



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABADEL CUSCO
ESCUELA DE POSGRADO

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR
TESIS

**APLICACIÓN DE VIDEO TUTORIALES COMO ESTRATEGIA PARA
EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS ARTISTICO CULTURALES
EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER CICLO DE LA ESPECIALIDAD
DE DIBUJO Y CERÁMICA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO
QUISPE TITO – 2021**

**PARA OPTAR AL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN SUPERIOR**

AUTOR:

Br. ISAAC DIAZ HUILLCA

ASESOR:

Dr. FEDERICO UBALDO FERNÁNDEZ SUTTA

CÓDIGO ORCID:

Nº 0000-0002-3453-6589

CUSCO-PERÚ

2023

Dedicatoria

A Dios, por darme la vida y ser una guía permanente en el logro de mis objetivos.

A mis padres: Gregorio Diaz y Francisca Huillca, quienes siempre me apoyan permanentemente e inculcan en mí el deseo de superación profesional.

A mis apreciados hijos, Alberto y Kattyuska, quienes son la fuente de motivación personal.

A Gregorio, Juana, Matilde, Victoria, por su colaboración y apoyo en todo momento.

Isaac.

Agradecimientos

Mi profundo agradecimiento a todos mis docentes de la maestría, en especial al Dr. Federico Ubaldo Fernández Sutta, y a todos mis amigos en la materialización del presente trabajo de investigación.

Índice de contenidos

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	vi
Índice de figuras	vii
Resumen	viii
Pisiyachisqa	ix
Introducción	x
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Situación Problemática	1
1.2. Formulación del Problema.....	4
1.3. Justificación de la Investigación.....	4
1.4. Objetivos de la Investigación.....	6
II. MARCO TEÓRICO.....	7
2.1. Bases Teóricas	7
2.2 Marco Conceptual (palabras claves).....	18
2.3. Antecedentes Empíricos	19
III. HIPÓTESIS Y VARIABLES	23
3.1. Hipótesis	23

3.2. Hipótesis G.E.neral	23
3.3. Hipótesis Específicas	23
3.4. Identificación de Variables e Indicadores.....	23
3.5. Operacionalización de Variables	24
IV. METODOLOGÍA.....	25
4.1. Ámbito de Estudio	25
4.2. Tipo y Nivel de Investigación.....	26
4.3. Unidad de Análisis.....	26
4.4. Población de Estudio	26
4.5. Tamaño de Muestra	27
4.6. Técnicas de Selección de Muestra	27
4.7. Técnicas de Recolección de Información	27
4.8. Técnicas de Análisis e Interpretación	27
4.9. Técnicas para Demostrar Verdad o Falsedad de las Hipótesis Planteadas	27
V. RESULTADOS	29
VI. DISCUSIÓN.....	49
VII. CONCLUSIONES	53
VIII. RECOMENDACIONES.....	54
IX. BIBLIOGRAFÍA	55
ANEXOS	59

Índice de tablas

Tabla 1 Operacionalización Variables.....	24
Tabla 2 Fiabilidad Alfa de Cronbach.....	29
Tabla 3 Fiabilidad Grupo Experimental Total.....	29
Tabla 4 Variable Desarrollo Competencias (Grupo Experimental).....	30
Tabla 5 Proceso Apreciación Crítica (Grupo Experimental).....	32
Tabla 6 Proceso Creativo (Grupo Experimental)	34
Tabla 7 Variable Desarrollo Competencias (Grupo Control).....	36
Tabla 8 Proceso Apreciación Crítica (Grupo Control)	38
Tabla 9 Proceso Creativo (Grupo Control).....	40
Tabla 10 Resultados Comparativos Desarrollo de Competencias.....	42
Tabla 11 Resultados Comparativos Proceso de Apreciación Crítica	43
Tabla 12 Resultados Comparativos de Proceso Creativo	44
Tabla 13 Resultado Prueba de Normalidad Post Test (Grupo Experimental) ..	45
Tabla 14 Prueba Hipótesis Desarrollo Competencias Artístico Cultural	46
Tabla 15 Prueba Hipótesis Dimensión Apreciación Crítica	47
Tabla 16 Prueba Hipótesis Dimensión Proceso Crítica.....	48

Índice de figuras

Figura 1 Ubicación Universidad Nacional Diego Quispe Tito.....	25
Figura 2 Resultado Nivel Desarrollo de Competencias (Variable)	30
Figura 3 Resultado Dimensión Proceso Apreciación Crítica (Grupo Experimental).....	32
Figura 4 Resultado Proceso Creativo (Grupo Experimental)	34
Figura 5 Resultado Variable Desarrollo Competencias (Grupo Control)	36
Figura 6 Resultado Proceso Apreciación Crítica (Grupo Control).....	38
Figura 7 Resultado Proceso Creativo (Grupo Control)	40

Resumen

El objetivo planteado fue determinar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT Cusco – 2021.

La investigación metodológicamente, se efectuó el tipo aplicado, nivel explicativo y de diseño cuasi experimental. El tamaño de la muestra fueron todos los estudiantes del primer ciclo de Dibujo y Cerámica, que llegó a ser 20 estudiantes, para tal efecto se utilizó la muestra no probabilística intencional. Para recolectar la data se empleó la técnica observación.

Los resultados indican que la variable desarrollo de competencias del pre test y post test (grupo experimental), previo a aplicar los video tutoriales, el 0% representaba el nivel deficiente, 30% se hallaba en el nivel malo, 40% se encontraba en el nivel regular, 30% estaba en el nivel bueno, y excelente representaba el 0%; luego de la aplicación de video tutoriales, los resultados fueron que el 0% representa el nivel deficiente y malo, 20% se halla en el nivel regular, 40% representa el nivel bueno y finalmente 40% está en el nivel excelente.

