



UNIVERSIDAD PRIVADA NORBERT WIENER

Escuela de Posgrado

Tesis

**USO DE LA MULTIMEDIA COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE CAPACIDADES
ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SILVESTRE
FRANCISCO DANGOND DAZA DEL MUNICIPIO DE
VILLANUEVA, AÑO 2015**

**Para optar el grado académico de:
Maestro en Informática Educativa**

**Presentada por:
Zaida María Salas Cuadrado**

Lima - Perú

2017

Tesis

USO DE LA MULTIMEDIA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE CAPACIDADES ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SILVESTRE FRANCISCO DANGOND DAZA DEL MUNICIPIO DE VILLANUEVA, AÑO 2015

Línea de investigación:

Procesos académicos y administrativos con recursos TIC

DEDICATORIA

A mi hija Victoria, a mi esposo Jaime Molina, a mi madre Mireya, a mis hermanos y sobrinos por su apoyo, amor y comprensión; y de manera especial a mis ángeles que tengo en el cielo, Bolívar Casto, Rafael Alberto y Bolívar Enrique por los consejos, cariño y amor que en vida me regalaron, nunca los olvidaré. A todos quiero decirles que los esfuerzos y dedicación para lograr esta meta, es sólo por ellos, que Dios los Bendiga y la Santísima Virgen los guíe.

Zaida María Salas Cuadrado

AGRADECIMIENTOS

A la **UNIVERSIDAD NORBERT WIENER y FUDES** por darme la oportunidad de ser una de sus estudiantes hasta terminar mis estudios de maestría.

A mis Tutores y Asesores, quienes con sus conocimientos, orientaciones, su paciencia y motivación me guiaron para que pudiera terminar mis estudios con éxito y en particular aquellos que me ayudaron a convertir mis debilidades en fortalezas.

A mis compañeras del grupo de estudio, Maestritas Anabel Araujo, Carmen Cortes y en especial a Glorys Martínez por su apoyo incondicional durante la maestría.

A la Especialista Luz Mirian Cabarca Jiménez por todos sus aportes y colaboración para alcanzar este logro. Dios te bendiga.

A la Magister María del Rosario Maldonado Verdecía por el apoyo y acompañamiento en uno de los momentos más difíciles de mi vida y de mi carrera, a ella mil gracias y muchas bendiciones.

A todas las personas que de una u otra manera estuvieron pendientes de mí durante mis estudios, las cuales son muchas. A ellas mi cariño, admiración. Infinitas GRACIAS

Zaida María Salas Cuadrado

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTOS	iv
ÍNDICE	v
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	xv

	pág.
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1 Descripción de la realidad problemática	1
1.2 Formulación de la pregunta de investigación	6
1.2.1 Problema general	6
1.2.2 Problemas específicos	6
1.3 Objetivos de la investigación	7
1.3.1 Objetivo general	7
1.3.2 Objetivos específicos	7
1.4 Justificación de la Investigación	8
1.5 Limitaciones de la investigación	11
2. MARCO TEÓRICO	¡Error! Marcador no definido. 2
2.1 Antecedentes de la investigación	12
2.1.1 Antecedentes internacionales	122
2.1.2 Antecedentes nacionales	154
2.2 Bases Legales	16
2.2.1 Normas Internacionales	16
2.2.2 Normas Nacionales	16

2.3 Bases teóricas	17
2.3.1 Definición de herramientas multimedia	17
2.3.2 Definición de las dimensiones de la variable herramientas multimedia	18
2.3.3 Definición de desarrollo de capacidades artísticas	393
2.3.4 Definición de las dimensiones de la variable desarrollo de capacidades artísticas	27
2.4 Formulación de la hipótesis	35
2.4.1 Hipótesis General	35
2.4.2 Hipótesis Específicas	35
2.5 Operacionalización de Variables	36
2.6 Definición de términos	38
3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	40
3.1 Tipo y nivel de investigación	40
3.2 Diseño de la Investigación	41
3.3 Población y Muestra	41
3.3.1 Población	41
3.3.2 Muestra	42
3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos	42
3.4.1 Descripción de Instrumentos	42
3.4.2 Validación y confiabilidad del Instrumento	43
3.4.3 Aplicación de los Instrumentos	43
3.5 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos	44
4 ANÁLISIS DE RESULTADOS	45
4.1 Procesamiento de datos: Resultados	45
4.2 Contraste de Hipótesis	58
4.2.1 Contraste de Hipótesis específicas	58
4.2.2 Contraste de la Hipótesis General	64

4.3	Discusión	67
5	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	69
5.1	Conclusiones	69
5.2	Recomendaciones	70
	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	73
	ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág
Tabla 1: Matriz de operacionalización de variables	36
Tabla 2: Características de la muestra	42
Tabla 3: Dimensión nº 01 – Capacidades visuales	45
Tabla 4: Dimensión nº 02 – Capacidades musicales	48
Tabla 5: Dimensión nº 03 – Capacidades literarias	51
Tabla 6: Variable - Capacidades artísticas	54

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág
Figura 1: Dimensión nº 01 – Capacidades visuales	46
Figura 2: Dimensión nº 02 – Capacidades musicales	49
Figura 3: Dimensión nº 03 – Capacidades literarias	52
Figura 4: Variable - Capacidades artísticas	55
Figura 5: Variable - Capacidades artísticas (por dimensiones)	56

RESUMEN

El objetivo de la investigación es determinar la influencia de la herramienta multimedia sobre el nivel de desarrollo de las capacidades artísticas de los estudiantes de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza; donde el tipo de investigación fue aplicada y el diseño experimental, siendo el enfoque cuantitativo, y el tamaño de muestra de 25 estudiantes.

Se encontró que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes (valor $Z = - 3,357$ y $p = 0,001$); de forma similar en cada una de las dimensiones analizadas: Capacidades visuales (valor $Z = - 2,828$ y $p = 0,005$); capacidades musicales (valor $Z = - 4,332$ y $p = 0,000$); y capacidades literarias (valor $Z = - 2,887$ y $p = 0,004$).

Siendo los aspectos más destacados: El considerar que las actividades pedagógicas desarrolladas en clases favorecen el desarrollo de la imaginación; el considerar que en clases se impulsa con frecuencia el desarrollo de actividades para fortalecer la cultura autóctona; y el considerar que con frecuencia buscan impulsar su capacidad de oratoria.

Palabras claves: Multimedia, capacidades artísticas, visual, musical, literaria.

ABSTRACT

The aim of the investigation is Silvestre Francisco Dangond Daza determines the influence of the tool multimedia on the level of development of the artistic capacities of the students of the educational institution; where the type of investigation was applied and the experimental design, being the quantitative approach, and the size of sample of 25 students.

One thought that there exists influence of the use of tools multimedia as pedagogic strategy on the development of artistic capacities of the students (value $Z = - 3,357$ and $p = 0,001$); of similar form in each of the analyzed dimensions: visual Capacities (value $Z = - 2,828$ and $p = 0,005$); musical capacities (value $Z = - 4,332$ and $p = 0,000$); and literary capacities (value $Z = - 2,887$ and $p = 0,004$).

Being the most out-standing aspects: to think that the pedagogic activities developed in classes favor the development of the imagination; to think that in classes the development of activities is stimulated often to strengthen the autochthonous culture; and to think that often they seek to stimulate his capacity of oratory.

Key words: Multimedia, visual, musical, literary, artistic capacities.

INTRODUCCIÓN

El uso de la Multimedia como estrategia pedagógica en el nivel de desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica primaria de la institución educativa silvestre francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva - 2015, es una investigación que propone estrategias de mejoramiento de manera participativa e innovadora el proceso de enseñanza aprendizaje mediado por las TIC.

En el proceso educativo el área de educación artística es un componente del saber que de implementarse correctamente, podría convertirse en una herramienta de apoyo metodológico para potenciar la habilidad creativa y estética de los estudiantes, generando procesos mucho más dinámicos y de interés para los estudiantes. A pesar de los avances, la educación artística se mantiene todavía en los márgenes de los sistemas educativos y en las periferias de las formaciones no escolarizadas. Los analfabetismos estéticos se suman a los analfabetismos digitales, marcando una situación de exclusión para millones de ciudadanos.

Las limitaciones de cobertura de la educación artística en la mayoría de los sistemas educativos y en los espacios no formales se ven incrementadas por la debilidad de los programas de formación docente, la falta de investigación educativa ligada a las artes y a la complejidad que

adquiere el diseño curricular, y la conformación de visiones integradoras y transversales de la educación artística, lo que supone también asumir perspectivas cada vez más interdisciplinarias.

Para el desarrollo de esta investigación se utilizó el uso de las TIC, como herramienta metodológica y creativa, apuntando a mejorar la capacidad creativa de los estudiantes y las prácticas pedagógicas de los Docentes de la Institución Educativa Silvestre Francisco Dangond Daza y de esta manera integrar las diferentes áreas del saber para mejorar el desempeño de los estudiantes y docentes y hacer del proceso enseñanza y aprendizaje algo significativo e innovador.

Esta investigación posee un enfoque cuantitativo y un diseño experimental, utilizando una población formada por 25 estudiantes a los cuales se les aplica observación directa y una encuesta que busca mostrar la situación actual del manejo y uso de herramientas TIC en el área de artística en la institución y sensibilizar a docentes y estudiantes de la importancia de involucrar las TIC como instrumento mediador y necesario para que el proceso de aprendizaje se lleve a cabo exitosamente, a partir de la realidad local y enfocarlo a la solución de la problemática existente.

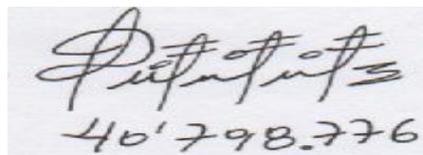
Este trabajo está conformado por V capítulos, estructurados e interrelacionados de forma secuencial; el Capítulo I trata sobre el problema

de investigación, el cual incluye el planteamiento y formulación del problema, problemas generales y específicos, objetivos general y específico, justificación y viabilidad de la investigación y delimitación de la investigación.

El capítulo II se desarrolló el marco teórico y se compone de los siguientes ítems: Antecedentes de la investigación, las bases teóricas, formulación de hipótesis. En el Capítulo III se consideró la metodología, compuesto por el tipo y diseño de la investigación, población y muestra y técnicas para la recolección y datos; el capítulo IV donde se han desarrollado los resultados del trabajo de campo agrupados en las dimensiones de la variable dependiente, el contraste de hipótesis y la discusión respectiva. Para finalmente, culminar en el capítulo V con las conclusiones y recomendaciones respectivas.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, Zaida María Salas Cuadrado, identificado con Cédula de Identidad 40.798.776; declaro que la presente Tesis: “Uso de la Multimedia como Estrategia Pedagógica en el Desarrollo de Capacidades Artísticas de los Estudiantes de la Educación Básica de la Institución Educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva, año 2015”, mi persona, utilizando y aplicando la literatura científica referente al tema, precisando la bibliografía mediante las referencias bibliográficas que se consignan al final del trabajo de investigación. En consecuencia, los datos y el contenido, para los efectos legales y académicos que se desprenden de la tesis son y serán de mi entera responsabilidad.



Zaida María Salas Cuadrado

C.C.40.798.776

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Los cambios que las Nuevas Tecnologías han producido en la Educación en todo el mundo no es una novedad. En los últimos tiempos y en forma acelerada la introducción de las Tecnologías de la Comunicación y la Información en los procesos de enseñanza y aprendizaje ha tenido un desarrollo bien heterogéneo. Existen muchas causas de los diferentes recorridos, los cuales pueden ir desde los distintos soportes tecnológicos con que cada escuela ha contado históricamente hasta la motivación por el desarrollo de proyectos dentro de esta línea. De estos recorridos también se pueden mencionar las resistencias naturales que se generan en algunas personas por la introducción de dichas tecnologías, que suelen presentarse en una fase inicial y luego van disipándose a medida que se incrementa el conocimiento sobre las herramientas informáticas.

Al igual que los cambios que han producido las TIC en la educación, así mismo; se concibe el arte como otra lengua que se expresa en función de los diferentes sentidos y transforma el pensamiento y las actuaciones de las personas. Es por ello, que el proceso educativo, la educación artística no debe considerarse solamente como un complemento de los aspectos que componen la formación integral del individuo, sino intrínseca, inseparable de cada una de las actividades que inciden directa o indirectamente en la formación de las y los niños.

Este nuevo panorama sociocultural tiene profundas implicancias pedagógicas. Las personas necesitan ahora desarrollar autonomía e iniciativa para emprender y auto dirigir procesos de aprendizaje, comunicar ideas claras y precisas, con diferentes recursos técnicos, y saber tomar decisiones. Se está llevando a cabo un proceso de transformación paulatino, donde comienza a manifestarse el interés por establecer canales de trabajo cooperativo, que permitan hacer innovaciones didácticas, para lograr un enriquecimiento de la labor educativa que genere un modo creativo para tratar los contenidos curriculares. Ciertamente la evolución de las redes telemáticas nos ofrece la oportunidad de poder trabajar con una gran variedad de personas, a veces lejanas a nivel espacio temporal.

