



**SAN IGNACIO DE LOYOLA – ESCUELA ISIL**

**TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN**

**“Propuesta de implementación de espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde”**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
Bachiller en Diseño Estratégico e Innovación**

**PRESENTADO POR:**

Mego Churano, Stiven - Diseño Estratégico e Innovación  
Olano Castagnola, Mirella - Diseño Estratégico e Innovación

**ASESOR:**

Mg. Jorge Luis Linares Weilg

LIMA – PERÚ

2023

## **ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESOR:**

Mg. Jorge Luis Linares Weilg

### **MIEMBROS DEL JURADO**

Steve Jason Umán Juárez

Nataly Diaz Vasquez

David Vidal Gutierrez

### DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD

Yo, STIVEN MEGO CHURANO Identificado (a) con DNI N° 72352598 perteneciente al Programa de DISEÑO ESTRATÉGICO E INNOVACIÓN, siendo mi asesor el Sr(a) JORGE LUIS LINARES WEILG, identificado (a) con DNI N°: 09582184, y cuyo código ORCID es 0000-0003-2570-4701.

Yo, MIRELLA OLANO CASTAGNOLA Identificado (a) con DNI N°76187592 perteneciente al Programa de DISEÑO ESTRATÉGICO E INNOVACIÓN, siendo mi asesor el Sr(a) JORGE LUIS LINARES WEILG, identificado (a) con DNI N°: 09582184, y cuyo código ORCID es 0000-0003-2570-4701.

#### DECLARAMOS BAJO JURAMENTO QUE:

- a) Somos los autores del documento académico titulado “PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE ESPACIOS CREATIVOS PARA INCENTIVAR EL APRENDIZAJE DEL ARTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE”
- b) El trabajo de investigación es original y no ha sido difundido en ningún medio académico; por lo tanto sus resultados son veraces y no es copia de ningún otro.
- c) El trabajo de investigación cumplió con el análisis del sistema TURNITIN, el cual tiene el 13% de similitud. Se ha respetado el uso de las normas internacionales en cuanto a citas y referencias.
- d) Declaramos conocer las consecuencias legales y/o administrativas que puedan derivar si se verifica la falsedad total o parcial de la presente declaración, de acuerdo con lo previsto en el artículo 411 del código penal y el numeral 34.3 del artículo 34 del Texto Único Ordenado de la Ley del Procedimiento Administrativo General, aprobado por Decreto Supremo 004-2019-JUS.

Fecha:18/12/2023

**Firmas de los autores**

<b>Nombres</b>	<b>Apellidos</b>	<b>Dni</b>	<b>Firma</b>
STIVEN	MEGO CHURANO	72352598	
MIRELLA	OLANO CASTAGNOLA	76187592	

**Firma del asesor**

<b>Nombres</b>	<b>Apellidos</b>	<b>Dni</b>	<b>Firma</b>
JORGE LUIS	LINARES WEILG	09582184	

## **DEDICATORIA**

Con gratitud en nuestros corazones, dedicamos esta tesis a Dios, fuente de sabiduría y guía en cada paso de nuestro camino académico. A nuestros padres, cuyo amor incondicional y apoyo inquebrantable han sido la base de nuestro crecimiento y éxito, les dedicamos este logro con profundo agradecimiento. A nuestras familias, amigos y seres queridos, gracias por su paciencia y ánimo constante. Que esta tesis sea un testimonio de nuestro compromiso con el conocimiento y el crecimiento personal, y que pueda contribuir de alguna manera al bienestar de nuestra sociedad y al avance de la ciencia.

## **AGRADECIMIENTOS**

Al Mg. Jorge Luis Linares Weilg, quien ha sido nuestro asesor en esta tesis. Su orientación precisa y su apoyo constante han sido esenciales en nuestro camino hacia la investigación y el desarrollo de nuevos métodos. Su profundo conocimiento y experiencia en el campo han sido una guía invaluable para ambos, y su disposición para discutir ideas y brindar retroalimentación constructiva ha enriquecido enormemente nuestro trabajo conjunto. Estamos sinceramente agradecidos por su contribución a este proyecto y por las lecciones que hemos aprendido de él como equipo de investigación.

## ÍNDICE

DEDICATORIA .....	5
AGRADECIMIENTOS .....	6
CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL .....	15
1.1 Título del Proyecto .....	15
1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario.....	15
1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación .....	15
1.4 Alcance de la solución .....	15
CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA .....	17
2.1.2 Formulación del problema .....	18
2.1.2.1 Problema general .....	18
2.1.2.2 Problemas específicos.....	18
2.1.3 Objetivos de investigación .....	19
2.1.3.1 Objetivo general .....	19
2.1.3.2 Objetivos específicos.....	19
2.1.4 Justificación de la investigación .....	20
2.1.4.1 Justificación teórica .....	20
2.1.4.2 Justificación metodológica.....	21
2.1.4.3 Justificación práctica.....	21
2.1.5 Limitaciones de la investigación.....	22
2.1.6 Viabilidad de la investigación .....	23
CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL .....	25
CAPÍTULO IV: HIPOTESIS Y VARIABLES .....	37
CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	40
CAPÍTULO VI: DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN .....	66
CONCLUSIONES .....	81
RECOMENDACIONES .....	82
FUENTES DE INFORMACIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
ANEXOS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Matriz operacional de la variable 1 .....	38
Tabla 2: Matriz operacional de la variable 2 .....	39
Tabla 3: ¿Me interesa el arte?.....	44
Tabla 4: ¿Creo que es importante aprender sobre arte?.....	45
Tabla 5: ¿Participo en actividades extracurriculares relacionadas con el arte, como concursos, exposiciones, grupos de teatro o música? .....	46
Tabla 6: ¿El aprendizaje del arte puede mejorar mi capacidad creativa? .....	47
Tabla 7: ¿Es importante el aprendizaje del arte en mi desarrollo? .....	48
Tabla 8: ¿Tengo comprensión sobre las técnicas artísticas? .....	49
Tabla 9: ¿Considero que tengo habilidad con respecto a la expresión artística? .....	50
Tabla 10: ¿Tengo capacidades para trabajos artísticos? .....	51
Tabla 11: ¿Soy capaz de apreciar lo extraordinario en diferentes obras de arte? .....	52
Tabla 12: ¿Los enfoques pedagógicos utilizados en mis clases de arte son adecuados para mi aprendizaje? .....	53
Tabla 13: ¿Utilizó la tecnología para el aprendizaje del arte? .....	54
Tabla 14: ¿Me siento satisfecho con los enfoques pedagógicos utilizados para mi aprendizaje del arte? .....	55
Tabla 15: ¿Considero que proponer espacios creativos en mi instituto educativo podría incentivar el aprendizaje del arte? .....	56
Tabla 16: ¿La calidad de enseñanza sobre el aprendizaje del arte en mi instituto educativo es bueno? .....	57
Tabla 17: ¿Tengo suficientes recursos como materiales de arte para el aprendizaje de este en mi instituto educativo? .....	58
Tabla 18: ¿Tengo suficientes recursos como libros de texto para el aprendizaje del arte? .....	59

Tabla 19: ¿Tengo suficientes recursos como software de diseño para el aprendizaje del arte? .....	60
Tabla 20: Interés y Motivación .....	61
Tabla 21: Desarrollo Cognitivo .....	62
Tabla 22: Habilidades y Competencias .....	63
Tabla 23: Enfoque Pedagógico .....	64
Tabla 24: Contexto Educativo .....	65
Tabla 25: Presupuesto del proyecto .....	77

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: ¿Me interesa el arte? .....	44
Figura 2: ¿Creo que es importante aprender sobre arte?.....	45
Figura 3: ¿Participo en actividades extracurriculares relacionadas con el arte, como concursos, exposiciones, grupos de teatro o música?.....	46
Figura 4: ¿El aprendizaje del arte puede mejorar mi capacidad creativa? .....	47
Figura 5: ¿Es importante el aprendizaje del arte en mi desarrollo? .....	48
Figura 6: ¿Tengo comprensión sobre las técnicas artísticas? .....	49
Figura 7: ¿Considero que tengo habilidad con respecto a la expresión artística? .....	50
Figura 8: ¿Tengo capacidades para trabajos artísticos? .....	51
Figura 9: ¿Soy capaz de apreciar lo extraordinario en diferentes obras de arte? .....	52
Figura 10: ¿Los enfoques pedagógicos utilizados en mis clases de arte son adecuados para mi aprendizaje? .....	53
Figura 11: ¿Utilizó la tecnología para el aprendizaje del arte? .....	54
Figura 12: ¿Me siento satisfecho con los enfoques pedagógicos utilizados para mi aprendizaje del arte? .....	55
Figura 13: ¿Considero que proponer espacios creativos en mi instituto educativo podría incentivar el aprendizaje del arte? .....	56
Figura 14: ¿La calidad de enseñanza sobre el aprendizaje del arte en mi instituto educativo es bueno? .....	57
Figura 15: ¿Tengo suficientes recursos como materiales de arte para el aprendizaje de este en mi instituto educativo? .....	58
Figura 16: ¿Tengo suficientes recursos como libros de texto para el aprendizaje del arte? .....	59

Figura 17: ¿Tengo suficientes recursos como software de diseño para el aprendizaje del arte?.....	60
Figura 18: Interés y Motivación .....	61
Figura 19: Desarrollo Cognitivo .....	62
Figura 20: Habilidades y Competencias .....	63
Figura 21: Enfoque Pedagógico .....	64
Figura 22: Contexto Educativo .....	65
Figura 23: Boceto plano del colegio Victor Andrés Belaunde .....	69
Figura 24: Fotografía del colegio Victor Andrés Belaunde.....	70
Figura 25: Creación del boceto plano del espacio creativo .....	71
Figura 26: Presentación modelo del espacio creativo .....	75

## RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo proponer la implementación de mejora en el aprendizaje del arte a través de la creación de espacios creativos, reconociendo la conexión intrínseca entre entornos propicios para la creatividad y el desarrollo educativo.

Para llevar a cabo este estudio, se ha optado por una metodología en diseño de investigación no experimental. En este marco, se detallan la estrategia de implementación, la población objetivo y los métodos de evaluación, buscando así obtener resultados significativos y aplicables al contexto educativo.

Los instrumentos utilizados, como estudios bibliográficos y trabajos relacionados con el tema, se combinaron con la aplicación de una encuesta, mediante el desarrollo de un cuestionario con escala de Likert. La participación activa de 118 estudiantes de quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde permitió recopilar datos importantes sobre la percepción de los estudiantes respecto al impacto del arte en su capacidad creativa y desarrollo personal. Los resultados obtenidos a través del análisis estadístico utilizando IBM SPSS revelan que un significativo 80,5% de los estudiantes consideran que el arte puede potenciar su capacidad creativa. Además, el 57,6% de los participantes expresaron la importancia del aprendizaje del arte para su desarrollo integral.

Finalmente, la tesis no solo se limita a la teoría y la recopilación de datos, sino que también aborda aspectos logísticos y colaboraciones clave para la implementación de espacios creativos adaptados al entorno específico del colegio Víctor Andrés Belaunde. Un prototipo de diseño detallado, junto con ejemplos concretos de actividades artísticas, se presenta en un plan de implementación de tres meses, brindando una visión clara de la propuesta y su aplicación práctica. Con ello, se aspira no solo a contribuir al enriquecimiento del aprendizaje artístico, sino también a inspirar futuras iniciativas educativas centradas en el desarrollo creativo de los estudiantes.

**Palabras Claves:** Aprendizaje del arte, espacios creativos, educación artística, creatividad educativa, desarrollo personal, propuesta pedagógica, arte.

## ABSTRACT

The present research aims to propose the implementation of improvement in art learning through the creation of creative spaces, recognizing the intrinsic connection between conducive environments for creativity and educational development.

To carry out this study, a non-experimental research design methodology has been chosen. Within this framework, the implementation strategy, target population, and evaluation methods are detailed, seeking to obtain meaningful and applicable results in the educational context.

The instruments used, such as literature reviews and works related to the topic, were combined with the application of a survey through the development of a Likert scale questionnaire. The active participation of 118 fifth-year high school students from the Víctor Andrés Belaunde school allowed for the collection of important data on students' perception of the impact of art on their creative capacity and personal development. The results obtained through statistical analysis using IBM SPSS reveal that a significant 80.5% of students believe that art can enhance their creative capacity. Additionally, 57.6% of the participants expressed the importance of art learning for their overall development.

Finally, the thesis is not limited to theory and data collection but also addresses logistical aspects and key collaborations for the implementation of creative spaces tailored to the specific environment of the Víctor Andrés Belaunde school. A detailed design prototype, along with concrete examples of artistic activities, is presented in a three-month implementation plan, providing a clear vision of the proposal and its practical application. With this, the aspiration is not only to contribute to the enrichment of artistic learning but also to inspire future educational initiatives focused on the creative development of students.

**Keywords:** Art learning, creative spaces, art education, educational creativity, personal development, pedagogical proposal, art.

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación aborda la importancia del arte en el desarrollo integral en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde. A lo largo de esta investigación, se explorará la necesidad de fomentar el aprendizaje artístico mediante la creación de espacios creativos que estimulen la creatividad, la inspiración, la motivación y la expresión artística de los estudiantes.

El estudio se basa en la premisa de que el arte desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes. Además, se parte de la idea de que la implementación de espacios creativos específicos puede potenciar de manera significativa el proceso de enseñanza-aprendizaje del arte en el nivel de quinto año de secundaria.

En el desarrollo de la tesis, se llevará a cabo una revisión exhaustiva de la educación artística y sus beneficios, así como con la implementación de espacios creativos en entornos educativos. Se analizarán también estudios de casos y experiencias similares de otras instituciones educativas que hayan adoptado enfoques similares para estimular el interés y el aprendizaje artístico.

La tesis no solo se centrará en la teoría y la investigación, sino que también presentará una propuesta práctica detallada para la implementación de estos espacios creativos en el colegio Víctor Andrés Belaunde. Se discutirán los recursos necesarios, el diseño de los espacios, las actividades sugeridas y las estrategias de evaluación.

En resumen, la investigación busca contribuir al mejoramiento del proceso educativo en el ámbito artístico, proponiendo medidas concretas para la implementación de espacios creativos que incentiven el aprendizaje del arte en los estudiantes de quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

## **CAPÍTULO I: INFORMACIÓN GENERAL**

### **1.1 Título del Proyecto**

Propuesta de implementación de espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde

### **1.2 Área estratégica de desarrollo prioritario**

El presente estudio se encuentra dentro de la línea de investigación aplicada e innovación en el área de comunicación, sociedad y cultura, esto por el desarrollo de un estudio enfocado al aprendizaje del arte, tiene como prioridad reconocer el entorno como realidad de un colegio tomando la realidad y contexto actual cultural en el Perú.

### **1.3 Actividad económica en la que se aplicaría la investigación**

El área económica del eje temático está en relación al desarrollo de contenido periodístico de investigación, buscamos generar un impacto positivo en relación a una comunidad específica.

### **1.4 Alcance de la solución**

El proyecto tendrá como principal locación el colegio Víctor Andrés Belaunde, enfocándonos en los estudiantes del quinto año de secundaria, que presentan un problema de bajo nivel pedagógico al arte. El tiempo determinado del proyecto será en abril, mayo, junio y julio del 2024.

Nuestro objetivo es proponer la implementación de los espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes de quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde, para lograrlo diseñaremos un espacio de forma interactiva en un lugar medianamente amplio de la

institución, para impulsar y generar desenvolvimiento en los estudiantes, para lograr un aprendizaje más práctico y creativo; como segunda acción aplicaremos la metodología activa, para generar procesos interactivos de enseñanza y una interconexión entre el facilitador y el estudiante.

## CAPÍTULO II: DESCRIPCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN APLICADA

### 2.1 Planteamiento del problema

En el mundo entero, el aprendizaje artístico lamentablemente es deficiente, es escaso el número de países que imparten dicha rama cultural de forma ejemplar. Sin embargo, se sigue luchando para llevar a la educación hacia un enfoque creativo, que beneficie no solo a los estudiantes, si no, a la sociedad. Por lo que, se realizó el siguiente trabajo: Hoja de Ruta para la Educación Artística, documento emanado de la primera Conferencia Mundial sobre la Educación Artística “Construir capacidades para el siglo XXI” en Lisboa 2006, y de la Agenda de Seúl: objetivos para la educación artística 2010, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2022).

En América Latina, no dejan de presentarse los obstáculos frente a la poca claridad del concepto que conlleva la educación artística en los estudiantes de secundaria, ya que la falta de estudio sobre el tema y la poca asesoría, los limita a tomar decisiones por miedo al fracaso, dejándose llevar por los mitos del entorno, lo cual decidimos tomarlo como el reto principal en este proyecto. Gobierno de México, Secretaría de Cultura, (2022). En el Perú, en la ciudad de Lima, la postura no es diferente. Los estudiantes de quinto año de secundaria inician su última etapa escolar con dudas, interrogantes sobre su futuro, ¿si el estudiar alguna rama del arte será favorable? ¿Si solamente el dibujo lo realizará como hobby? ¿si se puede sobrevivir haciendo arte?, etc., cada vez las interrogantes aumentan y con ellas, también la inseguridad. Por más que se busquen respuestas precisas y concretas, la falta de dirección o la escasez en el tema “Arte” siempre se arrastrará año tras año, a menos que se busquen alternativas prácticas y creativas (Vallejo, 1990).

En el colegio Víctor Andrés Belaunde los estudiantes del quinto año de secundaria, llevan un escaso aprendizaje del arte. Se pudieron analizar causas de diferentes problemáticas educativas, pero nos enfocamos en la falta de apoyo vocacional, entendiendo con los facilitadores y educadores

responsables de enseñar los temas del arte, pero en el contexto cultural actual no existe un compromiso indubitable ante ello. La ausencia del aprendizaje artístico es consecuencia de la falta de desarrollo al pensamiento divergente, este criterio no permite que el estudiante explore la creatividad e imaginación generando un bajo autoconocimiento, sobre exigencias y desmotivación, lo que genera un bajo rendimiento académico, para que esto implique en su formación de educación superior como en su desarrollo profesional y como individuo.

Aporte, si los estudiantes necesitan aprender más sobre la rama artística, se sugiere implementar espacios creativos, en donde ellos puedan desenvolverse libremente sin miedo al fracaso.

## **2.1.2 Formulación del problema**

### **2.1.2.1 Problema general**

¿La propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde?

### **2.1.2.2 Problemas específicos**

1) ¿Cuál es el impacto de la implementación de los espacios creativos en la dimensión inclusión de la variable aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde?

2) ¿Cuáles serían las mejoras necesarias en cuanto a la implementación de los espacios creativos que incentivarán el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde?

3) ¿La propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde en su primera etapa?

4) ¿La propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde en su segunda etapa?

5) ¿Cuál es el costo-beneficio de la propuesta de implementación de los espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde?

### **2.1.3 Objetivos de investigación**

#### **2.1.3.1 Objetivo general**

Elaborar una propuesta de implementación de espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

#### **2.1.3.2 Objetivos específicos**

1) Establecer el impacto de la implementación de los espacios creativos en la dimensión inclusión de la variable aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

2) Formalizar las mejoras necesarias en cuanto a la implementación de los espacios creativos que incentivarán el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

3) Determinar que la propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde en su primera etapa.

4) Comprobar si la propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde en su segunda etapa.

5) Definir el costo-beneficio de la propuesta de implementación de los espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

#### **2.1.4 Justificación de la investigación**

##### **2.1.4.1 Justificación teórica**

Según el último estudio realizado por la Pontificia Universidad Católica del Perú, (PUCP, 2022), bajo el lineamiento de la importancia del arte aportó nuevos conocimientos sobre la importancia del arte en la educación básica en Perú. Según este estudio, las acciones recientes del Estado y el Ministerio de Educación para promover el arte entre la generación más joven son insuficientes, ya que no se han materializado las competencias propuestas, como la falta de implementación de tres horas semanales de educación artística en los niveles primaria y secundaria. Esta carencia está vinculada al actual modelo educativo, lo cual puede afectar negativamente el desarrollo del talento en los jóvenes y las oportunidades disponibles para ellos. En última instancia, el objetivo es difundir el arte peruano como medio para estimular la creatividad y el talento en los estudiantes.

#### **2.1.4.2 Justificación metodológica**

En cuanto al enfoque metodológico de nuestra investigación, se aplicará una metodología activa que se centra en el estudiante. El proceso principal de aprendizaje artístico se basa en la ejecución de proyectos, lo que implica comprender y analizar su desarrollo, conocer las necesidades individuales de los estudiantes y tomar decisiones orientadas a la resolución de los desafíos planteados. Es importante destacar que nuestra metodología prioriza la práctica sobre la teoría, lo que contribuirá significativamente al enriquecimiento de la investigación.

