

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

TOULOUSE LAUTREC



**LA EDUCACIÓN Y EL DESARROLLO DE HABILIDADES
ARTÍSTICAS EN ADOLESCENTES ENTRE 12 A 16 AÑOS EN LIMA
METROPOLITANA**

Trabajo de Investigación para obtener el grado de Bachiller en Dirección y Diseño Gráfico

AUTOR:

Lourdes Acacia Micaela Espinoza La Rosa
(0000-0002-9546-1461)

Trabajo de investigación para obtener el grado de Bachiller en Comunicación Audiovisual
Multimedia

AUTOR:

Franz Enrique Paulino Callupe
(0000-0001-9360-3115)

Asesor

CESAR AUGUSTO OSHIRO GUSUKUMA

(ORCID: 0000-0002-4221-5232)

Lima-Perú

2022

● 24% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 23% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

Las fuentes con el mayor número de coincidencias dentro de la entrega. Las fuentes superpuestas no se mostrarán.

1	repositorio.tls.edu.pe Internet	3%
2	periodicos.fclar.unesp.br Internet	3%
3	revistas.untrm.edu.pe Internet	2%
4	upn271 on 2023-10-14 Submitted works	1%
5	docplayer.es Internet	1%
6	scribd.com Internet	1%
7	hdl.handle.net Internet	1%
8	digibug.ugr.es Internet	1%

9	uvadoc.uva.es	Internet	1%
10	revistas.unicartagena.edu.co	Internet	1%
11	d.documentop.com	Internet	<1%
12	coursehero.com	Internet	<1%
13	repositorio.umayor.cl	Internet	<1%
14	larepublica.co	Internet	<1%
15	researchgate.net	Internet	<1%
16	Fundacion San Pablo Andalucia CEU on 2020-12-09	Submitted works	<1%
17	Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO on 2023-10-21	Submitted works	<1%
18	593dp.com	Internet	<1%
19	repositoriodspace.unipamplona.edu.co	Internet	<1%
20	Universidad Internacional de la Rioja on 2020-06-09	Submitted works	<1%

21	Universidad Pontificia Bolivariana on 2017-11-17	<1%
	Submitted works	
22	Universidad Internacional de la Rioja on 2023-07-03	<1%
	Submitted works	
23	files.pucp.education	<1%
	Internet	
24	Universidad Internacional de la Rioja on 2015-06-22	<1%
	Submitted works	
25	Universidad Internacional de la Rioja on 2022-05-26	<1%
	Submitted works	
26	zagan.unizar.es	<1%
	Internet	

RESUMEN DEL PROYECTO

La presente investigación, tiene como objetivo brindar un apoyo para el desarrollo de habilidades artísticas en adolescentes de entre 12 a 16 años de edad, que estén cursando el periodo de secundaria en un colegio.

Dentro de la investigación realizada del contexto actual, se encuentran carencias en el sistema educativo del Perú con respecto a la estructura de las clases de arte que hay en los colegios y la poca importancia que se les da a estas mismas. Este grupo es testigo en primera persona de estas carencias, y es uno de los motivos más importantes por los cuales se realiza esta investigación, incluyendo la propuesta para brindar este apoyo, y consiste en desarrollar una plataforma web por la cual se haga posible este desarrollo de habilidades artísticas, ya que estas benefician a los adolescentes al poder adquirir inteligencias múltiples específicas (inteligencia musical, inteligencia lingüística, inteligencia intrapersonal, inteligencia cinética-corporal) seleccionadas por el grupo de investigación y un par de habilidades más, que son la creatividad y la habilidad pictórica, de las cuales contamos con los instrumentos de medición encontrados en el marco teórico de este informe, que amplían nuestro conocimiento y capacidad para evaluar el crecimiento de quienes deseen participar en nuestra plataforma, los tomamos como una guía para asegurar el resultado esperado de la propuesta.

En este informe de investigación, se demuestra que nuestro objetivo del proyecto se cumple, ya que el testeo del prototipo de la propuesta y su concepto, tienen resultados favorables en cuanto a la aceptación de nuestro público principal, los adolescentes y como complemento más importante de los resultados del testeo, es que los jóvenes ven que en la plataforma existe la posibilidad de poder desarrollar sus habilidades artísticas y las competencias antes

mencionadas, dado que pudieron interactuar con el prototipo y ver qué contenido se plantea poner.

Palabras clave: Educación artística, Desarrollo de habilidad artísticas, Inteligencias Múltiples

TABLA DE CONTENIDO

Resumen del proyecto de innovación	
1. Contextualización del problema.....	5
2. Justificación.....	8
2.1. Justificación Social.....	8
2.2. Justificación Práctica.....	9
2.3. Justificación Metodológica	9
3. Reto de Innovación.....	9
4. Sustento teórico.....	11
4.1 Estudios previos.....	11
4.2 Marco teórico.....	14
5. Beneficiarios.....	19
6. Modelo de negocios.....	21
6.1 Propuesta de valor.....	21
6.2 Segmento de clientes.....	21
6.3 Canales.....	21
6.4 Relación con los clientes.....	22
6.5 Actividades clave.....	22
6.6 Recursos clave.....	22
6.7 Aliados clave.....	23
6.8 Fuentes de ingreso.....	23
6.9 Presupuesto.....	23
7. Resultados.....	24

8. Conclusiones.....	29
9. Bibliografía.....	30
10. Anexos.....	35

ÍNDICE DE ANEXOS

10.1. Resultados de la primera encuesta general.....	35
10.2. Resultados de la segunda encuesta específica.....	36
10.3. Redes sociales de Artium.....	37

1. CONTEXTO DEL PROBLEMA

Viendo el contexto general del Perú, en el país existen 3 130 mil adolescentes de 12 a 17 años, lo cual representa el 32,4% de la población total al 2019. En el año 2021, el 83,5% de la población adolescente de 12 a 16 años de edad estuvo matriculada en algún año de educación secundaria. (INEI, 2022) y durante el primer semestre, la tasa neta de asistencia escolar a educación secundaria en el área urbana fue de 89,1%. (INEI, 2019). De la población adolescente antes mencionada, el 50,2% solo estudia, el 22,2% estudia y trabaja, el 16,8% no estudia ni trabaja y el 10,8% solo trabaja. (INEI, 2022). Y lamentablemente en el primer trimestre del año 2022, más de la mitad de los jóvenes actualmente no están yendo a clase por problemas económicos. (INEI, 2022).

Con respecto al estado directamente, la educación artística y la educación superior, se encontró un informe “El Estado invierte el 0.35% de la inversión pública en educación artística y cultural” - 2017. Alexandra Hibbett, docente del Departamento de Humanidades e impulsora de Más Cultura Más Perú, sostiene en un informe de Edu de la Pontificia Universidad Católica del Perú que el estado no toma en cuenta a la cultura para resolver problemas sociales urgentes, también añade que en muchos casos se apela solamente a la educación en vez de trabajar en conjunto con políticas culturales (O. Garcia, 2017).

