

UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN

ESCUELA DE POSGRADO



**PROGRAMA APRENDIENDO PARA DESARROLLAR
COMPETENCIAS ARTÍSTICAS EN DOCENTES DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALOMIA ROBLES
HUÁNUCO, PERIODO 2020**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: Educación superior de
calidad, desarrollo y competitividad**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN, MENCIÓN EN GESTIÓN Y PLANEAMIENTO
EDUCATIVO**

TESISTA: GISELA YANETT COLLANTES NIÑO

ASESOR: DR. ANDRÉS AVELINO CÁMARA ACERO

HUÁNUCO – PERÚ

2021

Dedicatoria

A mi esposo, por su apoyo incondicional en mi crecimiento profesional.

A mis hijos, por su amor y esfuerzo para alcanzar mis ideales.

Gisela.

Agradecimiento

A mi asesor Dr. Andrés A. Cámara Acero, por su conveniente asesoramiento en la realización del presente trabajo de investigación.

A los perseverantes forjadores del conocimiento, docentes de la Unidad de Postgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, que asistieron en mi progreso académico y profesional.

A mis colegas de la maestría que continuamente me animaron a seguir adelante y salvar los obstáculos del camino.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo aplicar el Programa Aprendiendo para desarrollar competencias artísticas en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020. El método usado fue el científico con diseño experimental. Mediante el muestreo probabilístico se eligió un grupo de trabajo conformado por 30 docentes egresados de la universidad nacional Daniel Alomía Robles del año académico 2020, se le aplicó pre y posprueba de 20 preguntas, ambas calificadas en el sistema vigesimal.

Para estimar los estadígrafos se hizo uso de la estadística descriptiva y para la diferencia de la hipótesis se aplicó la prueba de distribución de medias. Del análisis se concluyó que el promedio final del grupo experimental fue de 16, lo que evidencia que la aplicación del Programa Aprendiendo es satisfactorio para el desarrollo de las competencias artísticas. Con respecto al grupo control el promedio final fue 13, lo que evidencia ligeras dificultades para el desarrollo de competencias artísticas.

Del análisis se deduce el resultado de la preprueba ubicándose en un nivel de proceso (11-13), mientras que el puntaje obtenido después de la posprueba se ubica en el nivel de aprendizaje en logro previsto (14-17). Se tiene datos suficientes que prueban que la aplicación del programa aprendiendo optimiza significativamente a desarrollar competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco.

ABSTRACT

The objective of this research work was to apply the Learning Program to develop artistic competencies in teachers of the Daniel Alomía Robles Huánuco National University, period 2020. The method used was the scientific one with experimental design. By means of probabilistic sampling, a work group made up of 30 teachers graduated from the Daniel Alomía Robles national university of the 2020 academic year was chosen, pre and post-test of 20 questions were applied, both qualified in the vigesimal system.

Descriptive statistics were used to estimate the statistics and the mean distribution test was applied for the difference of the hypothesis. From the analysis it was concluded that the final average of the experimental group was 16, which shows that the application of the Learning Program is satisfactory for the development of artistic competencies. Regarding the control group, the final average was 13, which shows slight difficulties for the development of artistic competences.

From the analysis, the result of the pre-test is deduced, placing it at a process level (11-13), while the score obtained after the post-test is located at the level of learning in expected achievement (14-17). There is sufficient data to prove that the application of the learning program significantly optimizes the development of artistic competencies in teachers of the Daniel Alomía Robles Huánuco national university.

INTRODUCCIÓN

Al realizar un diagnóstico preliminar en la universidad nacional Daniel Alomía Robles se mostró una realidad ineludible, presentar cambios en cuanto al uso de nuevas estrategias metodológicas y herramientas para promover el desarrollo de competencias artísticas entre los docentes, este enfoque es importante para el logro de enseñanza de los aprendizajes artísticos.

Platón (Lysis 215 A, 380DC) La raíz de la palabra es *ikano*, derivación de *iknoumai*, que se traduce como “llegar”. En la antigua Grecia tenía un equivalente para competencia, que es *ikanótis* (ικανότης), esta es la cualidad de ser *ikano* (capaz), tener la “habilidad para conseguir algo”. Es la Unión Europea, desde EURYDICE, la que en el año 2002 realiza un estudio de los diferentes currículos de los Estados miembros, concluyendo que todos “incluyen referencias implícitas o explícitas al desarrollo de competencias” poniendo de manifiesto que hay una “tendencia creciente en la enseñanza por desarrollar competencias en vez de enseñar conocimiento de hechos”. Es allí donde aparecen las competencias artísticas, en el año 2006 tras las recomendaciones del Parlamento Europeo como parte de sus competencias básicas. El Banco Mundial al analizar la educación y sus dificultades indica que “La educación es un derecho humano, un importante motor del desarrollo y uno de los instrumentos más eficaces para reducir la pobreza, mejorar la salud, y lograr la igualdad de género, la paz y la estabilidad. Además de generar beneficios elevados y constantes en términos de ingreso, constituye el factor más importante para garantizar la igualdad de oportunidades. A nivel de las personas, promueve el empleo, los ingresos, la salud y la reducción de la pobreza”. La importancia de la educación, por competencias, hace que los estudiantes, futuros profesionales puedan desenvolverse con éxito dentro de un mundo globalizado, en continuos cambios y de forma competitiva. Este tipo de educación es un movimiento internacional donde las

competencias son enfoques integradores, que exigen calidad, creatividad y es para la vida; ayuda a aprender de forma continua e integrar nuevos conocimientos y habilidades, trabajar en equipo y lograr habilidades sociales según UVM Lauréate International Universities.

En la actualidad, en el Perú, el Ministerio de Educación busca nuevos métodos estratégicos eficaces para realizar con los estudiantes como el manual de manejo en el aula y otros. Es así que se hacen presente las competencias artísticas. Para los docentes no es nada particular encontrarse en el aula con uno o varios estudiantes que, a causa de complicaciones de aprendizaje, muestran una apatía por las asignaturas, provocando el irrespeto a compañeros y profesores, manteniendo una actitud desafiante. La motivación necesaria para alcanzar los aprendizajes y los valores esperados no se desarrollan, por lo que el Ministerio impulsa al uso de las competencias: “La competencia se define 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”.

Si no se busca nuevas estrategias para un mayor aprendizaje en los estudiantes no se logrará surgir de los últimos lugares según las estadísticas mundiales. Por ello, se ha considerado que como una nueva estrategia de aprendizaje se podría usar las competencias artísticas para fomentar en los estudiantes enfoques integradores, creativos y de calidad para la vida, este movimiento puede ser expresado con técnicas publicistas modernos internacionales usadas por muchos países y megaempresas como son los planes de marketing y los mensajes subliminales, que el Programa Aprendiendo innova estas técnicas a través de los diseños que se realizan en las áreas libres de la institución educativa como el patio, las escaleras, los pasadizos, muros y columnas, etc. El arte es un excelente camino para un aprendizaje de calidad y si se utiliza los ambientes libres como el patio y las escaleras, las cuales son usadas con frecuencia, se irá creando en el estudiante algunas cualidades importantes que lo ayudan a centrarse y conectarse con su entorno y podría ser usada como una gran estrategia para el mejor rendimiento y conducta en las aulas.

En nuestra región no se ha encontrado antecedentes de algún programa que haya utilizado estas técnicas en las instituciones educativas para mejorar el uso de las competencias artísticas.

Se tiene un conjunto de antecedentes o investigaciones previas que, de algún modo, están relacionadas con cada una de las variables de estudio, a nivel internacional, nacional y regional. Estas informaciones sirven para precisar y delimitar el objeto de estudio y, por consiguiente, los objetivos de la investigación.

El problema general de esta investigación pretende solucionar o encontrar respuesta del siguiente cuestionamiento: ¿De qué manera la aplicación del Programa Aprendiendo optimizó el desarrollo de competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020?

El presente trabajo se justifica en la medida que ayuda con revelar nuevas estrategias en el desarrollo de manifestaciones artístico- culturales y proyectos desde lenguajes artísticos de los docentes para ser incorporado al campo gnoseológico de la ciencia, ya que se estaría demostrando la relación que podría existir de manera constante entre las variables que se estudian.

El objetivo consiste en aplicar el Programa Aprendiendo para desarrollar competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020

En el marco teórico se tiene un conjunto de antecedentes o investigaciones previas que están relacionadas con cada una de las variables de estudio. Estas informaciones sirven para precisar y delimitar el objeto de estudio y, por consiguiente, los objetivos de la investigación, contiene los subtemas y/o dimensiones de ambas variables. Asimismo, se incluyen los planteamientos teóricos científicos de ambas variables que se contrastan con la realidad de estudio para otorgarle una validación científica a la investigación.

Para un estudio sistematizado del problema de investigación, el presente informe está organizado de la siguiente manera:

Capítulo I: El problema de investigación. En este capítulo se expone la realidad problemática, las formulaciones de los problemas, los objetivos y la justificación.

Capítulo II: Sistema de hipótesis. Contiene la formulación de las hipótesis, la operacionalización de las variables y la descripción operacional de la variable.

Capítulo III: El marco teórico. En esta parte se sustenta la investigación con los antecedentes, las bases teóricas y las bases conceptuales.

Capítulo III: Marco metodológico. Donde se encuentran el ámbito, población, muestra y muestreo, nivel, tipo, diseño y método de investigación; criterios de selección, técnicas e instrumentos de recolección de datos, confiabilidad y validez de los instrumentos de medición, procesamiento de recolección de datos, método de análisis de datos y aspectos éticos.

Capítulo V: Resultados y Discusión. Consta del análisis e interpretación de los resultados obtenidos durante el trabajo de campo, análisis comparativo de los estadígrafos y la prueba de hipótesis, se realiza la discusión de resultados que nos accede a contrastar las consecuencias con el problema, con las hipótesis y con las teorías que sirven de sustento para la materialización del trabajo en mención

Finalmente, se circunscribe al presente trabajo de investigación, las conclusiones, sugerencias, referencias bibliográficas y los anexos, donde se adjuntan la matriz de consistencia, los instrumentos de medición, los certificados de validez de juicio de expertos y la base de datos de ambas variables.

ÍNDICE

	Pág.
Dedicatoria	
Agradecimiento	
Resumen	
Abstract	
Introducción	
Índice	
CAPÍTULO I ASPECTOS BÁSICOS DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Fundamentación del problema	8
1.2 Justificación e importancia de la investigación	8
1.3 Viabilidad de la investigación	9
1.4 Formulación del problema	9
1.4.1 Problema general	10
1.4.2 Problemas específicos	10
1.5 Formulación de objetivos	10
1.5.1 Objetivo general	11
1.5.2 Objetivos específicos	11
 CAPÍTULO II. SISTEMA DE HIPÓTESIS	
2.1 Formulación de las hipótesis	12
2.1.1 Hipótesis general	12
2.1.2 Hipótesis específicas	12
2.2 Operacionalización de variables	13
2.3 Definición operacional de las variables	14
 CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO	
3.1 Antecedentes de investigación	15
3.2 Bases teóricas	20
3.3 Bases conceptuales	24

CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO	
4.1 Ámbito de estudio	25
4.2 Tipo y nivel de investigación	25
4.3 Población y muestra	26
4.3.4. Descripción de la población	27
4.3.5. Muestra y método de muestreo	27
4.3.6. Criterios de inclusión y exclusión	28
4.4 Diseño de investigación	26
4.5 Técnicas e instrumentos	27
4.5.1 Técnicas	28
4.5.2 Instrumentos	28
4.5.2.1 Validación de los instrumentos para la recolección de datos	29
4.5.2.2 Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos	29
4.6 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	29
CAPÍTULO V. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	30
5.1 Análisis descriptivo	30
5.2 Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis	31
5.3 Discusión de resultados	38
5.4 Aporte científico de la investigación	42
CONCLUSIONES	43
SUGERENCIAS	44
REFERENCIAS	45
ANEXOS	
ANEXO 01. Matriz de consistencia	
ANEXO 02. Consentimiento informado	
ANEXO 03. Instrumentos (ejemplo: cuestionario, guía de observación,	
ANEXO 04. Validación de los instrumentos por expertos	
NOTA BIOGRÁFICA	
ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO	
AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICA	

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Fundamentación del problema

La implementación de las políticas planteadas tanto en la Ley General de Educación, el Proyecto Educativo Nacional y en la nueva Ley Universitaria, exige desafíos a todos los agentes involucrados en el sistema educativo peruano, corresponde en la misma magnitud a quienes implantan las políticas educativas, como a los docentes en educación superior, quienes deben asumir su responsabilidad con apertura a los nuevos paradigmas en un enfoque que asegure el desarrollo de competencias competitivas básicas y que articule la formación profesional con las demandas del desarrollo y las exigencias planteados por la diversidad cultural del país. El presente trabajo de investigación tuvo como finalidad la aplicación del programa aprendiendo para desarrollar competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020. La magnitud de este problema abordó al sector de docentes de esta universidad y la población afectada los docentes egresados del área de educación artística quienes terminan desprovistos de materiales para una enseñanza creativa e innovadora en las instituciones educativas de nuestra región y país; para Tobón (2013) la socioformación busca responder a los retos que demanda la actual sociedad del conocimiento a través de la implementación y desarrollo de proyectos o programas formativos, por esta razón se presentó la aplicación del programa aprendiendo para optimizár el desarrollo de competencias artísticas en los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles.

1.2 Justificación de la investigación

La elaboración del presente trabajo se justificó porque busca alcanzar calidad de la formación profesional, el Proyecto Educativo Nacional, introduce como principales metas: la reforma de los diseños curriculares de las carreras priorizadas, los planes

institucionales o proyectos educativos; el desarrollo de metodologías de enseñanza para la educación superior que propicien en las áreas y disciplinas el desarrollo del pensamiento autónomo, crítico y creativo de los estudiantes y de su capacidad de resolución de problemas, así como de investigación, comunicación eficaz y comportamiento ético. Se plantea la incorporación del enfoque por competencias y la influencia de los docentes de educación superior en aquellas estrategias metodológicas que reemplacen la forma tradicional de enseñanza. La presente investigación se justifica desde el punto de vista legal de acuerdo al reglamento que norma los procedimientos para la obtención del grado de magister en la universidad nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. La base legal que sustenta dicho reglamento es:

- La Constitución Política del Perú que establece los fines de la educación universitaria (art. 18°); como la creación intelectual y artística, la investigación científica y tecnológica.
- La Ley Universitaria n° 30220, que faculta la formación de maestros.

El trabajo de investigación ayuda con hipótesis ventajosas para el desarrollo de competencias artísticas y la creación de proyectos artísticos- culturales en los docentes de la universidad Daniel Alomía Robles. Los métodos, procedimientos, técnicas e instrumentos empleados en su realización, demostrada su validez y confiabilidad, contribuyen para identificar el desarrollo de las competencias artísticas en los docentes.

El trabajo de investigación ayuda con revelar nuevas estrategias en el desarrollo de manifestaciones artístico- culturales de los docentes para ser incorporado al campo gnoseológico de la ciencia, ya que se está demostrando la relación que existe de manera constante entre las variables que se estudian.

1.3 Viabilidad

La presente investigación fue viable y factible puesto que se posee recursos financieros, humanos y materiales disponibles para su ejecución. Entre los recursos

con los que se dispuso destacan: los materiales pedagógicos como módulos, sesiones y fichas artísticas, así como el material humano se contó con los coordinadores pedagógicos, los docentes del área de arte y cultura, los estudiantes y sus padres. El financiamiento se realizó a través de empresas privadas.

1.4 Formulación del problema

1.4.1. Problema General

¿De qué manera la aplicación del Programa Aprendiendo optimiza desarrollar competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020?

1.4.2 Problemas específicos

- a) ¿De qué manera la aplicación del programa Aprendiendo optimiza desarrollar manifestaciones artístico-culturales en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020?
- b) ¿De qué manera la aplicación del programa Aprendiendo optimiza desarrollar proyectos desde los lenguajes artísticos en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020?

1.5 Objetivo general y específicos

1.3.1 objetivo general

Comprobar que la aplicación del Programa Aprendiendo optimiza el desarrollo de competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020.