#### **2.1.4.3 Justificación práctica**

Al observar la deficiencia en la educación artística, hemos decidido proponer una solución creativa: proporcionar entornos específicos y continuos que promuevan un aprendizaje práctico. A través de la implementación de métodos de enseñanza activa en espacios innovadores, buscamos lograr un impacto positivo en los estudiantes

#### **2.1.4.4 Justificación social**

En este periodo de la última década, en nuestra provincia metropolitana, hemos notado que a los estudiantes no se les brinda suficiente apoyo y confianza cuando quieren seguir carreras artísticas o tener lugares para expresar su arte. Esto no solo limita su creatividad, sino que también afecta negativamente nuestra cultura y comunidad. Es crucial cambiar esta situación y darles a los jóvenes artistas la confianza y recursos que necesitan, porque su creatividad es esencial para enriquecer nuestra sociedad en general.

### 2.1.5 Limitaciones de la investigación

#### **Alcances o Limitaciones:**

**Temporal:** El periodo de investigación se realizará en abril, mayo, junio y julio del 2024, estos 4 meses son necesarios para enfocar la propuesta de implementación y, tras culminar el tiempo de desarrollo, se analizarán los resultados obtenidos, consideraremos completa la etapa de nuestra investigación como propuesta.

**Espacial Geográfico:** La investigación se realizará dentro del colegio Víctor Andrés Belaunde, ubicado en el distrito de la victoria, provincia de Lima Metropolitana, Perú.

**Conceptual:** Esta investigación comprende dos variables, en la primera variable está direccionado sobre el aprendizaje del arte, es la principal motivación que tenemos, el Perú tiene un alto índice de rechazo en temas de cultura de arte y enseñanza del mismo, como parte de este proceso sea posible desarrollarlo, en nuestra segunda variable tenemos enfocado los espacios creativos, esto nos permite enfocar y direccionar todos nuestros métodos de empleo para incentivar la primera variable.

**Social:** En relación a nuestra investigación, el desarrollo del presente tiene como alcance trabajar con los colaboradores directos del colegio Víctor Andrés Belaunde, en una primera etapa con el director de la institución educativa, seguidos de los docentes o tutores del quinto año y finalmente la aplicación del mismo en los alumnos del grado.

**Limitaciones:** Identificamos dos áreas donde la limitación humana se hace evidente. La primera de ellas se relaciona con los colaboradores del colegio Víctor Andrés Belaunde, quienes enfrentan una serie de desafíos laborales, como reuniones no oficiales que se llevan a cabo en la institución. Estas actividades extraoficiales dificultan el progreso

efectivo del proyecto, especialmente en lo que respecta a la obtención de permisos previos y recursos adicionales.

En el segundo segmento, nos encontramos con los estudiantes, cuyos horarios ya establecidos con sus cargas académicas semestrales les dejan poco margen para participar en este estudio. Además, algunos de ellos muestran una falta de voluntad para formar parte de esta investigación.

### 2.1.6 Viabilidad de la investigación

**Técnica:** Se cuenta con todos los recursos necesarios para iniciar la investigación, encontramos como necesidad los siguientes recursos: Para danza, necesitaremos reproductores de música. Para pintura, necesitaremos pinceles, espátulas, paletas, pinturas acrílicas, oleos, acuarelas, lienzos de diferentes tamaños, cartulinas, delantales y materiales de limpieza. Para literatura, necesitaremos libros, mesas, pizarras, sillas. Para escultura, mesas giratorias, arcillas, plastilinas, cinces y gubias. Para arquitectura, mesas de dibujo con cajones, reglas, escalímetros, lápices, instrumentos de dibujo, cartón, madera, papel, dos computadoras. Para cine, equipos de filmación, grabación, edición de video, pantalla verde croma, equipo de proyección, una computadora. Para música, órgano electrónico, dos guitarras acústicas, algunos instrumentos de percusión, partituras, equipos de grabación, auriculares, micrófonos y una computadora.

**Económica:** Los gastos de la investigación, serán cubiertos con financiamiento propio, se pondrá en adquisición recursos necesarios que refuercen conocimientos metodológicos como libros y accesos a fuentes de paga en diarios de interés.

**Temporal:** Los investigadores cuentan con el tiempo para ejecutar la realización del estudio, estamos comprometidos en colaborar directamente y desarrollar todo lo necesario, seguidamente por los

tiempos que manejamos y el trabajo a medio tiempo que ambos tenemos en nuestros centros laborales.

**Ética:** Se garantizará el respeto al anonimato y la confidencialidad de las personas que colaboraron, con el objetivo de proteger sus datos. La base de datos generada se utilizará exclusivamente con fines académicos y como respaldo de la investigación.

## CAPÍTULO III: MARCO REFERENCIAL

### 3.1 Antecedentes

#### 3.1.1 Antecedentes nacionales

Vigo (2018), realizó un estudio titulado: “Espacios Creativos, Interactivos y Tecnológicos en una nueva forma de Aprender en la Institución Educativa Pública Gran Guzmango Cápac”, en la ciudad de Lima, Perú. El objetivo general del estudio fue implementar prácticas educativas orientadas en fortalecer los espacios creativos dentro de la institución educativa Pública Gran Guzmango Cápac. La muestra se conformó con una estimación de 283 alumnos de secundaria y 22 docentes de ambos sexos, distribuidos para poder enseñar. El diseño que se utilizó fue no experimental, el estudio aplicado es de enfoque cuantitativo y es de tipo correlacional. En el estudio se aplicó como instrumento un cuestionario de tipo encuesta para poder medir la variable. El cuestionario satisfacción tiene prioridad evaluar el grado de satisfacción en los estudiantes en base de escala de Likert (totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, indeciso, de acuerdo y totalmente de acuerdo). Finalmente, los resultados obtenidos han sido favorables con los docentes y se evidencia una mejora según el compromiso de mejorar las estrategias de enseñanza, siendo como el único detalle a mejorar los materiales del Ministerio de Educación (MINEDU). El estudio permitió asegurar un compromiso con los docentes responsables directos del crecimiento del estudiante, haciendo participe en los salones y buscando el dinamismo con aprendizaje innovador.

Además, Reyes (2021) realizó un estudio titulado: “Estado del Arte: TIC y mejora del proceso enseñanza - aprendizaje en la educación básica”, en la ciudad de Lima, del país Perú. El objetivo general del estudio es analizar el uso de las TIC y la relación con la mejora en los procesos educativos en la educación básica regular. La muestra estuvo basada en documentos, se recoge y analiza tesis, artículos, libros y algunos artículos relacionados al tema. El diseño que se utilizó fue narrativo, el estudio aplicado es de enfoque cualitativo. Finalmente, los resultados del estudio

evidencian una efectividad para el aprendizaje y la enseñanza mediante la tecnología de la información y comunicación (TIC). El estudio permitió también determinar la importancia y el rol importante que asumen las TIC frente al sistema educación a distancia bajo el nivel de la enfermedad respiratoria llamada coronavirus (COVID-19).

Por último, Bergelund (2018) realizó un estudio titulado: Centro Multidisciplinario de Creación Artística, en la ciudad de Lima, Perú. Este proyecto consiste en la implementación de espacios creativos para un mejor desarrollo social en un edificio desfasado, ubicado en el centro de Lima. Para dicha intervención se estudiaron 3 terrenos, de los cuales se analizaron 6 ítems para una elección correcta, como, por ejemplo: el que sea un edificio abandonado, con buena accesibilidad, suelos de acuerdo a lo planificado, etc. El diseño fue experimental, un proyecto con criterio cualitativo. Se observaron 5 perfiles de usuarios interesados en el proyecto: El personal es fundamental para el soporte del centro multidisciplinario, ya que habrían profesores de diferentes ramas del arte y personas encargadas del mantenimiento; también habrían artistas/creadores, aludimos a todo emprendedor dispuesto a difundir su producción artística, gracias a la venta de pinturas, manualidades e inventos creados en el mismo momento; los gestores culturas, vienen a ser personas beneficiadas de todo lo que observan, como es de paso, pero también a la vez, en el mercado.

### **3.1.2 Antecedentes internacionales**

Navas (2019), realizó un estudio titulado: Modelo para la construcción de espacios creativos como factor diferenciador y eje transversal del proceso educativo en la universidad autónoma de Bucaramanga, en la ciudad de Bucaramanga, Colombia. El objetivo de este proyecto es construir y desarrollar espacios creativos para relacionar la creatividad con el ambiente físico de los estudiantes en los interiores de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. La evaluación para realizar dicho proyecto para analizar lo efectivo y confiable era el modelo de la propuesta, ya sea en su proyección creativa y la administrativa y financiera, después se

enfocaron en los tipos de suelos y la infraestructura. En cuanto a diseño tienen un nivel descriptivo relacional y supuestos cualitativos. Por último, se logró desarrollar en la Universidad un proceso educativo con mucha creatividad, teniendo la certeza que la creatividad es una herramienta fundamental para el individuo, y lo vemos reflejado en la manera de solucionar problemas, en la supervivencia, en emprendimientos, etc., cada camino conduce hacia la innovación y por ello, la universidad da a la sociedad, profesionales capaces de asumir retos y preparados para los diferentes problemas que puedan venir en el futuro, sin temor a la creatividad o al equivocarse.

Según el informe del Gobierno de Canarias (2020), titulado: El proyecto Espacios creativos, aulas del futuro en Canarias, basado en el modelo de aulas del futuro de la European SchoolNet, se busca reconfigurar el diseño del aula convencional en seis zonas de aprendizaje: interacción, investigación, desarrollo, intercambio, creación y presentación. Este enfoque tiene como objetivo principal promover la flexibilidad y la creatividad en el entorno educativo. La iniciativa tiene como propósito transformar los espacios escolares en entornos motivadores, fomentando la innovación pedagógica, el trabajo en equipo y la participación familiar. Cada una de estas áreas, como interactuar con tecnología, presentar con pizarra digital, Investigar en grupo, crear videos, Intercambiar en grupos pequeños y desarrollar en un espacio tranquilo, brinda diversas oportunidades para enriquecer la experiencia de aprendizaje y atender a diferentes estilos de aprendizaje. Este enfoque innovador no solo propicia la adquisición de conocimientos, sino que también fomenta habilidades como la colaboración, la creatividad y la adaptabilidad. Además, al abordar las diversas modalidades de aprendizaje, se crea un ambiente inclusivo que reconoce y valora la diversidad de los estudiantes.

La influencia de los espacios en las habilidades creativas, ya sean personales, interpersonales o emocionales, puede impactar en la dinámica organizacional. Estudios recientes, como el de Zhang, Li y Reynolds (2020), destacan que un clima laboral positivo favorece el

comportamiento creativo, impactando directamente en la cultura organizacional, según Schneider (1988), factor clave para la cohesión de las organizaciones. La naturaleza de la empresa también influye, especialmente en aquellas con procesos complejos y estructuras clásicas que promueven el orden y la rutina, dificultando la innovación. En términos de espacios laborales, la transición de estructuras tradicionales a no tradicionales es evidente, destacando la importancia de entornos físicos flexibles que se adapten a las cambiantes estructuras organizativas. Transformar el espacio requiere considerar cinco aspectos fundamentales: herramientas versátiles, situaciones con objetivos específicos, generación de ideas a través de ensayos y errores, una plantilla de diseño que permita jugar con el espacio y el estudio continuo del mismo. A pesar de estas consideraciones, modificar el diseño de espacios laborales puede ser desafiante, ya que podría generar confusión o afectar las prácticas de gestión del conocimiento sin una adecuada socialización, instrucción o mediación.

### **3.2 Marco teórico**

#### **3.2.1 Espacios creativos**

##### **Definición de espacios creativos**

Según Tacam (2018), afirma en su artículo que los espacios creativos pueden ser espacios tanto físicos como virtuales, sus ambientes y condiciones son importantes para desarrollar nuestro lado innovador, ingenioso y creativo, a su vez, no solo se enfoca en el proceso creativo sino, que tiene mucho que ver con las habilidades blandas de cada individuo, estas aportaran para desenvolver su inteligencia creativa. El autor se basó también en Campos (2017), con el Blog de ROY, en donde encontramos las 7 reglas de la empresa líder en diseño e innovación IDEO que ayudan a crear la famosa lluvia de ideas, ¿por qué las mencionamos?, las 7 reglas de IDEO no solo son para la lluvia de ideas, estas reglas nos ayudan en el desarrollo de un espacio creativo, es importante al lograr distinguir y desarrollar cada regla, se verá el espacio creativo como un lugar donde se disfrute de crear, gracias al impulso a la imaginación, al

relajo, al inspirar en otros, aprender de las opiniones diferentes, enriquecernos de la diversidad, etc., se trata de gozar en el espacio creativo la identidad artística de cada individuo.

### **Historia de los espacios culturales**

Polly (2016) nos hace reflexionar en su artículo el amor por el renacimiento de la filosofía de todo el mundo, es decir, recordando los estilos: griego y romano. Cuanto arte arrastramos de nuestros antepasados, pero o no lo apreciamos o no lo conocemos en interioridad, así mismo, recordemos la pintura de Raphael llamada “La escuela de Atenas”, de seguro más que uno puede imaginar cuánto de filosofía antigua tenía o sabía Raphael, pero en su creatividad se expresa mucha acción. Los diferentes filósofos de la época se cuestionan, cada uno con diferente atuendo y posición, ello genera cierto encuentro y armonía tanto en la filosofía como en la teología. Recordando un poco más las épocas antiguas, allí se creó la famosa biblioteca y museo de Alejandría, era el lugar preciso en donde filósofos y sabios intercambiaban conocimientos, analizaron el repositorio y transmitían con mucha certeza y convicción su cultura.

### **El espacio público en Lima**

Según Vega (2016), las zonas residenciales y populares de Lima, adolecen de la falta de identidad de los ciudadanos. Tendrían mayor valor si como ciudad se enfocarán en el mantenimiento, ya sea cuidado y limpieza de su entorno. También asegura la importancia de crear espacios públicos con gran impacto, algunos de los problemas de Lima, parten de las viviendas, y con ello se afecta la calidad de vida de sus residentes. En base a estudios y análisis se buscan soluciones a cómo afrontar los desafíos que tenga la ciudad en cuanto a no idear la “ciudad popular” ni la “ciudad moderna”. La distinción en clases por experiencias y formas de vida es claramente notoria, es por eso, que lo que se busca es idear espacios de encuentro en donde la ciudad pueda relacionarse libremente. Jordi Borja asegura con toda certeza que el espacio público es la ciudad,

y que en ella podemos aprobar nuestra identidad, siempre y cuando sea por igual para todos.

### **La acupuntura urbana**

Esta teoría es del autor Lerner (2005), quién se enfocó en los problemas del urbanismo, dejando el mensaje “la ciudad no es el problema: es la solución”, pues ante ello, propuso grandes soluciones a interrogantes como la separación y discontinuidad humana, el reciclar, analizar edificios o instalaciones desusadas, el mal uso del transporte entre otras, todas estas en un gran espacio geográfico y desarrolladas con una comunicación críptica y precisa. Pero más allá de las diferentes propuestas y soluciones, Lerner quiere resaltar como la ciudad puede salir de los problemas, es una forma de rehabilitación si se ven los conductos más adecuados. Y con ello explica, como no es necesario realizar grandes planes, soluciones, intervenciones o planes extensos, sino basta de acciones aceleradas y precisas, como lo es la acupuntura. “En la acupuntura, lo importante es que el pinchazo sea rápido. No es concebible que en la acupuntura se introduzca la aguja con presiones lentas y dolorosas. La acupuntura exige rapidez y precisión” coloca en el primer capítulo de su libro “Un pinchazo rápido duele menos”. Tratemos de crear el tejido urbano como nueva vitalidad para la ciudad.

### **Espacios colectivos**

Baraya (2020), propuso junto a un gran equipo multidisciplinario el proyecto de transformación de espacios colectivos: “El espacio público, la piel de la democracia”. Cada trabajo de este proyecto busca pelear contra la desigualdad social, participando y reconstruyendo la relación de los ciudadanos, removiendo incluso su patrimonio nacional, gracias a la intervención en las calles, con materiales, arquitectura o pinturas.

En conclusión, es importante que toda la comunidad encuentre un lugar para despejarse, recrearse y tomar aire libre, no siempre visitando un lugar específico, sino que encuentren ese espacio en su rutina diaria, al salir al colegio, al trabajo, etc.

### **Ergonomía urbana**

Silva (2019), definen sobre la ergonomía a escala urbana, la falta de conexión entre las condiciones que se han aplicado para avance de las prácticas y los usos de espacios públicos actuales. En proximidad se justifica la existencia como campo práctico, por lo que es visto como el vínculo entre 2 competentes de objetivos y subjetivos. Finalmente, los resultados son favorables para edificar criterios certeros para el desarrollo y planificación del espacio público apto para una actividad humana y no viceversa, como ocurre en las ciudades actuales.

### **3.2.2 Aprendizaje del arte**

#### **Definición de aprendizaje del arte**

Matos et al. (2010), señala que el aprendizaje como el arte son fenómenos sociales, se hace el trabajo en equipo como estrategia, estimulando los procesos que permiten la interacción de desarrollo, constituyendo desde espacios donde el estudiante desarrolle ciertos niveles. Según algunos argumentos, la educación artística cumple un rol importante en la formación de un niño, desde las teorías socioculturales.

Seguidamente de lo mencionado, (Jové, 2000) en un artículo expreso que el arte tiene un inmensurable potencial formativo, este eje debe ser fundamental para construir la nueva sociedad, así también señala el investigador que los educadores como los facilitadores deben cumplir un papel directo en promover la cultura y modelo social de integración.

Finalmente, Gonzales (2015), señala que el aprendizaje del arte es un factor directo o asociado al desarrollo humano, en esto se propone un acercamiento teórico donde se pretende justificar la relación entre enseñanza y aprendizaje del arte como un estimulante al desarrollo humano. Desde el breve concepto al desarrollo humano, se usan teorías de Amartya Sen y Martha Nussbaum.

### **Características del aprendizaje**

Para poder identificar las características, Fingerman (2011) señala que el aprendizaje requiere la presencia de una materia en cuestión de conocimiento y un individuo predispuesto, finalmente esto está sujeto a una motivación intrínseca y extrínseca, es decir desde factores como satisfacción por realizar la propia actividad y nace del sujeto, hasta en los factores de obtener una recompensa o algún reconocimiento.

También se señala que todo conocimiento adquirido se aloja en la memoria de largo plazo, localizado en la corteza cerebral, y que se usa para soluciones de problemas o situacionales donde es clave aprenderlos.

### **Métodos y estrategias de aprendizaje**

Los métodos y estrategias de aprendizaje son medidas formativas que al aplicarse permiten lograr un objetivo, se puede decir que hay varios métodos, cada uno con diferentes objetivos, pero a veces se combinan para lograr un mejor resultado.

Según Montes de Oca y Machado (2011), los conceptos como estrategia se utilizan con frecuencia en la literatura pedagógica, muy a pesar de diferentes interpretaciones, en este constante cambio que conlleva el mundo, la educación sigue siendo una respuesta pedagógica estratégica para proveer a los estudiantes de las herramientas intelectuales, para que finalmente puedan ellos adaptarse a los constantes cambios y ampliación de conocimientos en el mundo laboral.

### **Educación artística**

Según Marin (2011), señala que la educación artística se forma como un territorio de investigación con su autonomía en la identidad distintiva, justamente situado entre los problemas en las artes visuales y los problemas educativos. En este mismo artículo encontramos que en América latina es frecuente la enseñanza de todas las disciplinas artísticas como la música, el teatro, las artes visuales y la danza, etc.

mientras que en Estados Unidos y Europa, solo se hace mención de la enseñanza de las artes visuales.

También es bueno precisar que las investigaciones sobre educación artística se produjeron en las últimas décadas, exactamente desde el XX y continúa avanzando hasta hoy de manera exponencial.

### **Arte y comunicación**

Según Morales (2009), señala que el arte es una forma de comunicación, se destaca que, dentro de las Ciencias del Arte, existe un interés por definir y comprender las relaciones con el conocimiento que lo configuran como objeto de estudio. Se menciona que el arte es comunicación no es nuevo, sino que ha sido objeto de preguntas y discusiones a lo largo de la historia, desde los primeros temas filosóficos sobre las funciones del arte hasta trabajos específicos que formaron la estética como ciencia. Hasta mediados del siglo XX, se consideraba que la reflexión sobre el arte se relacionaba sobre todo con la estética. Sin embargo, surgieron nuevas disciplinas como la Psicología Social, la Antropología Cultural, la Sociología y la Lingüística Aplicada, las cuales también abordaron aspectos del fenómeno estético. Estas disciplinas, junto con la Historia y la Ética, provocaron un cambio en la forma en que se estudiaba el arte. En Alemania, se reconoció la necesidad de establecer una ciencia específica para tratar los problemas de la creación y el arte, diferenciándose claramente de la estética.

### **Arte como proceso de pensamiento**

La idea central es que el arte se encuentre más allá de su aspecto estético y abarca un pensamiento profundo y creativo. Se reconoce que el arte implica el desarrollo de habilidades cognitivas importantes, como el pensamiento crítico, la reflexión y la resolución de problemas.

Según Tamayo de Serrano (2002), el arte es producido por la inteligencia humana, desde esta perspectiva, se reconoce que va más allá y los

individuos expresan y transmiten mensajes que trascienden, en definitiva, las personas expresan ideas, creencias y vivencias, donde todo esto estimula el pensamiento. En todo el concepto se utiliza la percepción como clave para inferir en el mundo real.

