

# Universidad Católica de Santa María

## Escuela de Postgrado

### Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos

### Virtuales para el Aprendizaje



## **APLICACIÓN DEL SOFTWARE ARTRAGE PARA MEJORAR LA CAPACIDAD CREATIVA EN LA PINTURA EN EL ÁREA DE ARTE EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DANIEL BECERRA OCAMPO DE ILO - MOQUEGUA, 2016**

Tesis presentada por los bachilleres:

**Cueva Luza, Timoteo**

**Florez Zúñiga, Yanet Evelin**

Para optar el Grado Académico de: **Maestro en  
Educación con Mención en Gestión de los  
Entornos Virtuales para el Aprendizaje**

**Asesor:** Mgter. Ygnacio Tomaylla Quispe

**AREQUIPA – PERÚ**

**2017**

**DICTAMEN DE BORRADOR DE TESIS**

A: **Dr. HUGO TEJADA PRADELL**  
Director de la Escuela de Post Grado de la Universidad Católica de Santa María.

De: Jurado Dictaminador

Borrador de tesis: "APLICACIÓN DEL PROGRAMA ARTRAGE PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DANIEL BECERRA OCAMPO DE ILO – MOQUEGUA, 2016"

Maestristas: **CUEVA LUZA, Timoteo**  
**FLOREZ ZUÑIGA, Yanet Evelin**

Fecha: 18 de septiembre de 2017

Se sugiere subsanar las siguientes observaciones:

Retirar la numeración de las primeras páginas hasta la número 8, así mismo de los títulos de los anexos, etc.

Revisar la tabla N° 1 en relación al los totales y porcentajes.

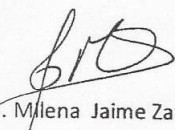
En la página N° 22 del capítulo único, debe de replantearse la hipótesis de Normalidad de los datos la cual no se encuentra adecuadamente formulada y /o sustentada respecto al P valor de la significancia de los datos.


En las conclusiones se sugiere revisarlas para que estén alineadas con los objetivos.

En las sugerencias, revisar la cohesión.

Subsanadas las observaciones del borrador de tesis queda apto para sustentación.

Atentamente.

  
Dra. Milena Jaime Zavala

  
Mg. Ygnacio Tomaylla Quispe



*Universidad Católica de Santa María*

**EPG** ESCUELA DE  
POSTGRADO  
UCSM

(51 54) 382038 Fax: (51 54) 251213 ✉ ucsm@ucsm.edu.pe 🌐 http://www.ucsm.edu.pe Apartado: 1350

AREQUIPA - PERÚ

**BOLETA DE NOMBRAMIENTO DE JURADO DICTAMINADOR DE  
BORRADOR DE TESIS, PROGRAMA ESPECIAL, PARA OPTAR EL GRADO  
ACADÉMICO DE MAESTRO**

Arequipa 24 de octubre del 2017

Sr. Dr. Hugo Tejada Pradell.

Director de la Escuela de Postgrado de la UCSM.

De mi consideración:


En concordancia al Reglamento de Graduación de MAESTRO de la EPG-UCSM. Cumpló con emitir dictamen favorable al Borrador de Tesis titulada: "APLICACIÓN DEL PROGRAMA ARTRAGE PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DANIEL BECERRA OCAMPO DE ILO - MOQUEGUA 2016" Presentado por los Bachilleres:

CUEVA LUZA, Timoteo.

FLOREZ ZÚÑIGA, Yanet Evelin.

Expediente Nro. 20170000038342

Para optar el Grado Académico de MAESTRO EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN  
EN GESTIÓN DE LOS ENTORNOS VIRTUALES PARA EL APRENDIZAJE.

  
Dr. Hugo Tejada Pradell

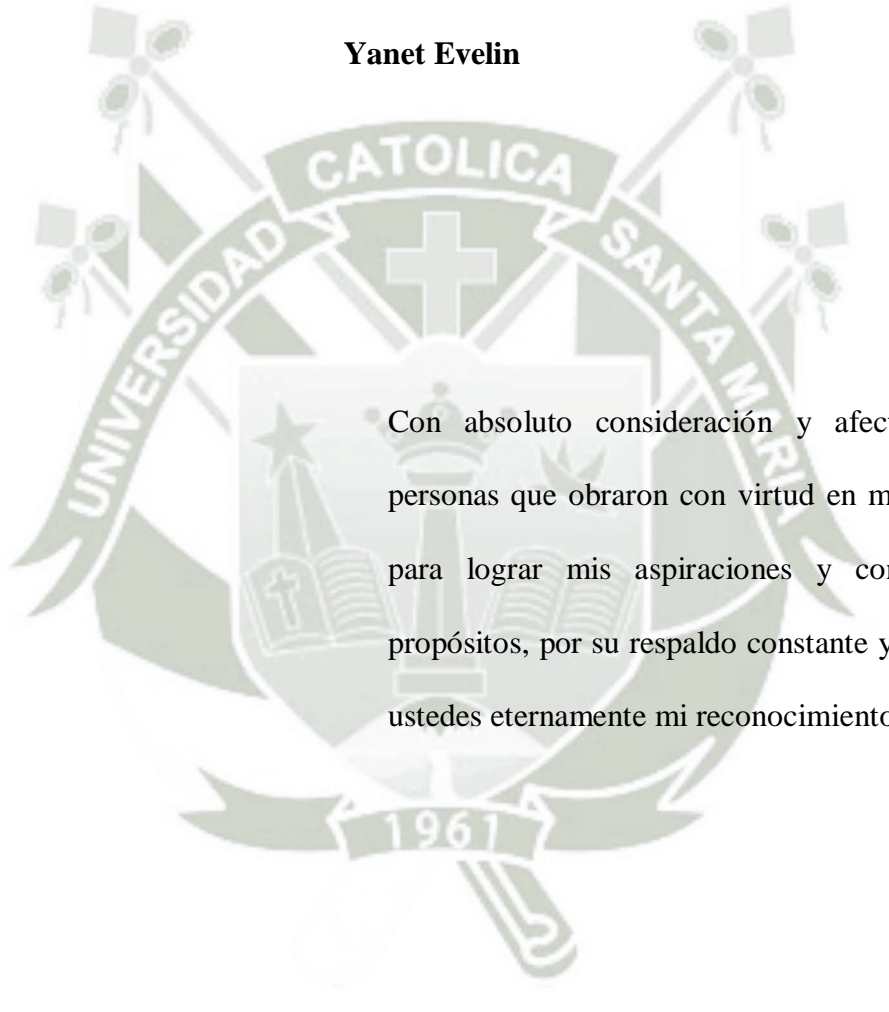
Docente-Dictaminador

htejadap@ucsm.edu.



Dedicado a mis hijos por ser razón de mi vida, a mis padres por la vida otorgada, a mis profesores por la incesante guía hacia el conocimiento; y especialmente a Dios por toda esta realidad fruto del esfuerzo y dedicación.

**Yanet Evelin**



Con absoluto consideración y afecto para las personas que obraron con virtud en mi existencia, para lograr mis aspiraciones y conseguir mis propósitos, por su respaldo constante y exigencia a ustedes eternamente mi reconocimiento.

**Timoteo**

“El saber no sólo consiste en el conocimiento sino también es la capacidad de usar los conocimientos en la práctica”.

*Aristóteles*



“La educación nos convierte en creadores... Se debe formar creativos, sin conformismo”.

*Jean Piaget*

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como título: **Aplicación del software ArtRage para mejorar la capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016**. Presenta como variables de investigación; la aplicación del software ArtRage como variable independiente y la capacidad creativa en la pintura como variable dependiente; teniendo como unidades de estudio a 29 estudiantes de educación secundaria.

Planteándose como objetivos; evaluar el nivel de capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo, en la prueba de entrada y salida; y diferenciar el nivel de capacidad creativa en la pintura en los estudiantes, antes y después de la aplicación del software ArtRage. Estos objetivos responden sistemáticamente a la hipótesis planteada: Es probable que la aplicación del software ArtRage, permita mejorar el nivel de capacidad creativa en la pintura en los estudiantes.

El estudio corresponde a una investigación de tipo explicativo de campo, con un diseño cuasi experimental con grupo control y experimental, con prueba de entrada y de salida; además, se ha utilizado para evaluar la capacidad creativa en la pintura, la técnica de la observación y el instrumento de la rúbrica.

Los principales resultados demostraron que; el nivel de capacidad creativa en la pintura en los estudiantes que presentaron en la prueba de entrada es el nivel de logro esperado con 48.3% en el grupo experimental; después de la aplicación del programa mediante el uso del software ArtRage a través de las sesiones de aprendizaje se ha logrado que la mayoría de los estudiantes han incrementado el nivel de capacidad creativa en la pintura al encontrarse en el nivel de logro esperado con 72.4%; pasando de un promedio de 14 puntos, en la prueba de entrada, a 17 en la prueba de salida, quedando comprobada la hipótesis con la prueba  $t = -6,312$  y  $p = 0,000 < \alpha 0,05$ ; se aceptó la hipótesis de investigación, lo que indica que después del tratamiento experimental se ha incrementado el nivel de capacidad creativa en la pintura en los estudiantes.

**Palabras clave:** Capacidad creativa, ArtRage, pintura creativa, educación creativa.

## ABSTRACT

The present research work has the following title: **Application of the ArtRage software to improve the creative ability in painting in the area of Art in the fourth grade students of secondary education of the Educational Institution Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016.** It presents as research variables; the application of the ArtRage software as an independent variable and the creative capacity in painting as a dependent variable; having as units of study 29 students of secondary education.

Raising as objectives; to evaluate the level of creative ability in painting in the area of Art in the fourth grade students of secondary education of the Educational Institution Daniel Becerra Ocampo, in the entrance and exit test; and differentiate the level of creative ability in painting in students, before and after the application of the ArtRage software. These objectives respond systematically to the hypothesis raised: It is probable that the application of the software ArtRage, allows to improve the level of creative capacity in the painting in the students.

The study corresponds to an investigation of field explanatory type, with a quasi experimental design with control group and experimental, with test of entrance and exit; in addition, it has been used to evaluate the creative ability in painting, the technique of observation and the instrument of the rubric.

The main results showed that; the level of creative ability in painting in the students who presented in the entrance test is the expected achievement level with 48.3% in the experimental group; after applying the program through the use of the ArtRage software through the learning sessions it has been achieved that most students have increased the level of creative ability in painting at the expected level of achievement with 72.4%; passing from an average of 14 points, in the entrance test, to 17 in the exit test, being verified the hypothesis with the test  $t = -6,312$  and  $p = 0.000 < \alpha 0.05$ ; the research hypothesis was accepted, which indicates that after the experimental treatment has increased the level of creative ability in painting in students.

**Keywords:** Creative ability, ArtRage, creative painting, creative education.

## ÍNDICE GENERAL

### RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

### CAPÍTULO ÚNICO

#### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

1. Características de la unidad de estudio .....	9
2. Resultados de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Control .....	10
3. Resultados de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental ...	12
4. Resultados comparativos entre el Grupo Experimental y Control .....	14
5. Resultados por indicadores en la Prueba de Entrada y Salida en el GE y GC .....	17
6. Verificación de la hipótesis .....	22
7. Discusión de los resultados .....	26
CONCLUSIONES .....	29
SUGERENCIAS .....	30
BIBLIOGRAFÍA .....	31

### ANEXOS

Anexo N° 1: Proyecto de investigación .....	39
Anexo N° 2: Programa uso del software ArtRage.....	87
Anexo N° 3: Instrumento de investigación de capacidad creativa en la pintura.....	109
Anexo N° 4: Validación y confiabilidad del instrumento .....	111
Anexo N° 5: Matriz de organización de datos.....	119
Anexo N° 6: Evidencias fotográficas del uso del software .....	122
Anexo N° 7: Constancia de turnitin .....	126

## INTRODUCCIÓN

La capacidad creativa; es la capacidad que se educa y se mejora a partir de la agregación de los modos psicológicos, cognitivos y afectivos, y que prepara a toda persona a producir contestaciones auténticos y peculiares frente a una perspectiva determinada o dificultad que debe solucionar. Así mismo; la capacidad creativa, es la realización de nuevas mezclas de elementos ya conocidos, las que pueden cooperar a la adecuación de nuevas situaciones; la toma de decisiones idóneos, y la indagación de alternativas de solución distinto a un problema establecido. Lo que significa la integración de nuevas herramientas y recursos para desarrollar en forma eficiente una determinada tarea.

Por lo tanto; el software ArtRage, es un editor de gráficos de mapa de bits para la pintura digital; es una aplicación de dibujo cuyo componente central es el lienzo, que permite obtener pinturas con mucho realismo. ArtRage es un software, sencillo de usar que propicia efectuar casi cualquier dibujo o pintura sobre lienzo digital, cuenta con diferentes herramientas de expresión plástica como lápiz, crayón de cera, aerógrafo, marcador, rodillo, entre otros, y una gama de colores con los cuales divertirse al momento de crear. Por lo que es muy importante incorporar en la educación artística y es necesario utilizar el software ArtRage, que ayude a mejorar la capacidad creativa en la pintura, por medio de sus indicadores de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

Por ello, realizamos el presente estudio denominado: **Aplicación del software ArtRage para mejorar la capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016**. Lo cual, contiene un solo capítulo, denominado Resultados de la Investigación, en el que presentan los datos recolectados a través de la prueba de entrada y salida, que han sido procesados, sistematizados y presentados estadísticamente en tablas y gráficas, con su respectiva interpretación; también contiene la comprobación de la hipótesis, la discusión de resultados. Finalmente se presenta las conclusiones y recomendaciones en relación a los resultados obtenidos; así como la bibliografía y los anexos que contienen el proyecto de investigación, el programa experimental, instrumentos de estudio y su validación, matrices de datos e ilustraciones fotográficas de la aplicación del programa educativo.

## **CAPÍTULO ÚNICO**

### **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

En esta parte se incluyen las tablas y gráficos que constituyen los resultados de la investigación, a partir de la aplicación de la prueba de entrada y la prueba de salida, dirigidos a los estudiantes del cuarto año del nivel secundario; además, se muestran el orden de los resultados por cada indicador de la investigación, lo que describe el nivel de logro de la capacidad creativa en la etapa previa y posterior a la aplicación del programa propuesto; quedando demostrado viable el uso pedagógico del software ArtRage, que incorpora la originalidad, fluidez, flexibilidad y la elaboración para fortalecer la capacidad creativa en la pintura.

Este capítulo se ha distribuido en seis apartados: en la primera parte se caracteriza la unidad de estudio, en ella se alude a la prueba de entrada; en la segunda, se organiza las sesiones de aplicación del programa; en la tercera, se incorpora la prueba de salida, en la cuarta, comprende el contraste de los resultados obtenidos en la prueba de entrada y salida; en la quinta parte, se realiza la prueba de hipótesis y finalmente la discusión de los resultados.

## 1. Características de la unidad de estudio

**Tabla N° 1**

Distribución de las unidades de estudio según sexo y grupo

Grupos de estudio	Sexo				Total	
	Masculino		Femenino			
	f	%	F	%	f	%
Grupo Experimental	11	38.0	18	62.0	29	100
Grupo Control	14	48.3	15	51.7	29	100
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>43.1</b>	<b>33</b>	<b>56.9</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

Fuente: Realización particular en base a cifras del grupo.

**Gráfico N° 1**

Distribución de las unidades de estudio según sexo y grupo



Fuente: Cifras de la tabla 1

La tabla y gráfico N° 1, manifiesta la distribución de los 58 estudiantes de los dos grupos de estudio, lo que significa que tenemos 29 estudiantes en el grupo control y grupo experimental; en función al género, 56.9% de estudiantes son femeninos y 43.1% son masculinos. Por lo que, se observa mayor cantidad de mujeres que varones en ambos grupos, los que participaron en el presente estudio.

## 2. Resultados de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Control

**Tabla N° 2**

Capacidad creativa por niveles en la Prueba de Entrada del Grupo Control

Niveles	Prueba de entrada	
	f	%
Inicio	3	10.3
Proceso	9	31.0
Esperado	15	51.7
Destacado	2	7.0
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de resultados.

**Gráfico N° 2**

Capacidad creativa por niveles en la Prueba de Entrada del Grupo Control



Fuente: Cifras de la tabla 2

En la tabla y figura N° 02 observamos la distribución de frecuencias por niveles de capacidad creativa del grupo de control en la prueba de entrada. En ello se aprecia que el 51.7% de estudiantes están con nivel de logro esperado, mientras que 31%, en proceso; el 10.3%, en inicio; y el 7%, en logro destacado. Estos resultados nos indican que existen debilidades de capacidad creativa en la pintura cerca a la mitad de estudiantes; pero también existe un importante grupo de estudiantes que poseen relativamente habilidades creativas favorables en la pintura.

**Tabla N° 3**

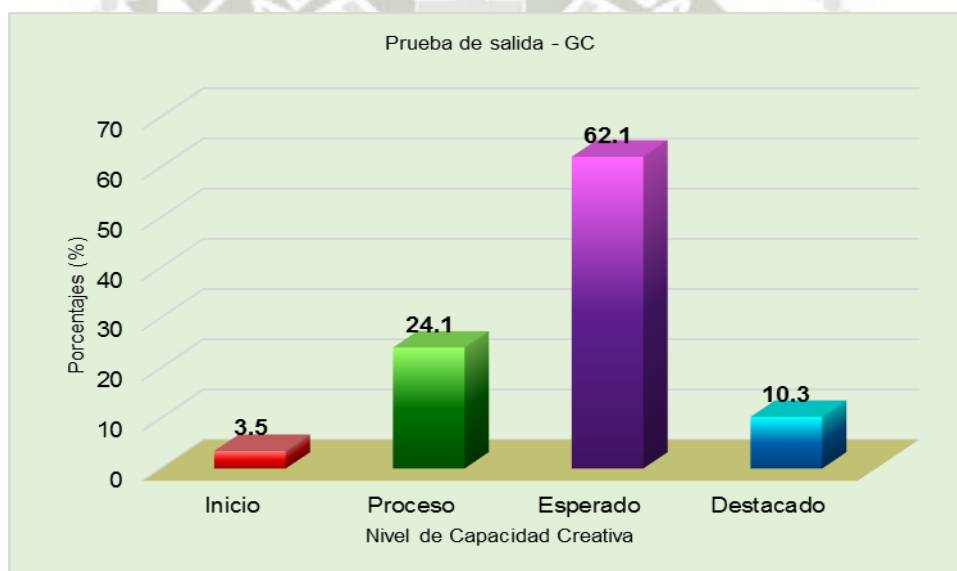
Capacidad creativa por niveles en la Prueba de Salida del Grupo Control

Niveles	Prueba de salida	
	f	%
Inicio	1	3.5
Proceso	7	24.1
Esperado	18	62.1
Destacado	3	10.3
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Matriz de resultados.

**Gráfico N° 3**

Capacidad creativa por niveles en la Prueba de salida del Grupo Control



**Fuente:** Cifras de la tabla 3

En la tabla y figura N° 03 observamos la distribución de frecuencias por niveles de capacidad creativa del grupo de control en la prueba de salida, donde se observa que el 62.1% de estudiantes están con nivel de logro esperado, el 24.1%, en proceso; el 3.5%, en inicio; y el 10.3%, en logro destacado. Estos resultados evidencian que en el grupo control se incrementó un menor porcentaje de habilidades de capacidad creativa en la pintura en la prueba de salida en comparación a la prueba de entrada; a pesar que no sea ha aplicado el programa educativo a los estudiantes.

### 3. Resultados de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

**Tabla N° 4**

Capacidad creativa por niveles en la Prueba de entrada del Grupo Experimental

Niveles	Prueba de entrada	
	f	%
Inicio	1	3.5
Proceso	10	34.5
Esperado	14	48.3
Destacado	4	13.7
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de resultados.

**Gráfico N° 4**

Capacidad creativa por niveles en la Prueba de entrada del Grupo Experimental



Fuente: Cifras de la tabla 4

En la tabla y figura N° 04 mostramos los resultados obtenidos del grupo experimental en la prueba de entrada, el cual se observa el 48.3% de estudiantes tienen nivel de logro esperado, el 34.5%, en proceso; el 3.5% en inicio y el 13.7%, en el nivel de logro destacado. Estos resultados nos indican que en el grupo experimental, son aceptables y favorables como prueba de entrada y sin necesidad de usar el software ArtRage, los estudiantes muestran habilidades creativas en la pintura; esto debido al desarrollo de las actividades de aprendizaje de manera convencional.

**Tabla N° 5**

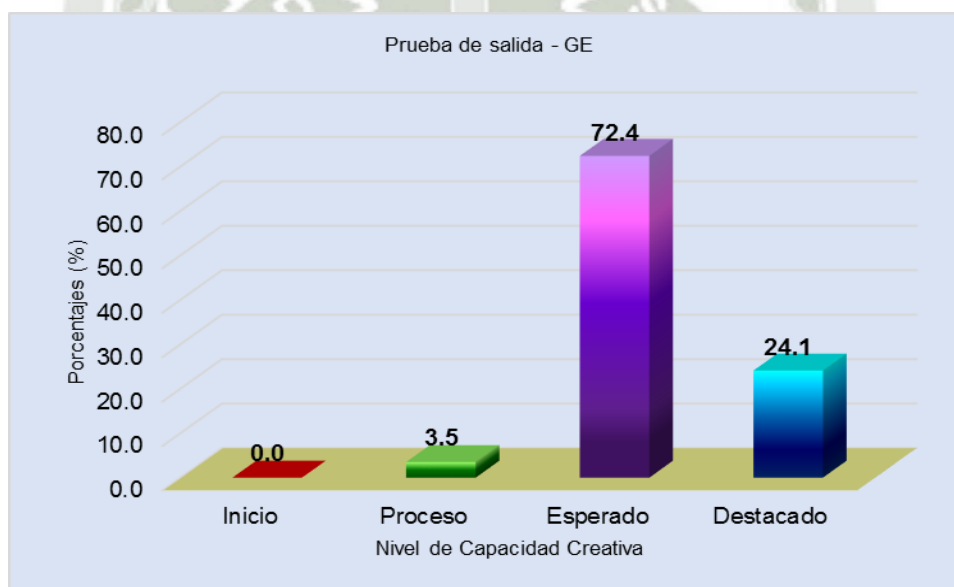
Capacidad creativa en la Prueba de Salida del Grupo Experimental

Niveles	Prueba de salida	
	f	%
Inicio	0	0.0
Proceso	1	3.5
Esperado	21	72.4
Destacado	7	24.1
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Fuente: Matriz de resultados.

**Gráfico N° 5**

Capacidad creativa en la Prueba de Salida del Grupo Experimental



Fuente: Cifras de la tabla 5

En la tabla y gráfico N° 5 se observa que el 72.4% de los estudiantes del grupo experimental en la prueba de salida tienen un nivel de logro esperado, asimismo, el 24.1%, nivel destacado, el 3.5% en proceso; y no se registró porcentaje alguno en el nivel inicio. Los resultados nos muestran un incremento y mejora significativa en el nivel de logro esperado y destacado de capacidad creativa en la pintura, demostrando originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración; como producto de la aplicación del programa educativo a través de las diferentes actividades de aprendizaje utilizando el software ArtRage.

#### 4. Resultados comparativos entre el Grupo Experimental y Control

**Tabla N° 6**

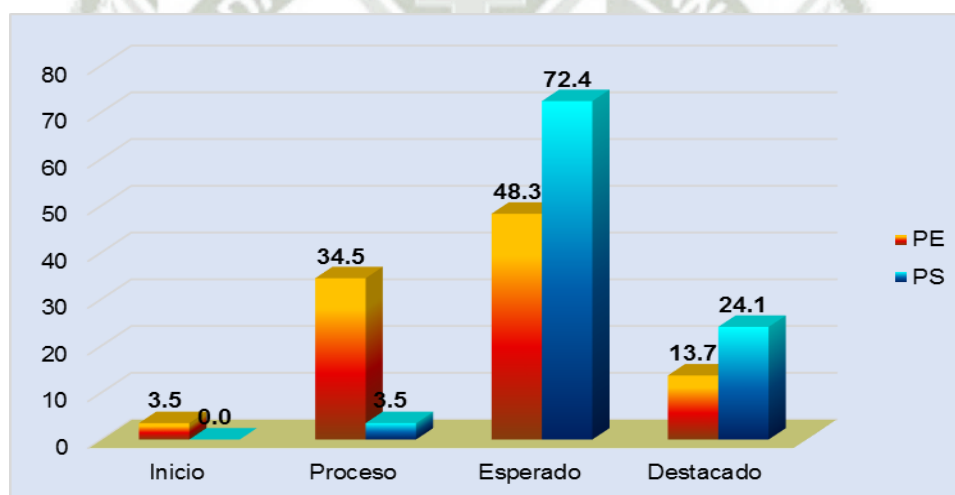
Comparativo de la capacidad creativa en la pintura entre la Prueba de Entrada y Prueba de Salida del Grupo Experimental

Niveles	Prueba			
	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Inicio	1	3.5	0	0.0
Proceso	10	34.5	1	3.5
Esperado	14	48.3	21	72.4
Destacado	4	13.7	7	24.1
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Matriz de resultados.

