuvo conformada por

19 estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash.

La muestra se determina por muestreo no probabilístico, porque se considera solo a la sección de cuarto, seleccionado por conveniencia del investigador, porque es el grupo que presenta mayor dificultad en el desarrollo de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

Tabla 1.

Distribución de la población y muestra de la I.E. “Don Bosco Chacas, sede Piscobamba 2019.

Institución educativa	Año de estudios	Ámbito	N° de estudiantes	Total
Don Bosco Chacas sede Piscobamba	4° año de secundaria	urbano	19	19
Total			19	19

Fuente: Nóminas de matrícula, 2019

Es la parte en que el investigador especificó la manera de cómo se observó y midió cada variable en una situación de investigación. El proceso de llevar una variable de un nivel abstracto a un plano práctico fue denominado operacionalización, cuya función básica es precisar al máximo el significado o alcance que otorgue a una variable en estudio.

Según Hernández, Fernández y Baptista (2014) una variable es una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse. Las variables adquieren valor para la investigación científica cuando llega a relacionarla con otras variables, es decir, si forman parte de una hipótesis o una teoría. En este caso se les

denominó constructos o construcciones hipotéticas (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

3.3. Definición y operacionalización de las variables.

Tabla 2.

Operacionalización de la variable e indicadores

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
V. INDEPENDIENTE Taller de Dibujo a Carboncillo	El taller de dibujo a carboncillo es una estrategia metodológica donde los estudiantes manifiestan su expresión gráfica, plasmando imágenes sobre un espacio plano. El trabajo consiste básicamente en los tonos por medio de un trozo de carbón, generalmente adquiridas de la rama de las plantas vegetales.	Diseño del taller de dibujo a carboncillo.	<ul style="list-style-type: none"> Planificación, selección del taller de dibujo. Dibuja objetos que pueda haber sido imaginada o existente en su entorno. Concretiza su creatividad o imaginación en dibujo con sus características del objeto.
		Implementación del taller de dibujo a carboncillo.	<ul style="list-style-type: none"> Preparar el taller de dibujo considerando un lugar adecuadamente iluminado para su desarrollo. Presentar todo el material de uso de dibujo artístico. Identificar las funciones, ventajas y desventajas de cada herramienta de trabajo del dibujo artístico.
		Aplicación del taller de dibujo a carboncillo.	<ul style="list-style-type: none"> Motivar con las imágenes perceptivas a través de los sentidos. Recoger los saberes previos sobre sus emociones, sentimientos y preferencias artísticas. Entrar al contacto con los materiales y el objeto a dibujar. Cerrar el proceso de aplicación para evaluar el resultado.
V. DEPENDIENTE Competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.	Implica movilizar una serie de capacidades que desarrolla el estudiante para crear proyectos desde los lenguajes artístico, a manera individual o grupal, con la intención de comunicar ideas, sentimientos y mensajes.	Explora y experimenta los lenguajes del arte.	<ul style="list-style-type: none"> Experimenta el uso de materiales, herramientas y técnicas. Improvisa el uso de materiales, herramientas y técnicas. Desarrolla habilidades en el uso de materiales, herramientas y técnicas.
		Aplica procesos creativos.	<ul style="list-style-type: none"> Genera ideas para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo que permita comunicar mensajes, ideas y sentimientos. Investiga para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo. Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo.

		Evalúa y socializa procesos y proyectos.	<ul style="list-style-type: none">• Registra sus experiencias durante el proceso de realización del proyecto.• Comunica sus descubrimientos para profundizar en ellos.• Comparte sus creaciones para reflexionar sobre sus ideas y experiencias.
--	--	--	--

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para tener una referencia o aproximación con respecto al término técnica se cita lo siguiente: “Técnica es el conjunto de habilidades, reglas y operaciones para el manejo de los instrumentos que auxilian al individuo en la aplicación de métodos” (Sierra, 2012, pág. 24).

El instrumento es una herramienta utilizada para recoger información relacionada a un estudio planteado. En este sentido, se define al instrumento como, “el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre la variable que tiene en mente” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 276).

Para esta investigación se utilizó la técnica de la observación mediante la lista de cotejo para evaluar la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

La lista de cotejo, según el doctor Sergio Tobón (2013), citado por Rodríguez Gómez (2015), es una serie de indicadores de desempeño que podrían ser afirmativos o interrogativos que admiten identificar la ausencia o presencia de terminantes particularidades en una realidad. También Tobón indica que es un material para evaluar las evidencias por medio de indicadores de desempeño usando dos condiciones: lo demuestra o no lo demuestra. Y en su otro libro define como instrumento de apreciación que posee como apreciar la presencia o ausencia de una cadena de aspectos de un determinado módulo (Rodríguez Gómez, 2015).