### **Aprendizaje visual**

El aprendizaje visual implica adquirir información de manera efectiva mediante estímulos visuales como imágenes y gráficos, facilitando la comprensión y retención de la información de manera más sencilla.

Según la investigación de Pino (2005), se resalta la conexión fundamental entre el aprendizaje visual y la percepción visual en el contexto del desarrollo de habilidades de lectura. Destaca que la percepción visual es un paso cognitivo previo al aprendizaje de la lectura, ya que permite el procesamiento y la memoria visual de las palabras escritas y otros signos ortográficos. Implica habilidades como la discriminación visual, la atención y el almacenamiento de información gráfica en la memoria. Además, la percepción visual establece una relación visual-ortográfica adecuada que es fundamental para el reconocimiento de palabras y su pronunciación. Este reconocimiento visual-ortográfico complementa el procesamiento fonológico, que es esencial para el aprendizaje de la lectura inicial.

En conclusión, el aprendizaje visual desempeña un papel importante en el desarrollo de habilidades de lectura al permitir el procesamiento y reconocimiento visual de las palabras escritas.

### **3.3 Definición de términos básicos**

#### **TICS**

Son grupos y herramientas tecnológicas desarrolladas para tener una comunicación eficiente y correcta de alguna información (Chen, 2019).

### **Creación artística**

Se define como un base central del estudio artístico, aplicando propios recursos de investigación cultural y de contexto sociohistórico que finaliza con una obra artística (García, 2019).

### **Creatividad**

Se vinculan a la personalidad del ser humano, en base a saberes previos y procesos internos llamados cognitivos, los cuales gestionan información relevante y concluyen con una solución eficiente (Hernández, 1999).

### **Innovación**

Consiste en una búsqueda integrada y organizada de cambios, no necesariamente nuevos, si no, la introducción de algo mejorado y de proceso (Oslo, 1992).

### **Medios Digitales**

Son medios de comunicación y plataformas tecnológicas que emplean información y tecnología digital para difundir, guardar e intercambiar contenido de forma electrónica (Amar, 2010).

### **Enfoque multidisciplinario**

El enfoque implica la integración de diferentes disciplinas para abordar un problema desde diversas perspectivas y obtener una comprensión más completa (García, 2017).

### **Participación activa**

Implica el compromiso y la involucración proactiva de una persona en una actividad, proceso o discusión, aportando de manera significativa y estando plenamente comprometida con el logro de los objetivos o resultados deseados (Rosado, 2005).

### **Proceso creativo**

Es una secuencia de etapas y acciones que una persona sigue para generar ideas únicas y soluciones innovadoras a partir de su individualidad y singularidad (Díaz, 2013).

### **Pedagogía del arte**

La pedagogía del arte impulsa el crecimiento integral mediante la instrucción de diferentes manifestaciones artísticas, estimulando la creatividad, la expresión individual y el pensamiento crítico (Correa et al, 2018).

### **Apreciación artística**

Implica reconocer y comprender las cualidades estéticas y emocionales de las obras de arte. Involucra sensibilidad y conocimiento en aspectos como composición, color y contexto cultural (Luz, 2008).

### **Autoexpresión**

La autoexpresión implica la expresión y comunicación individual y única de pensamientos, sentimientos y experiencias personales (Marin, 2011).

## **CAPÍTULO IV: HIPOTESIS Y VARIABLES**

### **4.1 Formulación de hipótesis principales y derivadas**

#### **4.1.1 Hipótesis principal**

La propuesta de implementación de espacios creativos logrará incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

#### **4.1.2 Hipótesis derivadas**

1) El impacto de la implementación de los espacios creativos en la dimensión inclusión de la variable aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde muestra los beneficios académicos.

2) Las mejoras necesarias de la implementación de los espacios creativos incentiva el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

3) La presencia de la implementación de los espacios creativos en el colegio Víctor Andrés Belaunde incentiva al desarrollo del aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año, en su primera etapa.

4) El acceso a la implementación de los espacios creativos en el colegio Víctor Andrés Belaunde incentiva al desarrollo del aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año, en su segunda etapa.

5) Será propicio el costo-beneficio de la implementación de los espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

## 4.2 Operacionalización de variables

**Variable uno:** Espacios creativos

**Variable dos:** Aprendizaje del arte

**Tabla 1**

*Matriz operacional de la variable Espacios Creativos*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y rangos
Espacios Creativos	Según Tacam (2018) En su artículo se sostiene que los espacios creativos, ya sean físicos o virtuales, son fundamentales para potenciar nuestra capacidad innovadora, ingeniosa y creativa. Estos espacios no solo se centran en el proceso creativo, sino también en las habilidades blandas de cada persona, las cuales contribuyen al desarrollo de su inteligencia creativa.	Inclusión	Aceptación	1,2,3,6	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Aceptable (112-150) Medianamente aceptable (71-111) No Aceptable (30-70)

**Tabla 2**

*Matriz operacional de la variable Aprendizaje del Arte*

Variable	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles y rangos
Aprendizaje del Arte	Según Matos et al. (2010) Define como el aprendizaje y el arte son fenómenos sociales y se benefician del trabajo en equipo para fomentar la interacción y el desarrollo del estudiante. La educación artística juega un papel importante en la formación infantil según las teorías socioculturales.	Inclusión	Aceptación	1,2,3,6	Nunca (1) Casi nunca (2) A veces (3) Casi siempre (4) Siempre (5)	Aceptable (112-150) Medianamente aceptable (71-111) No Aceptable (30-70)

## **CAPÍTULO V: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **5.1 Diseño metodológico**

#### **Diseño de investigación**

El diseño es no experimental porque no se manipulan variables y es de corte transversal.

#### **Enfoque de investigación**

Seleccionamos el enfoque cuantitativo en la investigación para indagar y responder a las preguntas planteadas, esto nos permite profundizar en la comprensión de los fenómenos y procesos estudiados a través de la recolección de datos detallados y descriptivos, lo que a su vez nos ayuda a capturar las perspectivas y experiencias de los participantes estudiantiles del colegio. De esta manera, obtenemos una visión más completa y amplia del tema de investigación respaldada por una sólida evidencia cuantitativa.

#### **Tipo de investigación**

Empleamos la investigación aplicada, esta se relaciona según su principal característica, la cual consiste, en que toda la información proviene de encuestas, cuestionarios, sobre el impacto del aprendizaje del arte en estudiantes de quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

En este sentido, la investigación que se realizará para esta propuesta de implementación de espacios creativos buscará explorar y descubrir nuevos conocimientos sobre cómo los espacios creativos pueden influir en el aprendizaje del arte en los estudiantes de quinto año de secundaria. Se basará en la observación y análisis de datos para llegar a conclusiones y establecer relaciones causales o correlaciones entre variables.

### **Nivel de investigación**

La presente investigación es descriptiva – correlacional, el planteamiento de esta propuesta se adhiere al enfoque del nivel de investigación descriptivo. Esto se debe a que su objetivo principal consiste en recabar y exponer información sobre un tema específico, utilizando datos preexistentes. En este caso, se concentra en examinar la influencia de los espacios creativos en el proceso de aprendizaje del arte en estudiantes de quinto año de secundaria.

Para llevar a cabo esta investigación descriptiva, se procedió a la recopilación de información a través de la medición y el registro de datos. Además, se aplicaron técnicas estadísticas con el fin de analizar y resumir los datos obtenidos. La propuesta tiene como finalidad responder a preguntas específicas relacionadas con las características y consecuencias de la implementación de espacios creativos en el aprendizaje del arte. Algunas de estas interrogantes abordan temas tales como: ¿Cuál es el efecto de los espacios creativos en el rendimiento académico de los estudiantes de quinto año de secundaria en el ámbito del arte? ¿Cuáles son los factores que influyen en el éxito o fracaso de la introducción de espacios creativos en el colegio Víctor Andrés Belaunde?

### **5.2 Diseño muestral**

### **5.3 Población y Muestra**

Optamos por el colegio estatal Víctor Andrés Belaunde, situado en el distrito de La Victoria, para llevar a cabo nuestra investigación. Este colegio presenta una audiencia distribuida en cuatro secciones, con dos de ellas compuestas por 30 estudiantes y las otras dos por 28, totalizando así 118 estudiantes de quinto año de secundaria. Los datos sociodemográficos disponibles revelan que la población estudiantil se compone en un 40 % de varones y un 60 % de mujeres.

En el marco de nuestro estudio, durante la etapa inicial, nos hemos enfocado en los alumnos de quinto año de secundaria que acuden al turno mañana en las secciones A, B, C y D. Esto se debe a que, para este nivel en particular, el colegio funciona únicamente en dicha franja horaria. Es esencial destacar que cada estudiante cuenta con un horario designado a lo largo de la semana para su curso de Educación Artística, asegurando de este modo la equidad de oportunidades y facilitando la participación activa de todos en el nuevo espacio creativo. Esto implica que estamos empleando un muestreo no probabilístico en nuestra metodología de investigación.

#### **5.4 Técnica de recolección de datos**

Se aplicó la técnica de encuesta, el instrumento un cuestionario con escala de Likert (nivel de satisfacción). Este tipo de escalas llamadas de Likert, son una serie de preguntas cerradas que ofrecen múltiples opciones de respuesta, donde los encuestados expresan su grado de acuerdo o desacuerdo con una afirmación. Estas preguntas suelen tener una escala que va desde "siempre" hasta "nunca", y permiten obtener información cuantitativa sobre la opinión o actitud de los encuestados hacia un tema en particular.

La validación de la herramienta se llevó a cabo durante el curso de Técnicas y Herramientas de Investigación, siendo evaluada por el docente Juan Manuel Ricra Mayorca en julio de 2023. Los detalles de este proceso se encuentran en el Anexo N°6, que corresponde al Informe de Juicio de Expertos del instrumento de investigación adjunto en el presente documento.

#### **5.5 Técnicas estadísticas de procesamiento de la información**

Para llevar a cabo el análisis estadístico de los datos recopilados por la encuesta del estudio, se utilizará la herramienta IBM SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), este software estadístico ampliamente reconocido y utilizado en la comunidad académica ofrece una variedad de

técnicas y funcionalidades que facilitan el procesamiento y análisis de datos cuantitativos.

Entre las técnicas estadísticas que se aplicarán utilizando IBM SPSS se incluyen:

Análisis descriptivo: se utilizarán medidas estadísticas como la media, la mediana, la desviación estándar y describir las características clave de las variables de interés.

Pruebas de hipótesis: se realizarán pruebas estadísticas como la prueba t de Student, la prueba de Chi-cuadrado y las pruebas no paramétricas para evaluar la significancia de las diferencias y relaciones entre variables.

## **5.6 Resultados**

### **5.6.1 Análisis descriptivo**

#### ***Título***

Encuesta sobre el aprendizaje del arte

#### ***Objetivo***

Nuestro objetivo es comprender las características de los estudiantes en relación al aprendizaje del arte en comparación con la educación actual en el Perú. Agradecemos tu participación en esta importante investigación. Tus respuestas son valiosas y nos ayudarán a obtener información clave sobre la relación entre el aprendizaje del arte y el sistema educativo vigente.

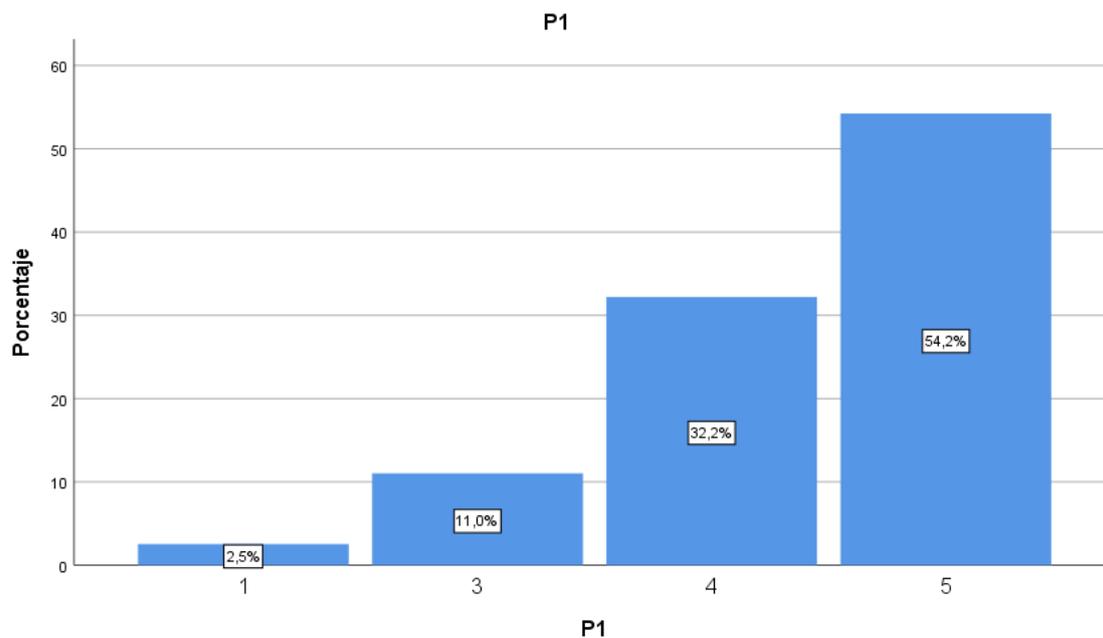
**Tabla 3**

*¿Me interesa el arte?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	3	,3
3	13	1,3
4	38	3,8
5	64	6,4
Total	118	11,8

**Figura 1**

*¿Me interesa el arte?*



De acuerdo con la Tabla 3 y Figura 1 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes tienen un alto interés por el arte, llegando la opción “siempre” con un 54,2%, continuo del “casi siempre” con el 32,3%.

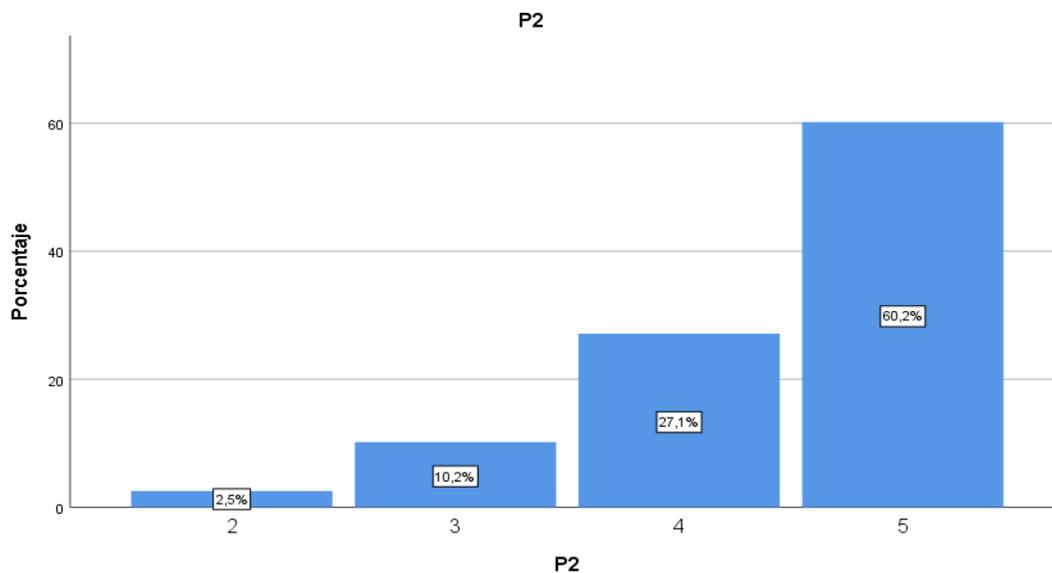
**Tabla 4**

*¿Creo que es importante aprender sobre arte?*

	Frecuencia	Porcentaje
2	3	,3
3	12	1,2
4	32	3,2
5	71	7,1
Total	118	11,8

**Figura 2**

*¿Creo que es importante aprender sobre arte?*



De acuerdo con la Tabla 4 y Figura 2 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes consideran importante el aprender sobre el arte, con un 60,2%, mientras que el 27,1% considera “casi siempre” importante el aprendizaje del arte.

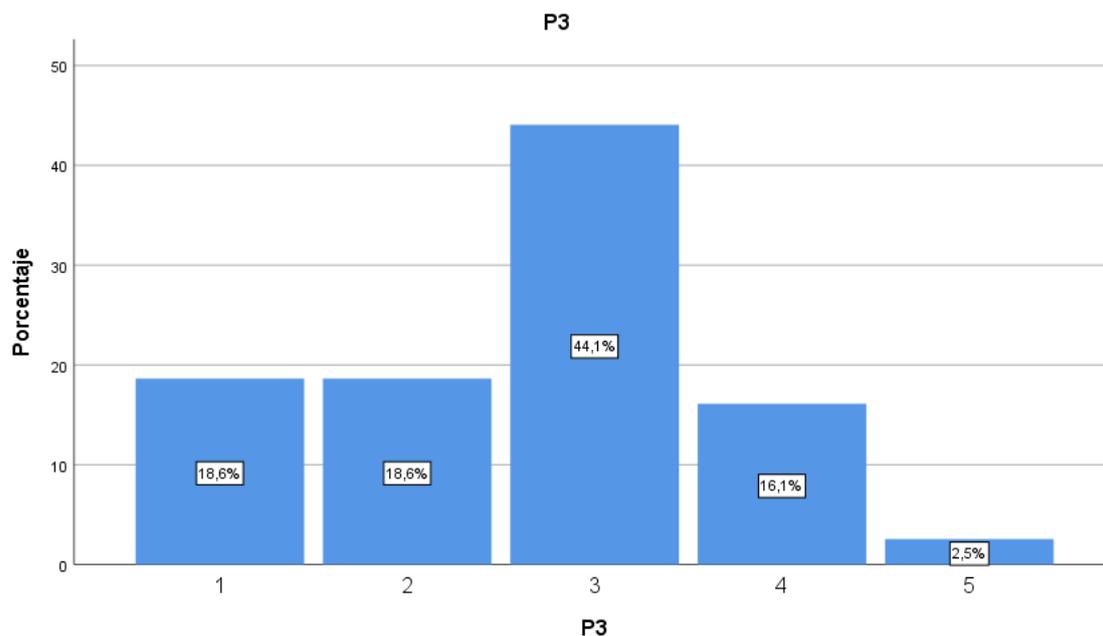
**Tabla 5**

*¿Participo en actividades extracurriculares relacionadas con el arte, como concursos, exposiciones, grupos de teatro o música?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	22	2,2
2	22	2,2
3	52	5,2
4	19	1,9
5	3	,3
Total	118	11,8

**Figura 3**

*¿Participo en actividades extracurriculares relacionadas con el arte, como concursos, exposiciones, grupos de teatro o música?*



De acuerdo con la Tabla 5 y Figura 3 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes “a veces” participa en diferentes actividades relacionadas con el arte llegando a un 44,1%, mientras que el 2,5% “siempre” participa.

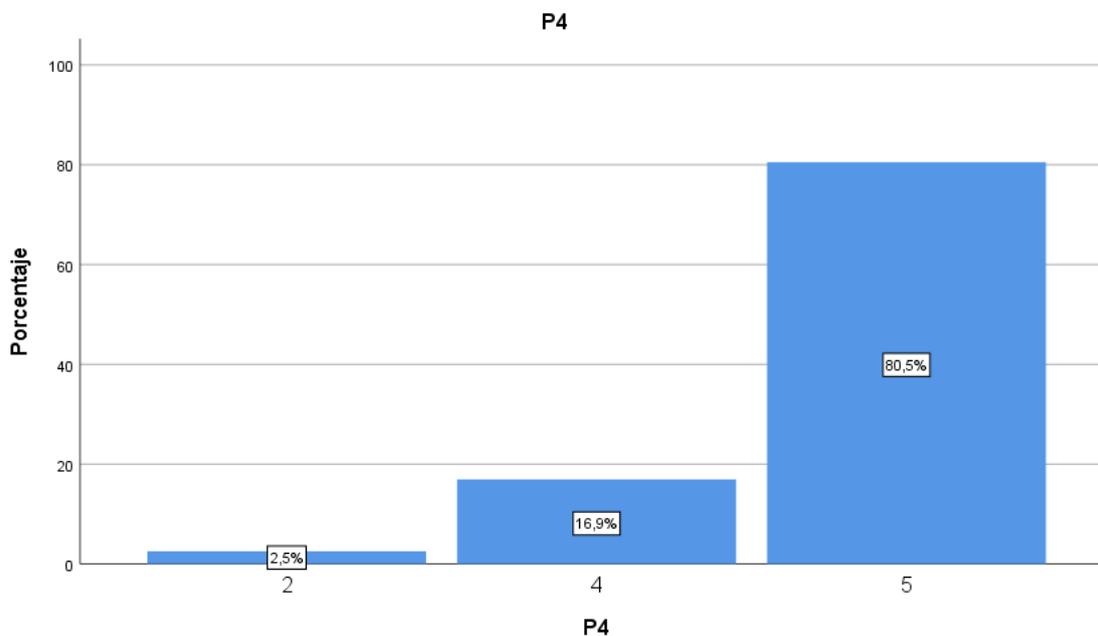
**Tabla 6**

*¿El aprendizaje del arte puede mejorar mi capacidad creativa?*

	Frecuencia	Porcentaje
2	3	,3
4	20	2,0
5	95	9,5
Total	118	11,8

**Figura 4**

*¿El aprendizaje del arte puede mejorar mi capacidad creativa?*



De acuerdo con la Tabla 6 y Figura 4 se puede visualizar que, el 80,5% de los estudiantes consideran que el arte puede mejorar su capacidad creativa.