**Gráfico N° 6**

Comparativo de la capacidad creativa en la pintura entre la Prueba de Entrada y Prueba de Salida del Grupo Experimental



**Fuente:** Cifras de la tabla 6

En la tabla y gráfico N° 6 muestra claramente una gran diferencia entre los resultados de la prueba de entrada y de salida del grupo experimental. Se nota un significativo incremento de los niveles de capacidad creativa en la pintura; mientras que en la prueba de entrada el logro destacado solo llegaba a 13.7%, en la prueba de salida alcanza el 24.1%. Así mismo, hay una diferencia en el nivel de logro esperado; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 48.3%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 72.4%. Se deduce del análisis que hay una mejora notable en el nivel de capacidad creativa en la pintura en la prueba de salida del grupo experimental, producto de la aplicación del programa educativo y de las actividades de aprendizajes utilizando el software ArtRage.

**Tabla N° 7**

Comparativo del nivel de capacidad creativa en la pintura entre el Grupo Experimental y Grupo Control en la Prueba de Salida

Niveles	Grupo			
	Control		Experimental	
	f	%	f	%
Inicio	1	3.5	0	0.0
Proceso	7	24.1	1	3.5
Esperado	18	62.1	21	72.4
Destacado	3	10.3	7	24.1
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Matriz de resultados.

**Gráfico N° 7**

Comparativo del nivel de capacidad creativa en la pintura entre el Grupo Experimental y Grupo Control en la Prueba de Salida



Fuente: Cifras de la tabla 7

En la tabla y gráfico N° 7, observamos el comparativo de los resultados encontrados por el grupo de control y experimental en la prueba de salida. En estos se muestra un 72.4% de los estudiantes del grupo experimental tienen nivel de logro esperado, con respecto al 62.1% del grupo de control, además se observa que el 24.1% poseen logro destacado, con respecto al 10.3% del grupo control; finalmente se observa que el 24.1% y 3.5% de estudiantes se encuentran en proceso e inicio en el grupo control, respecto al 0% en inicio y 3.5% en proceso en del experimental. Los datos nos describen las diferencias entre los niveles alcanzados del grupo experimental frente al grupo control en la prueba de salida a consecuencia de la aplicación del programa propuesto en el presente estudio.

**Tabla N° 8**

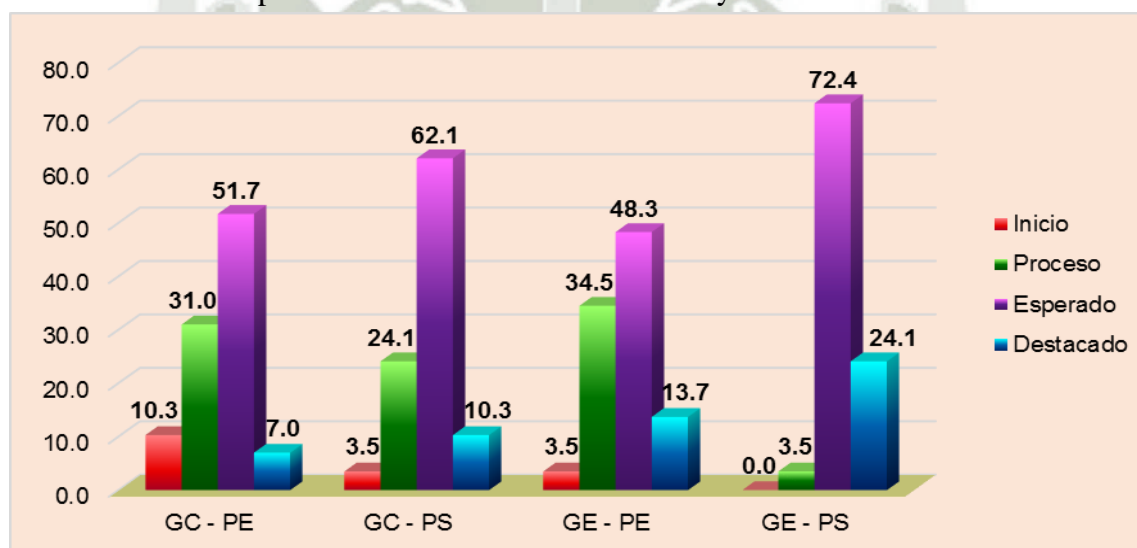
Comparativo de niveles de capacidad creativa en la pintura entre el Grupo Experimental y Grupo Control en la Prueba de Entrada y Prueba de Salida

Niveles de capacidad creativa	Grupo Control				Grupo Experimental			
	P. Entrada		P. Salida		P. Entrada		P. Salida	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	3	10.3	1	3.5	1	3.5	0	0.0
Proceso	9	31.0	7	24.1	10	34.5	1	3.5
Esperado	15	51.7	18	62.1	14	48.3	21	72.4
Destacado	2	7.0	3	10.3	4	13.7	7	24.1
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Matriz del resultados de la aplicación del software ArtRage para mejorar la capacidad creativa

**Gráfico N° 8**

Comparativo de niveles de capacidad creativa en la pintura entre el Grupo Experimental y Grupo Control en la Prueba de Entrada y Prueba de Salida



**Fuente:** Cifras de la tabla 8

En la tabla y gráfico N° 8 se observa el comparativo entre el grupo de control y experimental en la prueba de entrada y salida. Donde se percibe un incremento en los niveles de logro esperado, proceso y destacado en la prueba de entrada del grupo experimental, que muestra 48.3%, 34.5% y 13.7%, frente a 51.7%, 31%, 10.3 y 7% en el grupo control. También se observa un incremento significativo en los niveles de logro esperado, destacado y proceso en la prueba de salida del grupo experimental, que muestra 72.4%, 24.1% y 3.5%, frente a 62.1%, 24.1%, 10.3% y 3.5% en el grupo control. Estos datos evidencian que existe una diferencia entre ambos grupos de estudio; porque el grupo experimental culmina el programa de estímulo con amplia ventaja sobre el grupo control.

## 5. Resultados de la capacidad creativa en la pintura por indicadores en la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

Tabla N° 9

Indicador de originalidad por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

Niveles de originalidad	Prueba			
	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Inicio	8	27.6	1	3.5
Proceso	12	41.4	8	27.6
Esperado	7	24.1	16	55.2
Destacado	2	6.9	4	13.7
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

Fuente: Matriz de resultados de la aplicación del software ArtRage para optimizar la capacidad creativa

Gráfico N° 9

Indicador de originalidad por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental



Fuente: Tabla N° 9

Se observa en la tabla y el gráfico 9, un incremento significativo en la prueba de entrada el logro destacado solo llegaba a 6.9%; en la prueba de salida alcanza el 13.7%. Así mismo, hay una diferencia en el nivel de logro esperado; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 24.1%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 55.2%. También se observa en el nivel de proceso en la prueba entrada 41.4% y en la prueba salida 27.5%. Los datos nos muestran un incremento y mejora significativa en el nivel de logro esperado y destacado de originalidad en la pintura; como resultado de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage.

**Tabla N° 10**

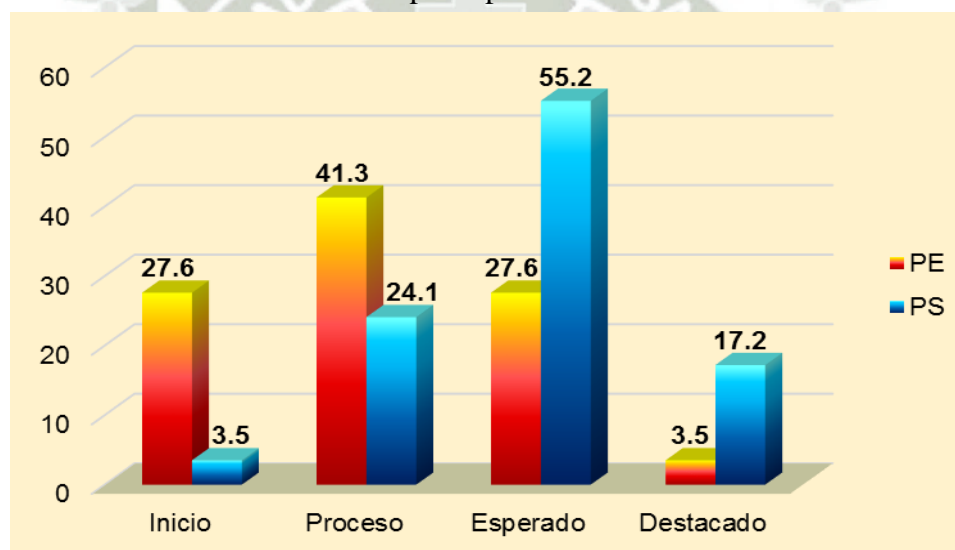
Indicador de fluidez por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

Niveles de fluidez	Prueba			
	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Inicio	8	27.6	1	3.5
Proceso	12	41.3	7	24.1
Esperado	8	27.6	16	55.2
Destacado	1	3.5	5	17.2
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Matriz del resultados de la aplicación del software ArtRage para mejorar la capacidad creativa

**Gráfico N° 10**

Indicador de fluidez por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental



**Fuente:** Tabla N° 10

Se observa en la tabla y el gráfico 10, que el resultado de la prueba de entrada evidencia una diferencia notable, el logro destacado solo llegaba a 3.5%; en la prueba de salida alcanza el 17.2%. Así mismo, hay una diferencia en el nivel de logro esperado; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 27.6%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 55.2%. También se observa en el nivel de proceso en la prueba entrada 41.3% y en la prueba salida 24.1%. Las cifras nos muestran una diferencia y mejora significativa en el nivel de logro esperado y destacado de fluidez en la pintura; como resultado de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage.

**Tabla N° 11**

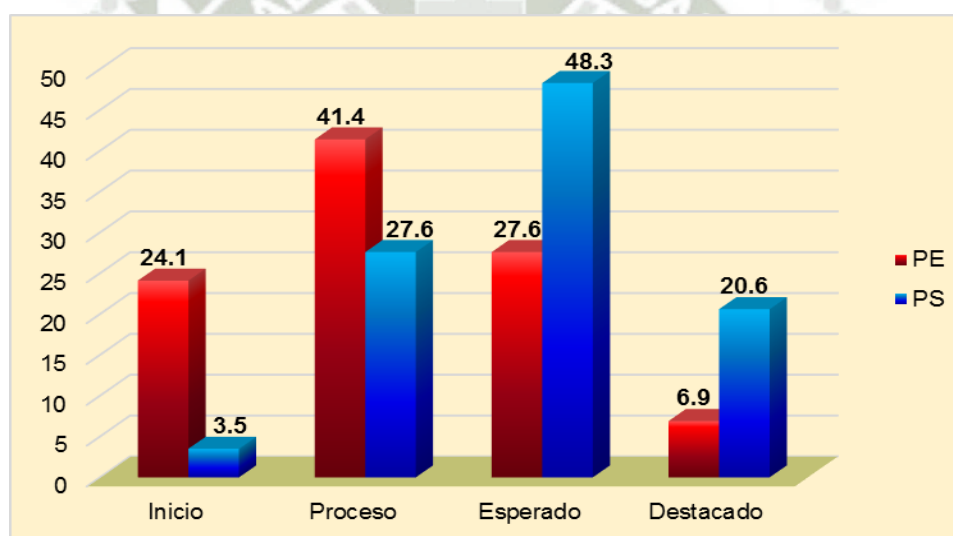
Indicador de flexibilidad por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

Niveles de flexibilidad	Prueba			
	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Inicio	7	24.1	1	3.5
Proceso	12	41.4	8	27.6
Esperado	8	27.6	14	48.3
Destacado	2	6.9	6	20.6
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Matriz del resultados de la aplicación del software ArtRage para mejorar la capacidad creativa

**Gráfico N° 11**

Indicador de flexibilidad por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental



**Fuente:** Tabla N° 11

Se observa en la tabla y el gráfico 11, una mejora significativo en la prueba de entrada el logro destacado solo llegaba a 6.9%; en la prueba de salida alcanza el 20.6%. Así mismo, hay una diferencia en el nivel de logro esperado; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 27.6%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 48.3%. También se observa en el nivel de proceso en la prueba entrada 41.4% y en la prueba salida 27.6%. Los resultados nos muestran un incremento notable en el nivel de logro esperado y destacado de flexibilidad en la pintura; como resultado de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage.

**Tabla N° 12**

Indicador de elaboración por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

Nivel de elaboración	Prueba			
	Prueba de entrada		Prueba de salida	
	f	%	f	%
Inicio	7	24.1	1	3.5
Proceso	11	37.9	8	27.6
Esperado	9	31.1	15	51.7
Destacado	2	6.9	5	17.2
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>	<b>29</b>	<b>100.0</b>

**Fuente:** Matriz del resultados de la aplicación del software ArtRage para mejorar la capacidad creativa

**Gráfico N° 12**

Indicador de elaboración por niveles según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental



**Fuente:** Tabla N° 12

Se observa en la tabla y el gráfico 12, que el resultado de la prueba de entrada evidencia una diferencia notable, el logro destacado solo llegaba a 6.9%; en la prueba de salida alcanza el 17.2%. Así mismo, hay una diferencia en el nivel de logro esperado; ya que en la prueba de entrada solo llegaba a 31.1%, mientras que en la prueba de salida alcanza el 51.7%. También se observa en el nivel de proceso en la prueba entrada 37.9% y en la prueba salida 27.6%. Los datos nos muestran una mejora significativa en el nivel de logro esperado y destacado de elaboración en la pintura; como producto de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage.

**Tabla N° 13**

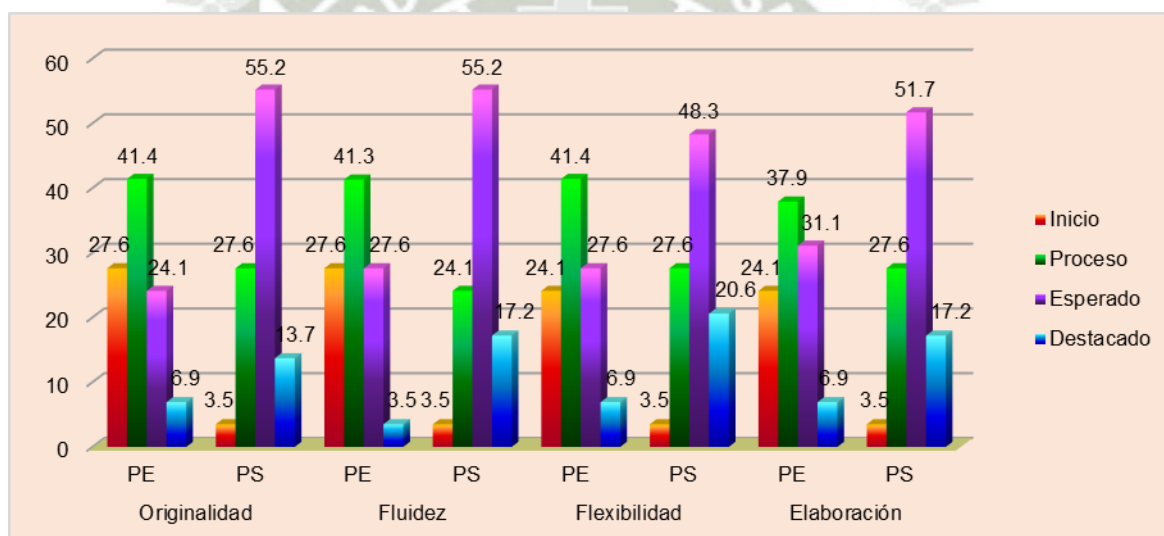
Comparativo de los niveles de capacidad creativa por indicadores según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental

Niveles de capacidad creativa	Originalidad				Fluidez				Flexibilidad				Elaboración			
	PE		PS		PE		PS		PE		PS		PE		PS	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Inicio	8	27.6	1	3.5	8	27.6	1	3.5	7	24.1	1	3.5	7	24.1	1	3.5
Proceso	12	41.4	8	27.6	12	41.3	7	24.1	12	41.4	8	27.6	11	37.9	8	27.6
Esperado	7	24.1	16	55.2	8	27.6	16	55.2	8	27.6	14	48.3	9	31.1	15	51.7
Destacado	2	6.9	4	13.7	1	3.5	5	17.2	2	6.9	6	20.6	2	6.9	5	17.2
<b>Total</b>	<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

**Fuente:** Matriz del resultados de la aplicación del software ArtRage para mejorar la capacidad creativa

**Gráfica N° 13**

Comparativo de los niveles de capacidad creativa por indicadores según la Prueba de Entrada y Prueba de Salida en el Grupo Experimental



**Fuente:** Tabla N° 13

La tabla y gráfico 13, muestra claramente una gran diferencia en el nivel de logro destacado de capacidad creativa en la pintura; mientras que en la prueba de entrada solo llegaba de 3.5% a 6.9%, en la prueba de salida alcanza entre 13.7% a 20.6%. Así mismo, hay una diferencia en el nivel de logro esperado; ya que en la prueba de entrada solo llegaba entre 24.1% a 31.1%; mientras que en la prueba de salida alcanza entre 48.3% a 55.2%. También se observa en el nivel de proceso en la prueba entrada entre 37.9% a 41.4% y en la prueba salida entre 24.1% a 27.6%. Los resultados nos muestran un incremento significativo en los niveles de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración; como producto de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage.

## 6. Verificación de la hipótesis

### 6.1. Prueba de la normalidad

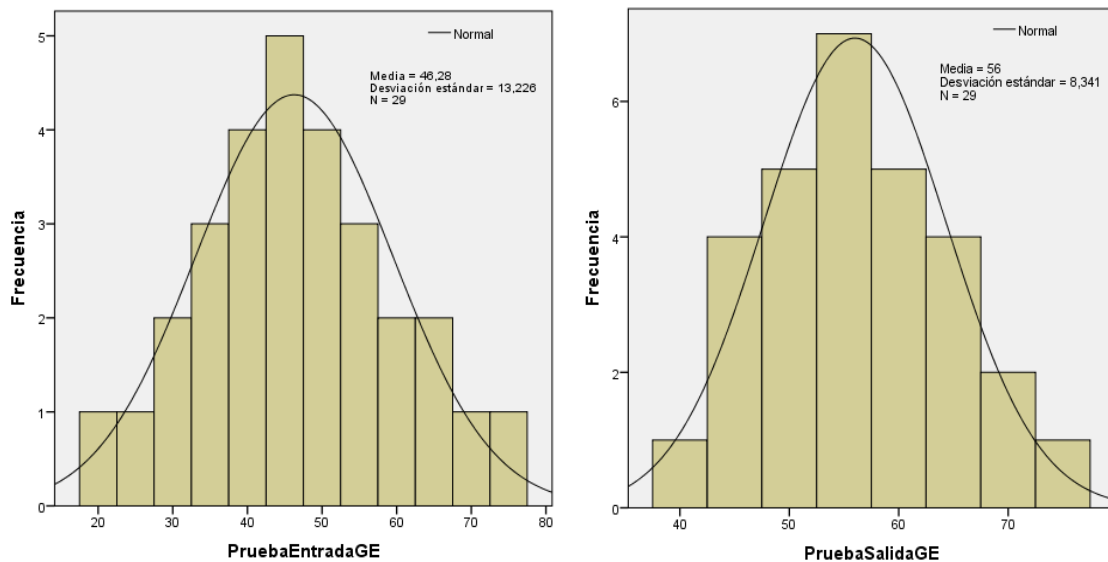
#### Planteamiento de la hipótesis

**H<sub>0</sub>:** Los datos de la capacidad creativa en la pintura en la prueba de entrada y salida; si provienen de la distribución normal.

**H<sub>1</sub>:** Los datos de la capacidad creativa en la pintura en la prueba de entrada y salida, no provienen de la distribución normal.

#### Nivel de confiabilidad

Alfa  $\infty$  = 0.05



#### Tabla estadística

#### Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PruebaEntradaGE	,079	29	,200*	,989	29	,987
PruebaSalidaGE	,074	29	,200*	,989	29	,988

### Condición del valor alfa

Si p-valor es mayor ( $>$ ) al valor de alfa, los datos provienen de una distribución normal; entonces se acepta la hipótesis nula.

Si p-valor es menor ( $<$ ) al valor de alfa, los datos no provienen de una distribución normal, entonces se acepta la hipótesis alterna.

### Decisión

Dado que la extensión de la muestra es inferior a 30 personas, se elige la verificación de Shapiro Wilk; si el p-valor (0.987) en la prueba de entrada, es mayor a alfa (0.05) en tal caso se acepta la hipótesis nula; por otro parte, el p-valor (0.988) en la prueba de salida igualmente es mayor al valor del alfa (0.05), por lo tanto se admite la hipótesis nula y se descarta la hipótesis alterna.

### Conclusión

Se finaliza que los efectos de la capacidad creativa en la pintura tanto en la prueba de entrada y salida del grupo experimental, proceden de una distribución normal, gracias a la utilización del software.

### 6.2. Prueba T de Student

Después de haber comprobado la normalidad de los resultados en la prueba de entrada y prueba de salida, se ha aplicado la prueba T Student para relacionar muestras.

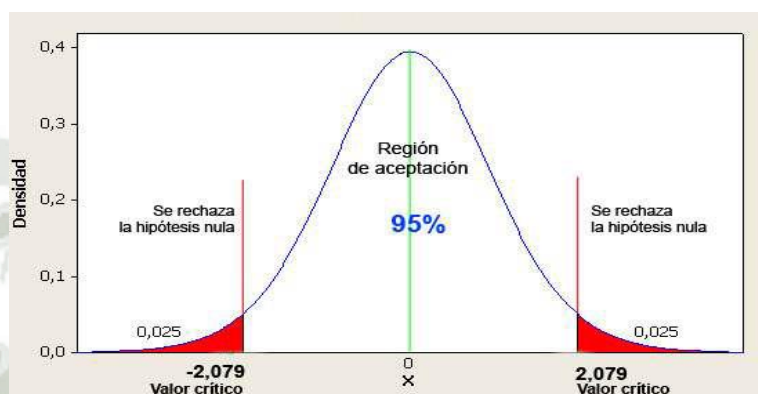
### Hipótesis estadística

**H<sub>0</sub>:** No hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida sobre la capacidad creativa en la pintura.

**H<sub>1</sub>:** Si hay diferencia significativa entre la prueba de entrada y la prueba de salida sobre la capacidad creativa en la pintura.

**Nivel de relevancia**

Alfa  $\alpha$  = 0.05



**Tabla de estadística**

Prueba de muestras relacionadas	Diferencias relacionadas					t	gl	p
	N	Media	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
PruebaEntradaGE	29	51,28	11,701	-11,464	-5,847	-	28	,000
PruebaSalidaGE	29	59,93	10,142			6,312		

**Condición de la prueba T**

Si  $T < 0.05$  aprobamos la hipótesis de investigación y descartamos la hipótesis nula.

Si  $T > 0.05$  aprobamos la hipótesis nula y descartamos la hipótesis de investigación.

**Decisión**

El dato p-valor (0.000) es menor que el nivel de significancia (0.05), por tanto queda descartada la hipótesis nula y aprobamos la hipótesis de investigación.

## Conclusión

En resumen, existen diferencias significativas en los resultados alcanzados en la prueba de entrada y la prueba de salida, tal como demuestra el cálculo de la T de Student ( $0.000 < a 0.05$ ), aprobando la hipótesis de investigación y descartando la hipótesis nula, lo que evidencia que el tratamiento experimental ha mejorado de forma significativa los niveles de logro de la capacidad creativa en la pintura en los estudiantes de nivel secundaria.