A nivel nacional, a través del Ministerio de Educación y el Ministerio de las TIC existe un desafío en el sistema educativo con el uso de las TIC,

con el compromiso de dotar y mantener en todas las instituciones y centros educativos una infraestructura tecnológica informática y de conectividad, al igual que la orientación y capacitación de los docentes con criterios de calidad y equidad, para mejorar y fortalecer procesos pedagógicos.

De igual forma las reformas educativas Nacionales, Departamentales, Municipales e institucionales pretenden presentar algunas estrategias pedagógicas dirigidas a los docentes de arte de las instituciones educativas, orientadores del aprendizaje para ampliar la capacidad creadora. Capacidad que más allá de la creación del objeto artístico impulsándolo para encontrar nuevas propuestas a las ya existentes, a encontrarle soluciones novedosas a problemas antiguos, a resolver los acertijos de la vida en forma creativa. El primer propósito de estas reformas trae implícito impulsar la educación de seres íntegros, no fragmentados que estén capacitados para conformar una sociedad diversa, crítica y democrática. Entonces...no podemos dar la espalda al progreso y volverlo a favor de la creatividad.

La Institución Silvestre Francisco Dangond Daza, a través de su proyección a la comunidad en escenarios folclóricos era de gran relevancia con grupos debidamente organizados (coros, banda cívica, teatro, danzas, deporte y otros). En la actualidad, aun cuando muchos de estos grupos están vigentes, es cada vez más pobre el número de estudiantes que los

integran y sus vivencias poco se exteriorizan a nivel interno y menos aún, en el entorno comunitario. El quehacer pedagógico de esta institución carece de un énfasis y las clases en su mayoría obedecen a un modelo magistral urgido de innovaciones lúdicas y creativas que dinamicen los procesos de formación artística, para ponerlas acorde con los principios de una educación para la vida.

La dinámica pedagógica en área de artística; específicamente en lo que corresponde a los grados de la educación básica, refleja la necesidad de incorporar estrategias creativas, participativas e innovadoras que convierta estos espacios en experiencias vividas por los estudiantes y apartadas del estereotipo y la rigidez como únicas formas educar en el arte. La actividad artística vista de esta forma, ayudaría al niño a aprender diferentes maneras de afrontar diversas situaciones a lo largo de su vida.

Actualmente, si se quiere buscar un nuevo horizonte para alcanzar mejores resultados en los aprendizajes existe la necesidad de alternar el uso de la multimedia con estrategias artísticas y lúdicas para que los estudiantes desarrollen sus actividades intelectuales logrando así fortalecer las relaciones de integración e interacción donde compartan experiencias significativas, enriquezcan la comunicación y alcancen la integración grupal y social quitando el miedo y la timidez creando relaciones abiertas con la sociedad hacia el dialogo y la participación, elementos fundamentales para

generar habilidades y destrezas en los estudiantes logrando así mentes cambiantes de gente consiente.

Pero a pesar de tener claro que la escuela debe cambiar porque la sociedad cambia, nos encontramos con el caso de instituciones muy modernas porque tienen muchos computadores y acceso a internet, pero al mirar en sus aulas los procesos siguen siendo los mismos de antes.

Con todo lo anterior, no se pretende estigmatizar como inútil el proceso educativo que reciben los alumnos de la educación básica de la institución en mención, pero de continuar estos estilos pedagógicos imperando, es posible que se acreciente la pasividad en los estudiantes, el deterioro de sus potencialidades; tanto a nivel psíquico, cognitivo, emocional, social y cultural como medio de expresión creativa. La desmotivación del alumno hacia este tipo de pedagogía amenaza la mortalidad académica y el comportamiento de los niños y jóvenes en el seno de sus familias, en el colegio y aumentando también el riesgo de perder cada día más estudiantes que son la razón de ser de toda institución educativa.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema general

¿En qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015?

1.2.2 Problemas específicos

- a) ¿En qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015?
- b) ¿En qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades musicales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015?

c) ¿En qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades literarias de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Determinar en qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

1.3.2 Objetivos específicos

a) Determinar qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación básica de la institución

educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

- b) Determinar en qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades musicales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.
- c) Determinar en qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades literarias de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

1.4 Justificación de la investigación

En Colombia, es muy escasa la investigación alrededor de la enseñanza de la educación artística y los aportes al desarrollo del lenguaje oral de los niños desde esta disciplina. Dos de las razones obedecen a que, de un lado, el interés de la escuela se ha centrado en enseñar las asignaturas por separado; de otro, en el caso de la enseñanza del lenguaje oral, el énfasis se ha puesto en el desarrollo de la lectura y la escritura; en consecuencia, se le ha restado importancia a la escucha y al habla. Por

esta razón, al encontrar básicamente dos perspectivas contrapuestas en el área, una: que surge desde la Ley General de Educación, los Lineamientos Curriculares y los decretos que publica el MEN, en línea de legislación con la Constitución Nacional, y otra: que tiene relación con las Instituciones educativas, las cuales, dan muestra de no tener una concepción académica coherente sobre el área, en su labor directa frente al estudiante, y se perciben afectadas por ideas subjetivas; tal vez negligentes, modelos tradicionales o copiados, usos escolares, limitantes físicos o humanos u otros agentes, que se traducen en diferencias de contenidos y estilos de enseñanza entre una institución y otra, dicotomía entre la teoría y la práctica, falta de legitimación del área (hallarla como recreación y montajes), profesores que no tienen preparación académica o empatía para trabajar, Infraestructura y recursos deficientes en las instituciones, asimismo, encontrando que no es clara la comunión entre las dos perspectivas y que corresponder a los requerimientos de una, parece excluyente del lado de la otra; surge la pregunta: ¿qué pasa? Parece que nada. Pues no se halla información formal, con datos concretos, que permita dimensionar la situación de esta área fundamental en las Instituciones Educativas, aunque, sí se escucha de parte de colegas, la frase “somos la cenicienta del colegio” o de pronto nos inclinamos a escribir en algún ensayo: “la Educación Artística debe ampliarse más allá de las manualidades, la teoría del color y la historia del arte” En esta línea, y en relación con el tema de la oralidad y su enseñanza, encontramos un campo

investigativo casi desierto, particularmente en el contexto colombiano; así lo demuestran, entre otras fuentes, los Estados del Arte Sobre Investigación en Educación de Colciencias (2000).

Según la serie lineamientos curriculares de educación artística publicada por el Ministerio de educación Nacional señala lo siguiente: La falta de acuerdos para dar significado al área de Educación Artística dentro del Proyecto Educativo Institucional PEI, se constituye en la principal dificultad para su manejo en las instituciones. Esto produce un trabajo aislado y desarticulado, sin mucha convicción. En general, los rectores, profesores, padres de familia y muchos maestros desconocen la importancia de la educación artística para el desarrollo de personalidades integradas y de comunidades democráticas; hay casos en los que ni siquiera se reconoce el área como indispensable y obligatoria en el currículo y por consiguiente en el plan de estudios.

Con algunas valiosas excepciones, en los espacios de educación formal, los logros no son el resultado de dedicar el tiempo necesario para concertarlos, ni de contar con los espacios y materiales adecuados, o con programas de actualización para los docentes o del apoyo a propuestas elaboradas en equipo, o de la exploración de métodos que motiven la investigación para el mejoramiento de la calidad de la educación. Muy pocos centros educativos oficiales y privados cuentan con salones

adecuados, instrumentos y herramientas de trabajo; hay escasez de recursos económicos y poca calidad en los materiales. Faltan criterios para coordinar su asignación, administración, y uso. También se desperdician o se descuidan los recursos, pues no corresponden a las necesidades detectadas en los diagnósticos de base de los Proyectos Educativos Institucionales, Municipales o Departamentales.

Por tanto, la presente investigación se justifica porque busca determinar en qué medida influye el uso de la Multimedia en el desarrollo de las capacidades artísticas de los estudiantes; como una estrategia que ayudará a los estudiantes a aprender diferentes maneras de afrontar diversas situaciones a lo largo de su vida y una herramienta de apoyo metodológico para potenciar la habilidad creativa y estética de éstos, generando procesos dinámicos y de interés para los estudiantes.

1.5 Limitaciones de la investigación

La principal limitación guarda relación con que las actividades planteadas se focalizarán efectuar en una sola entidad educativa. Con respecto a la delimitación, se ha considerado a estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1 Antecedentes internacionales

Entre los antecedentes encontrados a nivel internacional se encuentran:

- a) Green, E. (2013) desarrolló un trabajo de investigación denominada *“Expresiones artísticas como estrategia para el enriquecimiento del lenguaje y la comunicación”*; donde el objetivo del presente estudio fue determinar si el desarrollo de las expresiones artísticas, coadyuvan como estrategias de enriquecimiento para el curso de lenguaje y comunicación, por medio de la interpretación y ejecución de distintas actividades de estímulo, en la correspondiente área. Los sujetos de estudio se organizaron en dos grupos de trabajo para el diseño experimental, el primer grupo experimental fue de 30

alumnas y 1 maestra, el grupo control fue de 32 alumnas y 1 maestra; a los cuales se les atendió proporcionándole la guía de expresiones artísticas para fortalecer el lenguaje y comunicación; así también la asistencia al taller de estrategias para realizar un periódico escolar, en el que se preparó a 12 docentes de primaria, brindándoles una copia de la guía, materiales y los recursos de evaluación, para que esto les sirva en futuras prácticas. También se realizó un taller especializado para las alumnas, para preparar la estructura y organización de un periódico escolar en el que se plasmaron las estrategias de expresiones artísticas. De acuerdo a los resultados obtenidos, específicamente en el trabajo de campo, se elaboró la propuesta: Guía de estrategias de expresiones artísticas para fortalecer lenguaje y la comunicación, como medio de enriquecer dicho curso. Los resultados demostraron que las expresiones artísticas influyeron como buenas estrategias para el fortalecimiento del lenguaje y comunicación, ya que el coeficiente ante el valor crítico de relación es más alto en el grupo experimental que en el grupo control, de manera que se obtuvo mejor rendimiento académico.

- b)** Sanhueza, J. (2009) desarrolló un trabajo de investigación denominado *“Características de las prácticas pedagógicas con TIC y efectividad escolar en un liceo Monte grande de la Araucanía*

Chile”, de tipo básico y de nivel correlacional, de diseño no experimental. Siendo sus principales conclusiones:

- Sobre las prácticas pedagógicas que implican la incorporación de tecnologías, se caracterizan porque se desarrolla en la sala de informática del colegio, por apoyarse en recursos didácticos preparados por el docente, como las guías de aprendizaje.
- El incorporar las TIC en la práctica docente, ha logrado transformaciones en la enseñanza tradicional, en la infraestructura de la clase, donde informática usada para interactuar entre los sujetos, le permite al alumno trabajar en forma autónoma, buscar información y desarrollar procesos de investigación para sistematizar aquellas informaciones a nivel local logrando construir sus aprendizajes; siendo la labor del docente de mediadores de tales procesos, a través del monitoreo del trabajo y de la retroalimentación de las actividades desarrolladas con las TIC.

c) Saura, M. (2005) sustenta en Universidad Complutense de Madrid, para obtener el grado de Doctor en Educación, la tesis titulada: *“Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual: aplicación para la enseñanza artística”* cuyo objetivo principal es: Estudiar cómo ha sido la incorporación de las TIC a la enseñanza artística en la enseñanza secundaria y el bachillerato y realizar una prospectiva de futuro. Se quiere entender la necesidad de una aplicación informática que

facilite el uso de Internet en el aula de enseñanza artística y entre sus principales conclusiones manifiesta: Esta investigación sienta las bases para nuevas líneas de investigación. Entre ellas, las destinadas a mejorar el modelo propuesto de Biblioteca Virtual de Enseñanza Artística y a desarrollar estrategias para el mantenimiento y actualización de sus fondos. La investigadora considera que las nuevas tecnologías, aplicadas a la enseñanza artística, deben usarse en el nivel de la Enseñanza Secundaria Obligatoria. La investigadora piensa que es importante facilitar el acceso a los recursos multimedia que ofrece Internet al profesor de las asignaturas artísticas desde su propia formación.

2.1.2 Antecedentes nacionales

Entre los antecedentes encontrados a nivel nacional se encuentran:

- a) Muñoz, J. (2012) desarrolló un trabajo de investigación denominado *“Apropiación, uso y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos que dirigen los docentes de la institución educativa núcleo escolar rural Corinto”* realizada en la universidad nacional de Colombia, Palmira Valle del Cauca, tuvo como objetivo Implementar estrategias pedagógicas para lograr la apropiación, uso y aplicación de las (TIC) en los docentes de la Institución

Educativa Núcleo Escolar Rural Corinto. En esta institución, se evidenció su escasa implementación de las TIC en los procesos pedagógicos, situación que deja al descubierto la necesidad de su capacitación presencial y virtual en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación. Con la finalidad de conseguir información suficiente, confiable y válida para el desarrollo de la investigación se acudió a fuentes primarias. Las técnicas utilizadas en este trabajo fueron la observación directa de los hechos que acontecen en el contexto escolar; y la encuesta estructurada.

b) Restrepo, I. (2009), sustenta en la Fundación Universitaria Católica del Norte de Medellín, para obtener el grado de Doctor en Artes, la tesis titulada: *“Imagen Digital y Educación Artística: Una propuesta pedagógica”*, la cual propone en su objetivo general crear un espacio de reflexión, que pretende contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas que integren la enseñanza del arte digital a los planes curriculares de la enseñanza artística, en este caso, la enseñanza artística para la educación media. Esta investigación concluye lo siguiente:

- Se requiere de investigaciones que permitan desarrollar propuestas que contribuyan al proceso de integración tecnológica en las distintas áreas.
- En el caso de la enseñanza artística, se vuelve paradójica la poca apropiación tecnológica, pues vivimos en un momento de desarrollo

cultural que requiere, cada vez más, procesos de desarrollo artísticos y científicos basados en medios digitales.