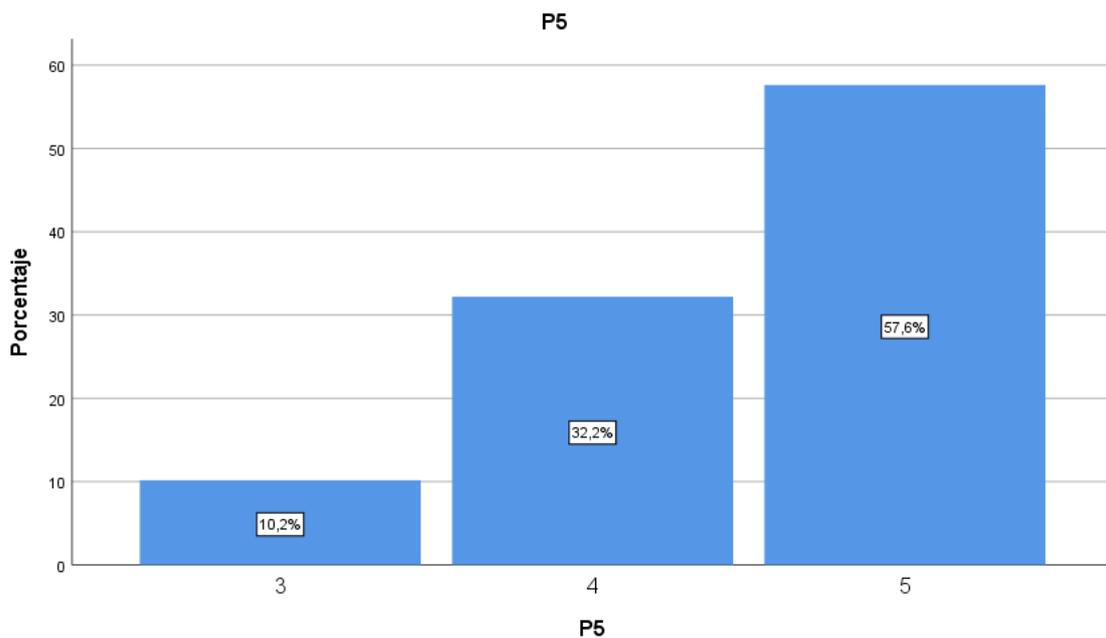
**Tabla 7**

*¿Es importante el aprendizaje del arte en mi desarrollo?*

	Frecuencia	Porcentaje
3	12	1,2
4	38	3,8
5	68	6,8
Total	118	11,8

**Figura 5**

*¿Es importante el aprendizaje del arte en mi desarrollo?*



De acuerdo con la Tabla 7 y Figura 5 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes considera importante el aprendizaje del arte para su desarrollo, con el 57,6%.

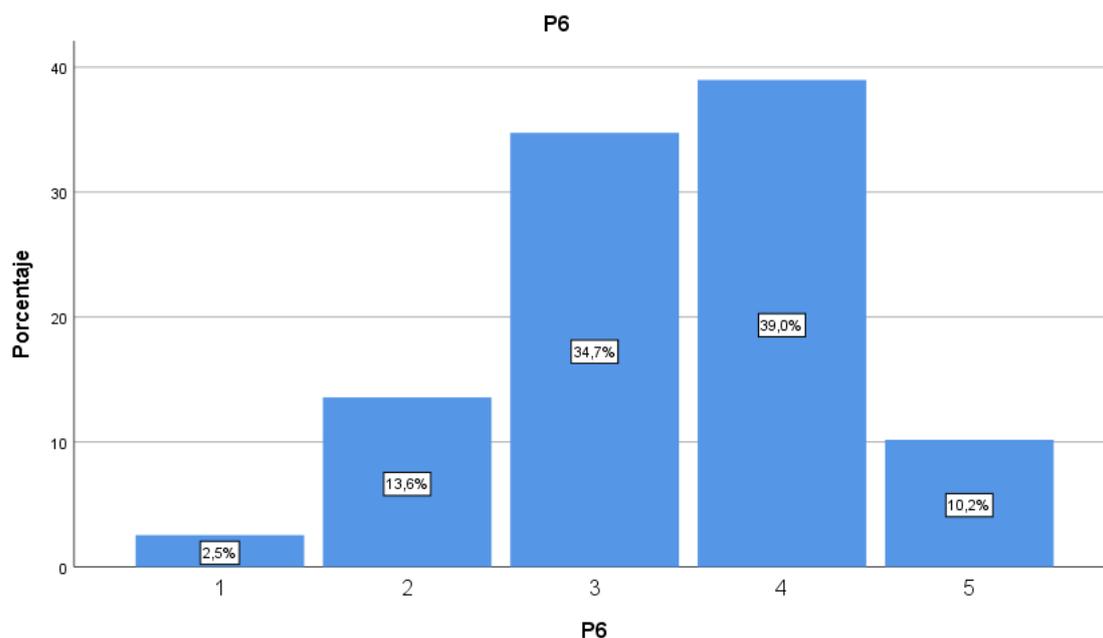
**Tabla 8**

*¿Tengo comprensión sobre las técnicas artísticas?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	3	,3
2	16	1,6
3	41	4,1
4	46	4,6
5	12	1,2
Total	118	11,8

**Figura 6**

*¿Tengo comprensión sobre las técnicas artísticas?*



De acuerdo con la Tabla 8 y Figura 6 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes “casi siempre” tienen comprensión sobre las técnicas artísticas, llegando al 39,0%.

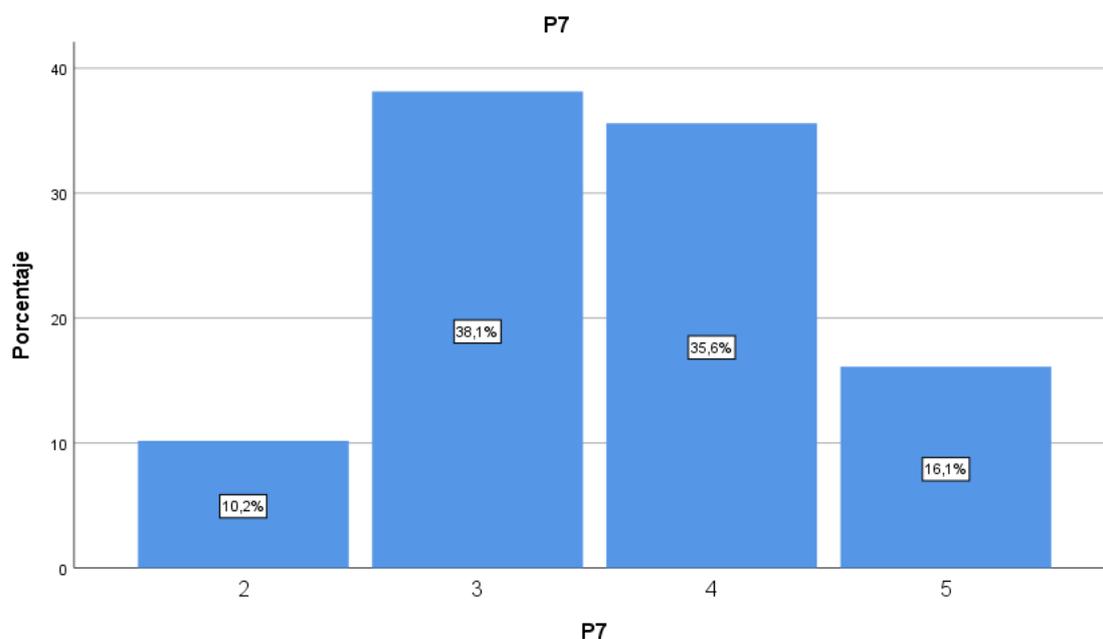
**Tabla 9**

*¿Considero que tengo habilidad con respecto a la expresión artística?*

	Frecuencia	Porcentaje
2	12	1,2
3	45	4,5
4	42	4,2
5	19	1,9
Total	118	11,8

**Figura 7**

*¿Considero que tengo habilidad con respecto a la expresión artística?*



De acuerdo con la Tabla 9 y Figura 7 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes marcan tener “a veces” las habilidades con respecto a la expresión artística, con el 38,1%, seguido del “casi siempre”, con un 35,6% y el “siempre” 16,1%.

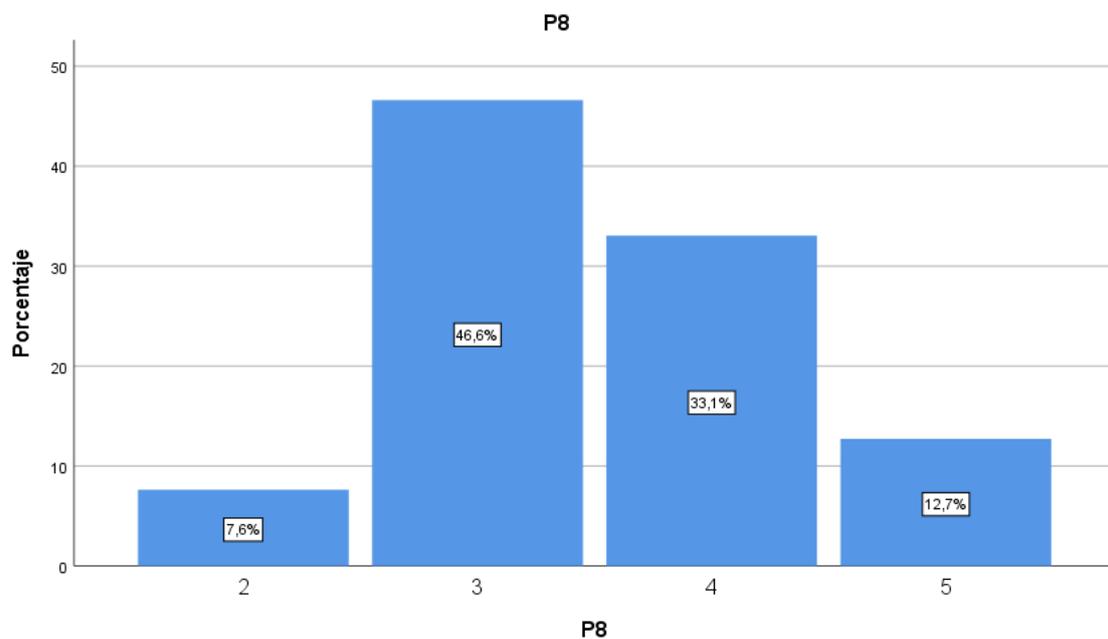
**Tabla 10**

*¿Tengo capacidades para trabajos artísticos?*

	Frecuencia	Porcentaje
2	9	,9
3	55	5,5
4	39	3,9
5	15	1,5
Total	118	11,8

**Figura 8**

*¿Tengo capacidades para trabajos artísticos?*



De acuerdo con la Tabla 10 y Figura 8 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes consideran tener “a veces” capacidades para trabajos artísticos, con el 46,6%, continuo de un “casi siempre”, con el 33,1%.

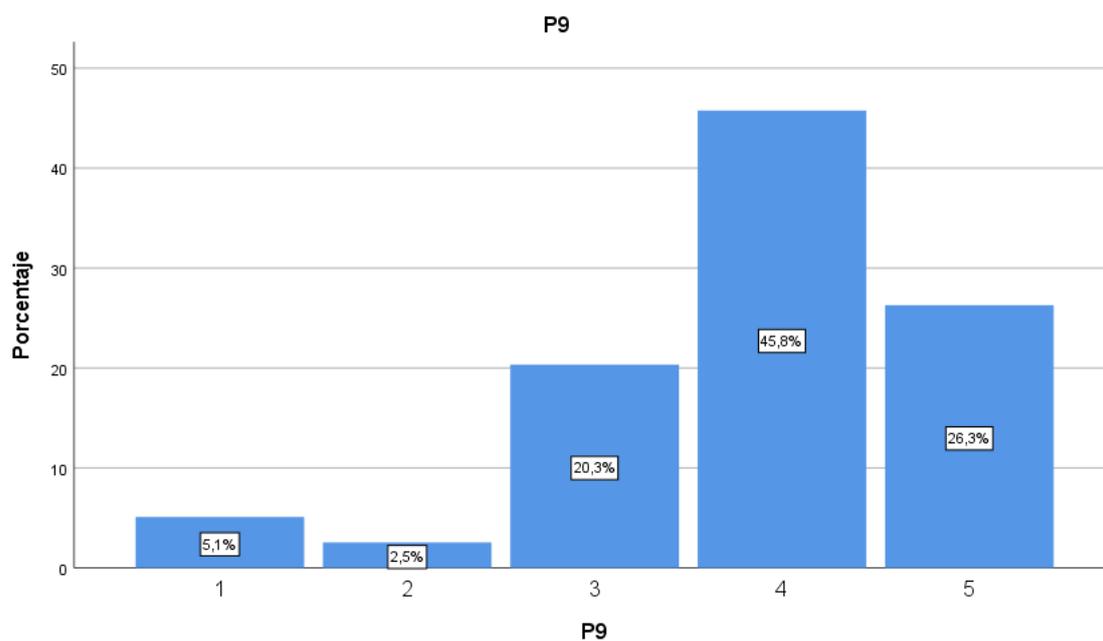
**Tabla 11**

*¿Soy capaz de apreciar lo extraordinario en diferentes obras de arte?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	6	,6
2	3	,3
3	24	2,4
4	54	5,4
5	31	3,1
Total	118	11,8

**Figura 9**

*¿Soy capaz de apreciar lo extraordinario en diferentes obras de arte?*



De acuerdo con la Tabla 11 y Figura 9 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes consideran tener “casi siempre” capacidades para trabajos artísticos, con el 45,8%, continuo de un “siempre”, con el 26,3%.

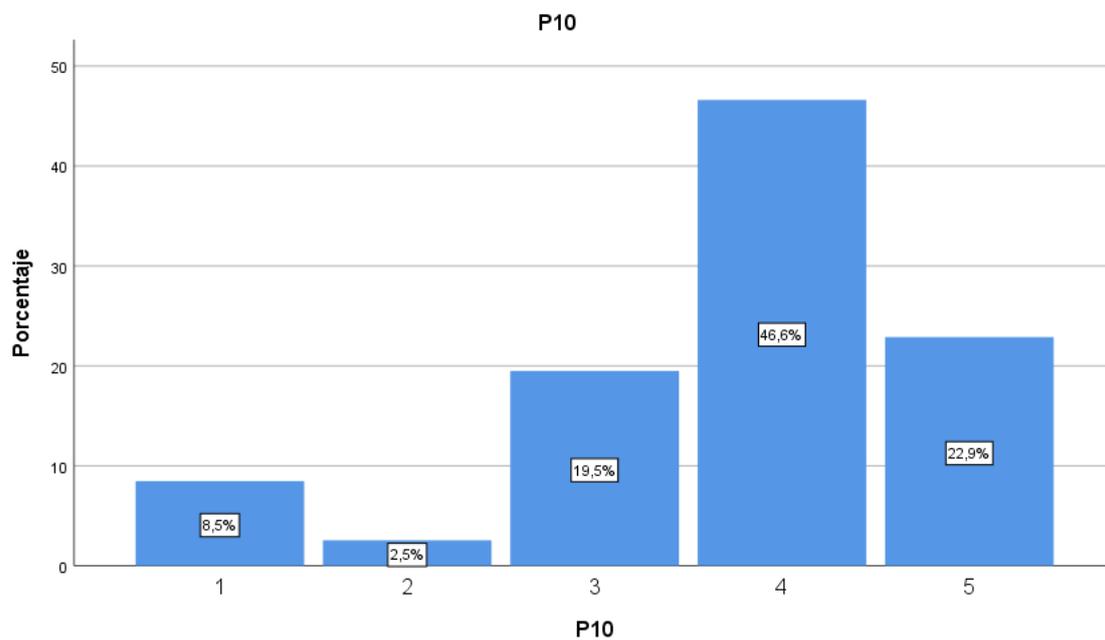
**Tabla 12**

*¿Los enfoques pedagógicos utilizados en mis clases de arte son adecuados para mi aprendizaje?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	10	1,0
2	3	,3
3	23	2,3
4	55	5,5
5	27	2,7
Total	118	11,8

**Figura 10**

*¿Los enfoques pedagógicos utilizados en mis clases de arte son adecuados para mi aprendizaje?*



De acuerdo con la Tabla 12 y Figura 10 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes consideran tener un enfoque pedagógico adecuado con el “casi siempre” logrando el 46,6%, seguido del “siempre” con el 22,9%.

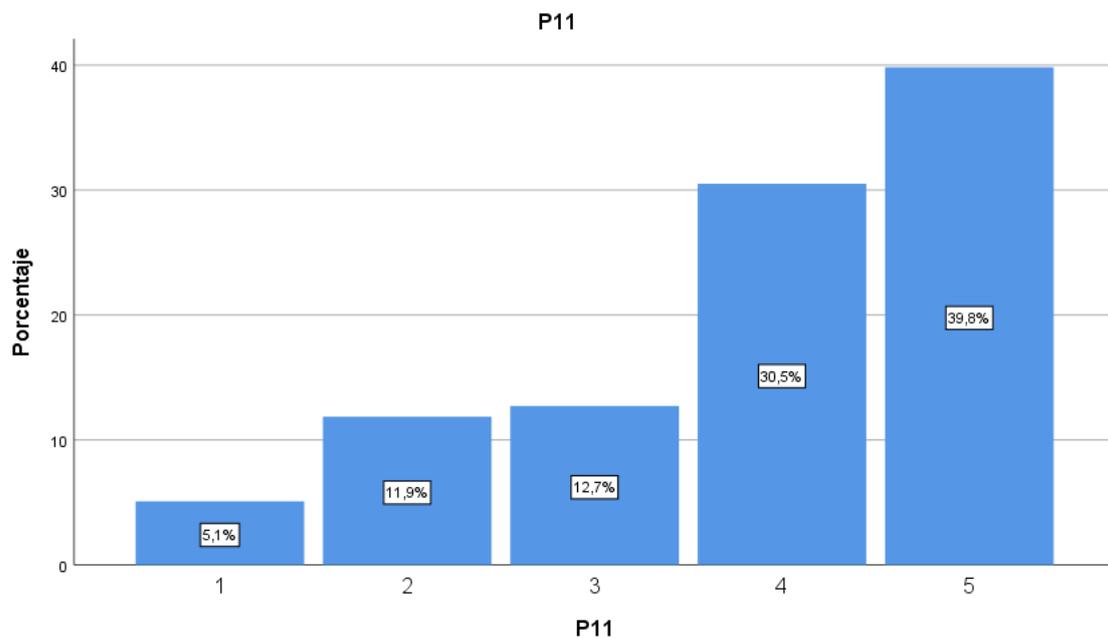
**Tabla 13**

*¿Utilizó la tecnología para el aprendizaje del arte?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	6	,6
2	14	1,4
3	15	1,5
4	36	3,6
5	47	4,7
Total	118	11,8

**Figura 11**

*¿Utilizó la tecnología para el aprendizaje del arte?*



De acuerdo con la Tabla 13 y Figura 11 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes consideran “siempre” usar la tecnología para el aprendizaje del arte.

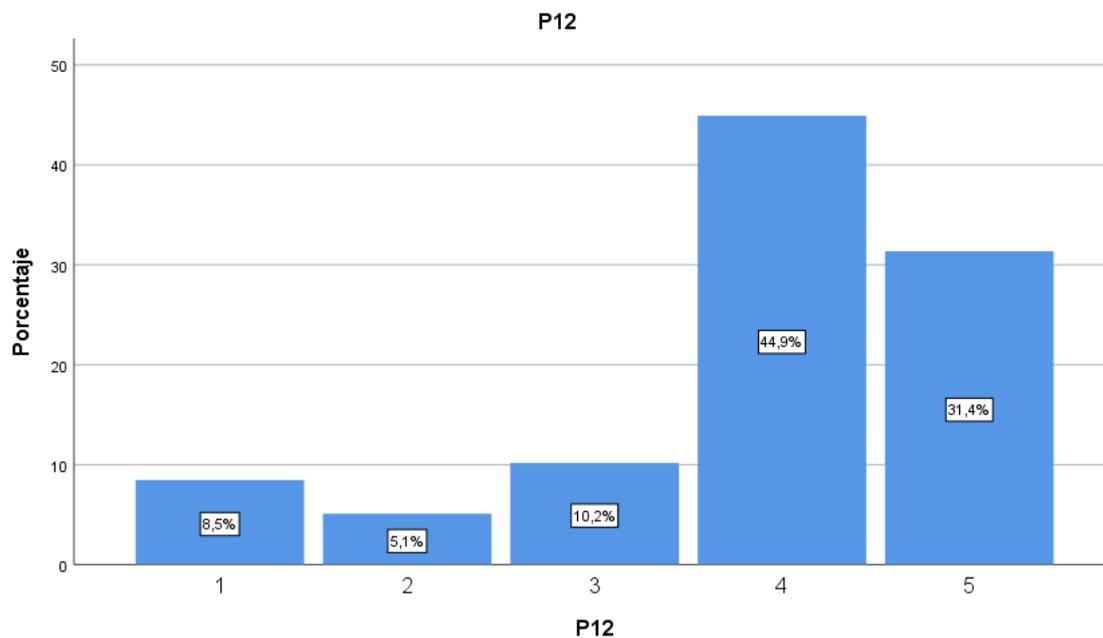
**Tabla 14**

*¿Me siento satisfecho con los enfoques pedagógicos utilizados para mi aprendizaje del arte?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	10	1,0
2	6	,6
3	12	1,2
4	53	5,3
5	37	3,7
Total	118	11,8

**Figura 12**

*¿Me siento satisfecho con los enfoques pedagógicos utilizados para mi aprendizaje del arte?*



De acuerdo con la Tabla 14 y Figura 12 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes “casi siempre” se sienten satisfechos con el enfoque pedagógico que les brindan sobre el aprendizaje del arte, con un 44,9%, mientras que la opción “siempre” queda en segundo lugar con el 31,4%.