### 6.3. Prueba de muestras relacionadas para los indicadores

Prueba de muestras relacionadas	Diferencias relacionadas				t	gl	p
	Media	Desviación estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
			Inferior	Superior			
Originalidad PruebaEntrada-Salida	-2,138	2,100	-2,937	-1,339	-5,483	28	,000
Fluidez PruebaEntrada-Salida	-2,414	2,323	-3,297	-1,530	-5,597	28	,000
Flexibilidad PruebaEntrada-Salida	-2,241	1,994	-3,000	-1,483	-6,054	28	,000
Elaboración PruebaEntrada-Salida	-1,931	2,086	-2,725	-1,137	-4,985	28	,000

Después de calcular pruebas de muestras relacionadas, los resultados obtenidos de la prueba de entrada y la prueba de salida nos revelan las diferencias significativas en los cuatro indicadores de la capacidad creativa en la pintura; porque, así lo demuestra la prueba de T de Student de  $0.000 > a 0.05$ , por consiguiente se aprueba la hipótesis de investigación y se descarta la hipótesis nula, lo que nos evidencia que el tratamiento experimental ha mejorado de forma significativa los niveles de logro de la capacidad creativa en la pintura de los estudiantes.

## 7. Discusión de los resultados

Los efectos localizados en el grupo experimental evidencian promedios enormemente valiosos en la capacidad creativa en la pintura en los estudiantes; este acrecentamiento se debe a la utilización del software ArtRage; por eso, nos respaldamos sobre la base de los lineamientos de Ortiz (2006) quién determina que, al evaluar estas capacidades creativas se debe tomar en cuenta la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; valorando su nivel y su estado de desarrollo (p. 26); en estos últimos, se observa el comparativo de los resultados del grupo experimental en la prueba de entrada y salida de capacidad creativa, en ambas se observa que el 72.4% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro esperado en la prueba de salida, con respecto al 48.3% de la prueba de entrada, se observa también como dato importante que el 24.1% de los estudiantes se encuentran en el nivel de logro destacado en la prueba de salida, respecto al 13.7% en la prueba de entrada, finalmente se observa que en la prueba de entrada, el 34.5% se ubica en el nivel de proceso, respecto al 3.5% en la prueba de salida; lo que representa las diferencias significativas en la capacidad creativa de los estudiantes, asimismo se comprueba con el cálculo de la T de Student = -6,312 y  $p=0.000 < a 0.05$ , lo que evidencia que el tratamiento experimental ha mejorado de forma significativa los estándares de capacidad creativa en la pintura en los estudiantes.

Los resultados encontrados confirman los estudios de Betancourt (1999) donde considera la capacidad creativa a partir de la anexión de los procedimientos psicológicos, cognitivos y afectivos, predisponiendo a toda persona que organice réplicas auténticas y peculiares ante una condición determinada o dificultad. (p.17) lo que significa educar la creatividad porque, en la actualidad la creatividad forman parte fundamental en el crecimiento y desarrollo de la capacidad creativa de los estudiantes, por lo cual se requiere de nuevas estrategias y propuestas creativas para fomentar en la educación secundaria

estudiantes creativos para solucionar problemas y confianza en sí mismos, además de ofrecerles herramientas para la innovación y la creación.

En cuanto a la originalidad se ha observado que, en la prueba de entrada el 27.6% de los estudiantes tienen el nivel inicio y en la prueba de salida el 3.5%; luego de aplicar el programa Art Rage. Además, en la prueba de entrada el 41.4% tienen un nivel de proceso y en la prueba de salida el 27.6%; en la prueba de entrada el 24.1% se ubican en el nivel de logro esperado y en la prueba de salida el 55.2%; en la prueba de entrada el 6.9% obtiene un nivel de logro destacado en originalidad y en la prueba de salida el 13.7% de estudiantes; por tanto hay una diferencia significativa entre la prueba de entrada y prueba de salida sobre el indicador originalidad de la capacidad creativa en la pintura de los estudiantes de educación secundaria. Esto implica que aceptemos los lineamientos de Ortiz (2006) quien considera la originalidad como la capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, que se valora por su novedad, manifestación inédita, singularidad e imaginación (p. 27). Significa que los estudiantes ejecutan una pintura novedosa, imaginativa y curiosa.

De igual forma en el indicador fluidez de la capacidad creativa en la pintura, se observa que en la prueba de entrada el 27.6% de los estudiantes tienen el nivel inicio; seguido de la prueba de salida con el 3.5% luego de aplicar el software ArtRage para fortalecer la capacidad creativa de los estudiantes. Además, la prueba de entrada señala que el 41.3% de los estudiantes se ubican en el nivel de proceso y en la prueba de salida el 24.1%; también en la prueba de entrada el 27.6% tienen un nivel de logro esperado y en la prueba de salida el 55.2%; por último, el 3.5% que se obtuvo de la prueba de entrada poseen un nivel de logro destacado y en la prueba de salida el 17.2% de estudiantes. Por tanto, aceptamos los planteamientos de Ortiz (2006) quien indica que la fluidez es la capacidad para crear ideas en cantidad y calidad de una forma perenne y espontánea, a

través de la demostración, repentino, pluralidad y facilidad de pensamiento funcional (p. 27). Significa que los estudiantes demuestran variedad, agilidad y soltura en la expresión visual de la pintura.

Con relación al indicador flexibilidad se evidencia que en la prueba de entrada 24.1% de los estudiantes se ubican en nivel de inicio sobre la flexibilidad y seguido de la prueba de salida con el 3.5%; luego de aplicar el software ArtRage para mejorar la capacidad creativa. Además, la prueba de entrada señala que el 41.4% de los estudiantes se ubican en el nivel de proceso y en la prueba de salida el 27.6%; también en la prueba de entrada el 27.6% tienen un nivel de logro esperado y en la prueba de salida el 48.3%; por último el 6.9% en la prueba de entrada poseen un nivel de logro destacado y en la prueba de salida el 20.6% de estudiantes. También tener en cuenta lo que dice Ortiz (2006) quien manifiesta que la flexibilidad es la capacidad de la persona para planificar los hechos dentro de diversas y amplias condiciones, por medio de la reflexión, argumentación, versatilidad y proyección (p. 28). Significa que los estudiantes demuestran versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica de la pintura.

Así mismo, tenemos el indicador de elaboración, donde se observa que en la prueba de entrada el 24.1% de los estudiantes tienen el nivel inicio y seguido de la prueba de salida con el 3.5%; luego de aplicar el software ArtRage para mejorar la capacidad creativa. Además, la prueba de entrada señala que el 37.9% se ubican en el nivel de proceso y en la prueba de salida el 27.6%; también en la prueba de entrada el 31.1% tienen un nivel de logro esperado y en la prueba de salida el 51.7%; por último el 6.9% de la prueba de entrada poseen un nivel de logro destacado y en la prueba de salida el 17.2% de estudiantes. Por tanto, consideramos a Ortiz (2006) que la elaboración es la capacidad de la persona para oficializar las ideas, para idear, desarrollar y efectuar proyectos, con determinación, fortaleza, orientación, perfeccionamiento, persistencia y disciplina (p. 28). Significa que los estudiantes ejecuta una pintura con determinación, disciplina y persistencia.

## CONCLUSIONES

**PRIMERA:** Se verificó que el nivel de capacidad creativa en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo, antes de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage; los datos obtenidos en la prueba de entrada ubica a la mayoría de los estudiantes en el nivel de logro esperado, seguido del nivel de proceso y un reducido número en el nivel de inicio y destacado, tanto en el grupo control como en el grupo experimental; encontrándose un ligera diferencia porcentual entre los grupos.

**SEGUNDA:** Se evaluó el nivel de capacidad creativa en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo; después de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage; los resultados alcanzados en la prueba de salida de ambos grupos se manifestaron diferencias estadísticamente significativa, ya que la gran mayoría del grupo experimental incrementó el nivel de logro esperado, mejorando también un porcentaje mayor en el nivel de logro destacado y cero en el nivel de inicio y proceso; en cambio el grupo control mantuvo resultados casi homogéneos de un nivel a otro y además relativamente semejantes a los obtenidos en la prueba de entrada.

**TERCERA:** Se estableció la diferencia entre la prueba de entrada y prueba de salida en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo, demostrando que con la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage, la gran mayoría de unidades de estudio del grupo experimental mejoró su nivel de capacidad creativa en la pintura en relación a su originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

Los resultados anteriores nos permiten afirmar que los objetivos de la investigación se han cumplido y que la hipótesis planteada del presente estudio ha sido verificada, siendo además los datos obtenidos respaldados estadísticamente por la prueba de T Student  $t = -6,312$  con un nivel de significancia de  $p = 0.000 < \alpha 0.05$ .

## SUGERENCIAS

**PRIMERA:** Se sugiere a la unidad de gestión educativa local, que desarrolle una programa de capacitación dirigidos a los docentes del área de Arte, a fin de capacitarlos en estrategias pedagógicas orientadas a estimular y desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes con el fin de mejorar el proceso educativo y lograr aprendizajes significativos.

**SEGUNDA:** Se sugiere a la Dirección de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo, que el programa educativo utilizando el software ArtRage se aplique extensivamente a los estudiantes de los demás grados de estudios de educación secundaria, a fin de que los estudiantes mejoren su capacidad creativa en la pintura en el área de Arte.

**TERCERA:** Se sugiere a la Dirección de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo, que desarrolle una capacitación a los docentes de arte, para que desarrollen estrategias creativas de aprendizaje significativo, empleando el proceso metodológico creativo utilizando el software ArtRage, para optimizar la capacidad creativa en la pintura de los estudiantes.

**CUARTA:** Se sugiere a los docentes del área de Arte de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo, que utilicen el software ArtRage, para desarrollar la capacidad creativa en la pintura en los estudiantes, de esa forma realizar concursos de pintura creativa digital con todos los grados de estudios y exhibirlos sus producciones pictóricas.

**BIBLIOGRAFÍA**

- BruhsMan. (2011). *Manual de ArtRage*. USA: Ambient Design Ltd.
- Dionisio Figueroa, V. (2012). *Principio pedagógicos para programas educativos*. Lima-Perú: Trillas.
- Hernández Sampiere, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación* (Sexta Edición ed.). México: McGraw Hill Interamericana.
- Klimenko, O. (2008). *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*. Colombia: Coldesa.
- Klimenko, O. (2011). Fomento de la capacidad creativa desde las prácticas de enseñanza. *Pensando Psicología*, ISSN: 1900-3099, ed: Universidad Cooperativa de Colombia, V. 7, n. 12, p.88-100, Disponible en <http://revistas.ucc.edu.co/index.php/pe>.
- Klimenko, O., Osorio Cadavid, L., Bravo Jaramillo, L., & Ocampo Agudelo, S. (2015). *Fomento de la capacidad creativa en algunas instituciones educativas*. Obtenido de Revista Psicoespacios, Vol. 9, N. 14: <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>
- Marjorie Carevic, J. (2008). *Creatividad*. Chile: PIR.
- Menchén Bellon, F. (2001). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver aprender*. Madrid: Pirámide.
- MINEDU. (2007). *Guía para el desarrollo del pensamiento creativo*. Lima-Perú: Metrocolor S.A.
- Navarro Lozano, J. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria*. Universidad de Murcia. España: UM.
- OIT. (2009). *Glosario de términos técnicos: Certificación de competencias profesionales*. Brasil: MTE.
- Ortiz Ocaña, A. L. (2006). *Indicadores para el desarrollo de la creatividad profesional*. Cuba: Holguín.

## PROPUESTA PEDAGÓGICA

### USADECP

#### 1. Título:

Utilización del software ArtRage para desarrollar la capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016

#### 2. Fundamentación del programa educativo

En la sociedad actual la competitividad se incrementa cada día, es por ello; que se busca desarrollar las capacidades creativas en los estudiantes que les permitan afrontar este reto. Por ende, los recursos educativos informáticos, es un apoyo para solucionar un determinado dificultad y que pueden ser usados en los distintas áreas de la formación y estudio de las artes visuales. Uno de los aspectos más comunes de obtener es usar la comunicación visual, que es más sencillo de asimilar para la mente de los estudiantes.

Por lo que, el proceso creativo inicia con una idea y esta necesita ser plasmada de forma rápida, para mantenerla fresca y de la manera que se imaginó desde un principio. Esto se puede realizar desde lo más simple, como dibujar en un pedazo de papel y a mano alzada, hasta darle forma a esa idea, dejarla clara y terminada en un programa de informática especializada.

Para ello, tenemos uno de los más conocidos software para dibujo y pintura ArtRage, es un software de pintura creativa que permite obtener pinturas con mucho realismo. Por lo tanto, es una solución completa y fiable para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes; es un software fácil de usar, que permite realizar cualquier dibujo o pintura sobre lienzo digital, cuenta con diferentes herramientas de expresión plástica como grafito, crayón de cera, aerógrafo, espátula, entre otros y una gama de colores. También permite establecer con mucha facilidad el tipo de papel para trabajar, espesor, texturas y dimensiones, entre otros. No solo posibilita hacer trabajos artísticos propios; también se pueden intervenir imágenes y fotografías.

Por esta razón, como educadores presentamos el uso pedagógico del software ArtRage, para mejorar la competencia creativa mediante la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración en la pintura en el área de Arte en los educandos de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua.

### **3. Objetivos del programa educativo**

#### **3.1. Objetivo general**

Mejorar la capacidad creativa en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua, mediante el uso del software ArtRage, para generar pinturas con originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

#### **3.2. Objetivos específicos**

- Desarrollar la originalidad en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua, mediante el uso del software ArtRage, cuyas pinturas sea única, novedoso y singular.
- Desarrollar la fluidez en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua, mediante uso del software ArtRage, que genere pinturas de manera espontánea y con agilidad.
- Desarrollar la flexibilidad en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Daniel Becerra Ocampo” de Ilo, Moquegua, mediante uso del software ArtRage, ejecutando pinturas con versatilidad y proyección.
- Desarrollar la elaboración en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua, mediante uso del software ArtRage, que ejecute pinturas con persistencia y disciplina.

#### **4. Secuencia didáctica del programa educativo utilizando el software ArtRage**

Evidencia una sucesión estructurada y ordenada de las fases del proceso de aprendizaje y medios que se usarán en la praxis formativa, con el fin de ofrecer conocimientos y posibilitar el aprendizaje de los estudiantes.

##### **4.1. Actividades de exploración**

Es un modelo de acción donde se presenta información inicial que se brinda al estudiante, faculta la observación, la misma se puede integrarse con la experiencia exploratoria de la gran variedad de recursos que ofrece ArtRage, donde obtendremos un amplio repertorio de formas, colores, contrastes y matices. Dejamos que los estudiantes manipulen las herramientas y recursos que ofrece este software de pintura digital.

Los estudiantes exploran el software y las herramientas que ofrecen como pincel de óleo, acuarela, lápiz, espátula, pluma, pastel increíblemente realistas, también de una regla, borrador, rodillo y rotuladores. También permite elegir entre diferentes texturas y tipos de papel, ArtRage muestra un disco con todos los colores disponibles en lugar de una paleta. A cada pincel o recurso puedes cambiar su dureza, presión y humedad.

##### **4.2. Actividades de producción**

Después de la exploración respectiva, el estudiante traslada sus experiencias a la elaboración particular. La producción manda el empleo de los recursos, herramientas y técnicas de trabajo, que ofrece el software ArtRage. La diversidad de materiales y recursos debe ser elegida previamente, por tanto el estudiante tenga la ocasión de manipular las posibilidades y limitaciones del mismo y descubra el modo de usar para ejecutar la pintura.

Los procedimientos de producción demanda un raciocinio simbólico, con el cual pudieran transferir la realidad al ámbito gráfico, empleando símbolos representativos de contexto; incorporando componentes particulares del lenguaje visual: imagen, color, proporción, vínculos espaciales, imaginación y creatividad en la pintura.

#### **4.3. Actividades de apreciación de los resultados**

Después de realizar las creaciones de pinturas, es importante ocasionar momentos para opinar las experiencias vividas, el sendero seguido, los resultados alcanzados; donde los estudiantes revelarán qué, cómo y por qué ejecutaron esta u otra pintura.

Esta ocasión es muy relevante para la edificación de actitudes y valores en los estudiantes; que requieren aprender a oír y respetar los juicios de los demás. Pueden realizarse gobernando el interés y los tiempos de concentración de los estudiantes, pero siempre enfatizando la importancia de la pintura ejecutada, localizar los aciertos y probables progresos para elevar el nivel de capacidad creativa.

#### **4.4. Evaluación del producto**

Para valorar el trabajo pictórico de los estudiantes, es muy relevante considerar la forma de representar o manifestar mensajes, ideas y sentimientos. En la que deposita en práctica destrezas ingeniosas, creativas y reflexivas para originar ideas, programar, materializar propuestas y estimar de manera constante.

Para lo cual, el estudiante experimenta, investiga y aplica los diferentes recursos, técnicas con una finalidad específica. Del mismo modo medita sobre sus procedimientos y creaciones, socializando con otros, con el objetivo de continuar aumentando sus capacidades creativas.

Para ello, haremos uso de una escala que describa el logro alcanzado por cada estudiante en el incremento de las competencias creativas. Por lo que la valoración se efectuará por actividad de aprendizaje, mediante la técnica de observación con el instrumento rúbrica. Los datos obtenidos admitirán entender el resultado de la investigación.

### 5. Acciones preliminares a la aplicación de la propuesta pedagógica

Actividades	Estrategias
Coordinaciones y gestiones para la aprobación y ejecución de la propuesta pedagógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar la propuesta pedagógica a la Dirección de la Institución Educativa para su aprobación y ejecución.</li> <li>• Coordinar con los docentes del área de arte y los estudiantes que son parte del estudio.</li> <li>• Coordinar con el responsable del aula de innovación pedagógica, para el apoyo en el soporte técnico.</li> </ul>
Motivar a los estudiantes para su participación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar sesiones de sensibilización con los estudiantes para la intervención educativa.</li> <li>• Presentar a los estudiantes la propuesta pedagógica y el proceso de su ejecución.</li> <li>• Motivar a los estudiantes de manera individual para fortalecer la capacidad creativa.</li> </ul>
Establecer cronogramas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer el cronograma de ejecución de sesiones de aprendizaje con los estudiantes en las horas del área de Arte.</li> <li>• Informar a la dirección sobre el cronograma de actividades para que determine la disponibilidad del aula de innovación pedagógica.</li> </ul>
Ejecución de las sesiones	<p>Realización de las sesiones de aprendizaje utilizando el software ArtRage sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aspectos teóricos generales de la capacidad creativa en la pintura y el uso del software ArtRage</li> <li>• Procedimientos metodológicos para el uso del software ArtRage que permita la capacidad creativa en la pintura.</li> <li>• Desarrollo práctico de las actividades de capacidad creativa mediante el uso del software ArtRage.</li> <li>• Desarrollo de la pintura creativa utilizando el software ArtRage en forma individual.</li> </ul>

## 6. Plan de acción de la propuesta pedagógica

Competencia	Capacidad	Indicadores	Métodos y técnicas	Recursos	Tiempo	Evaluación	Instrumento
Se expresa con creatividad por medio de las artes visuales	Comunica ideas con originalidad por medio de la producción pictórica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecuta una pintura de paisaje novedosa, imaginativa y curiosa, utilizando la herramienta pincel de óleo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración</li> <li>Producción</li> <li>Apreciación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PDI</li> <li>Software ArtRage</li> <li>Manual</li> <li>Equipo de cómputo y multimedia</li> </ul>	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>La pintura muestra un gran número de ideas novedosas, imaginativas y curiosas</li> </ul>	Rúbrica
Se expresa con capacidad creativa a través de las artes visuales	Comunica ideas con fluidez a través de la producción pictórica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra variedad, agilidad y soltura en la pintura de paisaje, utilizando la herramienta pincel de acuarela</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración</li> <li>Producción</li> <li>Apreciación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PDI</li> <li>Software ArtRage</li> <li>Manual</li> <li>Equipo de cómputo y multimedia</li> </ul>	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>La pintura presenta una gran variedad de expresión visual de agilidad y soltura en su ejecución</li> </ul>	Rúbrica
Se expresa con capacidad creativa mediante las artes visuales	Comunica ideas con flexibilidad mediante la producción pictórica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestra versatilidad, apertura y adaptación en la pintura de retrato, utilizando la herramienta pincel de óleo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración</li> <li>Producción</li> <li>Apreciación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PDI</li> <li>Software ArtRage</li> <li>Manual</li> <li>Equipo de cómputo y multimedia</li> </ul>	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>La pintura presenta una gran versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica</li> </ul>	Rúbrica
Se expresa con capacidad creativa por medio de las artes visuales	Comunica ideas con elaboración por medio de la producción pictórica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ejecuta una pintura de bodegón con determinación, disciplina y persistencia, utilizando la herramienta espátula</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Exploración</li> <li>Producción</li> <li>Apreciación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PDI</li> <li>Software ArtRage</li> <li>Manual</li> <li>Equipo de cómputo y multimedia</li> </ul>	2 horas	<ul style="list-style-type: none"> <li>La pintura ha sido elaborado con una gran determinación, disciplina y persistencia</li> </ul>	Rúbrica

## ANEXOS





**ANEXO N° 1**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

# Universidad Católica de Santa María

## Escuela de Postgrado

### Maestría en Educación con Mención en Gestión de los Entornos

### Virtuales para el Aprendizaje



## **APLICACIÓN DEL SOFTWARE ARTRAGE PARA MEJORAR LA CAPACIDAD CREATIVA EN LA PINTURA EN EL ÁREA DE ARTE EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DANIEL BECERRA OCAMPO DE ILO - MOQUEGUA, 2016**

Proyecto de tesis presentada por los bachilleres:

**Cueva Luza, Timoteo**

**Florez Zúñiga, Yanet Evelin**

Para optar el Grado Académico de: **Maestro en  
Educación con Mención en Gestión de los  
Entornos Virtuales para el Aprendizaje**

**Asesor:** Mgter. Ygnacio Tomaylla Quispe

**Arequipa-Perú**

**2017**

## I. PREÁMBULO

En la actualidad la creatividad forma parte fundamental en el crecimiento y desarrollo de la humanidad, por lo cual se requiere de nuevas estrategias y propuestas creativas para fomentar en la educación, estudiantes activos y creativos que tomen estrategias para solucionar problemas y confianza en sí mismos.

Por lo que, el gran desarrollo científico y tecnológico que ha alcanzado la sociedad actual representa un gran reto a la educación, como es la formación de personas competitivas, capaces de insertarse con éxito en la sociedad, para lo cual es fundamental el incremento de las competencias creativas en los educandos, derivadas de la utilización del conocimiento.

Desafortunadamente, en la situación actual de la educación básica, se presentan ciertas falencias en cuanto a la construcción de los procesos de enseñanza dirigidos a fomentar la capacidad creativa. Estas falencias son más notorias en las metodologías utilizadas que son menos flexibles, lúdicas y expresivas, lo que impide la posibilidad de incorporar dentro de las experiencias de aprendizaje diferentes tipos de actividades que permitan un mayor fomento de la capacidad creativa. Significa que, este problema es muy común aún en las aulas, que se utilizan metodologías de enseñanzas muy convencionales. Por lo tanto, los estudiantes no generan ideas novedosas, no muestra fluidez de pensamiento; no tienen un pensamiento flexible y escasamente proponen ideas originales.

Frente a ello, es importante una educación creativa, puesto que la situación actual así nos exige; en ese sentido, es indispensable aplicar estrategias metodológicas creativas, basadas en las carencias y expectativas, de los estudiantes y las demandas de la sociedad de hoy; dejando de lado a todos aquellos elementos pedagógicos basados en la reproducción y almacenamiento, que solo conlleva a los estudiantes a ser dependiente,

conformistas, mecánicos, pasivos y sin visión al futuro. Es, por ello; que surge nuestra iniciativa de considerar la capacidad creativa fundamental en la formación de la persona, porque la capacidad creativa debe ser concebida como una habilidad que exige producir ideas diversas (fluidez), ideas poco comunes (originalidad), ideas que puedan cambiarse en cuanto no son efectivas (flexibilidad), ideas que se puedan organizar, elaborar y comprender cuando se solicita constatar categorías de creatividad (elaboración).

En tal sentido, el estudiante requiere de recursos tecnológicos disponibles, que contribuyan a acrecentar las capacidades creativas de los educandos, De allí, la necesidad de aplicar un programa ArtRage para mejorar el nivel de capacidad creativa en los estudiantes, que permite ejecutar pinturas digitales.

## **II. PLANTEAMIENTO TEÓRICO**

### **1. Problema de investigación**

#### **1.1. Enunciado del problema**

Aplicación del software ArtRage para mejorar la capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016.