Tabla 3.

Baremo del instrumento escala de valoración.

Nivel de logro	Categorías	Rango de puntuación
En inicio	Bajo	[0 – 10]
En proceso	Medio	[11 – 13]
Logro previsto	Alto	[14 – 17]
Logro esperado		[18 – 20]

Fuente: Creación propia 2019.

El objetivo principal del instrumento fue medir el desarrollo de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E. “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.

El instrumento de investigación fue sometido a la opinión de expertos a quienes se consultó la validez y aplicabilidad; para ello se les entregó un formato de validación, donde emitieron sus opiniones acerca del contenido del instrumento. Sus sugerencias fueron tomadas en cuenta para modificar el instrumento y elaborar la versión definitiva del mismo.

Las valoraciones emitidas por los jueces, se sometieron al nivel de evaluación del instrumento mediante la lista de cotejo dado que las apreciaciones del criterio sobre coherencia, claridad y pertinencia fueron respuestas de Si y No

La calificación de algunos expertos deciden que el instrumento es válido para el presente estudio, asimismo los valores observados son superiores al 90% de aceptabilidad

de un total de 9 ítems, lo cual no perjudica el estudio por lo tanto se aplicó el instrumento con la totalidad de los ítems previstos.

Para contrastar la veracidad y fiabilidad del instrumento se realizó la confiabilidad del instrumento, se aplicó la prueba piloto a 12 estudiantes en la Institución Educativa Señor de Pumallucay. Los resultados de la prueba según Kuder Richardson 9 Kr20, el instrumento es de caja dicotómica de 9 ítems (Respuesta correcta = 1 y Respuesta incorrecta = 0). La prueba Piloto arrojó un valor altamente considerable, de 0,62 (Anexo 1) altamente confiable para nuestra investigación.

3.5.Plan de análisis.

Para la presentación de los resultados, primero se evaluó el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro –Wilk o Kolmogorov Smirnov.

Dependiendo del tamaño de la muestra, es decir menor o mayor de 30 estudiantes, se decide por la prueba estadística para realizar el contraste con la hipótesis; estas podría ser la prueba paramétrica de T-student o la prueba o no paramétrica de Rangos de Wilcoxon. Se utilizó estadísticos descriptivos e inferenciales.

El procesamiento y análisis de los datos se realizó con el programa estadístico SPSS en su versión 24. La presentación de los resultados se hizo a través del gráfico de barras utilizando el Programa Excel versión 16.

Es así como para la recolección de datos del presente trabajo de investigación se seguirá el siguiente procedimiento:

Para recabar información sobre la muestra en estudio, se tuvo un previo encuentro con los alumnos para observar las clases que se les impartieron; posteriormente se les

evaluó con un pre prueba a los estudiantes con la finalidad de conocer el manejo de los procesos de resolución de problemas.

Luego de conocer la situación real de los alumnos en cuanto al nivel de desarrollo de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos, se recurrió a la aplicación del taller de dibujo a carboncillo. Después de la aplicación del taller, se aplicó una post prueba para comprobar la hipótesis que se planteó en la investigación.

3.6. Matriz de consistencia

Tabla 4.

Matriz de consistencia.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DISEÑO	INDICADORES
<p>ENUNCIADO DEL PROBLEMA</p> <p>¿De qué manera el taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019?</p>	<p>OBJETIVO GENERAL:</p> <p>Determinar si el Taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar el nivel de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba. 2. Aplicar el taller de dibujo a carboncillo para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba. 3. Estimar el nivel de desarrollo de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos, a través del post test de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba. 	<p>HIPÓTESIS GENERAL</p> <p>El taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash – 2019.</p> <p>HIPÓTESIS Nula:</p> <p>El taller de dibujo a carboncillo no favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Taller de dibujo a carboncillo</p> <p>Variable Dependiente:</p> <p>Competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.</p>	<p>Enfoque cuantitativo</p> <p>Nivel Explicativo</p> <p>Diseño Pre experimental</p>	<p>Lista de cotejo</p>

3.7.Principios éticos

Todos los profesionales en cada área disciplinar intentan desarrollar algunas normas que son relevantes para la realización de actividades en un marco laboral. Por ello, es necesario basarse en algunos valores y códigos que deben cumplirse obligatoriamente. Por una parte, la calidad del trabajo con sus funciones prácticas; y por otra, el trabajo profesional tiene el compromiso de sentir la capacidad de orientar a las buenas acciones, contribuyendo con el bienestar de sí misma y de personas a las que pretende dirigirse. En ese caso, en la investigación se aspira respetar los siguientes principios éticos:

- El rigor científico
- Privacidad y confidencialidad
- Veracidad del trabajo
- Validez y confiabilidad de los datos