- Con relación a la integración tecnológica en el área de Artística, se observa que un camino posible para iniciar la inserción de las TIC en los planes curriculares puede darse, en primera instancia, trabajando el arte digital gráfico.

c) López, J. (2003) desarrolló su tesis denominada "*La integración de la TIC en la Educación Artística*" la idea de proveer a los docentes recursos que verdaderamente aporten y que sean fáciles de llevar a la práctica, Esta investigación tiene las siguientes conclusiones:

- La tecnología puede ser muy efectiva en el campo de la Expresión Artística ya que permite al estudiante experimentar libremente con materiales digitales sin que la institución educativa incurra en costos elevados por concepto de materiales (película fotográfica, revelado, ejecutantes musicales, oleos, lienzos y acuarelas).
- Las pinturas digitales y las obras multimedia son ejemplos claves para entender los aportes que puede hacer la informática al campo de las artes visuales.
- La integración de las TIC en la Educación Artística puede constituirse en un medio más de Expresión y contribuir claramente a la motivación de los estudiantes.

2.2 Bases legales

2.2.1 Normas internacionales

Se destaca la declaración de la UNICEF, desde el marco de la protección integral de los derechos de la niñez y de la política educativa. Artículos 28 y 29.

La publicación de la UNESCO en el Foro Mundial de la Educación (Dakar, Senegal, 2000) especialmente en el objetivo 3 que precisa que *“Satisfacer las necesidades educativas de jóvenes y adultos mediante el acceso equitativo a programas educativos y habilidades para la vida”*.

2.2.2 Normas nacionales

Se destaca la siguiente normatividad:

- Constitución Política Nacional de 1991.
- Ley 715 del 2001.
- Ley 1341 de 2009.
- Mejoramiento Institucional Guía #34.
- La Ley General de Educación - Ley 115 de 1994.
- Indicadores de logros Res. 2343 y Lineamientos curriculares del M.E.N.

- Estándares de calidad de la educación para el ciclo de primero a tercer grado de primaria.
- Lineamientos curriculares de Educación artística y de informática.
- Decreto 230 que establece los criterios sobre los estándares para las áreas y otros instrumentos para la calidad de la educación.
- Planes de Mejoramiento, P.E.I. y Currículo Institucional.
- Decreto 1290 del 2009, por el cual se reglamenta la evaluación y promoción de los estudiantes de básica y media.

2.3 Bases teóricas

2.3.1 Definición de herramientas multimedia

El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, de textos e imágenes hasta animación, sonido, video, etc. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos u otros medios que permiten almacenar y presentar contenido multimedia. Multimedia es similar al empleo tradicional de medios mixtos en las artes plásticas, pero con un alcance más amplio.

El término Multimedia se refiere a cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y vídeo que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos, estimulando los ojos, oídos, yemas de los dedos y, lo más importante, la mente.

Las diferentes herramientas multimedia se pueden clasificar de acuerdo a la finalidad de la información, o también, al medio en el cual serán publicadas.

2.3.2 El modelo constructivista y las TIC

Los docentes constructivistas, a diferencia de los tradicionales, fomentan entre sus alumnos el uso la tecnología para realizar actividades escolares; es así, que se logra dar al estudiante un acceso ilimitado a la información que necesita para investigar y examinar sus vidas; facilitando la comunicación, permitiendo que el estudiante exponga sus opiniones y experiencias a una audiencia más amplia y también se expone a las opiniones de un grupo diverso de personas en el mundo real.

Los sistemas informáticos, adecuadamente configurados, son mucho más poderosos que los materiales tradicionales. Existe numerosa tecnología como herramientas del aprendizaje constructivista, tales como: las redes sociales, la wiki y los blogs.

- a) Las redes sociales: Asociación de personas unidas por motivos familiares, trabajo o simplemente intereses y pasatiempos parecidos. Se encuentran unidos entre sí, por más de un tipo de relación, como son valores, amistades, parentescos, sitios webs, otros (De Ugarte, 2007). Implica que los estudiantes no tienen que esperar al otro día para comunicarse con el profesor o para exponer alguna idea a sus compañeros, simplemente a través de las redes sociales tienen la oportunidad de escribir y compartir sus pensamientos a la hora que quieran. Las redes sociales como herramientas constructivistas funcionan como una continuación del aula escolar, pero de carácter virtual, ampliando el espacio interaccional de los estudiantes y el profesor.
- b) La wiki: Es una página web colaborativa, considerada como una red social de cooperación. En el proceso de aprendizaje de los estudiantes aporta nuevas herramientas y aplicaciones originales e innovadoras para la construcción de su conocimiento. Los estudiantes pasan de ser simples observadores y trabajar de manera pasiva, a estar involucrados activamente en la construcción de su conocimiento, escuchando en clase, investigando fuera de ella, y después redactando artículos.
- c) Blogs: Son un medio de comunicación colectivo que promueven la creación y consumo de información original y veraz, y que provocan,

con mucha eficiencia, la reflexión personal y social sobre los temas de los individuos, de los grupos y de la humanidad (Contreras, 2004).

2.3.3 Definición de las dimensiones de la variable herramientas multimedia

a) Multimedia educativa: Es importante recalcar que la multimedia educativa es previa a que el computador apareciera, se puede considerar como un proceso no lineal esto hace que el estudiante lleve su propio orden en su modelo educativo (a distancia, presencial etc.). Se fundamenta en un desarrollo navegable que permite cierta libertad de moverse sobre el aplicativo. Algunos eventos temporales importantes de la multimedia educativa: 1975/1980 Programación – 1985 Multimedia – 1990/1995 Internet – 2000 E-learning – 2005 Redes Sociales.

- **Bases de datos:** Presentan datos organizados en un entorno estático mediante unos criterios que facilitan su exploración y consulta selectiva para resolver problemas, analizar y relacionar datos, comprobar hipótesis, extraer conclusiones... Al utilizarlos se pueden formular preguntas del tipo: ¿Qué características tiene este dato? ¿Qué datos hay con la característica X? ¿Y con las características X e Y?

- **Programas herramienta:** Proporcionan un entorno instrumental con el cual se facilita la realización de ciertos trabajos generales de tratamiento de la información: escribir, organizar, calcular, dibujar, transmitir, captar datos.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** La perspectiva del aprendizaje por descubrimiento, desarrollada por J. Bruner, atribuye una gran importancia a la actividad directa de los estudiantes sobre la realidad.

b) Herramientas de desarrollo de multimedia: Estas herramientas de programación están diseñadas para administrar los elementos de multimedia individualmente y permiten interactuar con los usuarios. Además de proporcionar un método para que los usuarios interactúen con el proyecto, la mayoría de las herramientas de desarrollo de multimedia ofrecen además facilidades para crear y editar texto imágenes y tienen extensiones para controlar los reproductores de vídeo disco, vídeo y otros periféricos relacionados. El conjunto de lo que se produce y la forma de presentarlo al observador es la interfaces junto de lo que se reproduce y la forma de presentarlo al observador es la interface humana. Esta interfaces puede definirse tanto por las reglas de lo que debe suceder con los datos introducidos por el usuario como por los gráficos que aparecen en la pantalla. El equipo y los programas que rigen

los límites de lo que puede ocurrir es la plataforma o ambiente multimedia.

- **Herramientas instructivas entretenedoras:** La interacción con el ordenador suele resultar por sí misma motivadora. Algunos programas incluyen además elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y focalizarlo hacia los aspectos más importantes.
- **Herramientas multimedia motivadoras:** La interacción con el ordenador suele resultar por sí misma motivadora. Algunos programas incluyen además elementos para captar la atención de los alumnos, mantener su interés y focalizarlo hacia los aspectos más importantes.
- **Herramientas multimedia expresivas comunicativas:** Al ser los ordenadores máquinas capaces de procesar los símbolos mediante los cuales representamos nuestros conocimientos y nos comunicamos, ofrecen amplias posibilidades como instrumento expresivo. Los estudiantes se expresan y se comunican con el ordenador y con otros compañeros a través de las actividades de los programas.

c) La educación básica y el reto hacia las nuevas tecnologías: La sociedad ha generado una nueva forma de hacer educación, siendo responsable de todo avance científico. La misma tiene la tarea de

aplicar cambios y transformaciones radicales en todos los niveles de la existencia.

Hoy en día, se producen cambios vertiginosos, permanentes y sustanciales en el mundo de lo social, científico, técnico y tecnológico. Los nuevos paradigmas sociales, el conocimiento como poder sobre todas las cosas, las ciencias de las comunicaciones, la tecnología digital y el acceso a los ordenadores con mayor facilidad, ha generado la problemática esencial de la sociedad: tarea que debe solucionar la educación a través de estudios científicos en su multidisciplinariedad.

En virtud de la globalización, la ciencia avanzando diariamente, la tecnología en evolución constante, se percibe la necesidad de involucrar la educación con las nuevas tecnologías, y en este sentido, hacer de esto un estilo de vida, por tanto, la educación inicial y básica es la más idónea para comenzar esta revolución educativa. Sin embargo, se presenta de antemano la incultura y analfabetismo ante la tecnología.

La sociedad moderna y la generación contemporánea están siendo sumidas a las nuevas tecnologías y medios virtuales de comunicación. El educando escolar aprende de la televisión, el universitario encuentra una gama de materiales e informaciones actualizados en el Internet que en las bibliotecas. Por tanto, las

nuevas tecnologías y en especial el uso de la Multimedia aplicadas en la educación son una necesidad.

En este sentido, Phenix (citado en Poole, 1999:247), emite una opinión cónsona con la idea esbozada anteriormente, y en tal sentido plantea: El elemento más fundamental de la educación es el cambio. Está implícito en su misma definición. Todo aprendizaje requiere cambio. La educación, como proceso, debe moverse o avanzar. El estancamiento es, por tanto, directa y fundamentalmente, lo opuesto a la educación. Es el mal básico de la educación.

A estos cambios y nuevas formas de hacer educación, surge el saber y conocer sobre las técnicas del manejo de equipos para el desarrollo de prácticas educativas de modo eficiente, ante esta realidad los más pequeños de la casa no escapa de ser tocados por esta nueva tecnológica. La formación científica y tecnológica de calidad es un desafío pendiente, por cuanto, no ha sido incorporada de modo adecuado en los niveles educativos. Ese desafío es de primera importancia dada la necesidad de contribuir a la formación de ciudadanos competentes que actúen reflexivamente en una sociedad marcada por los recientes cambios en ciencia y tecnología (Sánchez, 1999).

2.3.4 Definición desarrollo de capacidades artísticas

Son todas aquellas habilidades que se potencian permanentemente a través de los sentidos, teniendo en cuenta la mayor percepción sensorial, la sensibilidad, la capacidad creativa, expresión de sentimientos, deseos emociones, conocimientos e informaciones.

A lo largo de la historia, los métodos, las ideas y los ejercicios de dibujo y otras manifestaciones artísticas en la escuela han ido cambiando de forma notable debido a los cambios y transformaciones que se han producido en el mundo del arte, de la educación y de la sociedad en general. En la antigüedad y en la edad media, no había sistema escolar, ni escuelas de dibujo ni formación en talleres profesionales, sin embargo había autores que se destacaban por el amor al arte y algunas creaciones artísticas como es el caso de Aristóteles, Teófilo y Cennini. En el Renacimiento hasta el Romanticismo, se crean las escuelas de dibujo, las escuelas de manualidades y métodos para la formación del artista, donde el dibujo imita la naturaleza y busca la belleza; en esta época se destacaron autores como Leonardo Da Vinci, Durero y Vasari entre otros.

El arte (del lat. ars, artis), según Osorio Jaime, es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, a través del cual se

expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo. Se suele considerar que con la aparición del homo sapiens el arte tuvo en principio una función ritual, mágica o religiosa, pero esa función cambió con la evolución del ser humano, adquiriendo un componente estético y una función social, pedagógica, mercantil o simplemente ornamental.

Hoving, Thomas en su libro Arte para Dummies, nos dice. El vocablo “arte” tiene una extensa acepción, pudiendo designar cualquier actividad humana hecha con esmero y dedicación, o cualquier conjunto de reglas necesarias para desarrollar de forma óptima una actividad: se habla si de “arte culinario”, “arte médico”, “artes marciales”, “artes de arrastre”, en la pesca, etc.

En ese contexto, arte sería la generalización de un concepto expresado desde antaño como “Bellas Artes”, actualmente algo en desuso y reducido a ámbitos académicos y administrativos. De igual forma, el empleo de la palabra arte para designar la realización de otras actividades ha venido siendo sustituido por términos como “técnica” u “oficio”.