#### **1.2. Descripción del problema**

##### **1.2.1. Área del conocimiento**

- Área general : Ciencias Sociales
- Área específica : Ciencias de la Educación
- Especialidad : Gestión en entornos virtuales para el aprendizaje
- Línea : Creatividad en la educación

### 1.2.1. Análisis de variables e indicadores

Variables	Indicadores	Sub indicadores
Software ArtRage	Pedagógico	• Ejecuta una pintura de paisaje novedosa, imaginativa y curiosa, utilizando la herramienta pincel de óleo
		• Demuestra variedad, agilidad y soltura en la pintura de paisaje, utilizando la herramienta pincel de acuarela
		• Demuestra versatilidad, apertura y adaptación en la pintura de retrato, utilizando la herramienta pincel de óleo
		• Ejecuta una pintura de bodegón con determinación, disciplina y persistencia, utilizando la herramienta espátula
	Comunicación	• Interactúa de manera efectiva en el interfaz del software ArtRage
		• Navega sin dificultades con las herramientas que ofrece el software ArtRage
		• Presenta herramientas y recursos que favorecen el desarrollo de la capacidad creativa
Técnico	• Funciona de manera eficiente los computadores de la institución educativa para utilizar el software ArtRage	
	• Cumple los computadores con las características que demanda el software ArtRage	
Capacidad creativa en la pintura	Originalidad	• Novedad, apartarse de lo habitual
		• Manifestación inédita, descubrir algo no conocido
		• Singularidad, lo único apropiado y genuino
		• Imaginación, creación mental de nuevas realidades
		• Curiosidad, atención e interés por lo desconocido
		• Inventiva, capacidad de ingeniar
	Fluidez	• Variedad y agilidad de pensamiento funcional
		• Repentismo, rapidez para responder situaciones imprevistas
		• Soltura, prontitud y rapidez
		• Expresión, capacidad de percibir el mundo y expresarlo
	Flexibilidad	• Reflexión, volver a examinar.
		• Argumentación, apertura y confrontación de ideas
		• Versatilidad, amplitud de criterio y facilidad de adaptación.
		• Proyección, capacidad de delinear y afrontar el futuro
	Elaboración	• Determinación decisión, voluntad y resolución
		• Disciplina, metodización y cumplimiento
		• Persistencia, capacidad de empeño.
		• Organización, orientación, dirección y búsqueda
• Fortaleza, dedicación, entereza y energía		
• Redefinición, análisis de fortalezas y debilidades.		

### 1.2.2. Interrogantes

#### Interrogante Principal

¿En qué medida la aplicación del software ArtRage, permitirá mejorar la capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016?

#### Interrogantes Secundarias

- ¿Cuál es el nivel de capacidad creativa en la pintura en los educandos de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016, previo a la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage?
- ¿Cuál es el nivel de capacidad creativa en la pintura en los educandos de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016, después de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage?
- ¿Cuál es el nivel de diferencia de la capacidad creativa en la pintura en los educandos de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016, anterior y posterior a la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage?

### 1.2.3. Tipo de investigación

El presente trabajo pertenece a una investigación experimental de campo.

#### 1.2.4. Nivel de investigación

El nivel de investigación es explicativo, en su diseño cuasi experimental de dos grupos; equipo de control y equipo experimental, con previo y luego de la prueba, que se esquematiza de este modo:

GE O1-----X-----O2

GC O3----- \_ -----O4

Donde:

GE: Equipo experimental.

GC: Equipo control.

O1: Prueba de entrada: Medición de la capacidad creativa en la pintura al equipo experimental anterior a la aplicación del software ArtRage

O2: Prueba de salida: Medición de la capacidad creativa en la pintura al equipo experimental posterior a la aplicación del software ArtRage

X: Estímulo: Aplicación del software ArtRage

O3: Prueba de entrada: Medición de la capacidad creativa en la pintura al equipo control previo a la aplicación del software ArtRage

\_ : Sin tratamiento.

O4: Prueba de salida: Medición de la capacidad creativa en la pintura al equipo control luego de la aplicación del software ArtRage

#### 1.3. Justificación del problema

La presente investigación tiene por finalidad aplicar el software ArtRage para mejorar la capacidad creativa en la pintura en los estudiantes de educación secundaria; ya que en la realidad concreta se observa que los estudiantes presentan diferentes dificultades

en los procesos de creación artística; surgiendo la necesidad de usar el software como herramienta pedagógico que mejore la capacidad creativa en la pintura por medio de la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

La investigación a desarrollarse tiene relevancia científica en la medida que se orienta hacia la búsqueda objetiva de nuevos conocimientos a partir de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage para optimizar los niveles de capacidad creativa en la pintura.

Desde el punto de vista académico, su relevancia se centra, en que los resultados ofrecerán una alternativa de trabajo en el ámbito pedagógico, contribuyendo a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Arte, porque ofrece a los docentes instrumentos y recursos útiles para desarrollar las capacidades del pensamiento creativo, crítico y reflexivo relacionándolas con la competencias propias del área de Arte; todo ello enfocado a mejorar en los educandos la capacidad creativa.

Tiene relevancia social, porque es una contribución para mejorar y afianzar los niveles de la capacidad creativa en la pintura en los estudiantes a través del uso pedagógico del software ArtRage; ello es esencial para su desarrollo personal y repercutirá en bien de las familias y de la sociedad.

El presente estudio es factible porque, la institución educativa considerada como población cuenta con ordenadores para la aplicación del programa ArtRage dentro del área de las artes visuales o comunicación visual; como medio tecnológico permite cubrir las necesidades y desarrollar un entorno educativo donde se podrá; facilitar la enseñanza - aprendizaje y el empleo de las herramientas y recursos que ejercitan el progreso de la capacidad creativa de los estudiantes y lograr competencia creativa en un aprendizaje activo, significativo, funcional y relevante.

Esta investigación es original porque las actividades propuestas en el programa experimental orientan las capacidades del área de Arte, de tal manera que mientras el estudiante trabaja, también va reflexionando sobre sí mismo, de modo que se facilita la mejora de los niveles de capacidad creativa en la pintura; y no se encuentran trabajos de investigaciones similares al tema a desarrollarse.

La importancia de la presente investigación radica en que ofrecemos un programa educativo de estrategias creativas dirigidas a mejorar la capacidad creativa en la pintura de los estudiantes; el conjunto de actividades sugeridas podrá ser aplicado por otros docentes adaptándolos a su realidad y necesidades. Además a través de este abre un espacio para brindar a los educandos la oportunidad de vivenciar la mejora de su capacidad creativa.

Así mismo; el presente estudio es de actualidad, porque aún no hay investigaciones específicas en el marco de la utilización del software educativo utilizando ArtRage para optimizar la capacidad creativa en los estudiantes.

En consecuencia el papel que apuesta la educación en la actualidad está planteada a desarrollar aprendizajes significativos, relevantes y funcionales en los estudiantes y facilitar herramientas necesarias para desenvolverse con convicción y lograr capacidades que permita enfrentar los desafíos que presenta la sociedad.

Por esa razón, pretendemos aplicar el programa educativo utilizando el software ArtRage como medio que permita mejorar la capacidad creativa en la pintura. Por lo que, el uso del software educativo propicia la interactividad con los estudiantes, viabiliza las representaciones creativas, repercute en el incremento de las habilidades creativas, habilita pretender procedimientos complicados, aminora la duración que se dispone para compartir abundante conocimiento posibilitando una labor diferenciado e independiente en los estudiantes.

## 2. Marco conceptual

### 2.1. Software ArtRage

Según BruhsMan (2011) ArtRage: “es un editor de gráficos de mapa de bits para la pintura digital creada por *Ambient Design Ltd.* Es una aplicación de dibujo cuyo componente central es el lienzo” (p. 6). ArtRage es un programa de pintura creativa que permite obtener pinturas con mucho realismo.

Por otro lado, señala que:

Es un programa que presenta pinceles increíblemente realistas de lápices, óleo, ceras, tizas y rotuladores, además de una práctica regla, borrador y espátula. También permite elegir entre diferentes texturas y tipos de papel. Para sustituir una paleta, ArtRage muestra una rueda de todos los colores disponibles. A cada pincel se puede cambiar su dureza, presión y humedad. (p. 6)

ArtRage es un software, sencillo de usar, que propicia efectuar casi cualquier dibujo o pintura sobre lienzo digital, cuenta con diferentes herramientas de expresión plástica como lápiz, crayón de cera, aerógrafo, marcador, rodillo, entre otros, y una gama de colores con los cuales divertirse al momento de crear.

También permite establecer con mucha facilidad el tipo de papel para trabajar, espesor, texturas y dimensiones, entre otros. No solo posibilita hacer trabajos artísticos propios: también se pueden intervenir imágenes y fotografías.

ArtRage también tiene la facultad de reproducir imágenes usando la función calco. La fotografía de referencia se ubicará como fondo, y el color de los pinceles se adaptará dependiendo del área original sobre la que estés pintando.

Con un empleo muy intuitivo y una respuesta excelente de cada herramienta, ArtRage se ha hecho uno de los software de pintura digital más destacado, siendo el preferido de quienes pasan de la pintura tradicional a la digital.

### **2.1.1. Pintura con ArtRage**

La pintura es el arte de la representación gráfica en una superficie determinada que puede ser una hoja de papel, un lienzo, un muro, una madera, etc., utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias aglutinantes orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica, y el dibujo.

Pintar con ArtRage implica seleccionar una herramienta de pintura y utilizar el ratón para pintar en el lienzo que tenemos en la parte central de la pantalla. En el caso del ratón, pulsando el botón izquierdo del ratón, manteniendo pulsado éste y moviendo el ratón aplicaremos la herramienta sobre el lienzo.

Los resultados obtenidos varían en función de la herramienta seleccionada. Algunas herramientas al ser aplicadas sobre el lienzo pueden, posteriormente, mancharse/mezclarse al pasar nuevamente sobre los trazos realizados (caso del óleo) mientras que otras simplemente aplican color.

#### **2.1.1.1. Herramientas que ofrece el software ArtRage**

##### **Pincel de óleo**

Permite pintar con una variedad de estilos de aceite o pintura acrílica. Los cepillos de aceite es ideal para sofocar los trazos de pintura para mezclar. También puede ser bueno para la creación de la textura porque las cerdas del cepillo dejan rastros en la carrera.

### **Acuarela**

La herramienta de la acuarela permite pintar con una variedad de estilos de acuarela utilizando un cepillo de cerdas suaves en el papel húmedo o seco. Debido a que es un medio húmedo, la herramienta de la acuarela es ideal para crear, baños de color mezclados y sutiles detalles.

### **Espátula**

El cuchillo de paleta proporciona una herramienta de mezcla y manchas que toma un número de formas diferentes para producir una variedad de efectos. En su forma más simple, la herramienta es un cuchillo de hoja plana que puede ser utilizado para manchar alrededor de la pintura que ha sido aplicado a la lona.

### **Aerógrafo**

Permite pulverizar una fina niebla de pintura. Las capas por aspersión la superficie de la tela, tiñendo sin aplanar cualquier pintura que ya estaba allí y sin mezclarse con cualquier color debajo.

### **Pluma de tinta**

Es una pluma línea precisa, sólida que se puede utilizar para la ilustración o detallando sin mezclarse con otra pintura en el lienzo. La tinta de la pluma viene en formas redondas o un cincel de punta y también le permite automáticamente suavizar sus líneas, la eliminación de algunas de las irregularidades que pueden aparecer cuando usando un ratón o un lápiz táctil.

### **Lápiz**

La herramienta lápiz da una gama de tipos de lápiz de diferencia incluyendo suave y lápices mecánicos duros y precisos. La herramienta de lápiz es bueno para la línea

detallada, el trabajo y el sombreado suave cuando se usa el boceto, con el lápiz se puede hacer también ajustado mientras dibuja.

### **Rodillo**

El rodillo de pintura permite pintar trazos de bloques sólidos de la pintura de plano sobre la lona. Esta herramienta es ideal para rellenar grandes áreas con un color plano sin ella mirando falso, ya que tiene en cuenta la textura de la lona y se puede mezclar colores que se aplica la pintura a la superficie.

### **Rotulador**

Herramienta que permite dibujar con una gama de rotuladores de diferentes cualidades que ofrece crear diferentes efectos, el rotulador sirve para aplicar color al dibujar sin textura y sin usar cerdas de aceite.

### **Spray**

Lleva hojas de pegatinas y le permite rociar directamente sobre el lienzo en lugar de tener que colocar cada uno de forma manual. El rango de efectos que se pueden crear con esta herramienta sólo está limitadas por la gama de pegatinas que tiene disponible.

### **Pastel**

La herramienta permite dibujar en colores pastel con cera o tiza pastel de diferente blandura, que producen golpes de audacia variando en función de la presión y la interacción con el grano del lienzo para producir textura resultados.

### **Borrador**

El Borrador permite quitar la pintura de la superficie de la tela. Puede borrar el color, se borrará la textura de la pintura, así que puede utilizarlo para dar forma a grandes volúmenes de pintura que se ha aplicado anteriormente.

## **Tubo de pintura**

Se puede utilizar para establecer las líneas de pintura gruesa en la lona por mezcla o adición de la textura. Se añade una gran cantidad de material físico por lo que es la herramienta ideal para utilizar en la preparación para manchar en la pintura con espátula.

## **Ventajas que presenta el software ArtRage**

- Incrementa la creatividad de los estudiantes.
- Facilita elaborar determinado naturaleza de pintura sin generar costo en materiales convencionales.
- Elude el derrame de pintura y las actividades aburridas de limpieza en el aula.
- Encauza a los estudiantes al cautivador y colosal campo de la pintura digital.
- Las pinturas se almacenan en la memoria de la computadora y no se dañan.
- Permite la publicación de las obras pinturas en las redes sociales.

## **Desventajas que presenta el software ArtRage**

- Precisar las particularidades que se pueden ejecutar con el pincel y la mano, no se pueden hacer cómodamente con un mouse en la computadora.
- Impide al estudiante la experiencia física o el contacto emotivo con los pinceles, pinturas, lienzos convencionales y su obra en general en el momento de la producción de la pintura digital.

### **2.1.2. Indicadores del software ArtRage**

Como todo software que tienen propósito educativo, están constituido por distintos componentes, siendo aquellos que realizan el proceso de comunicación entre la

computadora y el usuario (comunicación), los que comprenden la información y los procesos metodológicos (pedagógico) y los que guían las secuencias y acciones del sistema (soporte técnico).

### **2.1.2.1. Pedagógico**

Es el que precisa los propósitos de aprendizaje que se alcanzarán al concluir el uso del software, los contenidos temáticos a desarrollar con el software en función a las metas educacionales, las secuencias de la formación, los tipos de aprendizajes que se quieren lograr, sistemas de evaluación que se deben considerar para establecer los logros e insertar la motivación extrínseca e intrínseca.

#### ***Estrategias pedagógicas***

La pedagogía creativa según Vizcarra (2010) es concebida como un:

Conjunto de trabajos de intercambio de relaciones productivas entre el profesor y el estudiante, desarrolladas de forma permanente, libre, intuitivo, jovial y creativa. Se pueden mezclar varios elementos, componentes y recursos tales como pensamiento convergente y divergente, métodos y técnicas innovadoras, recursos novedosos no convencionales. Todo ello habilita al alumno crear y protagonizar su particular aprendizaje, impulsa habilidades y destrezas relevantes, las cuales se puedan trasladarse a condiciones nuevas que después se convertirán en un estudiante eficiente, creativo, reflexivo y crítico. (p. 37)

Por otra parte, De la Torre (2005) explica que:

Cuando se menciona la enseñanza creativa se razona en estrategias basadas en el aprendizaje relevante, en el desarrollo de habilidades creativas, en una

actitud transformadora, en la organización de actividades innovadoras, flexibles, motivadoras, en una mediación que tome atención la experiencia, la cooperación y la repercusión del estudiante. (p. 43)

### ***Capacidad***

Es un saber hacer en un entorno particular, donde el estudiante tamiza y desplaza de manera pertinente e integrada una diversidad de conocimientos, habilidades creativas y socioemocionales, procedimientos para solucionar una situación problemática o lograr un fin determinado, agradando ciertos criterios de acción considerados fundamentales.

### ***Secuencia***

Son procedimientos pedagógicos, conjunto de sucesos, interacciones, intercambios, que se hacen durante el acto de aprender y enseñar orientado al logro de aprendizaje, que exige a los docentes a establecer un clima de respeto, motivación, confianza, etc., evidenciar altas expectativas de aprendizaje, diversificar las actividades pedagógicas, emplear de manera óptima los recursos educativos, propiciar en el estudiante actitud de investigación, creatividad, reflexión crítico, etc.

Los procesos pedagógicos son recurrentes, según las necesidades y propósitos de la sesión de aprendizaje, se tiene la problematización de la situación de aprendizaje, propósito y organización, motivación, saberes previos, gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias y finalmente la evaluación.

### ***Actividades***

Son el conjunto de acciones que involucran la participación del estudiante adecuándolos a su interés y significado que desarrolla la capacidad creativa en el estudiante, en relación con la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

### ***Evaluación***

La valoración que se utilizará en el presente programa comprende las etapas de inicio, proceso y final. En cada una de las circunstancias se hará uso de instrumentos cuyos indicadores facultan evaluar el nivel de capacidad creativa en la pintura con que cuentan los estudiantes en el momento de su aplicación.

La estimación de entrada, estará representada por los resultados de la prueba de entrada que se administra al inicio del estudio. La valoración formativa, se realizará durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje del programa y favorecerá observar la forma gradual en que los estudiantes van mejorando en su capacidad creativa, utilizando rúbricas como instrumentos de una evaluación por competencias. La evaluación final, consistirá en la aplicación de una prueba de salida, al concluir la ejecución del proyecto que incremento la capacidad creativa en los estudiantes.

#### **2.1.2.2. Comunicación**

Facilita la interacción entre los beneficiarios y el software, en el cual participan los tipos de mensajes comprensibles por el usuario y el programa así como los dispositivos de acceso y partida de datos y las zonas de comunicación aprovechable para el intercambio de mensajes, percibiendo dos categorías:

*Software-beneficiario*, esta relación viabiliza la emisión de la información desde la computadora al beneficiario, a través de diferentes periféricos como la pantalla principal componente que presenta la información al beneficiario, así como las impresoras, sintetizadores de voz, módems que también se pueden usar en esta relación.

*Beneficiario-software*, relación que habilita la comunicación del beneficiario con la computadora. En este proceso implica el uso principalmente del teclado, así como el

mouse, para la insertar información, comandos y respuestas. Así como otros periféricos como micrófonos, pantallas táctiles y lectores ópticos.

Dentro de los componentes constitutivos del espacio de comunicación, se añaden los sistemas de menús, las características de los textos que ayuda a la suficiencia estética y efectiva, los elementos visuales como los gráficos, animaciones y videos, la manipulación de los colores de las pantallas y los sonidos.

### ***Interactividad***

La palabra interactividad se emplea para encauzar a la relación de intervención entre los beneficiarios y los sistemas informáticos, es un proceso de comunicación entre humanos y ordenadores; se refiere a la capacidad de las computadoras por garantizar a los requerimientos de los beneficiarios. Es decir, se refiere al comportamiento interactivo entre ser humano y máquina.

### ***Navegación***

Permite el acceso a las diferentes aplicaciones del software, interpretando la información de distintos tipos de herramientas que puedan ser visualizados y que el estudiante no tenga dificultades al usar, para realizar sus actividades.

### ***Presentación***

Procedimiento mediante el cual se dispone contenidos usuales de un asunto para una audiencia. Una presentación es un modo de brindar y exhibir información de datos y efectos de un trabajo o actividad, la presentación se dispone de un contenido visual, combinando texto e imágenes sobre una materia y coadyuve a dilucidar los datos conseguidos en un aprendizaje significativo y funcional.

### **2.1.2.3. Técnico**

Establece la distribución lógica para la interacción y que el software lleve a cabo con las acciones requeridas por el beneficiario, así como mostrar un ambiente adecuado al estudiante para que pueda aprender lo deseado. Es necesario organizar los datos que organiza la información necesaria para que el software pueda cumplir con sus objetivos instruccionales.

#### ***Soporte***

Se refiere a la instalación, mantenimiento y funcionamiento de los equipos de los ordenadores, así como la estructuración e interconexión aplicando las normas y especificaciones técnicas.

## **2.2. Capacidad creativa en la pintura en el área de Arte**

### **2.2.1. El Arte en la Educación Básica**

El área tiene como finalidad desarrollar la sensibilidad, la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes para reconocer, valorar y apreciar las características de su cultura y de otras. Además, les brinda oportunidades en las que exprese sus gustos, ideas, emociones y sentimientos mediante diferentes expresiones artísticas como la música, el teatro, la danza, y las artes visuales.

Brinda a los estudiantes diversas oportunidades: la de trascender con el uso de diversos lenguajes artísticos para expresar, con libertad, sus percepciones sobre la realidad, sus creencias, sus emociones y sentimientos; el desarrollar un equilibrio afectivo y un desarrollo creativo para transformar su propio ser y actuar con libertad, equidad y justicia que conlleva a la transformación de la cultura en su contexto.

Según el Currículo Nacional de Educación Básica (2016) manifiesta que, el perfil de egreso en el área de Arte, es que: “El estudiante aprecia manifestaciones artístico-culturales para comprender el aporte del arte a la cultura y a la sociedad, y crea proyectos artísticos utilizando los diversos lenguajes del arte para comunicar sus ideas a otros” (p. 7). Significa que el estudiante interactúa con diversas manifestaciones artístico - culturales, desde las formas más tradicionales hasta las formas emergentes y contemporáneas, para descifrar sus significados y comprender la contribución que hacen a la cultura y a la sociedad. Asimismo, usa los diversos lenguajes de las artes para crear producciones individuales y colectivas, interpretar y reinterpretar las de otros, lo que le permite comunicar mensajes, ideas y sentimientos pertinentes a su realidad personal y social.

#### **2.2.1.1. Competencias en el área de Arte**

La competencia se define según MINEDU (2016) como la “facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (p. 21). Por lo tanto, la competencia es un aprendizaje que implica la transferencia y combinación apropiada de capacidades muy diversas para modificar una circunstancia y lograr un determinado propósito. Es un saber actuar contextualizado y creativo, y su aprendizaje es de carácter longitudinal, dado que se reitera a lo largo de toda la escolaridad de manera progresiva y permita al estudiante alcanzar niveles cada vez más altos de desempeño.

Según MINEDU (2016) el área de Arte tiene dos competencias y estas se desarrollan en forma vinculada, simultánea y sostenida durante la experiencia educativa. (p. 38)

#### **Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales.**

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. También implica emitir juicios de valor cada vez más informados, basándose en los conocimientos obtenidos en el proceso de apreciación crítica.

### **Crea proyectos desde los 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. 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.

#### **2.2.1.2. Capacidades en el área de Arte**

La capacidad se define según MINEDU (2016) manifestando que, las “capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada” (p. 21). Significa que son potencialidades inherentes a la persona y que ésta puede desarrollar a lo largo de toda su vida, dando lugar a la determinación de los logros

educativos. Ellas se cimientan en la interrelación de procesos cognitivos, socio afectivos y motores.

Según MINEDU (2016) el área de Arte tiene seis capacidades, de ahí que el aprendizaje es un proceso vivo, alejado de la repetición mecánica y memorística de los conocimientos preestablecidos. (p. 38)

La competencia *aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales*. Implica, por parte de los estudiantes, la combinación de las siguientes capacidades:

- ***Percibe manifestaciones artístico-culturales:*** consiste en usar los sentidos para observar, escuchar, describir y analizar las cualidades visuales, táctiles, sonoras y kinestésicas de diversas manifestaciones artístico-culturales.
- ***Contextualiza las manifestaciones culturales:*** es informarse acerca de la cultura en que se origina una manifestación artística para entender cómo el contexto social, cultural e histórico de esta influye en su creación y la manera en que transmite sus significados.
- ***Reflexiona creativa y críticamente:*** supone interpretar las intenciones y significados de manifestaciones artístico-culturales que hayan visto o experimentado y emitir juicios de valor, entrelazando información obtenida a través de la percepción, el análisis y la comprensión de los contextos.

La competencia *crea proyectos desde los lenguajes artísticos*. Implica, por parte de los estudiantes, la combinación de las siguientes capacidades:

- ***Explora y experimenta los lenguajes del arte:*** significa experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte.

- **Aplica procesos creativos:** 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.
- **Evalúa y socializa sus procesos y proyectos:** significa registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias.