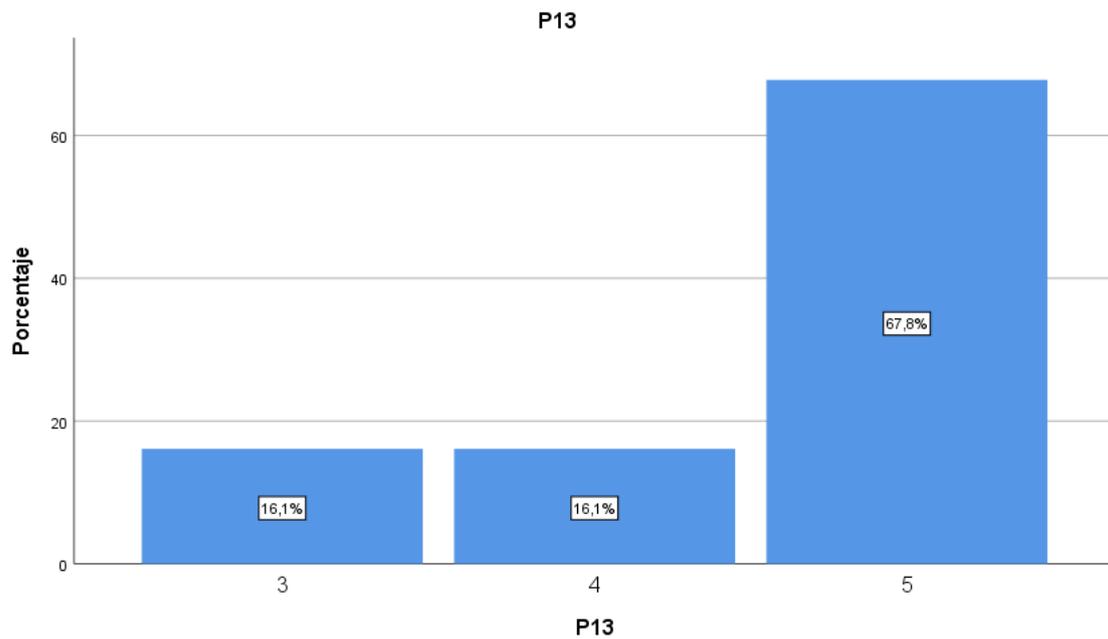
**Tabla 15**

*¿Considero que proponer espacios creativos en mi instituto educativo podría incentivar el aprendizaje del arte?*

	Frecuencia	Porcentaje
3	19	1,9
4	19	1,9
5	80	8,0
Total	118	11,8

**Figura 13**

*¿Considero que proponer espacios creativos en mi instituto educativo podría incentivar el aprendizaje del arte?*



De acuerdo con la Tabla 15 y Figura 13 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes si consideran proponer espacios creativos para el aprendizaje del arte con un 67,8%.

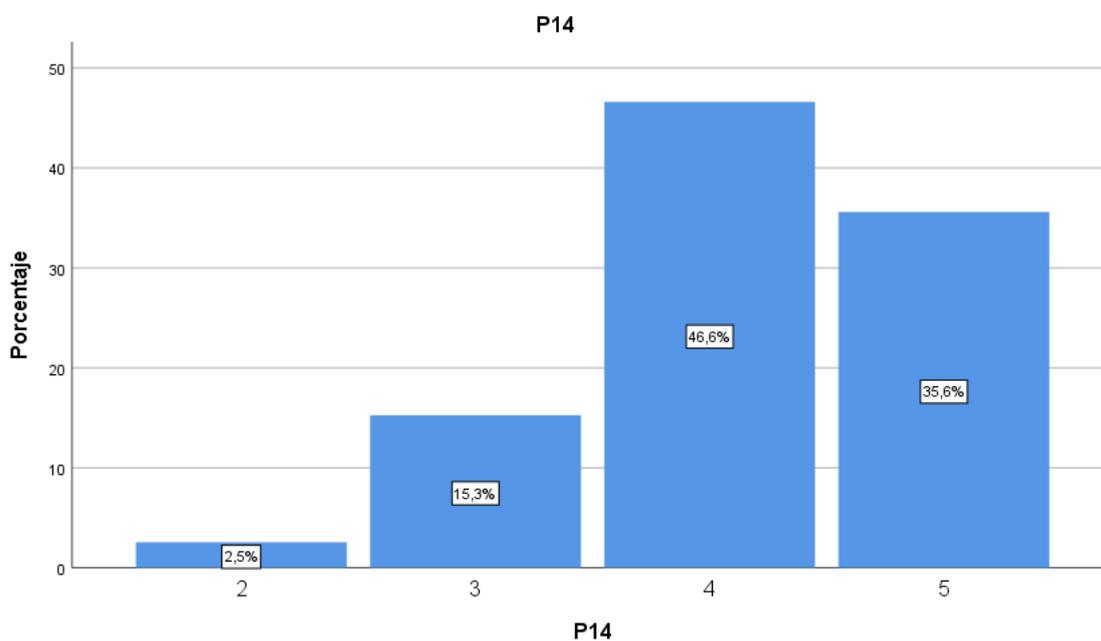
**Tabla 16**

*¿La calidad de enseñanza sobre el aprendizaje del arte en mi instituto educativo es bueno?*

	Frecuencia	Porcentaje
2	3	,3
3	18	1,8
4	55	5,5
5	42	4,2
Total	118	11,8

**Figura 14**

*¿La calidad de enseñanza sobre el aprendizaje del arte en mi instituto educativo es bueno?*



De acuerdo con la Tabla 16 y Figura 14 se puede visualizar que, la minoría de los estudiantes considera que la calidad de enseñanza sea mala, con el 2,5%, más bien, consideran “casi siempre” tener buena calidad de enseñanza.

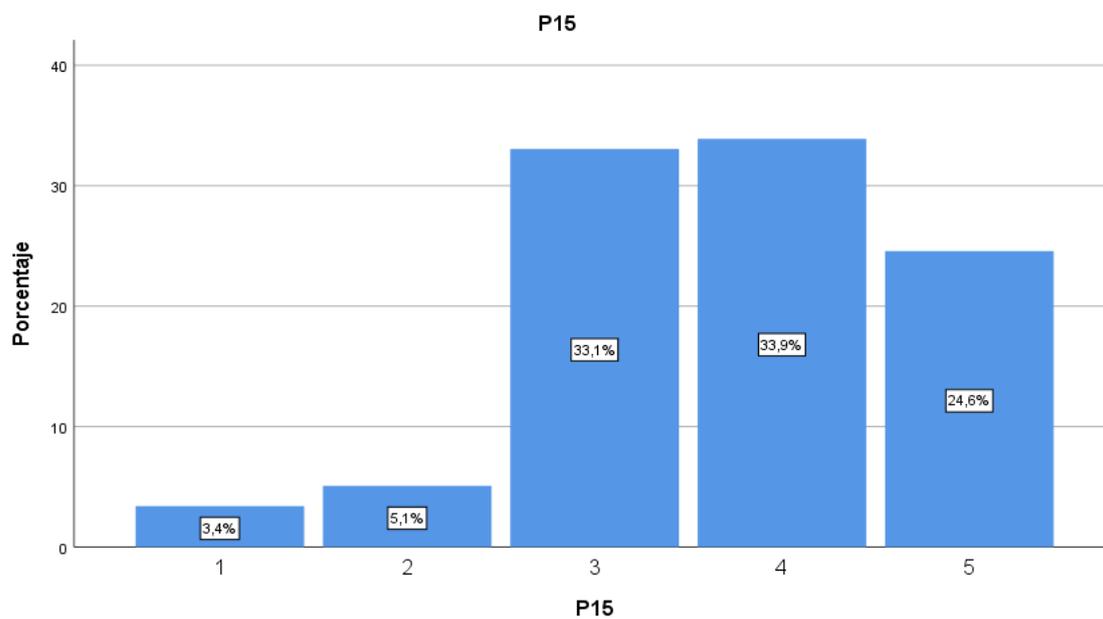
**Tabla 17**

*¿Tengo suficientes recursos como materiales de arte para el aprendizaje de este en mi instituto educativo?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	4	,4
2	6	,6
3	39	3,9
4	40	4,0
5	29	2,9
Total	118	11,8

**Figura 15**

*¿Tengo suficientes recursos como materiales de arte para el aprendizaje de este en mi instituto educativo?*



De acuerdo con la Tabla 17 y Figura 15 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes tienen “casi siempre” recursos como materiales para el aprendizaje del arte, con un 33,9%, muy seguido del “a veces” con un 33,1% y “Siempre” 24,6%, lo que nos conlleva a manifestar la necesidad de materiales de arte.

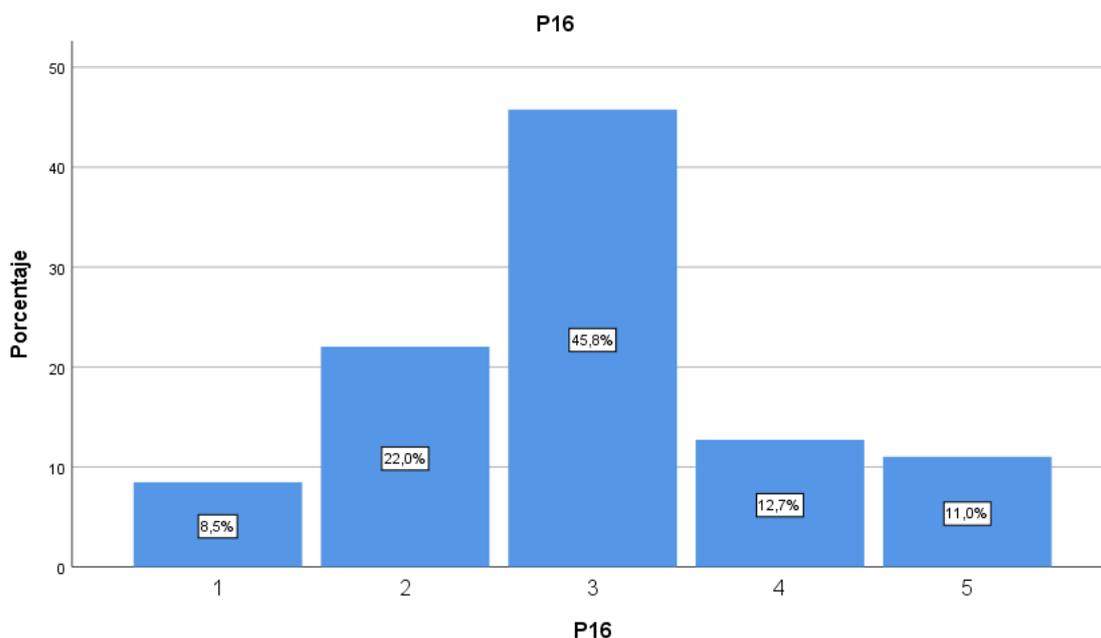
**Tabla 18**

*¿Tengo suficientes recursos como libros de texto para el aprendizaje del arte?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	10	1,0
2	26	2,6
3	54	5,4
4	15	1,5
5	13	1,3
Total	118	11,8

**Figura 16**

*¿Tengo suficientes recursos como libros de texto para el aprendizaje del arte?*



De acuerdo con la Tabla 18 y Figura 16 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes tienen “a veces” los suficientes recursos como libros para el aprendizaje del arte, con un 45,8%, mientras que el 22,0% cuentan “casi nunca” con los libros de texto.

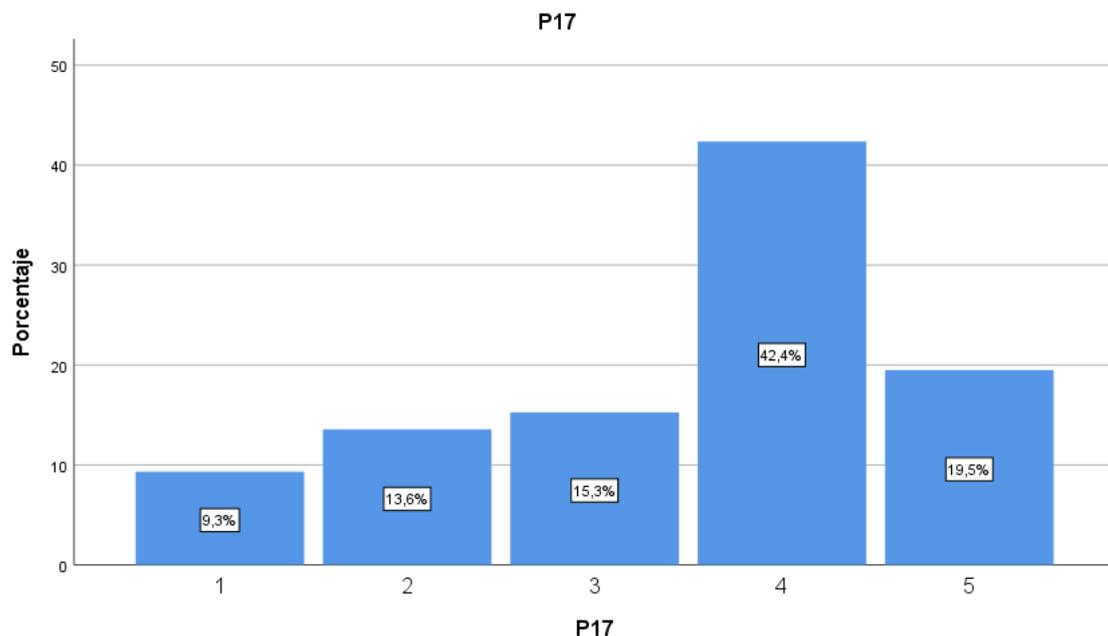
**Tabla 19**

*¿Tengo suficientes recursos como software de diseño para el aprendizaje del arte?*

	Frecuencia	Porcentaje
1	11	1,1
2	16	1,6
3	18	1,8
4	50	5,0
5	23	2,3
Total	118	11,8

**Figura 17**

*¿Tengo suficientes recursos como software de diseño para el aprendizaje del arte?*



De acuerdo con la Tabla 19 y Figura 17 se puede visualizar que, la mayoría de los estudiantes cuentan con los suficientes recursos como software de diseño para su aprendizaje del arte, ya que en la opción “casi siempre” se tuvo el 42,4% y en la “siempre” el 19,5%; mientras que en las primeras opciones vemos el 9,3%, 13,6% y 15,3%.

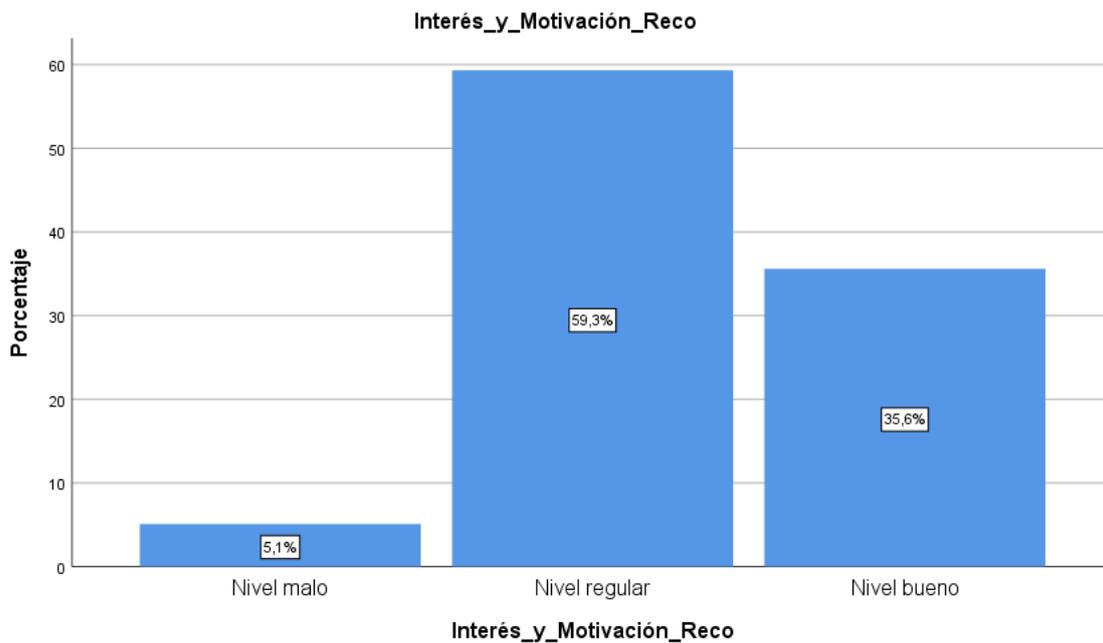
**Tabla 20**

*Interés y Motivación*

	Frecuencia	Porcentaje
Nivel malo	6	,6
Nivel regular	70	7,0
Nivel bueno	42	4,2
Total	118	11,8

**Figura 18**

*Interés y Motivación*



Según la Tabla 20 y Figura 18, se puede visualizar que la mayoría de los estudiantes tienen un interés y motivación regular por aprender arte con un 59,3%, mientras que el 5,1% un interés malo y el 35,6 % un bueno.

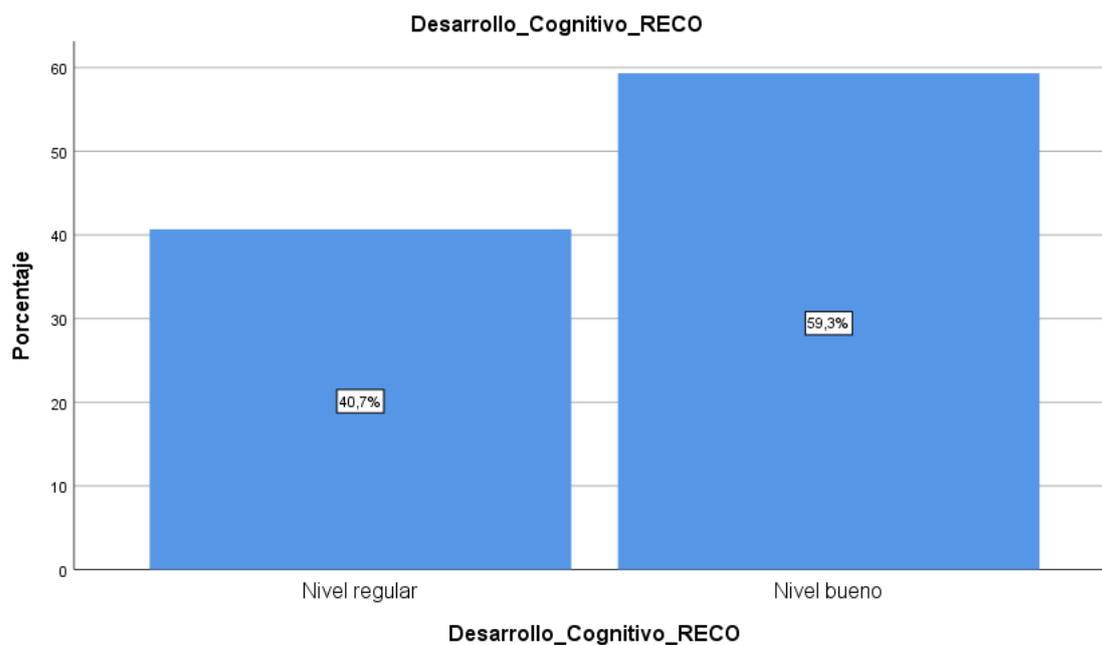
**Tabla 21**

*Desarrollo Cognitivo*

	Frecuencia	Porcentaje
Nivel regular	48	4,8
Nivel bueno	70	7,0
Total	118	11,8

**Figura 19**

*Desarrollo Cognitivo*



Según la Tabla 20 y Figura 18, se puede visualizar que la mayoría de los estudiantes tienen un interés y motivación regular por aprender arte con un 59,3%, mientras que el 5,1% un interés malo y el 35,6 % un bueno.

