



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**TALLER DE DIBUJO ARTÍSTICO A LÁPIZ PARA
FAVORECER LA COMPETENCIA DE CREACIÓN DE
PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS
EN LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
“DON BOSCO” CHACAS REGIÓN ÁNCASH, 2019.**

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

AUTOR

CRUZ ALBERTO, EDGAR HECTOR

ORCID: 0000-0002-6536-6914

ASESOR

JARA ASECIO, APOLINAR RUBEN

ORCID: 0000-0001-7894-4501

CHACAS – PERÚ

2019

1. TÍTULO DE LA TESIS

Taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de educación secundaria en la institución educativa “don Bosco” chicas región Áncash, 2019.

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Cruz Alberto, Edgar Hector

ORCID: 0000-0002-6536-6914

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, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Ramos Sagástegui, Claudia Pamela

ORCID: 0000-0001-7416-425X

3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Mgtr. ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

PRESIDENTE

.....
Mgtr. CARHUANINA CALAHUALA SOFÍA SUSANA

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

MIEMBRO

.....
Mgtr. RAMOS SAGASTEGUI CLAUDIA PAMELA

ORCID ID: 0000-0001-7416-425X

MIEMBRO

.....
Mgtr. APOLINAR RUBÉN JARA ASECIO

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

ASESOR

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO

Agradezco, a Dios, por la vida y la salud...

Por darme las fuerzas necesarias en los momentos difíciles que me he encontrado en estos años de estudio, por darme la esperanza de llegar a la meta

Trazada y por la confianza en mí mismo para seguir adelante con este trabajo de investigación de pregrado.

A mis padres que me enseñaron desde pequeño a no desanimarme en la vida, aunque encuentre muchos tropiezos y caídas, a levantarme y seguir adelante, que no se cansaron de inculcarme los buenos modales a ser buena persona de ejemplo para la sociedad.

A mis hermanos que de alguna forma intervinieron en mi formación profesional, ayudándome con los consejos y palabras de ánimo.

DEDICATORIA

dedico principalmente este trabajo de investigación a Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional, por protegerme durante mi camino, por darme la fortaleza para superar los obstáculos y dificultades que se desplegaron a lo largo de mi vida.

A mi querida mama, María Alberto, por ser una madre maravillosa que se sacrificó mucho queriendo lo mejor en cada día, en medio de tantas las dificultades que con tu ejemplo formaste al hijo que realmente quisiste que fuera, a mi padre Víctor Cruz, a pesar de nuestra distancia física, siento que estás conmigo siempre y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir, sé que este momento hubiera sido tan especial para ti como lo es para mí.

También dedico de manera especial al amor de mi vida, por su amor incondicional paciencia; y por su apoyo para continuar y nunca rendirme ante ningún obstáculo en el transcurso de mi carrera universitaria, por compartir momentos de alegría, tristeza y por demostrarme que siempre podré contar con ella, finalmente a mis superiores por sus valiosas aportaciones que hicieron durante mi formación profesional, por ser personas de ejemplo a seguir en la vida, lo más importante por brindarme su amistad.

5. RESUMEN

El arte es parte de la experiencia humana y del esfuerzo del hombre por darle forma y sentido a la realidad desde los comienzos de la civilización y la concepción del arte, se le considera como un proceso general a través del cual el hombre alcanza la armonía entre su mundo interno y el orden social en el que vive. Desde esta perspectiva, muchos autores subrayan la importancia vital del arte como herramienta educativa fundamental para el desarrollo integral del ser humano (Fernández, 2000).

En el peru no se da mucha importancia al arte por eso los resultados no son satisfactorios.

Viendo la realidad academica de la institución educativa “Don Bosco” Chacas, se planteó realizar la investigación titulada; Taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria; como objetivo determinar si el taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado, tipo de investigacion es cuantitativa nivel explicativo, diseño preexperimental como poblacion y muestra está conformado por los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de EBR de la Institución Educativa don Bosco del distrito de Chacas provincia Asunción, región Ancash, en cantidad de (28) alumnos; como instrumento es lista de cotejo.

Palabras claves: Creación de proyectos, lenguajes artísticos, dibujo artístico, historia del arte

ABSTRACT

Art is part of the human experience and the effort of man to give form and meaning to reality from the beginning of civilization and the conception of art, it is considered as a general process through which man reaches harmony between his inner world and the social order in which he lives. From this perspective, many authors stress the vital importance of art as a fundamental educational tool for the integral development of the human being (Fernández, 2000).

In Peru, art is not given much importance, so the results are not satisfactory.

Seeing the academic reality of the educational institution “Don Bosco” Chacas, the study was carried out titled: Workshop of artistic drawing in pencil to favor the competition of creation of projects from the artistic languages in the students of 2nd grade of secondary school; The objective is to determine if the artistic pencil drawing workshop favors the competence of creating projects from the artistic languages in 2nd grade students, type of research is quantitative explanatory level, pre-experimental design as population and sample is confirmed by students of the second grade of EBR secondary education of the Don Bosco Educational Institution of the Chacas district of Asunción province, Ancash region, in the number of (28) students; As an instrument it is a checklist.

6. CONTENIDO

1. TÍTULO DE LA TESIS	ii
2. EQUIPO DE TRABAJO	iii
3. HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	iv
4. HOJA DE AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
5. RESUMEN	vii
ABSTRACT.....	viii
6. CONTENIDO.....	ix
7. ÍNDICE DE FIGURA	xii
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases teóricas	6
2.2.1. Taller.....	6
2.2.2. Taller artístico.....	9
2.2.3. Taller de dibujo artístico a lápiz	9
2.2.4. Fases de la aplicación de un taller	13
2.2.5. Método.....	14
2.2.6. Técnica	15
2.2.7. Recursos	16
2.2.8. Aprendizaje del dibujo Artístico	21
2.2.8.1. Importancia del dibujo artístico.....	22
2.2.8.1.1. Proceso del dibujo artístico.....	23
2.2.8.2. Competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos	33
2.2.8.2.1. Competencias.....	33
2.2.8.2.2. Creación de proyectos	35

2.2.8.2.3.	Lenguajes artísticos	36
2.2.8.3.	Capacidades de la competencia de creación de proyectos artísticos.....	37
2.2.8.3.1.	Explora y experimenta los lenguajes artísticos.....	38
2.2.8.3.2.	Aplica los procesos creativos	38
2.2.8.3.3.	Evalúa y socializa procesos y proyectos.....	39
III.	HIPÓTESIS	40
IV.	METODOLOGÍA.....	41
4.1.	Diseño de la investigación.....	41
4.2.	Población y muestra	41
4.3.	Definición y operacionalización de variables e indicadores	44
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	47
4.5.	Plan de análisis	49
4.6.	Matriz de consistencia	50
4.7.	Principios éticos.....	51
V.	RESULTADOS	52
5.1.	Resultados de los lenguajes artísticos.....	52
5.1.1.	Estadísticos de fiabilidad.....	53
5.1.2.	Resultado de la variable Lenguajes Artísticos antes de la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz	54
5.1.3.	Resultado de la variable Lenguajes Artísticos después de la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz	55
5.1.4.	Tabla de resultado de la variable Lenguajes Artísticos	56
5.1.4.1.	Prueba de hipótesis para la variable Lenguajes Artísticos.....	56
5.1.5.	Prueba de Hipótesis para la variable dependiente.	58
5.1.5.1.	Prueba de hipótesis para la variable Lenguajes Artísticos.....	59
5.2.	Análisis de resultados	61
5.2.1.	Análisis del pre test.....	61
5.2.2.	Análisis del post test.	62
5.2.3.	Análisis del pre y post test:	64

VI. CONCLUSIONES.....	67
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
ANEXO	74

7. ÍNDICE DE FIGURA

Figura1. Ejercicios de trazos. (Ramonfaur, 2016, pág. 6).	13
Figura 2: Tipo de sombreado (Garza, 1968, págs. 5-7)	20
Figura 3. Intensidad tonal (Garza, 1968, págs. 5-7)	20
Figura 4. Grafo motricidad (Garza, 1968, págs. 5-7)	24
Figura 5.” Técnicas de trazos y escala de grises” (Olivera, 2017, pág. 1).....	28
Figura 6. Degradación (Valenciano, 2006, pág. 84).	30
Figura 7. Valoraciones con la luz proyectada (Valenciano P. J., 2006, pág. 83).	31
Figura 8. Valoraciones para adquirir formas y volúmenes (Valenciano, 2006, págs. 1-3).....	33
Figura 9. Nivel de logro de lenguajes artísticos según Pretest.	54
Figura 10. Nivel de lenguajes artísticos según Postest.	55
Figura 11. Representación gráfica de niveles de logro de los lenguajes artísticos según test.	57
Figura 12. Diagrama de cajas y bigotes	58
Figura 13: Prueba Z Rangos de Wilcoxon	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Universo y muestra	43
Tabla 2. Operacionalización de variables e indicadores	45
Tabla 3. Validación de expertos	48
Tabla 4. Baremo o escala de valoración	48
Tabla 5. Matriz de consistencia	50
Tabla 6. Resultado de la prueba de Fiabilidad	53
Tabla 7. Resultado de la prueba de Normalidad según test.	53
Tabla 8. Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según Pretest.....	54
Tabla 9. Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según Pos test.....	55
Tabla 10. Resultado de lenguajes artísticos, Según Pretest y Pos test.....	56
Tabla 11. Prueba de hipótesis para comparar la variable lenguajes artísticos, antes y después de la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.	59

I. INTRODUCCIÓN

El arte es parte de la experiencia humana y del esfuerzo del hombre por darle forma y sentido a la realidad desde los comienzos de la civilización y la concepción del arte, se le considera como un proceso general a través del cual el hombre alcanza la armonía entre su mundo interno y el orden social en el que vive. Desde esta perspectiva, muchos autores subrayan la importancia vital del arte como herramienta educativa fundamental para el desarrollo integral del ser humano (Fernández, 2000).

Es necesario dar el verdadero sentido y valor a la Educación Artística desde los mismos protagonistas implicados en este tipo de formación. Tras visiones reduccionistas de currículo, se opacan los grandes desarrollos, apropiaciones y creaciones de los estudiantes y maestros, quienes en muchas ocasiones recurren a tiempos y escenarios, mal denominados extracurriculares para ponerla en práctica (García & García, 2011).

Actualmente, se entiende el dibujo como una cualidad intelectual, capaz de constituirse en un verdadero medio de comunicación para el individuo, como una respuesta a la necesidad de relación con los semejantes. Dibujar es una acción de orden intelectual y valor autónomo, no solo un método auxiliar para la creación de obras de arte. El lenguaje artístico permite transmitir ideas, descripciones y sentimientos. (García & García, 2011)

En su obra “Dibujo y Proyecto”, Francis D. K. Ching escribe: “El ojo ve, la mente interpreta y la mano realiza.” Todo dibujo es un proceso inseparable del acto de ver y de interpretar al que se suma la capacidad de expresión y comunicación. El ser

humano dibuja desde la infancia por placer, casi sin darse cuenta; el dibujo es un medio de expresión desde el principio de los tiempos, anterior a otros medios de comunicación, como puede ser la escritura (Oviedo, 2014).

El propósito de la investigación es mejorar el dibujo artístico a lápiz en los estudiantes de segundo grado de educación secundaria; el mismo que surge en base a la motivación de reconocer la importancia de un área como la Educación Artística, la cual figura en el marco de las políticas educativas para los programas académicos. Por estos motivos mencionados se ha planteado el siguiente enunciado: ¿De qué manera Taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de educación secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas Región Áncash, 2019?

Del mismo modo, la investigación tiene como objetivo Determinar si el taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria, de esa manera tendrán más oportunidades en el campo laboral y profesional. Para lograr el objetivo trazado, se formularon los siguientes objetivos específicos: Identificar el nivel de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas Región Áncash, 2019. Mediante pre test; aplicar el taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, Región Áncash, 2019; evaluar el nivel de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria de la

institución educativa “Don Bosco” Chacas, Región Áncash. 2019, mediante el post test.

La investigación, está organizada bajo el enfoque cuantitativo, nivel explicativo, diseño pre experimental.

El trabajo permitirá ampliar información sobre el aprendizaje de dibujo artístico a lápiz, también se pretende concientizar acerca de la labor del docente, para que imparta clases motivadoras potencializando el adecuado uso de las estrategias didácticas en el ámbito artístico.

En el campo teórico se recopilará y sistematizará sustentos teóricos sobre el taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

En relación al tema de estudio, Taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos, muchos investigadores nacionales e internacionales han realizado diversos estudios:

Sevillano (2012-2016), realizó una investigación titulada “La técnica pictórica de los lápices de color”, en la mejora de la conciencia de la flora y la fauna, de los alumnos y alumnas del cuarto grado de educación secundaria. El objetivo fue demostrar la influencia la técnica pictórica de los lápices de color en la mejora de la conciencia ecológica de la flora y fauna de los alumnos y alumnas del 4to grado de secundaria. El tipo de investigación fue experimental, con diseño pre experimental; la población de estudio estuvo conformada por alumnos y alumnas del 4to grado A y B del nivel secundario. Se empleó como instrumento listas de cotejo con las tres categorías, bueno regular y malo. En conclusión, el desarrollo de taller de la técnica de la pintura de los lápices de color permitió que los alumnos asuman una actitud positiva en el cuidado la preservación de la flora y la fauna de su entorno. (Sevillano, 2012-2016).

(Ñaupá, 2018) ejecutó La presente investigación titulada “propiedades pigmentarias de la totora, para la producción de obras de arte bidimensional en la ciudad de puno 2017”, por lo tanto en esta investigación se planteó como objetivo; establecer las gamas de colores que produce la totora para la producción de la obras bidimensional, además; determinar las cualidades cromáticas que tiene la totora partiendo del matiz, saturación y brillo y por último; aplicar las posibilidades plásticas

de la totora, para la producción de las obras de arte bidimensional, para ello el enfoque metodológico es el cualitativo, y el diseño es cuasi experimental, considerando para ello como técnica, la observación y la ficha de observación como instrumento. De los resultados arribados en la investigación se demostró que las gamas de colores de la totora, es muy limitada, por ejemplo, de la parte del tallo se pudo obtener hasta seis gamas de verdes, por otro lado, de las flores se pudo obtener los colores tierras, esto fue posible considerando los mordientes y entonadores como el alcohol y agua. Sobre las cualidades cromáticas obtenidas de la totora para la producción pictórica, es el matiz, que tiene la cualidad que más se puede aprovechar, por último sobre las posibilidades pictóricas de la totora, se obtuvo cuatro obras de carácter pictórico, en las que se puede apreciar, dos colores; el verde y las tierras naturales, con sus respectivos matices según el número de capas que se le pase. (Ñaupá, 2018)

(Flores, 2015) Elaboró la investigación titulada “Modelo Didáctico basado en el Pensamiento Complejo y la Teoría de las Inteligencias Múltiples, para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Arte en el nivel secundario.” El objetivo fue diseñar y proponer un modelo didáctico basado en el

Pensamiento Complejo y la Teoría de las Inteligencias Múltiples, para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Arte en el nivel secundario. La hipótesis considera que, si se diseña y propone dicho modelo, entonces se contribuirá a elevar significativamente el nivel de aprendizaje de los estudiantes, expresado en el desarrollo de sus capacidades artísticas.

En este estudio se trabajó con una muestra de 90 estudiantes y 25 docentes. Se concluye que actualmente los estudiantes en el área de Arte, tienen deficiencias en su proceso de aprendizaje, ya que evidencian un nivel muy bajo de desarrollo de

capacidades artísticas básicas. Asimismo, las teorías que sirven de base y sustento al modelo didáctico propuesto, tienen plena vigencia y han puesto en tela de juicio y/o desfasado concepciones y teorías, que por mucho tiempo han guiado y orientado los procesos educativos y el accionar científico en general; así pues, considerando el rigor científico con el que ha sido diseñado, este modelo se constituye en un referente importante para orientar el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje del área de Arte en el nivel secundario. (Flores, 2015)

(sandi, 2017) Realizó el presente Trabajo de Investigación titulado. “el humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del segundo grado de secundaria de i.e. Cecilia Túpac Amaru del cusco”, tiene como objetivo Interpretar el género humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad de los alumnos del segundo grado de secundaria de la I. E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco. Como tipo de investigación es descriptiva e interpretativa, la población se refiere al grupo o cantidad de estudiantes que se encuentran en el segundo grado de educación secundaria en dicha I.E. “Cecilia Túpac Amaru”, Siendo la muestra los estudiantes del segundo grado de educación secundaria sección: B de la I.E. “Cecilia Túpac Amaru” del cusco. La conclusión es la aplicación del humor gráfico como medio didáctico, ha pasado a ocupar un lugar expectante siendo más significativo en el desarrollo de la creatividad de los Estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria del Colegio “Cecilia Túpac Amaru” del Cusco a través de los elementos morfológicos. (sandi, 2017)

2.2.Bases teóricas

2.2.1. Taller

El término taller se define como un: “...lugar donde se efectúa algún trabajo manual” (Lexus, 2014, pág. 881).

Por otro lado, se define al taller como un lugar apropiado de la práctica, en donde se realizan manipulaciones plásticas con los dedos de la mano de cualquier trabajo, arte u oficio, lo que conlleva a descubrir las habilidades, talentos creatividades artísticas.

En el campo educativo, el taller se refiere al método de enseñanza que permite unir la teoría y la práctica con un grupo de estudiantes dentro y fuera del aula. El taller educativo difiere de la red de educación mutua por su intensidad, localización espacial y precisión del objetivo común. Difiere del gabinete de aprendizaje por usar elementos avanzados y estar orientado a un producto que puede ser demandado por la sociedad. Si el taller está dirigido por un maestro se transforma en “práctica especializada”. De la misma manera, está organizado y funciona orientado por el interés de los participantes de producir algún resultado relativamente preciso: aprendizaje colegial, el aprendizaje se produce gracias a un intercambio de experiencias con participantes que tienen una práctica de un nivel similar; aprendizaje innovador, el aprendizaje se logra como parte de un continuo desarrollo de la práctica, especialmente de los sistemas, procesos y productos (Schiefelbein, 2017).

En sentido general, en los talleres, los estudiantes aprenden “haciendo”, el educador cumple el papel de acompañamiento, de guía, de orientador y facilitador al estudiante, facilitando las herramientas necesarias para su desarrollo activo y creador de su conocimiento (Betancourt R. Guevara L. & Fuentes E, 2011).

El taller, puede también ser una metodología a utilizar como parte de una estrategia de sistematización de una experiencia, en tanto permite analizar elementos

del proceso de desarrollo de dicha experiencia, en función de determinados ejes de análisis, procurando reconstruir, de-construir y reflexionar críticamente sobre el proceso realizado, con el fin de objetivar aprendizajes colectivos (Cano A. , 2012). Por consiguiente, el término taller en el campo educativo, se refiere al método de enseñanza que permite unir la teoría y la práctica con un grupo de estudiantes dentro y fuera del aula.

El ambiente de aprendizaje de un taller educativo suele contar con amplios recursos y estar estructurado en forma compleja, pero flexible. Suele haber un gran volumen de herramientas y medios de información previamente probados en un centro de información. Este centro debe tener disponibilidad, sobre todo, el conocimiento básico en forma de manuales, diccionarios, literatura especial, banco de datos y también, acceso a Internet. El lugar de aprendizaje tiene gran importancia en los talleres educativos, ya que en ellos se trabaja durante varios días intensamente y sin ser interrumpido. Se debe asegurar que cada participante tenga libertad para hacer contribuciones al resultado del taller. Sin embargo, el taller educativo está organizado, generalmente como un curso compacto desarrollado entre tres y diez días de trabajo. Puede funcionar también como una “práctica a través de un largo período”, como ocurre en la mayoría de los “círculos de calidad”, que funcionan con personas que han trabajado durante un cierto tiempo en la institución (Pérez J. & Gardey, 2010)

Desde otra perspectiva, dentro del ámbito del artista, el taller actualmente es conocido como círculo de calidad o grupo de trabajo. En este sentido, se denomina taller cuando el equipo de trabajo tiene una formación y se propone mejorar y se organiza para lograr un objetivo de manera colegiada.

2.2.2. Taller artístico.

“Los talleres artísticos no siempre tienen los mismos objetivos, y pueden distinguirse los de formación y los de perfeccionamiento” (Pérez J. & Gardey, 2010).

En el campo del arte, se considera que el taller es un lugar donde se trabaja principalmente con las manos, un espacio donde trabaja un pintor, alfarero o un artesano, utilizando cierta metodología de enseñanza donde combina la teoría y la práctica; así mismo permite desarrollar investigaciones y trabajo en equipo. Respecto al ámbito artístico, “Los talleres artísticos no siempre tienen los mismos objetivos, y pueden distinguirse los de formación y los de perfeccionamiento” (Pérez J. & Gardey, 2010).