En la conclusión se determinó que al aplicar video tutoriales como estrategia influye significativamente en el desarrollo de competencias Artístico Culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica, tal como se evidencia en la prueba estadística U de Man Whitney, cuyo resultado es 16,000 y el p=valor es $0,007 < 0,05$.

Palabras claves: Videos tutoriales, artístico culturales, dibujo y cerámica.

Pisiyachisqa

Chay nisqa objetivo nisqa, imaynatas video tutoriales nisqakuna estrategia hina churayqa, UNDQT Qosco - 2021 nisqapi, Dibujo y Cerámica nisqa ñawpaq ciclo nisqapi yachakuqkunapi, competencias artísticas culturales nisqakuna wiñananpaq, chayta yachanapaqmi karqan.

Chay investigación metodológicamente, tipo aplicado, nivel explicativo chaymanta diseño cuasi experimental ruwasqa karqa. Muestrapa sayayninqa llapan yachakuqkunam karqa Dibujo y Cerámica nisqapa punta kaq ciclo nisqapi, chaymi 20 yachakuqman hamurqa, chaypaqmi muestra intencional mana probabilística nisqawan yanapachikurqa. Chay willakuykunata huñunapaqmi, chaytécnica de observación nisqawan yanapachikurqaku.

Chay ruwasqakunam qawarichin chay variable desarrollo de competencias pre-prueba y post-prueba (grupo experimental), manaraq video yachachikuykunata churachkaspas, 0% representarqa nivel deficiente nisqa, 30% mana allin nivelpi, 40% nivel regular nisqapi, 30% allin nivelpi karqanku, allin kaqkunataq 0% rikuchirqanku; Video yachachikuykunata churashkamanta, rurashkakunaka 0% mana alli shinallatak mana alli nivelta rikuchin, 20% regular nivelpi, 40% alli nivelpi, tukuripika 40% alli nivelpimi kan.

Tukuchiypiqa, determinakurqa, video tutoriales nisqakunata estrategia hina churayqa anchata influyen yachaykunata Artística Cultural nisqa wiñananpaq, chay yachakuqkunapi, chay especialidad Dibujo y Cerámica nisqapi punta kaq ciclo nisqapi, chaytam qawarichikun prueba estadística U de Man Whitney nisqapi, chaypa resultadonmi 16.000. chaymanta $p = \text{valor } 0,007 < 0,05$.

Sapaq simikuna: Yachachiy videokuna, artístico culturales, dibujo y cerámica.

Introducción

La educación artística y cultural es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes en cualquier nivel educativo. En este sentido, la aplicación de video tutoriales se ha convertido en una herramienta cada vez más utilizada en el ámbito educativo, como una estrategia pedagógica que permite el aprendizaje a distancia y autónomo, especialmente ello se evidenció durante la pandemia que azotó a la humanidad en el 2020 al 2022.

En este contexto, surge la necesidad de investigar cómo la aplicación de video tutoriales puede influir en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad de Dibujo y Cerámica de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito (UNDQT) en Cusco, en el año 2021.

En esta investigación se plantean una pregunta central que buscan indagar sobre la influencia de la aplicación de video tutoriales en el desarrollo de las manifestaciones y creaciones artísticas, así como en el desarrollo de competencias artístico culturales de los estudiantes de esta especialidad.

Para alcanzar el objetivo de investigación, determinar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, se empleó una metodología de investigación explicativa y de diseño pre experimental transversal, con un enfoque cuantitativo. Se consideró a los estudiantes del primer ciclo de la especialidad de Dibujo y Cerámica como población de estudio.

Los resultados de esta investigación pueden tener importantes implicaciones en la mejora de las prácticas educativas en el ámbito de la educación artística y cultural, y pueden ser útiles para docentes, investigadores y estudiantes interesados en el tema. Para conocer

todos esos detalles y mucho más; el trabajo de investigación se ha dividido en seis capítulos y desarrollados de la siguiente manera:

CAPÍTULO I: Se desarrolla el planteamiento, enunciación de los problemas, justificación y sus objetivos y delimitación correspondiente.

CAPÍTULO-II: Se estableció un marco teórico conformado por tres partes: Antecedente de estudio, marco teórico: se da conocer la teoría manejada y por último el marco conceptual.

CAPÍTULO-III: Se establecieron hipótesis y variables de investigación.

CAPÍTULO IV: Se estableció el método de estudio conformado por el tipo y nivel de estudio, la unidad de estudio a ser analizada.

CAPÍTULO V: Se presenta el resultado del estudio realizado como son el análisis estadístico respectivo.

CAPÍTULO IV: Finalmente, se efectúa la discusión de los resultados.

Conclusiones.

Recomendaciones.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación Problemática

En la era digital y la globalización, los recursos multimedia son protagonistas y testigos de muchos cambios en la educación, desde la forma de aprendizaje efectiva y otros. La evolución tecnológica y la conexión al ciberespacio mediante el internet da paso a una interconexión entre los docentes y estudiantes. Con ello surge. un nuevo modelo de aprendizaje, en el que se agrupan un conjunto de recursos digitales en una sola plataforma (Glinarez, 2007). Es un nuevo tipo de comunicación eficaz y actualizado que día a día va ganando nuevos seguidores por la coyuntura actual ocasionada por el COVID-19 que está afectando a un sin número de ciudadanos del mundo en sus diferentes actividades, provocando que un buen porcentaje de estudiantes se queden reclusos en sus hogares teniendo graves dificultades para acceder a sus clases en los diferentes niveles, de una forma o de otra para continuar las actividades educativas, los centros de estudio están implementando diferentes plataformas virtuales, videos tutoriales y otros para continuar con la enseñanza. (UNICEF, 2020)