Por tanto, el arte se entiende como un medio de las artes creativas a menudo es dividida en categorías muy específicas como las artes decorativas, las artes plásticas, artes escénicas o la literatura. Así, la pintura es una forma de arte visual y la poesía es una forma de literatura; veamos lo que al respecto propone El M.E.N. de Colombia en sus Orientaciones pedagógicas para la educación Artística y cultural, 2008.

En una publicación hecha por el M.E.N. de Colombia, se pone en común el concepto de competencia desde el cual se enfoca la educación. En este texto dicen que las competencias se definen en términos de “las capacidades con que un sujeto cuenta para...” o como “la capacidad que tiene el sujeto para “saber hacer”. La competencia es la capacidad de hacer uso de lo aprendido de manera adecuada y creativa en la solución de problemas y en la construcción de situaciones nuevas en un contexto con sentido. El desarrollo de estas se percibe a través de desempeños, de acciones, sea en el campo social, cognitivo, cultural, estético o físico.

Como competencias para el área de Educación Artística, los lineamientos dan las siguientes:

- Percepción de relaciones.
- Atención al detalle.
- Los problemas pueden tener muchas soluciones y las preguntas muchas respuestas.

- Desarrollo de la habilidad para cambiar la direccionalidad cuando aún se está en proceso.
- Desarrollo de la habilidad para tomar decisiones en ausencia de reglas.
- Imaginación como fuente de contenido, la habilidad para visualizar situaciones y predecir lo que resultaría de acuerdo con una serie de acciones planeadas.
- Habilidad para desenvolverse dentro de las limitaciones de un contexto.
- Habilidad para percibir y enfocar el mundo desde un punto de vista ético y estético.

En resumen, la Educación Artística contribuye en el proceso educativo y cultural de los pueblos sirviendo como medio de comunicación y de sensibilización, esto es, la comunicación en todas sus formas o lenguajes, como pueden ser: la danza, la música, el teatro, la pintura, la escultura, la poesía, la lectura, la escritura, la artesanía, etc., y la sensibilización centrada en los sentidos sin opacar ninguno; el oído, la visión, el olfato, el tacto y el gusto. Todo lo anterior nos agrupa funciones como lenguajes, gestualidad, pintura, notación musical, cultivo de capacidades para emplear la metáfora, la ironía, formas de leer y escribir, desarrollo de la percepción, la reflexión y la producción, etc. Al pensar en los lenguajes y los sentidos nos vemos obligados a tener en cuenta al

cerebro en su totalidad, las inteligencias múltiples, los diferentes procesos de aprendizaje, el desarrollo de competencias y las relaciones con las otras áreas.

2.3.5 Definición de las dimensiones de la variable desarrollo de capacidades artísticas

- a) Artes visuales:** Son formas, expresiones de arte que se encuentran enfocadas preeminentemente a la creación de trabajos que son visuales por naturaleza como ser, la pintura, la fotografía, la impresión y el cine.
- **Gráficas:** Son las que se realizan por medio de un proceso de impresión; así, son artes gráficas tanto el grabado como la fotografía, el cartelismo o el comics, o cualquier actividad artística que utilice un medio impreso. En su realización intervienen, por un lado, la creación de un diseño y, por otro, su traslado a un determinado sustrato -como el papel-. Las artes gráficas aparecieron con la invención de la imprenta por Johannes Gutenberg hacia 1450, agrupando todos los oficios que se relacionaban con la impresión tipográfica. Más tarde, la necesidad de generar impresiones de mejor calidad propició la aparición del pre prensa o fotomecánica.

- **Digital:** Es el realizado por medios digitales, como el video o la informática, vinculado a menudo a las instalaciones, o que utiliza diversos soportes, como internet.
- **Dibujo:** Representación gráfica realizada por medio de líneas, trazos y sombras, elaborados mediante lápiz, pluma u objetos similares. El dibujo está en la base de casi cualquier obra artística, pues la mayoría de obras pictóricas se realizan sobre un esbozo dibujado sobre el lienzo, sobre el que posteriormente se pinta; igualmente, muchas esculturas son diseñadas primero en dibujo, e incluso la arquitectura se basa en planos dibujados. Aparte de esto, el dibujo tiene una indudable autonomía artística, siendo innumerables los dibujos realizados por la mayoría de grandes artísticas a lo largo de la Historia.
- **Pintura:** Es el arte y técnica de crear imágenes a través de la aplicación de pigmentos de color sobre una superficie, sea papel, tela, madera, pared, etc. Se suele dividir en pintura mural (fresco, temple) o de caballete (temple, oleo, pastel), e igualmente puede clasificarse según su género (retrato, paisaje, bodegón, etc.). La pintura ha sido durante siglos el principal medio para documentar la realidad, el mundo circundante, reflejando en sus imágenes el devenir histórico de las distintas culturas que han sucedido a lo largo del tiempo, así como sus costumbres y condiciones materiales.

- **Decorativas o aplicadas:** Término aplicado preferentemente a las artes industriales, así como a la pintura y la escultura, cuando su objetivo no es el de generar una obra única y diferenciada, sino que buscan una finalidad decorativa y ornamental.
- **Cinematografía:** Técnica basada en la reproducción de imágenes en movimiento, el cine surgió con el invento del cinematógrafo por los hermanos Lumière en 1895. Si bien en principio únicamente suponía la captación de imágenes del natural, como si fuese un documental, enseguida la cinematografía evolucionó hacia la narración de historias mediante la utilización de guiones y procesos técnicos como el montaje, que permitían rodar escenas y ordenarlas de forma que presentase una historia coherente. Con la incorporación de elementos tomados del teatro -proceso indicado por Méliès-, el cine alcanzó un grado de auténtica artisticidad, siendo bautizado como el “Séptimo Arte”, término propuesto por Ricciotto Canudo en 1911.
- **Diseño:** Es la traza o delineación de cualquier elemento relacionado con el ser humano, sea un edificio, un vestido, un peinado, etc. Utilizado habitualmente en el contexto de las artes aplicadas, ingeniería, arquitectura y otras disciplinas creativas, el diseño se define como el proceso previo de configuración mental de una obra, mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquier soporte. El diseño tiene un componente funcional y otro

estético, ha de satisfacer necesidades pero ha de agradar a los sentidos. Comprende multitud de disciplinas y oficios dependiendo del objeto a diseñar y de la participación en el proceso de una o varias personas o especialidades.

- **Fotografía:** Es una técnica que permite capturar imágenes del mundo sensible y fijarlas en un soporte material -una película sensible a la luz-. Se basa en el principio de la cámara oscura, con la cual se consigue proyectar una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido y aumentado su nitidez. La fotografía moderna comenzó con la construcción del daguerrotipo por Louis-Jacques-Mandé Daguerre, a partir de donde se fueron perfeccionando los procedimientos técnicos para su captación y reproducción. Pese a tomar sus imágenes de la realidad, la fotografía fue enseguida considerada un arte, pues se reconoce que la visión aportada por el fotógrafo a la hora de elegir una toma o encuadre es un proceso artístico, realizado con una voluntad estética.

b) Artes musicales:

- **Canto coral:** Es el realizado por un grupo de voces, bien masculinas o femeninas, o mixtas, que interpretan una canción o melodía de forma conjunta, aunando sus voces para ofrecer una sola voz

musical. Entre las diversas formas de canto coral figura el canto gregoriano.

- **Música sinfónica:** La música es el arte de organizar sensible y lógicamente una combinación coherente de sonidos y silencios utilizando los principios fundamentales de la melodía, la armonía y el ritmo. En su vertiente sinfónica, se considera que es la música instrumental interpretada por una orquesta formada por los principales instrumentos de viento (madera y metal), cuerda y percusión.
- **Opera:** Es un arte donde se combina la música con el canto, sobre la base de un guion (libreto) interpretado según los principios de las artes escénicas. La interpretación es realizada por cantantes de diversos registros vocales: bajo, barítono, tenor, contralto, mezzosoprano y soprano.
- **Danza:** La danza es una forma de expresión del cuerpo humano, que consiste en una serie de movimientos rítmicos al compás de una música -aunque esta última no es del todo imprescindible-. Entre sus modalidades figura el ballet o danza clásica, aunque existen innumerables tipos de danzas rituales y folklóricas entre las diversas culturas y sociedades humanas, así como infinitud de bailes populares. Las técnicas de danzas requieren una gran concentración para dominar todo el cuerpo, con especial hincapié en la flexibilidad, la coordinación y el ritmo.

Los lineamientos curriculares nacionales, señalan que: En la educación en danza, todo ejercicio puede suscitar la expresión de las fuerzas afectivas imaginativas de cada uno, el disfrute y el dominio técnico del movimiento corporal expresivo, el interés por los conceptos propios de la danza y la valoración del trabajo en equipo y del medio cultural. Los mismos componentes del movimiento, así como la música, los personajes y las situaciones, pueden servir de pretexto al acto simbólico, a la expresión personal creativa.

En danza se usan metáforas que aluden a la vida, que se refieren a la compleja síntesis de la vida interior que identifica a cada uno y cada una, a su naturaleza expresiva y a su tradición. Metáforas que manifiestan la complejidad y la riqueza de los sentimientos y respuestas que damos a la vida de la que somos parte; sus ritmos, su organización, tensiones, distensiones y posibles dimensiones anímicas. Se conoce más sobre el movimiento mismo: nos sensibilizamos a la vida vibrante en torno nuestro. En la experimentación misma de la danza se adquieren conocimientos sobre el esquema corporal, las facultades perceptivas, la orientación espacio-temporal, el ritmo y la simbología del gesto entre otros.

Jackeline kobmson en "La danza y el niño" indica "Tal vez no lo sabes aún, pero la danza existe en ti, en todo momento. Basta con escuchar, mirar, sentir. También existe fuera de ti, en la naturaleza, en la gente que te rodea, en todo lo que forma parte de la vida.

c) Artes literarias:

- **Narrativa:** Es el arte de escribir en prosa, recreando en palabras sucesos reales o ficticios, que el escritor dispone de forma adecuada para su correcta comprensión por el lector, con finalidades informativas o recreativas, expresadas con un lenguaje que puede variar desde un aspecto descriptivo hasta otro imaginario o de diversa índole. Entre las diversas formas de narrativa se encuentran la novela y el cuento.
- **Poesía:** Es una composición literaria basada en la métrica y el ritmo, dispuesta a través de una estructura de versos y estrofas que pueden tener diversas formas de rima, aunque también pueden ser de verso libre. Su contenido puede ser igualmente realista o ficticio, aunque por lo general la poesía siempre suele tener un aspecto e invocador e intimista, siendo el principal vehículo de expresión del componente más emotivo del ser humano.
- **Drama:** Es una forma de escritura basada en el diálogo de diversos personajes, que van contando una historia a través de la sucesión cronológica y argumental de diversas escenas donde se va desarrollando la acción. Aunque tiene un carácter literario autónomo, generalmente está concebido para ser representado de forma teatral, por lo que el drama está íntimamente ligado a las artes escénicas.

Las TIC no pueden desvincularse del desarrollo de los aprendizajes y de habilidades artísticas en la educación inicial y básica, pues es indudable la atracción experimentada por los niños y niñas ante la tecnología, lo colorido, el audio y video de los proyectos multimedia infantiles, a tal efecto, plantear el aspecto lúdico y usar las TIC para el desarrollo de la lecto-escritura, el primer encuentro con las letras, sonidos de las mismas, así como el desenvolvimiento motriz a través del aprendizaje condicionado, conductista, por ensayo y error - en un principio, y posteriormente por interacción con los demás niños y niñas, es una realidad no susceptible de ser desechada a priori.

Si bien, al aspecto motriz de los infantes, al igual que el nivel de creatividad y el nivel de participación cultural en el arte tradicional y las manifestaciones folclóricas no está en pleno desenvolvimiento, el uso de la multimedia, vinculando cada uno de los sentidos, presenta una luz para el mejor desempeño y coordinación cuerpo-mente. El menospreciar investigaciones cuyo fundamento es la educación inicial vinculadas a las TIC, sólo implica compresión mental, estableciendo barreras a los y la estudiantes en su pleno desarrollo mental, personal y social.