V. RESULTADOS

3.1.Descripción de resultados de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

Para la realización de la descripción de los resultados, primero se evaluó el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk, debido a que el tamaño de muestra es menor a 30 y es recomendable para su uso para este tamaño de muestra, Para el caso del primer del conjunto de valores del pre test los valores de significancia, son menores al nivel de significancia teórico, entonces el conjunto de datos se aproximan a una distribución normal, de igual manera el conjunto de valores del pos test son menores que el nivel de significancia, se infiere que: los datos de las variable tanto en el pre test y pos test no se aproximan a la distribución Normal. Por lo tanto, para contrastar la hipótesis de investigación se empleó la prueba no paramétrica Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas con parámetro de comparación la mediana para evaluar el Taller de dibujo a carboncillo para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E. “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019. Esta investigación tuvo como objetivo determinar si el Taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019. Los resultados se presentan teniendo en cuenta la hipótesis de la investigación y de la misma manera, los objetivos específicos formulados en el estudio.

5.1.1. Estadísticos de fiabilidad

Tabla 5.

Resultado de la prueba de Fiabilidad

Variable		Kuder Richardson Kr20
Lenguajes Artísticos	Pre test	0.6289
	Pos test	0.6109

Fuente de reporte SPSS 24.0

La fiabilidad de los datos se contrastó con coeficiente de Kuder Richardson Kr20 pues la escala de medición es de peso dicotómico encontrándose los resultados fiables.

Prueba piloto 0.6349, Pre test = 0.6289, Pos test = 0.6109, Altamente confiable tanto en la prueba piloto como en el pre test y pos test.

Tabla 6.

Resultado de la prueba de Normalidad según test.

Test		Shapiro-Wilk		
		Estadístico	gl	Sig.
Lenguajes Artísticos	Pre test	.945	19	.018
	Pos test	.938	19	.000

Fuente de reporte SPSS 24.0

Planteamiento de las hipótesis

HO: Los datos no provienen de una distribución.

H1: los datos provienen de una distribución normal.

Interpretación: De la tabla 06, se observa los resultados de la prueba de normalidad según Shapiro Wilk $n < 50$.

En el Pre test el P (Valor) < 0.05 los datos provienen de una distribución normal

En el Postest el P (Valor) < 0.05 los datos proveen de una distribución normal

Para contrastar nuestra hipótesis se empleó la prueba no paramétrica Rangos de Wilcoxon con parámetro de comparación mediana para muestras relacionadas

5.1.2. Resultado de la variable Lenguajes Artísticos antes de la aplicación del Taller de dibujo a carboncillo.

Tabla 7.

Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según pre test.

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Pre test	
		fi	%
En inicio	[00 – 10]	17	89%
En proceso	[11 – 13]	2	11%
Logro previsto	[14 – 17]	0	0%
logro destacado	[18 – 20]	0	0%
Total		19	100%
Mediana		4	

Fuente de reporte SPSS 24.0

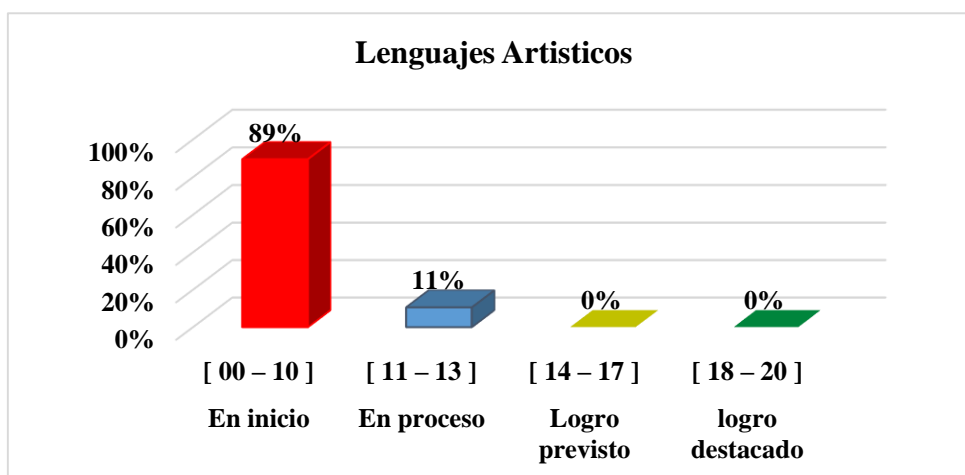


Figura 3. Nivel de logro de lenguajes artísticos según pretest.

Interpretación: Los resultados muestran el nivel de los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019. Antes de la aplicación del taller de dibujo a carboncillo donde un 89% de los estudiantes se encuentran en un nivel en inicio, un 11% en un nivel en proceso, ninguno de los estudiantes alcanzó los niveles logro previsto y logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo (Tabla 7 y Figura 3).