En Perú, el gobierno peruano, adaptándose a las circunstancias sanitarias que atravesó el país ocasionado por el COVID-19, acondiciono las actividades educativas en el ámbito de la educación básica regular a la nueva realidad, para luego implementarse con ciertas restricciones la enseñanza vía web en los diferentes niveles de educación. Con relación a la educación universitaria a distancia, en pregrado solo el 50% era posible que se lleve a cabo a distancia, con la coyuntura actual cambio todo ello. Figallo et al., (2020). A tal efecto, las diferentes universidades peruanas señalan su preocupación por generar nuevos sistemas de enseñanza para conseguir una transformación en el método de enseñanza tradicional. En ese sentido, los videos tutoriales y los diferentes materiales

didácticos son de gran apoyo, al respecto Bravo (1996), indica que es una herramienta didáctica que un docente bien preparado técnicamente y con habilidades pedagógicas apropiadas utiliza para facilitar la comprensión de ciertos conocimientos por parte de sus alumnos, con el fin de que estos los asimilen de manera efectiva. De esta forma, no solo facilita la transferencia de conocimientos por parte del profesorado, sino que el estudiante asimile el conocimiento, a pesar de que él se ubique en zonas geográficas diferentes o alejadas a cientos o miles de kilómetros.

La UNDQT en los tiempos actuales sus docentes vienen dictando sus clases de forma virtual mediante las plataformas de aprendizaje como son el Moodle y el Teams. Los recursos audiovisuales tienen una sustancial importancia porque es un aprendizaje interactivo y eficaz porque el estudiante recibe una retroalimentación constante (Smith, 2018). A través del uso de las plataformas digitales se ha notado que los alumnos del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica no están desarrollando adecuadamente sus competencias artístico culturales. Efectivamente, se desarrolla las clases virtuales, con el método expositivo de enseñanza, la cual se realiza de forma teórica más no práctica o demostrativa en un taller de cerámica. Los alumnos de la especialidad de Dibujo y Cerámica tienen una población de 60 estudiantes, para el presente estudio se tomó una muestra no probabilística de 20 estudiantes. Esa realidad ahondada porque los estudiantes de la especialidad de cerámica no podían acceder a las instalaciones y talleres de cerámica, equipos y herramientas de trabajo que brinda la universidad para el desarrollo y cumplimiento de las competencias artísticos culturales, muchos de los estudiantes que proceden de provincias o que viven en habitaciones de alquiler no podían acceder a los materiales de trabajo o no podían armar sus talleres por efectos de la pandemia y aspectos económicos y los contagios que se produjeron sistemáticamente entre los estudiantes a consecuencia de las diferentes olas del COVID-19. Observando esa realidad de que los

estudiantes efectivamente accedían a las clases virtuales donde solo recibían sus cursos de forma teórica con los métodos tradicionales de enseñanza, se opta por una metodología de enseñanza a través de videos tutoriales como un recurso didáctico demostrativo grabado en taller de cerámica y compartir con los estudiantes el primer ciclo de estudios como recurso digital en la enseñanza de la cerámica artística de la UNDQT. Y finalmente, el docente produzca videos tutoriales con su propia metodología para el desarrollo de su asignatura y garantizar la calidad educativa universitaria.

De acuerdo a la ANR (2009) ya desaparecida y actualmente reemplazada por la SUNEDU, al respecto señalaba que las competencias son la acumulación de conocimientos, destrezas y cualidades que un individuo adquiere durante su formación profesional y lo convierte capaz de desenvolverse adecuadamente a nivel profesional. Como se dilucida, las competencias son de gran valía para mejorar el inadecuado logro de competencias artísticos culturales, para lo cual la aplicación de los videos tutoriales como destreza que permita a los alumnos desarrollar sus competencias, habilidades artísticas adecuadamente.

En ese contexto, al aplicar los videos tutoriales como estrategia pedagógica puede ser una opción positiva de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fortalecer las capacidades artísticos-culturales de los alumnos de la UNDQT. Los videos tutoriales permiten que los alumnos puedan instruirse a su propio ritmo, pausado y repitiendo las lecciones en caso necesario. Además, el uso de recursos audio visuales y multimedia resulta más atractivo y motivador para los estudiantes, lo que pueda incrementar su interés en el aprendizaje.

1.2. Formulación del Problema

a. Problema general

¿De qué manera la Aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito Cusco - 2021?

b. Problema Específicas

- ¿De qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de manifestaciones artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco - 2021?
- ¿De qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de creaciones artísticas en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco -2021?

1.3. Justificación de la Investigación

Justificación teórica:

El actual estudio aborda aspectos teóricos acerca de la forma de aplicar los videos tutoriales como estrategia para el desarrollo de competencias artísticos culturales, en ese aspecto, Bravo (1996) indica que los videos tutoriales son una herramienta didáctica que un docente bien preparado técnicamente y con habilidades pedagógicas apropiadas utiliza para facilitar la comprensión de ciertos conocimientos por parte de sus alumnos, con el fin de que estos los asimilen de manera efectiva. En ese sentido, el usar los videos tutoriales como táctica de instrucción puede beneficiar el aprendizaje colaborativo y activo en el

que los alumnos interaccionan con el docente y con el contenido de los videos tutoriales de una manera más efectiva. Al mismo tiempo, los videos tutoriales son un instrumento valioso para el logro de la creatividad e imaginación, los cuales son de suma importancia en el desarrollo de competencias artísticos – culturales.

Justificación práctica:

Para lograr los resultados esperados se empleará estrategias de los videos tutoriales que al ser aplicados mejoran las competencias artísticas culturales en los alumnos del primer ciclo del curso Dibujo y Cerámica de la UNDQT y esperar llegar a la conclusión lógica del problema. Los resultados a los que se pueda arribar, pueden tener implicaciones de importancia en la práctica educativa y en la instrucción de profesionales en el entorno artístico-cultural. De esta manera, si se demuestra que los videos tutoriales son una estrategia efectiva para el desarrollo de competencias artísticos-culturales, ello puede tener un impacto positivo en la UNDQT, puesto que los recursos audiovisuales y multimedia pueden ser replicados para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en otras instituciones universitarias de arte o similares.