2.4 Formulación de las hipótesis

2.4.1 Hipótesis general

Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

2.4.2 Hipótesis específicas

- a) Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.
- b) Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades musicales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

c) Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades literarias de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

2.5 Operacionalización de variables

En la tabla siguiente se presentan las dimensiones que permiten medir las variables de estudio, se tiene:

Tabla 1: Matriz de operacionalización de variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
INDEPENDIENTE: HERRAMIENTAS MULTIMEDIA Definición: El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información. De allí la expresión multimedios. Los medios pueden ser variados, desde textos e imágenes hasta animación, sonido y video.	Dimensión 1 Multimedia educativa: se puede considerar como un proceso no lineal esto hace que el estudiante lleve su propio orden en su modelo educativo (a distancia, presencial etc.). Se fundamenta en un desarrollo navegable que permite cierta libertad de moverse sobre el aplicativo.	Permite – Facilita Motiva - Aprende
	Dimensión 2 Herramientas de desarrollo de la multimedia: Son aquellas están diseñadas para administrar los elementos de multimedia individualmente y permiten interactuar con los usuarios y ofrecen facilidades para crear y editar texto imágenes y tienen extensiones para controlar los reproductores de video disco, video y otros.	Administra- Interactúa Crea - comunica
	Dimensión 3 La educación básica y el reto hacia las nuevas tecnologías: En virtud de la globalización, la ciencia avanzando diariamente, la tecnología en evolución constante, se percibe la necesidad de involucrar la educación con las nuevas tecnologías, y en este sentido, hacer de esto un estilo de vida, por	Transforma - Permite

	tanto, la educación inicial y básica es la más idónea para comenzar esta revolución educativa. Sin embargo, se presenta de antemano la incultura y analfabetismo ante la tecnología.	Facilita - Participa
DEPENDIENTE: DESARROLLO DE CAPACIDADES ARTÍSTICAS Definición: Son todas aquellas habilidades que se potencian permanentemente a través de los sentidos, teniendo en cuenta la mayor percepción sensorial, la sensibilidad, la capacidad creativa, expresión de sentimientos, deseos emociones, conocimientos e informaciones.	Dimensión 1 Artes Visuales: Las Artes Visuales son formas, expresiones de arte que se encuentran enfocadas preeminentemente a la creación de trabajos que son visuales por naturaleza como ser, la pintura, la fotografía, la impresión y el cine.	Desarrolla creatividad Incentiva – Domina
	Dimensión 2 Artes Musicales: Se encarga de suscitar una experiencia estética en el oyente, mediante el cual expresa sentimientos, emociones, pensamientos o ideas, que afecta el campo perceptivo del individuo , la comunicación y la ambientación	Conocimientos Favorece y fortalece – Desarrolla – Suscita
	Dimensión 3 Artes Literarias: Las artes literarias son las distintas manifestaciones clasificadas dentro del gran concepto de la literatura, que se puede describir como el arte que usa la palabra como instrumento.	Promueve competencias Interpreta – Produce - Mejora

FUENTE: Propia

2.6 Definición de términos

En el presente trabajo de investigación se destacan los siguientes términos:

- a) Aprendizaje:** Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos y conductas, como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales
- b) Aprender:** Llegar a saber una cosa por medio del estudio o la práctica
- c) Arte:** Actividad en la que la persona recrea un aspecto de la realidad o un sentimiento de formas bellas valiéndose de la materia, la imagen, o el sonido.
- d) Capacidad:** Aptitud, talento, cualidad que dispone a alguien para el buen ejercicio de algo.
- e) Competencia:** Capacidad para el desarrollo de algo.
- f) Creatividad:** Facultad o capacidad de crear.

- g) Desarrollo:** Crecimiento o mejora de un aspecto físico, intelectual o moral.
- h) Enseñanza:** Transmisión de conocimientos, ideas, experiencias, habilidades o hábitos a una persona que no los tiene.
- i) Estrategia:** Técnicas y conjunto de actividades destinadas a conseguir un objetivo.
- j) Expresión:** Manifestación con palabras o con otros signos exteriores de lo que uno siente o piensa.
- k) Folclórico:** Relativo al folclor de carácter tradicional o popular.
- l) Hipermedia:** Conjunto de métodos o procedimientos para escribir, diseñar o componer contenidos que integren soportes tales como: texto, imagen, video, audio, mapas y otros soportes de información emergentes.
- m) Información:** Comunicación o adquisición de conocimiento que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia determinada.
- n) Motivación:** Impulsa que conduce a una persona a elegir y realizar una acción.
- o) Pedagogía:** Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil.
- p) TIC:** Son el conjunto de tecnologías desarrolladas para gestionar información y enviarla de un lugar a otro.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo y nivel de investigación

El tipo de la presente investigación es aplicada, dado que tiene la finalidad de la búsqueda y consolidación del saber y la aplicación de los conocimientos (Hernández Sampieri y otros, 2010). Se pretende establecer una comunicación virtual a través del uso de herramientas tecnológicas en especial la Multimedia que permitan interactuar entre maestros y estudiantes y generar procesos educativos a través de las herramientas virtuales fortaleciendo el aprendizaje en la educación básica que se imparte en la Institución Educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira.

3.2 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es experimental puesto que una variable fue alterada, y de características pre experimental (Hernández Sampieri y otros, 2010), siendo su esquema:

DISEÑO PRE EXPERIMENTAL

- Diseño pre-test post-test con un solo grupo

ESQUEMA



Donde:
X = Variable independiente
O₁ = Medición pre-experimental de la variable independiente
O₂ = Medición post-experimental de la variable independiente

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

La población objeto de investigación son los estudiantes del grado 3-02, el cual está integrado por 25 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 7 y 11 años de edad, provenientes de estrato 1 y 2 en su gran mayoría, los hogares donde sobresale la ausencia del padre como jefe de hogar; de

la Institución Educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira.

3.3.2 Muestra

Puesto que la población de estudio es manejable, se hizo un censo, es decir, que se encuestó a los 25 estudiantes, que presentan las siguientes características:

Tabla 2: Características de la muestra

Grado	Nº Estudiantes	Sexo		Edades					Estrato		
		M	F	7	8	9	10	11	I	II	III
3 – 02	25	10	15	2	10	6	5	2	18	5	2

FUENTE: Propia

3.4 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

3.4.1 Descripción de instrumentos

Para obtener información actualizada se consideró la aplicación de la técnica denominada encuesta, siendo el instrumento el cuestionario, cuyo formato se anexa, el cual buscó analizar el desarrollo de capacidades

artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, en el año 2015; con respecto al planteamiento de las alternativas, se consideró el cuestionario tipo Likert (en base a 5 niveles).

3.4.2 Validación y confiabilidad del instrumento

Sobre la validación del instrumento aplicado, se utilizó el criterio de Juicio de Expertos, cuya valoración se anexa; en lo que respecta a la confiabilidad del instrumento, se aplicó el estadístico Alpha de Cronbach, por tanto, previamente se identificó una Prueba Piloto de 5 alumnos, cuyas respuestas fueron procesadas, y dio un valor de 0,859; lo cual implica, que dicho instrumento es adecuada (George y Mallery, 2003).

3.4.3 Aplicación de los instrumentos

El instrumento aplicado consideró las opiniones de los estudiantes del grado 3-02 de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, en el año 2015, mediante la valoración de datos por ítems cerrados; considerando la Escala de Likert (valores desde muy en desacuerdo / nunca = 1 hasta muy de acuerdo / siempre = 5).

En lo que respecta al proceso de uso de la herramienta multimedia en las sesiones de clase, se consideró las siguientes fases:

Inicialmente los estudiantes recibieron orientación para aprender a utilizar el computador como principal herramienta de trabajo, Así mismo de manera paralela se utilizaron otros medios multimedia como DVD, VHS, cámaras fotográficas digitales, equipos de sonido, proyector, video grabadora, televisor con sistema de cable y celulares. Algunas de estas herramientas se utilizaron para la planeación y explicación de las clase y de manera especial las de arte. Además de lo anterior otras metodologías se aplicaron a través de videos relacionados con el arte bajado de internet, juegos educativos interactivos. Estas estrategias permiten combinar textos, imágenes y sonidos que se ponen en evidencia en las fiestas patrias y eventos culturales y sociales de la Institución Educativa.

3.5 Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

Se tiene que recabados los datos, se agruparon en función de las dimensiones de las variables de estudio, organizándolo en tablas y figuras estadísticas; para finalmente, proceder al análisis de los resultados obtenidos. Para el procesamiento de la información se aplicó el software estadístico SPSS versión 23,0. Siendo los estadísticos de tendencia central (promedio) y de dispersión (desviación típica), y la prueba de los rangos con signo de Wilcoxon.

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1 Procesamiento de datos: Resultados

Tabla 3: Dimensión nº 01 – Capacidades visuales

		Momento	
		Antes	Después
Capacidades visuales	Baja	6 24,0%	0 0,0%
	Regular	19 76,0%	23 92,0%
	Alto	0 0,0%	2 8,0%
Total		25 100,0%	25 100,0%

	Momento	
	Antes	Después
	Media	Media
Capacidades visuales	2,62	3,50

FUENTE: Cuestionario “Capacidades artísticas”

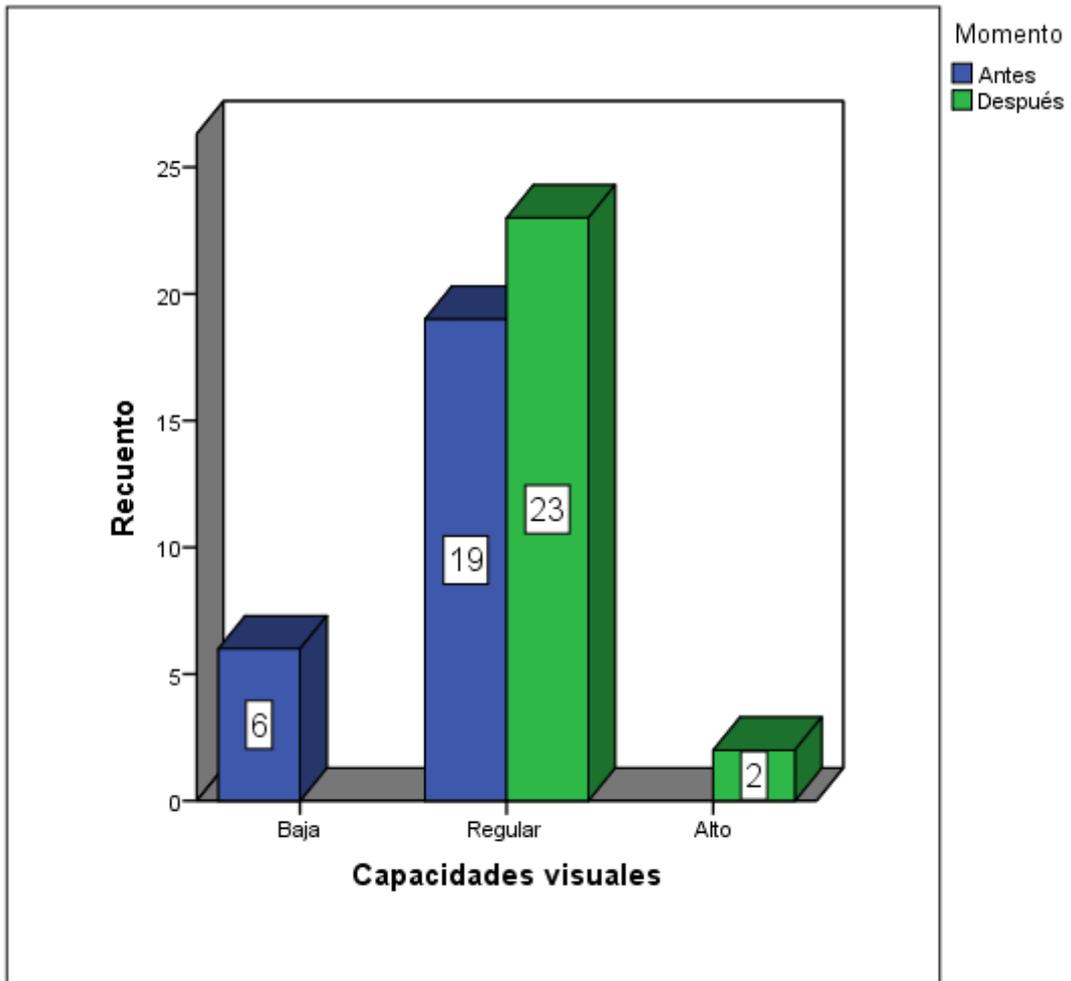


Figura 1: Dimensión nº 01 – Capacidades visuales

FUENTE: Cuestionario “Capacidades artísticas”

ANÁLISIS

Los resultados encontrados hacen referencia a la dimensión denominada “Capacidades visuales”, de donde se tiene que los resultados del pre-test (antes) indican que el 76,0% de los estudiantes del grado 3-02 de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, se caracterizan por un nivel regular, y el 24,0% por un nivel bajo; mientras que los resultados del post-test (después) precisan que el 92,0% de los estudiantes se caracterizan por un nivel regular, y el 8,0% por un nivel alto.

Ello implica que a consecuencia de la utilización de las herramientas multimedia, se ha logrado que las capacidades visuales de los estudiantes mejoren; siendo el aspecto más destacado: El considerar que las actividades pedagógicas desarrolladas en clases favorecen el desarrollo de la imaginación.