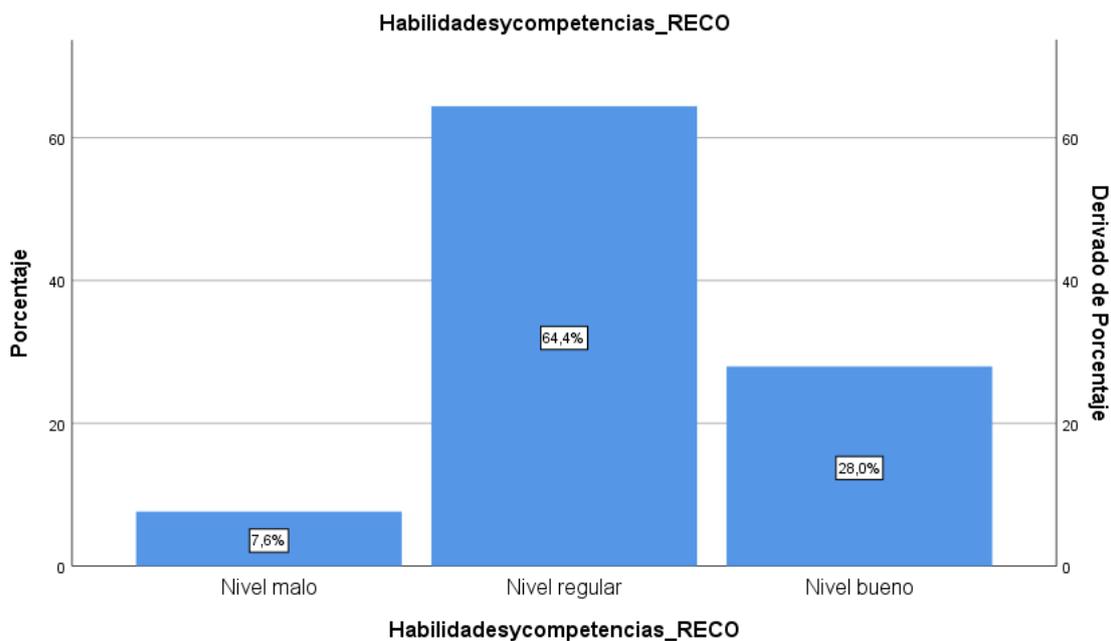
**Tabla 22**

*Habilidades y Competencias*

	Frecuencia	Porcentaje
Nivel malo	9	,9
Nivel regular	76	7,6
Nivel bueno	33	3,3
Total	118	11,8

**Figura 20**

*Habilidades y Competencias*



Según la Tabla 22 y Figura 20 se puede visualizar que la mayoría de los estudiantes tienen habilidades regulares para aprender arte con un 64,4%, mientras que el 7,6% un nivel malo y el 28,0% un nivel bueno.

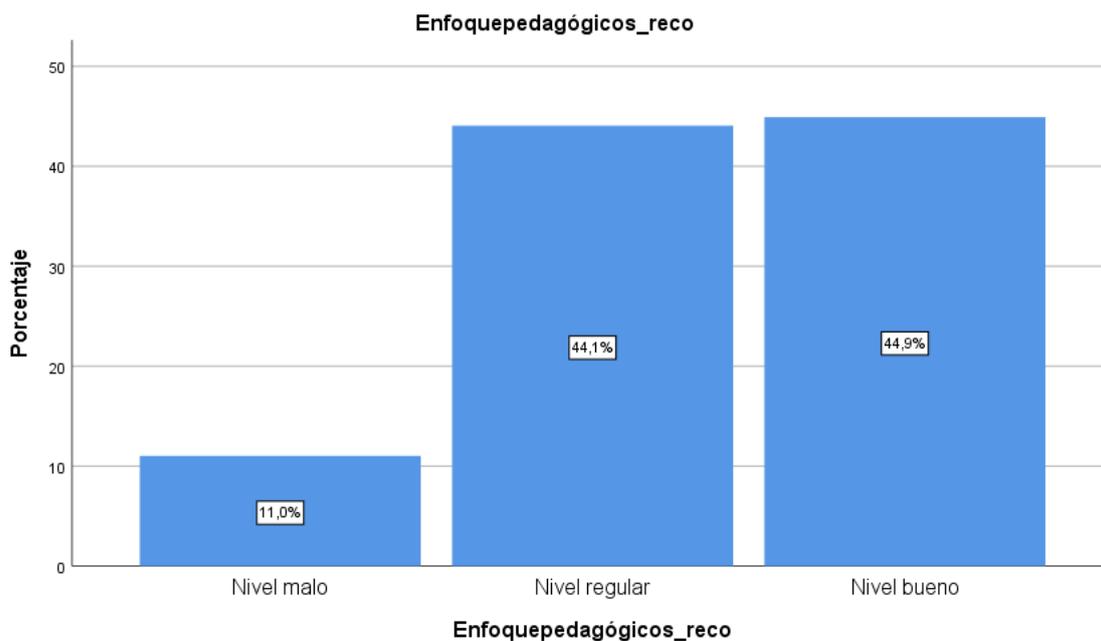
**Tabla 23**

*Enfoque Pedagógico*

	Frecuencia	Porcentaje
Nivel malo	13	1,3
Nivel regular	52	5,2
Nivel bueno	53	5,3
Total	118	11,8

**Figura 21**

*Enfoque Pedagógico*



Según la Tabla 23 y Figura 21 se puede visualizar que la mayoría de los estudiantes perciben un enfoque pedagógico bueno con un 44,9%, el 11,0% un enfoque malo y el 44,1% un enfoque regular.

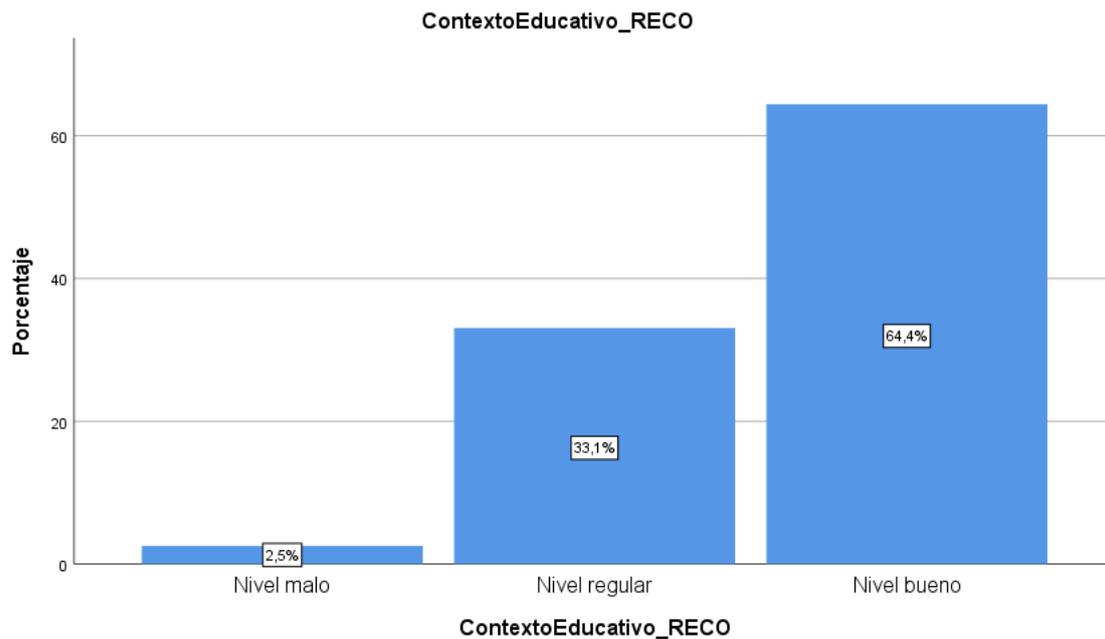
**Tabla 24**

*Contexto Educativo*

	Frecuencia	Porcentaje
Nivel malo	3	,3
Nivel regular	39	3,9
Nivel bueno	76	7,6
Total	118	11,8

**Figura 22**

*Contexto Educativo*



Según la Tabla 24 y Figura 22 se puede visualizar que la mayoría de los estudiantes perciben el contexto educativo bueno con un 64,4%, el 2,5 % un contexto malo y el 33,1% un contexto regular.

## **CAPÍTULO VI: DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN**

### **6.1 Alcance esperado**

El propósito fundamental de este proyecto es potenciar significativamente las habilidades de estudio artístico para los estudiantes de quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde, para impulsar un cambio notable en su pensamiento crítico. Este estudio aspira a establecer espacios creativos donde cada estudiante pueda desarrollarse plenamente según sus habilidades e intereses en el arte.

### **6.2 Descripción de la propuesta de innovación**

La propuesta de implementación se orienta a la creación de nuevos espacios creativos en el colegio Víctor Andrés Belaunde, diseñados para los estudiantes de quinto año de secundaria. Estos entornos van a combinar y mezclar diferentes tipos de arte: cine, arquitectura, música, escultura, danza, literatura y pintura.

En el área dedicada al cine, se creará un espacio dedicado a la grabación y estudio de películas significativas con el fin de desarrollar la comprensión del lenguaje del cine y promover la valoración de diversos estilos cinematográficos. El espacio de arquitectura se encuentra equipado con tres computadoras que cuentan con programas especializados en diseños de planos y modelado tridimensional. Asimismo, dispone de escritorios desplegables para facilitar el trabajo con bocetos y propuestas, utilizando herramientas como escalímetros, entre otros. En cuanto a la música, se establecerá un entorno dedicado a la práctica, brindando a los estudiantes la oportunidad de explorar una amplia gama de géneros e instrumentos. Además, se trabajará con una plataforma integral que fomente el desarrollo de habilidades de composición. De esta manera, no solo se busca que los estudiantes comprendan la diversidad de estilos musicales, sino que también se les

motive a crear y descubrir su propio estilo. La escultura se llevará a cabo en carpetas de madera especialmente diseñadas, algunas equipadas con bases giratorias para potenciar el desempeño artístico y garantizar el cuidado ergonómico de cada alumno. Para la danza, se habilitarán horarios destinados a la práctica y exhibición de distintos estilos, facilitando la exploración del movimiento y la coreografía como formas de expresión. En el área de literatura, se dispondrán espacios para la lectura, la escritura creativa y la apreciación de diversos géneros literarios, fomentando la expresión verbal y la apreciación crítica. En el área de literatura, se habilitarán áreas destinadas a la lectura, la práctica de la escritura creativa y el análisis de una amplia gama de géneros literarios. Esto promoverá tanto la expresión verbal como la capacidad de apreciación crítica. Por último, en el área de pintura, se habilitarán talleres equipados con materiales para la experimentación artística, permitiendo a los estudiantes explorar diferentes técnicas y estilos visuales.

El propósito de estos entornos con diversas disciplinas es potenciar la educación artística de los estudiantes, fomentando la comprensión, la imaginación, la creatividad y el avance en cada expresión artística. Esto tiene como objetivo proporcionar una experiencia educativa integral y profundamente enriquecedora.

### **6.3 Diagnóstico situacional**

Mediante la encuesta como método de análisis, se exploraron aspectos fundamentales en relación con el aprendizaje del arte y la motivación de los estudiantes. Los resultados obtenidos proporcionaron una visión detallada y reveladora sobre la situación actual del proceso de aprendizaje artístico entre los estudiantes de quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.

En particular, se destacó que existe una notable carencia de un entorno adecuado que favorezca una inmersión profunda en el mundo artístico. Este ambiente idóneo, que permitiría la exploración y experimentación en distintos aspectos de las artes, se evidenció como un elemento esencial para el desarrollo creativo de los estudiantes. La ausencia de este entorno

apropiado se presenta como un obstáculo significativo que limita la expresión artística y el potencial creativo de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

## **6.4 Procedimiento para la propuesta de mejora**

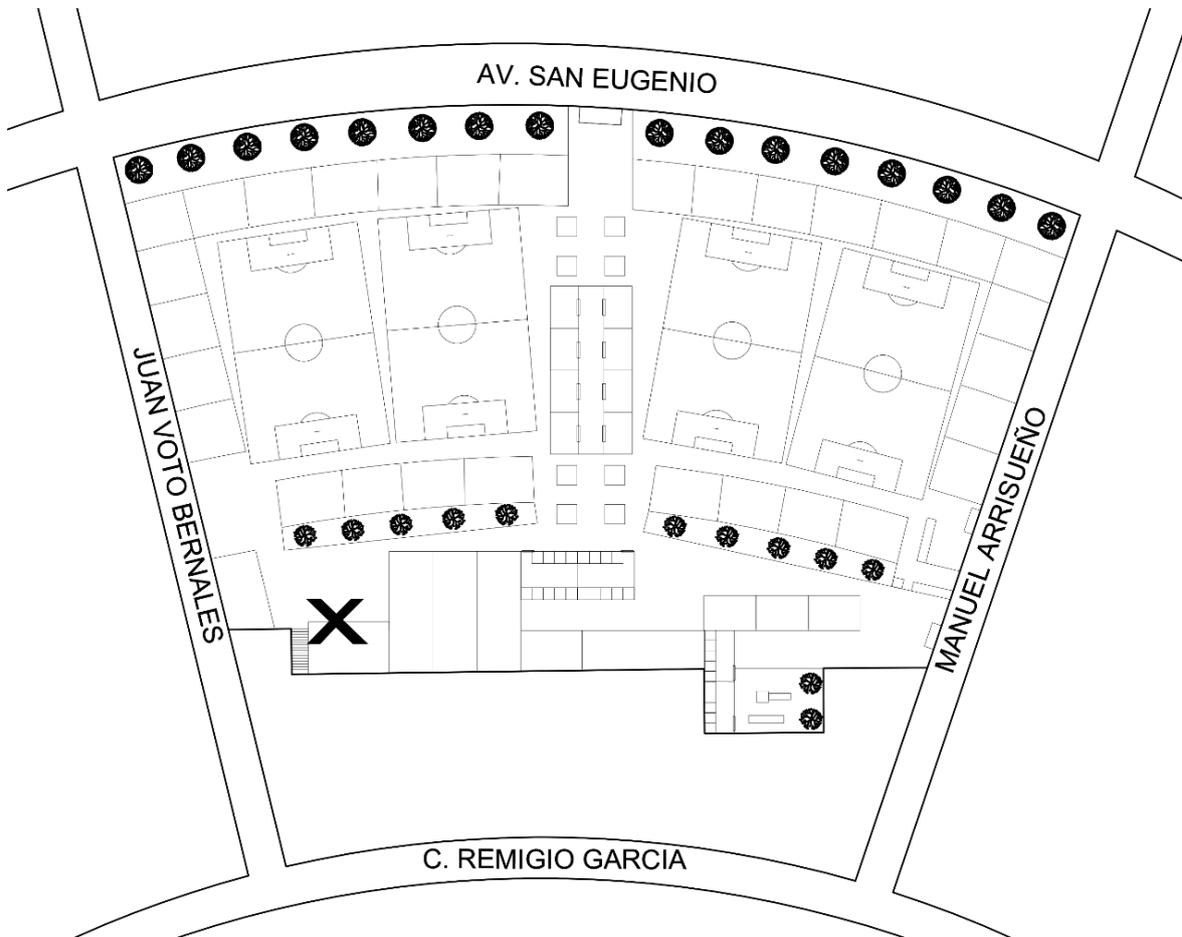
### **6.4.1 Desarrollo del proyecto de innovación**

El inicio para abordar la propuesta de mejora implicó la identificación del problema clave: la falta de desarrollo en las habilidades artísticas de los estudiantes de colegio nacional que están a punto de completar la educación secundaria. En este contexto, se eligió comprender exhaustivamente a los estudiantes como paso inicial, aplicando una encuesta, con la escala de Likert correspondiente, para obtener una comprensión profunda de sus necesidades. Este enfoque permitió la obtención de información valiosa, actuando como una sólida base de partida para la implementación posterior de mejoras en el aprendizaje del arte.

Después de obtener los resultados de la encuesta, se procedió a analizar los posibles entornos para la implementación de los espacios creativos en la institución educativa. Se identificó un área apta en la parte posterior del primer nivel, destinada al grado de secundaria.

**Figura 23**

*Boceto plano del colegio Víctor Andrés Belaunde.*



*Fuente Propia: Nota sobre la creación del boceto del plano del colegio Víctor Andrés Belaunde.*

Por lo tanto, una vez escogido el espacio, pasamos a tomar la fotografía del ambiente, como una fase esencial dentro del proceso de preparación para su transformación y adecuación.

## Figura 24

### *Fotografía del colegio Víctor Andrés Belaunde*



*Fuente Propia: Fotografía del Área a Intervenir en el Colegio Víctor Andrés Belaunde (2023).*

En relación a ello, se tomó la decisión de realizar una medición específica en esa área en particular. Se emprendió la tarea de desarrollar diversos bocetos con el objetivo de identificar la estructura más dinámica y creativa posible. Este enfoque permitirá alcanzar una solución que optimice la innovación y la flexibilidad en dicha área.

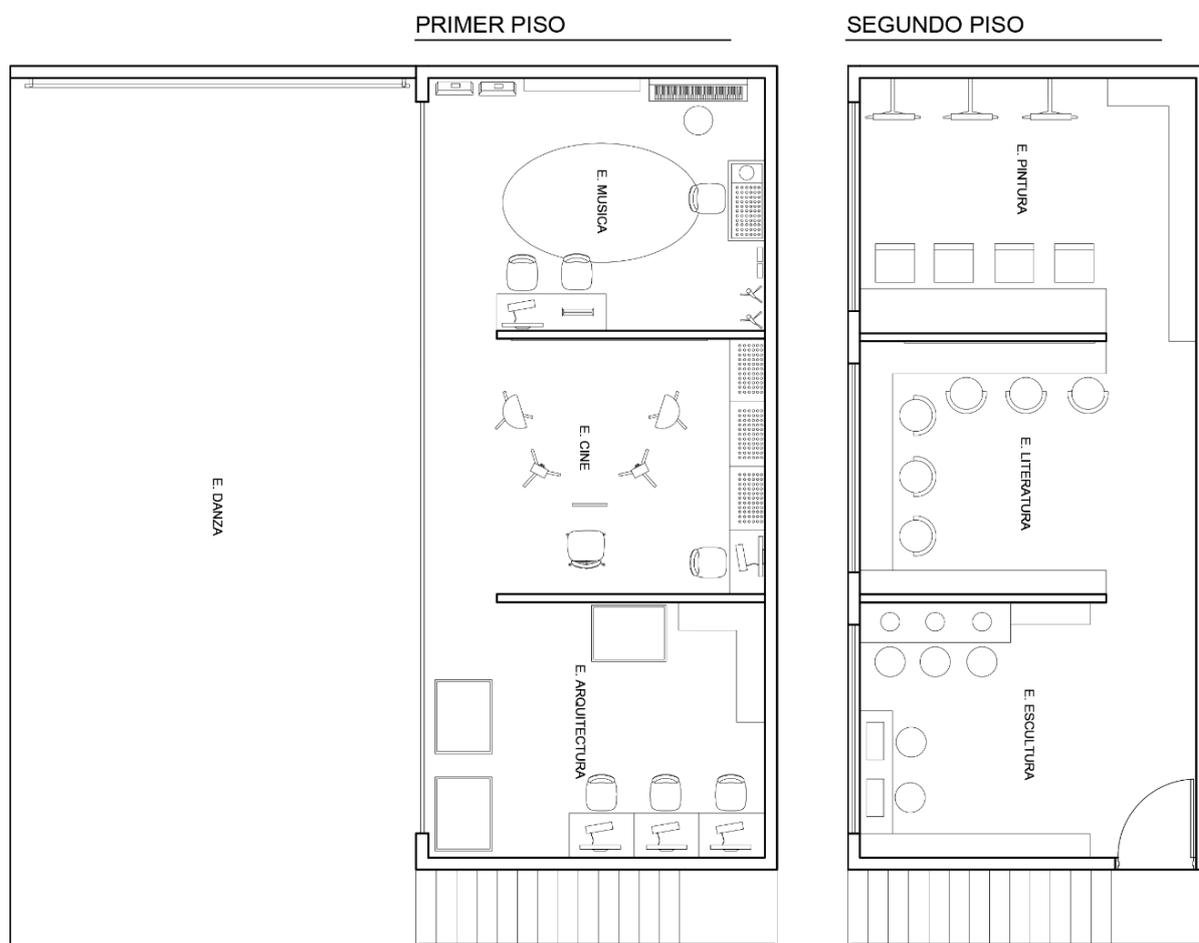
Posteriormente, una vez seleccionada la propuesta, se dio inicio a la fase de búsqueda de profesionales especializados capaces de llevar a cabo la intervención en las estructuras y efectuar las modificaciones necesarias en los espacios para la implementación del nuevo proyecto. El siguiente paso implicó la reestructuración del ambiente, con mamparas para lograr hacer la división del exterior con el interior y a su vez que pueda reflejar toda la luz y energía que se necesita para tener un mejor ambiente

creativo y de inspiración. Además, al proceso se intervino el color de las paredes, aplicando una capa de pintura en tono crema ya que no solo se ajusta a la paleta de colores institucional, si no que simboliza la calma, serenidad y neutralidad que se busca en este ambiente. Además, como parte de las mejoras estructurales, se incorporarán nuevos reflectores con el objetivo de asegurar una iluminación adecuada en los espacios intervenidos.