Justificación metodológica:

El estudio se basa en el uso de diferentes estrategias metodológicas como son recolección de información, para lo cual se realiza los test respectivos, antes de ello se realiza el diseño de estudio que es el pre experimental para comparar la efectividad de los videos tutoriales con los métodos tradicionales de enseñanza. La realización de los pre test y post prueba permite calcular el nivel de adquisición de competencias artísticas y culturales de los estudiantes en ambos grupos, lo que permite indicar si el aplicar los video tutoriales mejora notablemente en el aprendizaje de los alumnos. Además, cuyos resultados servirán para futuras investigaciones en el desarrollo de las competencias

artístico culturales al ser aplicados los videos tutoriales a modo de táctica didáctica en los estudiantes de la UNDQT.

1.4. Objetivos de la Investigación

a. Objetivo general

Determinar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT Cusco – 2021.

b. Objetivo Específicos

- Identificar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de manifestaciones artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021.
- Identificar de qué manera la aplicación video tutorial como estrategia influye en el desarrollo de creaciones artísticas en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases Teóricas

2.1.1. *Video tutorial*

En la actualidad el mundo está atravesando un problema sanitario producto del COVID-19, por ello los estudiantes no están asistiendo a sus respectivos centros de enseñanza, a fin de evitar la enfermedad. Por lo cual los videos tutoriales son usados como un medio de autoaprendizaje, los cuales son previamente grabados en diferentes formatos y brindados a los estudiantes, quienes usan diferentes plataformas virtuales para acceder a sus centros de estudio o campus virtuales. De acuerdo a Bravo & et al., (2021) en el campo pedagógico, el empleo del video, ya sea en forma de tutoriales, documentales didácticos, en actual situación se ha hecho habitual. Los docentes están aplicando presentaciones animadas en el proceso educativo de sus alumnos, para lo cual requieren una reflexión sobre el progreso en diversas materias. En ese sentido, existen diversas definiciones acerca de los videos virtuales:

Para Velarde (2017) indica que es una herramienta que guía la interfaz del usuario a realizar y comprender diferentes hechos o contenidos educativos; con este instrumento los estudiantes posibilitan su aprendizaje y utilizan los conocimientos adquiridos, y tienen el beneficio de retornar o avanzar y revisar los conocimientos o videos cuantas veces sea necesario para conseguir los aprendizajes y de este modo el usuario es responsable de su logro alcanzado de forma independiente. (p.68)

Al respecto, Ferres (1992), acerca de los videos tutoriales señala: un video educativo muestra una serie de elementos organizados de forma similar a una clase magistral dictada por un docente, pero en su lugar, es presentado por el monitor, lo cual el estudiante puede interpretar adecuadamente los tópicos ilustrados o presentados en la pantalla. Es destacable que los docentes puedan emplear videos tutoriales como guías en

ciertos contenidos que necesiten ser reforzados, ya que la mezcla de sonido e imagen son un instrumento efectivo para el aprendizaje de los estudiantes (p. 26).

Videos tutoriales son una herramienta didáctica que un docente bien preparado técnicamente y con habilidades pedagógicas apropiadas utiliza para facilitar la comprensión de ciertos conocimientos por parte de sus alumnos, con el fin de que estos los asimilen de manera efectiva (Bravo, 1996).

1) Importancia de videos tutoriales en la educación

En los momentos actuales que estamos atravesando como es el COVID-19 es de mucha importancia que los videos tutoriales sean parte de la educación y a la vez coadyuven en el aprendizaje de los estudiantes, así diferentes autores dan su parecer acerca de videos tutoriales en la actividad educativa básica o superior:

Cañas (2012) plantea que: Los recursos educativos desempeñan un rol fundamental en la mejora del aprendizaje al fomentar la creatividad e imaginación, enriquecer el léxico y establecer conexiones entre diversas acciones de aprendizaje (p.6).

Smith (2018) indica que: Los materiales audiovisuales tienen una sustancial importancia porque es un aprendizaje interactivo y eficaz porque el estudiante recibe una retroalimentación constante. Esto le proporciona un nivel personalizado de interacción, hoy en día, pocas aulas pueden funcionar entre profesores y estudiantes durante un largo periodo de tiempo.

2) Tipos de videos tutoriales

- Micro videos: Estos son breves clips de video diseñados para abordar un tema específico. Por lo general, tienen una duración menos de un minuto y se utilizan para captar la atención rápidamente o brindar respuestas a preguntas rápidas.

- Tutoriales paso a paso: Estos videos detallan el proceso completo para realizar una tarea o usar una herramienta en particular. Duración de 5 a 15 minutos y muy empleado en la enseñanza de habilidades prácticas o resolver problemas comunes de manera absoluta.
- Videos formativos: Este tipo de videos tiene como objetivo principal el desarrollo de competencias o saberes en los espectadores. Duración entre 15 a 60 minutos y se utilizan en cursos o lecciones para impartir información detallada sobre temas específicos.
- Videos explicativos: Se crean para simplificar ideas complejas o abstractas mediante el uso de ejemplos, analogías o animaciones. Duración de 2 a 5 minutos y se emplean para presentar productos, servicios o conceptos de forma atractiva y clara.
- Grabaciones de ponencias o presentaciones: Estos videos registran las charlas o exposiciones de expertos sobre temas relevantes. Duración de 30 a 90 minutos y se usa para competir datos valiosos o inspiradora con una audiencia amplia (TechSmith , 2023).

3) Beneficios de videos tutoriales en el desarrollo educativo

De acuerdo a Rodenas (2012), es sustancial que: Los videos tienen como fin cumplir un objetivo educativo especifico, el cual se acompaña con acciones previas y posteriores a su visualización. Sin lugar a dudas, la incorporación de este recurso en las clases, conlleva un sin número de beneficios, tales como conducir a los estudiantes en los caminos a seguir para efectuar una actividad, facilitar la comprensión de contenidos dificultosos, estar siempre a disposición de los alumnos para su uso en cualquier tiempo y tantas veces lo requiera, captar la atención del estudiante, permitir al alumno determinar su propio ritmo de aprendizaje, fomentar el aprendizaje significativo, creando un entorno

de aprendizaje flexible, favoreciendo la autoevaluación y el aprendizaje independiente (p.67).