1.3.2 Objetivos específicos

- a) Investigar la aplicación del programa aprendiendo en las manifestaciones artísticas de los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles.

- b) Validar la aplicación del programa aprendiendo en los proyectos desde los lenguajes artísticos de los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles.

CAPÍTULO II

SISTEMA DE HIPÓTESIS

2.1 Hipótesis

2.1.1 Hipótesis general

La aplicación del Programa Aprendiendo optimiza significativamente el desarrollo de competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020.

2.1.2 Hipótesis específicas

H₁: La aplicación del programa Aprendiendo optimiza significativamente las manifestaciones artístico-culturales de los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020.

H₂: La aplicación del programa Aprendiendo optimiza significativamente los proyectos desde los lenguajes artísticos de los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020.

2.2 Operacionalización de variables

Cuadro N° 1

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores
Independiente Programa aprendiendo	En OTP define: Los criterios de evaluación del área de arte son: la expresión artística y la apreciación. Ellos conforman la unidad de recojo de	Expresión artística	a) Describe las visualizaciones constantes del arte alrededor y las asocia a experiencias y mensajes propios. b) Elabora una lista sobre los colores y cómo usarlos. c) Realiza proyectos artísticos con ideas o asuntos a su realidad

	información. (2010, p. 82)		estudiantil.
		Apreciación artística	<p>a) Explica el rol de los diseños realizados para transmitir significados.</p> <p>b) Compara los diseños, sus diferencias y similitudes en los temas, estilos y áreas.</p> <p>c) Genera una hipótesis sobre el impacto que pueden tener sobre la comunidad educativa.</p>
<p>Dependiente</p> <p>Desarrollar competencias artísticas</p>	<p>CNEB describe: Se define como la interacción entre el estudiante y las manifestaciones artísticas culturales para que pueda observarlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas. El estudiante usa los diversos lenguajes artísticos para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos (2017, p. 72)</p>	<p>Manifestaciones artístico-Culturales. (expresión artística)</p>	<p>Percibe manifestaciones artístico- culturales disfrutando del entorno de su comunidad.</p> <p>Compara el arte en sus diversas expresiones y transmite sus impresiones.</p> <p>Descubre nuevas formas de demostrar el arte musical.</p> <p>Contextualiza manifestaciones artístico- culturales analizando las diversas situaciones.</p> <p>Propone la creación de obras artísticas con técnicas innovadoras.</p> <p>Registra las diversas exposiciones del arte local y regional.</p> <p>Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico-culturales de su entorno.</p> <p>Evalúa los efectos del arte en la cultura de su localidad y crea estrategias de promoción</p>

			Justifica críticamente la información artística de las comunidades andinas.
		Proyectos desde los lenguajes artísticos. (Apreciación artística)	<p>Explora y experimenta los lenguajes artísticos usando técnicas actuales.</p> <p>Indaga sobre el arte contemporáneo llevando a cabo investigaciones.</p> <p>Utiliza el arte para mejorar las diferentes áreas de educación.</p> <p>Aplica procesos creativos según las tendencias del mundo moderno.</p> <p>Adapta sus nuevos conocimientos a las formas de expresión artísticas conocidas.</p> <p>Construye estrategias para su autoevaluación.</p> <p>Transforma científicamente las técnicas artístico-culturales en su proceso de enseñanza.</p> <p>Evalúa y comunica sus procesos de investigación artísticas.</p> <p>Localiza los problemas artístico-culturales regionales focalizándolos.</p> <p>Diseña diversas formas de participación artística grupal.</p> <p>Aplica estrategias novedosas de enseñanza-aprendizaje artísticas.</p>

2.3 Definición operacional de variable

Desarrollar competencias artísticas.

La representación como se medirá esta variable es según los componentes tales como los lenguajes artísticos, generar productos artísticos, interpretar y apreciar de manera reflexiva en los ámbitos establecidos de forma objetiva,

según Eisner (1979) el cual contempla las dimensiones: manifestaciones artístico–culturales y proyectos desde los lenguajes artísticos con sus respectivos indicadores tal como se señala en el cuadro de operacionalización de las variables.

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Luego de escudriñar en las investigaciones realizadas en años anteriores, en las bibliotecas especializadas del Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, de la Universidad César Vallejo, la Universidad de Huánuco, la Universidad Rafael Landívar de México, la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, en relación a las variables independientes y dependientes, hemos encontrado algunas investigaciones que tienen cierta relación con nuestro objeto de investigación y estas son:

URDANO y MAZQUIARÁN (2017) En un estudio realizado en su proyecto titulado *Un patio interactivo para seguir aprendiendo durante el recreo* (navarra). Proyecto Samsung Smart School en el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de formación de Profesorado. Emplean el método experimental ya que se usó con la finalidad de conocer si el objetivo se lograba al final del mismo. Para el desarrollo de las competencias educativas del alumnado del CEIP “Joaquín Costa de Alarcón” se utilizó las tecnologías de la información y comunicación. Uno de los resultados fue la creación de un patio con 6 áreas de aprendizaje o mini mundos: interacción, intercambio, presentación, investigación, creación y desarrollo, quedando el patio como una zona de juego y de enseñanza – aprendizaje. El estudio permitió conocer los resultados de los objetivos como el desarrollo de competencias artísticas en el profesorado para el uso de aprendizajes múltiples donde se obtuvo un 76% en el nivel alto en el desarrollo de las competencias al finalizar el método experimental

del alumnado del CEIP Joaquín Costa Alarcón por lo que se concluye que la aplicación del proyecto un patio interactivo mejoro las habilidades en el desarrollo de competencias artísticas.

VAZQUEZ, (2017) en su tesis titulada *Investigación en el aula como estrategia curricular, desarrollo de las competencias específicas de la educación artística* para optar el grado de Maestría, publicada en la revista científica Horizontes Pedagógicos Colombia, determinó la incidencia que tiene la investigación en el aula como estrategia curricular, para contribuir a la formación de las competencias específicas de educación artística, con estudiantes de grado décimo de educación media. Se adoptó un diseño de investigación bajo el paradigma teórico crítico de investigación acción, se aplicaron tres instrumentos de recolección de datos, la entrevista semiestructurada, la observación y la revisión de documentos institucionales. Se estableció que la estrategia de la investigación en el aula, promueve no solo el alcance de las competencias específicas, sino de las competencias básicas inherentes a todas las áreas. Se planteó la necesidad de una reestructuración del currículo del área, teniendo como fundamento la investigación en el aula como estrategia de desarrollo curricular, y desde la práctica educativa del docente, como base para el diseño de un currículo pertinente y contextualizado. Se puede concluir que la investigación en aula incide, en la administración de la técnica como forma de desarrollo de la expresión artística, desde la identificación conceptual de los procesos y técnicas de elaboración de obras de arte, hasta la práctica de ejercicios en pro de la creación artística propia.

RAMOS (2015) en su tesis *Programa mis cuentos ecológicos para desarrollar actitudes ambientales en los niños del 3° grado de la institución educativa n° 32008 Señor de los milagros- Huánuco 2014* para optar el título profesional de licenciado en educación básica: inicial y primaria en la Universidad de Huánuco. Emplea el método experimental, ya que mediante la aplicación del programa “mis cuentos ecológicos” se puedan relacionar las causas y efectos del problema de estudio. Las conclusiones son: Que se aplicó satisfactoriamente el programa “mis cuentos ecológicos” consistente en diez sesiones de clases las cuales fueron adecuadas a los

intereses y necesidades de los niños de la institución educativa: Señor de los Milagros- Huánuco. Se contrastó que el promedio aritmético del pos test del grupo experimental (92.88) ha sido mayor al resultado del post test del grupo de control (6.47) se asume que dicha diferencia obedece a efectos de la aplicación del programa, por lo tanto, los niños del grupo experimental mejoraron sus actitudes ambientales. Por lo que se concluye que el programa aprendiendo al tener como esquema el diagnostico interdisciplinario fomenta el desarrollo equilibrado de las competencias artísticas en todos los cursos en forma de engranaje.

GREEN (2013) *Expresiones artísticas como estrategia para el enriquecimiento del lenguaje y la comunicación*. Tesis para optar el título de pedagoga con orientación en administración y evaluación educativas en la universidad Rafael Landívar de Quetzaltenango. Emplea el método experimental con un grupo experimental de 30 estudiantes y un grupo de control con 32 estudiantes. Las conclusiones más resaltantes de la investigación son: Resulto muy interesante identificar las habilidades que poseen las estudiantes, de manera que las motivó y les sirvió de estimulación reconocer cual es la rama del arte que mejor maneja de manera que sin darse cuenta se desarrollaron las competencias en el área de lenguaje y a la vez eran herramientas motivacionales y de aprendizaje. El realizar la tesis de forma experimental permitió obtener resultados reales y satisfactorios, de manera que elaborar una guía de expresiones artísticas permitió experiencias positivas y gratificantes en donde se evidenciaron el cuento, la poesía, la pintura y el dibujo las exposiciones orales y teatrales, de forma muy sistemática el área de comunicación y lenguaje. La aplicación de la expresión artística que es una competencia artística del programa aprendo es fundamental para un beneficio en las demás áreas como la comunicación.

DÍAZ (2015) en la exposición de su tesis *Modelo didáctico basado en el pensamiento complejo y la teoría de las inteligencias múltiples, para el desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje del área de arte en el nivel secundario*. Tesis para optar el grado de Doctor en ciencias de la educación en la universidad nacional Pedro Ruiz Gallo de Lambayeque. Emplea el método descriptivo ya que se realizan

la medición y el relato o caracterización del problema de estudio siendo las conclusiones más importantes que la gran mayoría de estudiantes evidencian un nivel deficiente entre 41 y 50 % en relación al desarrollo de capacidades artísticas, en la dimensión creatividad artística; existiendo por tanto la necesidad de generar cambios en el desarrollo del proceso docente educativo del área de arte, a fin de hacer posible un desarrollo significativo de dichas capacidades en los estudiantes. Existe un nivel de desarrollo muy bajo de las capacidades artísticas en los estudiantes del nivel secundario del distrito de Jaén, debido fundamentalmente a las deficiencias en el desarrollo de capacidades del proceso enseñanza- aprendizaje del área de arte. En el marco de un pensamiento reduccionista y una concepción de pensamiento unitario, es decir necesidades sobre estilos y ritmos de aprendizaje y trabaja leguajes artísticos de forma desarticulada. Por lo que es importante destacar que las competencias artísticas ayudan en la articulación de los procesos de enseñanza –aprendizaje no solamente en el área de arte sino de forma integral en las demás áreas.

TENORIO (2018) en el desarrollo de su tesis *Factores que dificultan la implementación del currículo por competencias de la escuela de artes plásticas de la universidad nacional de san Agustín. 2018*. Tesis para optar el grado académico de Maestría en ciencias de la educación con mención en educación superior en la universidad nacional de San Agustín de Arequipa emplea el método en nivel aplicado con enfoque cuantitativo, tipo descriptivo explicativo siendo sus conclusiones que a partir de los resultados de la investigación se tiene que la implementación del eje de Gestión Institucional, respecto al currículo por competencias en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Nacional de San Agustín, se encuentra en el nivel “parcialmente implementado”, es decir que existe “cierto nivel de compromiso y proyección en la labor de gestión”. El nivel logrado en el eje Proceso de Enseñanza – Aprendizaje es de “inicio de implementación”, lo que se traduce como “empleo de estrategias didácticas descontextualizadas en el proceso enseñanza-aprendizaje”. Las deficiencias encontradas con mayor índice son: falta de uso pertinente y oportuno de las TIC; falta de precisión en las competencias a formar durante el ciclo y en cada sesión; actividades de aprendizaje faltas de

dinamismo, participación, reflexión y con propósito académico definido; carencia de sesiones de aprendizaje que permitan el desarrollo de la creatividad, análisis crítico, toma de decisiones y trabajo en equipo. Es decir que aún no hay dominio de la secuencia didáctica, presentándose dificultades como la falta de actividades colaborativas, la falta de empleo de instrumentos de evaluación de desempeños, uso escaso de actividades que generen el conflicto cognitivo en los estudiantes, falta de retroalimentación formativa, escaso uso de estrategias que favorezcan la reflexión y creatividad, falta de análisis y sistematización de los saberes previos, falta de actividades que promuevan la metacognición, poca orientación de fuentes para desarrollar tareas diferenciadas de estudio, y falta de sistematización de los saberes y competencias desarrolladas. El programa aprendiendo fue pensado con una estrategia multinivel, para que pueda ser ejecutado en el ámbito de la educación superior de forma técnica, en conocimiento y destreza.

FARRO (2018) en ESCALE -Edudatos No 40: *La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes* concluye que impartir arte es fundamental para el desarrollo integral del ser humano y que exista explícitamente un área en el currículo como el de Área y Cultura manifiesta su importancia; sin embargo, en el país esta área se halla ausente de la educación Inicial. Asimismo, congrega a tantos lenguajes artísticos, que la buena dedicación a alguno de ellos – como la música- se diluye. Se ha visto que puede haber dos modalidades de enseñar arte: empleándola como parte de otros objetivos, por un lado, y por otro, siendo su enseñanza en sí el fin perseguido. Para este último aspecto, hay iniciativas como orquestando, así como talleres fuera del horario regular escolar. Se requiere priorizar en la política educativa el impulso hacia la formación de docentes de las distintas ramas de arte, ya que existe un déficit para cubrir la demanda. El programa aprendiendo es una aplicación que tiene la finalidad de mejorar las herramientas del docente de arte en el desarrollo de su labor pedagógica formando docentes lighthouse entes impulsores de otros docentes en las competencias artísticas que son enfoques integradores, creativos para una vida de calidad.

TÚCTO (2018) en el estudio de su tesis *Calidad docente y estrategias de aprendizaje en estudiantes de la facultad de ciencias de la educación de la universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco*. Tesis para optar el grado académico de Maestría en ciencias de la educación con mención en docencia en educación superior e investigación. En la universidad de Huánuco emplea el método descriptivo debido a que no existió manipulación de variables y transversal por que la medición se realizó en un solo momento. Se ha logrado estimar la existencia de correlación significativa entre la competencia docente y las estrategias de apoyo al procesamiento de información en los estudiantes. En promedio el 55.2% de los estudiantes manifestaron estar de acuerdo con la competencia docente encontrándose en un nivel medio de aceptación y en relación a las estrategias de apoyo del procesamiento de la información el 58.1% califica dentro de un nivel regular. Por lo que se concluye que las competencias artísticas son un desarrollo importante para alcanzar los objetivos pedagógicos.

1.2 Bases teóricas

2.2.1 Programa Aprendiendo

Ander- Egg (1998) un programa es un compendio de proyectos encaminados a actividades que se desarrollan a través de tareas o sesiones, programar es la acción de prever el futuro deseable y señalar los medios para alcanzarlos por lo que podemos decir que es un proceso sistemático de aprendizajes en el cual se busca lograr el desarrollo de competencias.

López, (2012) El Programa Aprendiendo nace de la inquietud por mejorar aprendizajes de diferentes áreas pedagógicas donde los estudiantes tienen falencias notables para lo cual se realizó una estructura de planificación. La educación superior debe mejorar en cuanto a la formación de docentes que se desempeñarán en la educación básica asegurando el cumplimiento de los objetivos de la educación peruana para todos. Exhorta a invertir en el desarrollo de competencias de los docentes universitarios en relación al proceso de enseñanza aprendizaje. En tal sentido se direcciona el interés de la evaluación y la calidad a la garantía de la

calidad y la acreditación, así como de los criterios de calidad a la pertinencia, la equidad y el desarrollo sostenible. Muñoz (julio 2012) en su proceso de planificación para la elaboración de programa recuperado el 09 de octubre del 2019 de <http://www.eumed.net/rev/cccss/20/>, menciona: Programar supone dar consultas a diez preguntas básicas:

- Qué quiere realizar, naturaleza del programa, tipo de actividades a realizar.
- Por qué se va a realizar, problemas que ocasionan.
- Para qué se va a realizar, objetivos del programa.
- Cuánto se va a crear, expresando los objetivos de manera cuantitativa, en metas.
- Cómo se va a hacer, actividades y tareas medidas que se han de tomar para llevar a cabo el programa.
- Dónde se va a realizar, localización física y ubicación en el espacio.
- A quiénes va dirigido, destinatarios o beneficiarios.
- Con qué se va a hacer, recursos materiales o financieros
- Quiénes lo van a hacer, recursos humanos.