5.1.3. Resultado de la variable Lenguajes Artísticos después de la aplicación del Taller de dibujo a carboncillo.

Tabla 8.

Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según pos test.

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Pos test	
		fi	%
En inicio	[00 – 10]	1	5%
En proceso	[11 – 13]	1	5%
Logro previsto	[14 – 17]	2	11%
Logro destacado	[18 – 20]	15	79%
Total		19	100%
Mediana		20	

Fuente de reporte SPSS 24.0.

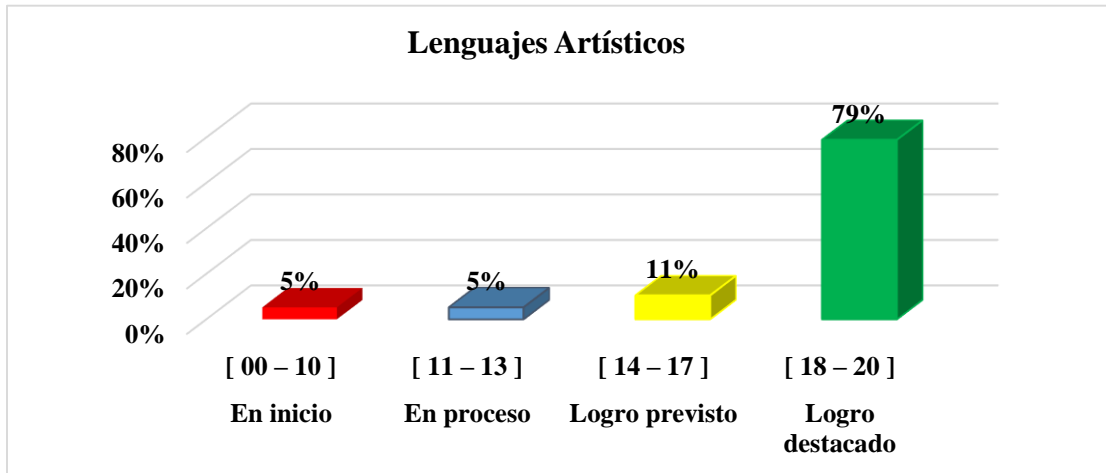


Figura 4. Nivel de lenguajes artísticos según pos test

Interpretación: Los resultados muestran el nivel de los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019. Después de la aplicación del taller de dibujo a carboncillo donde un importante 79% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado en la representación de los lenguajes artísticos, seguido de un 11% en logro previsto el 5% de los estudiantes mantienen el nivel de logro en proceso y logro en inicio, en la representación de los lenguajes artísticos de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo (Tabla 8 y Figura 4).

5.1.4. Resultado de la variable lenguajes artístico, Según pre test y pos test.

Tabla 9.

Resultado de lenguajes artístico, Según pre test y pos test.

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Test			
		pre test		pos test	
		Fi	%	Fi	%
En inicio	[00 – 10]	17	89%	1	5%
En proceso	[11 – 13]	2	11%	1	5%
Logro previsto	[14 – 17]	0	0%	2	11%
logro destacado	[18 – 20]	0	0%	15	79%
Total		19	100%	19	100%
Mediana		4		20	