Con respecto a los colegios a nivel nacional, ellos están trabajando bajo la currícula del 2016, esta tomó 11 años de diseño y siendo esta la única malla para la educación primaria y secundaria del país. La currícula nos presenta el curso de arte y cultura, como un curso que explica cómo el ser humano ha utilizado para que a través del arte

logra expresar y desarrollar su creatividad, comprender su realidad y desenvolvemos en ella.

(MINEDU - 6.4 ARTE Y CULTURA, PÁGINA 78, 2016) teniendo una descripción muy acertada, el curso planteado según la currículo carece de consistencia y que los únicos puntos a tocar son solo 2, como “La competencia aprecia de manera crítica manifestaciones artísticas-culturales” que plantea el desarrollo de las habilidades a apreciación crítica al arte, como el nombre lo dice, teniendo como actividades el buscar información de estos y analizarlos (MINEDU - 6.4 ARTE Y CULTURA, PÁGINA 80, 2016) planteándose como una de las dos actividades a realizar en toda su vida estudiantil. Otro dato a contar es que en los colegios públicos del país no está incluida la música como una materia de estudio. El único curso relacionado es arte, que en la mayoría de casos es dictado por docentes especializados. (Comercio - L. Fernández, 2016)

Investigaciones realizadas en las 2021 muestras en sus principales resultados, que en los colegios no hay ninguna enseñanza relacionada con la educación intercultural y los estudiantes desconocen sobre esta, pero sí existen prácticas artísticas en los sitios donde viven, la mayoría de ellos representan un apoyo que puede ser usado por los colegios

para fomentar la interculturalidad a través del arte. (M. Kamichi, P. Ascoy & K. Chinguel - 2021)

En el año 2019 se realizó un trabajo que plantea la implementación de nuevas artes en la currículum escolar, este reflexiona sobre la mayor inserción de la performance como contenido en el currículum básico de la Educación Artística Escolar a nivel secundario en Latinoamérica. Esta habla que en la currículum escolar en cuanto a los cursos de arte, algunos de los artes quedan relegados, un ejemplo de esto sería el arte digital, y otro que se considera aplazado es el de performance o también llamado arte de acción o artes vivas.

Pero ¿Qué motivos pueden justificar la integración de la performance como contenido o unidad didáctica a la Educación Artística? (Rodrigo Arenas Carter, 2019) en su informe plantea que la enseñanza de las artes debe ser integral en términos de abarcar la mayor cantidad de formatos y posibilidades creativas. En este sentido, considero que morfologías como la instalación, el videoarte, el net-art, los nuevos medios y la performance deben ser incorporadas en los contenidos para lograr como objetivo mínimo que el alumno, independientemente de sus contextos, egrese de la educación secundaria con una noción básica respecto de dichos formatos de arte visual.

Con respecto al futuro de los jóvenes y sobre las carreras que ellos piensan estudiar, la mayoría de ellos se imaginan profesiones como ingeniería de software, ingeniería informática u otras carreras que están estrechamente relacionadas con las nuevas

tecnologías. A pesar de ello, los jóvenes hoy en día sueñan con ejercer las mismas ocupaciones que hace 18 años; como medicina, derecho, entre otras; para cuando tengan 30 años. (La República - P. Vargas, 2020).

Con respecto a los profesores, cada año egresan sólo unos mil profesionales de las escuelas de arte del país y no todos se dedican a la docencia. Esta cifra es mínima ante las 15 mil plazas que actualmente deben ser ocupadas por profesores de arte en los colegios de primaria y secundaria.

Al ver el escaso panorama de los profesores del curso de arte en los colegios, el ministerio de educación, planea capacitar a los profesores de cursos generales, a través de guías virtuales, en donde cada profesor tiene la capacidad de decidir de leer la guía o no, siendo irrelevante, ya que esta forma de capacitar no generará ningún cambio en el ambiente escolar. (MINEDU - 2022)

Debido a los diversos factores mencionados anteriormente, el problema que se busca resolver en este informe es el siguiente “La falta de apoyo en la educación para el desarrollo de habilidades artísticas en adolescentes entre 12 a 16 años en Lima Metropolitana”.

2. JUSTIFICACIÓN

En el Perú existe una fuerte demanda por parte de los alumnos de secundaria, por un mayor interés o apoyo de las habilidades artísticas en distintos colegios de Lima Metropolitana.

Según las ODS planteadas por la UNESCO se tiene estimado que para el 2030 **se logre llegar a desarrollar más la educación artística para el manejo y conservación del legado cultural, con el objetivo de transformar al mundo y así garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, promoviendo oportunidades de aprendizaje**, sin embargo, en el 2022 el Perú sigue mostrando carencias y fallos en su área de educación.

2.1 JUSTIFICACIÓN SOCIAL

Por la falta de apoyo en la educación para el desarrollo de habilidades artísticas en adolescentes entre 12 a 16 años en Lima Metropolitana.

En la actualidad hay muchos adolescentes que consideran que se brindan clases de arte en el colegio, pero siguiendo siempre el mismo syllabus cada año, por esta razón llegamos a la idea de que nuestra solución no está atada a un horario de clases, pero si puede ser un complemento de ellas, ya que sirve de complemento a nivel personal para un estudiante con ganas de aprender, desarrollar y expresar sus habilidades en las distintas ramas del arte.

2.2 JUSTIFICACIÓN PRÁCTICA

Este proyecto desde su propuesta, halla su motivación en las experiencias personales de todos integrantes del grupo, ya que han pasado por la situación de no ver valorada la educación artística desde la etapa escolar, hasta la etapa de elegir estudiar un grado superior o universitario de una carrera artística. Estas vivencias personales, son el causal por el cual en este trabajo se quiere reivindicar y trabajar con la misma

problemática vivenciada, para poder ayudar a los jóvenes que se encuentren en la misma situación y brindar un apoyo.

2.3 JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA

Teniendo nuestro problema ya planteado, comenzamos a realizar un levantamiento de información para la investigación, que consiste de 9 entrevistas, entre padres de familia, alumnos y especialistas como profesores y psicólogos, 80 encuestas que se les

hicieron a los alumnos y padres de familia y 3 observaciones que se realizaron en 2 parques y un centro comercial.

3. RETO DE INNOVACIÓN

Pregunta General: ¿Cómo podríamos mejorar la educación para que los estudiantes puedan encontrar y desarrollar sus habilidades artísticas?

Objetivo General: El desarrollo de una plataforma web para mejorar la educación a fin de desarrollar sus habilidades artísticas.

PE1: ¿Cuáles son las competencias que faltan para que los adolescentes desarrollen sus habilidades?

OE1: Las competencias necesarias para que los adolescentes desarrollen sus competencias son: El lingüístico, el lógico-matemático, el espacial, el musical, el cinético-corporal, el interpersonal y el intrapersonal.

PE2: ¿Cómo podríamos medir el desarrollo de la inteligencia lingüística?

OE2: Se medirá desde la Técnica didáctica “Unuimamu” e influencia en la inteligencia lingüística, donde se realizan Tres procedimientos del método de las ciencias sociales: abstracción, concretización progresiva y verificación.

PE3: ¿Cómo podríamos medir el desarrollo de la inteligencia musical?