Tabla 4: Dimensión nº 02 – Capacidades musicales

		Momento	
		Antes	Después
Capacidades musicales	Baja	16 64,0%	0 0,0%
	Regular	9 36,0%	8 32,0%
	Alto	0 0,0%	17 68,0%
Total		25 100,0%	25 100,0%

	Momento	
	Antes	Después
	Media	Media
Capacidades musicales	2,32	3,96

FUENTE: Cuestionario “Capacidades artísticas”

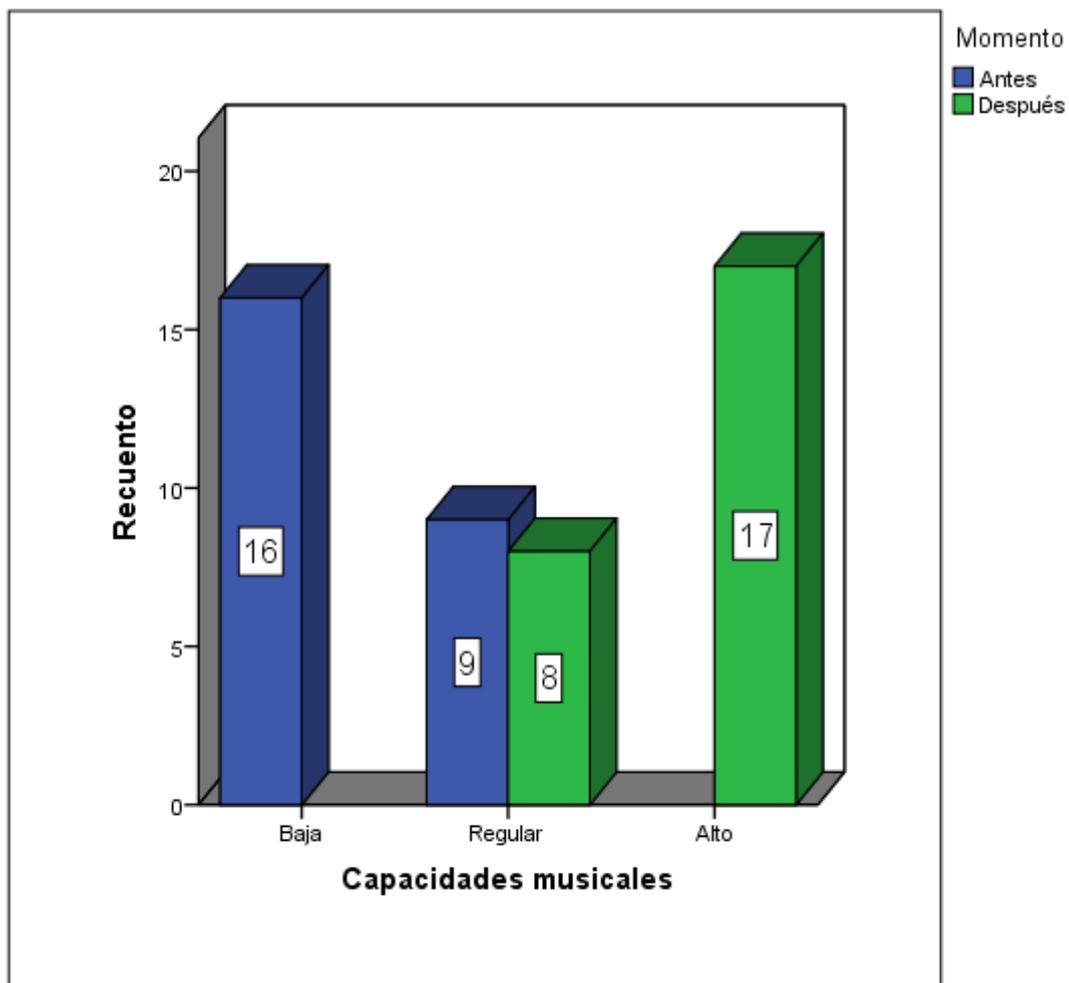


Figura 2: Dimensión nº 02 – Capacidades musicales

FUENTE: Cuestionario “Capacidades artísticas”

ANÁLISIS

Los resultados encontrados hacen referencia a la dimensión denominada “Capacidades musicales”, de donde se tiene que los resultados del pre-test (antes) indican que el 64,0% de los estudiantes del grado 3-02 de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, se caracterizan por un nivel bajo, y el 36,0% por un nivel regular; mientras que los resultados del post-test (después) precisan que el 68,0% de los estudiantes se caracterizan por un nivel alto, y el 32,0% por un nivel regular.

Ello implica que a consecuencia de la utilización de las herramientas multimedia, se ha logrado que las capacidades musicales de los estudiantes mejoren de forma significativa; siendo el aspecto más destacado: El considerar que en clases se impulsa con frecuencia el desarrollo de actividades para fortalecer la cultura autóctona.

Tabla 5: Dimensión nº 03 – Capacidades literarias

		Momento	
		Antes	Después
Capacidades literarias	Baja	8 32,0%	0 0,0%
	Regular	17 68,0%	23 92,0%
	Alto	0 0,0%	2 8,0%
Total		25 100,0%	25 100,0%

	Momento	
	Antes	Después
	Media	Media
Capacidades literarias	2,58	3,54

FUENTE: Cuestionario “Capacidades artísticas”

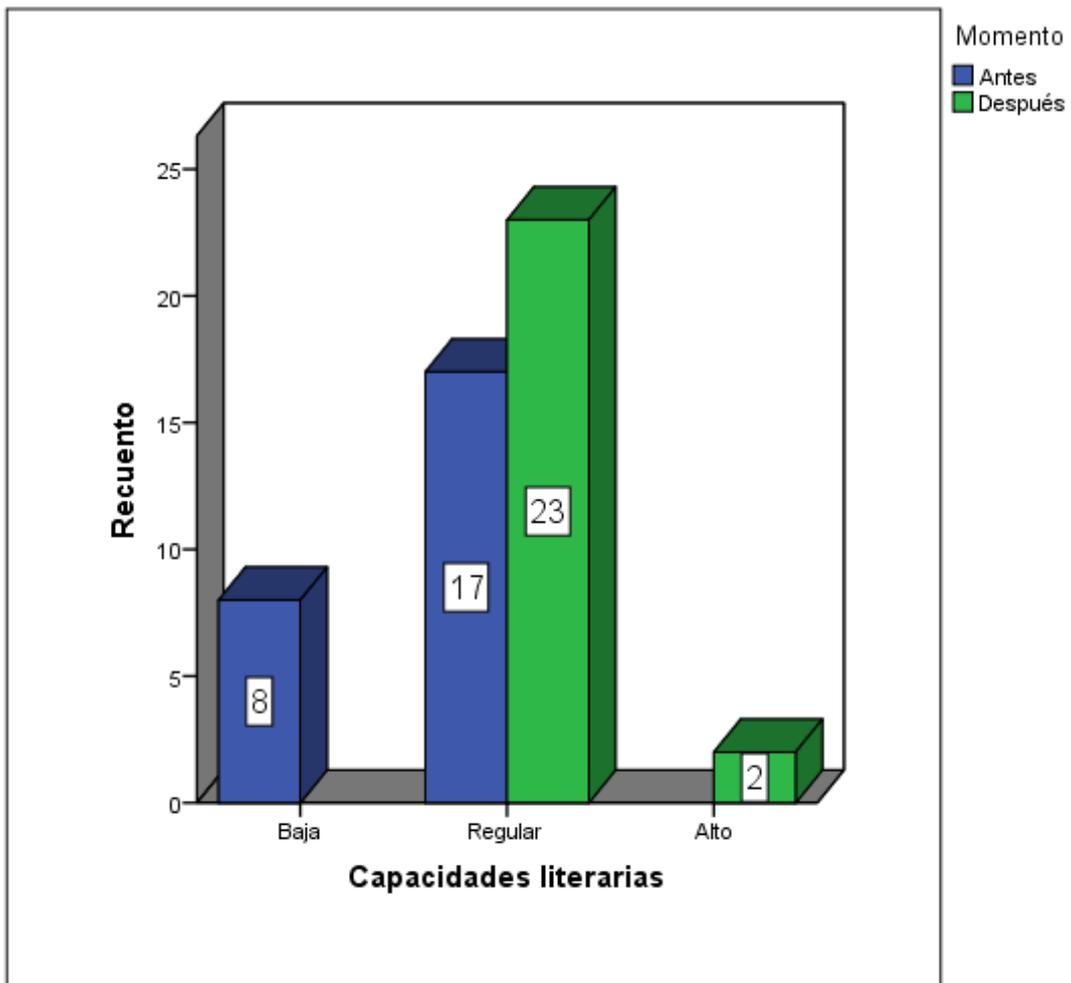


Figura 3: Dimensión nº 03 – Capacidades literarias

FUENTE: Cuestionario “Capacidades artísticas”

ANÁLISIS

Los resultados encontrados hacen referencia a la dimensión denominada “Capacidades literarias”, de donde se tiene que los resultados del pre-test (antes) indican que el 68,0% de los estudiantes del grado 3-02 de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, se caracterizan por un nivel regular, y el 32,0% por un nivel bajo; mientras que los resultados del post-test (después) precisan que el 92,0% de los estudiantes se caracterizan por un nivel regular, y el 8,0% por un nivel alto.

Ello implica que a consecuencia de la utilización de las herramientas multimedia, se ha logrado que las capacidades literarias de los estudiantes mejoren; siendo el aspecto más destacado: El considerar que con frecuencia buscan impulsar su capacidad de oratoria.

Tabla 6: Variable – Capacidades artísticas

		Momento	
		Antes	Después
Capacidades artísticas	Baja	5 20,0%	0 0,0%
	Regular	20 80,0%	17 68,0%
	Alto	0 0,0%	8 32,0%
Total		25 100,0%	25 100,0%

	Momento	
	Antes	Después
	Media	Media
Capacidades artísticas	2,51	3,67

FUENTE: Cuestionario “Capacidades artísticas”

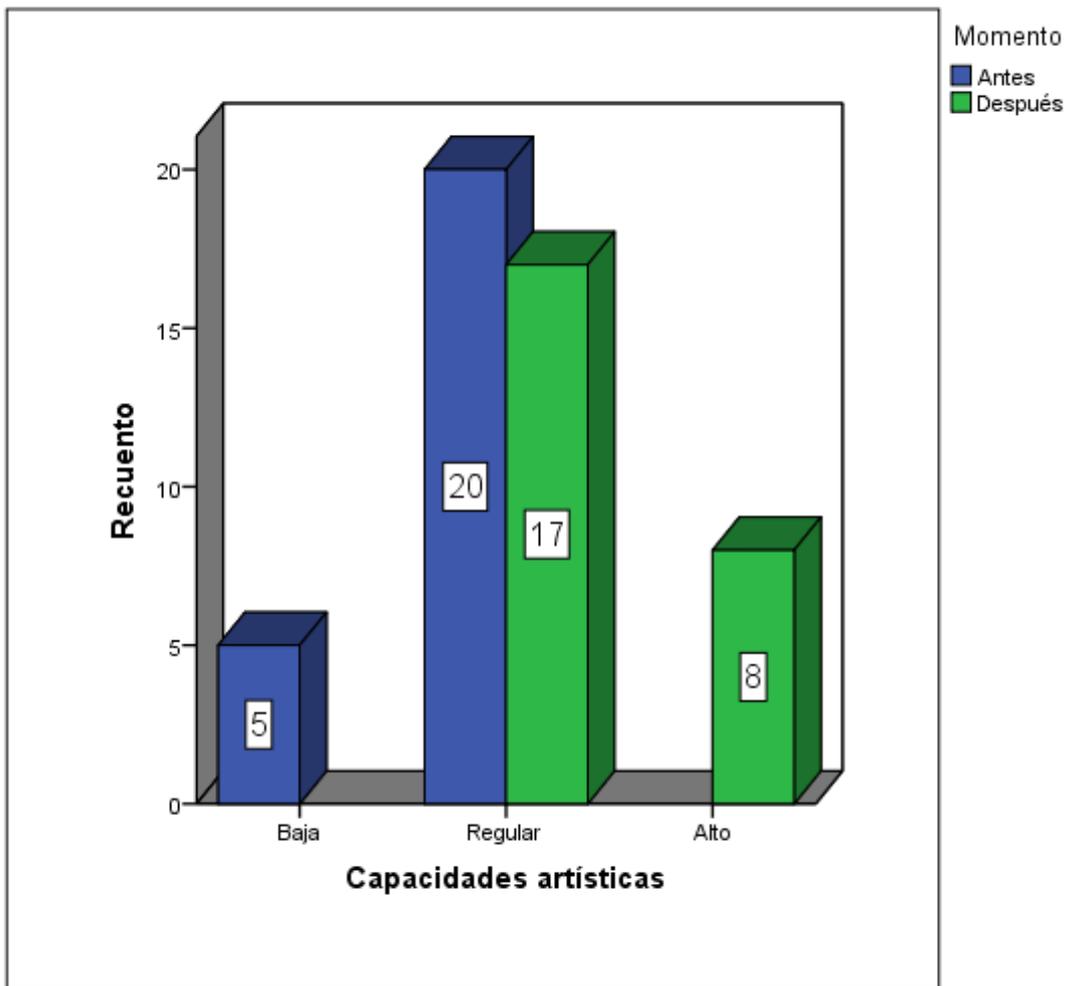


Figura 4: Variable – Capacidades artísticas

FUENTE: Cuestionario “Capacidades artísticas”

ANÁLISIS

Los resultados encontrados hacen referencia a la variable denominada “Capacidades artísticas”, de donde se tiene que los resultados del pre-test (antes) indican que el 80,0% de los estudiantes del grado 3-02 de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, se caracterizan por un nivel regular, y el 20,0% por un nivel bajo; mientras que los resultados del post-test (después) precisan que el 68,0% de los estudiantes se caracterizan por un nivel regular, y el 32,0% por un nivel alto.