## 2.2.2. Capacidad creativa en la pintura

### 2.2.2.1. Capacidad

Según Alles (2008) capacidad: “es el conjunto de recursos y aptitudes que tiene una persona para desempeñar una determinada tarea” (p. 23). de acuerdo con esta idea se asocia con la educación y un proceso de integración de nuevas herramientas para desarrollarse en forma eficiente.

Para Siliceo (2007) capacidad: “es la habilidad que tiene cualquier persona para llevar a cabo una tarea” (p. 27). Significa que se denomina aptitud a la capacidad de realizar un determinado trabajo, tarea o actividad con éxito.

El logro de capacidades genera competencias; por ello, la OIT (2009) señala que:

La competencia, es la capacidad de engranar y trasladar condiciones intelectuales y emocionales en términos de conocimientos, habilidades, posturas y ejercicios necesarias para el desempeño de una determinada labor de manera eficiente, eficaz y creativa, acorde a la naturaleza del trabajo. (p. 10)

Según UNESCO (2008) competencia en educación es: “un cúmulo de posturas colectivos, emotivos y habilidades cognitivas, psicológicas, sensitivos y motrices que habilita llevar a cabo apropiadamente un trabajo, desempeño, actividad o tarea” (p. 19).

### 2.2.2.2. Creatividad

De Bono (1999) considera como: “la capacidad para estructurar la información de modo no habitual, lo que involucra el uso de mecanismos para resolver problemas y situaciones que se apartan de los ya establecidos” (p. 23).

Así como Ramos y Guerra (2006), manifiestan: “creatividad es la capacidad que le facilita al hombre modificar formas habituales de pensar y actuar ante oposiciones no conocidas, proponiendo soluciones pertinentes” (p. 15)

Aldana (1998) alude: “la creatividad es una forma especial de pensar, sentir y actuar que encauza al logro o resultado original, funcional o admirable, bien sea para la misma persona o para la sociedad al que pertenece” (p. 56).

Csikszentmihalyi (1998) entiende: “la creatividad como algún hecho, idea o producto que muda un dominio ya existente o que transforma un área ya existente en uno reciente” (p.47).

Guilford (1983) resalta: “la creatividad es una área de estudio accesible a la investigación y expresa el valor y, a la vez la relevancia en los entornos sociales y educativos en el desarrollo de la competencia creativa” (p. 21).

Mayer (1986) precisa: “la creatividad como la capacidad para hacer nuevas y cosas útiles” (p. 19). Por otro lado; Menchén (2001) opina: “la creatividad es una cualidad natural y crucial de la mente humana que se encuentra presente de forma potencial en todos y cada uno de las personas” (p. 13).

Rodríguez (1989) precisa creatividad como:

Capacidad de elaborar cosas novedosas y valiosas. El término cosa toma valor más amplio, que integra prácticamente todo. Un método, estilo, una relación,

actitud, idea pueden ser objeto de creatividad, es decir, cabe considerar las creaciones no sólo por su fondo o contenido, sino también por la sola forma. La creatividad es una constelación de atributos psíquicos, intelectuales y características intrínsecas a todo ser humano. (p. 11)

Torrance (1977) enuncia: “todas las personas nacen potencialmente creativos y utilizamos estas habilidades de modo espontánea, pero nuestra instrucción y rango de valores llegan a imposibilitar que estas destrezas continúen su progreso” (p. 45).

### **2.2.2.3. Capacidad creativa**

Para Betancourt (1999) la capacidad creativa:

Es la capacidad que se educa y se mejora a partir de la agregación de los modos psicológicos, cognitivos y afectivos, y que prepara a toda persona a producir contestaciones auténticos y peculiares frente a una perspectiva determinada o dificultad que debe solucionar. (p. 17)

Según Torrance (1977) la capacidad creativa: “es la realización de nuevas mezclas de elementos ya conocidos, las que pueden cooperar a la adecuación de nuevas situaciones; la toma de decisiones idóneos, y la indagación de alternativas de solución distinto a un problema establecido” (p. 32).

### **2.2.2.4. Educación creativa**

Para Betancourt (1999) la educación creativa:

Es preparar en la creatividad, formar para el cambio y educar personas fértiles en originalidad, flexibilidad, visión, porvenir, dinamismo, certeza, amantes de los riesgos y presto para desafiar los obstáculos y problemas que se le van a

presentar en su vida escolar y cotidiana. Además de brindarles herramientas para la novedad. La creatividad puede ser impulsada a través del proceso educativo, beneficiando potencialidades y logrando utilizar mejor los recursos individuales y grupales dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. No podríamos verbalizar de una educación creativa sin aludir la importancia de un ambiente creativo que estimule el pensar reflexivo y creativo en el aula. (p. 31)

#### **2.2.2.5. Enseñanza creativa**

Klimenko (2008) manifiesta que la enseñanza creativa:

Es instruir creatividad, tal vez una de las intenciones más confusas en el sistema educativo. Porque busca potenciar lo divergente en un entorno convergente; lo indeterminado en un sistema que busca emitir lo determinado y evidente. Cuando se trata de enseñar creatividad, tanto el profesor, educando, ambiente, recursos y métodos debe ser creativos. El educador como director de escena, debe tener entre sus propósitos, conducir un proceso de enseñanza-aprendizaje creativo. La enseñanza creativa se genera cuando el profesor y el estudiante se ven comprometidos en un proceso de aprendizaje creativo, que estima como un modo sensible de captar los problemas, carencias, faltas de armonías, elementos antiguos por alto, de agrupar una información licito; de definir las dificultades o de identificar el elemento descuidado; de buscar soluciones, de hacer suposiciones o enunciar hipótesis sobre las deficiencias, de analizar y reanalizar estas suposiciones, modificándolas y volviéndolas a constatar, perfeccionándolas y por último comunicar sus resultados. (p. 37)

De la Torre (2005) señala que:

La instrucción creativa es aquella distinguida por aquellas peculiaridades asignados a la creatividad; es de cualidad flexible y adaptativa, hay predominio de metodologías indirectas, inclinado al desarrollo de aptitudes cognitivas, imaginativa y estimulante, impulsa la conjunción de materiales e ideas, beneficiar la relación entre el educador y el aprendiz, obedece a los procesos sin desatender los resultados. (p. 35)

#### **2.2.2.6. Pensamiento creativo**

El MINEDU (2007) afirma que:

El pensamiento creativo, muestra una conducta innovadora, es una capacidad que se enmarca y crea a partir de la unión de procedimientos mentales intelectuales y emocionales, activando a la persona en resolver problemas de forma novedosa o elaborar nuevos productos. Cada persona es concebida con la probabilidad de ser innovadora. La creatividad se manifiesta en cada individuo, a pesar de no estar en un nivel similar o una metodología (p.7).

Esta idea refuerza Galván (2001) quien menciona que ser creativo: “es hallar lo mejor dentro de lo peor, es prender una vela donde todo es sombra, es develar la solución dentro de uno mismo, es edificar con los demás algo que los vincule a todos” (p.16).

#### **2.2.2.7. Proceso creativo**

El proceso creativo se refiere a las fases que se deben seguir para la aplicación de la creatividad y la generación de ideas entorno a un reto o un problema a resolver; las cuales mediante el ejercicio de cada una de ellas, podremos desarrollar el pensamiento creativo. Por ello; Concretar una idea en una pintura, no es una tarea inmediata y fácil como parece, materializar una idea, hace parte de un proceso en el que intervienen distintos pasos que en su conjunto permiten implementar la creatividad.

Por ello, Wallas (1926) distingue estas etapas:

Preparación, que incluye la recogida de materiales y clarificación mental; incubación que plantea la reflexión y progresiva comprensión del problema; inspiración que significa, paulatina intuición y presentimiento de la solución del problema; iluminación, en la que se descubre la solución del problema; y la verificación donde la idea es percibida, analizada, probada y aplicada. (p. 21)

Por otro lado; Mihaly (2004) define una serie de fases en el proceso creativo de los altos creativos, con especial referencia a los artistas:

Preparación o formación previa en el ámbito de trabajo; incubación o cultivo profundo de las ideas que acabarán por hacerse conscientes; revelación o toma de conciencia de las ideas-proyectos posibles; evaluación o valoración de la viabilidad del desarrollo de las ideas; y elaboración o realización de las ideas valoradas positivamente en el sentido anterior. (p. 33)

Para el presente estudio consideramos cuatro pasos que componen el proceso creativo que deberíamos respetar para no caer en la realización de un trabajo mecánico.

**Preparación:** Se inicia reflexionando acerca del problema que se tiene o de las necesidades que se intentan resolver. Para que una idea nazca deben existir primero una serie de inquietudes sobre las cuales nace una motivación para crear. Este punto es interesante ya que conforma el primer momento en donde por medio de la investigación, pueden surgir opciones y rutas de creación.

**Incubación y desarrollo:** Es importante tomar un tiempo adecuado para escuchar y reflexionar acerca de los antecedentes que motivan la idea. Puede ser un momento confuso por la cantidad de imágenes que pueden surgir, mientras se establecen unas prioridades y unos conceptos claves para el proceso.

Se evalúan distintas opciones, por medio de la investigación y el análisis se trata de encontrar un hilo conductor que permita partir de un punto fijo y empezar a crear algo concreto. Esta parte del proceso requiere paciencia, una buena idea puede tardar cierto tiempo para ser desarrollada, la etapa de incubación puede tardar días. Lo importante es tener claro que resultado esperamos y trabajar en sintetizar y concretar los conceptos, necesidades y motivaciones que se tienen claros y de los que se parte.

**Concreción:** Al final de un proceso de incubación surge la luz, la idea ya toma forma y se adapta a las necesidades del proyecto en cuestión. Es el momento cumbre del desarrollo de una idea creativa, es una especie de éxtasis, donde se consigue el resultado al que se quería llegar. Sin embargo, el proceso aún no está terminado, requiere una última y definitiva fase que concreta el proceso creativo.

**Planificación y verificación:** Luego de tener una idea creativa clara, es necesario bajarla a tierra y evaluar sus propósitos finales y como puede ser implementada de forma práctica y consistente. Igualmente debe ser posible establecer unas estrategias de seguimiento y análisis de resultados. Se debe pensar en los costos, los tiempos, los medios para llevarla a cabo. De la planeación correcta depende el éxito inicial de la idea creativa.

### 2.2.3. Indicadores de la capacidad creativa en la pintura

Rodríguez (2000) indica que ser creativo incluye escapar de lo evidente, lo seguro y lo anticipado para crear algo que, para el estudiante resulte nuevo. También, para la investigación psicométrica de la creación, se consideran cuatro variables: originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración. (p. 56)

Por otro lado, nos apoyamos sobre la base de los lineamientos de Ortiz (2006) quién determina que:

Para estimar estas habilidades creativas tener en cuenta elementos como fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración; calificando su nivel y estado de desarrollo. Para tal fin se fijan dos modos para verificar la creatividad: Primer nivel a modo de perfil, donde la persona a evaluar de forma propia e independiente determina su tipología de raciocinio y conducta sobre una situación habitual por medio de un cuestionario. Segundo nivel de valoración es la identificación de destrezas, aptitudes, cualidades cognitivas y personales a través de un test que sustenta la capacidad resolutoria de la persona. (p. 26)

Por ello, se han sistematizado los indicadores de la capacidad creativa en la pintura que consideramos más relevantes para desarrollar y mejorar en el proceso de enseñanza y aprendizaje, determinado por Ortiz (2006) que son:

### **2.2.3.1. Originalidad**

Es la capacidad de la persona para originar ideas y productos cuya particularidad es exclusivo, de gran valor y aporte comunitario o social, que se estima por su novedad, manifestación inédita, singularidad e imaginación.

La originalidad es la forma poco usual de crear respuestas raras, remotas, ingeniosas o novedosas, asociadas con propuestas y productos prioritarios, poco comunes, que no se presentan en la generalidad de los casos porque son diferentes con respecto a la uniformidad.

La particularidad muy característica de la creatividad compromete pensar en convicciones, que jamás se le habían acontecido a nadie o percibir los problemas de forma distinta. Esto trae como efecto que la persona pueda hallar respuestas novedosas a los problemas. Las respuestas inéditas son los menos ordinarios, aquellas que se muestran en un estrecho tanto por ciento.

***Novedad***

Es la creación de respuestas insólitas, algo que se da con poca reiteración, con lozanía e inventiva. Es la habilidad de encontrar nuevos contactos, proyectar las experiencias de otra manera, indagar nuevas contextos de significados.

***Inédita***

Es la manifestación que se emplea cuando nos referimos a alguna obra que todavía no ha sido publicada, y que por lo tanto es desconocida para el común de los individuos. Es poner a la vista o descubrir algo no conocido o fuera de lo habitual.

***Singularidad***

Es una cualidad que una persona posee para diferenciarse del resto de sus semejantes, que hace referencia a algo que existe en un número único, no plural; como algo particular, extraordinario, raro o excelencia.

***Imaginación***

Es la aptitud de la persona para rememorar conceptos o imágenes de objetos, hechos, vínculos, cualidades nunca antes experimentados ni observados. Es la facultad y facilidad de formar nuevas ideas o representar imágenes de cosas reales o ideales.

***Curiosidad***

Es el deseo de saber o averiguar algo y que trata con particular cuidado o diligencia. Nos permite afrontar riesgos con valentía y nos lleva a nuevas experiencias a pesar de las adversidades.

***Inventiva***

Es la capacidad de ingenio que interactúa con diversas características del pensamiento y comportamiento creativo; radica el poder de adecuación a un medio beneficioso para sí y la colectividad.

### 2.2.3.2. **Fluidez**

Es la destreza para fabricar ideas en abundancia y calidad de una forma perpetua y espontánea, a través de la locución, repentismo, pluralidad y rapidez de razonamiento eficaz.

Es la habilidad de causar una cantidad relevante de ideas o respuestas a formulaciones constituidas. Solicita que la persona pueda emplear el raciocinio divergente, que admita abrir las oportunidades existentes en una situación determinada, con la pretensión de que tenga más de una alternativa a su problema, porque no siempre la primera replica es la deseable. Es originar muchas ideas distintas. Es tener muchos modos de expresarse. El ejercicio genera rutinas, modos de hacer. Esto es, la soltura inventora, la prolijidad productiva. Es el atributo más accesible y medible.

#### ***Agilidad***

Es la rapidez e inmediatez que tiene una persona a una determinada situación. Es una cualidad que no solo puede atribuirse al ámbito físico sino también, al plano emocional y, a la variedad y agilidad de pensamiento funcional.

#### ***Repentino***

Es el impulso inesperado que mueve a hacer o decir cosas del mismo tipo. Es la rapidez para responder situaciones imprevistas, de pronto, impensado, no previsto.

#### ***Soltura***

Es la agilidad, prontitud, libertad, facilidad y rapidez para hacer una cosa o para moverse. Cualidad de la persona que habla con desenvoltura, lucidez de dicción o actúa abiertamente en la realización de una actividad, con franqueza o con atrevimiento.

### ***Variedad***

Es un conjunto de repertorio o abanico de posibilidades. Es la diversidad que nos admite señalar, definir o enunciar la heterogeneidad y distinción que pueden exhibir algunas cosas entre sí, que conviven en un contexto en particular.

### **2.2.3.3. Flexibilidad**

Es la habilidad de la persona para ordenar las acciones dentro de varios y extensos condiciones, por medio de la reflexión, alegato, alterabilidad y proyección.

La plasticidad es la diversidad y pluralidad de las ideas producidas; brota de la destreza de pasar fácilmente de una posición a otra, de ocuparse de las dificultades desde diferentes perspectivas.

Ocasiona estable alteración de pensamientos, afectos, posturas, métodos y nociones sobre el ambiente. Es enunciar respuestas que corresponden a diversas categorías, es causar una búsqueda, una percepción más amplia o distinta de la que siempre se tuvo. Esta abundancia productiva tiene mayor importancia cuando los productos corresponden a tipos o naturalezas distintos.

### ***Reflexión***

Es un procedimiento que faculta razonar detenidamente en algo, con el objetivo de sacar desenlaces. Es volver a examinar una idea o un hecho para considerar algo con detenimiento que pretende influir en alguien con un comentario o un consejo.

### ***Argumentación***

Es la apertura, confrontación de ideas, globalización y pluralismo. Es la argumentación de razones que acreditan algo, una noción, un suceso, un proceder; para ser útil y fiable debe ejecutarse en base a ensayos y juicios fundados.

### *Versatilidad*

Es la cualidad de hacer cosas distintas; es la amplitud de criterio y facilidad de adaptación. Y ello implica que la persona versátil tiene un carácter abierto y con curiosidad intelectual en varias esferas; tiene intereses y capacidades muy diferentes entre sí.

### *Proyección*

Es la aptitud de trazar y desafiar el porvenir. Es cuando algo o alguien consiguen trascendencia y con una gran repercusión. Es idear, trazar, proponer un proyecto y los medios para la ejecución de algo y hacer visible.

#### **2.2.3.4. Elaboración**

Es la competencia de la persona para oficializar los conceptos, para proyectar, desarrollar y efectuar proyectos, con determinación, energía, sentido, optimización, constancia y doctrina.

Es la aptitud para transformar los planteamientos en soluciones afortunados, actividades decisivas, la imposición de llevar el ímpetu creativo hasta su concreción. En otro sentido la realización es la habilidad de ahondar y detención en la solidificación de una idea, la búsqueda de optimización y exactitud de la acción.

La elaboración es incorporar elementos o aspectos a ideas existentes, alterando alguno de sus cualidades. Es la aptitud del sujeto para desarrollar, extender o retocar las ideas. Es la cualidad de la persona para progresar, expandir o realzar las ideas. Es la destreza para trasladar a buen puerto la brillantez del invento, incorporando los detalles necesarios para que sea factible.

***Determinación***

Es la decisión, voluntad y resolución respecto de alguna situación a resolver. Consiste en la osadía, el valor o el atrevimiento con el cual se actúa, comporta, una persona, en determinada situación.

***Disciplina***

Es la capacidad del ser humano en poner en práctica una actitud ordenada y perseverante para obtener un bien determinado. Se asocia con el método y el cumplimiento.

***Persistencia***

Es la capacidad de perseverancia de aquellas personas que tienen tenacidad y fuerza de voluntad. Es la capacidad de empeño, mantenerse firme o constante en algo. Es la lucha por un objetivo más allá de los obstáculos.

***Organización***

Es la orientación, dirección y búsqueda. Es una particularidad por la cual la persona creativa se esmera por conformar los diferentes componentes de una circunstancia o problema para darle un orden y entenderla.

***Fortaleza***

Es la dedicación, entereza y energía. Es la firmeza en las dificultades que se le presenten y la constancia para afrontar las vicisitudes con coraje, virtud, templanza y prudencia. Es el entusiasmo, voluntad y persistencia.

***Redefinición***

Es la aptitud para comprender ideas, nociones o cosas de modo distinto a como se había hecho hasta entonces, beneficiándolos para intenciones completamente inéditos. Analizando las fortalezas y debilidades y de ello tomar nuevas ideas.

### 3. Análisis de antecedentes investigativos

En el contexto internacional, se han considerado las investigaciones sobre el tema en distintos entornos como:

Navarro (2008), En su tesis *“Mejora de la creatividad en el Aula de Primaria”* para optar el grado doctoral en la Universidad de Murcia; según su procedimiento este trabajo de investigación es cuasi experimental, en el cual utilizó un grupo experimental y otro grupo de control. Entre sus conclusiones más importantes podemos extraer.

La creatividad se debe enseñarse en la práctica. Cualquier persona puede prosperar su creatividad, autónomo de su coeficiente intelectual. Para el hecho creativo son necesarios cuatro agentes: persona, contexto, producto y proceso. A la hora de educar la creatividad, es valioso valerse de instrumentos para incrementar en todas sus dominios.

Galán, (2010) en su teoría: *“Creatividad y solución creativa de problemas en estudiantes de una universidad pública”*, en la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán, Mérida, enuncia las siguientes resultados:

En sustento a los efectos del estudio, se puede expresar que existe carencia en el estímulo de la creatividad, en algunas áreas del conocimiento los estudiantes consiguen puntajes elevados, en contraste con otras áreas, a causa que los planes de estudio, por lo general impulsan de modo conveniente la asimilación memorístico y abandonan a un lado particularidades como las pericias de pensamiento creativo y crítico. Opino que todos los estudiantes disponen un poder creativo para impulsar y acrecentar, es necesario establecer espacios de aprendizajes apropiados que habiliten al estudiante encarar desafíos y condiciones basadas en problemas concretas.

Sainz, (2010) en su estudio doctoral: *“Creatividad, personalidad y competencia socioemocional en alumnos de altas habilidades versus no altas habilidades”*, en la Facultad de Educación de la Universidad de Murcia España, finaliza expresando:

Los cifras de nuestro indagación ponen de realce que los alumnos con baja inteligencia alcanzan menores puntuaciones en la producción, mientras que los alumnos de alta inteligencia muestran mayores grados de ejecución junto a los elevados niveles de conciencia podría señalar que sus inclinaciones se sitúan a mostrar sus tareas y obtenciones creativas de forma más elaborada. En relación a los resultados alcanzados cabe enfatizar que el perfil de los estudiantes de alta inteligencia se distingue de los de media y baja en las siguientes características: mayor conciencia, abertura y seguridad emocional, mayor amoldamiento, mejor gobierno del estrés, mejor condición de ánimo y mayor confección en sus realizaciones creativas.

En el contexto nacional, consideramos necesario citar:

Galván, (1983), en su teoría: *“Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 6 a 10 años”*, en la Universidad Peruana Cayetano Heredia, Lima Perú, manifiesta los siguientes resultados:

Se puede aseverar que amplió el nivel de creatividad a través del programa proyectado en escalas de aprendizaje que van viabilizando una cadena de recursos para que el infante pueda crear. Por los efectos alcanzados se han constatado las hipótesis: Existe un aumento relevante en el nivel de creatividad que consiguen los niños en la prueba de capacidad creativa en artes plásticas y drama creativo, luego de haber recibido el programa. Existe un crecimiento afirmativo en el porcentaje de propósitos del programa antes y después de la

aplicación, logrando un puntaje de 88.1% lo cual representa que 10 de los 12 niños cumplen con 23 de los 27 propósitos del programa.

En el contexto local, no se encontró trabajo de investigación similar al presente estudio.

## **4. Objetivos**

### **4.1. Objetivo general**

Demostrar que la aplicación del software ArtRage, permite mejorar la capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016.

### **4.2. Objetivos específicos**

- Verificar el nivel de capacidad creativa en la pintura de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016, previo a la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage.
- Evaluar el nivel de capacidad creativa en la pintura de los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016, después de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage.
- Establecer diferencia de nivel de capacidad creativa en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016, antes y después de la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage.

## **5. Hipótesis**

### **5.1. Hipótesis**

Dado que la capacidad creativa, es una competencia que se educa y se mejora a partir de la incorporación de los procesos psicológicos, cognitivos y afectivos, y que prepara a toda persona a producir respuestas auténticos y novedosas frente a una posición determinada o problema que debe solucionar; por medio de la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

Es probable que la aplicación del programa educativo utilizando el software ArtRage permita un alto nivel de mejora en la capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua.

## **III. PLANTEAMIENTO OPERACIONAL**

### **1. Técnicas, instrumentos y materiales de verificación**

#### **1.1. Técnica**

Para el presente estudio, se utilizará la técnica de la observación para la recolección de datos.

#### **1.2. Instrumento**

Se utilizará el instrumento de la rúbrica, a fin de obtener la información.

### **Rúbrica para evaluar la capacidad creativa en la pintura**

#### ***Acerca de la rúbrica***

Es un instrumento para realizar evaluaciones objetivas, estructurado por un conjunto de pautas y modelos, generalmente relacionados con las metas de aprendizaje, que se usan para valorar un nivel de desempeño o un trabajo. Tiene como propósito identificar el potencial creativo del estudiante que pone de manifiesto en la capacidad que se educa e impulsa a partir de la incorporación de los procedimientos psicológicos, cognitivos y afectivos, y que influye a los estudiantes a generar ideas o productos inéditas y singulares frente a una condición concreta. En ese sentido, la rúbrica identifica el desempeño que el estudiante pone en ejercicio acciones que evidencian la capacidad creativa de originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración en la pintura.

Para su elaboración se consideró el instrumento debidamente aplicado y confiable, que miden las diferentes manifestaciones de la capacidad creativa en la pintura, fue adaptado y recopilado de varios instrumentos, como el test de Torrance que mide la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración de la capacidad creativa.