Los videos en función a Bravo (2000) poseen ciertas particularidades que lo distinguen de otros medios que integran el entorno audiovisual. Esas peculiaridades, según Cebrián (1987) son:

- Facilita la retención de los mensajes y admite su intercambio y preservación.
- Posibilita la reproducción inmediata de lo registrado.
- Dispone de un soporte reusable.
- Posibilita la organización de los diferentes planos y secuencias en los procesos de edición.
- Admite la transferencia de producciones realizadas con otros métodos.
- Posee una resolución de imagen limitada.
- Crea un proceso de comunicación a pequeña escala innovador.

En plano educativo es de suma importancia el utilizar videos tutoriales, puesto que con los cambios tecnológicos en la actualidad los estudiantes lo aplican en las diversas actividades académicas (p.3).

Bravo (2000) da a conocer que: el emplear el video como herramienta educacional solo será práctica si se usa en conjunto con otras estrategias didácticas planificadas que tengan en cuenta los objetivos de aprendizaje, la información que se quiera transmitir y el nivel los educandos a los que se orienta. También es de importancia que se origine un entorno activo que evite la pasividad que el uso del video podría originar, como son la distracción o el aburrimiento. Las estrategias educativas deben tomar en cuenta que la utilización de los videos no se limita a mostrar contenidos simplemente, sino que debe explicar los conceptos de forma clara y concisa.

La utilización más frecuente del video en el desarrollo educativo se da durante etapa de transferencia de conocimiento. Cualquiera que sea el tipo de video puede ser utilizado con fines didácticos. Un post de video puede actuar como un apoyo, ya sea introductorio, complementario, en una determinada actividad educativa. El video coadyuva a ilustrar y simplificar los conceptos, haciéndolos más asequibles y llamativos para los estudiantes (Bravo, 2010). En ese sentido, desarrolla lo siguiente:

- Uso de videos como soporte o complemento docente: La utilización de imágenes con o sin sonido son una herramienta ventajosa para complementar la enseñanza del docente y proporcionar ejemplos ilustrativos. Esa opción es similar a usar una presentación de PPT, pero con la prerrogativa de que los videos pueden ser animados y acompañados de efectos acústicos para incrementar su impacto visual y auditivo. Además, el obtener imágenes puede ser veloz y no necesita un proceso de postproducción. Se puede emplear cámaras convencionales para tomar imágenes en eventos o sesiones tecnológicas, en todo caso aprovechar videos de diversas índoles, como publicidad, documentales, entre otros, para enriquecer la práctica del aprendizaje.
- El vídeo también como herramienta para transmitir de conocimientos: En la metodología tradicional de instrucción, el video puede asumir el rol de un docente en ciertos temas conceptuales o descriptivos, como una herramienta de revisión para explicaciones de temas simbólicos o matemáticos, así como para dar explicaciones reiteradas o cuando requieran un cambio de estímulo. Luego de una explicación prolongada o compleja, el video puede ser usado como un respiro tanto para el docente como los alumnos (p.5-6).

2.1.2. Desarrollo de competencias

El resurgimiento de la educación como proceso cultural e histórico ha dejado expedito el camino de la transformación, el sistema educativo viene enfrentando nuevos desafíos, la urgencia de formar estudiantes habidos de integrarse al entorno laboral con competencias específicas, las TICs y la globalización dan el surgimiento al modelo de las competencias. En esta corriente diversos autores e instituciones dan a conocer que son las competencias:

Tobón (2008), son procedimientos generalizados que se aplican en un contexto específico para evaluar el rendimiento de un individuo en una determinada área de su desarrollo. Su fin es guiar el desempeño de los individuos hacia la excelencia en la ejecución de tareas y solución de problemas.

Según el educador Román (2005) señala que las competencias desde una visión de la sociedad del conocimiento como la de integración de capacidad, valores, contenido y método es esencial para el desarrollo tanto profesional como educativo de una persona.

Las competencias y sus características según Tobón:

- Se centran el aprendizaje con significado, tanto en comprensión de conceptos como la aplicación de habilidades prácticas de manera flexible y contextualizadas, evitando estructuras rígidas.
- Están enfocadas en la formación total de la persona, integrando teoría y práctica.
- Promoviendo la continuación de los niveles pedagógicos y los procedimientos laborales.
- Incentivan la construcción aprendizaje independiente.

- Posibilita la estructuración del plan de estudios mediante proyectos problemas educativos

La competencia en función a la capacidad y valor, según Román, se explica en siguiente esquema:

Competencia= capacidades + valores + contenidos+ métodos
--

En el conjunto de elementos que conceptualizan la competencia, el objetivo central es el desarrollo de capacidades y valores en los alumnos mediante contenidos significativos y metodologías participativas y constructivistas del aprendizaje. Las estrategias de enseñanza han evolucionado notablemente como es observado en diferentes campos del saber y poniendo a los alumnos como actores principales. Los docentes deben desarrollar habilidades para implementar actividades interactivas, cooperativas, fomentar la comunicación de ideas y presentar reactivos que inciten al análisis y la acción. Es de suma importancia destacar los métodos y estrategias están supeditados al logro de competencias, ya que lo relevante es el desarrollo de tareas para la vida y el desempeño profesional y no mera memorización de conceptos. Los métodos y contenidos son medios para lograr las capacidades y competencias que son el objetivo esencial del enfoque por competencias.