OE3: Escogimos el método de medición del Test de Seashore, que evalúa tono, intensidad, ritmo, tiempo, timbre y memoria tonal siendo estos los principales aspectos para medir la capacidad de un individuo para el desarrollo de su inteligencia musical.

PE4: ¿Cómo podríamos medir el desarrollo de la inteligencia cinético-corporal?

OE4: Mediante dos características observables. En los sujetos es tener un control de movimiento donde el equilibrio, la velocidad, la coordinación y la flexibilidad tienen un alto nivel de desarrollo. Por otro lado, es manejar los objetos con habilidad, alto grado de precisión, coordinación, velocidad y equilibrio.

PE5: ¿Cómo podríamos medir el desarrollo de la inteligencia intrapersonal?

OE5: Se puede medir mediante las técnicas de observación y documentación como registros de anécdotas, carpeta de trabajo, grabaciones de video y sonido, fotografías, sociogramas y entrevistas. Esta información nos da a conocer las capacidades para desenvolverse o comportarse ante determinadas situaciones.

PE6: ¿Cómo podríamos medir el desarrollo de la creatividad?

OE6: Mediante el Test de Torrance que evalúa a través de una serie de ejercicios para el evaluado, los aspectos del pensamiento crítico que se evalúan son la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración, estos son los que nos confirman el avance del desarrollo de esta habilidad.

PE7: ¿Cómo podríamos medir el desarrollo de los aspectos de la habilidad pictórica?

OE7: Con el método de Tests Motor de Ozeretski, se evalúan los criterios Coordinación estática, Coordinación dinámica de las manos, Coordinación dinámica general, Movimientos simultáneos y Ausencia de sincinesias, los cuales son producto de una buena educación en la habilidad pictórica.

4. SUSTENTO TEÓRICO

4.1 ESTUDIOS PREVIOS

La conclusión de este trabajo abunda en la idea de que, a pesar de la clara concientización teórica y demostración empírica ya existente en este ámbito, pese a ello aún no se ha logrado un reflejo de dichas cuestiones en la práctica y en la política educativa en fomentar el desarrollo de la educación artística creativa de forma deliberada en el diseño curricular y en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Así como a fomentar la necesaria implicación de la enseñanza en este proceso. Larraz Rábanos, N. (2013). Desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria.

Análisis de herramientas docentes en línea. El objetivo de esta investigación, es analizar algunos recursos digitales que se pueden implementar a la educación artística secundaria para su innovación. Se usó metodología que consiste en una parte teórica y práctica con 90 estudiantes de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual de la E.S.O, quienes además de valorar sus aspectos técnicos, que mejoran el aprendizaje y estéticos, determinando una mayor calidad en las aplicaciones usadas. Como conclusión de la investigación, encontraron que hay muchas herramientas en Internet disponibles para su implementación para actualizar a la enseñanza y al profesorado de la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. María D.,

María C., Pedro A. (2019). Enseñanza artística mediante TIC en la educación secundaria obligatoria.

Este artículo tiene el fin de identificar, categorizar y dar sentido a las prácticas docentes desde el área de la educación artística y si estas responden a la diversidad de

los sujetos. Haciendo recordar la importancia de la Educación artística que tiene como objetivo desarrollar las diferentes expresiones, con una intención de potencializar las habilidades y destrezas que se exhiben en las diferentes dimensiones artísticas desde la contemplación y apreciación que los sujetos tienen al interpretar, proponer y expresar sensaciones al mundo diverso. Rodríguez, A., Velasco, N., Jiménez, C. (2014). La educación artística: Una práctica pedagógica en la formación de sujetos diversos.

El objetivo de esta tesis es profundizar en el conocimiento del juego dramático como ambiente de creación para los adolescentes y profesores en la educación artística escénica. Para ello se describirán los procedimientos, las rutinas, la transformación

simbólica y el proceso de creación que se dan durante el juego dramático. Esta investigación empezó por el reconocimiento teórico de la relación entre el juego dramático, el ambiente de aprendizaje y la educación artística. Se indaga en estudios previos que contaban con aplicaciones del juego dramático en infantes y en adolescentes y se estableció una relación entre el juego dramático y la acción pedagógica. Parada Alfonso, L. (2013). El juego dramático: un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes.

La memoria, la atención, la escucha activa y el trabajo en equipo son habilidades que se desarrollan a un alto nivel en las artes escénicas. Un músico, al memorizar, como si lee la partitura previamente estudiada, mientras la interpreta, está atento al resto de los miembros de la orquesta y al director. Los actores expresan el

significado de un texto memorizado mientras interactúan con el resto del elenco, con los objetos escenográficos y con el propio espacio escénico. El objetivo de esta investigación es proponer una metodología de aplicación en las aulas, como base del análisis de las estrategias de aprendizaje de estas disciplinas, que permita el desarrollo de estas habilidades. Aunque las estrategias de aprendizaje son distintas en cada disciplina, los tipos de memoria y la forma de almacenar la información para automatizarla, son comunes para actores, músicos y bailarines.

Según (BARBACCI, 1965) los siete tipos de memoria musical son extensibles a la danza y al arte dramático. La memoria muscular en músicos y bailarines se encarga de automatizar movimientos discretos que responden a exigencias técnicas. En cuanto a los actores el mejor método para memorizar sus textos es si relacionan sus intervenciones con movimientos que emparentan con la palabra. (NOICE; NOICE, 2001). Un recurso importante es la memoria auditiva, ya que proporciona al intérprete dramático y musical la capacidad de estimar su ejecución, mientras el bailarín, con tan solo escuchar la música le recuerda sus movimientos. La memoria visual es común a músicos y actores en lo que respecta al aprendizaje de la partitura o al texto. mientras que los bailarines la utilizan para recordar los movimientos del coreógrafo. La memoria verbal almacena los textos dramáticos con exactitud, así como la

terminología concreta de un paso o una nota. La memoria rítmica estructura y distribuye los movimientos de músicos y bailarines dentro de un tiempo determinado y es subyacente en la cadencia de un texto sobre todo si está versificado. Marina B. Dávalos (2020) Desarrollo de las habilidades cognitivas propias de las artes escénicas en el aula.

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 EDUCACIÓN ARTÍSTICA

El objetivo de este informe es dar a conocer que la Educación Básica, el objetivo final no es formar profesionales del arte, sino personas íntegras que valoren, desarrollen y aprecien las manifestaciones artísticas, es decir una educación artística como concepto pedagógico de formación general. Farro, C. (Unidad de Estadística, MINEDU) (2020). La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes.

El enfoque metodológico para impulsar las inteligencias múltiples exige una fundamentada estructura de todos los recursos disponibles. Los fundamentos más generales y abstractos (los principios), para llegar a los más concretos (las técnicas), pasando por unas pautas o normas de actuación que son comunes para profesores y familias. Los Principios de intervención Pascual, J.(2014). La Educación Artística Infantil basada en las Inteligencias Múltiples.