Desde otra perspectiva, dentro del ámbito del artista, el taller actualmente es conocido como círculo de calidad o grupo de trabajo. En este sentido, se denomina taller cuando el equipo de trabajo tiene una formación y se propone mejorar y se organiza para lograr un objetivo de manera colegiada.

2.2.3. Taller de dibujo artístico a lápiz

El taller de dibujo artístico a lápiz es el lugar donde los artistas, o los estudiantes realizan infinidad de trabajo utilizando diferentes técnicas del dibujo que permiten observar y analizar sus cualidades del objeto. Asimismo, después de acabar el dibujo empiezan con el valorado o sombreado del dibujo, esto ayuda a obtener los volúmenes del objeto haciendo diferencia de la sombra y el brillo a través del lápiz, carboncillo y la tiza (Valenciano, 2006).

Por otro lado, el autor mencionado anteriormente, define al dibujo artístico como parte de las artes visuales y, dentro de ello se le conoce como artes plásticas. La cual, conlleva a conocer y estudiar sus técnicas, en este caso se refiere a la creatividad

en el dibujo artístico; para ello, se debe emplear el lapiz como material de dibujo, el cual, permite adquirir el claro oscuro a través de diferentes tonalidades del sombreado que, a la vez resalta las profundidades y los volúmenes del objeto.

Además, relata la breve historia del dibujo artístico, de cómo ha ido evolucionando el dibujo a lo largo de la historia. Las primeras manifestaciones se evidencian desde el paleolítico superior, que no era solamente un sentido decorativo, sino tenía un sentido didáctico. Mientras que, los griegos utilizan el dibujo para decorar sus cerámicas. Asimismo, en la edad Media, el dibujo tenía el fin decorativo y para esclarecer códices y miniaturas. En cambio, en el Renacimiento el dibujo es la forma artística, que fue utilizado como fases de preparación para ejecutar cualquier obra.

El Concepto etimológico del dibujo se refiere “Trazar, delineación de un edificio o de una figura. Bosquejo de alguna cosa. Disciplina que trata de armonizar en su realización el entorno humano, desde la concepción de los objetos hasta el urbanismo.” (Lexus E. , 2014, pág. 299)

El Dibujo Artístico, es el arte visual y de expresión, donde se representa de una forma gráfica y monocroma, objetos reales o imaginarios sobre un plano o superficie bidimensional, combinando puntos, líneas, trazos y formas.

Es un lenguaje comunicativo, que transmite información, ideas, descripciones, sentimientos, estados de ánimo, el mundo subjetivo, y es percibido por los espectadores. Asimismo, es una expresión sin palabras, que se vale principalmente de la “línea” en sus diferentes direcciones y posiciones.

En la prehistoria, a partir del paleolítico superior donde comunicaban ideas realizando trazos en el suelo y en las rocas de las cuevas, naturalmente el hombre representaba con gráficos estas ideas. En la actualidad, es el lenguaje visual universal

para transmitir información, y expresar sentimientos como también emociones (Olivera, 2017, pág. 1).

Asimismo, Valenciano (2006) define al dibujo, como un medio recargado de muchos procedimientos, que, a la vez, permite desarrollar objetos imaginarios sea reales o abstractos, utilizando materiales de dibujo como: el carboncillo, lápiz, tinta, etc. En efecto, utilizando como soporte para su ejecución el papel semiporoso. Es decir, el dibujo es la base de toda creación artística de la escultura, de la pintura, de la arquitectura, etc. porque a lo largo de la historia ha sido utilizado como medio de expresión y comunicación en las culturas y, también se le conoce como dibujo descriptivo. Sin embargo, existen diversos tipos de dibujo que emplean diferentes tipos de líneas, puntos, y las manchas, las cuales sirven para estructurar el objeto adecuadamente dentro de la hoja del dibujo. Por lo tanto, el dibujo descriptivo, es un dibujo definido en la que se interpreta su forma, sus características y los detalles más pequeños que se pueda apreciar. Además artística. Por consiguiente, Leonardo Davinci, en el siglo XVI, tomó el dibujo a carboncillo como instrumento de investigación (Valenciano, 2006).

Del mismo modo, Edwards & Blume, define al dibujo como un proceso curioso de habilidades y capacidades de observación; es decir, la enseñanza del dibujo no es solamente palabras, sino, es la concretización de ideas, pensamientos y sentimientos; es entrar directamente al contacto con el objeto, identificar las características y palpar la realidad. En tal sentido, los artistas y maestros del arte recomiendan a los estudiantes de cambiar de actitud, ver las cosas de manera optimista en el mundo exterior. Para ello, es necesario tomar los ejemplos y modelos existentes, el cual ayuda en la práctica del dibujo. Además, el individuo nunca deja de aprender hasta el último momento de

su vida; es por eso que, muchos artistas han sobresalido en la historia del arte, por mantener la constancia, dedicación, entrega y amor por el arte, de esta manera lograr los objetivos en el dibujo artístico (Edwards B. & Blume H., 2015).

En este sentido se comprende, al dibujo artístico, como un lenguaje expresivo, de los sentimientos, emociones y pensamientos que es una forma de transmitir un mensaje del mundo interior. En efecto, manifestar la diversidad cultural plasmada en imágenes de una experiencia vivida o imaginada. (Ramonfaur, 2016).

Asimismo, a lo largo de la historia del hombre, el dibujo ha ido evolucionando paralelamente con los avances tecnológicos. En este sentido, el dibujo es la manifestación visible de todas las civilizaciones; es por eso, los diseñadores han tomado como guía a los artistas del clásico y del renacimiento. (Ramonfaur, 2016).

En el aspecto práctico, la investigación toma algunos ejemplos de ejercicios muy sencillos como son: las líneas rectas, quebradas, y curvas; uniendo estas líneas se obtiene las líneas mixtas.

De esta manera, se evidencia algunos tipos de trazos para tener dominio del pulso, porque esto ayuda a ejercitar y flexibilizar la mano antes de esbozar cualquier objeto real o abstracto.

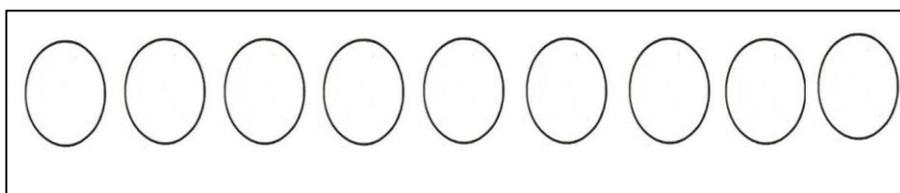
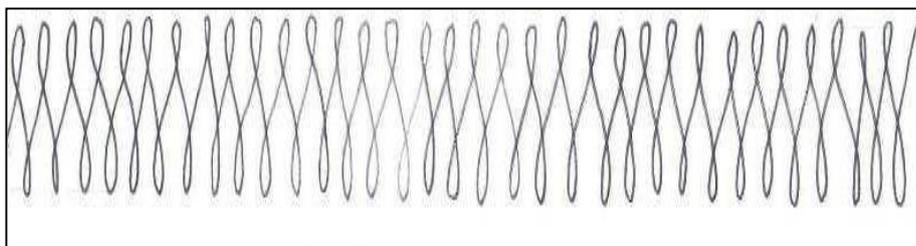


Figura1. Ejercicios de trazos. (Ramonfaur, 2016, pág. 6).

De este modo, el presente trabajo asume al dibujo artístico para la creación de imágenes. En tal sentido, el dibujar requiere de un proceso de aprendizaje y de mucha práctica para el perfeccionamiento, porque con el pasar del tiempo, esa práctica estimula y proporciona a desarrollar un estilo propio. Ya que, los cánones y los principios básicos del dibujo ayudan a comenzar el camino adecuado de la creación de imágenes de una manera óptima.

2.2.4. Fases de la aplicación de un taller

Al empezar un taller, los integrantes deben estar informados por adelantado acerca de los organizadores que se fijan los grupos y las tareas a desarrollarse. En este sentido, se debe tener en consideración, seis fases para la aplicación del mismo (Cano, 2012)

- a) **Fase de iniciación:** Es la etapa inicial en la que los organizadores establecen los grupos de trabajo.
- b) **Fase de preparación:** Los promotores comunican a los participantes sobre el proyecto y los diferentes trabajos a realizar.
- c) **Fase de explicación:** Se muestra a los participantes un resumen de los problemas y tareas que afrontarán; se crean grupos de trabajo, se establecen los recursos indispensables para la realización de las actividades necesarias.
- d) **Fases de interacción:** Los grupos establecidos, trabajan en la formulación de soluciones y propuestas para la elaboración de productos.
- e) **Fase de presentación:** Los participantes de trabajo exhiben sus soluciones, y sus trabajos.

- f) **Fase de evaluación:** Los integrantes debaten sobre los productos del taller y califican las técnicas de aprendizaje en donde demuestran sus nuevos conocimientos. Terminada las actividades, presentan un informe final de la actividad desarrollada. A continuación, el coordinador debe dar un juicio en cumplimiento de lo acordado en la aplicación del taller, es decir, se cumplió o no el objetivo trazado para la dicha actividad. (Cano, 2012).

Del mismo modo, el taller será de suma importancia para esta investigación, ayudará a la práctica partiendo desde la teoría, por consiguiente, la creación de imágenes como estrategia para el aprendizaje de dibujo artístico utilizando como material el lapiz con los estudiantes de nivel secundario, con fines de lograr los objetivos trazados en el presente trabajo. Como lo señala Cano (2012), considerando desde las diferentes perspectivas, incluidas los procesos, pensamiento filosófico, dispositivo, sus transformaciones, utilización, planificación, guía de planificación, y los momentos de desarrollo. Las cuales ayudarán el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro y fuera del aula en la concretización de la teoría a la práctica (Cano, 2012).

2.2.5. Método

El método se fundamenta como una forma de descubrir, sin duda expone el conocimiento del saber; conduce a que cada educando pueda seguir el camino en función a un orden de carácter general. El método se define casi como el camino que conduce a un fin preestablecido; este camino consta de un conjunto de reglas ordenadas que permiten alcanzar el fin deseado.

Aristóteles fue uno de los primeros en introducir el método lógico en el aprendizaje, basándose como los sofistas en la inclinación metodológica.

Posteriormente, y ya en el marco de los suyos conceptos didácticos predominantes, ha considerado el concepto de método en el ámbito de la educación.

Algunos autores actuales son contrarios a considerar el método como algo fijo, basado en la búsqueda de lo correcto y lo bien hecho, y con una visión única de la persona y la realidad. Estos autores prefieren hablar de metodología pluralista en vez de método, ya que esta pluralidad permite diversos caminos para llegar al fin propuesto (Barriga, 2005, págs. 762-763).

Aristóteles, fue uno de los primeros en hablar del método lógico, luego han venido muchos aplicando en la educación y con visión de la persona y la realidad. Otros ven al método como algo estable o fijo, basándose en lo correcto o bien hecho, buscan el fin correcto o toman como meta.

2.2.6. Técnica

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

Desde la perspectiva educativa, la técnica se refiere:

A 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 (Cano, 2012, pág. 28).

En el ámbito artístico, existen algunos conocimientos básicos sobre técnicas artísticas, que es importante poseer, para acercarse de manera más efectiva a la lectura denotativa de una obra de arte y, en general, para su mayor disfrute. Lo que seguidamente se aporta al respecto, servirá para que cada profesor y profesora siga profundizando en estos temas.

Para aprender acerca de las técnicas artísticas plásticas, cada una de las técnicas que se describan a continuación. (Ruiz, 2009, págs. 63-64)

Las técnicas que se utilizan no deben ser ajenas al alcance del artista. En los últimos años se ha podido contar técnicas, materiales e instrumentos nuevos, los mismos que han venido evolucionando.

El dibujo es una técnica artística conocida, y sin duda una de las más utilizadas, con la cual se ha realizado muchas obras de arte.

El dibujo es un medio y también una técnica enriquecida con muchos procedimientos que se utiliza para la representación gráfica de objetos reales, imaginarios o de formas abstractas, sobre un soporte determinado y por medio de estructuras obtenidas con puntos, líneas o manchas (Valenciano-Plaza J. L., 2006).

Sin duda, el dibujo ha sido utilizado como medio de expresión y comunicación por todas las culturas; en este sentido, es la base de toda creación figurativa o abstracta, como también de la escultura y de la arquitectura; sin dibujo estas disciplinas y otras como por ejemplo el diseño, no serían posibles.

Existen diversos tipos de dibujo, cada uno con sus peculiaridades: dibujo de bocetos, dibujo descriptivo, dibujo analítico, dibujo técnico, dibujo de masa, de moda y de cómic.

“La línea, el punto y la mancha, son las estructuras más adecuadas para los diferentes tipos de dibujo y se pueden utilizar asociadas o independientemente”. (Valenciano-Plaza, 2006, pág. 60)

2.2.7. Recursos

Según la definición de Lexus, la palabra recurso significa, “Acción y efecto de recurrir. Medio de cualquier clase que, o se puede recurrir para lograr algo. (Lexus, 2014, pág. 784)

De manera concreta, para el taller de dibujo artístico, los recursos a emplear serán los siguientes:

Lápices.

Soporte (hojas o cartulinas).

Borradores.

Ambiente físico (aula) – mobiliario.

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 (Gonzales, 1997).

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 (Gonzales, 1997). Según este mismo autor, los primeros lápices de mina, mezcla de polvo de arcilla, fueron elaborados por el francés Nicholas Jacques Conté.

Afirma Silva (2008), que el lápiz como elemento universal perdurará por muchos años más, esta mezcla de grafito con arcilla tiene las diferentes tipos de dureza, también de blandura. Esto depende mucho de la intensidad y la cantidad de grafito, (Silva, 2008)

Según Gonzales, los lápices han venido evolucionando con el pasar del tiempo, hoy en día se encuentran de diferentes modelos y materiales, los cuales te facilitan para mejorar con los resultados, según Nicholas Jacques Conté él descubrió el lápiz

moderno, descubrió el método de mezclar grafito pulverizado con arcilla, esto facilita a muchos artistas y aprendices a seguir mejorando en la práctica artística, estos medios son aptos para todas las edades, las primeras herramientas que manipulan para los bosquejos y para escribir desde los primeros años (Gonzales, 1997, pág. 10)

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.

También existen barras de grafito de distintos tamaños y formas con las mismas graduaciones que los lápices así como minas para usar con portaminas. (Gonzales, 1997, pág. 10)

Las variaciones de dureza son muy útiles en cada tipo de aplicación que se le dé, el lápiz duro, es decir de (2H) para arriba se emplea en dibujo de precisión, línea muy fina, que resulta conveniente pues no se expande en el papel. Silva afirma que los lápices tienen su función, los más duros de 2H son más para hacer dibujos lineales, se puede emplear en los dibujos técnicos, estos no dejan manchas por lo que son más duros; en cambio los de 8B, se debe utilizar con mucha precisión y cuidado, por lo que son más suaves dejan polvos, lo cual con la mano o cualquier descuido llegas a manchar toda la superficie, esto sirve más para los dibujos artísticos y los sombreados.

Todo lo contrario ocurre con lápices blandos de (8B) para arriba, estos son muy suaves y al tocarles marcan casi cualquier superficie; conviene trabajarlos con mucho cuidado y retirar el sobrante de grafito con frecuencia para evitar la mancha general, no obstante esta forma de difuminarse se puede utilizar para sombreados y regular las áreas con borrado puntual. (Silva, 2008, pág. 14)

Los materiales que se pueden utilizar para dibujar son muy diversos, por ejemplo: lápices, colores, marcadores, tinta, bolígrafos, carboncillo, entre otros. Para

empezar a dibujar se debe utilizar los lápices, es una pieza fundamental para un principiante, a medida que vas aprendiendo puedes utilizar diferentes materiales de dibujo, es aconsejable tener por lo menos 3 tipos de lápices de distinta tonalidad para que vayas conociendo su función, es mejor empezar de lo básico, y así ir familiarizando con el material que utilizas para el dibujo.

Los lápices de dibujo tienen una letra y un número, esto indica las características del lápiz. Por ejemplo los que tienen una letra “H”, se utilizan normalmente para trazar líneas, son de grafito más duro y de trazo más claro. Los que tienen una letra “B”, son de grafito más blando, de trazo más oscuro, y normalmente se utilizan para realizar sombras.(Garza, 1968, págs. 5-7)

Los lápices de dibujo se pueden clasificar en 2 partes; los duros y blandos, cada uno tiene su función, los duros sirven para hacer líneas y son más claros, estos no manchan, mientras los blandos se utilizan para realizar las sombras, son más oscuras y blandas los cuales te permiten para realizar los varios tipos de sombras (Garza, 1968).





Figura 2: Tipo de sombreado (Garza, 1968, págs. 5-7)

El sistema de clasificación más utilizado en los lápices de grafito artísticos es el europeo:

La letra H indica que el lápiz es duro.

La letra B que es blando.

Cuanto más alto sea el número que acompaña a la letra, más duro o blando será el lápiz.

El lápiz HB es un lápiz de dureza media a blando.

El lápiz F es un lápiz de dureza media a duro.

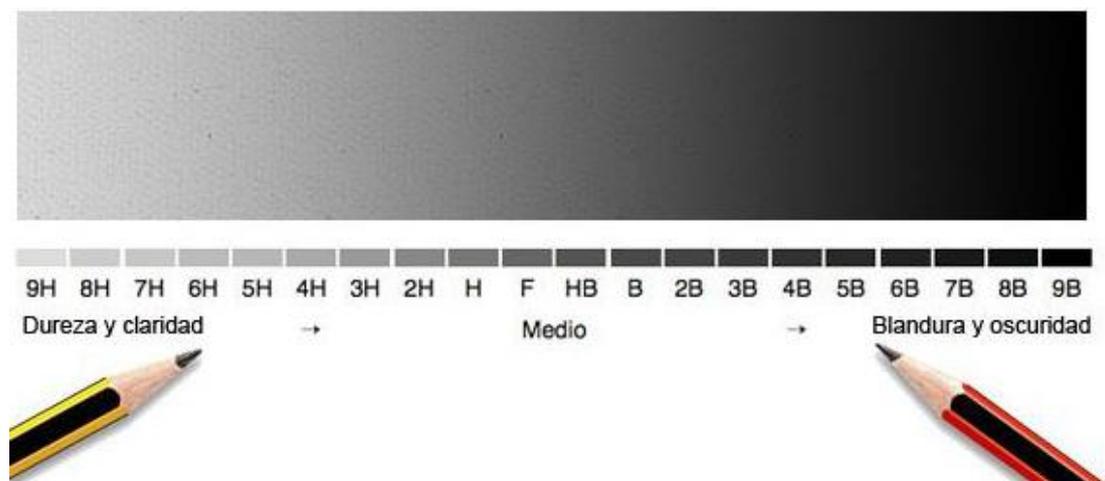


Figura 3. Intensidad tonal (Garza, 1968, págs. 5-7)

También existen barras de grafito de distintos tamaños y formas con las mismas graduaciones que los lápices así como minas para usar con portaminas. Las minas también son muy útiles para los dibujos de máxima precisión que se utilizan con las portaminas, también son de diferentes tipos de dureza, también para el dibujo artístico se utiliza como soporte el papel boon, la cartulina, un block o cuaderno para dibujo, donde el estudiante realizará diferentes tipos de líneas, trazos, círculos oboidez para ejercitar la mano, así mejorar su aprendizaje en el dibujo, posteriormente se utilizarán los papeles artesanales, cuando hayan desarrollado ciertas capacidades, habilidades y destrezas en el dibujo artístico, porque son más adecuados y el artista diseñar mejor el trabajo. Otro factor importante en el dibujo, son los borradores, sin embargo para la tarea artística, se emplea más el borrador de migajón los de color amarillento. También el mobiliario es otro factor de suma importancia para el desarrollo del taller, en el proceso de aprendizaje de cualquier materia ya sea para los cursos teóricos y prácticos, la infraestructura debe contar con todas las seguridades que se requiere, las mesas o los caballetes amplios y cómodos para apoyar el papel y los recursos que se utilizan para el dibujo o el proyecto, todo material es a disposición del alumno.

2.2.8. Aprendizaje del dibujo Artístico

En término etimológico, el aprendizaje es la “Acción de aprender algún arte u oficio. Tiempo en que se emplea en ello.” (Lexus e. , 2014, pág. 70)

Según la autoridad de Lexus, hace entender el proceso de aprender cualquier trabajo. Sin embargo, a efectos de poder usar este término en la presente investigación, hacemos uso de aprender el dibujo artístico empleando el recurso del lápiz.