De acuerdo al MINEDU (2019), el arte y la cultura promueven y facilitan que los educandos se desarrollen e interactúen mediante las competencias, y estas son:

- Apreciar de forma crítica expresiones artísticas culturales
- Crear planes a partir del lenguaje artístico

1. Competencia Apreciación de forma crítica expresiones artísticas culturales

(El proceso de apreciación crítica)

Viene a ser la inter actuación entre los estudiantes y las diversas expresiones artístico-culturales, con el objetivo que alcancen a observar, investigar, comprender y reflexionar.

Para los estudiantes implica combinar o integrar lo siguiente referente a capacidades:

- Percibir la manifestación artística cultural.
- Contextualizar la manifestación artística cultural.
- Reflexionar creativamente y con sentido crítico.

De acuerdo con Ontario (2009), señala lo siguiente acerca de la apreciación crítica:

Es parte principal del plan de estudios del arte. Los estudiantes requieren una guía a través de todas las etapas. Al ritmo que aprenden las etapas del proceso, se volverán mucho más autónomos en sus capacidades de desarrollarse y enunciar respuestas a expresiones artísticas y culturales. Los estudiantes serán capaces de realizar análisis crítico en la especialidad de arte que estudian. En esa etapa, aprenderán a aproximarse al arte de forma cautelosa y no emitir juicios hasta tener una información considerable para manifestarse de una forma más inteligente.

El procedimiento está enfocado a ser usado de forma dúctil, haciendo partícipe a los alumnos experiencias anteriores y en el ámbito que se experimenta las muchas expresiones artísticas culturales. Enfatiza el procedimiento de la evaluación crítica, el cual no debe ser de forma solitaria, puesto que los procesos de evaluación crítica en

ocasiones se usan en medio del desarrollo creativo, así tenemos durante las fases de exploración, afinación, deliberación y estimación.

De acuerdo al MINEDU, la utilización del proceso apreciación crítica permite:

- Responder con los conocimientos y sensibilidad a los trabajos de arte visual, como son Pintura, Escultura, Cerámica y Grabado.
- Interactuar con sus propias experiencias y trabajo artístico, entre las diversas formas de arte, obras de arte y etc.
- Percibir e interpretar cada lenguaje artístico y como ello le da un significado a cada obra artística.
- Demostrar conciencia y aprecio por las danzas, músicas, artes visuales y otros.

El procedimiento de apreciación crítica toma los puntos siguientes:

- Reacción instantánea: los estudiantes tienen una reacción inicial mediante una serie de enfoques, así tenemos respuesta dramática respecto a trabajos de arte visual.
- Descripción: los estudiantes realizan una serie lluvia de ideas, describen de una forma sencilla lo que observan y escuchan. Describen ideas e iconografías que ven en trabajo, por ejemplo, los colores, las formas orgánicas, una pose inicial y etc.
- Análisis e interpretación: los estudiantes describen como los artistas usan materiales y concepciones de la expresión artística. Conectan sus experiencias propias con las peculiaridades halladas en el centro de trabajo.
- Consideración del contexto cultural: los estudiantes pueden realizar su investigación, o con el apoyo de sus maestros, sobre eventos artísticos, el clima social y político en que crea una obra de arte, semejanzas y

discrepancias de trabajos del pasado o en la actualidad, expectativas y preferencias artísticas de las audiencias, recepción crítica del trabajo y otros.

- Expresiones desde una perspectiva: los alumnos comparan sus puntos de vista luego de la reflexión y análisis inicial con otros trabajos artísticos que pudieran haber visto. Reflexionan acerca de lo aprendido para luego ser aplicado en su trabajo correspondiente.

El fin del trabajo analítico y contextual es incentivarles a los estudiantes de arte para la creación creativa de su trabajo, y para ampliar sus estrategias artísticas. Cuando los estudiantes estén haciendo investigaciones referentes a arte tradicional, lo más adecuado es que hagan trabajo interdisciplinario.

2. Competencia crear un proyecto a partir del lenguaje artístico (El proceso creativo)

Involucra que los estudiantes utilicen los diferentes lenguajes artísticos como el arte visual, la música, la danza, teatro, arte audiovisual y etc. para manifestar sus ideas y sentimientos.

Esta competencia involucra mezclar o incorporar determinadas capacidades:

- Explorar y experimentar lenguajes artísticos.
- Aplicar procedimientos creativos.
- Evaluar y comunicar sus procedimientos de proyectos.

El proceso creativo coadyuva a los estudiantes en la adquisición y aplicación del conocimiento y la habilidad en el ámbito del arte. De acuerdo MINEDU (2019), la educación se fundamenta en la habilidad en el arte y ahonda las capacidades de expresarse y representaciones artísticas de los estudiantes. Uno de los requisitos para hacer arte es tener conocimiento de sus emociones y pensamientos intrínsecos. Por medio de crear y

presentar los trabajos artísticos, los alumnos llegan a expresar y comunicar sus pensamientos creativos en los diferentes niveles de abstracción. El realizar arte es un procedimiento que necesita creatividad y habilidades, su desarrollo requiere condiciones que se incentiven y promuevan.

El proceso creativo comprende diferentes niveles que son:

- Desafiar e inspirar a través de una posición significativa: los alumnos usan pensamientos creativos inspirados en el estímulo para generar. Utiliza la investigación, toma apuntes. Participa en la elaboración de una descripción de criterios para evaluar su amaestramiento.
- Imaginar y formar pensamientos para su creación: emplean ideas infundidas en estímulos como son croquis y etc., se hace preguntas con base en su experiencia.
- Planificar su trabajo: el estudiante recoge. datos, hace storyboards, considera de qué manera efectuar su exploración investigar en redes). Señala lo intenta hacer o detalla su idea. Selecciona el lenguaje, herramienta, estrategia y materiales artísticos a ser empleado.
- Indagar y experimentar: el educando emplea materiales, instrumentos del arte, en respuesta al desafío emergente o determinado por el estudiante.
- Producir trabajo preliminar: realiza bocetos, pasos de danza (realiza su idea). Ejecuta sus decisiones artísticas que ha considerado trabajar teniendo clara su público objetivo.
- Revisar y perfeccionar datos de su obra: el educando enseña su obra preliminar a sus compañeros, escucha opiniones y perfecciona su obra. Reconstruye su obra sobre sus fortalezas. Adapta sus obras sobre sus ideas iniciales.
- Presentar y compartir: el estudiante identifica su audiencia y prepara el escenario para presentar su trabajo finalizado.