4.2.3 DESARROLLO DE HABILIDADES ARTÍSTICAS

4.2.3.1 Escultura

- Test de Torrance (1966): este método de medición tiene como objetivo medir el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primaria y secundaria. Consta de dos

pruebas autónomas, el TTCT-Verbal y el TTCT-Figurativo, en el primer mencionado se desarrolla en dos subtest, uno se realiza nombrando usos poco inusuales para un objeto y el segundo sobre la acción que ocurre en una imagen abstracta; el TTCT-Figurativo, evalúa aspectos del pensamiento crítico, los cuales son la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración a través de tres dinámicas, realizar un dibujo, completar un dibujo y proponer ideas únicas que nadie ha tenido y firmarlas en ejercicios propuestos por Torrance. Este test se puede aplicar de manera individual y/o colectiva. Robert, P. y Delia, T. (2021) Artes plásticas en la educación para el desarrollo de la creatividad.

4.2.3.2 Pintura y Dibujo

- Tests Motor de Ozeretski: este tiene como objetivo la evaluación de la coordinación de niños y adolescentes, desde los cuatro hasta los dieciséis años. Además, con este test podemos obtener la edad motora. La Batería de Ozeretski consiste en las siguientes pruebas: Coordinación estática, Coordinación dinámica de las manos, Coordinación dinámica general, Movimientos simultáneos y Ausencia de sincinesias. Barrientos Soto, X. S. (2017). Impacto del desarrollo de las habilidades artísticas pictóricas con pincel y lápiz en la caligrafía de un grupo de niños de segundo año básico de Santiago.

4.2.4 INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Comenta que todos los adolescentes no tienen las mismas facilidades de comprensión y expresión, clasificándolos en 7 marcos distintos de competencias intelectuales: el Lingüístico, el Lógico-matemático, el espacial, el musical, el cinético-corporal, el

interpersonal y el intrapersonal. El reconocimiento de las Inteligencias Múltiples puede favorecer mejores condiciones de justicia y equidad, para que cada uno de los estudiantes tengan las mismas posibilidades de expresión y desarrollo de sus propias habilidades. También propone que los programas de estudio sean acordes a cada cultura y su desarrollo, ocupándose de las diferencias significativas que se dan entre los individuos.

La enseñanza explícita debe valorarse a la luz de las trayectorias evolutivas de las inteligencias. Los estudiantes se benefician de la enseñanza explícita sólo si la información o el entrenamiento ocupan un lugar específico en la progresión evolutiva. En un entorno educativo tan estructurado puede acelerar el progreso de los niños y generar un número mayor de "promesas", pero, en el límite, también puede disminuir la posibilidad de elección e inhibir la propia expresión personal. Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*.

4.2.4.1 Inteligencia lingüística

Técnica didáctica "Unuimamu" e influencia en la inteligencia lingüística. Método científico y paradigma cuali cuantitativo, se basan en tres procedimientos del método de las ciencias sociales: abstracción, concretización progresiva y verificación han servido en la sistematización de la técnica didáctica "Unuimamu". Las técnicas de recolección de información acerca de inteligencia lingüística han sido: comprobación de retención literal, observación estructurada del habla, aptitudes en la lectura y análisis de contenido de redacción de textos. El corpus teórico-conceptual de la técnica didáctica "Unuimamu", centraliza los resultados conceptuales obtenidos: finalidad, campo de acción, funciones, procedimientos, medios y materiales didácticos,

versatilidad y soporte teórico fundamentado en leyes científicas de la educación y la comunicación. Las contrastaciones estadísticas de hipótesis se han encausado en el “Diseño pre test post test con un solo grupo” y la prueba T-Student

(Tc: H1.1: 5.824, H1.2: 10.666, H1.3: 7.147 y H1.4: 6.042; T α : 1.7056) con una confianza al 95%, datos que generan conclusiones como: la sistematicidad, evidencia validez y posibilidades de generalización, por cuanto influye en la inteligencia lingüística. Hugo S. Calvo (2019). Técnica didáctica “unuimamu” y su influencia en la inteligencia lingüística.

4.2.4.2 Inteligencia musical

Cuando se plantearon la problemática en la tesis, se encontraron con varias herramientas para poder medir las aptitudes musicales de los adolescentes, se tuvo en consideración herramientas de dos autores, Bently y Seashore, eligieron la segunda dado que tenía la cualidad de medida necesarias (altura, intensidad, ritmo, tiempo, timbre y memoria tonal) para el estudio realizado, de igual manera influyó la referencia

de otros trabajos que optaron por esta herramienta de medición, el Doctor del Río para la editorial TEA, así como varias tesis doctorales realizadas en distintas Comunidades Autónomas, como las de Martínez (1992) en Asturias, Nebreda (1999a) en la Comunidad de Madrid, Vert (2013) en la Comunidad Valenciana, y la del propio del Río (1982) de ámbito nacional. Carles Vert Alcover (2017) La aptitud musical y numérica durante la adolescencia: aplicación del test de seashore y el factor -n- del bat-7 a un estudio comparativo.

4.2.4.3 Inteligencia Intrapersonal

El método de evaluación consiste en comprobar procedimientos válidos y confiables, a fin de que los adolescentes alcancen lo más importante, la inteligencia intrapersonal.

Por ello el primer paso para medir es mediante técnicas de observación al adolescente. Este aspecto a evaluar se debe observar tanto en la etapa escolar como en ámbito familiar y social, deben estar presente los profesores y padres para registrar cómo se desenvuelven o comportarse ante determinadas situaciones

Segundo paso, la documentación como registros de anécdotas, carpeta de trabajo, grabaciones de video y sonido, fotografías, sociogramas y entrevistas. Esta información nos da a conocer las capacidades para desenvolverse trabajan los alumnos. Con estos métodos la persona que evalúe deberá añadir rúbricas (tablas que tienen una escala para medir las habilidades del alumno objetivamente). Se evaluará mediante 22 ítems y se valorará del 1 a 4 (nada, algo, bastante y mucho) la importancia, observabilidad, sensibilidad y relevancia de dichos ítems. Mediante los datos relevantes del estudio se realizará en el gráfico de Bangdiwala. Quirós, I. (2017).

4.2.4.4 Inteligencia cinético-corporal

Está evaluación se sustenta en el desarrollo de habilidades como la coordinación, equilibrio, fuerza, flexibilidad y velocidad. Con este tipo de inteligencia se puede medir mediante los experimentos de laboratorio documentados paso a paso, la dramatización, las danzas originales con sus coreografías que evidencian los conceptos aprendidos, las charadas o mímicas, las rutinas de ejercicios físicos y juegos, hasta las personificaciones, que hacen que el alumno hable como si fuera un personaje determinado. Se debe organizar un grupo escultórico humano que manifiesta la

comprensión del tema aprendido, la creación de proyectos, inventos y la demostración durante la clase de cualquier habilidad relacionada con el movimiento

de su cuerpo son manifestaciones de un buen desarrollo de la Inteligencia cinético-corporal en el aula.

5. BENEFICIARIOS.

Nuestros beneficiarios principales son adolescentes entre 12 a 16 años, que se encuentren en su etapa secundaria del colegio y en toda Lima Metropolitana. Los beneficiarios secundarios de nuestra propuesta son los padres de estos jóvenes estudiantes además de los profesores de arte en las escuelas.