Tal cual lo establece la Resolución 84/09 del CFE, la Educación Artística tiene una importancia fundamental en el nivel, para el desarrollo de capacidades de producción y análisis crítico, comprometiendo fuertemente la comprensión de las diversas formas de comunicación y expresión de las manifestaciones artísticas

contemporáneas, entre las cuales intervienen las nuevas tecnologías. De manera que, más allá de los cuatro lenguajes artísticos con mayor presencia en el sistema educativo, reviste especial significación el abordaje de contenidos vinculados al lenguaje audiovisual y al multimedia (Consejo Federal, 2010, pág. 19).

La educación artística durante el proceso de la enseñanza aprendizaje, conlleva desarrollar en el estudiante la capacidad reflexiva, analítica con la intención de que cada uno de ellos expresen a través de la creación imágenes utilizando el lápiz, sus sentimientos, pensamientos y manifestaciones de su contexto como también expresa su forma de ser como persona, de manera que el lenguaje artístico tenga presencia durante todo el proceso de su aprendizaje. Como afirma García manifestando que la educación artística es la parte modular de los valores y la cultura, medios importantes para la educación en las artes que posteriormente contribuirá en la evaluación y desarrollo individuales del estudiante. (García, 2005).

2.2.8.1.Importancia del dibujo artístico

El dibujo artístico es un medio y también una técnica enriquecida con muchos procedimientos que se utilizan para la representación gráfica de objetos reales, imaginarios o de formas abstractas, sobre un soporte determinado y por medio de estructuras obtenidas con puntos, líneas o manchas. Sin duda, el dibujo es la base de toda creación figurativa o abstracta, como también de la escultura y de la arquitectura; sin dibujo estas disciplinas y otras como por ejemplo el diseño, no serían posibles. Ha sido utilizado como medio de expresión y comunicación por todas las culturas (Burgos, 2013, pág. 31).

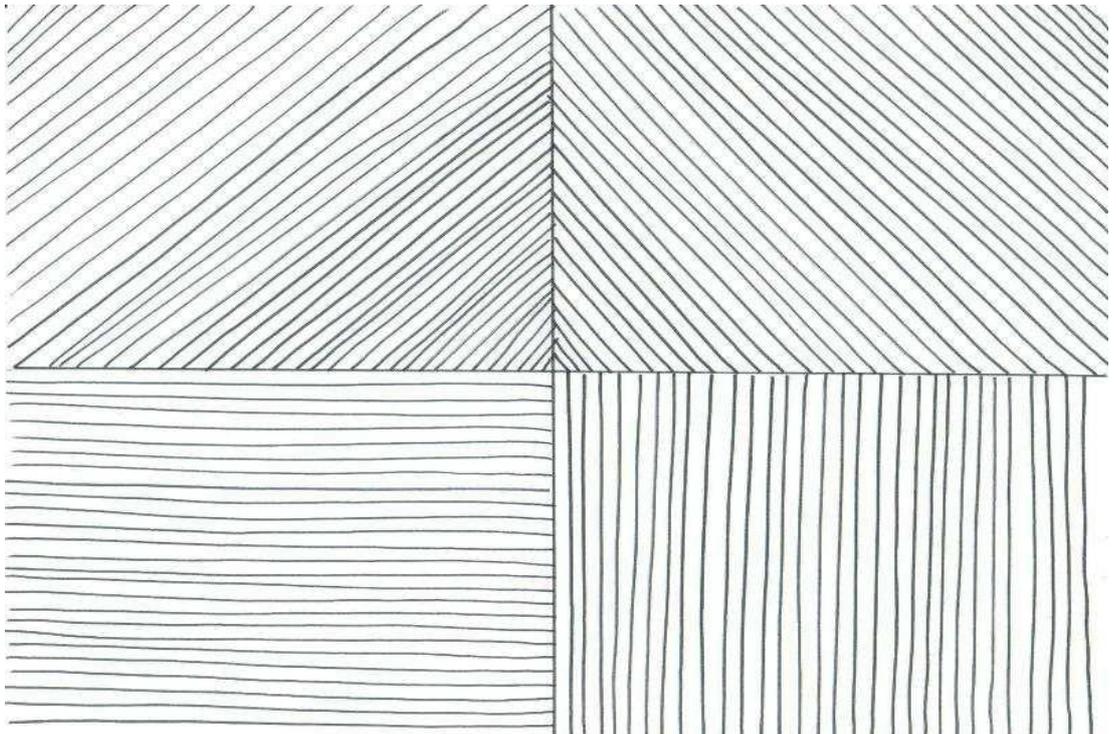
El dibujo es un medio y una técnica, es la base de toda la creación artística, sin el dibujo muchas otras disciplinas no serían posibles- El dibujo ha sido utilizado como medio de expresión y comunicación en todas las culturas de la historia del hombre, mediante el dibujo artístico los alumnos expresarán sus emociones e ideas plasmadas en obras de arte también es un medio y una técnica enriquecida con muchos procedimientos, el dibujo es la columna de toda creación figurativa y abstracta tanto

en la escultura y la arquitectura, sin el dibujo estas disciplinas no serian posibles realizarlos.

2.2.8.1.1. *Proceso del dibujo artístico*

Ejercicios que sirven para agilizar la mano, es bueno practicarlos de vez en cuando, para que la mano no sea tosca al momento de realizar el dibujo, como nos recomienda Garza es importante realizar trazos sin despegar el lápiz del papel, para que la línea tenga la misma tonalidad.

A continuación incluimos algunos ejercicios para que ejercites tu trazo, se realiza por el reverso de las hojas que ya no te sirven. Aquí solo incluimos algunos ejercicios diferentes tipos, pero puedes realizar muchos otros ejercicios como círculos, óvalos, etc. Prácticalos de cuando en cuando. Intenta realizar los trazos sin despegar el lápiz del papel. Ejercicios para trazo. (Garza, 1968, págs. 5-7).



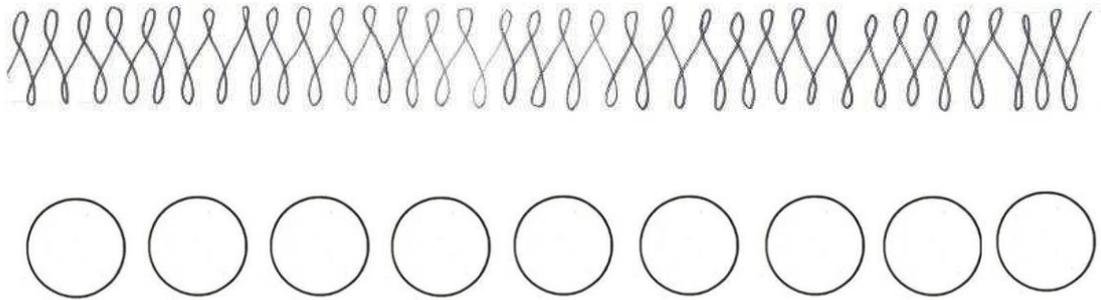


Figura 4. Grafo motricidad (Garza, 1968, págs. 5-7)

A continuación, se explican los procesos generales del dibujo artístico, iniciando por: el boceto, el encuadre y culminando con el sombreado.

a) Boceto

El boceto consiste en hacer lo esencial de un modelo o idea y dibujar sus elementos fundamentales y sus características de manera rápida y esquemática, para representar con más claridad posible la idea que se quiere expresar. Para elaborarlo, se debe utilizar sólo los elementos gráficos necesarios para fijar la imagen, en la memoria o en el papel, por eso es importante olvidar los detalles o elementos innecesarios e ir a la esencia del motivo. Se pueden hacer bocetos con diferentes técnicas como la acuarela, el óleo, el carboncillo, pero el instrumento más adecuado es el lápiz. Cuando el boceto es muy esquemático y se realiza de manera rápida, se le denomina apunte. Si mediante el boceto se puede hacer un estudio, aunque muy general, de elementos como la composición, el volumen, la luz o el color; el apunte, se suele emplear para analizar con pocas líneas las características más importantes de las formas (Burgos, 2013).

Los bocetos sirven para tantear diferentes soluciones y ensayar distintas posibilidades formales hasta llegar a concretar lo que será el aspecto de una obra futura. En este sentido, boceto es sinónimo de “primer pensamiento” y así lo llamaron los

maestros renacentistas para designar la primera fase de un proyecto, permitiendo prever las características de cualquier obra realizada con otros medios. Este tipo de bocetos está relacionado con la arquitectura, la pintura, la escultura y el diseño en general. Pero también los bocetos pueden servirnos para expresar mediante el dibujo una idea sobre un papel de manera rápida sin una intención ni un fin determinado.

Según Gastelumendi:

El boceto cumple un rol importante, en 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, Gastelumendi Pablo, 2012, pág. 98).

b) El 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)

De modo similar sucede en el campo artístico con la palabra encuadre; se refiere a la composición de los objetos dentro del marco del dibujo, se señala a continuación:

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).

Después de haber hecho el boceto, se realiza el siguiente paso: elaborar el encuadre. Éste consiste en la definición de toda la composición del dibujo; en efecto, se considera las proporciones, las características, los detalles, los volúmenes, los contrastes de claro oscuro, etc., a través de las diferentes tonalidades de líneas, para

que de esta manera, la escena sea encuadrada de manera correcta dentro de la hoja del dibujo.

Como parte del encuadre, es preciso realizar las líneas de contorno. Cuando un artista se enfrenta a un papel, lienzo, o cualquier otro soporte en blanco, el primer elemento al que se recurre para representar gráficamente un modelo del natural es la línea para configurar su forma; es decir, la realización de las líneas de contorno. Posteriormente, el artista debe plantearse cómo representar sus volúmenes: si se representa una forma sólo mediante su contorno se visualizará sin volumen, es decir, plana; para crear sensación de volumen en el dibujo, se tendrá que recurrir a algunos de los recursos gráficos que se utilizan para fingir la tridimensionalidad: el claroscuro y la mancha (Cruz, Gastelumendi Pablo, 2012).

El mundo en el que se habita es tridimensional, es decir, de tres dimensiones: altura, anchura y profundidad. Todas las actividades se desarrollan en este espacio y cuando se coloca un objeto sólido en él. Se puede decir que volumen es el espacio tridimensional que ocupa todo cuerpo. El sistema perceptivo-visual humano está capacitado para percibir el relieve – la profundidad – y tomar así conciencia del espacio en el que se desenvuelve. Generalmente se piensa que la esencia del dibujo es la línea, siendo esta la forma más pura de dibujo, de todos modos un dibujo no deja de ser considerado como tal aunque se incluyan elementos considerados pictóricos como es la mancha, ya sea seca o a la aguada con sus múltiples variantes (Cruz, Gastelumendi Pablo, 2012).

La línea, se puede definir como:

...una sucesión de puntos y puede variar su expresividad según cómo la tracemos o según el útil que empleemos para trazarla. De esta forma, podemos cambiar el carácter expresivo de la línea en virtud del uso que le demos o el tipo de dibujo para el que la utilicemos.

La línea pura, trazada con cualquier útil y variando la continuidad y grosor de la misma debido a la desigual presión del lápiz sobre el papel, además de definir la forma y el volumen con precisión y elegancia, da un sello de auténtica calidad a un dibujo. (Plazo, 2006, págs. 33-35)

Las líneas se utilizan según el dibujo que se desea realizar, algunas de menor espesor y otras de mayor grosor o intensidad; con ello cambia el carácter expresivo del dibujo. Definir bien las líneas sobre el papel, la forma y el volumen con precisión y elegancia da un buen resultado y calidad a un dibujo. Es posible afirmar que el dibujo a línea pura, sin texturas de clase alguna, es el más preciso y directo en relación a todas las técnicas, pues el contorno realiza la tarea de sugerir la forma con toda su fuerza.

Los pintores del renacimiento por ejemplo Leonardo o Rafael dejaron plasmados bocetos y dibujos que son auténticos tratados del uso de la línea, a la que sacaron su máxima expresividad. Más tarde, en el Cubismo, la línea cobra preponderancia pues era elemento definitorio de planos y masas de color.

Todos conocemos la línea en sus diferentes variantes (recta, curva, ondulada, quebrada y mixta), pero probablemente no sabemos, cuánta expresividad podemos conseguir de la línea variando el trazo o la presión del útil sobre el papel. En la línea será donde dejemos la impronta más poderosa de nuestro carácter y de nuestra sensibilidad (Plazo, 2006, págs. 33-35).

c) El Sombreado

En términos generales la palabra sombra denomina: “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.

La **luz**, define el contorno y volumen de la figura creando la sombra; puede ser natural o artificial. La sombra es el resultado de la luz, puede ser: propia, (en el mismo objeto), reflejada (del piso al objeto), y proyectada (en el piso).

“El volumen del objeto está sujeto a la luz y la sombra, y se obtiene mediante la valoración (sombreado) con las diferentes escalas de grises” (Olivera, 2017, pág. 1).

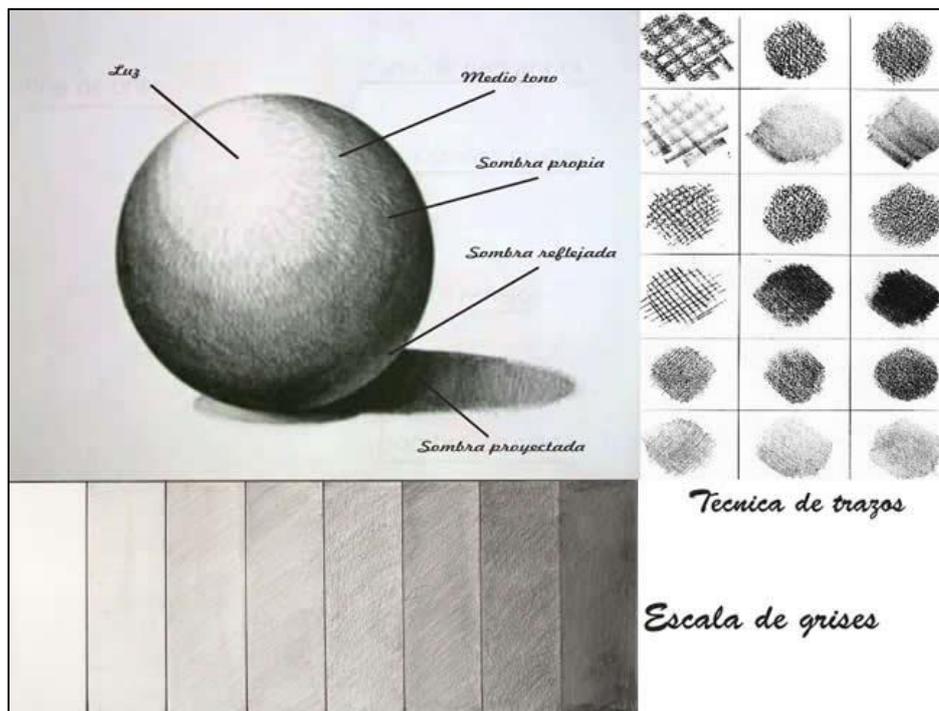


Figura 5. "Técnicas de trazos y escala de grises" (Olivera, 2017, pág. 1).

Gastelumendi, toma como referencia a Rembrandt, pintor holandés del siglo XVII considerado como el gran maestro del claroscuro y Caravaggio del Tenebrismo. En estos grandes personajes del arte se ha visto cómo al incidir la luz en los objetos se producen sombras, gracias a éstas se percibe la forma y el volumen de dichos objetos. Dependiendo del tipo de luz y la dirección de ésta, se producen en ellos diferentes grados de iluminación con brillos y sombras. Cuando la luz es demasiado intensa o ténue, difícilmente se puede percibir con claridad sus volúmenes ya que las sombras

propias del objeto ayudan a percibir la forma y la textura del mismo, mientras que las proyectadas permiten sugerir el espacio que lo rodea (Cruz, Gastelumendi Pablo, 2012).

Hace mucho tiempo los pintores descubrieron el claroscuro como recurso para representar, mediante el dibujo y la pintura, el relieve de los cuerpos tridimensionales. Las zonas de sombra aparecían casi negras mientras que las que recibían la máxima iluminación se pintaban con colores muy claros.

Las técnicas más comunes para crear el efecto del claroscuro son el sombreado, bien mediante rayado o bien a través de la grisalla, y la mancha. Aunque en la técnica del claroscuro se puede emplear el color normalmente se suele realizar mediante el empleo de la escala de valores que va del blanco al negro, para crear la ilusión de volumen en un dibujo.

La técnica artística mediante la cual los diferentes grados de iluminación de los objetos se representan gráficamente mediante fuertes contrastes entre las luces y las sombras se llama claroscuro.

Esta técnica fue desarrollada inicialmente por los pintores flamencos e italianos del Renacimiento pues hasta este momento los artistas no habían mostrado ningún interés por representar el efecto de las luces y las sombras en sus obras, pero fue en el Barroco, con el Tenebrismo, cuando alcanzó su máximo desarrollo.

- **El claroscuro**

Los objetos del entorno se perciben por la luz (natural o artificial); por eso, la diferente intensidad de la luz condiciona su aspecto. El color de los objetos será una gama de tonos entre un claro y un oscuro máximos; por la tanto, el claroscuro es la valoración de estos tonos, mediante los cuales definimos las formas y, en

consecuencia, los volúmenes. Por eso, se puede entender el claroscuro como un medio de expresión.

En cuanto a los procedimientos para conseguir un claroscuro podemos utilizar técnicas de dibujo como el lápiz de grafito, la sanguina y las tizas, pero el más indicado es el carbón. Para iniciarse en esta técnica y ver el comportamiento de los materiales es conveniente hacer unas escalas tonales. Se puede empezar con una escala de doce tonos y para ello, se disponen doce rectángulos o cuadrados, el primero sería el blanco absoluto y el último el negro (Valenciano P. J., 2006, pág. 83)

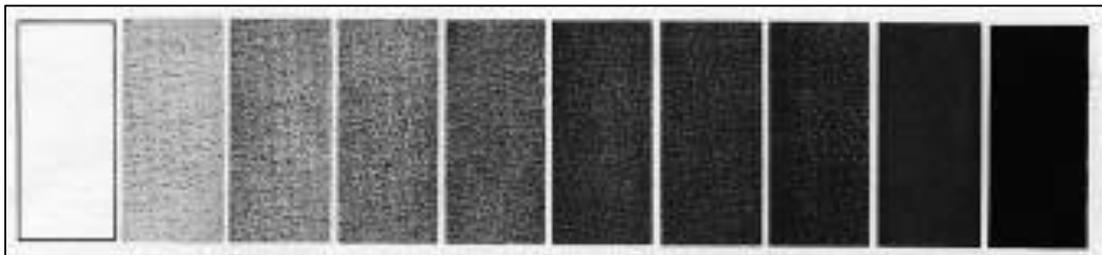


Figura 6. Degradación (Valenciano, 2006, pág. 84).

Se recomienda practicar con modelos geométricos de cartulina blanca pues son los más adecuados para el estudio de los diferentes tonos ya que al estar sus caras en variadas posiciones en el espacio, reciben la luz de manera distinta, por lo cual hay una gran riqueza tonal.

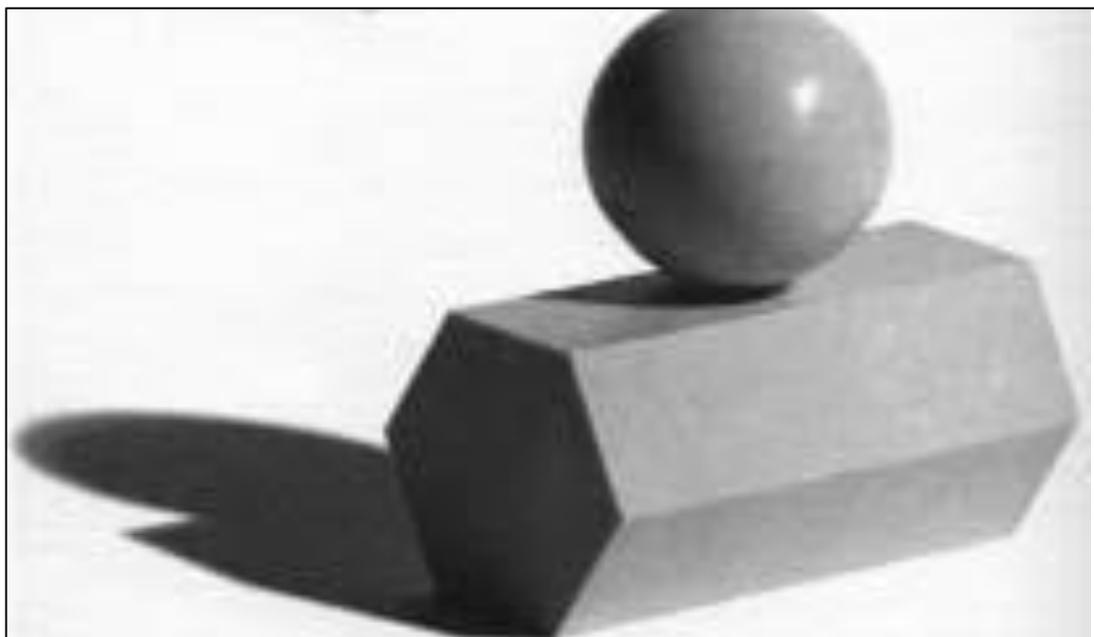


Figura 7. Valoraciones con la luz proyectada (Valenciano P. J., 2006, pág. 83).