Siguiendo el orden de las preguntas podríamos decir que el programa Aprendiendo nace de la preocupación por mejorar la eficacia en la enseñanza de docentes del nivel superior desde las competencias artísticas. El objetivo del Programa aprendiendo es que desde el arte se desarrolle competencias artísticas, *docentes lighthouse* o entes impulsores, ampliando la capacidad de entender la problemática de otras áreas para lograr un engranaje sistemático por el cual se presenta una serie de proyectos donde los docentes universitarios, docentes egresados y estudiantes desarrollan estrategias de aprendizaje, como:

Proyecto: *Mis competencias artísticas*.

Fase 1

El diagnóstico de competencias artísticas (periodo aproximado de un mes).

En esta fase el programa efectuará un trabajo de revisión y diagnóstico del currículo y de los docentes del área, desde sus fundamentos pedagógicos y legales, para determinar la pertinencia y aplicabilidad del mismo a través de una encuesta de entrada.

Fase 2

La aplicación práctica.

En esta fase el docente aplicará el diseño formal del programa aprendiendo en el aula, partiendo de tres proyectos o sesiones de investigación como rutas para el alcance de los logros y competencias establecidas. En esta fase la responsabilidad docente es importante como investigador de la metodología que está aplicando y como asesor de los proyectos de investigación que están desarrollando sus estudiantes.

Proyectos:

Sesión expresiones artísticas

1) Talleres de capacitación sobre el modelo basado en competencias artísticas (tiempo aproximado de tres semanas) metas, beneficios y productos.

- La observación y reflexión crítica de manifestaciones artísticas.
- Percepción del arte en su entorno.
- Explicación de sus opiniones en la diversidad artística.
- El uso de las áreas de libre acceso como es los patios, los pasillos y las escaleras; las cuales serían focalizadas con los problemas a resolver, a través de dibujos usándolos como aprendizaje subliminal. Es muy conocido que las grandes empresas utilizan el subconsciente del público para hacer que recuerden frases, imágenes y melodías completas a favor de sus productos sin que lo sepa el televidente.

Sesión apreciación artística

2) Asesorías individualizadas para lograr la innovación del programa aprendiendo en los cursos o áreas (tiempo estimado tres semanas). Metas, beneficios y productos.

El proyecto estará a cargo de los docentes del área de arte y cultura con la ayuda de docentes coordinadores y administrativos. Este programa aprendiendo permitirá en los docentes el desarrollo de competencias artísticas que servirán como herramienta didáctica para su labor de enseñanza en las diversas instituciones educativas del país.

Sesión estrategias dinámicas

3) Asesoría individualizada para lograr la aplicación de estrategias didácticas en los cursos o áreas (tiempo referencial tres semanas). Metas beneficios y productos.

La dimensión del programa aprendiendo se eligió a corto plazo, dentro de los cuatro primeros meses desde el inicio del año académico en función de la enseñanza de los docentes universitarios, docentes egresados de arte y cultura para lo cual se efectúan:

- Actividades de dibujo en las escaleras presentado en peldaños como la tabla de multiplicar y el alfabeto completo con mayúsculas y minúsculas, en las siguientes sesiones se presentarán los valores escogidos para el año académico, dibujados y pintados con colores llamativos en los pasillos y columnas del patio.
- Procesos de investigación artística, metodología científica del arte.
- Aplicación de estrategias innovadoras en la enseñanza aprendizaje artísticas.
- Diseño de participación grupal creativas: grupos sistematizados e improvisación.
- Etnomusicología y focalización de problemas culturales regionales.

El uso de un programa educativo que este apoyado en un plan de marketing no es nuevo, Flores (2019, p.10), nos dice: “hace un corto tiempo las empresas lo han

usado como instrumento para el mercadeo, pero cada día es una herramienta mucho más empleada” los mensajes subliminales que se usan en el marketing empresarial podrían ser usados en las instituciones educativas para conseguir mayores logros.

Fase 3

Evaluación y devolución creativa.

En esta fase se evidencia el resultado de los proyectos o sesiones de investigación, desde el alcance de las competencias artísticas, teniendo como evidencia las producciones y propuestas artísticas realizadas por los docentes participantes como resultado de sus proyectos, además el docente evaluará los alcances, dificultades y aspectos relevantes de la experiencia en una autoevaluación, para realizar después una versión en sus instituciones educativas, la coevaluación tanto del trabajo del área como del desarrollo general de las competencias.

El sistema de contenidos está establecido de forma abierta y flexible, para que el docente, a partir de sus fortalezas y desde las propuestas generadas por las necesidades académicas de los estudiantes, determine sobre cuál o cuáles lenguajes va a trabajar, sin embargo, si están establecidas unas competencias específicas a desarrollar que recogen fundamentalmente lo que el docente universitario, docente egresado y el estudiante debe aprender al finalizar el programa, frente a la expresión artística y la apreciación artística que son las dimensiones del Programa Aprendiendo.

Las dos dimensiones para establecer la productividad del Programa Aprendiendo:

2.2.1.1 Expresión artística

Es el modo de comunicación estética que permite manifestar las emociones y vivencias de quién crea o de quién lo produce, sintiéndose identificado con el autor. Esta expresión se manifiesta en la producción individual, regional, nacional e internacional del arte en sus áreas: música, teatro, artes visuales, artes escénicas.

2.2.1.2 Apreciación artística

Es la valoración afectiva, la toma de conciencia intelectual de cualquier producto artístico, ya sean tradicionales o modernos, y los recursos empleados. Es la valoración que se brinda al presenciar una producción artística tomando en consideración las técnicas, estrategias, innovaciones y creaciones en las áreas de la música, teatro, artes visuales y artes escénicas.

2.2.2 Competencias artísticas

El enfoque por competencias es el que se viene conociendo y desarrollando hace mucho tiempo atrás. Hacia los años setenta, Bunk introduce el término competencia en el mundo educativo y habla de una competencia como la forma de mostrar que una persona tiene habilidades y conocimientos.

El Ministerio de Educación, en el currículo nacional de educación básica (2016) nos dice: “La competencia se define 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. 35) Comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, en distintos contextos temporales y de uso, para tener conciencia de la importancia que los factores estéticos tienen en la vida de las personas y de las sociedades. Así mismo conocer los diferentes lenguajes artísticos y utilizar sus códigos en la producción de mensajes artísticos como forma de expresarse y comunicarse con iniciativa, imaginación y creatividad.

En la década de 1970 se empezó a manejar el término competencia en la educación superior asociándola al éxito de las tareas asumidas en el ámbito laboral, llegando a entenderla como “la capacidad de llevar a cabo eficientemente una actividad laboral” (Moreno y Cobo, 2015). Esto conllevó a desarrollar un modelo sostenido en un enfoque formativo-conductista centrado en el desarrollo de habilidades, permitiendo además llevar adelante proyectos educativos y currículos con una visión pragmática, neo conductista, reduccionista y técnica, en contradicción con aquellos currículos en que las competencias son enfocadas desde la perspectiva sociocultural y con fundamento en el socio constructivismo, el aprendizaje por proyectos y la visión situada y socialmente responsable del conocimiento (Díaz, 2014).

La Ley Universitaria n°30220 (2014) manifiesta “La presente Ley tiene por objeto normar la creación, funcionamiento, supervisión y cierre de las universidades.

Promueve el mejoramiento continuo de la calidad educativa de las instituciones universitarias como entes fundamentales del desarrollo nacional, de la investigación y de la cultura” de manera general.

Las dimensiones de las competencias artísticas en la ley universitaria n°30220 no se ven referidas para las universidades e institutos de educación artística por lo que se presentan las planteadas por CNEB como dimensiones generales.

2.2.2.1. Manifestaciones Artísticas – Culturales

Al analizar estudios previos encontramos que solo en el nivel de educación básica se define como la interacción entre el estudiante y las manifestaciones artísticas-culturales es decir en su expresión artística, para que puedan observarlas, investigarlas, comprenderlas y reflexionar sobre ellas. CNEB (p.71)

2.2.2.2. Proyectos desde los lenguajes artísticos

El estudiante usa los diferentes lenguajes artísticos (artes visuales, música, danza, teatro, artes interdisciplinarias y otros) esto abarca la apreciación artística, para valorar, expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos. CNEB (p.74).

2.2 Bases conceptuales

3.1.1 Evaluación del Programa

Según Ander- Egg (1998, 18) “La evaluación es una forma de investigación social aplicada, sistemática, planificada y dirigida; encaminada a identificar, obtener y proporcionar, de manera válida y fiable, datos e información suficiente y relevante, en que apoyar un juicio acerca del mérito y el valor de los diferentes componentes de un programa (tanto en la fase de diagnóstico, programación o ejecución)”.

3.1.2 Aprendizaje con arte

Como lo expresa Ottóne (2016) “Cuando se busca, a través de la creación literaria, fomentar valores para la buena convivencia; cuando se quiere desarrollar habilidades generales, como la creatividad; o cuando en la escuela se evalúa la comprensión lectora por medio de una obra teatral. Esta incorporación de las artes en la educación favorece la motivación frente al estudio y permite desarrollar habilidades transversales a todas las áreas”. Organizar sensible y lógicamente una

combinación de técnicas las cuales, usando el arte, sirva para el aprendizaje efectivo y eficaz.

3.1.3 Mensaje subliminal

Según Villalobos (2019) “La publicidad subliminal es aquella con mensajes diseñados para generar un impacto en la audiencia a nivel subconsciente. A través de diferentes colores, formas y palabras, logran que el público haga asociaciones sutiles pero poderosas entre una marca y un significado intencionado. En pocas palabras, deben ser imperceptibles”. Es un mensaje o señal diseñada para pasar por debajo de los límites normales de apreciación. Pueden ser usados para cambiar de alguna manera la actitud de una persona o un aprendizaje que quiere lograrse a través de visualizaciones constantes es por eso que el Programa Aprendiendo en su tercera sesión o proyecto utiliza esta herramienta para el desarrollo de competencias artísticas entre los participantes del programa.

CAPÍTULO IV

MARCO METODOLÓGICO

4.1 Ámbito

La investigación se llevó a cabo en la universidad Daniel Alomía Robles, ubicada en el distrito, provincia y región de Huánuco.

4.2. Tipo y nivel de investigación

Tipo de investigación

El presente estudio se ubica en la investigación aplicada, ya que nos proponemos utilizar el Programa Aprendiendo, con el objetivo de mejorar el desarrollo de

competencias artísticas en los docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles de Huánuco.

Valderrama (et tal, 2013), en pasos para elaborar proyectos de investigación científica indica: “la investigación aplicada busca conocer para hacer, actuar, construir y modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad concreta. Este tipo de investigación es la que realiza o deben realizar los egresados del pregrado y posgrado de las universidades, para conocer la realidad social, económica, política y cultural de su ámbito, y plantear soluciones concretas, reales, factibles y necesarias a los problemas planteados” (p.165)

Nivel de investigación

El presente proceso de investigación se ubicó en el nivel predictivo aplicativo, porque expuso sobre el Programa Aprendiendo, que puede dar lugar o acelerar las situaciones de aprendizaje. Los efectos de esto se traducen en la mejora del desarrollo de competencias artísticas en los docentes.

Sobre el tema, Valderrama (2013) menciona que el nivel predictivo: “se interesa por anticipar situaciones futuras, a partir del conocimiento de las condiciones previas y la comprensión de los procesos explicativos; es decir, la investigación predictiva requiere de las explicaciones para basar sus predicciones” (p.175).

4.3 Población

4.3.1 Población

La población estuvo constituida por 65 docentes de educación artística especialidad en música, de la universidad nacional Daniel Alomía Robles durante el año académico 2020.

**CUADRO N° 02
DOCENTES DE LA UNDAAR HUÁNUCO,
PERIODO 2020**

	CICLOS	NUMERO DE DOCENTES

1°	I	7
	II	6
2°	III	7
	IV	6
3°	V	7
	VI	6
4°	VII	7
	VIII	6
5°	IX	7
	X	6
TOTAL		65

Fuente : Registro UNDAR - 2019

Elaboración: Investigadora.

3.2.2 Descripción de la muestra

La muestra de nuestro trabajo de investigación quedó establecida de la siguiente manera: 30 docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles.

3.2.3 Muestreo

Para determinar la muestra de investigación se empleó el muestreo no probabilístico sin normas o circunstancial, en razón de que es la investigadora quien eligió, de manera voluntaria o intencional, a los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020.

Al respecto Sánchez (2006), plantea: “se dice que el muestreo es circunstancial cuando los elementos de la muestra se toman de cualquier manera, generalmente atendiendo razones de comodidad, circunstancias o caprichos” (p.150).

La ventaja de esta muestra no probabilística es su totalidad para un determinado diseño de estudio, que requiere no tanto una representatividad de elementos de una

----- = Ausencia del tratamiento experimental, indica que se trata del grupo Control.

Método de investigación

En opinión de Carrasco (2009), en sentido riguroso: “El método, en tanto se emplea para realizar investigaciones científicas, se denomina método científico y constituye un sistema de procedimientos, técnicas, instrumentos, acciones estratégicas y tácticas para resolver el problema de investigación, así como probar la hipótesis científica” (p. 269).

Según Torres (1995), en metodología de la investigación científica afirma que: “el método científico puede clasificarse en generales, específicos y particulares. Se emplean según los propósitos y el tipo de problema que se pretende resolver con la investigación” (p. 72).

Durante el proceso de la presente investigación se utilizó el método científico como método general y, como específicos los métodos de formalización, el de matematización y el inferencial.

- Como método general se empleó el método científico en sus niveles de análisis y síntesis.
- De formalización, porque los resultados de la investigación fueron generalizados para incorporarse al sistema general de conocimientos científicos.
- El de matematización, debido a que, en la prueba de hipótesis, procesamiento de datos y presentación de resultados, se aplicó formulas y parámetros estadísticos.
- El Inferencial, se empleará este método para deducir los resultados y para formular las conclusiones parciales hasta llegar a la conclusión general (Martínez Bencardino Ciro).

4.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.5.1 Técnicas

- **Fuentes primarias**

Observación: consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables a través de un conjunto de dimensiones e indicadores.

Evaluación educativa: cuestionarios para medir el desarrollo de competencias.

- **Fuentes secundarias**

Bibliotecas: fichajes

Tesis: datos estadísticos para los antecedentes.

Hemerotecas: revistas, diarios, periódicos, etc.

4.5.2 Instrumentos de recolección de datos

- **Para la variable independiente**

Se hizo uso del programa Aprendiendo para desarrollar competencias artísticas a través de las sesiones de aprendizaje, porque así lo amerita el problema de investigación, se planificó y ejecutó de acuerdo al esquema didáctico que es cíclico, es decir, las secuencias de pasos se repiten de acuerdo al número de unidades didácticas que contiene la asignatura.

- **Para la variable dependiente**

La recolección de los datos se realizó a través de pruebas educativas de desarrollo y objetivas, que sirvieron para medir el desarrollo de competencias artísticas. Los diseños de estas pruebas constituyen la herramienta fundamental para el éxito en la obtención de datos y la comprobación de la hipótesis, se elaboró en función a las variables, dimensiones e indicadores de la matriz de consistencia.

4.5.2.1 Validez y confiabilidad de los instrumentos de medición

Para llevar a cabo el trabajo de campo se formuló un instrumento de recolección de datos, para la variable dependiente, este instrumento de medición debió pasar por la prueba de validez y confiabilidad.

- **Validez del instrumento de medición**

En la prueba de validez se tuvo en cuenta: la validez de contenido (prueba binomial), se refiere al grado en que un instrumento refleja un dominio específico de contenido de lo que se mide, es el grado en que la medición representa al concepto medido (Bohrstedt 1976) con el propósito de conocer si el instrumento de medición es válido en su contenido. Mientras que, en la validez de constructo, se hizo uso del análisis factorial, con el objetivo de encontrar grupos homogéneos de variables. También se realizó el análisis de criterio mediante el índice de concordancia de Kappa de Cohen, con el propósito de conocer la validez de un instrumento de medición, comparándola con algún criterio externo.