Fuente de reporte SPSS 24.0

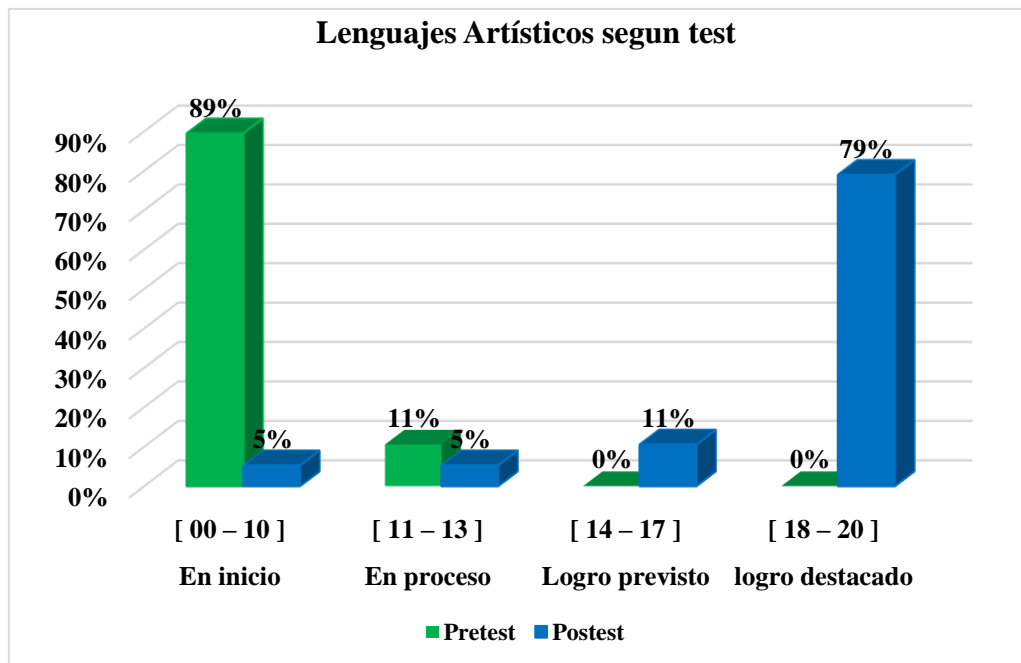


Figura 5. Representación gráfica de los niveles de logro los lenguajes artísticos según test.

Comentario:

De la Tabla N°9 y el figura N°5 muestra la tabla comparativa de los niveles de logro de los lenguajes artísticos antes y después de la aplicación del taller de dibujo a

carboncillo de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.

Pues en el pre test antes de la aplicación del taller de dibujo a carboncillo muestra que el 31% de los estudiantes se encuentran en un nivel en inicio en la conducta moral en él, un 89% se encuentran en un nivel en inicio, un 11% un nivel en proceso, ninguno de los estudiantes alcanzo los niveles logro previsto y logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo (Tabla 7 y Figura 3).

En tanto, en el pos test Tabla N°8 y la figura N°4 después de la aplicación del taller de dibujo a carboncillo un importante 79% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado en la representación de los lenguajes artísticos, seguido de un 11% en logro previsto el 5% de los estudiantes mantienen el nivel de logro en proceso y logro en inicio, en la representación de los lenguajes artísticos de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo (Tabla 8 y Figura 4).

Por lo tanto, se establece que la aplicación del taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.

5.1.5. Prueba de Hipótesis para la variable dependiente.

Tabla 10.

Prueba de hipótesis para comparar la variable lenguajes artísticos, antes y después de la aplicación del Taller de dibujo a carboncillo de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E. “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Ancash – 2019

Prueba de comparación de medianas	Prueba Z Wilcoxon		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor Z calculado	Valor Z tabular			Zc < Zt
$H_0 :$ Med1 = Med2 $H_a :$ Med1 < Med2	Zc = - 3,742	zt = - 1.64	19	$\alpha = 0.05$ P = 0.00	Se rechaza H0

Fuente de reporte SPSS 22.0

Regla de decisión:

Si p (valor) < 0.05 (nivel de significancia)

Se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis H_1

Hipótesis Estadística:

H0 = La aplicación del taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Ancash - 2019.

H1 = La aplicación del taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Ancash - 2019.

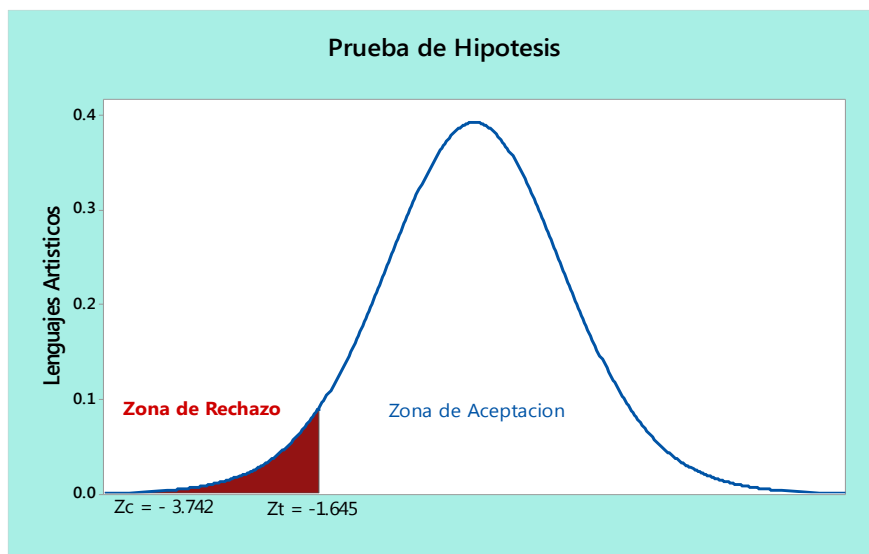


Figura 6: Prueba Z Rangos de Wilcoxon

Gráfico de la prueba Z Wilcoxon a un nivel de significancia de 0.05%

Como: $p(\text{valor}) < 0.05$ (nivel de significancia)

Se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis H_1 .