#### ***Ficha técnica del instrumento***

Nombre : Rúbrica para evaluar la capacidad creativa en la pintura

Autor : Mg. Cueva Luza, Timoteo

Procedencia : Unidad de Investigación: Luza SAC Consultores

Administración : Colectiva, individual y autoadministrable

Tiempo : Aproximadamente 30 minutos

Ámbito de aplicación : Estudiantes de Educación Básica Regular y Educación Superior

Método de validación: Validez de constructo por análisis factorial

Confiabilidad : Superior a 0,9 (método de consistencia interna)

#### ***Estructura de la rúbrica***

Se estructura en 4 indicadores y 20 subindicadores.

Variable	Indicadores	Técnica	Instrumento
Capacidad creativa en la pintura	Originalidad Fluidez Flexibilidad Elaboración	Observación	Rúbrica

### *Valoración de la rúbrica*

En cada nivel de respuesta, se le designa una ponderación de acuerdo con la categoría de desempeño que representa la escala, se muestran a continuación:

Escala	Categoría de desempeño	Ponderación
1	La pintura no es creativa	1
2	La pintura es algo creativa	2
3	La pintura es creativa	3
4	La pintura es muy creativa	4
5	La pintura es extraordinariamente creativa	5

Puntuación mínima y máxima esperada según el grado de desempeño de la rúbrica, que determina el nivel de la variable capacidad creativa en la pintura del estudiante.

Puntuación	Nivel de capacidad creativa en la pintura
01 - 20	Inicio
21 - 40	Proceso
41 - 60	Logro esperado
61 - 80	Logro destacado

Puntuación y niveles de capacidad creativa en la pintura, para cada indicador de la variable de estudio.

Nivel	Originalidad	Fluidez	Flexibilidad	Elaboración
Inicio	01 - 10	01 - 10	01 - 10	01 - 10
Proceso	11 - 13	11 - 13	11 - 13	11 - 13
Logro esperado	14 - 17	14 - 17	14 - 17	14 - 17
Logro destacado	18 - 20	18 - 20	18 - 20	18 - 20

### *Rúbrica*

## RÚBRICA PARA EVALUAR LA CAPACIDAD CREATIVA EN LA PINTURA

Apellidos y Nombres: ..... Grado: ..... Sección: ..... Fecha: .....

Actividad de aprendizaje: .....

Escala	5	4	3	2	1	Puntaje parcial
Categoría	La pintura es extraordinariamente creativa	La pintura es muy creativa	La pintura es creativa	La pintura es algo creativa	La pintura no es creativa	
<b>Originalidad</b>	La pintura muestra un gran número de ideas novedosas, imaginativas y curiosas	La pintura muestra muchas ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas	La pintura muestra regularmente ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas	La pintura muestra pocas ideas novedosas, imaginativas y curiosas	La pintura no muestra ideas novedosas, ni curiosas	
<b>Fluidez</b>	La pintura presenta una gran variedad de expresión visual de agilidad y soltura en su ejecución	La pintura presenta muchas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución	La pintura presenta regularmente expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución	La pintura presenta pocas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución	La pintura no presenta expresión visual ni soltura en su ejecución	
<b>Flexibilidad</b>	La pintura presenta una gran versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica	La pintura presenta mucha versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica	La pintura presenta regularmente versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica	La pintura presenta poca versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica	La pintura no presenta versatilidad, ni adaptación en el uso de la técnica	
<b>Elaboración</b>	La pintura ha sido elaborado con una gran determinación, disciplina y persistencia	La pintura ha sido elaborado con buena determinación, disciplina, y persistencia	La pintura ha sido elaborado con algo de determinación, disciplina y persistencia	La pintura ha sido elaborado con poca determinación, disciplina y persistencia	La pintura no ha sido elaborado con determinación, ni persistencia	
<b>Puntaje final</b>						

## 2. Campo de verificación

### 2.1. Ubicación espacial

El espacio de estudio corresponde a la Educación Secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo, que pertenece a la UGEL, Distrito y Provincia de Ilo, región de Moquegua.

### 2.2. Ubicación temporal

Se identifica con los estudios longitudinales y coyunturales, porque se hacen más de una evaluación y los datos corresponden a un solo periodo en el tiempo; que se realizará de abril a julio del año 2016.

### 2.3. Unidades de estudio

Está conformada por estudiantes de cuarto grado A como Grupo Experimental con 29 estudiantes y cuarto grado B como Grupo Control con 29 estudiantes; haciendo un total de 58 estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua. Esta muestra ha sido seleccionada con un muestreo no probabilístico de carácter intencionado; distribuidos de la siguiente manera:

**Distribución de la unidad de estudio**

Grado	Secciones	Grupo	Varones	Mujeres	Total
4°	A	Experimental	11	18	29
4°	B	Control	14	15	29
<b>N° total de estudiantes</b>			25	33	<b>58</b>

**Fuente:** Registro de matrícula 2015

### 3. Estrategia de recolección de datos

#### 3.1. Organización

Para el impacto de la utilización del software ArtRage, para incrementar la capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua; se realizará las siguientes actividades:

- Se efectuarán las coordinaciones con la plana jerárquica del colegio con el fin de alcanzar la aceptación y permiso para la ejecución del proyecto de investigación.
- Coordinar con los profesores encargados del aula de innovación pedagógica de la institución educativa con la finalidad de poseer con el soporte respectivo.
- Verificar la existencia de recursos informáticos pertinentes para la aplicación eficiente del programa educativo utilizando el software ArtRage.
- Realizar las orientaciones necesarias con los estudiantes con el objeto de estimular su intervención en el avance de la investigación.

#### 3.2. Recursos

##### a. Recursos humanos

Para el desarrollo del presente estudio se identifica entre los recursos humanos al director, subdirectora, asesoras, docentes, los autores y estudiantes de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua.

##### b. Recursos físicos

Se identifica como recursos físico al soporte técnico, como computadoras, pizarra digital interactiva, aula de innovación pedagógica, equipo y cañón multimedia.

Por otro lado, tenemos: la hoja de la rúbrica, ficha de las sesiones de aprendizaje, software, presentación de diapositivas, videos, manuales, materiales artísticos. (Acuarela, témpera, pinceles, cartulina, etc.), útiles de escritorio. (Lápiz, borrador, tajador, tijera, regla, papel, etc.).

### 3.3. Validación de los instrumentos

#### Aspecto de confiabilidad

Para establecer la fiabilidad de solidez interna del instrumento, según Ruiz (2002), radica en: “precisar el rango en que los ítems de una prueba están relacionadas entre sí” (p. 49). Para tal finalidad, se administró una prueba piloto a un grupo de 10 estudiantes que no pertenecen a la muestra de observación, pero con particularidades parecidas, para lo cual se empleó la técnica Alfa de Cronbach, cuyo resultado fue 0,984. Por lo que, el instrumento es altamente confiable.

La autenticidad según Ruiz (2002), es “establecer hasta donde los ítems del instrumento son representativos del dominio del tema que se desea medir” (p. 51), por ende, el instrumento será sometido al proceso de legitimación a través del método de juicio de pertinencia o de expertos, que radicó en elegir a los especialistas en creatividad, con la intención de que opinaran de modo imparcial la conexión de los ítems en términos de redacción, contenido, coherencia y pertinencia con las variables e indicadores del estudio.

### 3.4. Criterios para el manejo de resultados

Se realizará a partir de la recolección de datos, después estos se procesarán mediante el conteo y tabulación, para luego ser sistematizados haciendo uso de herramientas estadísticas como el Excel, que es una aplicación de Microsoft Office; por otro lado se utilizará el soporte informático SPSS.

Los efectos serán exhibidos en tablas y gráficos estadísticos, que facilitan el debido ordenamiento, interpretación y análisis explicativo de datos; en relación a la hipótesis planteada en el presente estudio.

Se administra una prueba de entrada a los estudiantes, para medir la variable dependiente, según los indicadores previstos. Posteriormente se les aplicará la prueba de salida o Post Test que permitirá comparar sus resultados con el Pre Test en el grupo experimental respecto a las mejoras logradas en las unidades de estudio y de esta forma comprobar la hipótesis planteada.

#### IV. CRONOGRAMA DE TRABAJO

Actividades	Tiempo	Año 2016									
		E	F	M	A	M	A	J	J	A	S
Elaboración del proyecto		■	■								
Implementación del programa			■								
Aplicación de Pre Test				■							
Aplicación del programa					■	■	■	■			
Aplicación del Post Test								■			
Procesamiento de datos									■	■	
Análisis e interpretación de resultados										■	
Presentación del informe de tesis										■	■

#### V. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Alcalá de Pérez, I. (2003). Áreas que debe investigar el maestro de Educación Preescolar para desarrollar la creatividad de sus alumnos. <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>, Caracas: Instituto Pedagógico Rural.

Aldana de Conde, G. (1998). *Travesía creativa: Asumiendo las riendas del cambio*. Santa Fe de Bogotá: Creatividad e Innovación.

Alles, M. A. (2008). *Desarrollo del talento humano: Basado en competencias*. Buenos Aires: Granica.

- Betancourt Morejón, J. (1999). *Creatividad den la educación: Educar para transformar*. La Habana: Sam Miguel del Padrón.
- BruhsMan. (2011). *Manual de ArtRage*. USA: Ambient Design Ltd.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El fluir de la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidos.
- De Bono, E. (1999). *El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. México: Paidos Plural.
- De la Torre, S. (2005). *Educar en creatividad*. España: Paidos.
- Dionisio Figueroa, V. (2012). *Principio pedagógicos para programas educativos*. Lima-Perú: Trillas.
- Galán Martínez, L. (2010). *Creatividad y solución creativa de problemas en estuidantes de una universidad pública*. Universidad Autónoma de Yucatán. Mérida: AYM.
- Galván Oré, L. (2001). *Creatividad para el cambio*. Perú: El comercio UPC.
- Galván Oré, L. R. (1983). *Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través de la pintura para niños de 6 a 10 años*. Universidad Peruana Cayatano Heredia. LIma-Perú: UPCH.
- Guilford, J. P. (1983). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidos.
- Hernández Sampiere, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación* (Sexta Edición ed.). México: McGraw Hill Interamericana.
- Klimenko, O. (2008). *La creatividad como un desafío para la educacioón del siglo XXI*. Colombia: Coldsas.
- Klimenko, O. (2011). Fomento de la capacidad creativa desde las prácticas de enseñanza. *Pensando Psicología*, ISSN: 1900-3099, ed: Universidad Cooperativa de Colombia, V. 7, n. 12, p.88-100, Disponible en <http://revistas.ucc.edu.co/index.php/pe>.
- Klimenko, O., Osorio Cadavid, L., Bravo Jaramillo, L., & Ocampo Agudelo, S. (2015). *Fomento de la capacidad creativa en algunas instituciones educativas*. Obtenido de Revista Psicoespacios, Vol. 9, N. 14: <http://revistas.iue.edu.co/index.php/Psicoespacios>

- Marjorie Carevic, J. (2008). *Creatividad*. Chile: PIR.
- Mayer, R. E. (1986). *Pensamiento, resolución de problemas y cognición*. Barcelona: Paidós.
- Menchén Bellon, F. (2001). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver aprender*. Madrid: Pirámide.
- MINEDU. (2007). *Guía para el desarrollo del pensamiento creativo*. Lima-Perú: Metrocolor S.A.
- Navarro Lozano, J. (2008). *Mejora de la creatividad en el aula de primaria*. Universidad de Murcia. España: UM.
- OIT. (2009). *Glosario de términos técnicos: Certificación de competencias profesionales*. Brasil: MTE.
- Ortiz Ocaña, A. L. (2006). *Indicadores para el desarrollo de la creatividad profesional*. Cuba: Holguín.
- Rodríguez Estrada, M. (1989). *Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo*. México: Trilla.
- Rodríguez, M. (2000). *Creatividad en la edad escolar*. México: Trilles.
- Ruíz, B. J. (2002). *Instrumentos de investigación educativa*. Venezuela CIDE: Barquisimeto.
- Torrance, E. P. (1974). *The Torrance Tests of Creative Thinking-Norms-Technical Manual Research Edition-Verbal Tests, Forms A and B-Figural Tests, Forms A and B*. Princeton, NJ: Personnel Press.
- Torrance, E. P. (1977). *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Marova.
- Trahtemberg, L. (2011). *La creatividad como valor creativo*. Lima-Perú: Valor creativo.
- UNESCO. (2008). *La educación encierra un tesoro (Informe de la comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI)*. Madrid: Santillana.
- Vizcarra Rebolledo, R. (2010). *Hacia una pedagogía creativa*. Cuba: Magisterial.



## PROPUESTA PEDAGÓGICA USADECP

### 1. Título de la propuesta

Utilización del software ArtRage para desarrollar la capacidad creativa en la pintura en el área de Arte en los estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua 2016

### 2. Fundamentación del programa

En la sociedad actual la competitividad se incrementa cada día, es por ello; que se busca desarrollar las capacidades creativas en los estudiantes que les permitan afrontar este reto. Por ende, los recursos educativos informáticos, es un apoyo para solucionar un determinado dificultad y que pueden ser usados en los distintas áreas de la formación y estudio de las artes visuales. Uno de los aspectos más comunes de obtener es usar la comunicación visual, que es más sencillo de asimilar para la mente de los estudiantes.

Por lo que, el proceso creativo inicia con una idea y esta necesita ser plasmada de forma rápida, para mantenerla fresca y de la manera que se imaginó desde un principio. Esto se puede realizar desde lo más simple, como dibujar en un pedazo de papel y a mano alzada, hasta darle forma a esa idea, dejarla clara y terminada en un programa de informática especializada.

Para ello, tenemos uno de los más conocidos software para dibujo y pintura ArtRage, es un software de pintura creativa que permite obtener pinturas con mucho realismo. Por lo tanto, es una solución completa y fiable para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes; es un software fácil de usar, que permite realizar cualquier dibujo o pintura sobre lienzo digital, cuenta con diferentes herramientas de expresión plástica como grafito,

crayón de cera, aerógrafo, espátula, entre otros y una gama de colores. También permite establecer con mucha facilidad el tipo de papel para trabajar, espesor, texturas y dimensiones, entre otros. No solo posibilita hacer trabajos artísticos propios; también se pueden intervenir imágenes y fotografías.

Por esta razón, como educadores presentamos el uso pedagógico del software ArtRage, para mejorar la competencia creativa mediante la originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración en la pintura en el área de Arte en los educandos de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua.

### **3. Objetivos del programa educativo utilizando el software ArtRage**

#### **a. Objetivo general**

Mejorar la capacidad creativa en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua, mediante el uso del software ArtRage, para generar pinturas con originalidad, fluidez, flexibilidad y elaboración.

#### **b. Objetivos específicos**

- Desarrollar la originalidad en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua, mediante el uso del software ArtRage, cuyas pinturas sea única, novedoso y singular.
- Desarrollar la fluidez en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo,

Moquegua, mediante uso del software ArtRage, que genere pinturas de manera espontánea y con agilidad.

- Desarrollar la flexibilidad en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Daniel Becerra Ocampo” de Ilo, Moquegua, mediante uso del software ArtRage, ejecutando pinturas con versatilidad y proyección.
- Desarrollar la elaboración en la pintura en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la institución educativa Daniel Becerra Ocampo de Ilo, Moquegua, mediante uso del software ArtRage, que ejecute pinturas con persistencia y disciplina.

#### **4. Secuencia didáctica del programa educativo utilizando el software ArtRage**

Evidencia una sucesión estructurada y ordenada de las fases del proceso de aprendizaje y medios que se usarán en la praxis formativa, con el fin de ofrecer conocimientos y posibilitar el aprendizaje de los estudiantes.

##### **a. Actividades de exploración**

Es un modelo de acción donde se presenta información inicial que se brinda al estudiante, faculta la observación, la misma se puede integrarse con la experiencia exploratoria de la gran variedad de recursos que ofrece ArtRage, donde obtendremos un amplio repertorio de formas, colores, contrastes y matices. Dejamos que los estudiantes manipulen las herramientas y recursos que ofrece este software de pintura digital.

Los estudiantes exploran el software y las herramientas que ofrecen como pincel de óleo, acuarela, lápiz, espátula, pluma, pastel increíblemente realistas, también de una regla,

borrador, rodillo y rotuladores. También permite elegir entre diferentes texturas y tipos de papel, ArtRage muestra un disco con todos los colores disponibles en lugar de una paleta. A cada pincel o recurso puedes cambiar su dureza, presión y humedad.

### **b. Actividades de producción**

Después de la exploración respectiva, el estudiante traslada sus experiencias a la elaboración particular. La producción manda el empleo de los recursos, herramientas y técnicas de trabajo, que ofrece el software ArtRage. La diversidad de materiales y recursos debe ser elegida previamente, por tanto el estudiante tenga la ocasión de interiorizar las posibilidades y limitaciones de las mismas y descubra el modo de usarlos para ejecutar la pintura.

Los procedimientos de producción demanda un raciocinio simbólico, con el cual pudieran transferir la realidad al ámbito gráfico, empleando símbolos representativos de contexto; incorporando componentes particulares del lenguaje visual: imagen, color, proporción, vínculos espaciales, imaginación y creatividad en la pintura.

### **c. Actividades de apreciación de los resultados**

Después de realizar las creaciones de pinturas, es importante ocasionar momentos para opinar las experiencias vividas, el sendero seguido, los resultados alcanzados; donde los estudiantes revelarán qué, cómo y por qué ejecutaron esta u otra pintura.

Esta ocasión es muy relevante para la edificación de actitudes y valores en los estudiantes; que requieren aprender a oír y respetar los juicios de los demás. Pueden realizarse gobernando el interés y los tiempos de concentración de los estudiantes, pero siempre enfatizando la importancia de la pintura ejecutada, localizar los aciertos y probables progresos para elevar el nivel de capacidad creativa.

## 5. Evaluación

Para valorar el trabajo pictórico de los estudiantes, es muy relevante considerar la forma de representar o manifestar mensajes, ideas y sentimientos. En la que deposita en práctica destrezas ingeniosas, creativas y reflexivas para originar ideas, programar, materializar propuestas y estimar de manera constante.

Para lo cual, el estudiante experimenta, investiga y aplica los diferentes recursos, técnicas con una finalidad específica. Del mismo modo medita sobre sus procedimientos y creaciones, socializando con otros, con el objetivo de continuar aumentando sus capacidades creativas.

Para ello, haremos uso de una escala que describa el logro alcanzado por cada estudiante en el incremento de las competencias creativas. Por lo que la valoración se efectuará por actividad de aprendizaje, mediante la técnica de observación con el instrumento rúbrica. Los datos obtenidos admitirán entender el resultado de la investigación.

## 6. Plan de aprendizaje

Está compuesta por 08 actividades de aprendizaje las cuatro primeras se realizarán de manera convencional y los otros cuatro con el uso pedagógico del software ArtRage; los cuales son:

Pintando paisaje con óleo, pintando paisaje con acuarela, pintando retrato con óleo y pintando bodegón con óleo, pero de manera convencional.

Pintando paisaje con óleo, pintando paisaje con acuarela, pintando retrato con óleo y pintando bodegón con óleo, pero utilizando el software ArtRage.

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

### Pintando paisaje con óleo de manera convencional

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

<b>I.E.</b>	Daniel Becerra Ocampo	<b>GRADO</b>	4°	<b>SECCIÓN</b>	“A”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>TRIMESTRE</b>	II	<b>DURACIÓN</b>	90 min.
<b>DOCENTE</b>	CUEVA LUZA, Timoteo FLOREZ ZÚÑIGA, Yanet Evelin	<b>UNIDAD</b>	II	<b>FECHA</b>	15/08/16
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	Pintando paisaje con óleo				
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Que los estudiantes utilicen la técnica del óleo para ejecutar una pintura de paisaje				

#### 2. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
Se expresa con creatividad por medio de las artes visuales	Comunica ideas con originalidad por medio de la producción pictórica	Ejecuta una pintura de paisaje novedosa, imaginativa y curiosa, utilizando la técnica del óleo	Rúbrica
<b>PRODUCTO</b>	Una pintura de paisaje al óleo		

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

M P	PROCESO DE APRENDIZAJE	SITUACIONES DIDÁCTICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>☺ Iniciamos la sesión de aprendizaje, dando la bienvenida a la clase de arte. Para luego, establecer los acuerdos de convivencia democráticamente.</li> <li>☺ Seguidamente los estudiantes observan tres imágenes relacionadas al campo temático para realizar la dinámica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	05 min
	Recuperación de saberes previas	<p>El docente muestran imágenes de pinturas de paisajes al óleo hechas en un bastidor o lienzo de manera convencional a los estudiantes para que puedan observar y que puedan interiorizar o que sirvan de idea para su expresión plástica de su futura pintura en el lienzo o tela, así mismo pueden expresar sus apreciaciones personales. Al respecto se genera dos interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☹ ¿Sabes cómo pintar un paisaje con la técnica al óleo?</li> <li>☹ ¿Cuáles son los materiales que se usan para pintar un paisaje al óleo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	10 min

	<p>Conflicto cognitivo</p>	<p>Después de haber escuchado las lluvias de ideas o respuestas se pregunta:</p> <p>♥ ¿De qué trata nuestro tema de hoy?</p> <p>Seguidamente se explica el propósito del aprendizaje y las actividades que se realizarán para lograr el producto. Así mismo se plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ¿Por qué es importante utilizar los materiales para hacer una pintura al óleo?</li> <li>◆ ¿Para qué se debe pintar un paisaje con la técnica al óleo?</li> <li>◆ ¿Cómo podemos ejecutar una pintura de paisaje con la técnica al óleo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	<p>10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Construcción del conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seguidamente se entrega la ficha de aprendizaje, para que los estudiantes puedan apoyarse para ejecutar la pintura de paisaje.</li> <li>➤ Seguidamente los estudiantes miran un vídeo sobre el proceso de ejecución de una pintura de paisaje con la técnica de oleo. <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Posteriormente se explica cómo van utilizar los materiales que se necesitan para ejecutar una pintura de paisaje con la técnica al óleo y los diferentes procedimientos a seguir.</li> <li>❖ Los estudiantes utilizan la técnica al óleo para ejecutar una pintura de paisaje, de manera que el estudiante tiene la posibilidad de usar esta técnica de pintura para expresar su originalidad, fluidez, flexibilidad y buena elaboración en la ejecución de la pintura.</li> <li>❖ Luego los estudiantes ejecutan una pintura de paisaje utilizando la técnica al óleo, para demostrar su capacidad creativa.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital interactiva</li> <li>• Ficha de consulta</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Vídeo</li> </ul>	<p>65 min</p>
<p>Cierre</p>	<p>Reflexión de lo aprendido</p>	<p>En esta etapa los estudiantes comentaran las experiencias sobre la técnica al óleo y los materiales que facilitaron hacer una pintura de paisaje al óleo. Por lo que, surge el diálogo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>☺ ¿Qué les pareció la técnica al óleo para hacer una pintura?</li> <li>☺ ¿Qué materiales se ha utilizado para hacer una pintura con la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Para qué aprendimos a usar la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Qué procedimientos hemos realizado para aprender a pintar con la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Qué necesito para mejorar mi aprendizaje?</li> </ul> <p>Finalmente los estudiantes realizan una exposición de las pinturas de paisaje al óleo como resultados logrados en la sesión de aprendizaje; donde expresarán sus apreciaciones personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<p>10 min</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### Pintando paisaje con acuarela de manera convencional

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

<b>I.E.</b>	Daniel Becerra Ocampo	<b>GRADO</b>	4°	<b>SECCIÓN</b>	“A”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>TRIMESTRE</b>	II	<b>DURACIÓN</b>	90 min.
<b>DOCENTE</b>	CUEVA LUZA, Timoteo FLOREZ ZÚÑIGA, Yanet Evelin	<b>UNIDAD</b>	II	<b>FECHA</b>	16/08/16
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	Pintando paisaje con acuarela				
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Que los estudiantes utilicen la técnica de la acuarela para ejecutar una pintura de paisaje				

#### 2. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
Se expresa con capacidad creativa mediante las artes visuales	Comunica ideas con fluidez a través de la producción pictórica	Demuestra variedad, agilidad y soltura en la pintura de paisaje, utilizando la técnica a la acuarela	Rúbrica
<b>PRODUCTO</b>	Una pintura de paisaje a la acuarela		