Ello implica que a consecuencia de la utilización de las herramientas multimedia, se ha logrado que las capacidades artísticas de los estudiantes mejoren de forma significativa; al comparar por dimensiones se tiene que en la que se ha tenido un avance más relevante fue en las “Capacidades musicales”.

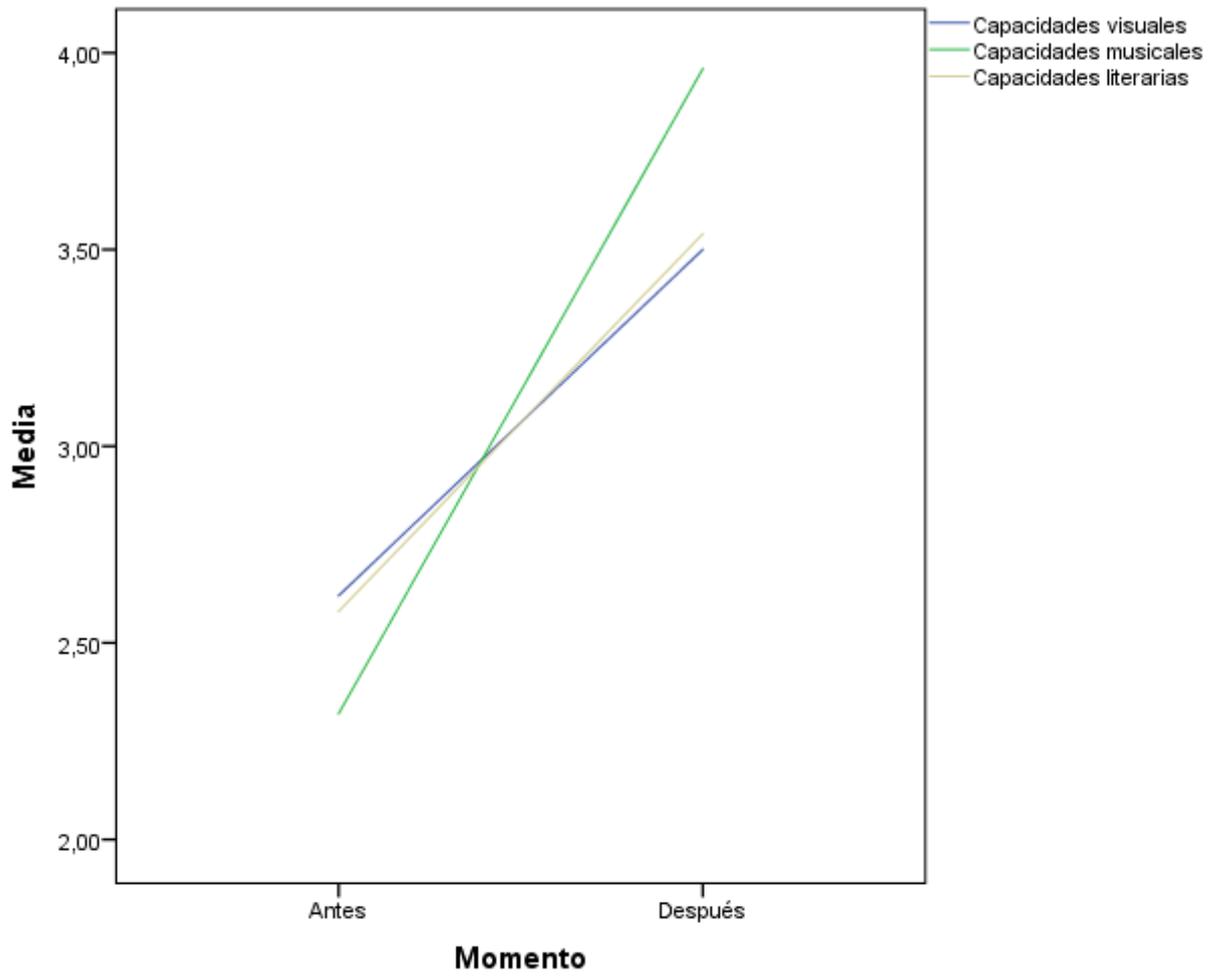


Figura 5: Variable – Capacidades artísticas (por dimensiones)

FUENTE: Cuestionario “Capacidades artísticas”

4.2 Contraste de hipótesis

4.2.1 Contraste de hipótesis específicas

- a) La primera hipótesis específica indica que “*Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015*”.

Puesto que se trata de una variable cualitativa, y se hizo un pre experimento, se utilizó la Prueba de Wilcoxon, de donde:

H_0 : No existe diferencia significativa entre los valores medios del pre-test y el post-test

H_1 : Existe diferencia significativa entre los valores medios del pre-test y el post-test

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Capacidades visuales (post-test) - Capacidades visuales (pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	8 ^b	4,50	36,00
	Empates	17 ^c		
	Total	25		

a. Capacidades visuales (post-test) < Capacidades visuales (pre-test)

b. Capacidades visuales (post-test) > Capacidades visuales (pre-test)

c. Capacidades visuales (post-test) = Capacidades visuales (pre-test)

Estadísticos de prueba^a

	Capacidades visuales (post-test) - Capacidades visuales (pre-test)
Z	-2,828 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,005

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Se obtuvo un valor de $Z = - 2,828$ (valor de $p = 0,005$), puesto que el valor de p es inferior al 5% de significancia, ello permite concluir que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

b) La segunda hipótesis específica indica que “*Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades musicales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015*”.

Se utilizó la Prueba de Wilcoxon, de donde:

H₀: No existe diferencia significativa entre los valores medios del pre-test y el post-test

H₁: Existe diferencia significativa entre los valores medios del pre-test y el post-test

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Capacidades musicales (post-test) - Capacidades musicales (pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
	Empates	2 ^c		
	Total	25		

a. Capacidades musicales (post-test) < Capacidades musicales (pre-test)

b. Capacidades musicales (post-test) > Capacidades musicales (pre-test)

c. Capacidades musicales (post-test) = Capacidades musicales (pre-test)

Estadísticos de prueba^a

	Capacidades musicales (post-test) - Capacidades musicales (pre-test)
Z	-4,332 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Se obtuvo un valor de $Z = -4,332$ (valor de $p = 0,000$), puesto que el valor de p es inferior al 5% de significancia, ello permite concluir que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades musicales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

- c) La tercera hipótesis específica indica que “*Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades literarias de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015*”.

Se utilizó la Prueba de Wilcoxon, de donde:

H₀: No existe diferencia significativa entre los valores medios del pre-test y el post-test

H₁: Existe diferencia significativa entre los valores medios del pre-test y el post-test

Rangos				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Capacidades literarias (post-test) - Capacidades literarias (pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	9 ^b	5,00	45,00
	Empates	16 ^c		
	Total	25		

a. Capacidades literarias (post-test) < Capacidades literarias (pre-test)

b. Capacidades literarias (post-test) > Capacidades literarias (pre-test)

c. Capacidades literarias (post-test) = Capacidades literarias (pre-test)

Estadísticos de prueba^a

	Capacidades literarias (post-test) - Capacidades literarias (pre-test)
Z	-2,887 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,004

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Se obtuvo un valor de $Z = -2,887$ (valor de $p = 0,004$), puesto que el valor de p es inferior al 5% de significancia, ello permite concluir que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades literarias de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

4.2.2 Contraste de la hipótesis general

La hipótesis general precisa que “*Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015*”.

Se utilizó la Prueba de Wilcoxon, de donde:

H_0 : No existe diferencia significativa entre los valores medios del pre-test y el post-test

H_1 : Existe diferencia significativa entre los valores medios del pre-test y el post-test

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Capacidades artísticas (post-test) - Capacidades artísticas (pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	12 ^b	6,50	78,00
	Empates	13 ^c		
	Total	25		

a. Capacidades artísticas (post-test) < Capacidades artísticas (pre-test)

b. Capacidades artísticas (post-test) > Capacidades artísticas (pre-test)

c. Capacidades artísticas (post-test) = Capacidades artísticas (pre-test)

Estadísticos de prueba^a

	Capacidades artísticas (post-test) - Capacidades artísticas (pre-test)
Z	-3,357 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Se obtuvo un valor de $Z = -3,357$ (valor de $p = 0,001$), puesto que el valor de p es inferior al 5% de significancia, ello permite concluir que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.

4.3 Discusión

A continuación se detallan las características encontradas en el análisis de cada una de las dimensiones, se tiene:

- Sobre la dimensión 1, se encontró que los estudiantes en el pre-test (antes) en un 76,0% se caracterizan por un nivel regular de desarrollo de las capacidades visuales y la diferencia con un nivel bajo, mientras que en el post-test (después) el 92,0% de los estudiantes se caracterizan por un nivel regular y la diferencia con un nivel alto. Por tanto, la utilización de las herramientas multimedia, permite que las capacidades visuales de los estudiantes del grado 3-02 de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia mejoren.
- Sobre la dimensión 2, se encontró que los estudiantes en el pre-test (antes) en un 64,0% se caracterizan por un nivel bajo de desarrollo de las capacidades musicales y la diferencia con un nivel regular, mientras que en el post-test (después) el 68,0% de los estudiantes se caracterizan por un nivel alto y la diferencia con un nivel regular. Por tanto, la utilización de las herramientas multimedia, permite que las capacidades musicales de los estudiantes del grado 3-02 de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia mejoren de forma significativa.

- Sobre la dimensión 3, se encontró que los estudiantes en el pre-test (antes) en un 68,0% se caracterizan por un nivel regular de desarrollo de las capacidades literarias y la diferencia con un nivel bajo, mientras que en el post-test (después) el 92,0% de los estudiantes se caracterizan por un nivel regular y la diferencia con un nivel alto. Por tanto, la utilización de las herramientas multimedia, permite que las capacidades literarias de los estudiantes del grado 3-02 de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia mejoren.

De forma específica, los resultados de la presente investigación guardan relación con el trabajo mencionado en los antecedentes desarrollado por Saura (2005), que dentro de sus principales conclusiones se tiene: el considerar que las nuevas tecnologías, aplicadas a la enseñanza artística, deben ser obligatorias en todos los colegios, además de precisar que es importante facilitar el acceso a los recursos multimedia que ofrece Internet al profesor de las asignaturas artísticas desde su propia formación. Ello refuerza la importancia del uso de las TIC de parte del docente, dentro de las sesiones de clase, en este caso el uso de las herramientas multimedia permitió mejorar las capacidades artísticas de los estudiantes.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

1. Se concluye que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015 (valor $Z = -3,357$ y $p = 0,001$).

2. Se concluye que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015 (valor $Z = -2,828$ y $p = 0,005$).

3. Se concluye que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades musicales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015 (valor $Z = -4,332$ y $p = 0,000$).

4. Se concluye que existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades literarias de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015 (valor $Z = -2,887$ y $p = 0,004$).

5.2 Recomendaciones

1. Se recomienda a los directivos de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, que con la finalidad de fortalecer las capacidades artísticas en los estudiantes, se debe priorizar los siguientes aspectos:

- Diagnosticar el nivel de dominio que poseen los docentes de la institución en el manejo de las herramientas tecnológicas especialmente de la Multimedia para garantizar la implementación y aplicación en clases; ello permitirá contar con una línea de base de que aspectos se debe fortalecer en las capacidades en el manejo de las TIC de los docentes, en razón de buscar potenciar el autoaprendizaje y autorregulación del estudiante y solo puede lograrse cuando se tiene al frente a un maestro que demuestra dominio.
 - Insistir en el diseño de planes de área, asignatura y aula que utilicen ampliamente los recursos de la transversalidad, tales como la tecnología y de manera especial la Multimedia en aras de posibilitar a los estudiantes el uso de herramientas que respondan a sus necesidades de aprendizaje.
2. Se recomienda a los directivos de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, que con la finalidad de fortalecer las capacidades visuales en los estudiantes, se debe desarrollar con frecuencia en el salón de clases, algunas actividades que impulsan el dominio óculo manual.
 3. Se recomienda a los directivos de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira

Colombia, que con la finalidad de fortalecer las capacidades musicales en los estudiantes, en los horarios de clases se debería enseñar con más frecuencia, actividades para desarrollar la capacidad de afinación.