Conclusión: En la tabla N° 10, figura N°6, Se muestra la prueba de hipótesis para la comparación de puntuaciones de la mediana de los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.se reflejó superioridad del en el pos test (20) respecto a su promedio del pre test (4), diferencia justificada mediante la prueba Z Rangos de Wilcoxon muestras relacionadas Z_c (calculada) = - 3.742 es menor que el valor teórico Z_t (tabular)= -1,645, para un nivel de significancia de ($\alpha= 0,05$), ello implica rechazar la hipótesis nula (H_0). Y aceptar la hipótesis alterna (H_1). Esto significa que la aplicación del Taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes

artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.

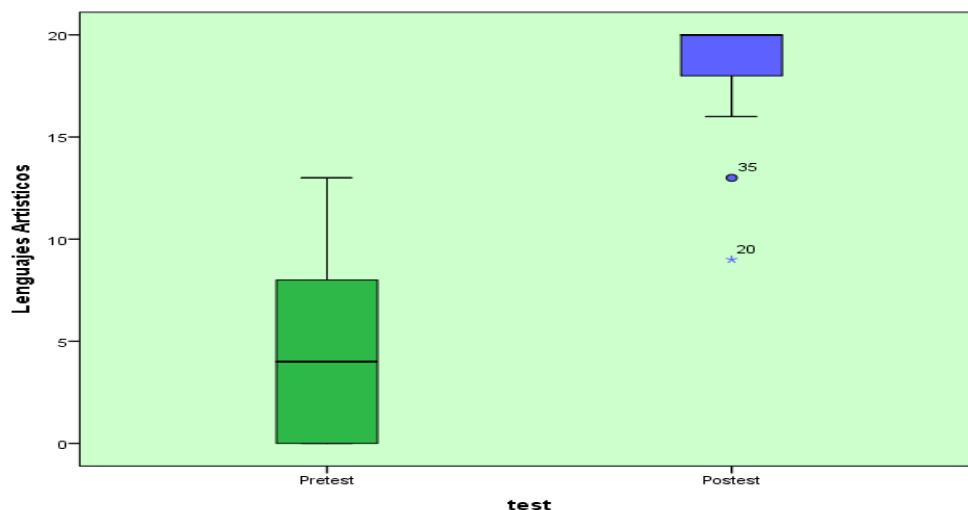


Figura 7. Diagrama de cajas y bigotes

Interpretación: la figura 6 muestra la comparación de las medianas de los dos momentos de prueba luego de la aplicación taller de dibujo a carboncillo mostrando una diferencia significativa de 16 en las medianas (ganancia pedagógica) mediana pre test = 4 , pos test = 20 graficando que la aplicación del taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.

5.2. Análisis de resultados

Teniendo presente la información que muestran las tablas y figuras consignadas del pre y post test de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba, llega a realizar el análisis en función a los estadísticos empleados sobre el desarrollo de habilidades de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

5.2.1. Análisis del pre test.

Los resultados obtenidos por los estudiantes de cuarto de secundaria del grupo experimental en pre test muestran lo siguiente: en la tabla 7 y figura 3 se observa que un 89% de los estudiantes se encuentran en un nivel en inicio, un 11% en un nivel en proceso, ninguno de los estudiantes alcanzó los niveles logro previsto y logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo.

Tras la observación del investigador a los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash, se evidenció que presentaban dificultades en el desarrollo de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos; en la mayoría de estudiantes era escasa, no lograban comunicar su creatividad, su imaginación a través de un dibujo.

En los resultados obtenidos en el pree test de los estudiantes, de acuerdo en los estadísticos de referencia la mayoría se encuentran en los puntajes de los niveles malos y unos en nivel de proceso ninguno de los estudiantes alcanzó el nivel previsto y destacado. Resultados que determinan la situación deficitaria en que se encuentran los estudiantes en el desarrollo de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

Tiene que evaluarse constantemente de los conocimientos adquiridos del entorno del ambiente, manifestando con expresiones artísticos culturales con múltiples lenguajes artísticos que debe desarrollar el estudiante para crear proyectos, de manera individual o grupal, con la intención de comunicar ideas, sentimientos y mensajes desde diversos lenguajes artísticos (Ministerio de Educación, 2016).

5.2.2. Análisis del post test.

En relación a los resultados obtenidos en post test por los estudiantes, se observa que hubo una mejora notable donde un importante 79% de los estudiantes alcanzó el nivel

de logro esperado en la representación de los lenguajes artísticos, seguido de un 11% en logro previsto el 5% de los estudiantes mantienen el nivel de logro en proceso y logro en inicio, en la representación de los lenguajes artísticos de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo (Tabla 8 y Figura 4).