- Reflexionar y evaluar: el educando reflexiona acerca del procedimiento y el nivel de triunfo y determina nuevos logros de amaestramiento.

2.2 Marco Conceptual (palabras claves)

Actitud: se trata de una actitud que soslaya hacia la acción y refleja una actitud afectiva de aprobación o disgusto hacia un determinado objeto o sujeto.

Actividades: son técnicas o acciones específicas y concretas que se cometen con el objetivo de lograr una meta. Las actividades suelen variar desde un simple ejercicio hasta las más complejas, como son los proyectos de investigación o talleres de capacitación, entre otros.

Capacidad: se trata de una habilidad cognitiva general, que se manifiesta como un potencial y abarca áreas tales como: raciocinio, lógica, socioafectiva y finalmente el motor.

Cerámica artística: busca expresar la belleza o el significado de las formas moldeadas con arcilla, sin importar su uso práctico. La cerámica artística es una de las manifestaciones más antiguas de la humanidad. Es una forma de relacionarse con la tierra y fuego, creando objetos que puedan tener un valor funcional o simbólico.

Dibujo artístico: es un modelo de expresión visual que emplea la línea para originar cualquier figura, real o imaginaria. El dibujo artístico se fundamenta en el dibujo y el contorno de las formas, revelando las ideas y emociones del artista.

Aprendizaje significativo: se ocasiona cuando se asocian los nuevos conocimientos con los conocimientos anteriores y se integran en esquema cognitivo coherente.

Destreza o capacidad: es la capacidad que se convierte en una habilidad cuando se pone en práctica. Un grupo de destrezas forman una capacidad. Todas ellas de enfoque cognitivo.

Estrategia de aprendizaje: se trata de un conjunto de técnicas y tareas específicas bosquejadas para conseguir un objetivo de aprendizaje determinado mediante un conjunto de procedimientos.

Técnicas de enseñanza: son técnicas pedagógicas particulares que se usan para guiar las estrategias de enseñanza, como pueden ser las exposiciones, estudios de casos, entre otros.

Técnica de laminado: es un método que consiste en alargar y aplastar una porción de arcilla con un rodillo o una máquina hasta conseguir una lámina fina y regular.

Técnica del bloque y laminado: consiste en cortar un bloque de arcilla y atravesarlo con un rodillo para conseguir una porción de lámina fina y regular. Lo cual permite crear objetos utilitarios, esculturas y murales.

2.3. Antecedentes Empíricos

Antecedentes Nacionales

Castillo (2019) planteo la tesis “Metodología en la utilización de Video-tutoriales y su impacto en el rendimiento académico de los alumnos de diseño”, planteando el siguiente objetivo determinar el impacto de aplicar una metodología que usa video-tutoriales en el rendimiento académico de los alumnos del curso de Diagramación. La metodología aplicada fue el nivel experimental, específicamente el cuasi experimento, para lo cual realizo la encuesta respectiva y una prueba escrita, en el cual participaron 36 estudiantes en 2 grupos, uno experimental y el grupo de revisión, para el análisis de la

data lo hizo con T de Student. El autor concluyo que los tutoriales desarrollaron un impacto positivo en el rendimiento académico de los alumnos del curso de Diagramación.

Ramos (2018), escribió la tesis “Propuesta didáctica para el desarrollo de las competencias emocionales en los alumnos del noveno ciclo de la carrera de enfermería”, para tener el grado de maestro en docencia y gestión universitaria. Su estudio investigativo tuvo como fin diseñar una propuesta didáctica a través de la elaboración de un Programa de educación emocional que coadyuve con el desarrollo de las competencias emocionales en los alumnos del noveno ciclo de la carrera de enfermería. Su muestra poblacional fue de 40 participantes. Se llegó a la conclusión de que el nivel de desarrollo de las competencias emocionales en los alumnos se halla en un nivel promedio. Además, se menciona que los alumnos pertenecen a la carrera de enfermería – Chorrillos.

Palacios (2018), planteó la tesis “Incidencia de videos tutoriales en el aprendizaje de alumnos del quinto grado “A” secundaria, del área para el trabajo”, para obtener el grado de máster en gestión Educativa, cuyo trabajo desarrollo el objetivo determinar la incidencia de videos tutoriales en el aprendizaje de educación para el trabajo en alumnos de secundaria, en la parte metodología utilizada el estudio o nivel experimental, aplicada y con un enfoque cuantitativo. En la parte de la muestra fue conformado con 20 alumnos de la institución educativa en estudio, los que fueron sometidos a los test respectivos. El autor concluye que el uso de videos tutoriales incide notablemente en el aprendizaje de los alumnos de la I.E. Las Palmas-Nuevo Chimbote.

Antecedentes internacionales

Casado, Ortegón & Blanqueto (2019) hicieron el artículo científico “Videos tutoriales para el aprendizaje de las ecuaciones diferenciales de primer orden, México”. El autor planteó el objetivo determinar de qué manera los videos tutoriales coadyuvan en mejorar el aprendizaje de las ecuaciones diferenciales los alumnos del 3er semestre de

Ingeniería Industrial del Instituto Tecnológico Superior de Escárcega. La metodología aplicada fue el experimental en función a 2 grupos que vienen a ser el experimental y el otro de control, para lo cual utilizó el instrumento cuestionario para recolectar la data correspondiente, el cual fue aplicado 30 alumnos de ingeniería industrial-México. Referente a los resultados de la encuesta, señalaron que los estudiantes sienten una motivación adicional al saber qué profesores y compañeros han participado en la elaboración de los videos. Ello sugiere que el involucrar a los profesores y compañeros en la creación de videos educativos puede ser una estrategia efectiva para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el material de aprendizaje.