Validez de expertos

Promedio porcentual: $1790,00/20 = 89,50 \%$

Interpretación: como 89,50 % es mayor que 75%, se valida dicho instrumento

ESCALA DE CALIFICACIÓN: $20/80 \times \text{puntaje total} = 0.25 \times \text{Puntaje total}$					
CUALITATIVA			CUALITATIVA		
E	Muy deficiente	00 – 05	B	Bueno	14 - 17
D	Deficiente	06 – 10	A	Excelente	18 - 20

C	Regular	11 - 13			
----------	---------	---------	--	--	--

ESCALA DE VALORES

PUNTAJES

Mucho	4
Bastante	3
Un poco	2
No en lo absoluto	1

4.5.2.2 Confiabilidad del instrumento de medición

La medición del nivel de confiabilidad del instrumento se llevó a cabo mediante el coeficiente de confiabilidad de Kuder-Richardson, con la finalidad de determinar el grado de homogeneidad que tienen los ítems de nuestro instrumento de medición.

Según la escala de Kuder-Richardson: en la interpretación, el valor obtenido es 65%, revela que la prueba **es relativamente fácil**.

$$Gd = \frac{\chi}{Pm} \times 100 = \quad \text{Donde} \quad Gd = \frac{13}{20} \times 100 = 65 \%$$

 Pm

20

4.6 Técnicas para el procedimiento de datos

Para la recolección de los datos se utilizó el cuestionario de encuesta. Este instrumento se aplicó a la variable dependiente, con la finalidad de recoger datos

relacionados a desarrollar de competencias artísticas, teniendo en cuenta los criterios de estimación de la estadística descriptiva e inferencial. Luego se identificó las tablas de frecuencias y gráficos para la interpretación respectiva.

- **Plan de tabulación y análisis de datos**

Se llevó a cabo mediante:

- **La Consistenciación de la información:** la utilización de esta técnica nos permitió depurar los datos innecesarios o falsos, proporcionados por algunos encuestados.

- **Clasificación de la información:** es una etapa básica en el tratamiento de datos. Se efectuó con la finalidad de agrupar datos mediante la distribución de frecuencias de la variable dependiente.

- **La Tabulación de datos:** la tabulación manual se efectuó agrupándolos en categorías y dimensiones, es decir, se anotaron en una categoría o distribución el número de repeticiones hasta completar el total de la muestra. Después de esta tabulación, se hizo uso de programas o paquetes estadísticos de sistema computarizado: Excel y Software del SPSS.

- **Medidas de tendencia central:** se calculó la media, mediana y moda de los datos agrupados de acuerdo a la escala valorativa del diseño curricular nacional (DCN) propuesto por el ministerio de Educación.

- **Medidas de dispersión:** se determinó la desviación típica o estándar y coeficiente de variación de los datos agrupados de acuerdo a la escala valorativa del DCN.

- **Estadística inferencial para cada variable:** se aplicó la prueba de hipótesis de diferencias de medias usando la distribución normal ($n \geq 31$).

- **Cuadros estadísticos bidimensionales:** con la finalidad de presentar datos ordenados y así facilitar su lectura y análisis, se elaboró cuadros estadísticos de tipo

bidimensional, es decir, de doble entrada porque en dichos cuadros se distingue dos variables de investigación.

- **Gráficos de columnas o barras:** sirvió para relacionar las puntuaciones con sus respectivas frecuencias, es propio de un nivel de medición por intervalos, es el más indicado y el más comprensible.

- **La redacción científica:** se llevó a cabo siguiendo las pautas que se fundamenta con el cumplimiento del reglamento general de grados y títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco. En el estilo y formato, respetando las partes internacionales de redacción y ortografía, acordes con el estilo APA.

CAPÍTULO V

RESULTADOS

A continuación, presentamos los resultados sistematizados en cuadros de distribución de frecuencias, gráficos estadísticos, medidas de tendencia central, medidas de variabilidad y décima de hipótesis, los mismos que facilitarán el análisis y la interpretación correspondiente.

5.0 Matriz general de resultados de los grupos experimental y control

CUADRO N° 03
DOCENTES DE GRUPOS CONTROL Y EXPERIMENTAL SEGÚN RESULTADOS DE LA
EVALUACIÓN DE PROGRAMA APRENDIENDO PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS
ARTÍSTICAS. UNDA
HUÁNUCO – 2020

N°	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	G.C.	G.E.	G.C.	G.E.
	X ₀	X ₁	X ₀	X ₁
	O ₁	O ₂	O ₃	O ₄
1	15	13	16	15
2	13	15	14	16
3	13	16	12	18
4	12	14	12	16
5	13	16	14	17
6	12	13	14	16
7	13	12	13	15
8	14	11	10	13
9	12	12	11	14
10	16	16	16	17
11	12	12	11	15
12	12	10	11	15
13	12	16	12	16
14	12	14	10	16
15	13	12	11	16
16	13	18	14	20
17	14	12	14	15
18	14	16	12	17
19	14	12	14	14
20	12	16	12	18
21	12	16	12	17
22	12	16	12	16
23	16	15	16	18
24	12	18	12	17
25	14	15	14	18
26	11	13	11	15
27	14	16	12	17
28	13	14	12	15
29	12	15	12	17
30	12	14	10	16
	13	13	13	16

5.1 Análisis descriptivo de resultados de la preprueba

TABLA N° 01
RESULTADOS DE LA PREPRUEBA SEGÚN DIMENSIONES
MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS Y PROYECTOS DESDE LENGUAJES
ARTÍSTICOS DE LOS GRUPOS CONTROL Y EXPERIMENTAL
HUÁNUCO – 2020

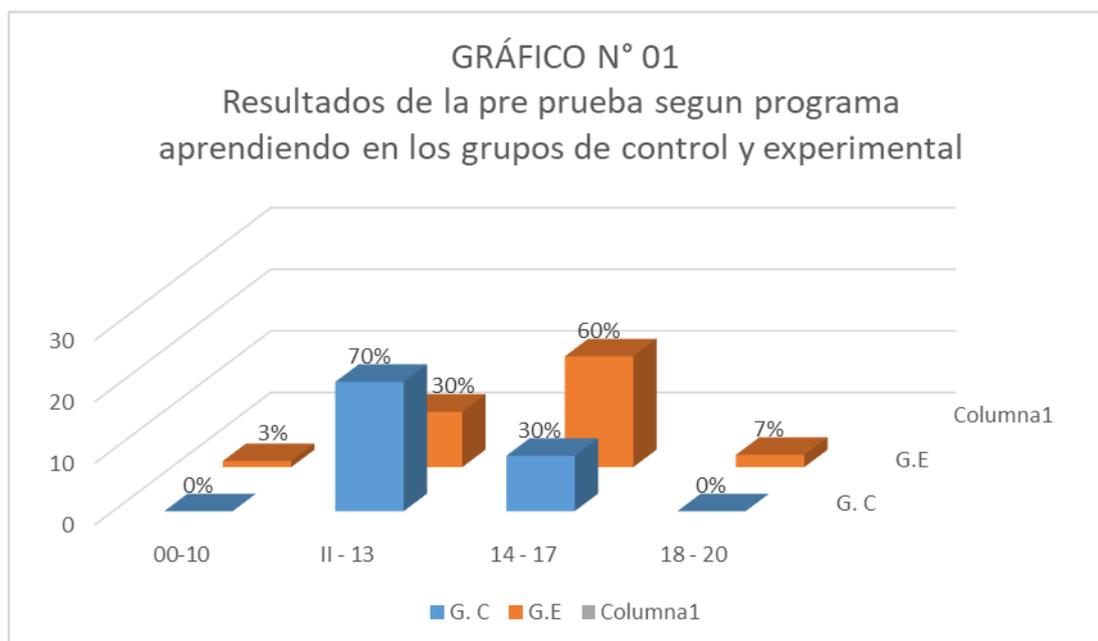
ESCALA DE CALIFICACIÓN		PREPRUEBA					
		G.C. (O ₁)			G.E. (O ₂)		
Literal	Numérica	f _i	h _i	%	f _i	h _i	%
En Inicio	[00 - 10]	0	0	0	1	0.03	3
En Proceso	[11 - 13]	21	0.7	70	9	0.30	30
Logro Previsto	[14 - 17]	9	0.3	30	18	0.60	60

Logro Destacado	[18 - 20]	0	0	0	2	0.06	7
TOTAL		30	1	100	30	1	100

LLAMADA : Los datos están expresados en el sistema vigesimal

FUENTE : Cuadro N° 03

ELABORACIÓN : Investigador



En la tabla N° 01 se observa el puntaje obtenido en la pre prueba por los docentes del grupo control con respecto a la dimensión de las manifestaciones artísticas y proyectos desde los lenguajes artísticos que según la escala de calificación con un 70% se ubica en el nivel de proceso (11 -13).

En la tabla N° 01, también se observa el puntaje obtenido en el pre prueba por los docentes del grupo experimental con respecto a la dimensión manifestaciones artísticas y proyectos desde los lenguajes artísticos, que según la escala de calificación con un 60 % se ubica en el nivel de logro previsto (14 - 17).

En el gráfico N° 01 se observa que los resultados del pre prueba sobre la dimensión de las manifestaciones artísticas y proyectos desde los lenguajes artísticos,

el mayor porcentaje (70 %) se ubican en el segundo intervalo, esta característica hace que el gráfico muestre objetivamente una asimetría negativa.

Además, podemos observar en el gráfico N° 01 que los resultados de preprueba sobre la dimensión de las manifestaciones artísticas y proyectos desde los lenguajes artísticos, el mayor porcentaje (60 %) se ubican en el tercer intervalo, esta característica hace que el gráfico muestre objetivamente una asimetría negativa.

Análisis e interpretación de resultados de la posprueba

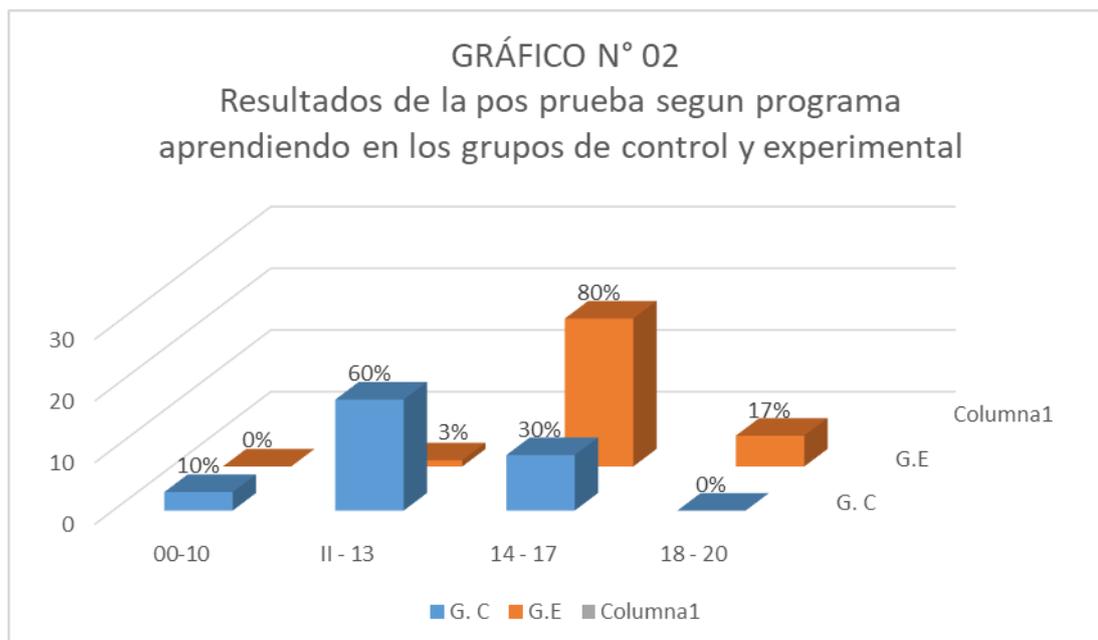
TABLA N° 02
RESULTADOS DE LA POSPRUEBA SEGÚN DIMENSIONES
MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS Y PROYECTOS DESDE LENGUAJES
ARTÍSTICOS DE LOS GRUPOS CONTROL Y EXPERIMENTAL
HUÁNUCO – 2020

ESCALA DE CALIFICACIÓN		POSPRUEBA					
		G.C. (O ₃)			G.E. (O ₄)		
Literal	Numérica	f _i	Hi	%	f _i	hi	%
En Inicio	[00 - 10]	3	0.1	10	0	0	0
En Proceso	[11 - 13]	18	0.6	60	1	0.03	3
Logro Previsto	[14 - 17]	9	0.3	30	24	0.8	80
Logro Destacado	[18 - 20]	0	0	0	5	0.16	17
TOTAL		30	1	100	30	1	100

LLAMADA : Los datos están expresados en el sistema vigesimal

FUENTE : Cuadro N° 03

ELABORACIÓN : Investigador



En la tabla N° 02 se observa el puntaje obtenido en la posprueba por los docentes del grupo control con respecto a la dimensión desarrollar competencias artísticas que según la escala de calificación con un 60% se ubica en el nivel de proceso (11 -13).

En la tabla N° 02, también se observa el puntaje obtenido en el posprueba por los docentes del grupo experimental con respecto a la dimensión desarrollar competencias artísticas, que según la escala de calificación con un 80 % se ubica en el nivel de logro previsto (14 - 17).

En el gráfico N° 02 se observa que los resultados de posprueba sobre la dimensión desarrollar competencias artísticas, el mayor porcentaje (80 %) del grupo experimental se ubican en el segundo intervalo, esta característica hace que el gráfico muestre objetivamente una asimetría positiva.

Además, podemos observar en el gráfico N° 02 que los resultados de posprueba sobre la dimensión desarrollar competencias artísticas, el mayor porcentaje (60 %) del grupo de control se ubican en el tercer intervalo, esta característica hace que el gráfico muestre objetivamente una asimetría positiva.

Luego de haber avanzado las dos primeras unidades de la dimensión desarrollar competencias artísticas y en base al análisis descriptivo de los datos de la posprueba, podemos afirmar que la aplicación del programa aprendiendo en el grupo experimental mejora significativamente el logro de las competencias propuestas, en comparación con los docentes del grupo control que no recibieron la aplicación del mismo. En consecuencia se corrobora con los objetivos trazados en la investigación.

Análisis e interpretación comparativa de los estadígrafos

CUADRO N° 04
ANÁLISIS DESCRIPTIVO DE LOS ESTADÍGRAFOS EN LOS GRUPOS EXPERIMENTAL
Y CONTROL SEGÚN RESULTADOS DE LA PREPRUEBA Y POSTPRUEBA
HUÁNUCO - 2020

ESTADÍGRAFOS	GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
	PREPRUEBA	POSTPRUEBA	PREPRUEBA	POSTPRUEBA
Media	13	16	13	13
Mediana	15	16	12	12
Moda	16	16	12	12
Desviación estándar	2.04	1.46	1.24	1.716
Varianza	4.20	2.14	1.55	2.947
Coefficiente de asimetría	-0.154	0.25	0,985	0.574
Mínimo	10	13	11	10
Máximo	18	20	16	16
Muestra (n)	30	30	30	30

FUENTE : Tabla 01 y 02

ELABORACIÓN : Investigador

En el cuadro N° 04 se observa las medidas estadísticas de los datos obtenidos mediante la aplicación de los instrumentos de investigación a la muestra en dos momentos; preprueba, al inicio del experimento y posprueba, al final del mismo. Como se puede apreciar en los valores de los estadígrafos de resumen, dispersión y simetría, se observan diferencias sustanciales entre el grupo experimental y el grupo de control, lo que evidencian que ambos grupos se encuentran en situaciones diferentes luego de preprueba.