Luego de la fase experimental se observa que los estudiantes después de la muestra de estudio experimental han superado significativamente los puntajes obtenidos en el pre test debido al desarrollo de taller de dibujo a carboncillo en cada uno de las actividades de aprendizaje correspondiente a la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

Los estudiantes consiguieron a expresar su creatividad con mayor facilidad superando sus temores e inseguridades, buscaron de ser más creativos e interesados por los talleres. Aprendieron trabajar participativamente en grupos aportando cada uno su noción de desarrollar múltiples dibujos.

De mismo modo el docente fue satisfecho de los talleres desarrollados, porque los recursos empleados resultaron de suma importante y muy dinámicas. Los estudiantes alcanzaron desarrollar la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos. Así mismo lograron desenvolverse a describir el mundo interior y la belleza natural que existe que el ser humano es capaz de transformar a través de un trozo de carboncillo. Del mismo modo, desarrollaron habilidades para cooperar con los compañeros, ayudar, facilitando sus materiales pertinentes y también dándoles ánimos a quienes estaban atrasados sin fomentar desorden. La mayor satisfacción del investigador es el logro obtenido al desarrollar las sesiones de aprendizaje del taller de dibujo a carboncillo, hubo clima, disciplina, ponían en práctica lo aprendido en dentro y fuera del aula.

5.2.3. Análisis del pre y post test:

La diferencia significativa en los resultados del pre test y pos test es evidente la efectividad del experimento, puesto que pre test antes de la aplicación del taller de dibujo a carboncillo muestra que el 31% de los estudiantes se encuentran en un nivel en inicio en la conducta moral en él; un 89% se encuentran en un nivel en inicio se redujo al 5%; y el 11% un nivel en proceso, ninguno de los estudiantes alcanzó los niveles logro previsto y logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo (Tabla 7 y Figura 3). En tanto, en el pos test un 79% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro esperado en la representación de los lenguajes artísticos, seguido de un 11% en logro previsto el 5% de los estudiantes mantienen el nivel de logro en proceso y logro en inicio, en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo (Tabla 8 y Figura 4). Por lo tanto, los estudiantes no solo mejoraron en el desarrollo de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos, sino que la implementación del taller de dibujo a carboncillo favoreció significativamente en el desarrollo de las habilidades y competencias de los estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

Luego de la contrastación de hipótesis general y específica, se bajó el criterio de la prueba para muestras relacionadas, con naturaleza de sus datos con característica de no normalidad de sus datos. Se aplicó la prueba Rangos de wilcoxon (Z) para muestras relacionadas para comprobar significativamente que la Taller de dibujo a carboncillo favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019.

Se llegaron a las siguientes conclusiones:

Se comprobó en el pre test antes de la aplicación del taller de dibujo se diagnosticó el nivel de lenguajes artísticos que el 89% de los estudiantes se encuentran en un nivel en inicio, un 11% en un nivel en proceso, ninguno de los estudiantes alcanzó los niveles logro previsto y logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo.

La aplicación del Taller de dibujo a carboncillo favoreció significativamente la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes de cuarto de secundaria I.E “Don Bosco Chacas”, sede Piscobamba – Áncash - 2019. Pues el valor de significación observada $p \approx 0.000$ es menor que el valor de significación teórica $\alpha = 0.05$, se verificó la hipótesis del investigador.

En el pos test antes de la aplicación del taller de dibujo, se diagnosticó el nivel de lenguajes artísticos que un importante 79% de los estudiantes alcanzó el nivel de logro

esperado en la representación de los lenguajes artísticos, seguido de un 11% en logro previsto el 5% de los estudiantes mantienen el nivel de logro en proceso y logro en inicio, en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

1. El ministerio de Educación, Dirección Regional de Educación y las Unidades de Gestión Educativa Local deben promover la capacitación a los directores y docentes en relación a estrategias didácticas para implementar el desarrollo de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