Esta etapa no se limita únicamente a cambios estéticos, sino que también implica la incorporación de elementos adicionales destinados a potenciar la funcionalidad. Entre estos elementos se incluyen, por ejemplo, mesas giratorias, cortinas, sillas y pizarras acrílicas, los cuales se integran con el propósito de mejorar la utilidad y versatilidad del espacio.

### Figura 25

*Creación del boceto plano del espacio creativo.*



*Fuente Propia: Creación del boceto del plano del espacio creativo.*

La división del espacio para abordar las siete artes se organizará de manera creativa y funcional, considerando las necesidades específicas de cada disciplina. La estación de danza se llevará a cabo al aire libre para la práctica de coreografías, acompañada por una barra de ballet para estiramientos y ejercicios previos, recalando que no solo se busca la danza moderna, sino que los estudiantes apasionados por la danza pueden vivir diferentes experiencias con diversos estilos musicales, esta estación será acompañada también por reproductores de música. El siguiente ambiente es la estación de pintura, la cual estará situada en el segundo nivel parte izquierda, en ella se encontrarán mesas de trabajo con caballetes, en la pared estantes y baldes de metal con paletas, pinceles, espátulas, pinturas acrílicas, óleos, acuarelas, y otros utensilios de pintura. Además, lienzos de diferentes tamaños, cartulinas, easels o atriles para sostener las obras que van en progreso y por último delantales y materiales de limpieza. En la parte central del segundo nivel hallaremos la estación de literatura, la cual dispondrá de una mini biblioteca con una amplia selección de libros y obras literarias, igualmente tendremos mesas de trabajo para la escritura y estudio, pizarras y paneles para la presentación de ideas, sillas cómodas y acogedoras para la lectura. La estación de escultura se ubicará en la parte derecha del segundo nivel, contando con mesas de trabajo resistentes y algunas giratorias, se tendrá un estante de madera con arcilla, plastilina o materiales para modelar, además de herramientas de escultura como cinceles, gubias y espátula. Superficies para trabajar, como tablas de madera y también pequeños espacios para secado y almacenamiento de las esculturas en proceso.

Para la siguiente estación, utilizaremos el lado izquierdo del primer nivel para la arquitectura, en ella tendremos mesas de dibujo con cajones que contendrán reglas, escalímetros, lápices y otros instrumentos de dibujo. Para las maquetas se tendrán materiales como cartón, madera y papel, además se contará con dos computadoras integradas con software de diseño arquitectónico, con programas como AutoCAD y Sketchup. En la

parte central del primer nivel, el Cine contará con equipos de filmación, grabación y edición de video, acompañados por la pantalla verde croma, también se incorporará un equipo de proyección, así como un sistema de sonido para una experiencia audiovisual completa. Para la edición se contará con una computadora de alto rendimiento equipadas con software en edición y renderizado como los programas de After Effects, Premiere PRO y Media Encoder, asegurando así un proceso eficiente y de alta calidad. Como última estación tenemos la Música, la que se localiza al lado derecho del primer nivel, en ella encontraremos instrumentos musicales como órgano electrónico, dos guitarras acústicas y algunos instrumentos de percusión, partituras, material de referencia, equipos de grabación y producción de música, auriculares, micrófonos y se contará con una computadora integrada con programas como LMMS. SO y Audacity. SO.

Es crucial señalar que ajustaremos los horarios de los estudiantes de acuerdo con el horario del curso de educación artística, variando entre 1 a 2 horas por semana. En diferencia a la estación de Danza, donde el horario será miércoles y viernes a las 5 pm, la meta es lograr una sincronización eficiente en los espacios y prevenir posibles saturaciones.

Durante el proceso de estructuración y ambientación de las siete estaciones, se llevarán a cabo talleres pedagógicos centrados en el arte. Estos talleres tienen como objetivo proporcionar a los docentes herramientas y pautas para el estudio y la adaptación de los espacios creativos que conformarán las estaciones. El proyecto se desarrollará en un periodo definido, abarcando los meses de abril, mayo, junio y julio del año 2024, el cual se considera nuestra prueba piloto con el propósito de probar y evaluar la viabilidad como la eficacia, ya finalizando el periodo establecido, se realizará ajustes de acuerdo a los resultados de cada docente. Este enfoque integral busca no solo establecer físicamente las estaciones, sino también fomentar la participación activa de los educadores, garantizando así un entorno enriquecedor para el aprendizaje artístico durante el tiempo especificado.

Al culminar todas las etapas de implementación, nos dirigimos a la presentación de la estructuración final. Al adoptar esta metodología, exhibimos un minucioso ensamblaje que refleja la disposición definitiva del proyecto. Esta exposición más detallada no sólo desvela la distribución específica, sino que también ofrece una comprensión exhaustiva y detallada del proyecto implementado para los espacios creativos en el colegio Víctor Andrés Belaunde.

**Figura 26**

*Presentación modelo del espacio creativo.*



*Fuente Propia: Creación modelo renderizado de vista*

El desarrollo e implementación del proyecto se llevó a cabo gracias a la recopilación de datos obtenidos a partir de las respuestas recabadas mediante nuestro instrumento de investigación. Este instrumento reveló un marcado interés por parte de los estudiantes en el tema del arte. En su mayoría, los estudiantes consideran de gran importancia el aprendizaje relacionado con el arte y, en ocasiones, participan activamente en diversas actividades artísticas.

Los resultados obtenidos indican que los estudiantes perciben el arte como una herramienta que puede potenciar su creatividad y contribuir significativamente a su desarrollo personal. Además, se observa que la mayoría de los estudiantes logran comprender con habilidad diversas técnicas artísticas, evidenciando un enfoque pedagógico adecuado.

En el ámbito tecnológico, se destaca que la mayoría de los estudiantes emplea la tecnología de manera constante para el aprendizaje del arte. Asimismo, se evidencia un interés notable, ya que la mayoría de los estudiantes consideraría la propuesta de espacios creativos para el aprendizaje artístico.

A pesar de este entusiasmo, se identificó una carencia en cuanto a programas de diseño, lo cual sugiere una oportunidad para mejorar y diversificar las herramientas disponibles. A pesar de ello, la mayoría de los estudiantes cuenta con algunos recursos materiales para el aprendizaje del arte.

En términos de motivación, se puede afirmar que existe un interés y motivación regulares por aprender arte, con un porcentaje significativo del 59.3%. Este dato refleja una base sólida de apoyo y entusiasmo entre los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje artístico.

## 6.4.2 Presupuesto

**Tabla 25**

*Presupuesto del proyecto*

Código	Descripción	Unidad de medida	Cantidad	Costo unitario	Costo total
<b>1</b>	<b>Estación de Danza</b>				
1.1	Barra de ballet	Unidad	1	S/.120.00	S/.120.00
1.2	Reproductores de música	Unidad	3	S/.150.00	S/.450.00
<b>2</b>	<b>Estación de Pintura</b>				
2.1	Mesas de trabajo	Unidad	3	S/.80.00	S/.240.00
2.2	Caballetes	Unidad	8	S/.50.00	S/.400.00
2.3	Paletas	Unidad	30	S/.35.00	S/.1,050.00
2.4	Pinceles Juego Completo	Paquete	20	S/.38.00	S/.760.00
2.5	Pinturas Acrílicas	Paquete	20	S/.48.00	S/.960.00
2.6	Óleos	Paquete	20	S/.50.00	S/.1,000.00
2.7	Acuarelas	Paquete	20	S/.40.00	S/.800.00
2.8	Lienzos 120 cm x 80 cm	Unidad	40	S/.11.00	S/.440.00
2.9	Cartulinas	Paquete	50	S/.5.00	S/.250.00
2.10	Easels o atriles	Unidad	20	S/.11.00	S/.220.00
2.11	Delantales	Unidad	10	S/.8.50	S/.85.00
2.12	Materiales de limpieza	Paquete	5	S/.8.00	S/.40.00
2.13	Sillas	Unidad	30	S/.30.00	S/.900.00
2.14	Espátulas	Unidad	5	S/.18.00	S/.90.00
<b>3</b>	<b>Estación de Literatura</b>				
3.1	Estante para Libro	Unidad	3	S/.110.00	S/.330.00
3.2	Libros y Obras Literarias	Unidad	100	S/.16.00	S/.1,600.00
3.3	Mesas de trabajo	Unidad	300	S/.8.00	S/.2,400.00
3.4	Pizarras	Unidad	2	S/.40.00	S/.80.00
3.5	Paneles	Unidad	3	S/.35.00	S/.105.00
3.6	Sillas	Unidad	30	S/.30.00	S/.900.00
<b>4</b>	<b>Estación de Escultura</b>				
4.1	Mesas giratorias	Unidad	3	S/.40.00	S/.120.00
4.2	Estante de madera	Unidad	3	S/.55.00	S/.165.00
4.3	Arcillas	Unidad	50	S/.5.80	S/.290.00

4.4	Plastilinas	Paquete	50	S/.6.00	S/.300.00
4.5	Cinceles	Paquete	50	S/.6.00	S/.300.00
4.6	Espátulas	Unidad	30	S/.18.00	S/.540.00
4.7	Gubias	Unidad	100	S/.12.00	S/.1,200.00
4.8	Tablas de madera	Unidad	20	S/.10.00	S/.200.00
<b>5</b>	<b>Estación de Arquitectura</b>				
5.1	Mesas de dibujo con cajones	Unidad	3	S/.40.00	S/.120.00
5.2	Lápices	Paquete	20	S/.27.00	S/.540.00
5.3	Escalímetros	Paquete	20	S/.20.00	S/.400.00
5.4	Reglas	Paquete	30	S/.5.80	S/.174.00
5.5	Cartón	Unidad	50	S/.6.00	S/.300.00
5.6	Madera	Unidad	30	S/.6.00	S/.180.00
5.7	Papel Bond	Paquete	50	S/.18.00	S/.900.00
5.8	Computadora	Unidad	2	S/.1,500.00	S/.3,000.00
5.9	Software AutoCAD x 1 año	Unidad	1	S/.30.00	S/.30.00
5.10	Software Sketchup x 1 año	Unidad	1	S/.30.00	S/.30.00
<b>6</b>	<b>Estación de Cine</b>				
6.1	Equipos de filmación	Unidad	1	S/.150.00	S/.150.00
6.2	Equipos de Grabación	Unidad	1	S/.115.00	S/.115.00
6.3	Equipos de Sonido	Unidad	1	S/.170.00	S/.170.00
6.4	Pantalla verde croma	Unidad	1	S/.100.00	S/.100.00
6.5	Proyector	Unidad	1	S/.192.00	S/.192.00
6.6	Computadora de alto rendimiento	Unidad	2	S/.2,200.00	S/.4,400.00
6.7	Software After Effects x 1 año	Unidad	1	S/.30.00	S/.30.00
6.8	Software Media Encoder x 1 año	Unidad	1	S/.30.00	S/.30.00
6.9	Software Premiere PRO x 1 año	Unidad	1	S/.30.00	S/.30.00
<b>7</b>	<b>Estación de Música</b>				
7.1	Guitarras acústicas	Unidad	2	S/.210.00	S/.420.00
7.2	Órgano electrónico	Unidad	1	S/.450.00	S/.450.00

7.3	Partituras y material de referencia	Unidad	20	S/.74.00	S/.1,480.00
7.4	Instrumentos de percusión	Unidad	6	S/.80.00	S/.480.00
7.5	Auriculares	Unidad	1	S/.70.00	S/.70.00
7.6	Micrófonos	Unidad	1	S/.80.00	S/.80.00
7.7	Computadora	Unidad	1	S/.2,200.00	S/.2,200.00
7.8	Software LMMS	Unidad	1	S/.30.00	S/.30.00
7.9	Software Audacity	Unidad	1	S/.30.00	S/.30.00
<b>SUB TOTAL</b>					<b>S/.32,466.00</b>

Código	Descripción	Unidad de medida	Cantidad	Costo unitario	Costo total
<b>8</b>	<b>Recursos Infraestructura</b>				
8.1	Pintura	Unidad	10	S/.120.00	S/.1,200.00
8.2	Reflectores	Unidad	20	S/.80.00	S/.1,600.00
8.3	Ventiladores	Unidad	4	S/.110.00	S/.440.00
8.4	Mamparas de Vidrio	Unidad	4	S/.600.00	S/.2,400.00
8.5	Costo de Diseño y Prototipo	Unidad	1	S/.300.00	S/.300.00
8.6	Costo de Construcción	Unidad	1	S/.10,000.00	S/.10,000.00
8.7	Costo de Aplicación Pintura	Unidad	1	S/.2,500.00	S/.2,500.00
8.8	Costo de Instalación Iluminación	Unidad	1	S/.2,000.00	S/.2,000.00
8.9	Costo de Decoración	Unidad	1	S/.1,200.00	S/.1,200.00
<b>6</b>	<b>Otros</b>				
6.1	Otros gastos (permisos, etc)	Mes	4	S/.550.00	S/.2,200.00
<b>SUB TOTAL</b>					<b>S/.23,840.00</b>
<b>TOTAL</b>					<b>S/.56,306.00</b>

La asignación presupuestaria para la implementación de estos espacios creativos se cifra en la suma de cincuenta y seis mil trescientos seis soles (S/.56,306.00). Este monto abarca diversos aspectos, incluyendo recursos para infraestructura, materiales de renovación y artísticos, así como otros gastos adicionales previstos para la ejecución del proyecto a

lo largo de un periodo de tres meses. La meticulosa planificación financiera reflejada en esta cifra busca garantizar la viabilidad y el éxito de la iniciativa, proporcionando los recursos necesarios para crear un entorno propicio que fomente el aprendizaje del arte entre los estudiantes.

## CONCLUSIONES

La propuesta de implementación de Espacios Creativos para fomentar el aprendizaje del arte en los estudiantes de quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde representa una iniciativa de gran valor y pertinencia educativa. Tras un detenido análisis de las encuestas y los resultados obtenidos en cada una de las 5 dimensiones evaluadas, se ha resaltado la significativa importancia y el potencial impacto positivo que el aprendizaje del arte puede tener en el desarrollo integral de cada individuo.

Este enfoque innovador de crear entornos creativos y la aplicación de una metodología activa se vislumbra como una estrategia prometedora para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes de quinto año de secundaria. Los datos recopilados subrayan la relevancia de estas intervenciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje, alentando la interacción entre facilitadores y estudiantes y promoviendo un enfoque más práctico y creativo en la educación artística.

Estos hallazgos nos impulsan a concluir que la propuesta de implementación de Espacios Creativos tiene el potencial de enriquecer la vida académica y personal de los estudiantes, ofreciendo oportunidades para el desarrollo de habilidades creativas y una mayor apreciación por las artes. Este proyecto se presenta como un enfoque innovador y prometedor para abordar los desafíos educativos identificados en el colegio Víctor Andrés Belaunde y potenciar el aprendizaje del arte en los estudiantes de quinto año de secundaria.

## RECOMENDACIONES

A lo largo de la investigación de este estudio, hemos obtenido valiosas aportaciones de los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde, gracias a la encuesta realizada durante el proyecto. Estas contribuciones han sido esenciales para comprender sus necesidades y preferencias en relación con el aprendizaje del arte. A medida que resolvíamos preguntas iniciales, surgían nuevas interrogantes que, en lugar de ser un obstáculo, han sido una fuente de inspiración para proponer recomendaciones más concretas y efectivas.

La interacción continua con los estudiantes ha sido un elemento clave en la construcción de nuestras recomendaciones. Sus perspectivas y experiencias nos han permitido afinar nuestra propuesta de implementar espacios creativos y aplicar la metodología activa. Esta colaboración ha aportado una comprensión más profunda y rica de los desafíos y oportunidades que se presentan en el proceso de enseñanza del arte en el quinto año de secundaria.

En este sentido, nuestras recomendaciones se basan en una comprensión sólida y precisa de las necesidades específicas de los estudiantes. Hemos adaptado nuestras propuestas para abordar de manera efectiva el bajo nivel pedagógico en el arte. Estas recomendaciones no son estáticas, sino que se han forjado y pulido a medida que avanzamos en la investigación, permitiendo una mejora continua y una solución más adecuada a los desafíos identificados.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Amar, V. (2010). La educación en medios digitales de comunicación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*. N°36, pp. 115-124. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=36815128009>
- Baraya, S. (9 de febrero de 2020). *Transformaciones de espacios colectivos: «El espacio público, la piel de la democracia»*. ArchDaily Perú. <https://www.archdaily.pe/pe/933077/transformaciones-de-espacios-colectivos-el-espacio-publico-la-piel-de-la-democracia>
- Bergelund, E. (2018). *Centro Multidisciplinario de Creación Artística*. [Tesis de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas].
- Campos, R. (31 de octubre de 2017). *7 reglas de IDEO para la lluvia de ideas (brainstorming)*. Management & Leadership <https://www.roycamposretana.com/2017/10/7-reglas-de-ideo-para-la-lluvia-de.html>
- Contreras, J., & Ruiz, M. (2020). *Influencia de los Espacios en el Desempeño de la Fluidez, Flexibilidad, Originalidad y Elaboración de Ideas Como Habilidades Creativas*. [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/51089>
- Correa-Sarmiento, W., Martínez, Y., & San Miguel, P. (2018). Una pedagogía a para el instructor de arte. *Luz educar desde la ciencia*. N°17, pp. 114 – 120. Recuperado de <https://www.redalyc.org/journal/5891/589168000011/>
- Díaz, J. (2013). Proceso creativo, arte y psicopatología. *Revista de la asociación española de neuropsiquiatría*. N°120, pp. 749-760. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265028725006>

*Espacios creativos.* (s. f.). “*Espacios Creativos. Aulas del futuro en Canarias*”  
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/espacioscreativos/>

Fingermann, H. (11 de abril de 2011). *Características del aprendizaje.* La guía de Educación.  
<https://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje>

Gonzales, J. (2015). El aprendizaje del arte: Un factor clave en el despliegue de las capacidades humanas del desarrollo. *Plumilla Educativa.* 16(2), 11-22.

Henao-Villa, C., García-Arango, D., Aguirre-Mesa, E., González-García, A., Bracho-Aconcha, R., Solorzano-Movilla, J., & Arboleda-Lopez, A. (2017). Multidisciplinariedad, interdisciplinariedad y transdisciplinariedad en la formación para la investigación en ingeniería. *Revista Lasallista de investigación.* N°1, pp. 179-197. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69551301017>

Jové, J. (s. f.). Vygotsky y la Educación Artística. [Archivo PDF].  
<https://www.uv.es/~valors/Jove,J.pdf>

Kio (2022). *La valoración del arte en la educación básica peruana.* [Archivo PDF].  
<https://files.pucp.education/facultad/generales-letras/wp-content/uploads/2022/06/15112253/La-valoracion-del-arte-en-la-educacion-basica-peruana.docx.pdf>

Marín, R. (2011). Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: temas, tendencias y miradas. *Educação. Porto Alegre.* N°3, pp. 271 – 285. Recuperado de <http://educa.fcc.org.br/pdf/reveduc/v34n03/v34n03a03.pdf>

Marín, P. (2011). Fernando González Ochoa: la búsqueda de la autoexpresión. *Revista de Humanidades*. N°23, pp. 135 – 159. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=321227218008>

Matos, R., Pineda, Y., & Vásquez, A. (2010). El aprendizaje del arte. un modelo de mediación basado en la interacción sociocultural. *Revista de investigación*. N°69, pp.179 – 207. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140384008>

Morales, S. (2009). Arte y comunicación. El objeto en el transobjeto. *Razón y palabras*. N°66. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520908009>

Navas, L. (2019). *Modelo para la construcción de espacios creativos como factor diferenciador y eje transversal del proceso educativo en la Universidad Autónoma de Bucaramanga*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. <http://hdl.handle.net/20.500.12749/7173>

Pino, M. & Bravo, L. (2005). La memoria visual como predictor del aprendizaje de la lectura. *Psykhé (Santiago)*. N°1, pp. 47-53. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=96714104>

Polly. (25 de noviembre de 2016). “*Paintings you should know: Raphael’s ‘The School of Athens’, 1509-1511*”. The Culture Project. <https://thecultureprojectblog.wordpress.com/2016/11/25/paintings-you-should-know-raphaels-the-school-of-athens-1509-1511/>

Reyes, P. (2021). *Estado del Arte: TIC (Tecnología de la Información y Comunicación) y mejora del proceso enseñanza - aprendizaje en la educación básica*. [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/23382>

Rosado, P. (2005). “*Impacto de una estrategia educativa activa participativa en el control de la hipertensión arterial*.” (“Impacto de una estrategia