Las medidas de tendencia central (Media, Mediana y Moda) en el grupo experimental indican diferencias significativas en la preprueba; hubo un desplazamiento de los puntajes obtenidos por los docentes, desde la izquierda hacia la derecha, ubicándose al final en puntajes más altos. Mientras tanto, en el grupo de

control este fenómeno no se observa; es decir, como no hubo tratamiento no hay respuesta alguna; o podría decirse que no son significativas estadísticamente.

Las medidas de dispersión (desviación estándar), indican el grado de cohesión de los datos en relación a las medidas de tendencia central. En el grupo experimental se observa una disminución significativa en la desviación estándar, el mismo que nos indica que el desarrollo de competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles con la aplicación del Programa Aprendiendo produce resultados favorables a nuestro propósito. El comportamiento de las mismas medidas para el grupo de control es impredecible; indicándonos que cuando no se presentan o aplican propuestas específicas, no se debe esperar ningún resultado favorable. Estos valores de la desviación estándar nos permiten afirmar que las notas del grupo experimental son ligeramente más homogéneas que las notas del grupo control. Del análisis se demuestra que al grupo experimental le corresponde un coeficiente de asimetría de 0,25 y al grupo control de 0,57 en ambos casos se observa un sesgo positivo, es decir existe relativo predominio de valores mayores respecto a la media aritmética.

5.2 Análisis inferencial o contrastación de hipótesis

La muestra dividida aleatoriamente en grupos control (30) y experimental de (30) les da la característica de independiente a cada uno de los grupos de la muestra usada en la investigación. Con las precisiones hechas se pasa a aplicar la prueba de hipótesis de distribución normal Z, para tal efecto se ha considerado los siguientes pasos:

1) Formulación de la hipótesis

H₀: Con el uso del Programa Aprendiendo en los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles no mejora en comparación con los docentes que no recibieron la aplicación del mismo. $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

H_a: Con el uso del programa Aprendiendo en los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles mejora en comparación con los docentes que no recibieron la aplicación del mismo. $H_A : \mu_1 \neq \mu_2$

2) Determinar el tipo de prueba

Existen dos posibilidades en la hipótesis alternativa H_a , luego no se puede anticipar la dirección de la prueba. Se realizó una prueba bilateral.

3) Especificación del nivel de significación

Se realizó la prueba al nivel de significación de 5% en consecuencia el nivel de confiabilidad es de 95%

4) Distribución de muestreo apropiada para la prueba

Teniendo en cuenta que se quiere comparar el puntaje en dos muestras, tamaño de muestra

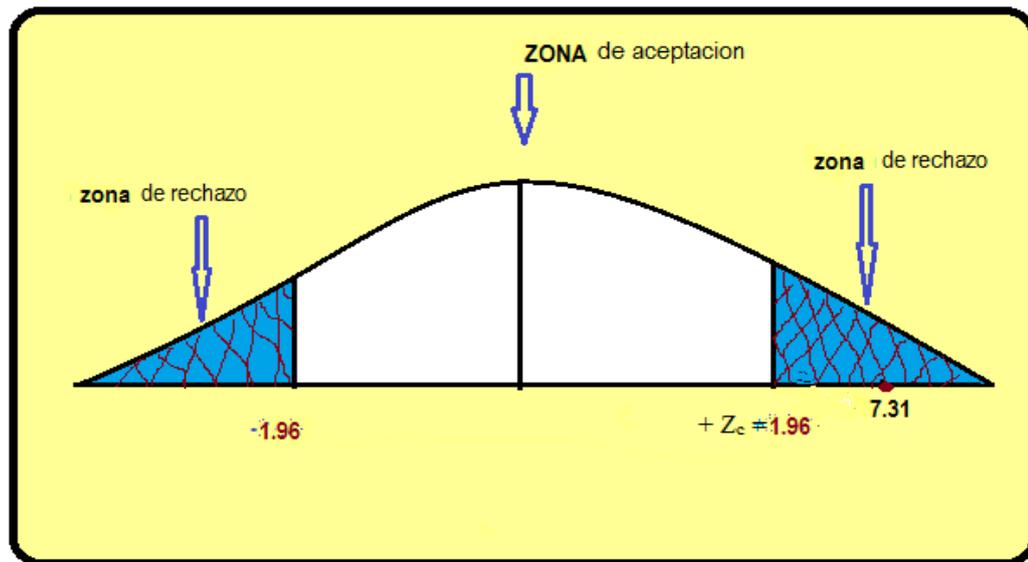
$n \geq 30$; utilizamos las desviaciones estándar muestrales, ya que no se conocen las poblacionales y suponiendo que los puntajes están distribuidos normalmente, utilizaremos la prueba con la distribución normal.

5) Esquema gráfico para la prueba

Necesitamos determinar el valor crítico de la distribución Z.

$$Z_{\alpha/2} = 1,96$$

Para la prueba de dos colas con $\alpha = 5\% = 0,05$ en la tabla de la distribución muestral de medias, tenemos para el lado derecho: $+ Z_c = + 1,96$. Por simetría, en el lado izquierdo será: $- Z_c = - 1,96$



6) Cálculo Estadístico de la Prueba

Grupos	Muestra	Media	Varianza
Grupo Experimental	$n_1 = 30$	$\bar{x}_1 = 16$	$S_1^2 = 2,143$
Grupo de Control	$n_2 = 30$	$\bar{x}_2 = 13$	$S_2^2 = 2,947$

$$\text{Fórmula: } Z = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

$$Z = \frac{16 - 13}{\sqrt{\frac{2.143}{30} + \frac{2.947}{30}}} \quad Z = \frac{3}{\sqrt{0.071 + 0.098}} \quad z = 7,31$$

7) Toma de decisiones

El valor de $Z = 7,31$ en el gráfico se ubica a la derecha de $z_c = 1.96$ que es la zona de rechazo, por lo tanto, descartamos la hipótesis nula y aceptamos la hipótesis alterna; es decir, se tiene datos suficientes que nos prueban que en la aplicación del uso del Programa Aprendiendo en los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía

Robles para desarrollar competencias artísticas mejoró significativamente, en comparación con los docentes que no recibieron la aplicación del mismo.

5.3 Discusión de resultados

La comparación del contexto problemático formulado con los referentes bibliográficos, la hipótesis general en base a la prueba de hipótesis y el aporte científico de la investigación.

Respecto al análisis previo a la aplicación del programa

Las deducciones presentadas según el análisis gráfico de los datos de la preprueba (tabla n°1) tienden a evidenciar que los resultados sobre la dimensión de las manifestaciones artísticas y proyectos desde los lenguajes artísticos, previo a la aplicación del programa aprendiendo, son similares o equivalentes.

Al respecto el MINEDU- CNEB (2017), manifiesta “En la actualidad en el Perú el Ministerio de Educación busca nuevos métodos estratégicos eficaces para realizar con los estudiantes como el manual de manejo en el aula y otros. Para los docentes no es nada particular encontrarse en el aula con uno o varios estudiantes que, a causa de complicaciones de aprendizaje, muestran una apatía por las asignaturas, provocando el irrespeto a compañeros y profesores, manteniendo una actitud desafiante”. Estos ejemplos de situaciones son complejos y muchas veces las razones son tan diversas como porque no tiene apoyo en sus casas, no cuentan con la tecnología adecuada a las necesidades del entorno, no se dan tiempo para repasar en sus casas, o porque el docente no ha llegado a la motivación apropiada para lograr los aprendizajes y los valores esperados.

Perkins (2001, p. 22). Expresa que frente a las dificultades que se encuentra para un buen aprendizaje y que los estudiantes aprendan, obedecerá ante todo a lo que se trate de enseñar.

El recojo de los saberes previos permite el desarrollo significativo de las competencias artísticas.

Respecto a las manifestaciones artísticas

Como se observa en la tabla N° 01, el puntaje obtenido en preprueba por los docentes del grupo experimental con respecto a la dimensión manifestaciones artísticas y proyectos desde los lenguajes artísticos, podemos afirmar que mejora significativamente durante la aplicación del programa Aprendiendo en los docentes del grupo experimental.

Ornstein (1994, p. 204), revela el desarrollo de competencias con estrategias “La apreciación subliminal ya asomaba en los mensajes de Demócrito (400 a. C.), quien sostuvo que “mucho de lo perceptible no es percibido por muchos”. Platón habló de esta noción en su escrito Timeo. Aristóteles explicó casi dos mil años y parece ser el primero en sugerir que los estímulos no percibidos de modo consciente, bien podrían conmover los sueños”

Es algo real en pleno siglo XXI las empresas más grandes del mundo utilizan el marketing y los mensajes subliminales para lograr alcanzar a una gran mayoría de personas, sin embargo, la educación en el Perú se ha visto desplazada por mucho tiempo hacia un cambio tecnológico y el uso de diversas estrategias que los docentes no han sabido proporcionar para que los estudiantes logren los objetivos generales enmarcados en el nuevo currículo nacional. Si no se busca nuevas estrategias para una mayor enseñanza en los estudiantes no se logrará surgir de los últimos lugares según las estadísticas mundiales. Por ello, se ha considerado el Programa Aprendiendo como una nueva estrategia de aprendizaje, usándose las técnicas publicistas modernas internacionales usadas por muchos países y megaempresas como son los planes de marketing y los mensajes subliminales, el Programa Aprendiendo innova estas técnicas a través de los diseños que se realizan en las áreas libres de las instituciones educativas como el patio, las escaleras, los pasadizos, muros y columnas, etc.

Respecto los proyectos desde los lenguajes artísticos

En la tabla N° 02, se observa el resultado obtenido en el posprueba por los docentes del grupo experimental con respecto a desarrollar competencias artísticas, mejorando significativamente al finalizar la aplicación del programa aprendiendo en los docentes del grupo experimental ubicándose en el nivel de logro previsto.

Situación que se sustenta en la propuesta de Wilensky (2011, p. 57), cuando afirma que “para resolver mejor el caos informacional del entorno, la mente realiza un proceso de selección, desarrollando sistemas para “extraer del mundo solo la investigación que necesita”.

Mientras el estudiante camina por el patio o sube las gradas va grabando sin pretender, toda la información que se encuentra a su vista, de ahí que viene la importancia del arte en su apreciación y creatividad.

Respecto a las competencias artísticas al finalizar el estudio

Luego de haber avanzado las dos primeras unidades con sus dimensiones y en base al análisis descriptivo de los datos del pos prueba en la tabla N° 2 y en el grafico N° 2 podemos afirmar que la aplicación del programa aprendiendo en el grupo experimental mejora significativamente el logro de las competencias propuestas, en comparación con los estudiantes del grupo control que no recibieron la aplicación del mismo.

En consecuencia, se corrobora con los objetivos trazados en la investigación esto se ratifica con Green Rojas, Estela (2013) cuando plantea “Expresiones artísticas como estrategia para el enriquecimiento del lenguaje y la comunicación” en su Tesis para optar el título de pedagoga con orientación en administración y evaluación educativas en la universidad Rafael Landívar de Quetzaltenango “Emplean el método experimental con un grupo experimental de 30 estudiantes y un grupo de control con 32 estudiantes. Las conclusiones más resaltantes de la investigación son: Resulto muy interesante identificar la habilidad que poseen las estudiantes, de manera que las motivó y les sirvió de estimulación reconocer cual es la rama del arte que mejor maneja de manera que sin darse cuenta se desarrollaron las competencias en el área de lenguaje y a la vez eran herramientas motivacionales y de aprendizaje. El realizar la tesis de forma experimental permitió obtener resultados reales y satisfactorios, de manera que elaborar una guía de expresiones artísticas permitió experiencias positivas y gratificantes en donde se evidenciaron el cuento, la poesía, la pintura y el dibujo las exposiciones orales y teatrales, de forma muy sistemática el área de comunicación y lenguaje”.

5.4 Aporte científico de la investigación

La pandemia en la que el país se encuentra lo ha despojado de su realidad convencional y lo empuja a una modernidad globalizada y en medio se localizan las instituciones educativas las que deben ser actualizadas para el bien de los estudiantes peruanos, para que al egresar consigan alcanzar éxito laboral, prosperidad comunitaria y civismo nacional y este camino lo puede conseguir desde la creatividad, la expresión y apreciación artísticas y culturales. La importancia de que los docentes sean creativos, realicen proyectos, utilicen el pensamiento crítico y resolución de problemas traerá como resultado a docentes egresados con capacidad de efectuar actividades oportunas para la enseñanza del arte y la cultura en las instituciones educativas en donde decidan trabajar y por consiguiente en el desarrollo de todas las otras áreas en un engranaje insuperable. Es por ello que las competencias profesionales se encuentran conformadas por las competencias específicas y las competencias genéricas entre ellas las artísticas; las cuales dan sustento a la formación del estudiante y se integran en el perfil de egreso en conjunto con su campo del quehacer laboral (Ruiz, 2010).

CONCLUSIONES

1. Mediante los resultados de la posprueba se pudo determinar que el nivel de competencias artísticas del grupo experimental mejora significativamente con el Programa Aprendiendo en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles.
2. La aplicación del Programa Aprendiendo, muestra su certeza al mejorar significativamente el desarrollo de competencias artísticas con respecto a sus manifestaciones artísticas.
3. El estudio del Programa Aprendiendo demuestra su efectividad al mejorar significativamente las competencias artísticas con respecto a proyectos desde los lenguajes artísticos.
4. Al finalizar el estudio se evidencia la existencia de una variación significativa en los resultados con el uso del Programa Aprendiendo, respecto a desarrollar competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles.

SUGERENCIAS

1. Se sugiere a los docentes egresados de educación artística, disponer del Programa Aprendiendo al iniciar año escolar con el objetivo de investigar el desarrollo de competencias artísticas en los estudiantes y poder abordar estrategias desde el inicio.
2. Se propone a los docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles, el uso del Programa Aprendiendo para desarrollar competencias artísticas, lo que permitirá a docentes y estudiantes universitarios alcanzar beneficios en el desempeño laboral como constructores de aprendizajes creativos y realizadores de proyectos desde los lenguajes artísticos.
3. Promover la difusión entre los docentes de las universidades e institutos de la región Huánuco y a nivel nacional los resultados de la presente investigación a fin de incentivar al desarrollo de competencias artísticas que contribuya al mejoramiento de la calidad educativa.

REFERENCIAS

- Álvarez, S., Pérez, A., & Suárez, M. (2008). *Hacia un enfoque de la educación en competencias*. Asturias: Gobierno del Principado de Asturias, Consejería de Educación y Ciencia.
- Ambrosio, R. (2018). *Bachillerato Integral Comunitario No. 6 de San Cristóbal Lachirioag, Oaxaca*. Recuperado de <https://orcid.org/0000-0003-1681-6437> [Consulta: 09 de octubre de 2019].
- Augusto, C. (2006). *Metodología de la investigación*. 2ª ed. México: Pearson Educación.
- Banco Mundial. (2017). *Crisis del Aprendizaje. Informe del Banco Mundial*. Lima: Redacción Gestión.
- Butrón, E. (2001). *Principios de Didáctica General y de Didáctica universitaria*. Huánuco: Edit. Producciones Siglo SAC.
- Cámara, A. (2005). *El Método Interactivo y el Desarrollo de Capacidades en el Área de Matemática en los Alumnos de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL de Huanuco-2005*. (Tesis de maestría, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Facultad de Ciencias de la Educación. Huánuco, Perú).
- Carrasco, S. (2009). *Metodología de la investigación científica*. 2ª reimpression. Lima: San Marcos.
- Córdova, I. (2013). *El proyecto de investigación cuantitativa*. 1ª reimpression. Lima: San Marcos.
- Dugua, C. (2016). *La evaluación del aprendizaje en el nivel superior desde el enfoque por competencias*. 1ª ed. México: Trillas.
- Eurydice España. (s.f). *Estudios sobre educación en Europa*. España: Ministerio de educación y formación profesional.
- Farro, Ch. (2018). *Edudatos No 40: La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes*. Lima: MINEDU.
- Fernández, J. (2013). *Estadística Aplicada y Técnicas para la Investigación* [Vol.

2]. Lima: Editorial San Marcos.