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

M P	PROCESO DE APRENDIZAJE	SITUACIONES DIDÁCTICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>☺ Iniciamos la sesión de aprendizaje, dando la bienvenida a la clase de arte. Para luego, establecer los acuerdos de convivencia democráticamente.</li> <li>☺ Seguidamente los estudiantes observan tres imágenes relacionadas al campo temático para realizar la dinámica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	05 min
	Recuperación de saberes previas	<p>El docente muestran imágenes de pinturas de paisajes con acuarela hechas en una cartulina blanca a los estudiantes para que puedan observar y que puedan interiorizar o que sirvan de idea para su expresión plástica de su futura pintura de acuarela en cartulina, así mismo pueden expresar sus apreciaciones personales. Al respecto se genera dos interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☹ ¿Sabes cómo pintar un paisaje con la técnica a la acuarela?</li> <li>☹ ¿Cuáles son los materiales que se usan para pintar un paisaje a la acuarela?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	10 min

	<p>Conflicto cognitivo</p>	<p>Después de haber escuchado las lluvias de ideas o respuestas se pregunta:</p> <p>♥ ¿De qué trata nuestro tema de hoy?</p> <p>Seguidamente se explica el propósito del aprendizaje y las actividades que se realizarán para lograr el producto. Así mismo se plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ¿Por qué es importante utilizar los materiales para hacer una pintura a la acuarela?</li> <li>◆ ¿Para qué se debe pintar un paisaje con la técnica a la acuarela?</li> <li>◆ ¿Cómo podemos ejecutar una pintura de paisaje con la técnica a la acuarela?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	<p>10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Construcción del conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Seguidamente se entrega la ficha de aprendizaje, para que los estudiantes puedan apoyarse para ejecutar la pintura de paisaje.</li> <li>➢ Seguidamente los estudiantes aprecian un vídeo sobre el proceso de ejecución de una pintura de paisaje con la técnica a la acuarela. <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Posteriormente se explica cómo van utilizar los materiales que se necesitan para ejecutar una pintura de paisaje con la técnica a la acuarela y los diferentes procedimientos a seguir.</li> <li>❖ Los estudiantes utilizan la técnica a la acuarela para ejecutar una pintura de paisaje, el estudiante tiene la posibilidad de usar esta técnica de pintura para expresar su originalidad, fluidez, flexibilidad y buena elaboración en la ejecución de la pintura.</li> <li>❖ Luego los estudiantes ejecutan una pintura de paisaje utilizando la técnica de la acuarela, para demostrar su capacidad creativa.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital interactiva</li> <li>• Ficha de consulta</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Vídeo</li> </ul>	<p>65 min</p>
<p>Cierre</p>	<p>Reflexión de lo aprendido</p>	<p>En esta etapa los estudiantes comentaran las experiencias sobre la técnica al óleo y los materiales que facilitaron hacer una pintura de paisaje al óleo. Por lo que, surge el diálogo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>☺ ¿Qué les pareció la técnica al óleo para hacer una pintura?</li> <li>☺ ¿Qué materiales se ha utilizado para hacer una pintura con la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Para qué aprendimos a usar la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Qué procedimientos hemos realizado para aprender a pintar con la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Qué necesito para mejorar mi aprendizaje?</li> </ul> <p>Finalmente los estudiantes realizan una exposición de las pinturas de paisaje a la acuarela como resultados logrados en la sesión de aprendizaje; donde expresarán sus apreciaciones personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<p>10 min</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### Pintando retrato con óleo de manera convencional

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

<b>I.E.</b>	Daniel Becerra Ocampo	<b>GRADO</b>	4°	<b>SECCIÓN</b>	“A”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>TRIMESTRE</b>	II	<b>DURACIÓN</b>	90 min.
<b>DOCENTE</b>	CUEVA LUZA, Timoteo FLOREZ ZÚÑIGA, Yanet Evelin	<b>UNIDAD</b>	II	<b>FECHA</b>	17/08/16
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	Pintando retrato con óleo				
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Que los estudiantes utilicen la técnica del óleo para ejecutar una pintura de retrato				

#### 2. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
Se expresa con capacidad creativa mediante las artes visuales	Comunica ideas con flexibilidad mediante la producción pictórica	Demuestra versatilidad, apertura y adaptación en la pintura de retrato, utilizando la técnica del óleo	Rúbrica
<b>PRODUCTO</b>	Una pintura de paisaje al óleo		

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

M P	PROCESO DE APRENDIZAJE	SITUACIONES DIDÁCTICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>☺ Iniciamos la sesión de aprendizaje, dando la bienvenida a la clase de arte. Para luego, establecer los acuerdos de convivencia democráticamente.</li> <li>☺ Seguidamente los estudiantes observan tres imágenes relacionadas al campo temático para realizar la dinámica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	05 min
	Recuperación de saberes previas	<p>El docente muestran imágenes de pinturas de retratos al óleo hechas en un lienzo o bastidor a los estudiantes para que puedan observar y que puedan interiorizar o que sirvan de idea para su expresión plástica de su futura pintura al óleo en el lienzo, así mismo pueden expresar sus apreciaciones personales. Al respecto se genera dos interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☹ ¿Sabes cómo pintar un retrato con la técnica al óleo?</li> <li>☹ ¿Cuáles son los materiales que se usan para pintar un retrato al óleo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	10 min

	<p>Conflicto cognitivo</p>	<p>Después de haber escuchado las lluvias de ideas o respuestas se pregunta:</p> <p>♥ ¿De qué trata nuestro tema de hoy?</p> <p>Seguidamente se explica el propósito del aprendizaje y las actividades que se realizarán para lograr el producto. Así mismo se plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ¿Por qué es importante utilizar los materiales para hacer una pintura al óleo?</li> <li>◆ ¿Para qué se debe pintar un retrato con la técnica al óleo?</li> <li>◆ ¿Cómo podemos ejecutar una pintura de retrato con la técnica al óleo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	<p>10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Construcción del conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seguidamente se entrega la ficha de aprendizaje, para que los estudiantes puedan apoyarse para ejecutar la pintura de retrato.</li> <li>➤ Seguidamente los estudiantes perciben un vídeo sobre el proceso de ejecución de una pintura de retrato con la técnica de oleo.</li> <li>❖ Posteriormente se explica cómo van utilizar los materiales que se necesitan para ejecutar una pintura de retrato con la técnica al óleo y los diferentes procedimientos a seguir.</li> <li>❖ Los estudiantes utilizan la técnica al óleo para ejecutar una pintura de retrato, de manera que el estudiante tiene la posibilidad de usar esta técnica de pintura para expresar su originalidad, fluidez, flexibilidad y buena elaboración en la ejecución de la pintura.</li> <li>❖ Luego los estudiantes ejecutan una pintura de retrato utilizando la técnica al óleo, para demostrar su capacidad creativa.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital interactiva</li> <li>• Ficha de consulta</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Vídeo</li> </ul>	<p>65 min</p>
<p>Cierre</p>	<p>Reflexión de lo aprendido</p>	<p>En esta etapa los estudiantes comentaran las experiencias sobre la técnica al óleo y los materiales que facilitaron hacer una pintura de retrato al óleo. Por lo que, surge el diálogo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>☺ ¿Qué les pareció la técnica al óleo para hacer una pintura?</li> <li>☺ ¿Qué materiales se ha utilizado para hacer una pintura con la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Para qué aprendimos a usar la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Qué procedimientos hemos realizado para aprender a pintar con la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Qué necesito para mejorar mi aprendizaje?</li> </ul> <p>Finalmente los estudiantes realizan una exposición de las pinturas de retrato al óleo como resultados logrados en la sesión de aprendizaje; donde expresarán sus apreciaciones personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<p>10 min</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### Pintando bodegón con óleo de manera convencional

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

<b>I.E.</b>	Daniel Becerra Ocampo	<b>GRADO</b>	4°	<b>SECCIÓN</b>	“A”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>TRIMESTRE</b>	II	<b>DURACIÓN</b>	90 min.
<b>DOCENTE</b>	CUEVA LUZA, Timoteo FLOREZ ZÚÑIGA, Yanet Evelin	<b>UNIDAD</b>	II	<b>FECHA</b>	18/08/16
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	Pintando bodegón con espátula				
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Que los estudiantes utilicen la técnica del óleo con espátula para ejecutar una pintura de bodegón				

#### 2. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE VALORACIÓN
Se expresa con capacidad creativa por medio de las artes visuales	Comunica ideas con elaboración por medio de la producción pictórica	Ejecuta una pintura de bodegón con determinación, disciplina y persistencia, utilizando la técnica del óleo con espátula	Rúbrica
<b>PRODUCTO</b>	Una pintura de bodegón al óleo utilizando la técnica tradicional		

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

M P	PROCESO DE APRENDIZAJE	SITUACIONES DIDÁCTICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIEMPO
Inicio	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>☺ Iniciamos la sesión de aprendizaje, dando la bienvenida a la clase de arte. Para luego, establecer los acuerdos de convivencia democráticamente.</li> <li>☺ Seguidamente los estudiantes observan tres imágenes relacionadas al campo temático para realizar la dinámica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	05 min
	Recuperación de saberes previas	<p>El docente muestran imágenes de pinturas de retratos al óleo hechas con la espátula a los estudiantes para que puedan observar y que puedan interiorizar o que sirvan de idea para su expresión plástica de su futura pintura al óleo con espátula, así mismo pueden expresar sus apreciaciones personales. Al respecto se genera dos interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☹ ¿Sabes cómo pintar un bodegón con la técnica al óleo?</li> <li>☹ ¿Cuáles son los materiales que se usan para pintar un bodegón al óleo?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	10 min

	<p>Conflicto cognitivo</p>	<p>Después de haber escuchado las lluvias de ideas o respuestas se pregunta:</p> <p>♥ ¿De qué trata nuestro tema de hoy?</p> <p>Seguidamente se explica el propósito del aprendizaje y las actividades que se realizarán para lograr el producto. Así mismo se plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ¿Por qué es importante utilizar los materiales para hacer una pintura al óleo con espátula?</li> <li>◆ ¿Para qué se debe pintar un bodegón con la técnica al óleo con espátula?</li> <li>◆ ¿Cómo podemos ejecutar una pintura de bodegón con la técnica al óleo usando espátula?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PDI</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> </ul>	<p>10 min</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Construcción del conocimiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seguidamente se entrega la ficha de aprendizaje, para que los estudiantes puedan apoyarse para ejecutar la pintura de retrato.</li> <li>➤ Seguidamente los estudiantes miran un vídeo sobre el proceso de ejecución de una pintura de retrato con la técnica de oleo con espátula. <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Posteriormente se explica cómo van utilizar los materiales que se necesitan para ejecutar una pintura de bodegón con la técnica al óleo y los diferentes procedimientos a seguir.</li> <li>❖ Los estudiantes utilizan la técnica al óleo para ejecutar una pintura de bodegón con espátula, de manera que el estudiante tiene la posibilidad de usar esta técnica de pintura para expresar su originalidad, fluidez, flexibilidad y buena elaboración en la ejecución de la pintura.</li> <li>❖ Luego los estudiantes ejecutan una pintura de bodegón utilizando la técnica al óleo, para demostrar su capacidad creativa.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital interactiva</li> <li>• Ficha de consulta</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Vídeo</li> </ul>	<p>65 min</p>
<p>Cierre</p>	<p>Reflexión de lo aprendido</p>	<p>En esta etapa los estudiantes comentaran las experiencias sobre la técnica al óleo y los materiales que facilitaron hacer una pintura de bodegón al óleo. Por lo que, surge el diálogo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>☺ ¿Qué les pareció la técnica al óleo para hacer una pintura?</li> <li>☺ ¿Qué materiales se ha utilizado para hacer una pintura con la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Para qué aprendimos a usar la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Qué procedimientos hemos realizado para aprender a pintar con la técnica al óleo?</li> <li>☺ ¿Qué necesito para mejorar mi aprendizaje?</li> </ul> <p>Finalmente los estudiantes realizan una exposición de las pinturas de bodegón al óleo con espátula como resultados logrados en la sesión de aprendizaje; donde expresarán sus apreciaciones personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<p>10 min</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### Pintando paisaje con óleo utilizando el software ArtRage

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

<b>I.E.</b>	Daniel Becerra Ocampo	<b>GRADO</b>	4°	<b>SECCIÓN</b>	“A”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>TRIMESTRE</b>	II	<b>DURACIÓN</b>	90 min.
<b>DOCENTE</b>	CUEVA LUZA, Timoteo FLOREZ ZÚÑIGA, Yanet Evelin	<b>UNIDAD</b>	II	<b>FECHA</b>	19/08/16
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	Pintando paisaje con óleo				
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Que los estudiantes utilicen la herramienta pincel de óleo que ofrece el software ArtRage para ejecutar una pintura de paisaje				

#### 2. EXPECTATIVA DE LOGRO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa con creatividad por medio de las artes visuales	Comunica ideas con originalidad por medio de la producción pictórica	Ejecuta una pintura de paisaje novedosa, imaginativa y curiosa, utilizando la herramienta pincel de óleo	Rúbrica
<b>PRODUCTO</b>	Una pintura de paisaje al óleo		

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	SITUACIONES DIDÁCTICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
Actividades de exploración	<p>☺ Iniciamos la sesión de aprendizaje, dando la bienvenida a la clase de arte. Para luego, establecer Los acuerdos de convivencia democráticamente.</p> <p>☺ Seguidamente los estudiantes observan tres imágenes relacionadas al campo temático para realizar la dinámica.</p> <p>El docente muestran imágenes de pinturas digitales de paisajes hechas en un ordenador a los estudiantes para que puedan observar y que puedan interiorizar o que sirvan de idea para su expresión plástica de su futura pintura en el lienzo del programa Art Rage, así mismo pueden expresar sus apreciaciones personales. Al respecto se genera dos interrogantes:</p> <p>☹ ¿Sabes cómo pintar un paisaje al óleo en el programa Art Rage?</p> <p>☹ ¿Cuáles son las herramientas que se pueden usar para pintar un paisaje al óleo?</p> <p>Después de haber escuchado las lluvias de ideas o respuestas se pregunta:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Pizarra digital interactiva</li> </ul>	10 min.

	<p>♥ ¿De qué trata nuestro tema de hoy? Seguidamente se explica el propósito del aprendizaje y las actividades que se realizarán para lograr el producto. Así mismo se plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ¿Por qué es importante utilizar la herramienta pincel de oleo?</li> <li>◆ ¿Para qué se debe pintar un paisaje en el programa Art Rage?</li> <li>◆ ¿Cómo podemos ejecutar una pintura de paisaje en el programa Art Rage?</li> </ul>		
<p>Actividades de producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seguidamente se entrega la ficha de aprendizaje, para que los estudiantes puedan apoyarse para ejecutar la pintura de paisaje.</li> <li>➤ Seguidamente los estudiantes miran un vídeo sobre el proceso de ejecución de una pintura de paisaje utilizando la herramienta pincel de oleo del programa Art Rage. <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Posteriormente se explica cómo van utilizar las herramientas que se necesitan para la pintura al óleo, los diferentes tipos de control y cómo funcionan cada uno de ellos.</li> <li>❖ Los estudiantes utilizan las herramientas de la pintura al óleo que ofrece el programa Art Rage seleccionando o haciendo clic, de manera que el estudiante tenga la posibilidad de usar estas herramientas para expresar su originalidad, fluidez, flexibilidad y buena elaboración en la ejecución de su pintura.</li> <li>❖ Luego los estudiantes ejecutan una pintura de paisaje utilizando la herramienta pincel de óleo que ofrece el programa Art Rage, demostrando capacidad creativa.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital interactiva</li> <li>• Ficha de consulta</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Vídeo</li> <li>• Programa Art Rage</li> <li>• Pincel de óleo</li> </ul>	<p>70 min.</p>
<p>Actividades de apreciación de resultados</p>	<p>En esta etapa los estudiantes comentaran las experiencias sobre el programa Art Rage y las herramientas que facilitaron hacer una pintura de paisaje al óleo. Por lo que, surge el diálogo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>☺ ¿Qué les pareció la herramienta pincel de óleo para hacer una pintura?</li> <li>☺ ¿Qué herramientas se debe utilizar para hacer una pintura al óleo?</li> <li>☺ ¿Para qué aprendimos a usar la herramienta pincel de óleo?</li> <li>☺ ¿Qué actividades hemos realizado para aprender a pintar con la herramienta pincel de óleo?</li> <li>☺ ¿Qué necesito para mejorar mi aprendizaje?</li> </ul> <p>Finalmente los estudiantes realizan una exposición de las pinturas digitales de paisaje en el programa ArtRage, como resultados logrados en la sesión de aprendizaje; donde expresarán sus apreciaciones personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<p>10 min.</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### Pintando paisaje con acuarela utilizando el software ArtRage

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

<b>LE.</b>	Daniel Becerra Ocampo	<b>GRADO</b>	4°	<b>SECCIÓN</b>	“A”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>TRIMESTRE</b>	II	<b>DURACIÓN</b>	90 min.
<b>DOCENTE</b>	CUEVA LUZA, Timoteo FLOREZ ZÚÑIGA, Yanet Evelin	<b>UNIDAD</b>	II	<b>FECHA</b>	22/08/16
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	Pintando paisaje con acuarela				
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Que los estudiantes utilicen la herramienta pincel de acuarela que ofrece el software ArtRage para ejecutar una pintura de paisaje				

#### 2. EXPECTATIVA DE LOGRO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa con capacidad creativa a través de las artes visuales	Comunica ideas con fluidez a través de la producción pictórica	Demuestra variedad, agilidad y soltura en la pintura de paisaje, utilizando la herramienta pincel de acuarela	Rúbrica
<b>PRODUCTO</b>	Una pintura de paisaje a la acuarela		

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	SITUACIONES DIDÁCTICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
Actividades de exploración	<p>☺ Iniciamos la sesión de aprendizaje, dando la bienvenida a la clase de arte. Para luego, establecer los acuerdos de convivencia democráticamente.</p> <p>☺ Seguidamente los estudiantes observan tres imágenes relacionadas al campo temático para realizar la dinámica.</p> <p>El docente muestran imágenes de pinturas digitales de paisajes hechas en un ordenador a los estudiantes para que puedan observar y que puedan interiorizar o que sirvan de idea para su expresión plástica de su futura pintura en el lienzo del programa Art Rage, así mismo pueden expresar sus apreciaciones personales. Al respecto se genera dos interrogantes:</p> <p>☹ ¿Sabes cómo pintar un paisaje con acuarela en el programa ArtRage?</p> <p>☹ ¿Cuáles son las herramientas que se pueden usar para pintar un paisaje a la acuarela?</p> <p>Después de haber escuchado las lluvias de ideas o respuestas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Pizarra digital interactiva</li> </ul>	10 min.

	<p>se pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ ¿De qué trata nuestro tema de hoy?</li> </ul> <p>Seguidamente se explica el propósito del aprendizaje y las actividades que se realizarán para lograr el producto. Así mismo se plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ¿Por qué es importante utilizar la herramienta pincel de la acuarela?</li> <li>◆ ¿Para qué se debe pintar un paisaje a la acuarela en el programa Art Rage?</li> <li>◆ ¿Cómo podemos ejecutar una pintura de paisaje a la acuarela en el programa Art Rage?</li> </ul>		
<p>Actividades de producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seguidamente se entrega la ficha de aprendizaje, para que los estudiantes puedan apoyarse para ejecutar la pintura de paisaje a la acuarela.</li> <li>➤ Seguidamente los estudiantes perciben un vídeo sobre el proceso de ejecución de una pintura de paisaje utilizando la herramienta pincel de acuarela del programa Art Rage. <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Posteriormente se explica cómo van utilizar las herramientas que se necesitan para la pintura a la acuarela, los diferentes tipos de control y cómo funcionan cada uno de ellos.</li> <li>❖ Los estudiantes utilizan las herramientas de la pintura a la acuarela que ofrece el programa Art Rage seleccionando o haciendo clic, de manera que el estudiante tenga la posibilidad de usar estas herramientas para expresar su originalidad, fluidez, flexibilidad y buena elaboración en la ejecución de su pintura.</li> <li>❖ Luego los estudiantes ejecutan una pintura de paisaje utilizando la herramienta pincel de acuarela que ofrece el programa Art Rage, demostrando capacidad creativa.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital interactiva</li> <li>• Ficha de consulta</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Vídeo</li> </ul>	<p>70 min.</p>
<p>Actividades de apreciación de resultados</p>	<p>En esta etapa los estudiantes comentaran las experiencias sobre el programa Art Rage y las herramientas que facilitaron hacer una pintura de paisaje a la acuarela. Por lo que, surge el diálogo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>☺ ¿Qué les pareció la herramienta pincel de la acuarela para hacer una pintura de paisaje?</li> <li>☺ ¿Qué herramientas se ha utilizado para hacer una pintura a la acuarela?</li> <li>☺ ¿Qué actividades hemos realizado para aprender a pintar con la herramienta pincel de acuarela?</li> <li>☺ ¿Qué necesito para mejorar mi aprendizaje?</li> </ul> <p>Finalmente los estudiantes realizan una exposición de las pinturas digitales de paisaje como resultados logrados en la sesión de aprendizaje; donde expresarán sus apreciaciones personales sobre el programa Art Rage</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<p>10 min.</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### Pintando retrato con óleo utilizando el software ArtRage

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

<b>I.E.</b>	Daniel Becerra Ocampo	<b>GRADO</b>	4°	<b>SECCIÓN</b>	“A”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>TRIMESTRE</b>	II	<b>DURACIÓN</b>	90 min.
<b>DOCENTE</b>	CUEVA LUZA, Timoteo FLOREZ ZÚÑIGA, Yanet Evelin	<b>UNIDAD</b>	II	<b>FECHA</b>	23/08/16
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	Pintando retrato con óleo				
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Que los estudiantes utilicen la herramienta pincel de óleo que ofrece el software ArtRage para ejecutar una pintura de retrato				

#### 2. EXPECTATIVA DE LOGRO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa con capacidad creativa mediante las artes visuales	Comunica ideas con flexibilidad mediante la producción pictórica	Demuestra versatilidad, apertura y adaptación en la pintura de retrato, utilizando la herramienta pincel de óleo	Rúbrica
<b>PRODUCTO</b>	Una pintura de retrato al óleo		

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	SITUACIONES DIDÁCTICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
Actividades de exploración	<p>☺ Iniciamos la sesión de aprendizaje, dando la bienvenida a la clase de arte. Para luego, establecer los acuerdos de convivencia democráticamente.</p> <p>☺ Seguidamente los estudiantes observan tres imágenes relacionadas al campo temático para realizar la dinámica.</p> <p>El docente muestran imágenes de pinturas digitales de retrato hechas en un ordenador a los estudiantes para que puedan observar y que puedan interiorizar o que sirvan de idea para su expresión plástica de su futura pintura en el lienzo del programa Art Rage, así mismo pueden expresar sus apreciaciones personales. Al respecto se genera dos interrogantes:</p> <p>☹ ¿Sabes cómo pintar un retrato al óleo en el programa Art Rage?</p> <p>☹ ¿Cuáles son las herramientas que se pueden usar para pintar un retrato al óleo?</p> <p>Después de haber escuchado las lluvias de ideas o respuestas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Pizarra digital interactiva</li> </ul>	10 min.