- **Las luces y las sombras**

El claroscuro ha sido un recurso muy utilizado, a lo largo de la historia del arte, para dar apariencia de tercera dimensión a los dibujos bidimensionales. Las luces y las sombras, aportan un mayor realismo a los dibujos, jugando con los valores y matices de la escala que va del blanco más puro al negro más intenso. (Ruiz, 2009)

Las luces y sombras son de suma importancia por el hecho de que cada artista las utiliza en los dibujos.

- **Luz natural**

Se refiere a 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, es la luz del sol, que es un medio muy importante para la iluminación.

El claroscuro es una técnica plástica basada en el contraste entre la luz y la sombra para definir el volumen y la importancia de determinadas formas en la composición. Se comienza a trabajar bajo estas claves a partir del Cinquecento (s. XVI) por pintores flamencos e italianos; en el Barroco (s. XVI y XVII) se llega a su cénit gracias a artistas como Caravaggio (González, 2014).

La evolución del claroscuro desemboca en el Tenebrismo (s. xvii), aplicación radical del claroscuro mediante la cual únicamente las figuras temáticamente centrales destacan iluminadas de un fondo generalizadamente oscuro. Es habitual que el foco de luz tenga una dirección diagonal que añade dinamismo a la escena (luz de sótano o luz de bodega). En el tenebrismo se realiza una valoración teatralizada y subjetiva del tema y la composición.

Conceptualmente, el claroscuro es una premisa que llega hasta estos días a través de distintos medios (también la fotografía o el cine); un ejemplo de ello es la importancia de estos recursos en el expresionismo alemán de principios del s. XX, plasmado en un gran número de campos: artes plásticas, literatura, música, cine, teatro, danza, fotografía, etc. (González, 2014).

El sombreado a luz natural tiene ciertos pasos que se debe realizar en todo tipo de dibujo artístico; en primera instancia es necesario utilizar adecuadamente los materiales y reconocer las luces y las sombras.

Esta es una tarea especialmente difícil ya que la frontera que define la luz y la sombra es bastante confusa en algunas partes de la figura, por lo que es necesario entrecerrar los ojos cuando se observa el modelo para comprimir los valores y minimizar la influencia de estos medios tonos. (González, 2014)

- **Luz artificial**

Es la luz emitida por una lámpara, foco, vela, etc. A través de ella, se obtiene 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.

En base a la información antes presentada, resulta claro que un objeto ocupa un lugar en el espacio; en este sentido, se debe representar un cuerpo tridimensional en una superficie plana, de manera que se ponga en evidencia las formas generales y específicas del mismo; esto se obtiene a través de las diferentes tonalidades del valorado, de esta manera, se puede dar mayor énfasis a las características y los volúmenes que posee el cuerpo dibujado con el recurso del carboncillo vegetal.

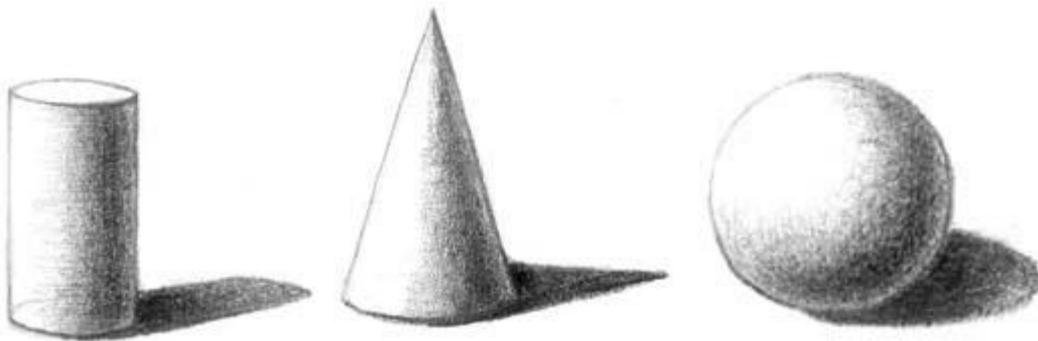


Figura 8. Valoraciones para adquirir formas y volúmenes (Valenciano, 2006, págs. 1-3).

Realizar ejercicios de degradación tonal, resulta indispensable para adquirir habilidad y precisión en el momento de representar las sombras, para ello se propone practicar con el lápiz o con el carboncillo muchos grises distintos de manera progresiva y teniendo en cuenta contrastes continuos.

2.2.8.2. Competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos

2.2.8.2.1. Competencias

La acepción etimológica de la palabra competencia hace entender a la “Disputa o contienda entre dos o más personas sobre algo. Oposición o rivalidad entre dos o más que aspiran a obtener la misma cosa” (Lexus, 2014, pág. 237).

Desde la perspectiva más específica, la competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades con el propósito de lograr el objetivo deseado actuando de manera oportuna. Ser competente es afrontar y

resolver las circunstancias de cada día; esto significa empatar los conocimientos y habilidades que cada uno tiene, luego tomar decisiones para desarrollar las actividades. Asimismo, ser competente determina las características personales, con habilidades y actitudes que hagan más eficaz su interacción con los demás individuos (Retana, 2011).

De la misma manera el Ministerio de Educación (2017) corrobora que el desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, proyectada por los docentes y las instituciones, diseñado en los programas educativos. Este progreso se evidencia a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad (Ministerio de Educación, 2017).

En el ámbito artístico, la competencia se define como la interacción entre el estudiante y las manifestaciones artístico-culturales, para que puedan observarlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas. Permite al estudiante desarrollar habilidades para percibir, describir y analizar sus cualidades estéticas, para ayudarlo a apreciar y entender el arte que observa y experimenta. Supone comprender y apreciar los contextos específicos en que se originan estas manifestaciones, y entender que tener conocimiento sobre estos contextos mejora nuestra capacidad de apreciar, producir y entendernos a nosotros mismos, a otros y al entorno. (Ministerio de Educación, 2017).

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad la

mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean, o con la persona o colectividad que las crea (Montoro, 2013)

2.2.8.2.2. Creación de proyectos

La creación de proyectos es un conjunto de todas las cosas creadas, obra de ingenio, de arte o artesanía muy laboriosa que revela una gran inventiva, el proyecto es realizar un tratado para la ejecución de algo muy importante, se hacen los cálculos y los dibujos para dar idea de cómo ha de ser y lo que ha de costar una obra de arte, es una planificación o prueba antes de darle la forma definitiva.

La acepción etimológica de la palabra creación significa, “acto de crear, acción de instituir nuevos cargos o dignidades, obra literaria o artística original, según el relato bíblico, acto de criar o sacar Dios una cosa de la nada. (Lexus, 2014, pág. 260)

Asimismo, los proyectos constituyen el conjunto de acciones interrelacionadas que desarrollan un programa. Expresan el nivel operativo del proceso de planificación y define la actuación concreta que permitirá en la práctica inmediata conseguir unos objetivos operativos, con unos resultados concretos que aseguran la consecución de los cambios y los efectos que pretende definir el programa del que forman parte. El proyecto supone el nivel máximo de concreción de la acción y, por esto se debe estructurar de una manera detallada y previendo los diferentes elementos que son necesarios para poder asegurar la obtención de unos resultados que sean mensurables (Mille, 2013, pág. 4).

Según el aporte de Ortiz (2000), el proyecto en términos generales, es un plan de trabajo con carácter de propuesta que concreta los elementos necesarios para conseguir unos objetivos deseables. Su misión, es prever, orientar y preparar bien el camino de lo que se va a desarrollar. Al mismo tiempo, este concepto designa a un conjunto de acciones y estrategias que permitan responder, las siguientes preguntas: ¿qué hacer?, ¿por qué hacerlo?, ¿para qué?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿con quiénes?, ¿en qué circunstancias?, ¿con qué medios?, ¿cuándo? y ¿con qué recursos?

Por otra parte, el proceso del proyecto no se limita a la programación de actividades orientadas al logro de resultados acordes con unos objetivos preestablecidos, inamovibles y externos a los individuos. Sino que un proyecto integra los diversos elementos de un proceso de planificación y surge como respuesta a la indagación y el cuestionamiento de una realidad (Ortiz, 2000).

De este modo, la investigación se ha evocado al análisis de creación de proyectos que expresa con iniciativa, imaginación y creatividad en el campo artístico. Es decir, que la competencia comprende a la adquisición de un conjunto de capacidades, destrezas, aptitudes y actitudes para expresar y comunicar un mensaje utilizando los códigos artísticos con imaginación y creatividad. Para ello, es necesario conocer diferentes técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, así como de las obras más destacadas del patrimonio cultural.

2.2.8.2.3. *Lenguajes artísticos*

El estudiante usa los diversos lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos.

La acepción etimológica de la palabra lenguaje, hace referencia al “conjunto sistemático de signos que permite la comunicación. Facultad de expresarse” (Lexus, 2014, pág. 548)

Los lenguajes artísticos son la expresión de las visiones más sublimes de lo que en ellos se enseña. Han de tomar sus múltiples representaciones escénicas las visiones más profundas del artista, pensamientos, miedos, recuerdos, ilusiones, fantasías y proyectarlos en algunos de los lenguajes artísticos: dibujos, fotografías, diarios (Montoro, 2013).

Los lenguajes artísticos pone en práctica habilidades imaginativas, creativas y reflexivas para generar ideas, planificar, concretar propuestas y evaluarlas de manera continua, para lo cual hace uso de recursos y conocimientos que ha desarrollado en su interacción con el entorno, con manifestaciones artístico-culturales diversas y con los diversos lenguajes artísticos. Experimenta, investiga y aplica los diferentes materiales, técnicas y elementos del arte con una intención específica. Así mismo, reflexiona sobre sus procesos y creaciones y los socializa con otros, con el fin de seguir desarrollando sus capacidades críticas y creativas (Nacional, 2017). Los lenguajes artísticos más importantes son los dibujos artísticos que se utilizan para cualquier proyecto, además el ser humano empieza a comunicarse por medio del dibujo, expresa su sentimiento, dificultades, problemas y alegrías.

2.2.8.3. Capacidades de la competencia de creación de proyectos artísticos.

Las capacidades que el estudiante tiene que poner en práctica para desarrollar la competencia de creación de proyectos artísticos son las siguientes: explora y experimenta los lenguajes artísticos, aplica los procesos creativos, evalúa y socializa procesos y proyectos. Estas capacidades son de creación de proyectos artísticos individuales o colaborativos que representan y comunican ideas e intenciones específicas. Selecciona, experimenta y usa los elementos del arte, los medios, materiales, herramientas, técnicas y procedimientos apropiados para sus necesidades de expresión y comunicación. Genera o desarrolla ideas investigando una serie de recursos asociados a conceptos, técnicas o problemas específicos personales o sociales. Planifica, diseña, improvisa y manipula elementos de los diversos lenguajes del arte para explorar el potencial de sus ideas e incorpora influencias de su propia cultura y de otras. Registra las etapas de sus procesos de creación y reflexiona sobre

la efectividad de sus proyectos, modificándolos de manera continua para lograr sus intenciones. Establece estrategias de mejora para que sus proyectos tengan un mayor impacto a futuro. Planifica la presentación de sus proyectos considerando su intención y el público al que se dirige. (Nacional, 2017).

2.2.8.3.1. *Explora y experimenta los lenguajes artísticos*

Según el Currículo Nacional, esta capacidad: “Significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte (Ministerio de Educación, 2017, pág. 73).

Los alumnos exploran con interés las actividades para poder desarrollar sus habilidades en el campo artístico todo lo que van a realizar o ejecutar desde los lenguajes artísticos, son experimentos que hacen los alumnos examinando cada cosa que se les presente, tienen la impresión o sentimiento de descubrir, comprobar y demostrar sus habilidades artísticas.

2.2.8.3.2. *Aplica los procesos creativos*

Esta capacidad: “Supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo en relación a una intención específica (Ministerio de Educación, 2017, pág. 73).

Si bien es cierto, la creatividad es de suma importancia en el ámbito educativo individual, grupal, social y cultural; así, el hecho de ayudar a que la gente sea creativa, es un elemento crucial para la educación. Por consiguiente, el reto es desarrollar capacidades y habilidades de forma imparcial que capaciten a los individuos para comprometerse positivamente con la complejidad y la diversidad de los valores sociales y las formas de vida (Barriga, 2011).

2.2.8.3.3. *Evalúa y socializa procesos y proyectos*

Esta capacidad significa: “...registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias” (Ministerio de Educación, 2017, pág. 73)

Evaluar un proyecto artístico es importante por lo que haces ver los errores que han tenido en momento de la ejecución, cada proceso es importante para que adecues los materiales necesarios, se sigue la secuencia en elaborar el proceso, una vez acabado el proyecto se socializa para evaluar, recibir sugerencias y críticas de parte del profesor y de los compañeros de tal modo llegamos a mejorar nuestro proyecto con todas las observaciones recibidas.

Visto de esta forma, este trabajo de investigación toma a la competencia como un punto clave en la educación artística, de esta manera concientizar a los estudiantes a ser competitivo en sus aprendizajes y en la creatividad y apreciación crítica de diferentes manifestaciones culturales artísticas basado en el conocimiento de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos.

III. HIPÓTESIS

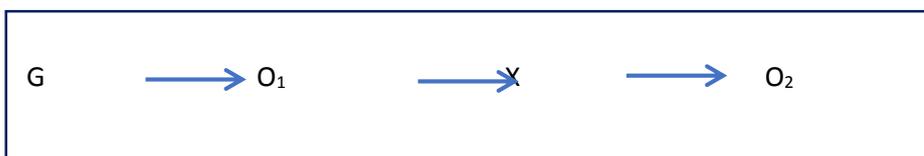
H_1 = El taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.

H_0 = El taller de dibujo artístico a lápiz no favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

Consecuentemente con el tipo de investigación, el diseño que se utilizó fue diseño pre-experimental, con pre prueba y post prueba con un solo grupo. En este sentido, el gráfico respectivo es el siguiente:



En donde:

G: Grupo experimental

O₁: Aplicación del Pretest

X: Determinar el taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos en resolución de problemas.

O₂: Aplicación del Postest

4.2. Población y muestra

Sánchez Aranda (2005), se refiere al universo como el contexto de la unidad, el cuerpo más largo del contenido que puede examinarse al caracterizar una o más unidades de registro (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, pág. 257).

Para efectos de esta investigación, el universo está conformado por todos los estudiantes del segundo grado de educación secundaria de EBR de la Institución Educativa don Bosco del distrito de Chacas provincia Asunción, región Ancash, en cantidad de (28) alumnos, cuyas edades fluctúan entre los 13 y 14 años. Esta institución educativa, a diferencia de otras instituciones públicas, es privada, con la

modalidad de internado durante el año académico. Se brinda una formación espiritual e intelectual basada en los principios éticos y morales. También se cuenta con docentes capacitados para desempeñar sus labores en la convivencia comunitaria de la Institución.

En la escuela “Don Bosco”, los alumnos aprenden las áreas reglamentarias de la Educación Básica Regular; además, se especializan en un ámbito artístico: tallado, escultura, pintura, mosaico, repujado, el mismo que aprenden a lo largo de la educación secundaria y les sirve como un oficio en el cual pueden desempeñarse. Una vez culminado los estudios secundarios los que desean pueden quedarse trabajando con el oficio que han aprendido durante los 5 años, otros los que no tienen pasión por el arte continúan los estudios superiores, pero ya independientes cada uno pagando sus estudios.

Una muestra estadística es un subconjunto de casos e individuos de una población estadística. Es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características registro (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, pág. 239). Las muestras se obtienen con la intención de sacar propiedades de la totalidad del universo, deben ser representativas del mismo para cumplir la característica de la inclusión del muestreo, en tales casos puede obtenerse una información similar a la de un estudio perfecto con mayor rapidez y menor costo.

La muestra es un subconjunto del universo. En la siguiente tabla se puede observar que la muestra considerada para el presente trabajo de investigación, que en este caso es equivalente al universo.

Tabla 1.

Universo y muestra

de estudiantes de la I. E “Don Bosco” distrito Chacas, provincia Asunción, región Áncash.

Institución Educativa	Año de estudios	Ámbito	N° de estudiantes	Total
“Don Bosco”	2° grado de secundaria	Urbano	28	28
Total			28	28

Fuente: Nómina de matrícula 2019.

4.3. Definición y operacionalización de variables e indicadores

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

Tabla 2.

Operacionalización de variables e indicadores

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
Taller de dibujo artístico a lápiz	El taller de dibujo artístico a lápiz es un espacio donde los estudiantes aprenden la técnica del dibujo artístico a lápiz, experimentando con los recursos necesarios a través de sesiones teóricos-prácticos. La secuencia metodológica del taller es la siguiente: Realización de un boceto. Elaboración del encuadre. Realización del sombreado.	Taller de dibujo a lápiz.	Planificar las sesiones en función a los desempeños a desarrollar.
			Organizar los recursos y materiales necesarios.
		Implementación del taller.	Facilitar los recursos (materiales, ambiente, mobiliario).
			Organizar a los estudiantes en función a los recursos y a las tareas a realizar.
		Aplicación del taller.	Enseñar a los estudiantes la secuencia metodológica del dibujo artístico.
			Exponer los productos obtenidos al concluir el taller.
Evaluar los logros, dificultades del taller para evaluar los resultados.			
Competencia de creación de proyectos desde	Implica una serie de capacidades que debe desarrollar el estudiante usa los diversos lenguajes	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.

los lenguajes artísticos.	artísticos para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. . (Ministerio de Educación, 2017, pág. 73)	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.

4.4. 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).

La técnica que se utilizó en esta investigación, fue la observación; la misma que se realizó durante el proceso de dibujo, implementación y aplicación del taller.

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, 2006, pág. 276).

El instrumento que se empleó en la investigación fue una lista de cotejo, la misma que ha sido elaborada para efectos específicos del trabajo; ésta consta de 9 ítems, tomados de las dimensiones de la creación de proyectos artísticos, y considerando las competencias desde el lenguaje artístico. Las competencias del área se dividen en desempeños: explora y experimenta los lenguajes del arte, aplica procesos creativos, evalúa y socializa sus procesos y proyectos.

El objetivo principal del instrumento es: recoger información para determinar el aprendizaje de la competencia señalada.

VALIDEZ

Se efectuó a través de la validez del contenido, para lo cual se recurrió a tres expertos especialistas en arte y docentes de educación artística de instituciones públicas y privadas, quienes dieron sus opiniones y sugerencias con respecto a los reactivos e instrucciones utilizando la matriz de consistencia, donde los expertos analizaron cada uno de los ítems, para al final opinar.

Tabla 3.

Validación de expertos

N°	Experto	Calificación	Porcentaje
Experto 1	Mgtr. Higa Taira Haroldo	5	100%
Experto 2	Lic. Mondoñedo Murillo, Patricia	5	100%
Experto 3	Mgtr .Cabanillas Delgadillo Virgilio Freddy	5	100%

Fuente: Elaboración propia 2019.

CONFIABILIDAD

Después de haber recibido la opinión de los expertos, se desarrolló la confiabilidad del instrumento que fue utilizado en base a la muestra con la cual se trabajó. En esta prueba piloto la muestra de confiabilidad del instrumento se aprecia un buen nivel de confiabilidad, superando el...

kr20 0.62157274

Altamente Confiable

Tabla 4.

Baremo o escala de valoración

para evaluar la variable de la competencia de creación de proyectos desde el lenguaje artístico.

Nivel de logro	Categorías	Rango de puntuación
En inicio	Bajo	[0 – 10]
En proceso	Medio	[11 – 16]
Logro esperado	Alto	[17– 20]

Fuente: Elaborado por el investigador tomando en cuenta la escala de valoración del Ministerio de Educación (2009).

4.5. Plan de análisis

El presente trabajo de investigación se dividió en tres fases:

La primera fase el diagnóstico, se usó esta técnica para recoger datos e información sobre el grupo focal. Además, se seleccionó los temas más resaltantes que se desarrolló con mayor vigor en las sesiones y, se empleó la técnica analítica, con la cual se identificó conocimientos sobre el grupo experimental.