- Flores, S. (2019). *Tesis Marketing Móvil y el desarrollo Empresarial en la empresa Shacta Sour. Huánuco 2019*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco, Facultad de ciencias empresariales. Huánuco, Perú).
- García, E. (1987). Calameo. *Las dificultades de aprendizaje, tipología sinóptica*, 15 (2). Recuperado de <https://es.calameo.com/read/003548312e973544d2b5e> [Consulta:9 de Octubre de 2019].
- García, I. et al. (1987). *Introducción a las Dificultades en el Aprendizaje*. Sevilla: Univ. De Sevilla.
- Hernández, R. et al. (2015). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw-Hill.
- Hidalgo, M. (2002). *Metodología de Enseñanza Aprendizaje*. 5^a ed. Lima: Editorial INADEP.
- Katayama, R. (2014). *Introducción a la investigación cualitativa*. Lima: Univ. Inca Garcilaso de la Vega.
- Martínez, H. & Ávila, E. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Cengage Learning.
- Mercado, S. (2011). *¿Cómo hacer una tesis? Licenciatura, Maestría y Doctorado*. 4^a ed. México: Limusa.
- Ministerio de Educación. (2010). *Orientaciones para el trabajo pedagógico. Área de educación para el trabajo*. Lima: Corporación Gráfica Navarrete S.A.
- Ministerio de Educación (2019). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Perú.
- Morales, J. J. (2001). *La evaluación en el área de educación visual y plástica en la Educación secundaria obligatoria*. (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, Facultad de ciencias de la educación. Bellaterra, Perú).
- Moya, R. (2014). *Estadística Descriptiva*. 2^a ed. Lima: Editorial San Marcos.
- Mulder, M., Weigel, T., & Collings, K. (2017). *El concepto de competencia en el desarrollo de la educación y formación profesional en algunos Estados miembros de la UE: un análisis crítico*. Recuperado de <http://www.erevistas.csic.es/> [consulta: 21 de octubre 2019].

- Muñoz, C. (2011). *Como elaborar y asesorar una investigación de tesis*. 2ª ed. México: Pearson Educación.
- Muñoz, J. (2012) *Proceso de planificación para la elaboración de programas*. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/cccss/20/> [Consulta: 09 de octubre de 2019].
- Ornstein, R. (1994). *La Evolución de la Comunicación – los límites del pensamiento racional*. Barcelona: Edit. EMECÉ editores S.A.
- Pérez, L. (2013). *Estadística Básica para Ciencias Sociales y Educación*. Lima: Editorial San Marcos.
- Perkins, D. (2001). *La escuela inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente*. 2ª ed. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Quezada, N. (2010). *Metodología de la investigación*. Lima: Macro E.I.R.L.
- Ramos, A. J. (2015). *Programa mis cuentos ecológicos para desarrollar actitudes ambientales en los niños del 3º grado de la institución educativa n° 32008 Señor de los Milagros- Huánuco 2014*. (Tesis de licenciatura, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. Huánuco, Perú).
- Restrepo, B., Puerta, M., Valencia, A., Perdomo, E., Moreno, L., Hincapié, Z., Gómez, Y., Arango, C. & Méndez, A. (2011). *Investigación-acción pedagógica. Tras la hipótesis del maestro investigador*. Medellín, Colombia: Corporación Educativa Solidaria.
- Reyna, L. (1993). *Desde otra Perspectiva Didáctica de la Matemática*. Lima: Edic. Alba.
- Saavedra, P. (2017). *Metodología de Investigación Científica*. 1ª ed. Lima: Soluciones gráficas S.A.C.
- Sánchez, H., & Reyes, C. (2006). *Metodología y Diseños en la Investigación Científica*. Lima: Visión Universitaria
- Sierra, R. (1984). *Ciencias Sociales. Epistemología, lógica y metodología: Teoría y ejercicios*. Madrid: Paraninfo. S.A.
- Tobón, S. (2013). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo currículo, didáctica y evaluación*. 4ª ed. Bogotá: ECOE.
- Tucto, S. (2018). *Calidad docente y estrategias de aprendizaje en estudiantes de la*

facultad de ciencias de la educación de la universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco-2016. (Tesis de maestría, Universidad de Huánuco, Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

- Valderrama, S. (2009). *Técnicas e Instrumentos para la Obtención de Datos en la Investigación Científica*. Lima: Editorial San Marcos.
- Valderrama, S. (2013). *Pasos para Elaborar Proyectos y Tesis de Investigación Científica. Cuantitativa, cualitativa y mixta*. 2^a ed. Lima: San Marcos.
- Wilensky, A. (2003). *Política de Negocios*. 3^a ed. Buenos Aires: Macchi.
- Ruiz, M. (2010). *El concepto de competencias desde la complejidad*. 2^a ed. México: Trillas.

Anexos

anexo 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: Programa Aprendiendo para desarrollar competencias artísticas en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES				
			VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGÍA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera la aplicación del Programa Aprendiendo influye en el desarrollo de competencias artísticas en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS a) ¿De qué manera la aplicación del Programa Aprendiendo influye en el desarrollo de manifestaciones artísticas en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020? b) ¿De qué manera la aplicación del Programa Aprendiendo influye en el desarrollo de proyectos desde los lenguajes artísticos en docentes de</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Establecer de qué manera la aplicación del Programa Aprendiendo influye en el desarrollo de competencias artísticas en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS a) Establecer de qué manera la aplicación del Programa Aprendiendo influye en el desarrollo de manifestaciones artísticas en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco periodo 2020 b) Establecer de qué manera la aplicación del Programa Aprendiendo influye en el desarrollo de proyectos desde los</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL La aplicación del Programa Aprendiendo influye significativamente en el desarrollo de competencias artísticas en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS H₁ La aplicación del Programa Aprendiendo influye significativamente en el desarrollo de manifestaciones artísticas en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020 H₂: La aplicación del Programa Aprendiendo influye significativamente en el desarrollo de proyectos desde los lenguajes artísticos en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía</p>	<p>V. Independiente Programa aprendiendo.</p> <p>V. Dependiente Desarrollo de competencias artísticas</p>	<p>Expresión artística</p> <p>Apreciación artística</p> <p>manifestaciones artístico-culturales</p>	<ul style="list-style-type: none"> Describe las visualizaciones constantes del arte alrededor y las asocia a experiencias y mensajes propios Elabora una lista sobre los colores y como usarlos Realiza proyectos artísticos con ideas o asuntos a su realidad estudiantil <ul style="list-style-type: none"> Explica el rol de los diseños realizados para transmitir significados. Compara los diseños, sus diferencias y similitudes en los temas, estilos y áreas Genera una hipótesis sobre el impacto que pueden tener sobre la comunidad educativa. <ul style="list-style-type: none"> Percibe manifestaciones artístico- culturales. Contextualiza manifestaciones artístico- culturales Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artístico- culturales. 	<p>Módulos de Aprendizaje</p> <p>Cuestionarios de Pre prueba, Prueba de proceso y Pos prueba</p>	<p>*Población: 65 *Muestra: 30 docentes</p> <p>*Tipo de Investigación Aplicada.</p> <p>*Nivel de Investigación. Predictiva</p> <p>*Diseño de Investigación: experimental de dos grupos aleatorizados con pre prueba y post prueba</p> <p>* Técnicas 1.Para Acopio de datos: Observación y fichas 2.Instrumentos de Recolecta de datos: Pruebas educativas 3.Para el Procesamiento de</p>

<p>la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020?</p>	<p>lenguajes artísticos en docentes de la Universidad Nacional Daniel Alomía Robles Huánuco periodo 2020</p>	<p>Robles Huánuco, periodo 2020</p>		<p>Proyectos desde los lenguajes artísticos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explora y experimenta los lenguajes artísticos. • Aplica procesos creativos. • Evalúa y comunica sus procesos y proyectos. 	<p>Datos: Codificación y tabulación de datos.</p> <p>4. Para el Análisis e Interpretación de Datos: Estadística descriptiva e inferencial para variable</p> <p>5. Para la Presentación de Datos: Cuadros, tablas estadísticas y gráficos</p> <p>6. Para el Informe Final: Reglamento de la UPG.</p>
--	--	-------------------------------------	--	--	--	---

Anexo 2 Consentimiento Informado



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN
UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACION
MAESTRIA EN GESTION Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO

I. DATOS INFORMATIVOS

APELLIDOS Y NOMBRES.....

TITULO DE LA INVESTIGACIÓN

PROGRAMA APRENDIENDO PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS
 ARTÍSTICAS EN DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL
 ALOMÍA ROBLES HUÁNUCO, PERIODO 2020

Buenos días/ tardes

Tengo en bien comunicarle que la siguiente encuesta se está realizando con la finalidad recopilar datos referentes sobre el programa aprendiendo para desarrollar competencias artísticas en docentes de la universidad nacional Daniel Alomía Robles Huánuco, periodo 2020, las respuestas que se obtendrán de las encuestas serán debidamente procesadas con el fin de contribuir a la investigación que se está realizando.

INSTRUCCIONES

Marca con un aspa (x) la alternativa que Ud. Considere convenientes.

Quiero manifestarle las gracias por colaborar con esta investigación al responder las preguntas que se plantean a continuación:

N°	PREPRUEBA		POSPRUEBA	
	G.C.	G.E.	G.C.	G.E.
	X ₀	X ₁	X ₀	X ₁
	O ₁	O ₂	O ₃	O ₄
1	15	13	16	15
2	13	15	14	16
3	13	16	12	18
4	12	14	12	16
5	13	16	14	17
6	12	13	14	16
7	13	12	13	15
8	14	11	10	13
9	12	12	11	14
10	16	16	16	17
11	12	12	11	15
12	12	10	11	15
13	12	16	12	16
14	12	14	10	16
15	13	12	11	16
16	13	18	14	20
17	14	12	14	15
18	14	16	12	17
19	14	12	14	14
20	12	16	12	18
21	12	16	12	17
22	12	16	12	16

23	16	15	16	18
24	12	18	12	17
25	14	15	14	18
26	11	13	11	15
27	14	16	12	17
28	13	14	12	15
29	12	15	12	17
30	12	14	10	16
	13	13	13	16

Anexo 3 Instrumento



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO



MENCION GESTION Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO
INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN PARA LA VARIABLE DEPENDIENTE
ENCUESTA SOBRE DESARROLLO DE COMPETENCIAS ARTISTICAS

Instrucciones: Estimado (a) docente (a) de educación artística de la UNDAE, en el presente cuestionario encuentra usted 20 preguntas que requieren ser contestadas con veracidad. Por favor, lee cuidadosamente y marca con una "x" la alternativa que a su juicio es la clave o respuesta correcta.

DIMENSION 01: MANIFESTACIONES ARTISTICAS

01. Percibe manifestaciones artístico-culturales disfrutando del entorno de su comunidad y transmite sus impresiones:

4) Mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

02. Compara el arte en sus diversas expresiones y transmite sus impresiones:

4) Mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

03. Descubre nuevas formas de demostrar el arte musical:

Mucho 3) bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

04. Contextualiza manifestaciones artístico-culturales analizando las diversas situaciones:

4) Mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

05. Propone la creación de obras artísticas con técnicas innovadoras:

4) Mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

06. Registra las diferentes exposiciones del arte local y regional:

4) mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

07. Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artísticas de su entorno:

4) mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

08. Evalúa los efectos del arte en la cultura de su localidad y crea estrategias de promoción:

4) mucho 3) bastante un poco 1) no en lo absoluto

09. Justifica críticamente la información artística de las comunidades andinas:

4) mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

DIMENSION 02: PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS

10. Explora y experimenta los lenguajes artísticos usando técnicas actuales:

4) mucho 3) bastante un poco 1) no en lo absoluto

11. Indaga sobre el arte contemporáneo llevando a cabo investigaciones:

4) mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

12. Utiliza el arte para mejorar las diferentes áreas de educación:

4) mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

13. Aplica procesos creativos según las tendencias del mundo moderno:

4) mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

14. Adapta sus nuevos conocimientos a las formas de expresión artística conocidas:

4) mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

15. Construye estrategias para su autoevaluación constante:

mucho 3) bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

16. Transforma científicamente las técnicas artístico-culturales en su proceso de enseñanza:

mucho 3) bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

17. Evalúa y comunica sus procesos de investigación artística:

4) mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

18. Localiza los problemas artístico-culturales regionales focalizándolos:

4) mucho bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

19. Diseña diversas formas de participación artística grupal:

mucho 3) bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

20. Aplica estrategias novedosas de enseñanza- aprendizaje artísticas:

mucho 3) bastante 2) un poco 1) no en lo absoluto

PROGRAMA APRENDIENDO

El Arte como Desarrollador de Competencias.

De otro lado, además de tener como propósito el desarrollo de competencias artísticas en la enseñanza y aprendizaje del arte, es importante recordar que el mismo arte propicia el desarrollo de diversos ámbitos cognitivos. Es decir que se puede aprender a través del arte, ya que éste potencia la construcción de ideas, incrementando la capacidad de proponer o reconocer problemas, ampliando la capacidad de percepción divergente permitiendo flexibilidad y originalidad (Fragoso, 2007). Pero la cualidad más importante del arte es que no basta el “saber” sino el ejercicio del mismo. En ese sentido, el artista debe plasmar una puesta en escena, una composición plástica, musical o interdisciplinaria, con una estrategia fundada y en contexto que permita lograr el propósito del arte que bien podría ser el realizar en el plano físico lo que la inteligencia concibe como verdadero y lo que internamente se siente como bueno (Aïvanhov, 1994).

A. Expresión artística

Es el modo de comunicación estética que permite manifestar las emociones y vivencias de quien crea o de quien lo produce, sintiéndose identificado con el autor.

B. Apreciación artística

Es la valoración afectiva, la toma de conciencia intelectual de cualquier producto artístico, tradicionalmente y hasta el momento actual casi todo el tiempo y los recursos empleados.

Competencias Requeridas en el Mercado Laboral

El mercado laboral y la misma sociedad demandan de los egresados de las Carreras de Artes:

- Manejar el lenguaje artístico a nivel práctico y teórico y con criterios de calidad artística.
- Dominar las técnicas tradicionales y contemporáneas de las artes plásticas de manera creativa y personalizada.

- Poseer capacidades de socialización para desenvolverse en equipos multidisciplinares.
- Promover las artes plásticas a través de proyectos e proyección y de acuerdo a las necesidades del entorno socio cultural
- Desarrollar estrategias de investigación para producir nuevos conocimientos en las artes plásticas con criterios internacionales de calidad.

Actividades Laborales de los Egresados

Los egresados de la carrera se desempeñan en cuatro actividades laborales:

- Profesionales en la disciplina artística: creación y producción de artes musicales (composición, producción musical, enseñanza personalizada) artes visuales (dibujo, pintura, grabado, fotografía, murales, etc.), a nivel local, nacional e internacional, participando y obteniendo premios. Además, la obra de los egresados está siendo parte de colecciones particulares y museos de arte.
- Docencia: gran número de egresados ejercen la actividad docente en los diferentes niveles de educación, tanto escolar como la superior.
- Empleados o asesores de instituciones culturales estatales: en programas de proyección del Ministerio de la Cultura, los museos, municipalidades, etc., también en instituciones culturales privadas, como galerías comerciales y centros culturales.
- Promotores de pequeñas empresas: tanto en la especialidad (Talleres de arte) como multidisciplinarios (dedicadas a la publicidad, la ilustración, el diseño en todas sus variantes etc.).

Aprendizaje desde competencias artísticas

Organizar sensible y lógicamente una combinación de técnicas las cuales usando el arte sirva para el aprendizaje de forma subliminal.

Competencias de los Egresados

Los egresados exhiben las siguientes competencias:

- Poseer actitudes positivas e inquietud permanente por actualizarse.
- Poseer valores éticos y responsabilidad en el ejercicio profesional.
- Desarrollar habilidades reflexivas y de aprecio ante las diversas manifestaciones culturales de su entorno.

- Poseer una formación artística integral que le permite desarrollar un pensamiento crítico, carácter creativo y sensibilidad.
- Conocer los fundamentos de las artes plásticas, su desarrollo e importancia dentro de la sociedad.
- Conocer la evolución de las artes plásticas con énfasis en el arte peruano y latinoamericano.
- Manejar técnicas o procesos para la solución de problemas propios de la creación artística plástica.
- Poseer actitudes de liderazgo, comprometidos con la producción individual y colectiva en el contexto social en el cual se encuentre.
- Manejar métodos, técnicas e instrumentos de investigación en artes para generar nuevos conocimientos.
- Contribuye a la afirmación, desarrollo e identidad cultural de los peruanos a través de proyectos artísticos culturales.
- Mostrar compromiso y responsabilidad social, para el mejoramiento de la calidad de vida de su entorno social y medio ambiente.