	<p>se pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ ¿De qué trata nuestro tema de hoy?</li> </ul> <p>Seguidamente se explica el propósito del aprendizaje y las actividades que se realizarán para lograr el producto. Así mismo se plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ¿Por qué es importante utilizar la herramienta pincel de oleo?</li> <li>◆ ¿Para qué se debe pintar un retrato en el programa Art Rage?</li> <li>◆ ¿Cómo podemos ejecutar una pintura de retrato en el programa Art Rage?</li> </ul>		
<p>Actividades de producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seguidamente se entrega la ficha de aprendizaje, para que los estudiantes puedan apoyarse para ejecutar la pintura de retrato.</li> <li>➤ Seguidamente los estudiantes aprecian un vídeo sobre el proceso de ejecución de una pintura de retrato utilizando la herramienta pincel de oleo del programa Art Rage. <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Posteriormente se explica cómo van utilizar las herramientas que se necesitan para la pintura al óleo, los diferentes tipos de control y cómo funcionan cada uno de ellos.</li> <li>❖ Los estudiantes utilizan las herramientas de la pintura al óleo que ofrece el programa Art Rage seleccionando o haciendo clic, de manera que el estudiante tenga la posibilidad de usar estas herramientas para expresar su originalidad, fluidez, flexibilidad y buena elaboración en la ejecución de su pintura.</li> <li>❖ Luego los estudiantes ejecutan una pintura de retrato utilizando la herramienta pincel de óleo que ofrece el programa Art Rage, demostrando capacidad creativa.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital interactiva</li> <li>• Ficha de consulta</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Vídeo</li> </ul>	<p>70 min.</p>
<p>Actividades de apreciación de resultados</p>	<p>En esta etapa los estudiantes comentaran las experiencias sobre el programa Art Rage y las herramientas que facilitaron hacer una pintura de retrato al óleo. Por lo que, surge el diálogo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>☺ ¿Qué les pareció la herramienta pincel de óleo para hacer una pintura de retrato?</li> <li>☺ ¿Qué herramientas has utilizado para hacer una pintura al óleo?</li> <li>☺ ¿Para qué aprendimos a usar la herramienta pincel de óleo?</li> <li>☺ ¿Qué actividades hemos realizado para aprender a pintar con la herramienta pincel de óleo?</li> <li>☺ ¿Qué necesito para mejorar mi aprendizaje?</li> </ul> <p>Finalmente los estudiantes realizan una exposición de las pinturas digitales de retrato como resultados logrados en el programa ArtRage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<p>10 min.</p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### Pintando bodegón con óleo utilizando el software ArtRage

#### 1. DATOS INFORMATIVOS

<b>I.E.</b>	Daniel Becerra Ocampo	<b>GRADO</b>	4°	<b>SECCIÓN</b>	“A”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>TRIMESTRE</b>	II	<b>DURACIÓN</b>	90 min.
<b>DOCENTE</b>	CUEVA LUZA, Timoteo FLOREZ ZÚÑIGA, Yanet Evelin	<b>UNIDAD</b>	II	<b>FECHA</b>	24/08/16
<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	Pintando bodegón con espátula				
<b>PROPÓSITO DE LA SESIÓN</b>	Que los estudiantes utilicen la herramienta espátula que ofrece el software ArtRage para ejecutar una pintura de bodegón				

#### 2. EXPECTATIVA DE LOGRO

COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Se expresa con capacidad creativa por medio de las artes visuales	Comunica ideas con elaboración por medio de la producción pictórica	Ejecuta una pintura de bodegón con determinación, disciplina y persistencia, utilizando la herramienta espátula	Rúbrica
<b>PRODUCTO</b>	Una pintura de bodegón con óleo utilizando espátula		

#### 3. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESO DE APRENDIZAJE	SITUACIONES DIDÁCTICAS	RECURSOS DIDÁCTICOS	TIE MPO
Actividades de exploración	<p>☺ Iniciamos la sesión de aprendizaje, dando la bienvenida a la clase de arte. Para luego, establecer los acuerdos de convivencia democráticamente.</p> <p>☺ Seguidamente los estudiantes observan tres imágenes relacionadas al campo temático para realizar la dinámica.</p> <p>El docente muestran imágenes de pinturas digitales de bodegones hechas en un ordenador a los estudiantes para que puedan observar y que puedan interiorizar o que sirvan de idea para su expresión plástica de su futura pintura en el lienzo del programa Art Rage, así mismo pueden expresar sus apreciaciones personales. Al respecto se genera dos interrogantes:</p> <p>☹ ¿Sabes cómo pintar un bodegón con espátula en el programa Art Rage?</p> <p>☹ ¿Cuáles son las herramientas que se pueden usar para pintar un bodegón con espátula?</p> <p>Después de haber escuchado las lluvias de ideas o respuestas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes</li> <li>• Diapositiva</li> <li>• Pizarra digital interactiva</li> </ul>	10 min.

	<p>se pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♥ ¿De qué trata nuestro tema de hoy?</li> </ul> <p>Seguidamente se explica el propósito del aprendizaje y las actividades que se realizarán para lograr el producto. Así mismo se plantea las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ¿Por qué es importante utilizar la herramienta espátula en el programa Art Rage?</li> <li>◆ ¿Para qué se debe pintar un bodegón con espátula en el programa Art Rage?</li> <li>◆ ¿Cómo podemos ejecutar una pintura de bodegón con espátula en el programa Art Rage?</li> </ul>		
<p>Actividades de producción</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Seguidamente se entrega la ficha de aprendizaje, para que los estudiantes puedan apoyarse para ejecutar la pintura de bodegón con espátula.</li> <li>➤ Seguidamente los estudiantes miran un vídeo sobre el proceso de ejecución de una pintura de bodegón utilizando la herramienta espátula del programa Art Rage. <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Posteriormente se explica cómo van utilizar las herramientas que se necesitan para la pintura con espátula, los diferentes tipos de control y cómo funcionan cada uno de ellos.</li> <li>❖ Los estudiantes utilizan las herramientas de la pintura con espátula que ofrece el programa Art Rage seleccionando o haciendo clic, de manera que el estudiante tenga la posibilidad de usar estas herramientas para expresar su originalidad, fluidez, flexibilidad y buena elaboración en la ejecución de su pintura.</li> <li>❖ Luego los estudiantes ejecutan una pintura de bodegón utilizando la herramienta espátula que ofrece el programa Art Rage, demostrando capacidad creativa.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pizarra digital interactiva</li> <li>● Ficha de consulta</li> <li>● Imágenes</li> <li>● Vídeo</li> </ul>	<p>70 min.</p>
<p>Actividades de apreciación de resultados</p>	<p>En esta etapa los estudiantes comentaran las experiencias sobre el programa Art Rage y las herramientas que facilitaron hacer una pintura de bodegón con espátula. Por lo que, surge el diálogo a través de las siguientes interrogantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>☺ ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>☺ ¿Qué les pareció la herramienta espátula para hacer una pintura de bodegón?</li> <li>☺ ¿Qué herramientas se ha utilizado para hacer una pintura con espátula?</li> <li>☺ ¿Qué actividades hemos realizado para aprender a pintar con la herramienta espátula?</li> <li>☺ ¿Qué necesito para mejorar mi aprendizaje?</li> </ul> <p>Finalmente los estudiantes realizan una exposición de las pinturas digitales de bodegón como resultados logrados en el programa ArtRage; donde expresarán sus apreciaciones personales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Pizarra digital</li> <li>● Diapositiva</li> <li>● Imágenes</li> </ul>	<p>10 min.</p>

**ANEXO N° 3**

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA CAPACIDAD  
CREATIVA EN LA PINTURA**



## RÚBRICA PARA EVALUAR LA CAPACIDAD CREATIVA EN LA PINTURA

Apellidos y Nombres: ..... Grado: ..... Sección: ..... Fecha: .....

Actividad de aprendizaje: .....

Escala Categoría	5	4	3	2	1	Puntaje parcial
	La pintura es extraordinariamente creativa	La pintura es muy creativa	La pintura es creativa	La pintura es algo creativa	La pintura no es creativa	
<b>Originalidad</b>	La pintura muestra un gran número de ideas novedosas, imaginativas y curiosas	La pintura muestra muchas ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas	La pintura muestra regularmente ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas	La pintura muestra pocas ideas novedosas, imaginativas y curiosas	La pintura no muestra ideas novedosas, ni curiosas	
<b>Fluidez</b>	La pintura presenta una gran variedad de expresión visual de agilidad y soltura en su ejecución	La pintura presenta muchas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución	La pintura presenta regularmente expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución	La pintura presenta pocas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución	La pintura no presenta expresión visual ni soltura en su ejecución	
<b>Flexibilidad</b>	La pintura presenta una gran versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica	La pintura presenta mucha versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica	La pintura presenta regularmente versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica	La pintura presenta poca versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica	La pintura no presenta versatilidad, ni adaptación en el uso de la técnica	
<b>Elaboración</b>	La pintura ha sido elaborado con una gran determinación, disciplina y persistencia	La pintura ha sido elaborado con buena determinación, disciplina, y persistencia	La pintura ha sido elaborado con algo de determinación, disciplina y persistencia	La pintura ha sido elaborado con poca determinación, disciplina y persistencia	La pintura no ha sido elaborado con determinación, ni persistencia	
<b>Puntaje final</b>						

**ANEXO N° 4**

**VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO**



## VALIDACIÓN Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

### Alfa de Cronbach

#### Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,984	20

#### Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
items1.1	70,80	198,400	,812	,983
items1.2	70,70	195,122	,893	,983
items1.3	70,90	199,656	,841	,983
items1.4	70,80	196,400	,903	,983
items1.5	70,80	198,400	,812	,983
items2.1	71,50	189,611	,925	,983
items2.2	71,70	197,344	,957	,982
items2.3	71,60	192,711	,948	,982
items2.4	71,60	192,711	,948	,982
items2.5	71,50	189,611	,925	,983
items3.1	70,70	199,344	,856	,983
items3.2	70,90	199,433	,852	,983
items3.3	70,90	194,989	,899	,983
items3.4	71,00	204,222	,725	,984
items3.5	71,00	204,222	,725	,984
items4.1	71,00	196,444	,794	,984
items4.2	70,80	195,956	,924	,982
items4.3	71,10	197,211	,858	,983
items4.4	70,90	195,211	,889	,983
items4.5	71,00	196,444	,794	,984

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Aplicación del programa Art Rage para desarrollar la capacidad creativa en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo, Moquegua 2016

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN					
				NC	AC	C	MC	EC	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA							
									1	2	3	4	5	SI	NO	SI		NO	SI	NO	SI	NO
Capacidad creativa	Originalidad	Ejecuta una pintura novedosa, inédita, singular, imaginativa y curiosa	La pintura muestra una gran número de ideas novedosas, imaginativas y curiosas																			
			La pintura muestra muchas ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas																			
			La pintura muestra regularmente ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas																			
			La pintura muestra pocas ideas novedosas, imaginativas y curiosas																			
			La pintura no muestra ideas novedosas, ni curiosas																			
	Fluidez	Demuestra variedad, agilidad y soltura en la expresión visual de la pintura	La pintura presenta una gran variedad de expresión visual de agilidad y soltura en su ejecución																			
			La pintura presenta muchas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución																			
			La pintura presenta regularmente expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución																			
			La pintura presenta pocas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución																			
			La pintura no presenta expresión visual ni soltura en su ejecución																			
	Flexibilidad	Demuestra versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica de la pintura	La pintura presenta una gran versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica																			
			La pintura presenta buena versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica																			
			La pintura presenta regularmente versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica																			
			La pintura presenta poca versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica																			
			La pintura no presenta versatilidad, ni adaptación en el uso de la técnica																			
	Elaboración	Ejecuta una pintura con determinación, disciplina, fortaleza, persistencia y lograr un resultado eficiente	La pintura ha sido elaborado con una gran determinación, disciplina y persistencia																			
			La pintura ha sido elaborado con mucha determinación, disciplina y persistencia																			
			La pintura ha sido elaborado con algo de determinación, disciplina y persistencia																			
			La pintura ha sido elaborado con poca determinación, disciplina y persistencia																			
			La pintura no ha sido elaborado con determinación, ni persistencia																			

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**Nombre del instrumento:**

### RÚBRICA PARA EVALUAR LA CAPACIDAD CREATIVA

**Objetivo:**

Demostrar que la aplicación del Programa ArtRage, permite mejorar el nivel de Capacidad Creativa en los estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo, Moquegua 2016

**Dirigido a:**

- Estudiantes del Cuarto Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo en el año 2016

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

Romero López Jesús Martín

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

Magister en Tecnologías de la Información e Informática Educativa

**VALORACIÓN:**

MUY ALTO	ALTO	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
✓				

Firma del evaluador  
Mgr Jesús Martín Romero López

CM 1030846849

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Aplicación del Software ArtRage para desarrollar la Capacidad Creativa en los estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo, Moquegua 2016

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN	
				NC	AC	C	MC	EC	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ÍTEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA			
									1	2	3	4	5	SI	NO	SI		NO
Capacidad creativa	Originalidad	Ejecuta una pintura novedosa, imaginativa y curiosa	La pintura muestra una gran número de ideas novedosas, imaginativas y curiosas							X		X		X		X		
			La pintura muestra muchas ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas							X		X		X		X		
			La pintura muestra regularmente ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas							X		X		X		X		
			La pintura muestra pocas ideas novedosas, imaginativas y curiosas							X		X		X		X		
			La pintura no muestra ideas novedosas, ni curiosas							X		X		X		X		
	Fluidez	Demuestra variedad, agilidad y soltura en la expresión visual de la pintura	La pintura presenta una gran variedad de expresión visual de agilidad y soltura en su ejecución							X		X		X		X		
			La pintura presenta muchas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución							X		X		X		X		
			La pintura presenta regularmente expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución							X		X		X		X		
			La pintura presenta pocas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución							X		X		X		X		
			La pintura no presenta expresión visual ni soltura en su ejecución							X		X		X		X		
	Flexibilidad	Demuestra versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica de la pintura	La pintura presenta una gran versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica							X		X		X		X		
			La pintura presenta buena versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica							X		X		X		X		
			La pintura presenta regularmente versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica							X		X		X		X		
			La pintura presenta poca versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica							X		X		X		X		
			La pintura no presenta versatilidad, ni adaptación en el uso de la técnica							X		X		X		X		
	Elaboración	Ejecuta una pintura con determinación, disciplina y persistencia para el logro eficiente	La pintura ha sido elaborado con una gran determinación, disciplina y persistencia							X		X		X		X		
			La pintura ha sido elaborado con mucha determinación, disciplina y persistencia							X		X		X		X		
			La pintura ha sido elaborado con algo de determinación, disciplina y persistencia							X		X		X		X		
			La pintura ha sido elaborado con poca determinación, disciplina y persistencia							X		X		X		X		
			La pintura no ha sido elaborado con determinación, ni persistencia							X		X		X		X		

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Nombre del instrumento:

### RÚBRICA PARA EVALUAR LA CAPACIDAD CREATIVA

Objetivo:

Demostrar que la aplicación del software Art Rage, permite mejorar el nivel de capacidad creativa en los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo, Moquegua 2016

Dirigido a:

- Estudiantes del Cuarto Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo en el año 2016

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

.....TAPIA.....ILLA.....GUMERCINDA.....FRCCA.....

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

.....DOCTOR.....EN EDUCACIÓN.....

VALORACIÓN:

MUY ALTO	ALTO	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
	X			



.....  
Firma del evaluador

## MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO: Aplicación del Software ArtRage para desarrollar la Capacidad Creativa en los estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo, Moquegua 2016

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA					CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIÓN
				NC	AC	C	MC	EC	RELACIÓN ENTRE LA VARIABLE Y LA DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE LA DIMENSIÓN Y EL INDICADOR		RELACIÓN ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEMS		RELACIÓN ENTRE EL ITEM Y LA OPCIÓN DE RESPUESTA		
				1	2	3	4	5	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Capacidad creativa	Originalidad	Ejecuta una pintura novedosa, imaginativa y curiosa	La pintura muestra una gran número de ideas novedosas, imaginativas y curiosas						✓		✓		✓		✓		
			La pintura muestra muchas ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas						✓		✓		✓		✓		
			La pintura muestra regularmente ideas que son novedosas, imaginativas y curiosas						✓		✓		✓		✓		
			La pintura muestra pocas ideas novedosas, imaginativas y curiosas						✓		✓		✓		✓		
			La pintura no muestra ideas novedosas, ni curiosas						✓		✓		✓		✓		
	Fluidez	Demuestra variedad, agilidad y soltura en la expresión visual de la pintura	La pintura presenta una gran variedad de expresión visual de agilidad y soltura en su ejecución						✓		✓		✓		✓		
			La pintura presenta muchas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución						✓		✓		✓		✓		
			La pintura presenta regularmente expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución						✓		✓		✓		✓		
			La pintura presenta pocas expresiones visuales de agilidad y soltura en su ejecución						✓		✓		✓		✓		
			La pintura no presenta expresión visual ni soltura en su ejecución						✓		✓		✓		✓		
	Flexibilidad	Demuestra versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica de la pintura	La pintura presenta una gran versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica						✓		✓		✓		✓		
			La pintura presenta buena versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica						✓		✓		✓		✓		
			La pintura presenta regularmente versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica						✓		✓		✓		✓		
			La pintura presenta poca versatilidad, apertura y adaptación en el uso de la técnica						✓		✓		✓		✓		
			La pintura no presenta versatilidad, ni adaptación en el uso de la técnica						✓		✓		✓		✓		
	Elaboración	Ejecuta una pintura con determinación, disciplina y persistencia para el logro eficiente	La pintura ha sido elaborado con una gran determinación, disciplina y persistencia						✓		✓		✓		✓		
			La pintura ha sido elaborado con mucha determinación, disciplina y persistencia						✓		✓		✓		✓		
			La pintura ha sido elaborado con algo de determinación, disciplina y persistencia						✓		✓		✓		✓		
			La pintura ha sido elaborado con poca determinación, disciplina y persistencia						✓		✓		✓		✓		
			La pintura no ha sido elaborado con determinación, ni persistencia						✓		✓		✓		✓		

## MATRIZ DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

**Nombre del instrumento:**

### RÚBRICA PARA EVALUAR LA CAPACIDAD CREATIVA

**Objetivo:**

Demostrar que la aplicación del Software ArtRage, permite mejorar el nivel de Capacidad Creativa en los estudiantes de cuarto grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo, Moquegua 2016

**Dirigido a:**

- Estudiantes del Cuarto Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Daniel Becerra Ocampo" de Ilo en el año 2016

**APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:**

Nelly Karina Apomayta Ordoño

**GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:**

Magister en Administración de la Educación

**VALORACIÓN:**

MUY ALTO	ALTO	MEDIO	BAJO	MUY BAJO
	X			

  
Firma del evaluador..  
Prof. Nelly K. Apomayta Ordoño  
COMPUTACION E INFORMATICA



**Matriz de datos de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida del Grupo Experimental**

U.E.	Grupo	Sexo	Capacidad Creativa								Total	
			Originalidad		Fluidez		Flexibilidad		Elaboración		Pre Test	Post Test
			Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test		
1	1	1	15	15	16	15	14	15	15	18	60	63
2	1	2	11	15	12	14	14	14	12	14	49	57
3	1	1	18	18	19	19	19	19	18	18	74	74
4	1	1	12	14	11	14	11	14	12	14	46	56
5	1	2	14	14	14	15	11	15	11	14	50	58
6	1	2	12	14	11	13	11	14	11	14	45	55
7	1	1	8	14	8	18	11	14	8	14	35	60
8	1	1	12	14	11	14	11	14	14	14	48	56
9	1	1	9	14	11	14	8	14	11	11	39	53
10	1	2	7	12	11	14	11	12	11	14	40	52
11	1	1	16	14	16	14	17	18	16	14	65	60
12	1	1	14	15	11	14	11	15	14	15	50	59
13	1	1	7	11	11	11	11	11	11	11	40	44
14	1	1	16	18	12	18	14	14	14	16	56	66
15	1	2	11	11	7	12	8	11	8	14	34	48
16	1	1	11	11	7	11	11	14	7	11	36	47
17	1	1	11	11	7	12	11	14	11	14	40	51
18	1	2	5	10	5	10	5	10	5	10	20	40
19	1	1	11	14	11	14	10	12	11	12	43	52
20	1	2	6	11	6	11	6	11	6	11	24	44
21	1	2	11	14	11	14	11	12	11	14	44	54
22	1	2	15	14	14	18	15	18	14	18	58	68
23	1	1	7	11	7	14	7	12	7	11	28	48
24	1	1	11	14	14	14	14	18	14	14	53	60
25	1	1	11	14	11	14	11	14	11	12	44	54
26	1	2	16	18	16	15	17	18	16	14	65	65
27	1	2	8	12	8	12	8	11	8	11	32	46
28	1	1	12	14	14	18	14	14	14	18	54	64
29	1	1	18	18	16	16	18	18	18	18	70	70
Σ			335	399	328	412	340	410	339	403	1342	1624
$\bar{X}$			11.55	13.76	11.31	14.21	11.72	14.14	11.69	13.90	46.28	56
DESVIACIÓN			3.47	2.223	3.435	2.28	3.403	2.46	3.354	2.369	12.9957	8.195878
VARIANZA			12.04	4.942	11.8	5.199	11.58	6.05	11.25	5.61	168.889	67.17241
COEFICIENTE			0.06	0.401	0.136	0.394	0.239	0.419	-0.07	0.377	0.16641	0.166186

**Matriz de datos de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida del Grupo Control**

U.E.	Grupo	Sexo	Capacidad Creativa								Total	
			Originalidad		Fluidez		Flexibilidad		Elaboración			
			Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test
1	2	1	15	14	16	15	14	15	15	16	60	60
2	2	2	11	15	12	13	14	13	12	14	49	55
3	2	1	17	18	17	18	17	17	17	17	68	70
4	2	1	12	14	11	13	11	13	12	14	46	54
5	2	1	14	13	14	14	11	15	11	14	50	56
6	2	2	12	13	11	13	11	13	11	13	45	52
7	2	1	8	14	9	16	10	14	8	14	35	58
8	2	2	12	14	11	13	11	13	14	13	48	53
9	2	1	9	13	11	13	8	13	11	11	39	50
10	2	1	7	12	11	12	11	12	11	13	40	49
11	2	1	15	14	15	14	15	16	15	14	60	58
12	2	1	14	14	11	14	11	15	14	14	50	57
13	2	1	7	9	11	10	11	10	11	9	40	38
14	2	1	16	16	12	14	14	14	14	16	56	60
15	2	2	11	10	7	10	8	10	8	10	34	40
16	2	2	11	10	7	10	11	10	7	10	36	40
17	2	2	11	8	7	8	11	8	11	8	40	32
18	2	2	5	9	5	10	5	9	5	10	20	38
19	2	2	10	13	11	13	10	12	10	12	41	50
20	2	2	5	5	5	5	5	5	5	5	20	20
21	2	2	11	13	11	13	10	12	11	14	43	52
22	2	1	15	14	14	16	15	17	14	18	58	65
23	2	2	5	10	5	10	5	10	5	10	20	40
24	2	1	11	14	14	14	14	16	14	14	53	58
25	2	1	11	13	11	14	11	13	10	12	43	52
26	2	2	15	16	15	15	15	15	15	14	60	60
27	2	2	8	10	8	10	8	10	8	10	32	40
28	2	2	12	14	14	16	14	14	14	16	54	60
29	2	1	17	17	16	16	17	18	17	16	67	67
Σ			327	369	322	372	328	372	330	371	1307	1484
$\bar{X}$			11.28	12.72	11.10	12.83	11.31	12.83	11.38	12.79	45.07	51.17241
DESVIACIÓN			3.443	2.803	3.346	2.743	3.217	2.913	3.347	2.881	12.7033	11.02683
VARIANZA			11.85	7.855	11.2	7.522	10.35	8.488	11.2	8.302	161.375	121.591
COEFICIENTE			-0.23	-0.702	-0.26	-0.76	-0.28	-0.54	-0.37	-0.59	-0.27908	-0.81742



**ANEXO N° 6**  
**EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DEL USO DEL SOFTWARE**

**Pintando paisaje utilizando la herramienta pincel de acuarela en el software ArtRage**



### Pintando bodegón utilizando la herramienta pincel de acuarela en el software ArtRage



### Pintando paisaje utilizando la herramienta pincel de óleo en el software ArtRage







*Universidad Católica de Santa María*

(51 54) 382038 Fax:(51 54) 251213 ✉ ucsm@ucsm.edu.pe 🌐 http://www.ucsm.edu.pe Apartado: 1350

AREQUIPA - PERÚ

## INFORME N° 0586 -CB- 2017

**A** : Doctor HUGO TEJADA PRADELL  
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE POSTGRADO

**De** : CENTRO DE INFORMACIÓN Y BIBLIOTECAS. SECCIÓN PROCESOS TÉCNICOS

**Asunto** : Evaluación de la Producción Intelectual

**Expediente** : 2017-0586

**Fecha** : 4 de agosto de 2017

De acuerdo a lo dispuesto, informo a usted que la tesis:

APLICACION DEL PROGRAMA ARTRAGE PARA DESARROLLAR LA CAPACIDAD CREATIVA DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO GRADO DE EDUCACION SECUNDARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DANIEL BECERRA OCAMPO DE ILO - MOQUEGUA 2016

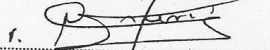
Autor(es):

**CUEVA LUZA TIMOTEO/FLOREZ ZUÑIGA YANET EVELIN**

Ha sido sometida a la plataforma de originalidad Turnitin obteniendo **18 %** en el sumario de coincidencias en el marco teórico pero las citas y referencias, se han hecho correctamente

Es cuanto informo para conocimiento y fines consiguientes

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTA MARÍA



Mgter. AYME M. PÉREZ GÓMEZ

Coordinación del Centro de Información y Bibliotecas