Los jóvenes que buscamos ayudar se parecen a Nicolas, un joven de 16 años, estudiante del colegio I.E.P, es una persona muy sociable, con un grupo de amigos grande por su barrio, algunos de ellos también pertenece a su colegio, con ellos sale de fiesta además de compartir hobbies como el fútbol y el hacer música urbana siendo la última su pasión, el freestyle, también el mayor tiempo que usa sus redes sociales es para seguir y ver qué hacen sus freestylers favoritos. A pesar de tener muchos amigos, discute con sus padres cada vez que sale con ellos, ya que lo juzgan por sus gustos, en música y moda urbana.

A Nicolas le molesta que el único lugar que tiene para hacer lo que le gusta sea el parque, sobre todo porque sus padres lo ven como una pérdida de tiempo, que lo vean como un delincuente o crean que es vago por su aspecto y por sus gustos, los principales sus padres que creen que sus amigos son una mala influencia sobre él. Lo que necesita es apoyo para hacer freestyle, desea poder aprender más sobre la música y saber que necesita para dedicarse de forma profesional a la música urbana, su aspiración más

grande es ir a un campeonato de freestyle contando con el apoyo de sus padres, no se quiere sentir juzgado más por su pasión que sobre todo es la música.

5.1 MADRE

Marysol, es una madre de familia que tiene 41 años de edad, trabaja de manera part time en un cala cente y vive en San Juan de Miraflores con su familia. Tiene dos hijos; una hija llamada María Luisa de 13 años, un hijo llamado Diego de 4 años y su esposo trabaja full time. Le gusta ver novelas, series y noticias, también está muy pendiente a redes sociales, más en facebook, es su red social favorita y por ello siempre comparte fotos de eventos especiales.

Tiene el pensamiento de que en casa es el primer lugar donde el niño aprende y que es bueno apoyar a sus hijos en lo que les interese. Le molesta la falta de interés de los padres en incentivar más habilidades artísticas porque no lo ven como algo que les pueda servir a sus hijos en un futuro y que los pocos talleres que hayan sean muy lejanos. Lo que más quiere Marysol es que sus hijos escojan con total libertad lo que quieran hacer, así serán más independientes y sobre todo felices.

5.2 PROFESOR

Enrique tiene 45 años, es profesor de Arte en el Colegio Militar Leoncio Prado, vive en un departamento, dentro de la casa de su familia. Es una persona sincera, confiada, amigable y siempre dice lo que piensa. Llevó la carrera de Dibujo y Pintura en la Universidad de Bellas Artes, especializándose en Educación, por ello le gusta meterse a cursos para actualizarse como profesor y seguir creciendo como profesional. En sus tiempos libres realiza dibujos o pinturas personalizados para clientes y escucha música de los 90s.

Él dice que falta apoyo y difusión en el ámbito artístico en todos los colegios donde trabajó, pero él siente que vale la pena la exposición del arte, por ello piensa que

puede hacer que las personas cambien su percepción de una carrera artística, si lo demuestra, enseñando sus trabajos y de sus colegas. Sin embargo, le molesta que no tenga apoyo y difusión en su trabajo y que la gente diga que es un pasatiempo lo que hace. Por lo tanto, le gustaría tener un lugar donde pueda exhibir o enseñar talleres de pintura a adolescentes en verano y poder tener más llegada como artista.

6. MODELO DE NEGOCIO

6.1 PROPUESTA DE VALOR

Brindar un espacio accesible de aprendizaje y desarrollo para los adolescentes y jóvenes limeños, conociendo más sobre el arte y sus beneficios, además de dar exposición al arte desarrollado.

6.2 SEGMENTO DE CLIENTES

El presente reto de Innovación está dirigido a jóvenes de 12 a 16 años, una edad donde tienen muchas ganas de desarrollar y mostrar sus habilidades que poseen para así llevarlas a cabo en un futuro. Como segunda mano tenemos a los Padres o Tutores de los jóvenes, ya que tienen un rol muy importante en sus vidas.

Propuesta de valor

Brindar un espacio accesible de aprendizaje y desarrollo para los adolescentes y jóvenes limeños, conociendo más sobre el arte y sus beneficios, además de dar exposición al arte desarrollado.

6.3 CANALES

Nuestro canal potencial de información será nuestra plataforma web y nuestra aplicación móvil, en la cual se llevarán a cabo los talleres propuestos. Además contaremos con redes sociales como: Facebook, Instagram y Tik tok para atraer y contactar a nuestro público, logrando así un mayor reconocimiento. Y para tener un mayor alcance y efectividad se contará con Google Ads y Publicidad.

6.4 RELACIÓN CON LOS CLIENTES

Brindamos una plataforma segura con la misión de que los adolescentes puedan desarrollar sus habilidades de una forma amigable.

Así mismo, será:

- 60% digital
- 40% presencial
- B2C

6.5 ACTIVIDADES CLAVE

Creación de redes, creación y mantenimiento de página web y app, publicidad, marketing, concursos, Workshops, grabación del contenido, filtro del contenido, capacitación para los talentos por los profesores además de la reclutación de estos talentos.

6.6 RECURSOS CLAVE

Los recursos clave que se tendrán planteados en nuestro modelo de negocio serán: Los Talentos, que en este caso serán nuestros jóvenes que mostrarán sus habilidades, un programador web, Publicistas, Audiovisuales, Diseñador, Ingeniero de Software, Community Manager, UX UI designer, para que nuestra plataforma sea 100% segura y agradable. Además de un Contador y personal de RRHH.

6.7 ALIADOS CLAVE

Las alianzas clave con las que se contarán serán las Universidades, Colegios, Institutos. Los profesores de arte, tendrán un rol muy importante en nuestra plataforma controlando la información que será subida a la plataforma, nuestros talentos que brindarán información potencial a los jóvenes. Así mismo el MINCUL ya que será un aliado de inversión en nuestro proyecto.

6.8 FUENTES DE INGRESO

Nuestra principal fuente de ingresos en nuestro modelo de negocio será MINCUL ya que será como un patrocinador para llevar a cabo el proyecto. También, contaremos con ingresos por los vídeos que tendremos en nuestra plataforma, las suscripciones anuales y los convenios de pago con colegios.

6.9 PRESUPUESTO

9SZ0V- Coste del dominio, hosting y desarrollo de la página web

- Pago de personal: Programadores, Servidores, Diseñadores, Contador, RRHH, audiovisual, publicistas, marketing.

- keywords (Google Ads)

- Pago de Talentos

- Pago de Profesores
- Oficina

- Inversión en publicidad y marketing.
- Pautas.
- Los Workshops que se llevarán a cabo.