En la segunda fase, se procedió a desarrollar las sesiones de aprendizajes en el grupo de estudiantes.

La tercera fase, fue la evaluación, en ella se aplicó la técnica, mediante la lista de cotejo para medir la variable dependiente.

Los resultados se obtuvieron de acuerdo a la interpretación de datos recogidos con el instrumento de medición y se realizó la descripción de los resultados obtenidos; terminada la recopilación de todos los datos, se realizó la cuantificación y el tratamiento estadístico correspondiente al diseño pre experimental.

En este sentido se comprende que, el procesamiento se realizó a un conjunto de operaciones específicas, con el objetivo de dar respuesta al problema de investigación y a las hipótesis planteadas. Por ello, se hizo uso del análisis estadístico a través del programa SPSS y la prueba de normalidad y para la contrastación de hipótesis.

Para la contrastación de hipótesis se empleó la T de Student para muestras relacionadas o la prueba no parametrada Wilcoxon.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 5.

Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable(s)	Diseño	Instrumento
<p>¿De qué manera el taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas región Áncash, 2019?</p>	<p>Objetivo general Determinar si el taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas Región Áncash, 2019.</p> <p>Objetivos específicos Identificar el nivel de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas Región Áncash, 2019. mediante pre test. Aplicar el taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la institución educativa “Don Bosco” Chacas, Región Áncash. 2019. Evaluar la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos, después de haber aplicado el taller de dibujo artístico a lápiz, en los estudiantes de 2° grado de secundaria de la institución educativa “Don Bosco” Chacas, Región Áncash. 2019. Mediante el post test.</p>	<p>Hipótesis general El taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” chacas región Áncash, 2019.</p> <p>Hipótesis Nula El taller de dibujo artístico a lápiz no favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” chacas región Áncash, 2019.</p>	<p>Variable independiente: taller de dibujo artístico a lápiz</p> <p>Variable dependiente: 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>

4.7.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

5.1.Resultados de 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 Pretest los valores de significancia, son menores al nivel de significancia teórico, entonces el conjunto de datos no se aproximan a una distribución normal, de igual manera el conjunto de valores del Postest son menores que el nivel de significancia, se infiere que: los datos de las variables tanto en el Pretest y Postest no se aproximan a la distribución Normal. Por lo tanto para contrastar la hipótesis de investigación se empleara la prueba no paramétrica Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas con parámetro de comparación la mediana para evaluar el Taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019. Esta investigación tuvo como objetivo determinar si el Taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2^{do} grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.

Los resultados se presentan teniendo en cuenta la hipótesis de la investigación y de misma manera los objetivos específicos formulados en el estudio.

5.1.1. Estadísticos de fiabilidad

Tabla 6.

Resultado de la prueba de Fiabilidad

Variable		Kuder Richardson Kr20
Lenguajes Artísticos	Pretest	0.6331
	Postest	0.6361

Fuente de reporte SPSS 24.0

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

Prueba piloto 0.6828, Pre test = 0.6331, Pos test = 0.6361, Altamente confiable tanto en la prueba piloto como en el Pretest y Postest.

Tabla 7.

Resultado de la prueba de Normalidad según test.

test	Shapiro-Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	
Lenguajes Artísticos	Pretest	.890	20	.007
	Postest	.731	20	.001

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 02, se observa los resultados de la prueba de normalidad según Shapiro Wilk $n < 50$.

En el Pretest el P (Valor) < 0.05 concluimos los datos provienen de una distribución normal

En el Postest el P (Valor) < 0.05 concluimos los datos proviene 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 artístico a lápiz

Tabla 8.

Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según Pretest.

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Pretest	
		fi	%
En inicio	[00 – 10]	22	79%
En proceso	[11 – 13]	6	21%
Logro previsto	[14 – 17]	0	0%
logro destacado	[18 – 20]	0	0%
Total		28	100%
Mediana		4	

Fuente de reporte SPSS 24.0

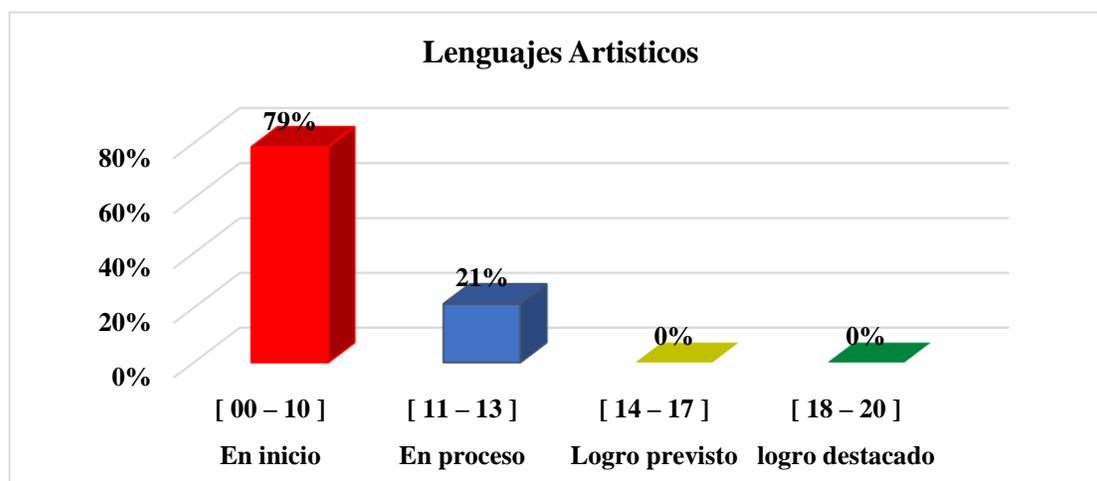


Figura 9. Nivel de logro de lenguajes artísticos según Pretest.

Los resultados muestran el nivel de los lenguajes artísticos de en los estudiantes de segundo año de educación secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Ancash, 2019. Antes de la aplicación del Taller

de dibujo artístico a lápiz donde un 79% de los estudiantes se encuentran en un nivel en inicio, seguido del 21% en un nivel en proceso, ninguno de los estudiantes en nivel de logro previsto y logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo artístico a lápiz (Tabla 8 y Figura 9).

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

Tabla 9.

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

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Postest	
		fi	%
En inicio	[00 – 10]	2	7%
En proceso	[11 – 13]	2	7%
Logro previsto	[14 – 17]	4	14%
Logro destacado	[18 – 20]	20	72%
Total		28	100%
Mediana		19	

Fuente: de reporte SPSS 24.0

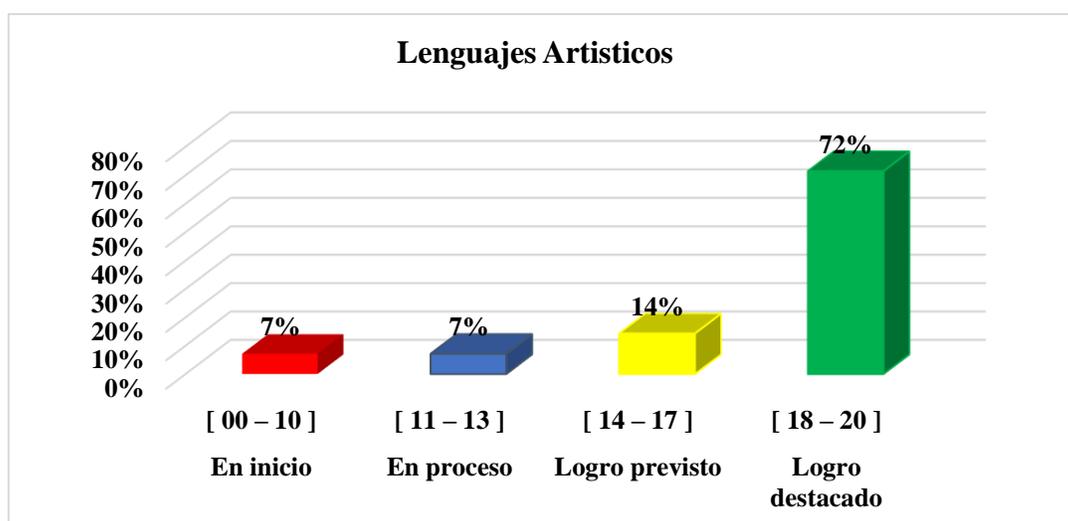


Figura 10. Nivel de lenguajes artísticos según Postest.

Los resultados muestran el nivel de los lenguajes artísticos de en los estudiantes de segundo año de educación secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Ancash, 2019. Después de la aplicación del taller de dibujo artístico a lápiz donde un 72% de los estudiantes, alcanzaron el nivel logro destacado, un 14% un nivel logro previsto, el 7% de los estudiantes aún mantienen el nivel de inicio también el 7% en proceso en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo artístico a lápiz (Tabla 9 y Figura 10).

5.1.4. Tabla de resultado de la variable Lenguajes Artísticos

5.1.4.1. Prueba de hipótesis para la variable Lenguajes Artísticos

Tabla 10.

Resultado de lenguajes artísticos, Según Pretest y Pos test.

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Test			
		Pretest		Postest	
		Fi	%	Fi	%
En inicio	[00 – 10]	22	79%	2	7%
En proceso	[11 – 13]	6	21%	2	7%
Logro previsto	[14 – 17]	0	0%	4	14%
logro destacado	[18 – 20]	0	0%	20	72%
Total		28	100%	28	100%
Mediana		4		19	

Fuente de reporte SPSS 24.0

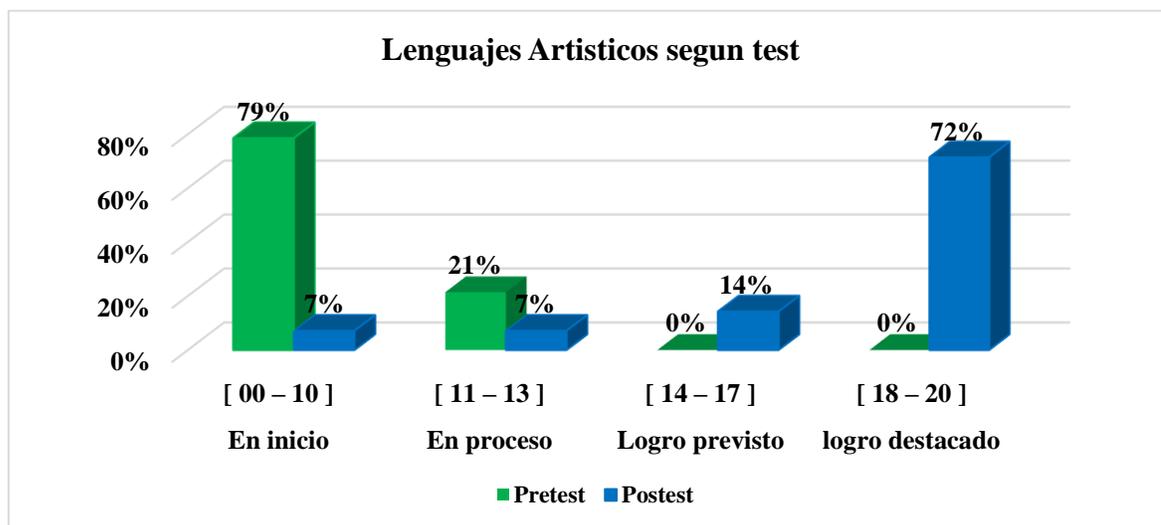


Figura 11. Representación gráfica de niveles de logro de los lenguajes artísticos según test.

De la Tabla N°10 y el figura N°11 muestra la tabla comparativa de los niveles de logro de los lenguajes artísticos antes y después de la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.

Los resultados en el Pretest antes de la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz diagnóstica que el 79% de los estudiantes se encuentran en el nivel en inicio en la representación de los lenguajes artísticos, un 21% se encuentran en un nivel en proceso, ninguno de los estudiantes se ubican en el nivel logro previsto y logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el Taller de dibujo artístico a lápiz (Tabla 8 y Figura 9).

En tanto, en el Posttest Tabla N°9 y el figura N°10 después después de la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz un importante 72% de los estudiantes alcanzo el nivel de logro esperado en la representación de los lenguajes artísticos, seguido de un 14% en logro previsto el 7% de los estudiantes aún se mantienen el nivel de inicio y el nivel en

proceso, en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo artístico (Tabla 9 y Figura 10).

Por lo tanto, se establece que la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.

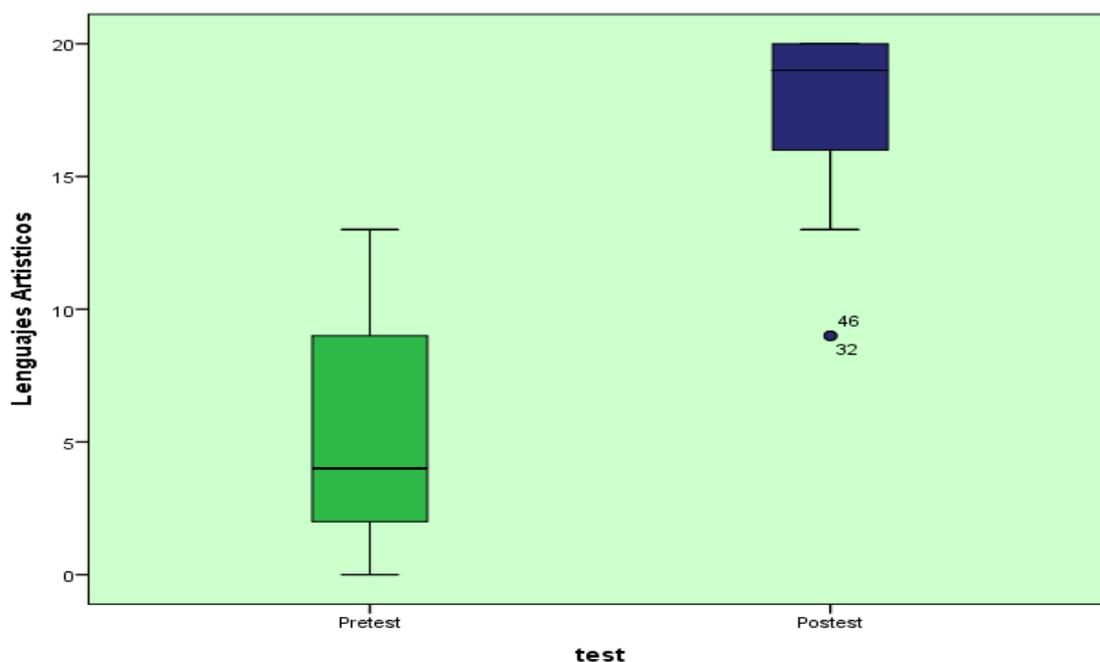


Figura 12. Diagrama de cajas y bigotes

La figura 5 muestra la comparación de las medianas de los dos momentos de prueba luego de la aplicación del taller de dibujo artístico a lápiz mostrando una diferencia significativa de 15 en las medianas (ganancia pedagógica) mediana pretest = 4 , postest = 19 graficando que la aplicación del taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.

5.1.5. Prueba de Hipótesis para la variable dependiente.

5.1.5.1. Prueba de hipótesis para la variable Lenguajes Artísticos.

Tabla 11.

Prueba de hipótesis para comparar la variable lenguajes artísticos, antes y después de la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.

Prueba de comparación de medianas	Prueba Z Wilcoxon		g l	Nivel de significancia	Decisión
	Valor Z calculado	Valor Z tabular			Zc < Zt
$H_0 : Med1 = Med2$ $H_a : Med1 < Med2$	Zc = - 4,577	Zt = - 1.64	20	$\alpha = 0.05$ P = 0.01	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 artístico a lápiz no favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.

H1 = La aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019.

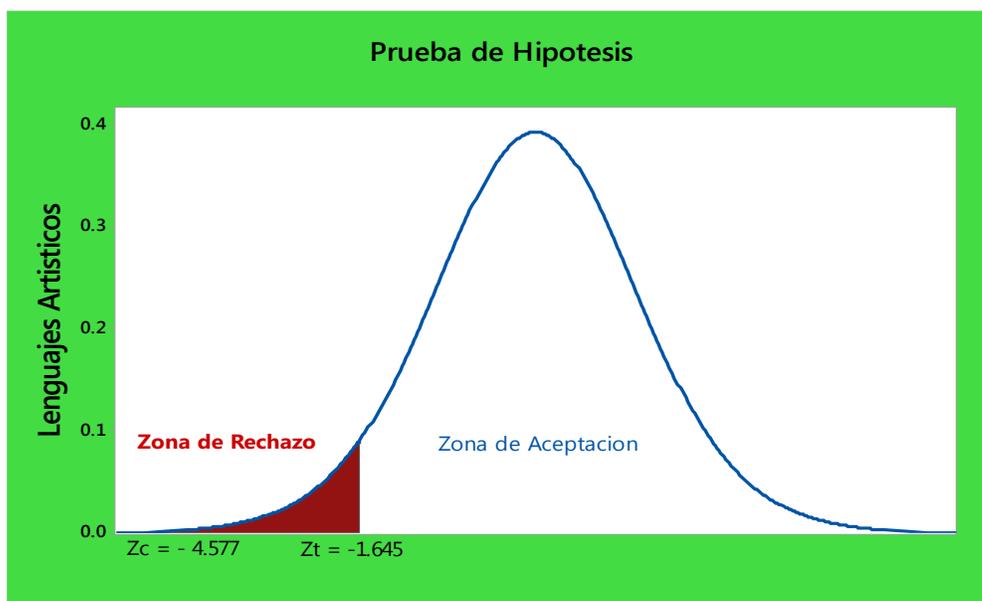


Figura 13: Prueba Z Rangos de Wilcoxon

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° 6, gráfico N°4, Se muestra la prueba de hipótesis para la comparación de puntuaciones de la mediana de los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019. se reflejó superioridad en el pos test (19) respecto a su mediana del pre test (4), diferencia justificada mediante la prueba Rangos de Wilcoxon Z para muestras relacionadas con Z_c (calculada) = - 4.577 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 artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región 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 alumnos de 2^{do} de la I.E “Don Bosco”, distrito de Chacas, provincia Asunción, se llega a realizar el análisis en función a los estadísticos empleados sobre el resultado de la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

5.2.1. Análisis del pre test.

Los resultados obtenidos por las estudiantes de 2^{do} grado de nivel secundario del grupo experimental en pre test fueron los siguientes: (Tabla 3 y Figura 1) los resultados muestran el 79% de los estudiantes se encuentran en un nivel inicio, seguido del 21% en el nivel en proceso, asimismo, el 0% se encuentra en el nivel de logro previsto y el 0% en el nivel de logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo artístico a lápiz.

Tras la observación del investigador a los estudiantes de 2^{do} grado de la I.E “Don Bosco”-Chacas, se evidenció, que estos presentaban dificultades en la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos; la escasa idea en la manifestación artística en la mayoría de los estudiantes, se evidenció que no sabían cómo crear un proyecto artístico. Muchos de ellos, se aislaban de manera personal durante la realización de trabajos, y también eran aislados por sus compañeros que se desenvolvían más respecto a los temas que se estaban desarrollando.

En los resultados obtenidos en el pre test por los alumnos de 2^{do} grado del nivel secundario del grupo experimental, de acuerdo a los estadísticos de referencia la mayoría

se ubican en los puntajes de los niveles malo y regular. Resultados que determinan la situación deficitaria en que se encuentran los estudiantes en la creación de proyectos desde los lenguajes artístico.

Asimismo, están asociados a los conocimientos primordiales que se adquieren en la formación integral de la persona, y los clasifican en habilidades y capacidades lectoras, matemáticas y artísticas. De este modo, estar en la capacidad de aprender, razonar y dar solución a la problemática. En tanto, la competencia académica implica el desarrollo de potencialidades del sujeto a partir de lo que se aprende en la escuela, es decir, un conocimiento aplicado en un aprendizaje significativo. Asimismo, ser competente da la posibilidad de asumir el liderazgo, y como también realizar múltiples acciones sociales, cognitivas, culturales, afectivas, laborales y productivas. (Charria, Sarsosa, Uribe, & López, 2011)

5.2.2. Análisis del post test.

En relación a los resultados obtenidos en el post test por los estudiantes del nivel secundario, se observa que hubo una mejora notable: (Tabla 4 y Figura 2). Los resultados muestran el 72% de los estudiantes alcanzaron el nivel logro destacado, el 14% se encuentran en el nivel logro previsto, el 7% de los estudiantes aún se mantienen en el nivel en proceso y, de la misma manera el 7% de los estudiantes en el nivel inicio en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo artístico a lapiz.