Descriptivo de las fases de los proyectos formativos:

FASE ACTIVIDADES CLAVES

Dinamización

- Acordar el proyecto a llevar a cabo con los egresados. - Identificar el problema concreto a resolver, los criterios a lograr y las evidencias a entregar. - Utilizar alguna estrategia de creatividad si es necesario, como la lluvia de ideas y los mapas mentales para recuperar saberes y comprometer a la acción. - Afianzar la motivación y la responsabilidad con el proyecto para lograr el éxito. - Acordar normas y actividades para resolver el problema.

El diagnóstico de competencias artísticas (periodo aproximado de un mes).

En esta fase el programa efectuará un trabajo de revisión y diagnóstico del currículo y de los docentes del área, desde sus fundamentos, pedagógicos y legales, para determinar la pertinencia y aplicabilidad del mismo a través de una encuesta de entrada.

LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS**ARTÍSTICAS****DATOS GENERALES:**

Nombre: _____

Grado y sección: _____ Fecha: _____ sexo: (F) (M)

INSTRUCCIONES:

Estimados docentes el presente cuestionario es para la realización de un trabajo de investigación mucho agradeceré contestar con la mayor veracidad y objetividad posible, marcando con una X la respuesta que considere conveniente.

La valoración de cada ítem es la siguiente:

N°	ítem	SI	
MANIFESTACIONES ARTISTICO- CULTURALES			
01	Percibes manifestaciones artístico – culturales		
02	Contextualizas manifestaciones artístico – culturales		
03	Reflexiona creativa y críticamente sobre manifestaciones artísticas		
PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS			
01	Explora y experimenta los lenguajes artísticos		
02	Aplica procesos creativos		
03	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos		

observaciones.....

.....

.....

.....
...

Fase 2

La aplicación práctica.

En esta fase el docente aplicará el diseño formal del programa aprendiendo, en el aula, partiendo de tres proyectos o sesiones de investigación como rutas para el alcance de los logros y competencias establecidas. En esta fase la responsabilidad docente es importante; como investigador de la metodología que está aplicando; y como asesor de los proyectos de investigación que están desarrollando sus estudiantes.

Proyectos:

Sesión Expresiones Artísticas

1) Talleres de capacitación sobre el modelo basado en competencias artísticas (tiempo aproximado de tres semanas) metas, beneficios y productos

- la observación y reflexión crítica de manifestaciones artísticas.
- percepción del arte en su entorno.
- explicación de sus opiniones en la diversidad artística.
- el uso de las áreas de libre acceso como es los patios, los pasillos y las escaleras las cuales serían focalizadas con los problemas a resolver, a través de dibujos usándolos como aprendizaje subliminal. Es muy conocido que las grandes empresas utilizan el subconsciente del público para hacer que recuerden frases, imágenes y melodías completas a favor de sus productos sin que lo sepa el televidente.

Actividad 1

Fotografía: No creas que por tener una cámara profesional y presionar un botón tendrás una imagen artística. La luz, la combinación de elementos, colores y matices

que se pueden generar en una foto son elementos de la parte técnica de la fotografía que un amateur no conoce. Un flash con suerte no te hace fotógrafo, pero en definitiva una buena fotografía puede convertirse en una verdadera obra de arte. (realizar actividades de fotografía para el uso de técnicas, como expresión y apreciación del desarrollo de la actividad.)



Actividad 2

Hula Hooping: Has visto un hula hoop en una tienda de juguetes, pero lo cierto es que esta práctica implica mucho más que solamente mantener un aro a la altura de la cintura. Esta también es un área específica de la danza y es sorprendente lo que se puede lograr con un hula hoop.



Actividad 3

Escultura de arena: No es solamente juntar arena en una cubeta, las esculturas creadas en las orillas de las playas toman días o semanas de preparación. Además, es una especie de arte efímero, no es perdurable como una pintura o una fotografía. Podrá realizarse con arena del río o con otro material como semillas, piedras,

maderas, sal o azúcar etc. así contemplarlo durante un periodo corto, por lo que cada uno es único.



Dibujo hiperrealista: El hiperrealismo busca doblar o reproducir la realidad de la manera más exacta y fiel posible. Al cine llegó la experiencia 3D y 4D, pero otras manifestaciones artísticas también se han contagiado de esta fiebre de representación visual real. Enfrentarte a una obra hiperrealista es encarar la realidad.



Sesión Apreciación Artística

2) Asesorías individualizadas para lograr la innovación del programa aprendiendo en los cursos o áreas (tiempo estimado tres semanas). Metas, beneficios y productos.

El proyecto estará a cargo de los docentes del área de arte y cultura con la ayuda de docentes coordinadores y administrativos. Este programa aprendiendo permitirá en los docentes el desarrollo de competencias artísticas que servirán

como herramienta didáctica para su labor de enseñanza en las diversas instituciones educativas del país.

Metas: realizar metas que el docente quiere alcanzar en la apreciación artística.

Beneficios: ¿cuáles son las estrategias que los docentes desean alcanzar?

Productos: al finalizar las actividades se debe tener un producto de cada herramienta didáctica.

Arte visual.



Música

Música en el Modernismo

La música en el modernismo se basa en el avance tecnológico por lo que se despegó de las normas y formalismos del arte de la época. Tiene su origen en París y Viena. Sus principales características:

- Es una reacción contra el romanticismo.
- Es un arte individualista e independiente.
- Se crea la gran orquesta.
- Se produce un renacimiento de la música de cámara.
- Se experimentan nuevas sonoridades y se introduce nuevos instrumentos.

Los principales representantes españoles de este movimiento musical son:



Manuel de Falla.



Maurice Ohana

Teatro



Danza

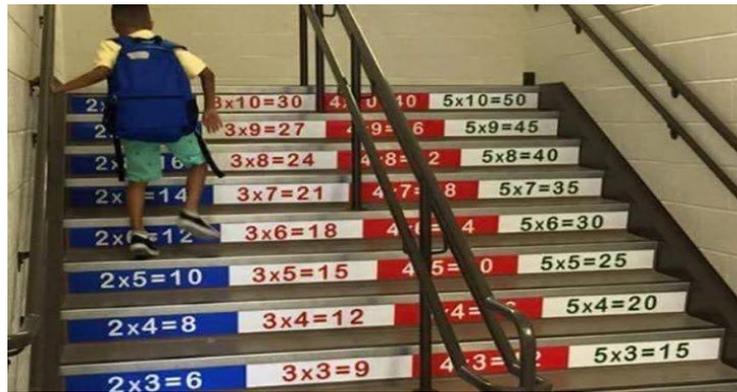


Sesión estrategias dinámicas

1. Asesoría individualizada para lograr la aplicación de estrategias didácticas en los cursos o áreas (tiempo referencial tres semanas). Metas beneficios y productos.

La dimensión del programa aprendiendo se eligió a corto plazo, dentro de los 4 primeros meses desde el inicio del año académico en función de la enseñanza de los docentes universitarios, docentes egresados de arte y cultura para lo cual se efectúan

- actividades de dibujo en las escaleras presentado en peldaños como la tabla de multiplicar y el alfabeto completo con mayúsculas y minúsculas, en las siguientes sesiones se presentarán los valores escogidos para el año académico, dibujados y pintados con colores llamativos en los pasillos y columnas del patio.



Mensaje Subliminal

Es un mensaje o señal diseñada para pasar por debajo de los límites normales de percepción. Pueden ser usados para cambiar de alguna manera la actitud de una persona o un aprendizaje que quiere lograrse a través de visualizaciones constantes.



- Procesos de investigación artística, metodología científica del arte.
- Aplicación de estrategias innovadoras en la enseñanza aprendizaje artísticas.



- Diseño de participación grupal creativas: grupos sistematizados e improvisación.
- Etnomusicología y focalización de problemas culturales regionales.

El uso de un programa educativo que este apoyado en un plan de marketing no es nuevo Flores (2019, p.10), nos dice “hace un corto tiempo las empresas lo han usado como instrumento para el mercadeo, pero cada día es una herramienta mucho más empleada” los mensajes subliminales que se usan en el marketing empresarial podrían ser usados en las instituciones educativas para conseguir mayores logros.

Operación

- Aplicar una determinada secuencia didáctica. - Buscar, adaptar o crear los recursos necesarios para resolver el problema. - Resolver el problema de acuerdo con lo establecido en el direccionamiento y en la planeación, empleando los recursos necesarios. - Presentar las evidencias necesarias respecto a la resolución del problema acorde con unos determinados desempeños. - Formar y reforzar la comunicación asertiva durante la realización de las actividades.

Fase 3

Evaluación y devolución creativa

En esta fase se evidencia el resultado de los proyectos o sesiones de investigación, desde el alcance de las competencias artísticas, teniendo como evidencia las producciones y propuestas artísticas realizadas por los docentes participantes como resultado de sus proyectos, además el docente evaluará, los alcances, dificultades, y aspectos relevantes de la experiencia en una autoevaluación, para realizar después una versión en sus instituciones educativas, la coevaluación, tanto del trabajo del área, como del desarrollo general de las competencias.

El sistema de contenidos está establecido de forma abierta y flexible , para que el docente, a partir de sus fortalezas y desde las propuestas generadas por las necesidades académicas de los estudiantes, determine sobre cual o cuales lenguajes va a trabajar, sin embargo, si están establecidas unas competencias específicas a desarrollar que recogen fundamentalmente lo que el docente universitario, docente egresado y el estudiante debe aprender al finalizar el programa, frente a la expresión artística y la apreciación artística que son las dimensiones del Programa Aprendiendo.

ANEXO N° 03



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO
MENCION GESTION Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto	Dr. Andrés A Cámara Acero.
Cargo o Institución donde Labora	Universidad Nacional Hermilio Valdizán
Nombre del Instrumento de Evaluación	Cuestionario de Encuesta
Autor(es) del Instrumento	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: Calificar con 1; 2; 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION	
			ITEMS	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA			CLARIDAD
DESARROLLO DE COMPETENCIAS ARTÍSTICAS	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS	Perfeca manifestaciones artístico-culturales disfrutando del entorno de su comunidad.	1	4	4	4	4	4	
		Comprende el arte en sus diversas expresiones y transmite sus impresiones.	2	4	4	4	4	4	
		Diseña nuevas formas de demostrar el arte musical.	3	3	3	3	3	3	
		Conoce varias manifestaciones artístico-culturales analizando las diversas situaciones.	4	3	3	3	4	3	
		Propone la creación de obras artísticas con técnicas innovadoras.	5	3	3	3	3	3	
		Registra las salas, exposiciones del arte local y regional.	6	3	3	3	3	3	
		Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artísticas de su entorno.	7	4	4	4	4	4	
		Evalúa los efectos del arte en la cultura de su localidad y sus estrategias de promoción.	8	3	3	3	3	3	
		Justifica críticamente la información artística de los comités de análisis.	9	4	4	4	4	4	
	PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Expone y experimenta los lenguajes artísticos usando técnicas actuales.	10	4	4	4	4	4	
		Judica sobre el arte contemporáneo llevada a cabo investigaciones.	11	3	3	3	3	3	
		Utiliza el arte para mejorar los diferentes ámbitos de educación.	12	4	4	4	4	4	
		Aplica procesos creativos según los lineamientos del mundo moderno.	13	3	3	3	3	3	
		Adapta sus nuevos conocimientos a las formas de expresión artística conocidas.	14	4	4	4	4	4	
		Construye estrategias para su autoevaluación.	15	3	3	3	3	3	
		Transforma científicamente los procesos artístico-culturales en su proceso de creación.	16	4	4	4	4	4	
		Evalúa y comunica sus procesos de investigación artística.	17	4	4	4	4	4	
		Localiza los problemas artístico-culturales regionales socializados.	18	3	3	3	3	3	
		Diseña diversas formas de participación artística grupal.	19	4	4	4	4	4	
		Aplica estrategias novedosas de enseñanza-aprendizaje artístico.	20	4	4	4	4	4	
PUNTAJE TOTAL						36			
PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL						72			

II. ESCALA DE CALIFICACIÓN: $20/10 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}$				
COALITATIVA	CANTITATIVA		COALITATIVA	CANTITATIVA
E MUY DEFICIENTE	00 - 05	C	REGULAR	11 - 13
D DEFICIENTE	06 - 10	B	BUENO	14 - 17
		A	EXCELENTE	18 - 20

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN: <input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO <input type="checkbox"/> MEJORAR <input type="checkbox"/> NO VÁLIDO			
V. RECOMENDACIONES :			
Número, Z.I. de <i>F. Herrera</i> de 20.20	22420322	<i>[Firma]</i>	96255060
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

ANEXO N° 03



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO
MENCION GESTION Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto	Doña: CARRERA VIVIANA RODRIGO CARLOS
Cargo o Institución donde Labora	Universidad Nacional Daniel Alomía Robles
Nombre del Instrumento de Evaluación	Cuestionario de Encuesta
Autor(es) del Instrumento	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	ÍTEMES	CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION
				RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD		
DESARROLLO DE COMPETENCIAS ARTÍSTICAS	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS	Percebe manifestaciones artístico-culturales disfrutando del entorno de su comunidad.	1	4	4	4	4	4	
		Compara el arte en sus diversas expresiones y transmite sus impresiones.	2	4	4	4	4	4	
		Desarrolla nuevas formas de demostrar el arte musical.	3	3	3	3	3	3	
		Contextualiza manifestaciones artístico-culturales analizando las diversas situaciones.	4	4	3	3	3	3	
		Propone la creación de obras artísticas con técnicas innovadoras.	5	3	3	3	3	3	
		Registra las diversas exposiciones del arte local y regional.	6	3	3	3	3	3	
		Reflexiona acerca y relaciona sobre las manifestaciones artísticas de su entorno.	7	4	4	4	4	4	
		Evalúa los efectos del arte en la cultura de su localidad y crea estrategias de promoción.	8	3	3	3	3	3	
		Justifica e interpreta la información artística de las comunidades andinas.	9	4	4	4	4	4	
	PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora y experimenta los lenguajes artísticos usando técnicas actuales.	10	4	4	4	4	4	
		Indaga sobre el arte contemporáneo llevando a cabo investigaciones.	11	3	3	3	3	3	
		Utiliza el arte para mejorar las diferentes áreas de educación.	12	4	4	4	4	4	
		Aplica procesos creativos según las tendencias del mundo moderno.	13	3	3	3	3	3	
		Adapta sus nuevos conocimientos a las formas de expresión artísticas conocidas.	14	4	4	4	4	4	
		Construye estrategias para su autoeducación.	15	3	3	3	3	3	
		Transforma científicamente las técnicas artístico-culturales en su proceso de enseñanza.	16	4	4	4	4	4	
		Evalúa y comunica sus procesos de investigación artística.	17	4	4	4	4	4	
		Localiza los problemas artístico-culturales regionales focalizables.	18	3	3	3	3	3	
		Diseña diversas formas de participación artística grupal.	19	4	4	4	4	4	
		Aplica estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje artísticas.	20	4	4	4	4	4	
PUNTAJE TOTAL							71		
PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL								18	

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN: $20/80 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}$							
CUALITATIVA		CUANTITATIVA		CUALITATIVA		CUANTITATIVA	
E	MUY DEFICIENTE	00	- 05	C	REGULAR	11	- 13
D	DEFICIENTE	06	- 10	B	BUENO	14	- 17
				A	EXCELENTE	18	- 20

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN: <input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO <input type="checkbox"/> MEJORAR <input type="checkbox"/> NO VÁLIDO			
V. RECOMENDACIONES :			
Huánuco, 27 de Febrero de 2020	22474665		982925911
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