7. RESULTADOS

Nuestro Blueprint inicia cuando el usuario se encuentra con una publicidad en nuestras redes sociales como: Instagram, Facebook y Tik Tok. Donde nuestros post y reels invitan a dirigirte a nuestra plataforma web, donde tendrán la opción de ver un menú con 4 opciones, los cuales son “Videos, Se creador, Acerca de y Contactos”. En nuestra pantalla de inicio encontrarán una opción para generar una suscripción en la plataforma, con ello los jóvenes podrán ver estos videos entrando a la opción con el mismo nombre o ser parte del equipo de la plataforma siendo un talento, para esto solo debe dirigirse a nuestro apartado de ser creador en donde postulan a través de un pequeño casting donde mostraran sus habilidades de acuerdo a la temática que sea de su preferencia. Estos videos pasarán por un filtro donde se seleccionarán a los talentos que estén preparados para participar (Los que no pasaron recibirán un feedback y podrán volver a postular). Los vídeos de los seleccionados serán publicados en la plataforma, en la descripción de los vídeos estará el portafolio del asesor (profesor) dándole oportunidad para que su trabajo pueda ser más visto y si nuestro talento cuenta con un portafolio o red social donde muestre su trabajo estará linkeado para que pueda generar vistas. Como suscriptor podrá encontrar cada lunes videos actualizados, ya que los talentos irán

subiendo videos a los filtros y los fines de semana serán el proceso de validación. Así Artium tendrá una rotación y novedades para nuevos usuarios.

Se hizo un estudio para poder validar la propuesta que tiene el proyecto, a través de un taller generativo en el cual se le mostró el prototipo de la página web a 5 jóvenes que cursan actualmente la secundaria, que representan a nuestro cliente más importante. Se realizaron dos encuestas para poder obtener una validación y feedback de los jóvenes. Resultados de la primera encuesta. Dentro de las respuestas de la primera encuesta lo que más resaltó fue lo siguiente, aquí recopilaremos las respuestas más importantes pero el resto estarán en los anexos del informe, de igual manera las gráficas de algunas preguntas:

Pregunta 1.

¿Qué herramienta usas para aprender?

- En la gráfica presentada, nos demuestra que los jóvenes usan más las plataformas de vídeo para obtener información o para desarrollar alguna habilidad de su preferencia.

Pregunta 2.

¿Crees que tus padres te darían apoyo para que seas talento/usuario en Artium? ¿Por qué?

- Sí, porque puede ser una manera entretenida de pasar el tiempo ejerciendo nuevas habilidades.
- Sí, porque mis papás siempre me apoyaron en lo que me gusta, que es el baile.

Pregunta 3.

Después de lo que has visto ¿Entrarías a Artium? ¿Por qué?

- Sí, porque me puede ayudar a encontrar alguna pasión por el arte.
- Sí, porque me parece que me puede ayudar mucho cuando quisiera saber más sobre el baile
- Sí, porque sería una buena oportunidad para aprender cosas que me gustan

Pregunta 4.

¿Qué mejorarías de la plataforma Artium?

- Que hagan concursos para dar becas para las personas de bajos recursos.

De la segunda encuesta mencionada más específica, responde a si nuestros encuestados creen poder desarrollar sus habilidades e inteligencias en nuestra página web, aquí están los resultados por cada pregunta específica:

Inteligencia Musical

Pregunta. Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web ¿sientes poder desarrollar tu inteligencia musical? ¿Por qué?

- Sí, porque ya he tenido experiencia con cursos del colegio y con estos vídeos puedo mejorar.
- Creo que sí, porque veo un espacio web donde podría desarrollar esta habilidad.
- Sí, porque brindan la información que se necesita para desarrollarla.

Inteligencia Lingüística

Pregunta. Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web ¿sientes poder desarrollar tu inteligencia lingüística? ¿Por qué?

- Seguro que sí, porque me pueden ayudar a tener más facilidad para comunicarme.
- Sí, porque se me hace muy difícil comunicarse con los demás, pero con la ayuda de estos vídeos puedo mejorar mi comunicación.
- Sí, siento que podré aprender más a poder redactar y expresarse mejor, o hasta escribir poesías ya que siempre quise aprender a hacer eso.

Inteligencia Cinética-Corporal

Pregunta. Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web, ¿sientes poder desarrollar tu inteligencia cinética-corporal? ¿Por qué?

- Sí, porque creo que tengo la capacidad de dominar esta habilidad.
- Sí, porque por mi parte ya he tenido experiencia y me sería de gran utilidad mejorar mis habilidades en base a estos vídeos.
- Sí, creo que es una forma dinámica la que propone Artium en cómo poder desarrollar y encontrar esa habilidad que creía no tener.

Inteligencia Intrapersonal

Pregunta. Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web, ¿sientes poder desarrollar tu inteligencia intrapersonal? ¿Por qué?

- No lo creo, porque no soy muy buena con la autodisciplina y comúnmente no tengo un horario para realizar mis actividades solo cuando veo que algunos son

una prioridad durante el momento. Pero con los vídeos, puede que tenga algo de ayuda para mejorar.

- Sí, porque me parece importante conocerse mejor a uno mismo y con estos vídeos puedo aprender más.
- Creo que sí, porque me ayudaría a conocerme a mí mismo, espero que pueda encontrar vídeo de autoayuda y tenga el refuerzo de un psicólogo.

Habilidad Creatividad

Respuesta. Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web, ¿sientes poder desarrollar tu Creatividad al máximo? ¿Por qué?

- Sí, ya que en este proceso de trabajar mi creatividad uso los recursos presentados en la web.
- Sí, siempre me ha gustado el arte y sé que ayuda mucho a la mente y el ser más creativo es algo importante hoy en día, por eso siento que desarrollar más esa habilidad me ayudaría mucho.
- Sí, porque pensar en nuevas ideas originales me gusta, y gracias a estos vídeos podría potenciar esta habilidad.

Habilidad Pictórica

Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web, ¿sientes poder desarrollar tu habilidad pictórica? ¿Por qué?

- No, porque no se me da bien esta habilidad.
- Puede ser, porque me puede ayudar para mejorar tal vez en el dibujo y pueda presentar trabajos de la escuela mucho más desarrollados con respecto a la pintura y el dibujo.
- Sí, porque algo que me gusta mucho dibujar y he aprendido a través de otros vídeos y estos vídeos me pueden servir para aprender mucho más.

- Quizá sí, aunque tengo experiencia básica en dibujo me gusta dibujar, pero no pintar.
- Sí, siempre me ha gustado dibujar en clase, y siento que, si me enfoco en clases online que se me hace más fácil, podría mejorar mi destreza.

8. CONCLUSIONES

Responder a la pregunta General

A partir de los talleres, encuestas y entrevistas se concluye que los usuarios (adolescentes entre 12-16 años), tienen mucho interés de estar en constante aprendizaje, compartir conocimientos, almacenar información y como interés principal el desarrollar sus habilidades y buscan dónde poder hacerlo.

Limitaciones importantes de la investigación

Durante la investigación pudimos notar que no se encontraba mucha información confiable con respecto al tema de manera fluida, fue un poco difícil encontrar similitudes para poder desarrollar con nuestra investigación. Otra limitación que tuvimos fue por nuestra población, ya que es muy específica y tuvimos dificultad en encontrar jóvenes para nuestros talleres. Pero, a pesar de ello, pudimos lograr con satisfacción superar cada una de las limitaciones.

Concluimos en que, a pesar de las limitaciones encontradas y nombradas anteriormente en el campo educativo de nuestro país y nuestro contexto, no son impedimento para la innovación y el surgir de propuestas innovadoras como la nuestra, que trata de apoyar la educación y el desarrollo del arte en jóvenes. Siendo

estos los principales beneficiarios, aprovechando los aspectos intrínsecos que se obtienen gracias al apoyo de estas habilidades y consideramos imprescindible en propuestas futuras, dar la capacidad de que cada joven elija según sus gustos e influencias que habilidad desea desarrollar.