Estos resultados pueden contrastarse con aquellos resultados obtenidos en una investigación de Calderón (2016) que propuso una serie de actividades con el propósito de mejorar las habilidades creativas. En dicho estudio, se observó que durante la

aplicación de su propuesta, los alumnos se entregaron a realizar cada una de las actividades, y al pasar los días se notó cambios en cuanto a la mejora en las creatividades. De este modo, el clima del taller era mucho mejor, estaban más atentos, participativos, colaboraban entre ellos, compartían opiniones emociones y sentimientos con los demás. (Calderón, 2016)

Según el aporte de Barriga (2011), la creatividad en las instituciones educativas se ha globalizado en la forma de enseñanza y aprendizaje, productivo; en este sentido, ha llevado a abrir y ampliar el campo de las artes visuales y, como elemento de cambio en el contexto de la política educativa para mejorar la creatividad (Barriga, 2011).

Luego de la fase experimental se observa que los alumnos considerados en la muestra de estudio experimental han superado los puntajes obtenidos en el pre test debido al desarrollo de taller de dibujo artístico a lapiz empleando creatividades en cada una de las actividades de aprendizaje correspondiente a la creación de proyectos.

Los estudiantes consiguieron relacionarse con mayor facilidad, ya no eran tímidos ni cohibidos, superaron sus temores e inseguridades, eran más participativos e interesados por los talleres; aprendieron a trabajar en equipo y, eran más unidos entre ellos.

De la misma manera el docente fue satisfecho de los talleres, porque el recurso empleado fue muy dinámico, divertido e interesante, los estudiantes alcanzaron a desarrollar las habilidades creadoras básicas de interpretación, como expresarse a través de imágenes con mayor interés. Así mismo, consiguieron desenvolverse en la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

Del mismo modo, desarrollaron habilidades, pensamientos y sentimientos, para cooperar y compartir con los demás; aprendieron a compartir sus pertenencias y destrezas,

a ayudar a sus compañeros en las diversas actividades realizadas. De esta manera, desarrollaron las actividades en forma grupal e individual.

Asimismo, el MINEDU (2017) corrobora que el desarrollo de las competencias de los estudiantes es una construcción constante, proyectada por los docentes y las instituciones, diseñado en los programas educativos. Este progreso se evidencia a lo largo de la vida y tiene niveles esperados en cada ciclo de la escolaridad. (Ministerio de Educación, 2017)

Además, el Ministerio de Educación hace entender a la competencia de crear proyectos desde los lenguajes artísticos, que implica una serie de capacidades que debe desarrollar el estudiante usando los diversos lenguajes artísticos, para expresar, ideas, sentimientos y comunicar mensajes. para lo cual, el alumno hace uso de recursos y conocimientos en el desarrollo de las manifestaciones artísticos y culturales. Además, permite experimentar, investigar y aplicar los diferentes materiales del dibujo, las técnicas y los elementos del arte con una intención concreta (Ministerio de Educación, 2017)

Por lo tanto, el clima que se mantenía en el aula fue grato; porque muchos de los estudiantes eran más participativos, motivados, contentos e interesados por los talleres que se desarrollaban.

Después de las sesiones de aprendizaje del taller de dibujo artístico, hubo una mejora en la representación de proyectos en los estudiantes de 2^{do} grado de secundaria; es decir, ponían en práctica lo aprendido, partiendo desde la teoría para plasmar en la práctica.

5.2.3. Análisis del pre y post test:

La diferencia significativa en los resultados del pre y post test se debe a la manipulación de la variable independiente, donde se han desarrollado talleres de dibujo

artístico a lápiz empleando la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos. Con los resultados obtenidos, es evidente la efectividad del experimento, tal como se evidencia en los resultados y puntajes obtenidos por los estudiantes de 2^{do} grado nivel secundario en el Pre test, el 79% de las estudiantes se encuentran en un nivel en inicio, seguido del 21% en el nivel en proceso, asimismo, el 0% se encuentra en el nivel de logro previsto y el 0% en el nivel de logro destacado. Se elevó al 72% de los estudiantes alcanzaron el nivel logro destacado, un 14% un nivel logro previsto, el 7% de los estudiantes aún mantienen el en proceso y, de la misma manera el 7% de estudiantes se encuentran todavía en el nivel inicio. Esto significa, el taller de dibujo artístico a lápiz, favoreció la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

Asimismo, Cotrado, (2017) que realizó una investigación denominada, “creación de cuadros surrealistas en técnica mixta para interpretar las expresiones de las manos que iluminan el entendimiento del espectador” como objetivo, Crear obras de arte surrealistas y mostrar las distintas expresiones de las manos como un lenguaje de comunicación y de expresión de sentimientos y emociones a la sociedad. Es decir que, Para poder crear las obras de arte se investigó sobre las distintas expresiones de las manos y se tomó distintas fotos donde las personas realizaron actividades cotidianas con sus manos. (Cotrado, 2017)

Por su parte, Antón (2015), realizó una investigación titulada, “el dibujo de los sueños en el desarrollo de la creatividad en estudiantes de educación artística. De esta manera, llegando a la conclusión, que 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.
(Antón, 2015)

En este caso, los resultados obtenidos luego de la propuesta práctica fueron satisfactorios tanto para los alumnos como para el profesor; comprobándose la labor tan importante que lleva acabo el docente, pues el encargado de trasmitir, motivar, guiar, educar, trabajar, diseñar y enseñar no solo conocimientos y materias educativas, sino que es un transmisor tanto de vivencias cómo experiencias, emociones y sentimientos y pensamientos únicos e irrepetibles en la creación de proyectos artísticos.

VI. CONCLUSIONES

Al concluir la investigación ejecutada y luego de la contrastación de hipótesis general y específica bajo el criterio de prueba Rangos de Wilcoxon (Z) para comprobar que el taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2^{do} grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas, región Áncash, 2019, se llegó a las siguientes conclusiones:

- Al evaluar el nivel de los lenguajes artísticos, antes de la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz donde un 79% de los estudiantes se encuentran en un nivel en inicio, seguido del 21% en un nivel en proceso, ninguno de los estudiantes en nivel de logro previsto y logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de dibujo artístico a lápiz.
- Después de la aplicación del Taller de dibujo artístico a lápiz donde un 72% de los estudiantes sí alcanzaron el nivel logro destacado, un 14% un nivel logro previsto, el 7% de los estudiantes aún mantienen el nivel de inicio y en proceso en la representación de los lenguajes artísticos en el Taller de dibujo artístico a lápiz.
- Las estrategias de aprendizaje empleadas en el taller, de dibujo artístico a lápiz individuales y en grupos, han permitido establecer una relación fraterna y amena entre los educandos y el docente. Del mismo modo las actividades realizadas en

cada sesión del taller, han sido también un medio para conocer sus vivencias y trabajar en equipo.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

1. El Ministerio de Educación y sus órganos desconcentrados como las Direcciones Regionales de Educación y las Unidades de Gestión Educativa Local deben promover la capacitación a los directores y docentes en relación a estrategias didácticas para la socialización.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Edwards B. & Blume H. (2015). *Drawing on the Right Side of the Brain*. España: Polígono Los Llanos. Humanes (Madrid).
- Antón, V. J. (2015). *EL DIBUJO DE LOS SUEÑOS EN EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA*. Lima Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACION Enrique Guzmán y Valle.
- Barriga, A. D. (2005). *Didáctica General*.
- Barriga, M. M. (2011). *Creacion de los trabajos*. Panplona - Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Betancourt R. Guevara L. & Fuentes E. (2011). *El taller como estrategia didáctica, sus fases y componentes para el desarrollo de un proceso de cualificación en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con docentes de lenguas extranjeras*. Bogotá D.C.: Universidad de la Salle.
- Burgos, H. B. (2013). *Artes Visuales*. Santiago: Ministerio de Educacion, Republica de Chile.
- Calderón, A. L. (2016). “ESTUDIO E INTERPRETACIÓN PICTÓRICA SOBRE LOS VENDEDORES DE FRUTAS EN EL ENTORNO DE LOJA”. Loja - Ecuador: Universidad Nacional de Loja.
- Cano, A. (diciembre de 2012). La metodología de taller en los procesos de educación popular. *ReLMeCS*, 27, 28.
- Cano, A. (2012). *Metodologia de taller en los procesos de educacion popular*. Uruguay: Revista latinoamericana de metodologia de las ciencias sociales.
- Charria, O. V., Sarsosa, P. K., Uribe, R. A., & López. (2011). *Definición y clasificación teórica de las competencias académicas*. Barranquilla - Colombia: Universidad del Norte.
- Consejo Federal. (2010). *La Educación Artística en el Sistema Educativo Nacional*. Argentina: del Bicentenario de la Revolución de Mayo”.
- Cotrado, P. M. (2017). *CREACIÓN DE CUADROS SURREALISTAS EN TÉCNICA MIXTA PARA INTERPRETAR LAS EXPRESIONES DE LAS MANOS QUE*

ILUMINAN EL ENTENDIMIENTO DEL ESPECTADOR. Cusco: ESCUELA SUPERIOR AUTÓNOMA DE BELLAS ARTES.

- Cruz, Gastelumendi Pablo. (2012). *Arte con mención en Grabado.* Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Fernández, J. I. (2000). *Evaluación de los efectos de un programa de educación artística en la creatividad y en otras variables del desarrollo infantil.* San Sebastián: Argitaipen Zerbitzua.
- Flores, G. D. (2015). *MODELO DIDÁCTICO BASADO EN EL PENSAMIENTO COMPLEJO Y LA TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, PARA EL DESARROLLO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL ÁREA DE ARTE EN EL NIVEL SECUNDARIO.* LAMBAYEQUE - PERÚ: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO.
- García, A., & García, C. (2011). *La educación Artística: un estado del arte para nuevos horizontes curriculares en la institución educativa.* Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- García, R. A. (2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación. *Universidad Distrital Francisco José de Caldas.*
- Garza, B. R. (1968). *Dibujo artístico - nociones básicas.* Monterrey.
- Gonzales, M. (1997). *Fundamentos de Dibujo.* Facultad de bellas artes, UCM.
- González, M. (2014). *El claroscuro y la representación de la figura.* Madrid: Universidad Complutense Madrid.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación.* México: Mc. GRAW HILL.
- LEXUS. (2014). *Diccionario Enciclopédico.* Lima Perú: Ediciones Trébol, S. L. Barcelona.
- Lexus. (2014). *Enciclopédico .* Lima - Perú: Trebol.
- Lexus, E. (2014). *Diccionario Enciclopédico.* Lima Perú: Ediciones Trebol, S. L. Barcelona.
- Lexus, e. (2014). *diccionario enciclopédico.* Lima Perú: trebol, S. L. Barcelona - España.
- Lexus, e. (2014). *Diccionario enciclopédico.* Lima Perú: Ediciones Trebol, S. L. barcelona.
- Lexus, E. (2014). *Diccionario Enciclopédico.* Lima Perú: Ediciones Trebol, S. L. Barcelona .

- Mille, G. J. (2013). *Elaboracion y evaluacion de proyectos* . Barcelona: Torre Jussana serveis associattus.
- Ministerio de Educación. (2017). *Curriculo Nacional*. Lima - Perú: Printed in Peru.
- Ministerio de Educación. (2017). *Curriculo Nacional*. Lima: Ministerio de Educación.
- Ministerio de Educacion. (2017). *Currículo Nacional de la Educacion Básica*. Lima: Ministerio de Educacion.
- Montoro, I. M. (2013). *Procesos Creativos en los Espacios Escénicos*. Jaén: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educacion.
- Nacional, C. (2017). *Currículo Nacional de la Educacion Básica*. Lima: Ministerio de Educacion.
- Ñaupá, G. M. (2018). *PROPIEDADES PIGMENTARIAS DE LA TOTORA, PARA LA PRODUCCIÓN DE OBRAS DE ARTE BIDIMENSIONAL EN LA CIUDAD DE PUNO 2017*. Puno: UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE.
- Olivera, C. (24 de febrero de 2017). <http://www.dearteycultura.com>. Obtenido de <http://www.dearteycultura.com>.
- Ortiz, P. N. (2000). *Diseño y evaluacion de proyectos*. Santa FE Bogotá : Mario Gonzalez Restrepo.
- Oviedo. (2014). *Departamento de artes plasticas*. España: Gobierno del Principado de Asturias.
- Pérez J. & Gardey, A. (2010). Definición de taller. (<http://definicion.de/taller/>), 1,2.
- Plazo, J. L. (2006). *Educacion Plastica*. Pamplona: Gobierno de Navarra.
- Ramonfaur, G. b. (2016). *Dibujo artistico - nociones básicas*. Monterrey, Nuevo León, México.
- Retana, J. Á. (2011). *Modelo Educativo Basado en Competencias*. Costa Rica: Revista Electrónica.
- Ruiz, E. C. (2009). *Vivir mejor, educacion por medio del arte*. Coordinacion educativa y cultural centroamericana.
- Ruiz, E. C. (2009). *Vivir mejor,educacion por medio del arte*. Coordinacion Educativa y Cultural Centroamericana.
- sandi, S. C. (2017). *EL HUMOR GRÁFICO COMO MEDIO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO DE*

SECUNDARIA DE LA I.E. CECILIA TÚPAC AMARU DEL CUSCO. Cusco:
UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISEP TITO DE CUSCO.

- Schiefelbein, K.-H. F. (16 de febrero de 2017).
https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf. Obtenido de
https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf:
https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf
- Sevillano, J. (2012-2016). *La tecnica pictórica de los" lápices de color "*. Bagua - Amazonas: Escuela Superior de formacion artistica.
- Sierra, M. (Enero- Junio de 2012).
https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P.../conceptos_generales_inv. Obtenido de
<https://www.google.com>
- Silva, G. G. (2008). *Figura Humana*. Bogotá: Fundacion para la Educacion Superior San Mateo.
- Valenciano, P. J. (2006). *Educación Plástica*. Navarra: Gobierno de Navarra.
- Valenciano-Plaza, J. L. (2006). *Educacion Plastica*. Pamplona: Gobierno de Navarra.

ANEXO

Anexo 1.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE

TALLER DE DIBUJO ARTÍSTICO A LÁPIZ PARA FAVORECER LA COMPETENCIA DE CREACIÓN DE PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS EN LOS ESTUDIANTES DE 2° GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “DON BOSCO” CHACAS REGIÓN ÁNCASH, 2019.

Objetivo: Determinar si el taller de dibujo artístico a lápiz favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 2° grado de secundaria en la Institución Educativa “Don Bosco” Chacas Región Áncash, 2019

I. *Instrumento de Investigación*

NOMBRE ORIGINAL DEL INSTRUMENTO: Lista de cotejo para evaluar el dibujo artístico a lápiz en la institución educativa “don Bosco” del distrito de Chacas, Región Áncash, 2019.

AUTOR: Edgar Hector Cruz Alberto.

VALIDACIÓN: Validado por 3 expertos en educación artística: Mgtr. Higa Taira Haroldo, Mgtr. Cabanillas Delgadillo Virgilio Freddy y la Lic. Mondoñedo Murillo Patricia; de Bellas Artes Lima, Perú.

EDAD Y ÁMBITO: edad escolar (13-14 años) de secundaria en contextos educativos.

Anexo 2.

Evaluar el dibujo artístico a lápiz en los estudiantes del 2º grado de la I.E “Don Bosco” del distrito de Chacas, 2019

Instrucción de la lista de cotejo: lee pausadamente los ítems, luego marque con (X) en el SÍ o NO

N° Orden	ITMS	PUNTAJE	
		SÍ	NO
	¿Prueba el uso de materiales, herramientas y técnica artística?		
	¿Improvisa el uso de materiales, herramientas y técnica artística?		
	¿Demuestra el uso adecuado de materiales, herramientas y manejo de la técnica artística?		
	¿Plantea más de una idea para elaborar el proyecto artístico?		
	¿Investiga en diversas fuentes para la elaboración del proyecto artístico?		
	¿Analiza diversas posibilidades para realizar el proyecto artístico y ejecuta la más idónea?		

	¿Elabora un registro de hechos/experiencias ocurridos durante la realización del proyecto?		
	¿Socializa los hallazgos/ descubrimientos realizados al culminar el proceso de realización del proyecto?		
	Comparte con los demás sus creaciones reflexionando sobre sus ideas y experiencias acontecidas durante la realización del proyecto?		

SESIÓN DE APRENDIZAJE I

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2º “UNICA” de secundaria

Área	Educación artística		Ciclo	VI
Año	2019		Tiempo	90 minutos
Enfoque transversal				
Unidad didáctica	Experimenta el uso de materiales, herramientas y técnicas artísticas.			
Título de la sesión	El experimento de materiales, herramientas y técnicas artísticas.			
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia del cuidado de uso de los materiales, de las herramientas y aplica las técnicas.		
	Conocimientos	Conocimiento básico de los materiales, herramientas y técnicas.		
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión Apreciación	Capacidad de transformar.	- Experimenta y explora con los sentidos, mediante su interacción con la naturaleza y su entorno. - Explora los recursos de las técnicas artísticas.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes INICIO - Motivación, interés, incentivo. - Recuperar saberes previos. - Propósito y organización - Problematicación. conflicto cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a los estudiantes. • Normas de convivencia en el aula. • Se sientan todos en círculo en el piso y el profesor se presenta diciendo su nombre, como se siente de estar en el grupo y les cuenta algunas cosas que le gusta hacer, ver o escuchar. • Lluvia de ideas sobre el tema, si han experimentado el uso de materiales, han descubierto como utilizar las herramientas y técnicas. Para este fin, tener en la mano los 	30 minutos	Papel boom, Borrador lápiz o lapicero, Imágenes

		<p>instrumentos para poder realizar el uso de los materiales, herramientas y técnicas en el dibujo artístico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué pasaría si no existieran los materiales, las herramientas y las técnicas? • ¿Hubiera sido posible hacer un dibujo artístico si no existiera los materiales, herramientas y técnicas? 		
	<p>DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información. - Aplicar. - Transferir lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definición conceptual de los materiales, herramientas y técnicas por los estudiantes. • Explica el concepto de los materiales, herramientas y técnicas a partir de los comentarios e ideas de los estudiantes y hacer despertar el interés por el uso de los materiales, herramientas y técnicas. De la misma manera, elaborar el concepto histórico de las artes visuales, en concreto del dibujo artístico. • Dialogan sobre los materiales que han sido utilizados en la propuesta y lo relacionan con lo que han aprendido sobre la utilización de las herramientas y su relación entre ellas. • crean bosquejos en el papel haciendo trazos con líneas diferentes y puntos a mano alzada en relación y función de las líneas. 	40 minutos	<p>Hojas de papel boom lápiz, borrador regla "T", escuadras y compas.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Voluntariamente, exponen sobre los materiales, herramientas y técnicas que están elaborando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 		
	<p align="center">CIERRE</p> <p>- La evaluación (Meta cognición, transferencia).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica que la tarea para la siguiente sesión es hacer un dibujo a mano alzada utilizando los materiales, herramientas y las técnicas necesarias. • Pregunta y los estudiantes responden: ¿Cómo puedo aplicar mis conocimientos sobre los materiales, herramientas y técnicas? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función de los materiales, herramientas y técnicas? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre los materiales, herramientas y técnicas y qué he aprendido? 	20 minutos	

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y reconoce sus preferencias por el arte. - Explora los recursos de las técnicas artísticas. - Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

**LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTISTICOS 2º GRADO
SECCIÓN “ÚNICA” SECUNDARIA 2019**

Nº Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES E INDICADORES	EXPRESIÓN ARTÍSTICA					
			- Identifica y reconoce sus preferencias por el Arte.		- Explora los recursos de las técnicas artísticas.		- Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael							
2	Benites Pizarro Daybi Claudio							
3	Cabrera Huerta Jhon limbert							
4	Calderón Rojas Jhon Edenson							
5	Carbajal Solís Freddy Roland							
6	Cozza Egusquiza Luca							
7	Cruz Alejo Walther Cristian							
8	Di Rubba Volpi Simone							
9	Faustino Herrera Karol Adriano							
10	Flores Blas Alexis Samir							
11	Garro Ramírez Andy							
12	Guzmán Landa Fernando							
13	Jara Valencia Yonaiker Lenin							
14	Laveriano Huerta Samuel							
15	Ortiz Tamayo Renato							
16	Pérez Javel Emerson miguel							
17	Pujay Rubina Yordy Alejandro							
18	Rivera Cruz Misael Maicol							
19	Rivera Trejo Kevin Alex							
20	Rojas Blas Elmer Javier							
21	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy							
22	Salas Florentino Juan Álvaro							
23	Sánchez pablo Lorenzo							
24	Solís Cerna Miguel Ángel							
25	Trujillo Solís Toño							
26	Vargas Delgado Miguel Ángel							
27	Vega Fernández Adán							

28	Velveder Romero Yordan						
----	------------------------	--	--	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE II

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2° “Única” de secundaria

Área	<i>Educación artística</i>		Ciclo	VI
Año	2019		Tiempo	45 minutos
Enfoque transversal				
Unidad didáctica	Improvisa el uso de materiales, herramientas y técnicas.			
Título de la sesión	El uso de materiales y herramientas.			
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia de la improvisación del uso de materiales, herramientas y técnicas en el dibujo.		
	Conocimientos	Conocimiento básico de improvisación del uso de materiales, herramientas y técnicas.		
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión artística	Capacidad de percepción.	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza y selecciona los materiales y recursos de acuerdo a su propósito. - Crea materiales alternativos con recursos reciclables.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación, interés, incentivo. - Recuperar saberes previos. - Propósito y organización - Problemática. - Problematización. - conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a los estudiantes. • Normas de convivencia en el aula. • Esta motivación se trabaja individual, poniéndose de pie, cerrando los ojos; y luego el docente pregunta a uno de ellos de las cosas que se encuentran dentro del aula para saber cuánta atención prestan al ingresar a un lugar. • Lluvia de ideas sobre el tema, si conocen la importancia de hacer una improvisación del uso de materiales, herramientas y técnicas a través del apunte, en el dibujo artístico. • Identificar la importancia del apunte previo y su función en el dibujo artístico. • ¿Qué pasaría si no improvisamos el uso de materiales, herramientas y técnicas para realizar una actividad? • ¿sería posible ganar la guerra sin la improvisación adecuada 	<p>10 minutos</p>	

		por el general del ejército?		
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información. - Aplicar. - Transferir lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definición conceptual de improvisación de uso de materiales, herramientas y técnicas en el campo educativo y en otras actividades que realiza el estudiante. • Explica el concepto del apunte previo y la improvisación de materiales, herramientas y técnicas a partir de los comentarios e ideas de los y las estudiantes y hacer despertar el interés por el uso de hacer anotes para realizar el dibujo artístico, y la influencia en las actividades realizadas a lo largo de la historia. • Hacen apuntes en una hoja de su cuaderno utilizando como mínimo dos colores de lapiceros y letras visibles. • Voluntariamente, exponen sobre sus planificaciones para el dibujo que están elaborando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 	25 minutos	Cuadern o Lapicero s, lápiz, borrador, etc.