- educativa activa participativa en el control ...”) Redalyc.org.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457745541005>
- Samuel, V. (2018). *Espacios creativos, interactivos y tecnológicos en una nueva forma de aprender en la institución educativa Pública Gran Guzmango Cápac*. [Trabajo académico para título de segunda especialidad, Universidad San Ignacio de Loyola]  
<https://hdl.handle.net/20.500.14005/5888>
- Silva-Roquefort, R., & Muñoz, F. (2019). Ergonomía urbana como estrategia adaptativa del espacio público. Un análisis crítico al paradigma urbano actual. *Bitácora Urbano Territorial*. N°2, pp. 159-168. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=74859406018>
- Tacam, O. (s. f.). *Espacios creativos ¿Realmente son necesarios?*  
<http://programakutik.com/espacios-creativos-realmente-son-necesarios/>
- Tamayo, C. (2002). La estética, el arte y el lenguaje visual. *Revista palabras-clave*, N°7, pp.0 Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64900705>
- Toledo, R. (2008). La apreciación artística como habilidad intelectual específica de la educación artística. *Luz. Educar desde la ciencia*. N°3, pp. 1- 13- Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=589165878002>
- Vega, P. (2006). Espacio público y ciudad sostenible. *Palestra*. Recuperado de <http://repositorio.pucp.edu.pe/index//handle/123456789/11907>

## ANEXOS

## Anexo N°1 Reporte de originalidad – Turnitin

### Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
TESIS FINAL.docx	STIVEN MEGO CHURANO MIRELLA OLANO CASTAGNOLA
RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
16288 Words	92433 Characters
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
102 Pages	4.8MB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Dec 29, 2023 2:02 PM GMT-5	Dec 29, 2023 2:04 PM GMT-5

#### ● 13% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos

- 11% Base de datos de Internet
- 3% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref
- 9% Base de datos de trabajos entregados

#### ● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado

Jorge Luis Linares Weil

Stiven Mego Churano

Mirella Olano Castagnola

Resumen

## Anexo N°2 Matriz de consistencia

TÍTULO: Propuesta de implementación de Espacios Creativos para incentivar el Aprendizaje del Arte en los estudiantes del 5to año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.			
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES
<p><b>PROBLEMA GENERAL:</b> ¿La propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde?</p> <p><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS:</b> ¿Cuál es el impacto de la implementación de los espacios creativos en la dimensión inclusión de la variable aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde? ¿Cuáles serían las mejoras necesarias en cuanto a la implementación de los espacios</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Elaborar una propuesta de implementación de espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.</p> <p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b> Establecer el impacto de la implementación de los espacios creativos en la dimensión inclusión de la variable aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde. Formalizar las mejoras necesarias en cuanto a la implementación de los espacios creativos que incentivarán el aprendizaje del arte en los estudiantes</p>	<p><b>HIPÓTESIS GENERAL:</b> La propuesta de implementación de espacios creativos logrará incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.</p> <p><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS:</b> El impacto de la implementación de los espacios creativos en la dimensión inclusión de la variable aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde muestra los beneficios académicos. Las mejoras necesarias de la implementación de los espacios creativos incentivan el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.</p>	<p><b>Variable 1: Espacios Creativos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación</li> <li>- Desarrollo</li> </ul> <p><b>VARIABLE 2: Aprendizaje del Arte</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interés y motivación</li> <li>- Desarrollo cognitivo</li> </ul>

<p>creativos que incentivarán el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde?</p> <p>¿La propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde en su primera etapa?</p> <p>¿La propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde en su segunda etapa?</p> <p>¿Cuál es el costo-beneficio de la propuesta de implementación de los espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde?</p>	<p>del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.</p> <p>Determinar que la propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde en su primera etapa.</p> <p>Comprobar si la propuesta de implementación de los espacios creativos incentivará el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde en su segunda etapa.</p> <p>Definir el costo-beneficio de la propuesta de implementación de los espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.</p>	<p>La presencia de la implementación de los espacios creativos en el colegio Víctor Andrés Belaunde incentiva al desarrollo del aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año, en su primera etapa.</p> <p>El acceso a la implementación de los espacios creativos en el colegio Víctor Andrés Belaunde incentiva al desarrollo del aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año, en su segunda etapa.</p> <p>Será propicio el costo-beneficio de la implementación de los espacios creativos para incentivar el aprendizaje del arte en los estudiantes del quinto año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Habilidades y competencias</li> <li>- Enfoques pedagógicos</li> <li>- Contexto educativo</li> </ul>
--	---	--	--

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA E INFERENCIAL
<p><b>TIPO:</b> Investigación básica  <b>DISEÑO:</b> No experimental de corte transversal.  <b>NIVEL:</b> Descriptivo  <b>ENFOQUE:</b> Cualitativo</p>	<p><b>POBLACIÓN:</b> La población está conformada por 118 estudiantes del 5to año de secundaria del colegio Víctor Andrés Belaunde  <b>MUESTRA:</b> Primer paso 2 salones de las secciones A y B.</p>	<p>Variable 2: Aprendizaje del Arte  Técnica: Encuesta  Año: 2023  Ámbito de aplicación: Colegio Víctor Andrés Belaunde  Forma de administración: Directa</p> <p>Variable 2: Aprendizaje del Arte  Técnica: Entrevista  Año: 2023  Ámbito de aplicación: Colegio Víctor Andrés Belaunde  Forma de administración: Directa</p> <p>Variable 2: Aprendizaje del Arte  Técnica: Recolección de datos  Año: 2023  Ámbito de aplicación: Colegio Víctor Andrés Belaunde  Forma de administración: Conjunto Directivo</p>	<p><b>DESCRIPTIVA:</b>  Se presentarán tablas de contingencia y gráficos para la presentación de los resultados de las dimensiones.</p> <p><b>INFERENCIAL:</b>  Regresión Logística Ordinal</p>

### Anexo N°3 Matriz de Operacionalización para una propuesta de mejora con dos variables

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores
Espacios Creativos	El autor Tacam (2018), define que los Espacios Creativos pueden ser tanto físicos como virtuales, y estos conllevan a impulsar nuestras habilidades blandas y con ellas nuestro lado innovador, creativo e ingenioso.	El Espacio Creativo se puede medir mediante cálculos aplicados en torno al espacio de la locación, en los cuales tendremos resultados en base a esta cantidad.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Espacios Creativos (Planificación)</li> <li>2) Espacios Creativos (Desarrollo)</li> <li>3) Relación costo-beneficio de la propuesta.</li> </ol>	<p>Información actual de los docentes y alumnos referente a la educación artística.</p> <p>Medición de los espacios que se encuentran en la locación.</p> <p>Modificación de los espacios requeridos y favorables.</p> <p>Aportes monetarios y solvencia de los investigadores.</p>
Aprendizaje de Arte	El autor Matos et al. (2010), define inicialmente que el aprendizaje y el arte, ambos son fenómenos de naturaleza social, donde se efectúa convenientemente el trabajo en equipo. En otra definición señala que la educación artística cumple un rol importante en la formación de un niño.	El Aprendizaje de Arte se aplicaría en una medición en base a encuestas relacionadas a la situación de los jóvenes en el colegio, seguido también en una escala para determinar resultados óptimos.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Interés y motivación</li> <li>2) Desarrollo cognitivo</li> <li>3) Habilidades y competencias</li> <li>4) Enfoques pedagógicos</li> <li>5) Contexto Educativo</li> </ol>	<p>Nivel de interés de los estudiantes en el arte.</p> <p>Nivel de creatividad de los estudiantes.</p> <p>Nivel de competencia en la expresión artística.</p> <p>Uso de enfoques pedagógicos adecuados para el aprendizaje del arte.</p> <p>Calidad del diseño y equipamiento de los espacios educativos.</p>

## Anexo N°4 Instrumentos de recolección de datos

### 3.1. Investigación de estudio sobre el aprendizaje del arte

Aspectos estudiados sobre el aprendizaje del arte en quinto año de secundaria:

**1) Desarrollo de habilidades técnicas:** Este es un aspecto básico del aprendizaje artístico. Puedes explorar cómo los estudiantes adquieren y perfeccionan las habilidades técnicas necesarias para el dibujo, la pintura, la escultura, la música, el teatro, etc.

**2) Expresión y comunicación creativas:** El arte es una forma de comunicación. Puedes estudiar cómo los estudiantes utilizan el arte para expresar ideas, emociones y experiencias.

**3) Pensamiento crítico y analítico:** El arte no solo implica la creación, sino también la apreciación. Puedes investigar cómo los estudiantes analizan y critican las obras de arte, tanto la suyas como las de otros.

**4) Historia del arte y contexto cultural:** Es importante el arte dentro de su contexto cultural e histórico. Puedes estudiar cómo los estudiantes aprenden sobre diferentes movimientos artísticos, artistas y culturas a través del arte.

**5) Conexiones interdisciplinarias:** El arte puede estar vinculado a muchas otras disciplinas como la historia, la literatura, la matemática, la ciencia, etc. Puedes explorar cómo los estudiantes hacen estas conexiones y cómo estas enriquecen su aprendizaje.

**6) Desarrollo socioemocional:** El arte puede tener un impacto significativo en el bienestar emocional en los estudiantes, ayudando a manejar el estrés, aumentar la autoestima y fomentar la empatía. Este es otro aspecto que se puede investigar.

**7) Motivación e implicación:** Puedes estudiar como el arte puede motivar a los estudiantes a aprender y cómo puede aumentar su participación en la escuela.

**8) Inclusión y diversidad:** Puedes explorar cómo el arte puede promover la inclusión y celebrar la diversidad, permitiendo a los estudiantes de diferentes orígenes y habilidades participar y ser valorados.

**9) Interés y motivación:** Investigar qué factores influyen en el interés y motivación de los estudiantes de secundaria por el arte, cómo se relacionan con sus experiencias previas y qué estrategias podrían utilizarse para incrementar su interés y motivación.

**10) Desarrollo cognitivo:** Explorar cómo el aprendizaje del arte puede influir en el desarrollo cognitivo de los estudiantes de secundaria, en particular en áreas como la creatividad, la percepción visual y la resolución de problemas.

**11) Habilidades y competencias:** Analizar qué habilidades y competencias específicas pueden ser desarrolladas a través del aprendizaje del arte, como la expresión artística, la comunicación visual y la apreciación estética.

**12) Enfoques pedagógicos:** Investigar qué enfoques pedagógicos pueden ser más efectivos para el aprendizaje del arte en estudiantes de secundaria, considerando factores como el enfoque conceptual, el enfoque práctico y la integración de tecnología.

**13) Contexto educativo:** Analizar cómo el contexto educativo, incluyendo la formación y experiencia de los profesores, el diseño de los espacios educativos y los recursos disponibles puede influir en el aprendizaje del arte de los estudiantes de secundaria.

### 3.2. Matriz operacional para un estudio de aprendizaje del arte

Variable II: Aprendizaje del Arte	
Dimensión	Indicadores
Interés y motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel de interés de los estudiantes en el arte.</li> <li>- Percepción de los estudiantes sobre la relevancia del aprendizaje del arte.</li> <li>- Nivel de participación de los estudiantes en actividades de arte extracurriculares, como concursos, exposiciones, grupos de teatro o música.</li> </ul>
Desarrollo cognitivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel de creatividad de los estudiantes.</li> <li>- Percepción de los estudiantes sobre la importancia del aprendizaje del arte en su desarrollo cognitivo.</li> <li>- Nivel de conocimiento y comprensión de los estudiantes sobre los conceptos y técnicas artísticas.</li> </ul>
Habilidades y competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nivel de competencia en la expresión artística.</li> <li>- Nivel de competencia en la comunicación visual.</li> <li>- Nivel de apreciación estética de los estudiantes.</li> </ul>
Enfoques pedagógicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de enfoques pedagógicos adecuados para el aprendizaje del arte.</li> <li>- Integración de tecnología en el aprendizaje del arte.</li> <li>- Nivel de satisfacción de los estudiantes con los enfoques pedagógicos utilizados.</li> </ul>
Contexto educativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calidad del diseño y equipamiento de los espacios educativos.</li> <li>- Calidad de la formación y experiencia de los profesores de arte.</li> <li>- Nivel de recursos disponibles para el aprendizaje del arte.</li> </ul>

### 3.3. Cuestionario de preguntas sobre la Matriz operacional para un estudio de aprendizaje del arte

El propósito de la siguiente encuesta permite fomentar el pensamiento crítico, la estimulación en la creatividad, también establecer conexiones con el mundo real y sobre todo desarrollar una apreciación más profunda del arte. Los datos recogidos se utilizarán para implementar espacios creativos, para convertir a los estudiantes, en participantes activos en su propio aprendizaje, lo que les servirá para desarrollar habilidades y perspectivas valiosas tanto en el ámbito artístico como en otros aspectos de su vida.

**INSTRUCCIONES:** En cada una de las siguientes afirmaciones, marque el número que refleje mejor la verdad. Dese cuenta de que los números representan desde una posición extrema hasta su contraria. Si contesta “A veces” significa que no puede inclinarse hacia ninguno; intente utilizarlo lo menos posible.

SIEMPRE	CASI SIEMPRE	A VECES	CASI NUNCA	NUNCA
a	b	c	d	e

	Cuestionario	a	b	c	d	e
	<b>DIMENSIÓN N°1: INTERÉS Y MOTIVACIÓN</b>					
1	Me interesa el arte.					
2	Creo que es importante aprender sobre arte.					
3	Participo en actividades extracurriculares relacionadas con el arte, como concursos, exposiciones, grupos de teatro o música.					
	<b>DIMENSIÓN N° 2: DESARROLLO COGNITIVO</b>					
4	El aprendizaje del arte puede mejorar mi capacidad creativa.					
5	Es importante el aprendizaje del arte en mi desarrollo					
6	Tengo comprensión sobre las técnicas artísticas.					
	<b>DIMENSIÓN N°3: HABILIDADES Y COMPETENCIAS</b>					

7	Considero que tengo habilidad con respecto a la expresión artística.					
8	Tengo capacidades para trabajos artísticos. Pueden ser: manuales, corporales, auditivos, etc.					
9	Soy capaz de apreciar lo extraordinario en diferentes obras de arte.					
	<b>DIMENSIÓN N°4: ENFOQUES PEDAGÓGICOS</b>					
10	Los enfoques pedagógicos utilizados en mis clases de arte son adecuados para mi aprendizaje.					
11	Utilizo la tecnología en el aprendizaje del arte. Tablas gráficas, programas de diseño, programas de animación, programas de video, etc.					
12	¿Me siento satisfecho con los enfoques pedagógicos utilizados para mi aprendizaje del arte?					
	<b>DIMENSIÓN N°5: CONTEXTO EDUCATIVO</b>					
13	Considero que proponer espacios creativos en mi instituto educativo podría incentivar el aprendizaje del arte.					
14	La calidad de enseñanza sobre el aprendizaje del arte en mi instituto educativo es buena.					
15	Tengo suficientes recursos como materiales de arte para el aprendizaje de este en mi instituto educativo.					
16	Tengo suficientes recursos como software de diseño para el aprendizaje de este en mi instituto educativo.					

## Anexo N°5 Ética y consentimiento

Carolina Garcia Perez  
Colegio N°1112 Víctor Andrés Belaunde UGEL - 03  
Av. San Eugenio 600 - Santa Catalina - La Victoria

### Asunto: Permiso para Realizar Investigación de Tesis de Bachillerato en la Institución Educativa Colegio Víctor Andrés Belaunde

Estimada Carolina Garcia Perez (Directora del Colegio)

Por medio de la presente, Mirella Olano Castagnola y Stiven Mego Churano, estudiantes de Diseño Estratégico e Innovación en la Escuela San Ignacio de Loyola, nos dirigimos con respeto para solicitar autorización formal para llevar a cabo nuestra investigación de tesis del Bachillerato en su institución educativa.

Nuestro objetivo central se enfoca en mejorar la experiencia educativa, con énfasis en la creación de entornos creativos relacionados con las artes en el Colegio Víctor Andrés Belaunde. Esto implica un análisis detallado de las instalaciones y actividades artísticas, además de la realización de entrevistas y encuestas al personal docente y a los estudiantes.

Para llevar a cabo este estudio de manera efectiva, necesitamos su permiso para acceder a las instalaciones y recopilar la información necesaria. Estamos convencidos de que los resultados de esta tesis pueden ofrecer valiosas perspectivas y recomendaciones beneficiosas para su institución, tanto a corto como a largo plazo.

Nos comprometemos a cumplir con todas las normativas y requisitos establecidos y estamos dispuestos a coordinar visitas y entrevistas según su conveniencia y la de su personal. Es importante destacar que los análisis y resultados obtenidos se compartirán públicamente como parte integral de nuestra tesis. Reconocemos la importancia de la transparencia y la difusión del conocimiento académico, por lo que los hallazgos se divulgarán abiertamente.

Agradecemos de antemano su consideración y esperamos obtener su respuesta favorable para proceder con nuestro proyecto.

Atentamente,

Mirella Olano Castagnola  
DNI 7618792

Stiven Mego Churano  
DNI 72352598

Carolina Garcia Perez  
DNI 32040608

## Anexo N°6 Consentimiento para el instrumento, encuesta

### CONSENTIMIENTO ENCUESTA

Estimados participantes,

Gracias por su interés en participar en nuestra encuesta dirigida a estudiantes. Para garantizar la transparencia y protección de sus datos personales, les presentamos los siguientes términos y condiciones:

#### 1. Propósito de la Encuesta:

La encuesta tiene como objetivo recopilar información sobre su experiencia como estudiante, con el fin de mejorar nuestros servicios educativos y satisfacer mejor sus necesidades. Los datos recopilados se utilizarán únicamente con fines de investigación y análisis internos para un bachiller profesional.

#### 2. Confidencialidad y Privacidad:

Toda la información proporcionada en la encuesta será tratada de manera confidencial. Los datos serán utilizados de forma agregada y anonimizada, por lo que su identidad se mantendrá en absoluto anonimato. La privacidad de sus respuestas será respetada en todo momento.

#### 3. Consentimiento:

Su participación en esta encuesta es voluntaria. Al responder a las preguntas y proporcionar sus datos, usted otorga su consentimiento para el uso de dicha información con los fines mencionados anteriormente. Tenga en cuenta que puede negarse a participar o retirarse en cualquier momento sin consecuencias adversas.

#### 4. Uso de los Datos:

Los datos recopilados se utilizarán exclusivamente para fines de investigación interna dentro del proyecto de Tesis para la obtención de un Bachiller. No se divulgarán ni compartirán con terceros sin su consentimiento expreso. Los resultados obtenidos serán presentados en forma agregada y no permitirán identificar a ningún participante de manera individual.

#### 5. Almacenamiento y Seguridad de los Datos:

Implementaremos medidas de seguridad adecuadas para proteger los datos recopilados contra accesos no autorizados, pérdida o divulgación indebida. Sus respuestas serán almacenadas de manera segura y solo tendrán acceso al equipo responsable de la encuesta.

#### 6. Derechos de los Participantes:

Usted tiene derecho a acceder, corregir o eliminar sus datos personales en cualquier momento. Si desea ejercer estos derechos o tiene alguna pregunta relacionada con el uso de sus datos, por favor, póngase en contacto con nosotros a través de los canales designados que se proporcionan al final de este mensaje.

Al continuar con la encuesta, usted acepta los términos y condiciones descritos anteriormente. Agradecemos su participación y contribución en nuestra investigación. Si tiene alguna pregunta adicional o requiere más información, no dude en ponerse en contacto con nuestro equipo a través de [stivenmeqo.99@gmail.com](mailto:stivenmeqo.99@gmail.com) o al siguiente número +51 946 421 969.

Atentamente,  
Stiven Mego Churano y Mirella Olano Castagnola  
*Alumnos de San Ignacio de Loyola - Escuela ISIL*

*Fuente Propia: Formulario de Consentimiento para Encuesta Colegio (2023).*

## Anexo N°7 Informe de juicio de expertos del instrumento de investigación

### I. DATOS GENERALES:

1.1. Apellidos y Nombres del experto: Juan Manuel Ricra Mayorca

Cargo e institución del experto: Docente – ISIL – UPC

1.3. Nombre del instrumento: Cuestionario

1.4. Autor del instrumento: Stiven Mego Churano – Mirella Olano Castagnola

1.5. Título de la investigación

PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN DE ESPACIOS CREATIVOS PARA INCENTIVAR EL APRENDIZAJE DEL ARTE EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO AÑO DE SECUNDARIA DEL COLEGIO VÍCTOR ANDRÉS BELAUNDE

### II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

CRITERIOS	INDICADORES	Deficiente 00-20%	Regular 21-40%	Buena 41-60%	Muy buena 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado y específico.					x
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					x
3. ACTUALIDAD	Adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					x
4. ORGANIZACIÓN	Existe organización lógica					x
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.					x
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de las estrategias.					x

7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos teóricos-científicos						x
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y dimensiones.						x
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.						x
10. PERTINENCIA	El instrumento es funcional para el propósito de la investigación.						x
PROMEDIO DE VALIDACIÓN							x

### PERTINENCIA DE LOS ÍTEMS O REACTIVOS DEL INSTRUMENTO

INSTRUMENTO	SUFICIENTE	MEDIANAMENTE SUFICIENTE	INSUFICIENTE
Ítem 1	x		
Ítem 2	x		
Ítem 3	x		
Ítem 4	x		
Ítem 5	x		
Ítem 6	x		
Ítem 7	x		
Ítem 8	x		
Ítem 9	x		
Ítem 10	x		

### III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

IV. \_\_\_\_\_85\_\_\_\_\_%. V: **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

( x ) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado

( ) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

**Lugar y fecha: Lima, 08/07/2023**  
**DNI N°41266866**



**Firma del experto**

*Fuente Propia: Informe de juicio experto (2023)*