9. BIBLIOGRAFÍAS

INEI. (n.d.). Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares. Retrieved February 13, 2019,

<https://m.inei.gob.pe/prensa/noticias/el-899-de-la-poblacion-menor-de-18-anos-de-edad-accedio-a-un-seguro-de-salud-13884/>

García, O. (2017). Puntoedu Sobre La Inversión En Cultura En El Perú. Informe.

Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima.

<https://puntoedu.pucp.edu.pe/noticia/informe-puntoedu-sobre-la-inversion-en-cultura-en-el-peru/>

Ministerio de Educación, Dirección General de Educación Básica Regular & Arregui, M.

(2018). Orientaciones para la enseñanza del área de Arte y Cultura: guía para docentes de Educación Primaria, Lima-Perú

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6400>

Fernández, L. (2016). Hay déficit de maestros de arte y música en colegios del país. Artículo Periodístico, Comercio, Lima.Perú

<https://elcomercio.pe/peru/hay-deficit-maestros-arte-musica-colegios-pais-247207-noticia/>

P. Vargas, (2020). Jóvenes prefieren estudiar las carreras tradicionales de hace 18 años, según la Oede. La República, Lima-Péru

<https://www.larepublica.co/globoeconomia/jovenes-prefieren-estudiar-las-carreras-tradicionales-de-hace-18-anos-segun-la-ocde-2955183>

Carter, R. (2019). Perspectivas sobre la inclusión de la performance en la educación artística

Escuela secundaria en Latino América. Artículo De Reflexión.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7461190>

Larraz Rábanos, N. (2013). Desarrollo de la creatividad artística en la educación secundaria.

Universidad de Zaragoza, España

https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/39402/vol05%281%29_014_jett_larraz.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rodríguez, A., Velasco, N., Jiménez, C. (2014). La educación artística: Una práctica pedagógica en la formación de sujetos diversos. Universidad de Manizales, Colombia.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5920388.pdf>

María D., María C., Pedro A. (2019). Enseñanza artística mediante TIC en la educación secundaria obligatoria. Universidad de Murcia,

<https://revistas.um.es/red/article/view/365051>

Paredes-Martínez, R., & TiradoLozada, D., (2022). Artes plásticas en la educación para el desarrollo de la creatividad.. 593 Digital Publisher CEIT, 7(1), 75-93.

<https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1.780>

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8292928>

BARBA, M. (2020) Desarrollo De Las Habilidades Cognitivas Propias De Las Artes Escénicas En El Aula.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8083070.pdf>

Parada Alfonso, L. (2013). El juego dramático: un ambiente creativo aplicado a la enseñanza formal de adolescentes. Universidad Autónoma de Madrid.

<https://repositorio.uam.es/handle/10486/13473>

Farro C. (2020). Edudatos No 40:La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes. Informe. Unidad de Estadística, MINEDU, Lima-Perú
http://escale.minedu.gob.pe/c/document_library/get_file?uuid=5400bb62-1956-4731-ab4d-82a26de63169&groupId=10156

A. Falcón (2016).Pedagogía y performance en educación artística en la Enseñanza Secundaria Obligatoria. Tesis Doctoral. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social, Valladolid-España.

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/19130>

Pascual, J. (2014). La Educación Artística Infantil basada en las Inteligencias Múltiples. Grado en Educación. Universidad de Valladolid. Facultad de Educación de Segovia, España

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/5021>

VERT C. (2017). La aptitud musical y numérica durante la adolescencia: Aplicación del test de Seashore y el factor -n-del Bat-7 a un estudio comparativo. Tesis Doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona, España.

https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_458015/cva1de1.pdf

Quirós I. (2017). Desarrollo de una evaluación de la inteligencia intrapersonal del niño en educación primaria según el modelo de inteligencias múltiples (Howard Gardner). Tesis de Magisterio. Universidad de Valladolid, España.

[https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26950/TFG-](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26950/TFG-G2637.pdf?sequence=1#:~:text=La%20observaci%C3%B3n%20constituye%20la%20mejor,alumnos%20que%20tienen%20esta%20inteligencia.)

[G2637.pdf?sequence=1#:~:text=La%20observaci%C3%B3n%20constituye%20la%20mejor,alumnos%20que%20tienen%20esta%20inteligencia.](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26950/TFG-G2637.pdf?sequence=1#:~:text=La%20observaci%C3%B3n%20constituye%20la%20mejor,alumnos%20que%20tienen%20esta%20inteligencia.)

Sajamin H. (2018). Técnica didáctica “UNUIMAMU” y su influencia en la inteligencia lingüística en escolares de la Institución Educativa Primaria N° 18148 del distrito de María, 2016. Informe de Tesis. Universidad Nacional Toribio Rodríguez De Mendoza De Amazonas, Perú.

<https://repositorio.untrm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14077/1499/Sajamin%20Calvo%20Hugo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Extremera, N., Fernández-Berrocal, P., Mestre, J. M., & Guil, R. (2004). Medidas de evaluación de la inteligencia emocional. *Revista latinoamericana de psicología*, 36(2), 209-228, España.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40394256/Inteligencia_emocional_wiki-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1662921531&Signature=JvVUdSA23nw-JPQ4CQp6EHiMZ05XHoq86P0cvgVIyshv1S-DZAB09SfHpIQxXPelqB2I02F5HriR7vohdhNAkFSekcX10uoyz5PDBMP5r9WncFarSFYmO4hfd4DdWm7AaDcrDOm6~md~GJ7pNz5C2w89H7iypg0lXL3~uUzU3ffunJza1zeGpVS5OCnLy55KBxR4-Csg2QmVm0xfHUH0LRU4LHDmkCecSkBg~5qNU7h63J6YCqpGNSJ0aSMifFDxaCqFpAO7yq0823ZZs1LH--Vay1wFJD~4jK8vrn2ABoZmB1J3goxC5n~CJP~8T8nXkNwA3bUVR~VrBa64Rptw_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Barrientos Soto, X. S. (2017). Impacto del desarrollo de las habilidades artísticas pictóricas con pincel y lápiz en la caligrafía de un grupo de niños de segundo año básico de Santiago.