2. Los docentes al nivel nacional deben implementar y aplicar talleres de dibujo a carboncillo como recurso de aprendizaje para el desarrollar las habilidades en lenguajes artísticos.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Acaso, M. (2014). Artes Visuales. *Conferencia en II seminario internacional de educación artística. Santiago, 2014.*, 24.
- Agustin, C. (2012). La metodología de taller en los procesos de la educación popular. *ReLMeCS*, 27,28.
- Alcaide Spiritu, C. (2016). Materiales y metodos para la enseñanza del dibujo. *Universidad de Alcalá*.
- Antón, V. J. (2015). *EL DIBUJO DE LOS SUEÑOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN ARTISTICA*. Lima Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION Enrique Guzmán y Valle.
- Artística, Centro de Enseñanza. (2012). Centro de enseñanza artística.
- Ausubel, N. H. (2014). *Psicología Educativa*. México: Trillas.
- Barrera, a. (Domingo de Octubre de 2010). 20 Razones por la cuales el Arte es bueno para los Niños.
- Betancourt R, G. L. (2011). *El taller como estrategia didáctica, sus fases y componentes para el desarrollo de un proceso de cualificación en tecnologías de la información (TIC) con docentes de lenguas extranjeras*. . Bogotá D. C.: Universidad de la Salle.
- Blas, J. (2017). *Aplicación de la técnica de modelado para favorecer la construcción de una escultura del rostro humano*. Chacas -Provincia Asunción Ancash.
- Bustamante, F. (26 de 12 de 2010). *El problema en el arte es la falicidad y la manipulación*. Obtenido de Levante-env.com: www.ifacca.org/.../los-problemas-en-las-artes-siguen-siendo-los-mismo/
- Conde, E. (2012). Hacer- Arte . *Lev Semenovich Vigostsky*, 2.
- Cruz, G. P. (2012). *El dibujo: Proceso creativo y resultado en la obra artística contemporánea*. Lima,: Pontificie Univercidad Catolica del Perú Facultad de Arte.
- Cruz, P. (2012). *EL Dibujo*. Lima: Ignacio Macha Valverde.
- Eva, L. (2017). *Aplicación de los lenguajes artísticos para mejorar las habilidades sociales en los niños*. los Olivos Lima Perú.
- Garzón, Y. (2017). *Creación de talleres plásticas como una estrategia peddagógica para desarrollar el gusto artístico*. Bogotá- Colombia.
- Gonzáles, M. (2012). *Materiales básicos de dibujo en seco*. Facultad de bellas artes, UCM.

- González, R. O. (2011/2012). *Cánones y proporciones*. España.
- Green, E. (2013). *Expresiones artísticas como estrategia para el enriquecimiento del lenguaje y la comunicación*. Quetzaltenango.
- Hakim, C. (2014). *Conceptos de arte contemporáneo*. Bogotá, Colombia.
- Herbert, R. (2011). *Arte y Sociedad*. Madrid: Península.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc. GRAW HILL.
- Lexus, E. (2014). *Diccionario Enciclopédico*. Lima Perú: Ediciones Trebol, S. L. Barcelona.
- Mancini, E. A. (2010). *El Lapiz de Grafito*. Barcelona- España: Ariel S.A.
- Merino, J. P. (2012). *Definición de proyecto* (<https://definicion.de/proyecto/>). Obtenido de <https://definicion.de/proyecto/>
- Ministerio de educación. (2014). *Cuadernillos de Orientaciones Pedagógicas*. Alameda 1371, Santiago - Chile: Vivian Naranjo.
- Ministerio de Educación. (2016). *Curriculo Nacional*. Lima: Biblioteca Nacional.
- Morales, F. (2011). *Concepto de Proyecto Lecciones de Experiencia*. Madrid.
- Moron, L. (01 de febrero de 2013). *el dibujo artistico*. Obtenido de teoriadedibujoartístico.blogspot.com: <http://teoriadedibujoartístico.blogspot.com>
- Mulder, M., Weigel, T., & Collings, K. (2008). El concepto de competencia en el desarrollo de la educación y formación profesional en algunos. *Currículum y Formación de Profesorado*, 1-25.
- Olivera, C. (24 de febrero de 2017). <http://www.dearteycultura.com>. Obtenido de <http://www.dearteycultura.com>.
- Pérez J. & Gardey, A. (2010). Definición de Taller. (<http://definición.de/taller/>), 1,2.
- Picó, S. (7 de noviembre de 2012). *Wordpress.com*. Obtenido de Wordpress.com.
- Ramonauf, G. B. (2016). *Dibujo artístico - nociones básicas*. Monterey, Nuevo León, México.
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de Real Academia de Lengua Española*. Madrid España: Tricentenario. Recuperado el 28 de Enero de 2017, de <http://dle.rae.es/?id=3q9w3lk>
- Rodríguez Gómez, J. A. (2015). Lista de cotejo, una alternativa para la evaluación. *Monografías.com*.
- Rodríguez, A. (2010). Arte, dibujo y actualidad. *I+Diseño vol.3 2010*, 1-3. Obtenido de <<http://>

Schiefelbein, K.-H. y. (16 de febrero de 2017).
https://www.educoas.org/portalbdigital/contenidointeramer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf.

Sierra, M. (Enero- Junio de 2012).
https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P.../conceptos_generales_inv. Obtenido de
<https://www.google.com>

Valenciano, P. J. (2006). *Educación Plástica*. Navarra: Gobierno de Navarra.

Velásquez, L. (2013). Diario de los debates. *Segunda legislatura ordinaria - tomo III*, 4.

Villegas, C. (2012). Taller de Expresión Gráfica. *Introducción al dibujo artístico*, 71.