ANEXO N° 03



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO
MENCION GESTION Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto	OCANA IGARZA, ESJO (DOCTOR)
Cargo o Institución donde Labora	Universidad Nacional Daniel Alomía Robles
Nombre del Instrumento de Evaluación	Cuestionario de Encuesta
Autor(es) del Instrumento	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION	
			ITEMES	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA			CLARIDAD
DESARROLLO DE COMPETENCIAS ARTÍSTICAS	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS	Percebe manifestaciones artístico-culturales diferenciando del mismo de su contextualidad.	1	4	4	4	4	4	
		Compara el arte en sus diversas expresiones y transmite sus impresiones.	2	4	4	4	4	4	
		Desarrolla nuevas formas de demostrar el arte manual.	3	4	4	4	4	4	
		Contextualiza manifestaciones artístico-culturales estableciendo las diversas situaciones.	4	4	4	4	4	4	
		Propone la creación de obras artísticas con técnicas innovadoras.	5	4	4	4	4	4	
		Registra las diversas exposiciones del arte local y regional.	6	4	4	4	4	4	
		Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artísticas de su entorno.	7	4	4	4	4	4	
		Evalúa los efectos del arte en la cultura de su localidad y con estrategias de promoción.	8	4	4	4	4	4	
		Justifica críticamente la información artística de los comunidades andinas.	9	4	4	4	4	4	
	PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora y experimenta los lenguajes artísticos usando técnicas actuales.	10	4	4	4	4	4	
		Indaga sobre el arte contemporáneo llevando a cabo investigaciones.	11	4	4	4	4	4	
		Utiliza el arte para mejorar las diferentes áreas de educación.	12	4	4	4	4	4	
		Aplica procesos creativos según las tendencias del mundo moderno.	13	4	4	4	4	4	
		Adapta sus nuevos conocimientos a las formas de expresión artística conocida.	14	4	4	4	4	4	
		Contruye estrategias para su contextualización.	15	4	4	4	4	4	
		Transfiere científicamente las teorías artístico-culturales en su proceso de enseñanza.	16	3	3	3	3	3	
		Evalúa y comunica sus procesos de investigación artística.	17	4	4	4	4	4	
		Localiza los problemas artístico-culturales regionales (realidad local).	18	4	4	4	4	4	
		Diseña diversas formas de participación artística grupal.	19	4	4	4	4	4	
		Aplica estrategias novedosas de enseñanza-aprendizaje artísticas.	20	4	4	4	4	4	
PUNTAJE TOTAL						79			
PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL						79,25 = 20			

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN: $20/80 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}$					
CUALITATIVA		CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
E	MUY DEFICIENTE	00 - 05	C	REGULAR	11 - 13
D	DEFICIENTE	06 - 10	B	BUENO	14 - 17
			A	EXCELENTE	18 - 20

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN: <input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO <input type="checkbox"/> MEJORAR <input type="checkbox"/> NO VÁLIDO			
V. RECOMENDACIONES : <i>EL INSTRUMENTO ES APLICABLE A LA MUESTRA</i>			
Huánuco, <i>27</i> de <i>Febrero</i> de 20 <i>22</i>		<i>22435242</i>	<i>Benj. I</i>
Lugar y Fecha		DNI	Firma del Experto
			<i>956501003</i>
			Teléfono

ANEXO N° 03



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO
MENCION GESTION Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto	Mg. Echevarría Ramírez Félix H.
Cargo o Institución donde Labora	Universidad Nacional Daniel Alomá Robles
Nombre del Instrumento de Evaluación	Cuestionario de Encuesta
Autor(es) del Instrumento	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION	
			ITEMS	RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA			CLARIDAD
DESARROLLO DE COMPETENCIAS ARTÍSTICAS	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS	Percebe manifestaciones artístico-culturales disfrutando del entorno de su comunidad.	1	4	4	4	4	4	
		Compara el arte en sus diversas expresiones y transmite sus impresiones.	2	4	3	3	3	3	
		Descubre nuevas formas de demostrar el arte nacional.	3	4	4	4	4	4	
		Contextualiza manifestaciones artístico-culturales analizando las diversas situaciones.	4	4	3	1	1	4	
		Propone la creación de obras artísticas con técnicas innovadoras.	5	3	3	3	3	3	
		Registra las diversas exposiciones del arte local y regional.	6	3	3	3	3	3	
		Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artísticas de su entorno.	7	4	4	4	4	4	
		Evalúa los efectos del arte en la cultura de su localidad y crea estrategias de promoción.	8	4	4	4	4	4	
		Justifica críticamente la información artística de las comunidades andinas.	9	4	4	3	4	4	
	PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora y experimenta los lenguajes artísticos usando técnicas actuales.	10	3	3	3	3	3	
		Indaga sobre el arte contemporáneo llevando a cabo investigaciones.	11	3	4	3	3	3	
		Utiliza el arte para mejorar las diferentes áreas de educación.	12	4	4	4	4	4	
		Aplica procesos creativos según las tendencias del mundo moderno.	13	3	3	3	3	3	
		Adapta sus nuevos conocimientos a las formas de expresión artísticas ancestrales.	14	4	4	4	4	4	
		Construye estrategias para su autorrealización.	15	4	4	4	4	4	
		Transforma creativamente las técnicas artístico-culturales en su proceso de enseñanza.	16	3	3	3	3	3	
		Evalúa y comunica sus procesos de investigación artística.	17	4	4	4	4	4	
		Localiza los problemas artístico-culturales regionales. Socialización.	18	4	4	4	4	4	
		Diseña diversas formas de participación artística grupal.	19	3	3	3	3	3	
		Aplica estrategias novedosas de enseñanza-aprendizaje artísticas.	20	4	3	3	3	3	
PUNTAJE TOTAL						71			
PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL							18		

III. ESCALA DE CALIFICACIÓN: $20/80 \times \text{Puntaje Total} = 0,25 \times \text{Puntaje Total}$					
CUALITATIVA		CUANTITATIVA	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
E	MUY DEFICIENTE	00 - 05	C	REGULAR	11 - 13
D	DEFICIENTE	06 - 10	B	BUENO	14 - 17
			A	EXCELENTE	18 - 20

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN: <input checked="" type="checkbox"/> VÁLIDO () MEJORAR () NO VÁLIDO			
V. RECOMENDACIONES :			
Huánuco, 28 de Febrero, de 2020	10517347		962904304
Lugar y Fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

ANEXO Nº 03



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POST GRADO
MENCION GESTION Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO



FICHA DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

I. DATOS GENERALES:

Grado Académico, Apellidos y Nombres del Experto	Mg. Socorates Espinoza Rojas
Cargo e institución donde Labora	
Nombre del instrumento de Evaluación	Cuestionario de Encuesta
Autor(es) del instrumento	

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN: Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad.

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	CRITERIOS DE VALIDACIÓN				PROMEDIO PARCIAL	OBSERVACION
			RELEVANCIA	COHERENCIA	SUFICIENCIA	CLARIDAD		
DESARROLLO DE COMPETENCIAS ARTÍSTICAS	MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS	Percebe manifestaciones artístico-culturales disfrutando del entorno de su comunidad.	1	3	3	3	3	
		Compara el arte en sus diversas expresiones y transmite sus impresiones.	2	4	4	4	4	
		Descubre nuevas formas de demostrar el arte visual.	3	4	4	4	4	
		Compartiendo manifestaciones artístico-culturales utilizando las diversas situaciones.	4	3	3	3	3	
		Propone la creación de obras artísticas con técnicas innovadoras.	5	3	3	3	3	
		Registra las diversas exposiciones del arte local y regional.	6	3	3	3	3	
		Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artísticas de su entorno.	7	4	4	4	4	
		Evalúa los efectos del arte en la calidad de su localidad y crea estrategias de promoción.	8	4	4	4	4	
		Analiza críticamente la información artística de las comunidades andinas.	9	4	4	4	4	
	PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Explora y experimenta los lenguajes artísticos usando técnicas actuales.	10	3	3	3	3	
		Indaga sobre el arte contemporáneo llevando a cabo investigaciones.	11	3	3	3	3	
		Diseña el arte para mejorar las diferentes áreas de educación.	12	4	4	3	4	
		Aplica procesos creativos según las tendencias del mundo moderno.	13	3	3	3	3	
		Adapta sus nuevos conocimientos a las formas de expresión artística conocida.	14	3	3	3	3	
		Construye estrategias para su autoevaluación.	15	3	3	3	3	
		Transforma científicamente los temas artístico-culturales en su proceso de enseñanza.	16	4	4	4	4	
		Evalúa y comunica sus procesos de investigación artística.	17	3	3	3	3	
		Localiza los problemas artístico-culturales regionales focalizados.	18	4	4	4	4	
		Diseña diversas formas de participación artística grupal.	19	3	3	3	3	
		Aplica estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje artísticas.	20	4	4	4	4	
PUNTAJE TOTAL						69		
PUNTAJE EXPRESADA EN EL SISTEMA VIGESIMAL							17	



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

RESULTADOS DE VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS

TABLA DE EVALUACIÓN DEL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

NÚMERO DE PREGUNTAS	VARIABLE DEPENDIENTE: DESARROLLO DE COMPETENCIAS ARTÍSTICAS					Σ i	(Σ i / 32)x100	%
	NÚMERO DE EXPERTOS							
	1	2	3	4	5			
1	4	4	4	4	3	19	(19/20) x 100	95,00
2	4	4	4	3	4	19	(19/20) x 100	95,00
3	3	3	4	4	4	18	(18/20) x 100	90,00
4	3	3	4	4	3	17	(17/20) x 100	85,00
5	3	3	4	3	3	16	(16/20) x 100	80,00
6	3	3	4	3	3	16	(16/20) x 100	80,00
7	4	4	4	4	4	20	(20/20) x 100	100,00
8	3	3	4	4	4	18	(18/20) x 100	90,00
9	4	4	4	4	4	20	(20/20) x 100	85,00
10	4	4	4	3	3	18	(18/20) x 100	90,00
11	3	3	4	3	3	16	(16/20) x 100	80,00
12	4	4	4	4	4	20	(20/20) x 100	100,00
13	3	3	4	3	3	16	(16/20) x 100	80,00
14	4	4	4	4	3	19	(19/20) x 100	95,00
15	3	4	4	4	3	18	(18/20) x 100	90,00
16	4	4	3	3	4	18	(18/20) x 100	90,00
17	4	4	4	4	3	19	(19/20) x 100	95,00
18	3	3	4	4	4	18	(18/20) x 100	90,00
19	4	4	4	3	3	18	(18/20) x 100	90,00
20	4	3	4	3	4	18	(18/20) x 100	90,00
total								1790,00

LEYENDA

1. Dr. Andrés Avelino Cámara Acero
2. Dr. Roberto Carlos Cárdenas Viviano
3. Dr. Esio Ocaña Igarza
4. Mg. Feliz Echevarría Ramírez
5. Mg. Sócrates Espinoza Reyes

PROMEDIO PORCENTUAL: $1790,00/20 = 89,50 \%$

INTERPRETACION: Como 89,50 % es mayor que 75 %, se valida dicho instrumento.



NOTA BIOGRÁFICA

Gisela Yanett Collantes Niño, nace en Lima, allí vive parte de su niñez y es donde realiza estudios de danza clásica, pintura y teatro en el Museo de arte de Lima. Luego se traslada a la ciudad de Huánuco, donde efectúa sus estudios superiores como docente de música, en la hoy universidad nacional Daniel Alomía Robles y compone 2 volúmenes musicales “Ayúdame a construir” con 12 canciones de su autoría y “600 años de creación” con 14 canciones de su autoría, incluyendo el Primer Himno Eucarístico Huanuqueño, ganador en concurso nacional. En el 2017 escribe su poemario “música y espíritu”. realiza su bachiller y licenciatura en la universidad Cesar Vallejo, con informes como: “Reciclaje Artístico: útil y decorativo en lámparas de cucharas” y “uso de TIC y oportunidad laboral en estudiantes del séptimo ciclo, Huánuco” este año es nombrada en la institución educativa Guamán Poma de Ayala de Panao, siguiendo sus estudios de segunda especialidad en educación inicial, en la universidad nacional Hermilio Valdizán en 2019 presentado con tesis: “El juego libre en los sectores de la IE inicial n°088” este año también escribe su segundo libro: Travesuras Literarias, un compendio de historias de la vida real. Concluye sus estudios de Maestría con mención en gestión y planeamiento educativo en la universidad nacional Hermilio Valdizán en el año 2020.



"AÑO DEL BICENTENARIO DEL PERÚ: 200 AÑOS DE INDEPENDENCIA"
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN - HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO



A Servicio de la Sociedad con una Educación de Calidad

ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE MAESTRO

En la Plataforma del Cisco Webex de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **19:00h**, del día **jueves 27 DE MAYO DE 2021** ante los Jurados de Tesis constituido por los siguientes docentes:

Dr. Ido LUGO VILLEGAS	Presidente
Dr. Jesús Arturo ORTIZ MOROTE	Secretario
Mg. Fidel Rafael ROJAS INGA	Vocal

Asesor de tesis: Dr. Andrés Avelino CÁMARA ACERO (Resolución N° 0347-2020-UNHEVAL-FCE/D)

La aspirante al Grado de Maestro en Educación, mención en Gestión y Planeamiento Educativo, Doña Gisela Yanett COLLANTES NIÑO.

Procedió al acto de Defensa:

Con la exposición de la Tesis titulada: **PROGRAMA APRENDIENDO PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS ARTÍSTICAS EN DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALOMIA ROBLES HUANUCO, PERIODO 2020.**

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Maestro, teniendo presente los criterios siguientes:

- Presentación personal.
- Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- Dicción y dominio de escañario.

Así mismo, el Jurado plantea a la tesis las observaciones siguientes:

Obteniendo en consecuencia la Maestría la Nota de BUENA (15),
 Equivalente a BUENA, por lo que se declara APROBADO
 (Aprobado o desaprobado)

Los miembros del Jurado firman el presente ACTA en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las 19:30h. horas de 27 de mayo de 2021.


 PRESIDENTE
 DNI N° 22428875


 SECRETARIO
 DNI N° 0976302


 VOCAL
 DNI N° 22319202

Legenda:
 10 a 12: Excelente
 7 a 9: Muy Buena
 4 a 6: Buena

(RESOLUCIÓN N° 0331-2021-UNHEVAL-FCE/D)

AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN DE TESIS ELECTRÓNICA DE POSGRADO

1. IDENTIFICACIÓN PERSONAL

Apellidos y Nombres: COLLANTES NIÑO GISLA YANETT
 DNI: 22517980 Correo electrónico: giselayanettcn@hotmail.com
 Teléfono de casa: - Celular: 930199329 Oficina: -

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

POSGRADO
Maestría: <u>EN EDUCACIÓN</u>
Mención: <u>GESTIÓN Y PLANEAMIENTO EDUCATIVO</u>

Grado Académico obtenido:

MAESTRO

Título de la tesis:

PROGRAMA APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR COMPETENCIAS ARTÍSTICAS EN DOCENTES DE LA UNIDAD NACIONAL DANIEL ALOMÍA POBLES HUÁNUCO PERIODO 2020.

Tipo de acceso que autoriza el autor:

Marcar "X"	Categoría de acceso	Descripción de acceso
<input checked="" type="checkbox"/>	PÚBLICO	Es público y accesible el documento a texto completo por cualquier tipo de usuario que consulta el repositorio.
<input type="checkbox"/>	RESTRINGIDO	Solo permite el acceso al registro del metadato con información básica, mas no al texto completo.

Al elegir la opción "Público" a través de la presente autorizo de manera gratuita al Repositorio Institucional – UNHEVAL, a publicar la versión electrónica de esta tesis en el Portal Web repositorio.unheval.edu.pe, por un plazo indefinido, consintiendo que dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita, pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla, siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

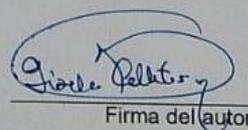
En caso haya marcado la opción "Restringido", por favor detallar las razones por las que se eligió este tipo de acceso:

Asimismo, pedimos indicar el periodo de tiempo en que la tesis tendría el tipo de acceso restringido:

() 1 año () 2 años () 3 años () 4 años

Luego del periodo señalado por usted(es), automáticamente la tesis pasará a ser de acceso público.

Fecha de firma: 26-03-2021


 Firma del autor