Tesis de magister. Universidad Mayor - Facultad de Educación, Chile

http://repositorio.umayor.cl/xmlui/bitstream/handle/sibum/6085/9296410-8%20METC_SAG.pdf?sequence=1&isAllowed=y

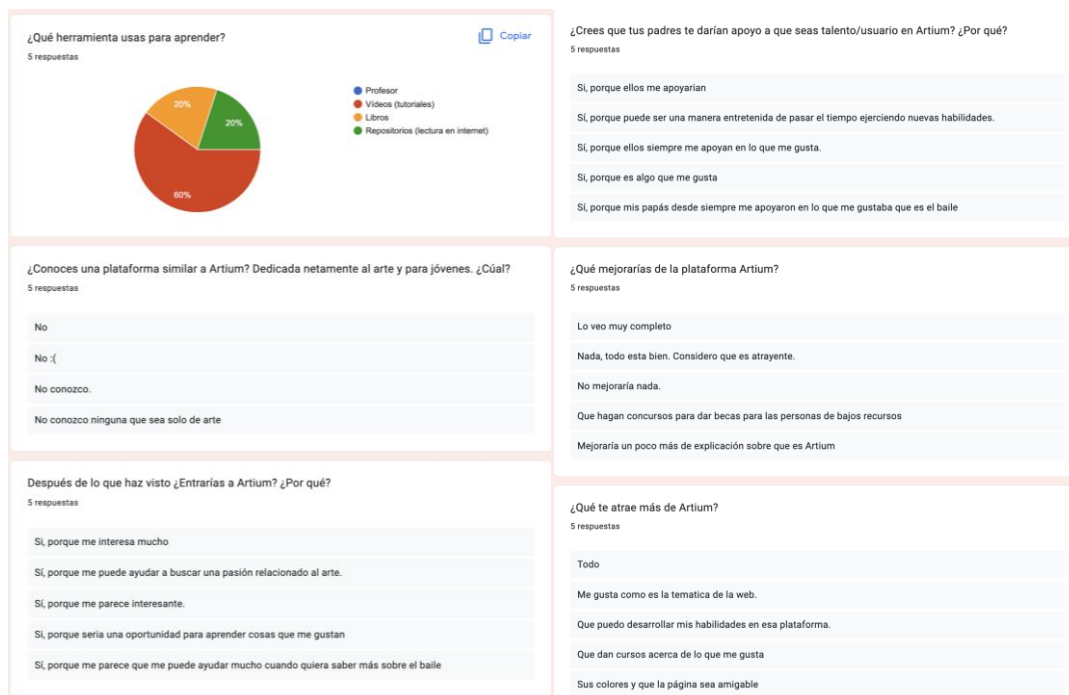
10. ANEXOS

10.1 Resultados de la primera encuesta general.

<p>¿Qué es la Inteligencia Musical?</p> <p>¿Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web ¿sientes poder desarrollar tu inteligencia musical? ¿Por qué? 5 respuestas</p> <p>Sí, porque me brindan la información necesaria.</p> <p>Probablemente, porque los videos que están en la web me pueden ayudar para encontrar nuevas habilidades.</p> <p>Sí, porque ya he tenido experiencia con cursos del colegio y con estos videos puedo mejorar.</p> <p>Sí, porque los videos de la sección me ayudarán a poder desarrollar la habilidad por la música.</p> <p>creo que sí, porque veo que este es un espacio web donde podría desarrollar esta habilidad</p>	<p>¿Qué es la Inteligencia cinética-corporal?</p> <p>¿Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web, ¿sientes poder desarrollar tu inteligencia cinética-corporal? ¿Por qué? 5 respuestas</p> <p>Sí, porque creo que tengo la capacidad de dominar ese arte.</p> <p>Sí, porque por mi parte ya he tenido un poco de experiencia y me sería de gran utilidad mejorar mis habilidades en base a estos videos.</p> <p>Sí, ya que algo que me gusta practicar es la gimnasia y me gustaría mucho mejorar estas habilidades y podré gracias a estos videos.</p> <p>Sí, creo que es una forma dinámica la que propone Artium en como poder desarrollar y encontrar esa habilidad que creía no tener</p> <p>sí, porque siento que es una buena opción online para aprender de manera interactiva la danza</p>
<p>¿Qué es la Inteligencia Lingüística?</p> <p>¿Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web ¿sientes poder desarrollar tu inteligencia lingüística? ¿Por qué? 5 respuestas</p> <p>Sí, porque tengo facilidad de socializar.</p> <p>Seguro que sí, porque me pueden ayudar a tener más facilidad para comunicarme.</p> <p>Sí, porque se me hace muy difícil comunicarme abiertamente con los demás, pero con la ayuda de estos videos puedo mejorar mi comunicación.</p> <p>Sí, siento que podré aprender más a poder redactar y expresarme mejor, o hasta escribir poesías ya que siempre quise aprender a hacer eso</p> <p>siento que sí, porque la página muestra tener contenido que me ayude a desarrollar esta habilidad y poder comunicarme mejor</p>	<p>¿Qué es la Inteligencia Intrapersonal?</p> <p>¿Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web, ¿sientes poder desarrollar tu inteligencia intrapersonal? ¿Por qué? 5 respuestas</p> <p>Sí, porque son características que también me identifican.</p> <p>No lo creo, porque no soy muy buena con la autodisciplina y comúnmente no tengo un horario para realizar mis actividades solo cuando veo que algunos son una prioridad durante el momento. Pero con los videos, puede que tenga algo de ayuda para mejorar.</p> <p>Sí, porque me parece importante conocerse mejor a uno mismo y con estos videos puedo aprender más.</p> <p>Creo que sí, porque me ayudarían a conocerme a mí mismo, espero que pueda encontrar video de autoayuda y tenga el refuerzo de un psicólogo</p> <p>Sí, porque creo que el arte te ayuda mucho a ser autorreflexivo, te ayuda a aprender de ti mismo y de autoeducarte con buenos valores si los sabes aprovechar.</p>

<p>¿Qué es la Creatividad?</p> <p>¿Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web, ¿sientes poder desarrollar tu Creatividad al máximo? ¿Por qué? 5 respuestas</p> <p>Sí, ya que en este proceso de trabajar mi creatividad utilizo los recursos presentados en la web.</p> <p>Sí, porque Artium se ve como una plataforma didáctica y de mucha ayuda para destacar mis habilidades artísticas, y no dudo que a la mayoría de jóvenes también les puede servir para desarrollar su creatividad.</p> <p>Sí, porque pensar en nuevas ideas originales me gusta, y gracias a estos videos puedo potenciar esta habilidad.</p> <p>Sí, porque Artium es una plataforma creativa. Por lo tanto podré desarrollar mi creatividad en cada trabajo que realice a través de los videos</p> <p>Sí, siempre me ha gustado el arte y sé que ayuda mucho a la mente y el ser más creativo es algo importante hoy en día, por eso siento que desarrollar más esa habilidad me ayudaría mucho</p>
<p>¿Qué es la Habilidad artística pictórica?</p> <p>¿Con lo presentado en el taller y en el prototipo de la web, ¿sientes poder desarrollar tu habilidad pictórica? ¿Por qué? 5 respuestas</p> <p>No, porque no se me da muy bien dibujar.</p> <p>Puede ser, porque me puede ayudar para mejorar tal vez en el dibujo y pueda presentar trabajos de la escuela mucho más desarrollados con respecto a la pintura y el dibujo.</p> <p>Sí, porque algo que me gusta mucho es dibujar y he aprendido a través de otros videos, y estos videos me pueden servir para aprender mucho más.</p> <p>Quizá sí, aunque tengo experiencia básica en dibujo, me gusta dibujar pero no pintar</p> <p>Sí, siempre me ha gustado dibujar en clase, y siento que si me enfoco en clases online que se me hace más fácil, podría mejorar mi destreza.</p>

10.2 Resultados de la segunda encuesta, específica.



10.3. Redes Sociales de Artium: Instagram, Facebook y Tik Tok