4. Se recomienda a los directivos de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, que con la finalidad de fortalecer las capacidades literarias en los estudiantes, en clases se debería fomentar con más frecuencia, actividades para desarrollar la lecto-escritura.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ángel, Frank. (1998). *La educación artística en la escuela primaria*. Bogotá: Voluntad, sf. P. 49
- Betancourt, M. (1997). *La escuela como escenario privilegiado para la comunicación*. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.
- Castro, Daniel. (1990). *Educación a través del arte*. En: *Colombiana Ciencia y Tecnología*. Bogotá. Vol. 8, No. 1 p. 14-16.
- Ceballos C., Luis Alfonso et al. (2004). *La educación artística en Caldas: Realidades y perspectivas*. Manizales: Universidad de Caldas, p.53-6
- Ciódaró Pérez, Paula Andrea. (2006). *La integración del pensamiento científico, tecnológico, artístico y estético desde la educación artística en el nivel de la básica*. Medellín. 88p. Trabajo de Grado (licenciada). UPB. Facultad de Educación. Artística.
- Contreras, f. (2004). *Weblogs en educación*. [artículo en línea]. Revista Digital Universitaria. N.º 5. [Fecha de consulta: 9 de junio de 2015].
- Finalidades y alcances del Decreto 230 del 11 de febrero de 2002: Currículo, Evaluación y Promoción de los educandos, y Evaluación institucional. Bogotá: El autor, julio de 2002. p.48

- Del Rosal, Inmaculada. (2004). *Desarrollo del currículo de Educación Plástica apoyada por herramientas de tecnología informática*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/macuca1969/educacion-artistica-con-apoyo-e-tecnologia-informtica>.
- De Ugarte, David. (2007). *El poder de las redes sociales*. [Fecha de consulta: 10 de junio de 15].
- Gómez, Istmery. (1997). *Investigación y aplicación de nuevas tecnologías a la educación musical*.
- Green Rojas, Estela. (2013). *Expresiones artísticas como estrategia para el enriquecimiento del lenguaje y la comunicación*. Tesis de la Universidad Rafael Landívar. Guatemala. <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Green-Estela.pdf>
- Hoving, Thomas. (2001). *Arte para Dummies*. Bogotá. Editorial Norma.
- López – Bosch, María Acaso. (1997). *Nuevas tecnologías en la didáctica de la expresión plástica*. Madrid (España).
- López García, Juan Carlos. (2003). *La Integración de las TIC en la educación artística*. Recuperado de: <http://www.eduteka.org/Editorial16.php>
- Ministerio de Educación Nacional – Colombia (2000). *Educación artística. Serie lineamientos curriculares. Áreas obligatorias y fundamentales*. Santa fe de Bogotá: El autor, 2000. p.23.

- Muñoz Campo, Jasmín. (2012). *Apropiación, uso y aplicación de las TIC en los procesos pedagógicos que dirigen los docentes de la institución educativa núcleo escolar rural Corinto*. Tesis de la Universidad Nacional de Colombia.
<http://www.bdigital.unal.edu.co/6745/1/jasminlorenamunozcampo.2012.pdf>
- Osorio, Jaime (2005). *Aprendamos con Arte 6*. Ediarte S.A.
- Restrepo Acevedo, Isabel Cristina. (2009). *Imagen digital y educación artística: Una propuesta pedagógica*.
- Rocha J., Darío R. (2006). *EducArt, página web como propuesta básica para dinamizar el estudio específico en educación artística a través de la internet*. Tesis.
- Sanhueza Vidal, Juan. (2009). *Características de las prácticas pedagógicas con TIC y efectividad escolar en un liceo Monte grande de la Araucanía Chile*. Tesis de la Universidad la Frontera.
<file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/1050Sanhueza.PDF>
- Saura Pérez, María Ángeles. (2005). *Uso del diseño y la imagen tecnológica en las presentaciones multimedia para la comunicación audiovisual: aplicación para la enseñanza artística*.
- Sánchez Lozano, Carlos (2003). *La enseñanza de la comprensión lectora en niños y niñas de primaria. La calidad de la educación en Colombia*. Círculo de lectura alternativa. Bogotá.

ANEXOS

ANEXO Nº 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN

TÍTULO: USO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE CAPACIDADES ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SILVESTRE FRANCISCO DANGOND DAZA DEL MUNICIPIO DE VILLANUEVA, AÑO 2015.

Autora: Lic. Zaida Salas Cuadrado

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
<p>Problema General:</p> <p>¿En qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015?</p>	<p>Objetivo General:</p> <p>Determinar en qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades artísticas de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>HERRAMIENTAS MULTIMEDIA</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>DESARROLLO DE CAPACIDADES ARTÍSTICAS</p>
<p>Problemas Específicos:</p>	<p>Objetivo Específicos:</p>	<p>Hipótesis Específicos:</p>	
<p>PE1 ¿En qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015?</p>	<p>OE1 Determinar qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.</p>	<p>HE1 Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades visuales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.</p>	

<p>PE2 ¿En qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades musicales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015?</p> <p>PE3 ¿En qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades literarias de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015?</p>	<p>municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.</p> <p>OE2 Determinar en qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades musicales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.</p> <p>OE3 Determinar en qué medida el uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica influye en el desarrollo de capacidades literarias de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.</p>	<p>HE2 Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades musicales de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.</p> <p>HE3 Existe influencia del uso de herramientas multimedia como estrategia pedagógica sobre el desarrollo de capacidades literarias de los estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia, año 2015.</p>	
--	--	--	--

ANEXO N° 2: METODOLOGÍA

TITULO: USO DE HERRAMIENTAS MULTIMEDIA COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EL DESARROLLO DE CAPACIDADES ARTÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE LA EDUCACIÓN BÁSICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SILVESTRE FRANCISCO DANGOND DAZA DEL MUNICIPIO DE VILLANUEVA, AÑO 2015.

Autora: Lic. Zaida Salas Cuadrado

METODO Y DISEÑO	POBLACION	TECNICAS E INSTRUMENTOS	METODO DE ANALISIS DE DATOS												
<p>Tipo de Estudio: Aplicada.</p> <p>Diseño de investigación Experimental</p> <p>Método de estudio: Cuantitativo</p>	<p>Población La población está constituida por 25 estudiantes de la educación básica de la institución educativa Silvestre Francisco Dangond Daza del municipio de Villanueva La Guajira Colombia.</p> <p>Muestra Se consideró un censo, es decir se encuestó a los 25 estudiantes.</p>	<p>Técnica: Encuesta.</p> <p>Instrumento: Cuestionario para las “Capacidades artísticas”.</p>	<p>El cuestionario tuvo 5 opciones de respuesta en base a la Escala de Likert, en base a:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>CATEGORIA</th> <th>VALOR – CÓDIGO NUMÉRICO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nunca</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Casi Nunca</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>A veces</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Casi siempre</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Siempre</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	CATEGORIA	VALOR – CÓDIGO NUMÉRICO	Nunca	1	Casi Nunca	2	A veces	3	Casi siempre	4	Siempre	5
CATEGORIA	VALOR – CÓDIGO NUMÉRICO														
Nunca	1														
Casi Nunca	2														
A veces	3														
Casi siempre	4														
Siempre	5														

ANEXO N° 03: CUESTIONARIO “CAPACIDADES ARTÍSTICAS”

Estimado estudiante, a continuación se desarrollan algunas aseveraciones relacionadas con aspectos artísticos que se desarrollan en el salón de clases, que Ud. efectúa; para lo cual, debe responder con veracidad, el cuestionario es anónimo y la finalidad es solamente investigativa, considera la siguiente escala:

- A) Totalmente en desacuerdo / nunca B) En desacuerdo / casi nunca
 C) Regular / indiferente D) De acuerdo / casi siempre
 E) Totalmente de acuerdo / siempre

	Ítems	A	B	C	D	E
	CAPACIDADES VISUALES					
1	Considero que las actividades pedagógicas desarrolladas en clases favorecen el desarrollo de mi imaginación.					
2	Considero que las actividades pedagógicas desarrolladas en clases favorecen el desarrollo de mi creatividad.					
3	Se desarrollan con frecuencia en el salón actividades que impulsan la motricidad.					
4	Se desarrollan con frecuencia en el salón actividades que impulsan el dominio óculo manual.					
	CAPACIDADES MUSICALES					
5	Considero que en clases se enseña con frecuencia actividades para desarrollar nuestra capacidad de afinación.					
6	Considero que en clases se enseña con frecuencia actividades relacionadas con las técnicas de escucha.					
7	Considero que en clases se impulsa con frecuencia el desarrollo de actividades para fortalecer la cultura autóctona.					
8	Considero que con frecuencia se efectúan actividades para promover el encontrar nuevos talentos artísticos.					
	CAPACIDADES LITERARIAS					
9	Considero que en clases se fomenta con frecuencia actividades para desarrollar la lecto-escritura.					

10	Se desarrollan actividades para mejorar las competencias para interpretar textos.					
11	Se desarrollan actividades para mejorar la capacidad de producción de textos.					
12	Considero que con frecuencia buscan impulsar mi capacidad de oratoria.					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO Nº 04: INFORME OPINIÓN EXPERTOS

INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN: CUESTIONARIO SOBRE LAS CAPACIDADES ARTÍSTICAS

I.- DATOS GENERALES:

- 1.1. Apellidos y nombres del informante: Pérez Mamani, Rubens Houson
- 1.2. Cargo e institución donde labora: Docente de posgrado de la Universidad Privada Norbert Wiener
- 1.3. Nombre del instrumento motivo de la evaluación: Cuestionario sobre las capacidades artísticas
- 1.4. Autor del Instrumento: Lic. Zaida Salas Cuadrado

II.- ASPECTOS DE EVALUACION:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy Buena 61-80%	Excelente 81-100%
1.CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					X
2.OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
3.ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					X
4.ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				X	
5.SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad					X
6.INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias científicas.					X
7.CONSISTENCIA	Basado en aspecto teórico-científico.				X	
8.COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					X
9.METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					X

III. OPINION DE APLICABILIDAD: Muy bueno

IV. PROMEDIO DE VALORACION: 90%



Lugar y fecha: Lima, 10/09/2015

Firma del Experto Informante

DNI 00791893



INSTRUMENTO DE VALIDACION

I.- DATOS GENERALES

- 1.1. APELLIDOS Y NOMBRES: *Maldonado Perdecia Maria Del Rosario*
 1.2. Cargo e institución donde labora: *Docente UNIGUAJIRA Sede Villanueva*
 1.3. Nombre del instrumento de evaluación:
 1.4. Título: "
 1.5. Autor del instrumento: *Zaida Salas Cuadrado.*

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1.-CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado	<input checked="" type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/> 80	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					85
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de la ciencia y tecnología					90
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica					85
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de de cantidad y calidad					90
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y desarrollo de capacidades cognitivas					90
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos técnicos científicos de la Tecnología Educativa.					85
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones					90
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					85

II. OPINION DE APLICABILIDAD: *El instrumento es perfectamente valido y permite la recolección de los datos.*

III. PROMEDIO DE VALORACION:

87%

<i>Villanueva Goyia</i>	<i>40717052</i>	<i>[Firma]</i>	<i>3016016572</i>
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



UNIVERSIDAD "NORBERT WIENER"

Programa: Maestría en Informática Educativa

Tesis: "Uso de Herramientas Multimedia como estrategia pedagógica en el desarrollo de capacidades Artísticas."

VALIDACION DE INSTRUMENTO

ÍTEMS	PREGUNTAS	APRECIACION		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	El instrumento responde al planeamiento del problema	X		
2	El instrumento responde a los objetivos del problema	X		
3	Las dimensiones que se han tomado en cuenta son adecuadas para la elaboración del instrumento	X		
4	El instrumento responde a la operacionalización de las variables	X		
5	La estructura que presenta el instrumento es de forma clara y precisa	X		
6	Los ítems están redactados en forma clara y precisa	X		
7	El número de ítems es el adecuado	X		
8	Los ítems del instrumento son válidos	X		
9	Se debe incrementar el número de ítems		X	
10	Se debe eliminar algunos ítems		X	

Aportes y sugerencias:

CAMBIAR O MODIFICAR LAS ESCALAS VARORATIVAD A FIN DE PODR SISTEMATIZARLAS DE MANERA MAS CONCRETA.

El instrumento cuenta con todas las condiciones para recolectar los datos necesarios.

Firma:

Nombre: Vladimir Flores Peña

Ciudad La Paz de 2015 del 2015

ANEXO Nº 05: BASE DE DATOS

p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	test
3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	1
4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	1
2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	1
3	2	2	3	2	2	3	1	2	4	3	4	1
4	3	3	2	3	1	3	2	2	3	3	3	1
3	3	1	1	4	2	3	3	1	3	2	3	1
3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	1
2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1
4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	1
3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	1
3	3	3	1	2	2	3	3	2	2	2	3	1
2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	1
2	3	2	2	3	1	1	2	3	2	3	3	1
3	4	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	1
4	3	3	2	2	3	3	1	2	2	3	2	1
3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1
3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	1
4	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	4	1
3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	1
2	3	3	1	2	2	3	2	3	2	3	3	1
3	3	3	2	1	2	3	2	2	2	3	3	1
3	3	2	3	2	1	2	3	3	3	3	3	1
4	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	1
3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	1
4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	2
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2
4	4	3	3	3	4	5	4	4	3	4	3	2
3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2
4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2
4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	4	4	2
4	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2
4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	2
3	3	3	3	4	4	5	4	4	3	4	4	2
4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	3	4	2
5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2
4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	4	2
3	4	4	3	3	4	4	5	3	3	4	3	2

4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	2
4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2
3	3	4	3	3	5	4	3	3	3	3	4	2
4	4	3	3	4	4	5	4	3	4	2	4	2
4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	2	3	2
5	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	2
4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2
4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	2
3	4	3	4	4	4	5	5	4	3	3	4	2
4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2
3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2
3	3	4	3	5	4	4	4	3	3	4	3	2