	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>- La evaluación (Meta cognición, transferencia).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica que la tarea para la siguiente sesión es improvisar, crear o inventar a través del apunte sobre un tema que más le gusta u objeto. • Pregunta a los estudiantes y responden: ¿Cómo puedo aplicar mis apuntes en la vida cotidiana? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función del apunte previo antes de realizar un trabajo? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre la improvisación y qué he aprendido? 	10 minutos	
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------	--

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza y selecciona los materiales y recursos de acuerdo a su propósito. - Crea materiales alternativos con recursos reciclables. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo.

**LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTISTICOS 2º GRADO
SECCIÓN “ÚNICA” SECUNDARIA 2019.**

Nº Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES E INDICADORES	EXPRESIÓN ARTÍSTICA			
			- Organiza y selecciona los materiales y recursos de acuerdo a su propósito.		- Crea materiales alternativos con recursos reciclables.	
			SI	NO	SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael					
2	Benites Pizarro Daybi Claudio					
3	Cabrera Huerta Jhon limbert					
4	Calderón Rojas Jhon Edenson					
5	Carbajal Solís Freddy Roland					
6	Cozza Egusquiza Luca					
7	Cruz Alejo Walther Cristian					
8	Di Rubba Volpi Simone					
9	Faustino Herrera Karol Adriano					
10	Flores Blas Alexis Samir					
11	Garro Ramírez Andy					
12	Guzmán Landa Fernando					
13	Jara Valencia Yonaiker Lenin					
14	Laveriano Huerta Samuel					
15	Ortiz Tamayo Renato					
16	Pérez Javel Emerson miguel					
17	Pujay Rubina Yordy Alejandro					
18	Rivera Cruz Misael Maicol					
19	Rivera Trejo Kevin Alex					
20	Rojas Blas Elmer Javier					
21	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy					
22	Salas Florentino Juan Álvaro					
23	Sánchez pablo Lorenzo					
24	Solís Cerna Miguel Ángel					
25	Trujillo Solís Toño					
26	Vargas Delgado Miguel Ángel					
27	Vega Adán					

28	Velveder Romero Yordan				
----	------------------------	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE III

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2º “Única” de secundaria

Área	<i>Educación artística</i>	Ciclo	VI
Año	2019	Tiempo	90 minutos
Enfoque transversal			
Unidad didáctica	Demuestra el uso adecuado de materiales, herramientas y manejo de la técnica artística.		
Título de la sesión	El manejo de la técnica artística.		
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia de esbozar un objeto.	
	Conocimientos	Conocimiento básico del boceto y sus características.	
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.	

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión artística	Capacidad de percepción.	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña sus creaciones como forma de expresión personal. - Observa su entorno y ambiente. - Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación, interés, incentivo. - Recuperar saberes previos. - Propósito y organización - Problematización. conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a los estudiantes. • Normas de convivencia en el aula. • A los estudiantes dividir en dos grupos; mostrarles un objeto a los estudiantes sin avisar de que se trataría el juego, luego dejar unos minutos a la vista de todos de manera que, identifiquen sus características; luego retirar para hacer preguntas por grupo. • Lluvia de ideas sobre el tema, si conocen tipos de bosquejos; la importancia y el uso en la vida cotidiana, en organizadores gráficos, arquitectura, principalmente en el dibujo artístico. • Lograr a Identificar los tipos de bosquejo; su uso adecuado según las necesidades. Para este fin, tener en la mano los instrumentos para preparar el croquis. • ¿Qué pasaría si no se haría el bosquejo antes de elaborar un trabajo? • ¿Hubiera sido posible hacer construcciones gigantescas sin el croquis o el bosquejo de estudio diseñado antes de ejecutar un trabajo complicado? 	15 minutos	Un objeto real. Laptop, proyector, videos e imágenes
	DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del conceptual del boceto en los estudiantes. 	60 minutos	Hojas de papel boom, borrador,

	<ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información. - Aplicar. - Transferir lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica el concepto del boceto y el croquis a partir de los comentarios e ideas de los y de las estudiantes y hacer despertar el interés por el uso del boceto. De la misma manera. • Dialogan sobre los materiales que han sido utilizado en la propuesta y lo relacionan con lo que han aprendido sobre la utilización del croquis y su relación entre ellas. • crean bosquejos en el papel haciendo trazos veloces a mano alzada en relación y función de las líneas. • Voluntariamente, exponen sobre los bosquejos que están elaborando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 		<p>lápiz, lápiz a color.</p>
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - La evaluación (meta cognición, transferencia). 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica que la tarea para la siguiente sesión es hacer bosquejos a mano alzada. • Pregunta y los estudiantes responden: ¿Cómo puedo aplicar mis conocimientos sobre los bosquejos? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función del croquis? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre los bosquejos y el croquis en la geometría, en el dibujo artístico, en el dibujo técnico y qué he aprendido? 	<p style="text-align: center;">15 minutos</p>	

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- Expresión artística.	- Diseña sus creaciones como forma de expresión personal. - Observa su entorno y ambiente. -Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.	• Lista de cotejo.

**LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTISTICOS 2º GRADO
SECCIÓN “ÚNICA” SECUNDARIA 2019.**

Nº Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES E INDICADORES	EXPRESIÒN ARTÌSTICA					
			- Diseña sus creaciones como forma de expresión personal.		- Observa su entorno y ambiente.		-Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael							
2	Benites Pizarro Daybi Claudio							
3	Cabrera Huerta Jhon limbert							
4	Calderón Rojas Jhon Edenson							
5	Carbajal Solís Freddy Roland							
6	Cozza Egusquiza Luca							
7	Cruz Alejo Walther Cristian							
8	Di Rubba Volpi Simone							
9	Faustino Herrera Karol Adriano							
10	Flores Blas Alexis Samir							
11	Garro Ramírez Andy							
12	Guzmán Landa Fernando							
13	Jara Valencia Yonaiker Lenin							
14	Laveriano Huerta Samuel							
15	Ortiz Tamayo Renato							
16	Pérez Javel Emerson miguel							
17	Pujay Rubina Yordy Alejandro							
18	Rivera Cruz Misael Maicol							
19	Rivera Trejo Kevin Alex							
20	Rojas Blas Elmer Javier							
21	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy							
22	Salas Florentino Juan Álvaro							
23	Sánchez pablo Lorenzo							
24	Solís Cerna Miguel Ángel							
25	Trujillo Solís Toño							
26	Vargas Delgado Miguel Ángel							
27	Vega Fernández Adán							

28	Velveder Romero Yordan						
----	------------------------	--	--	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE IV

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2º “UNICA” de secundaria

Área	<i>Educación artística</i>	Ciclo	VI
Año	2019	Tiempo	90 minutos
Tema transversal			
Unidad didáctica	Plantea más de una idea para elaborar el proyecto artístico.		
Título de la sesión	El planteamiento y elaboración de proyecto artístico.		
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia de planeación y elaboración del proyecto artístico.	
	Conocimientos	Conocimiento básico del planteamiento y elaboración del proyecto artístico.	
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.	

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS Expresión artística.	CAPACIDADES Capacidad de percepción.	INDICADORES - Diseña sus creaciones como forma de expresión personal. - Planifica y diseña sus creaciones.
---------------------------------------------	------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación, interés, incentivo. - Recuperar saberes previos. - Propósito y organización - Problematicación. conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a los estudiantes. • Normas de convivencia en el aula. • Dentro del aula se ponen de pie todos los alumnos cerrando sus ojos, luego el profesor hace preguntas sobre los objetos que se encuentran dentro del salón. • Lluvia de ideas sobre el tema, si plantean más de una idea para elaborar el proyecto artístico y la importancia del uso en la vida cotidiana, en la arquitectura y principalmente en el dibujo artístico. • Lograr a Identificar la importancia; su uso adecuado del encuadre según las necesidades. • ¿Qué pasaría si no existiera el planteamiento para la elaboración del proyecto artístico? • ¿Hubiera sido posible construir edificios y palacios si no hubiera existido la planificación de proyectos y las ideas necesarias para la elaboración? 	10 minutos	Imágenes, fotografías.
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información. - Aplicar. - Transferir lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del conceptual del encuadre en la hoja de dibujo por los estudiantes. • Explica el concepto del encuadre a partir de los comentarios e ideas de los y las estudiantes, hacer despertar el interés por el uso del encuadre. • Dialogan sobre los materiales que han sido utilizados en la propuesta y lo relacionan con lo que han aprendido sobre la utilización de los encuadres. • Ubican el papel de dibujo en un tablero de acuerdo a la necesidad y forma del objeto a dibujar, luego trazan un marco alrededor del de la 	60 minutos	Hojas de papel boom lápiz, borrador, carboncillo y trapos.

		<p>hoja y dentro de ello colocan la composición de los objetos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Voluntariamente, exponen sobre lo que están elaborando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 		
	<p>CIERRE</p> <p>- La evaluación (meta cognición, transferencia).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la tarea para la siguiente sesión es trazar varios márgenes en una hoja de papel a mano alzada dentro del recuadro ubican los objetos. • Pregunta a los estudiantes responden: ¿Cómo puedo aplicar mis conocimientos sobre los tipos de encuadres? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función del encuadre? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre los encuadres y qué he aprendido? 	20 minutos	

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña sus creaciones como forma de expresión personal. - Planifica y diseña sus creaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo.

**LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTISTICOS 2º GRADO
SECCIÓN “ÚNICA” 2019**

Nº Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES E INDICADORES	EXPRESIÓN ARTÍSTICA			
			- Diseña sus creaciones como forma de expresión personal.		- Planifica y diseña sus creaciones.	
			SI	NO	SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael					
2	Benites Pizarro Daybi Claudio					
3	Cabrera Huerta Jhon limbert					
4	Calderón Rojas Jhon Edenson					
5	Carbajal Solís Freddy Roland					
6	Cozza Egusquiza Luca					
7	Cruz Alejo Walther Cristian					
8	Di Rubba Volpi Simone					
9	Faustino Herrera Karol Adriano					
10	Flores Blas Alexis Samir					
11	Garro Ramírez Andy					
12	Guzmán Landa Fernando					
13	Jara Valencia Yonaiker Lenin					
14	Laveriano Huerta Samuel					
15	Ortiz Tamayo Renato					
16	Pérez Javel Emerson miguel					
17	Pujay Rubina Yordy Alejandro					
18	Rivera Cruz Misael Maicol					
19	Rivera Trejo Kevin Alex					
20	Rojas Blas Elmer Javier					
21	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy					
22	Salas Florentino Juan Álvaro					
23	Sánchez pablo Lorenzo					
24	Solís Cerna Miguel Ángel					
25	Trujillo Solis Toño					
26	Vargas Delgado Miguel Ángel					
27	Vega Fernández Adán					
28	Velveder Romero Yordan					

SESIÓN DE APRENDIZAJE V

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2° de secundaria

Área	<i>Educación artística</i>		Ciclo	VI
Año	2019		Tiempo	90 minutos
Tema transversal				
Unidad didáctica	Investiga en diversas fuentes para elaborar un proyecto artístico.			
Título de la sesión	El proyecto artístico individual o colaborativo			
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia de la investigación para elaborar un proyecto artístico.		
	Conocimientos	Conocimiento básico de la geometría.		
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS Expresión artística	CAPACIDADES Capacidad de percepción.	INDICADORES
		<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y reconoce sus preferencias por el Arte. - Explora los recursos de las técnicas artísticas. - Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación, interés, incentivo. - Recuperar saberes previos. - Propósito y organización - Problematización. conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a los estudiantes. • Normas de convivencia en el aula. • Los alumnos dibujan una escuela, luego intercambian sus dibujos, el profesor indica las características que debe tener, por último, ponen una nota. • Lluvia de ideas sobre el tema, si conocen las formas geométricas y la importancia de la escala tonal de las líneas, el uso en la vida cotidiana, en la arquitectura y principalmente en el dibujo artístico. • Lograr a Identificar las formas geométricas y los espesores de las líneas; su uso adecuado según las necesidades en cada caso. • ¿Qué pasaría si no existieran los polígonos y la escala tonal de las líneas? • ¿Hubiera sido posible levantar planos de ingeniería y las decoraciones artísticas si no cono se existiera las formas geométricas y los diferentes espesores de líneas? 	20 minutos	Papel boom, lápiz o lapicero.
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información. - Aplicar. - Transferir lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del conceptual de las formas geométricas por los estudiantes. • Explica el concepto de las formas y la escala tonal de las líneas a partir de los comentarios e ideas de los y de las estudiantes. Asimismo, elaborar el concepto histórico de las formas 0en el dibujo artístico. • Dialogan sobre los materiales que han sido utilizado en la propuesta y lo relacionan con lo que han aprendido sobre la utilización de las formas y su relación entre ellas. 	60 minutos	Hojas de papel boom, lápiz, borrador.

		<ul style="list-style-type: none"> • crean bosquejos en el papel haciendo trazos con diferentes polígonos a mano alzada en relación y función de las formas. • Voluntariamente, exponen sobre los trazos que están elaborando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 		
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>- La evaluación (meta cognición, transferencia).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica que la tarea para la siguiente sesión es trazar diversas formas geométricas a mano alzada empleando las líneas de diferentes espesores. • Pregunta y los estudiantes responden: ¿Cómo puedo aplicar mis conocimientos sobre las formas geométricas? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función de los tipos de cubos? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre los polígonos geométricos y qué he aprendido? 	10 minutos	

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y reconoce sus preferencias por el Arte. - Explora los recursos de las técnicas artísticas. - Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo.

**LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTISTICOS 2º GRADO SECCIÓN
"ÚNICA" 2019**

Nº Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES E INDICADORES	EXPRESIÓN ARTÍSTICA					
			- Identifica y reconoce sus preferencias por el Arte.		- Explora los recursos de las técnicas artísticas.		- Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael							
2	Benites Pizarro Daybi Claudio							
3	Cabrera Huerta Jhon limbert							
4	Calderón Rojas Jhon Edenson							
5	Carbajal Solís Freddy Roland							
6	Cozza Egusquiza Luca							
7	Cruz Alejo Walther Cristian							
8	Di Rubba Volpi Simone							
9	Faustino Herrera Karol Adriano							
10	Flores Blas Alexis Samir							
11	Garro Ramírez Andy							
12	Guzmán Landa Fernando							
13	Jara Valencia Yonaiker Lenin							
14	Laveriano Huerta Samuel							
15	Ortiz Tamayo Renato							
16	Pérez Javel Emerson miguel							
17	Pujay Rubina Yordy Alejandro							
18	Rivera Cruz Misael Maicol							
19	Rivera Trejo Kevin Alex							
20	Rojas Blas Elmer Javier							
21	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy							
22	Salas Florentino Juan Álvaro							
23	Sánchez pablo Lorenzo							
24	Solís Cerna Miguel Ángel							
25	Trujillo Solís Toño							
26	Vargas Delgado Miguel Ángel							
27	Vega Adán							
28	Velveder Romero Yordan							

SESIÓN DE APRENDIZAJE VI

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2º “UNICA” de secundaria

Área	<i>Educación artística</i>		Ciclo	VI
Año	2019		Tiempo	45 minutos
Tema transversal				
Unidad didáctica	Investiga en diversas fuentes para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo.			
Título de la sesión	La investigación de fuentes para realizar un proyecto artístico grupal			
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia de elaborar un proyecto artístico en grupo.		
	Conocimientos	Conocimiento básico de la textura de los objetos representados.		
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS Expresión artística	CAPACIDADES Capacidad de comunicación.	INDICADORES
		<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y reconoce sus preferencias por el Arte. - Explora los recursos de las técnicas artísticas. - Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación, interés, incentivo. - Recuperar saberes previos. - Propósito y organización - Problematización. conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a los estudiantes. • Normas de convivencia en el aula. • Video de las obras de arte más famosas de la historia. • Lluvia de ideas sobre el tema, si conocen el valorado para dar volumen a los objetos; la importancia y el uso en la vida cotidiana, en la geometría, arquitectura, principalmente en el dibujo artístico. • Lograr a Identificar el volumen de los objetos; su uso adecuado según las necesidades. • ¿Qué pasaría si no existieran el valorado para dar el volumen al objeto? • ¿Hubiera sido posible representar las figuras geométricas en 3D si no existiera el sombreado? 	15 minutos	Laptop, proyector, videos e imágenes
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información. - Aplicar. - Transferir lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del conceptual de figuras tridimensionales en una superficie plana por los estudiantes. • Explica el concepto de las figuras tridimensionales en una superficie plana a partir de los comentarios e ideas de los y de las estudiantes. Además, elaborar el concepto histórico de las artes visuales, en concreto del dibujo artístico. • Dialogan sobre los recursos que han sido utilizado en la propuesta y lo relacionan con lo que han aprendido sobre los objetos en 3D a través del valorado para dar volumen al objeto en una superficie plana y su relación entre ellas. • Dibujan a mano alzada los cubos en el papel, luego a través del valorado hacen resaltar el volumen. 	20 minutos	Hojas de papel de dibujo, lápiz y borrador.

		<ul style="list-style-type: none"> • Voluntariamente, exponen sobre las figuras tridimensionales y del valorado que están realizando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 		
	<p align="center">CIERRE</p> <p>- La evaluación (meta cognición, transferencia).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la tarea para la siguiente sesión: dibujar varios cubos y sombrear para dar volumen a cada objeto. • Pregunta y los estudiantes responden: ¿Cómo puedo aplicar mis conocimientos sobre las figuras en 3D? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función del valorado para dar volumen al objeto? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre las figuras tridimensionales de la geometría y qué he aprendido? 	10 minutos	

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Expresión artística. - Apreciación artística. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y reconoce sus preferencias por el Arte. - Explora los recursos de las técnicas artísticas. - Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo.

LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTÍSTICOS 2º GRADO SECCIÓN "ÚNICA" 2019

			EXPRESIÓN ARTÍSTICA
--	--	--	---------------------

	APELLIDOS Y NOMBRES	- Identifica y reconoce sus preferencias por el Arte.		- Explora los recursos de las técnicas artísticas.		-Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael						
2	Benites Pizarro Daybi Claudio						
3	Cabrera Huerta Jhon limbert						
4	Calderón Rojas Jhon Edenson						
5	Carbajal Solís Freddy Roland						
6	Cozza Egusquiza Luca						
7	Cruz Alejo Walther Cristian						
8	Di Rubba Volpi Simone						
9	Faustino Herrera Karol Adriano						
10	Flores Blas Alexis Samir						
11	Garro Ramírez Andy						
12	Guzmán Landa Fernando						
13	Jara Valencia Yonaiker Lenin						
14	Laveriano Huerta Samuel						
15	Ortiz Tamayo Renato						
16	Pérez Javel Emerson miguel						
17	Pujay Rubina Yordy Alejandro						
18	Rivera Cruz Misael Maicol						
19	Rivera Trejo Kevin Alex						
20	Rojas Blas Elmer Javier						
21	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy						
22	Salas Florentino Juan Álvaro						
23	Sánchez pablo Lorenzo						
24	Solís Cerna Miguel Ángel						
25	Trujillo Solís Toño						
26	Vargas Delgado Miguel Ángel						
27	Vega Fernández Adán						

28	Velveder Romero Yordan						
----	------------------------	--	--	--	--	--	--

SESIÓN DE APRENDIZAJE VII

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2º “UNICA” de secundaria

Área	Educación artística		Ciclo	VI
Año	2019		Tiempo	180 minutos
Tema transversal				
Unidad didáctica	Analiza diversas posibilidades para realizar el proyecto artístico y ejecuta la más idónea			
Título de la sesión	Analiza posibilidades para el proyecto y ejecuta la mas idónea			
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia del valorado.		
	Conocimientos	Conocimiento básico del sombreado.		
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión artística	Capacidad de percepción.	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña sus creaciones como forma de expresión personal. - Planifica y diseña sus creaciones.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p style="text-align: center;">INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivación, interés, incentivo. - Recuperar saberes previos. - Propósito y organización - Problematización. conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a los estudiantes. • Normas de convivencia en el aula. • Ver el video de Charles Chaplin en blanco y negro. • Lluvia de ideas sobre el tema, si conocen tipos de sombreado; la importancia y el uso en la vida cotidiana, en la geometría, arquitectura, en la fotografía y principalmente en el dibujo artístico. • Lograr a Identificar los tipos de sombreado; su uso adecuado según las necesidades. Para este fin, tener en la mano los instrumentos para valorar el objeto a través de las líneas, puntos y trazos, manchas de diferentes texturas. • ¿Qué pasaría si no existieran el claro oscuro? • ¿Hubiera sido posible representar imágenes blancas y negras, si no hubiera existido el claro oscuro para diferenciar la luz y la sombra? 	30 minutos	Laptop, proyector, videos e imágenes y fotocopias.
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información. - Aplicar. - Transferir lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del conceptual del sombreado por los estudiantes. • Explica el concepto del sombreado a partir de los comentarios e ideas de los y de las estudiantes, y hacer despertar el interés por el uso del claro oscuro. De la misma manera, elaborar el concepto histórico de las artes visuales, en concreto del dibujo artístico. • Dialogan sobre los materiales que han sido utilizados en la propuesta y lo relacionan con lo que han aprendido sobre la utilización del valorado y su relación entre ellas. • crean bosquejos en el papel haciendo trazos, manchas de diferentes degradaciones a mano alzada en relación y función del sombreado. 	130 minutos	Hojas de papel boom lápiz y borrador.

		<ul style="list-style-type: none"> • Voluntariamente, exponen sobre el sombreado que están elaborando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 		
	<p align="center">CIERRE</p> <p>- La evaluación (meta cognición, transferencia).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica que la tarea para la siguiente sesión es hacer trazos de sombra con degradaciones diversos para ejercitar la mano. • Pregunta y los estudiantes responden: ¿Cómo puedo aplicar mis conocimientos sobre el sombreado? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función del valorado? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre el claro oscuro y qué he aprendido? 	20 minutos	

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> - Diseña sus creaciones como forma de expresión personal. - Planifica y diseña sus creaciones. - 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo.

**LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTISTICOS 2º GRADO
SECCIÓN “ÚNICA” SECUNDARIA 2019.**

Nº Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES E INDICADORES	AREA: ARTÍSTICA			
			- Diseña sus creaciones como forma de expresión personal		- - Planifica y diseña sus creaciones.	
			SI	NO	SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael					
2	Benites Pizarro Daybi Claudio					
4	Cabrera Huerta Jhon limbert					
5	Calderón Rojas Jhon Edenson					
6	Carbajal Solís Freddy Roland					
7	Cozza Egusquiza Luca					
8	Cruz Alejo Walther Cristian					
9	Di Rubba Volpi Simone					
10	Faustino Herrera Karol Adriano					
11	Flores Blas Alexis Samir					
12	Garro Ramírez Andy					
13	Guzmán Landa Fernando					
14	Jara Valencia Yonaiker Lenin					
15	Laveriano Huerta Samuel					
16	Ortiz Tamayo Renato					
17	Pérez Javel Emerson miguel					
18	Pujay Rubina Yordy Alejandro					
19	Rivera Cruz Misael Maicol					
20	Rivera Trejo Kevin Alex					
21	Rojas Blas Elmer Javier					
22	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy					
23	Salas Florentino Juan Álvaro					
24	Sánchez pablo Lorenzo					
25	Solís Cerna Miguel Ángel					
26	Trujillo Solís Toño					
27	Vargas Delgado Miguel Ángel					
28	Vega Fernández Adán					
29	Velveder Romero Yordan					

SESIÓN DE APRENDIZAJE VIII

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2º “UNICA” de secundaria

Área	<i>Educación artística</i>	Ciclo	VI
Año	2019	Tiempo	90 minutos
Tema transversal			
Unidad didáctica	¿Elabora un registro de hechos/experiencias ocurridos durante la realización del proyecto		
Título de la sesión	Elaboración de experiencias ocurridas durante la realización del proyecto		
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia de la luz natural.	
	Conocimientos	Conocimiento básico de la luz natural.	
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.	

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS Expresión artística	CAPACIDADES Capacidad de comunicar.	INDICADORES - Diseña sus creaciones como forma de expresión personal. - Planifica y diseña sus creaciones.
--------------------------------------------	-----------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Saludo a los estudiantes. Normas de convivencia en el aula. Video de artistas del renacimiento. 	15 minutos	Laptop, proyector, video de Leonardo

	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación, interés, incentivo. - Recuperar saberes previos. - Propósito y organización - Problematización. conflicto cognitivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas sobre el tema, si identifican la luz natural; la importancia y el uso en la vida cotidiana, en la arquitectura, en la fotografía y principalmente en el dibujo artístico. • Lograr a Identificar la luz natural. • ¿Qué pasaría si no existieran la luz natural transmitida por los rayos del sol? • ¿Sería posible diferenciar la oscuridad de la luz, si no existiera el sol? ¿Qué pasaría si no existieran las líneas y puntos? • ¿Hubiera sido posible hacer la carretera por la puta olímpica si no cono se existiera las líneas mixtas? 		<p>Davinci e imágenes</p>
	<p style="text-align: center;">DESARROLLO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Adquirir información. - Aplicar. - Transferir lo aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Definición del conceptual de la luz natural por los estudiantes. • Explica el concepto de la luz artificial a partir de los comentarios e ideas de los y de las estudiantes. asimismo, elaborar el concepto histórico de las artes visuales, en concreto del dibujo artístico. • Dialogan sobre los materiales que han sido utilizado en la propuesta y lo relacionan con lo que han aprendido sobre la influencia de la luz natural emitida por el sol y su relación entre ellas. • Crean las degradaciones del sombreado emitida por los rayos del sol. • Voluntariamente, exponen sobre el valorado con la luz natural que están elaborando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 	<p style="text-align: center;">65 minutos</p>	<p style="text-align: center;">Hojas de papel boom lápiz, videos, libros de los grandes artistas</p>
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - La evaluación (meta cognición, transferencia). 	<ul style="list-style-type: none"> • Explica que la tarea para la siguiente sesión es hacer sombreados con luz natural mutante según la rotación. • Pregunta y los estudiantes y responden: ¿Cómo puedo aplicar mis conocimientos sobre la luz natural? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función del sombreado emitida por el sol? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre la luz natural? 	<p style="text-align: center;">10 minutos</p>	

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none">- Expresión artística.- Apreciación artística.	-	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo.

**LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTISTICOS 2º GRADO
SECCIÓN “ÚNICA” SECUNDARIA 2019.**

Nº Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES E INDICADORES	AREA: ARTÍSTICA			
			- Diseña sus creaciones como forma de expresión personal.		- Planifica y diseña sus creaciones.	
			SI	NO	SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael					
2	Benites Pizarro Daybi Claudio					
4	Cabrera Huerta Jhon limbert					
5	Calderón Rojas Jhon Edenson					
6	Carbajal Solís Freddy Roland					
7	Cozza Egusquiza Luca					
8	Cruz Alejo Walther Cristian					
9	Di Rubba Volpi Simone					
10	Faustino Herrera Karol Adriano					
11	Flores Blas Alexis Samir					
12	Garro Ramírez Andy					
13	Guzmán Landa Fernando					
14	Jara Valencia Yonaiker Lenin					
15	Laveriano Huerta Samuel					
16	Ortiz Tamayo Renato					
17	Pérez Javel Emerson miguel					
18	Pujay Rubina Yordy Alejandro					
19	Rivera Cruz Misael Maicol					
20	Rivera Trejo Kevin Alex					
21	Rojas Blas Elmer Javier					
22	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy					
23	Salas Florentino Juan Álvaro					
24	Sánchez pablo Lorenzo					
25	Solís Cerna Miguel Ángel					
26	Trujillo Solís Toño					
27	Vargas Delgado Miguel Ángel					
28	Vega Fernández Adán					
29	Velveder Romero Yordan					

SESIÓN DE APRENDIZAJE IX

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2º “UNICA” de secundaria

Área	<i>Educación artística</i>	Ciclo	VI
Año	2019	Tiempo	90 minutos
Tema transversal			
Unidad didáctica	Socializa los hallazgos/ descubrimientos realizados al culminar el proceso de realización del proyecto		
Título de la sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Socializa hallazgos y descubrimientos al culminar la realización del proyecto. 		
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia de la elaboración de registros durante la realización de proyectos.	
	Conocimientos	Conocimiento básico de la realización de registros durante el proyecto.	
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.	

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión artística	Capacidad de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica y reconoce sus preferencias por el Arte. - Explora los recursos de las técnicas artísticas. - Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
----------------------	---------------------------	--------	----------

Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a los estudiantes. • Normas de convivencia en el aula. • Dibuje un gato, una casa, una escuela, y un árbol en dos minutos cada uno. Luego intercambian para analizar el mensaje de cada dibujo. • Lluvia de ideas sobre el tema, si conocen tipos de la luz artificial; la importancia y el uso en la vida cotidiana, en la arquitectura, en la fotografía, y principalmente en el dibujo artístico. • Lograr a realizar registros de hechos y experiencias durante el proceso de la realización de los proyectos artísticos. • ¿Qué pasaría si no existieran un anote o registro para registrar las experiencias, sucesos de un proyecto artístico? • ¿Hubiera sido posible hacer grandes proyectos de las construcciones sin registrar los hechos y experiencias al ejecutar? 	30 minutos	Papel boom, lápiz o lapicero
	DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Definición conceptual de la luz artificial por los estudiantes. • Explica el concepto de la luz artificial a partir de los comentarios e ideas de los y de las estudiantes y hacer despertar el interés por el uso de la lámpara, vela y espejo. Asimismo, elaborar el concepto histórico de las artes visuales, en concreto del dibujo artístico. • Dialogan sobre los tipos de luz que han sido utilizado en la propuesta y lo relacionan con lo que han aprendido sobre la utilización de la luz artificial y su relación entre ellas. • crean diez tonalidades de sombreado en el papel haciendo trazos de diferentes grises. 	130 minutos	Hojas de papel boom lápiz, borrador, lámpara, vela y fosforo

		<ul style="list-style-type: none"> • Voluntariamente, exponen sobre la escala tonal de grises que están elaborando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 		
	<p>CIERRE</p> <p>- La evaluación (Meta cognición, transferencia).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica que la tarea para la siguiente sesión, de hacer diez tonalidades de gris proyectada. • Pregunta y los estudiantes responden: ¿Cómo puedo aplicar mis conocimientos sobre la intensidad de la sombra? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función de la luz artificial? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre la sombra emitida por una lámpara, por una vela y por un espejo y, qué he aprendido? 	20 minutos	

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
- Expresión artística.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica la luz artificial proyectada por una lámpara o una vela hacia el objeto. - Representa adecuadamente la intensidad de la sombra emitida por la luz artificial. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo.

**LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTISTICOS 2º GRADO
SECCIÓN “ÚNICA” SECUNDARIA 2019.**

Nº Ord en		Identifica y reconoce sus preferencias por el Arte.		- Explora los recursos de las técnicas artísticas.		- Conoce los instrumentos que se utiliza en el dibujo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael						
2	Benites Pizarro Daybi Claudio						
3	Blas Campos Yerson Eddyn						
4	Cabrera Huerta Jhon limbert						
5	Calderón Rojas Jhon Edenson						
6	Carbajal Solís Freddy Roland						
7	Cozza Egusquiza Luca						
8	Cruz Alejo Walther Cristian						
9	Di Rubba Volpi Simone						
10	Faustino Herrera Karol Adriano						
11	Flores Blas Alexis Samir						
12	Garro Ramírez Andy						
13	Guzmán Landa Fernando						
14	Jara Valencia Yonaiker Lenin						
15	Laveriano Huerta Samuel						
16	Ortiz Tamayo Renato						
17	Pérez Javel Emerson miguel						
18	Pujay Rubina Yordy Alejandro						
19	Rivera Cruz Misael Maicol						
20	Rivera Trejo Kevin Alex						
21	Rojas Blas Elmer Javier						
22	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy						
23	Salas Florentino Juan Álvaro						
24	Sánchez pablo Lorenzo						
25	Solís Cerna Miguel Ángel						
26	Trujillo Solís Toño						
27	Vargas Delgado Miguel Ángel						
28	Vega Adán						
29	Velveder Romero Yordan						

SESIÓN DE APRENDIZAJE X

I. DATOS INFORMATIVOS

- a. INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “DON BOSCO”
- b. RESPONSABLE: Edgar Hector CRUZ ALBERTO
- c. GRADO/SECCIÓN: 2º “UNICA” de secundaria

Área	<i>Educación artística</i>		Ciclo	VI
Año	2019		Tiempo	90 minutos
Tema transversal				
Unidad didáctica	Comparte con los demás sus creaciones reflexionando sobre sus ideas y experiencias acontecidas durante la realización del proyecto			
Título de la sesión	Expone sus creaciones, reflexionando sus ideas, experiencias durante la elaboración del proyecto.			
Tema curricular DCN 2017	Capacidades	Descubre la importancia de los efectos de iluminación y sombra.		
	Conocimientos	Conocimiento básico de iluminación y sombra.		
	Actitudes	Tiene iniciativa para participar y exponer en los eventos culturales de la institución educativa.		

II. APRENDIZAJE ESPERADO

COMPETENCIAS Expresión artística	CAPACIDADES Capacidad de comunicación.	INDICADORES - Emplea las técnicas pertinentes para la elaboración de sus creaciones.
--------------------------------------------	--------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
-----------------------------	----------------------------------	---------------	-----------------

Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Saludo a los estudiantes. • Normas de convivencia en el aula. • Los estudiantes cierran sus ojos, el maestro pregunta al azar, ¿con que color de ropa este vestido otro compañero del aula, cuantas ventanas tiene el salón y cuantas...? • Lluvia de ideas sobre el tema, si conocen los efectos de la iluminación y sombra proyectada por una lámpara del ángulo lateral al objeto; la importancia y el uso en la vida cotidiana, en la geometría, arquitectura, principalmente en el dibujo artístico. • Lograr a Identificar la penumbra, tenue, la intensidad de la luz y sombra; su uso adecuado según las necesidades. • ¿Qué pasaría si no existieran los efectos de escala tonal del sombreado? • ¿Hubiera sido posible identificar blanco y negro sin la combinación de colores y la sombra sin la luz? 	15 minutos	Laptop, proyector, Imágenes, videos y fotografías
	DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Definición conceptual de los efectos de la luz y sombra por los estudiantes. • Explica el concepto de los efectos de la luz y sombra a partir de los comentarios e ideas de los y de las estudiantes. Asimismo, elaborar el concepto histórico de las artes visuales, en concreto del dibujo artístico y el valorado de los objetos. • Dialogan sobre los recursos que han sido utilizado en la propuesta y lo relacionan con lo que han aprendido sobre la utilización del carboncillo en relación al valorado del objeto. • Dibujan con carboncillo en el papel objetos creativos haciendo trazos a mano alzada, luego somborean lo que han dibujado con la ubicación de la luz desde el ángulo lateral. 	65 minutos	Hojas de papel boom lápiz, borrador, lámpara, vela y fosforo.

		<ul style="list-style-type: none"> • Voluntariamente, exponen sobre los efectos de la luz y sombra que están elaborando y comentan. • Orienta a partir de las exposiciones y comentarios. 		
	<p style="text-align: center;">CIERRE</p> <p>- La evaluación (meta cognición, transferencia).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica la tarea para la siguiente sesión: hacer el valorado de objetos geométricos con la luz proyectado desde el ángulo lateral. • Pregunta y los estudiantes responden: ¿Cómo puedo aplicar mis conocimientos sobre los efectos de la luz y sombra? ¿Cómo me sentí aprendiendo el concepto y su función del sombreado con la luz proyectado? ¿Qué sabía antes y qué sé ahora sobre la iluminación y la oscuridad y qué he aprendido? 	10 minutos	

IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Expresión artística. - Apreciación artística. 	Se evidencia el valorado con la luz proyectada desde el ángulo lateral al modelo.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo.

**LISTA DE COTEJO DEL BIMESTRE LENGUAJES ARTISTICOS 2º GRADO
SECCIÓN “ÚNICA” SECUNDARIA 2019.**

Nº Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	HABILIDADES E INDICADORES	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	
			- Emplea las técnicas pertinentes para la elaboración de sus creaciones.	
			SI	NO
1	Aguirre Flores Josman Rafael			
2	Benites Pizarro Daybi Claudio			
3	Blas Campos Yerson Eddyn			
4	Cabrera Huerta Jhon limbert			
5	Calderón Rojas Jhon Edenson			
6	Carbajal Solís Freddy Roland			
7	Cozza Egusquiza Luca			
8	Cruz Alejo Walther Cristian			
9	Di Rubba Volpi Simone			
10	Faustino Herrera Karol Adriano			
11	Flores Blas Alexis Samir			
12	Garro Ramírez Andy			
13	Guzmán Landa Fernando			
14	Jara Valencia Yonaiker Lenin			
15	Laveriano Huerta Samuel			
16	Ortiz Tamayo Renato			
17	Pérez Javel Emerson miguel			
18	Pujay Rubina Yordy Alejandro			
19	Rivera Cruz Misael Maicol			
20	Rivera Trejo Kevin Alex			
21	Rojas Blas Elmer Javier			
22	Rojas uzuriaga Lincoln Kennedy			
23	Salas Florentino Juan Álvaro			
24	Sánchez pablo Lorenzo			
25	Solís Cerna Miguel Ángel			
26	Trujillo Solís Toño			
27	Vargas Delgado Miguel Ángel			

28	Vega Adán		
29	Velveder Romero Jordan		

Anexo 3. Prueba piloto

n	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	Sums		
lumno 1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	17		
lumno 2	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15		
lumno 3	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	11		
lumno 4	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	10		
lumno 5	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	9		
lumno 6	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	14		
lumno 7	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	10		
lumno 8	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	11		
lumno 9	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	18	kr20	0.62157
lumno 10	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	15	Altamente Confiable	
lumno 11	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	14		
lumno 12	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21		
PC	3	9	8	6	4	9	8	10	10	6	7	9	8	5	3	9	5	6	10	4	4	8	7	7	12.52		
PI	9	3	4	6	8	3	4	2	2	6	5	3	4	7	9	3	7	6	2	8	8	4	5	5	24	1.04348	
P	0.25	0.75	0.667	0.5	0.333	0.75	0.67	0.833	0.833	0.5	0.583	0.75	0.67	0.42	0.25	0.75	0.417	0.5	0.833	0.333	0.333	0.667	0.583	0.583	23		
Q	0.75	0.25	0.333	0.5	0.667	0.25	0.33	0.167	0.167	0.5	0.417	0.25	0.33	0.58	0.75	0.25	0.583	0.5	0.167	0.667	0.667	0.333	0.417	0.417	7.45833		
P*Q	0.19	0.188	0.222	0.25	0.222	0.188	0.22	0.139	0.139	0.25	0.243	0.19	0.22	0.24	0.188	0.188	0.243	0.25	0.139	0.222	0.222	0.222	0.243	0.243	5.063	0.59567	
n	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12			