Salido (2017), efectuó el artículo científico “La educación artística en el entorno de las competencias clave del diseño a la evolución de talleres didácticos en la formación Arte, individuo y sociedad”. Su trabajo de investigación tuvo como objetivo instituir unas directrices para el diseño y evaluación de propuestas didácticas basadas en el concepto de taller como metodología para el área de Educación Artística y en el entorno curricular de las competencias. La metodología aplicada fue la investigación Acción, uno de los principales métodos en Educación Artística. La población participante fueron los estudiantes del curso de educación plástica y visual de la Maestría en educación primaria-España. Llego a la siguiente conclusión respecto a los talleres artístico señalando que en el ámbito educativo requiere desarrollar ciertas competencias cognitivas, técnicas y actitudinales con las cuales se pueda diseñar propuestas de talleres válidos para que los participantes adquieran hábitos, destrezas artísticas, desarrollen la creatividad artística, la mente crítica y de este modo se deje de considerarse la educación artística como la realización de manualidades y se le dé la importancia de una educación patrimonial.

Massut (2015) realizo la tesis doctoral “Estudio el uso de vídeos tutoriales como recurso para las clases de matemáticas con “Flipped Classroom” en la ciudad de

Barcelona”. Trazar lineamientos perspectivas para la utilización de los videos tutoriales en el desarrollo de enseñanza-aprendizaje. Respecto a la población de investigación fue de 149 alumnos y su muestra fue de 8 alumnos de la institución educativa Jesuïtes Educación - Sant Ignasi Sarrià y el instrumento utilizado fue la encuesta. La metodología empleada fue el cuantitativo, para lo cual se hizo dos test a 8 alumnos, el cual consistió en un pre test y post. La conclusión que arribo fue los alumnos que fueron partícipes del modelo Flipped Classroom los resultados arrojaron que los videos tutoriales pueden ser útiles como recurso en la enseñanza de las matemáticas en ciertas circunstancias. Específicamente, el uso de videos tutoriales parece ser más afectivo cuando el contenido es visual y menos analítico.

Antecedentes locales

Al hacer la exploración respectiva en los respectivos repositorios de las universidades de la ciudad del Cusco respecto a las Variables, Videos Tutoriales y Desarrollo de Competencias, no se pudo hallar trabajos similares en el nivel de maestría en referencia a las variables estudias en la presente tesis.

III. HIPÓTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

Para el presente estudio se plantearon la hipótesis general y específicas que se detallan en las siguientes líneas.

3.2. Hipótesis general

La aplicación de video tutoriales como estrategia si influye significativamente en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT Cusco – 2021.

3.3. Hipótesis Específicas

- La aplicación de video tutoriales como estrategia si influye sustancialmente en el desarrollo de manifestaciones artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021.
- La aplicación de video tutoriales como estrategia si influye considerablemente en el desarrollo de Creaciones Artísticas en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021.

3.4. Identificación de Variables e Indicadores

a. V. Independiente:

Videos Tutoriales

b. V. Dependiente:

Desarrollo de competencias

3.5. Operacionalización de Variables

Tabla 1

Operacionalización Variables

Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
<p>V. Independiente:</p> <p>El video tutorial: son una herramienta didáctica que un docente bien preparado técnicamente y con habilidades pedagógicas apropiadas utiliza para facilitar la comprensión de ciertos conocimientos por parte de sus alumnos, con el fin de que estos los asimilen de manera efectiva (Bravo, 1996)</p>	<p>Los recursos audiovisuales son medios técnicos de representación que permiten ampliar las capacidades sensoriales.</p>	<p>Medios didácticos</p> <p>Transmitir conocimientos</p>	<p>Moodle</p> <p>Teams</p>
<p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo de Competencias: son procedimientos generalizados que se aplican en un contexto específico para evaluar el rendimiento de un individuo en una determinada área de su desarrollo. Su fin es guiar el desempeño de los individuos hacia la excelencia en la ejecución de tareas y solución de problemas. (Tobón, 2008)</p>	<p>Son procesos generales contextualizados referentes al desempeño del individuo dentro de una determinada área de desarrollo</p>	<p>Apreciación crítica de manifestaciones artístico- culturales (Proceso de apreciación crítica)</p> <p>Creación de proyectos desde los lenguajes artísticos (Proceso creativo)</p>	<p>*Percibir manifestaciones artístico culturales.</p> <p>*Contextualizar las manifestaciones artísticas culturales.</p> <p>*Reflexión creativa y crítica</p> <p>*Explorar y experimentar lenguajes artísticos.</p> <p>*Aplicar procesos creativos.</p> <p>*Evaluar y comunicar sus procesos y proyectos en dibujo y cerámica</p>

IV. METODOLOGÍA

4.1. Ámbito de Estudio

La provincia de Cusco respecto a su ubicación está en la parte sur este del territorio nacional, políticamente está dividido en 8 distritos. La ubicación geográfica de la ciudad de Cusco 80101, tiene una altitud de 3395 msnm. Su temperatura en promedio es 11° C (máxima 20°C y mínima – 5° C). La época de lluvias se da a mediados de noviembre hasta finales de marzo, pero con el cambio climático es relativo (Cusco.go.pe, 2016).

Figura 1

Ubicación Universidad Nacional Diego Quispe Tito



Fuente: Google earth

La UNDQT, ubicado en la zona histórica de la Ciudad del Cusco, calle Márquez N° 271, dedicada a la formación profesional en la facultad de Artes e integrada por la carrera profesional de artes visuales y la facultad de Educación Artística, la cual está integrada por la carrera profesional de educación artística. Y también tiene dos sedes que

están ubicadas en la zona de Calca y de Checacupe (Canchis). La UNDQT se dedica a promover la investigación artística en el departamento de Cusco, proyección social de tipo humanista e innovador, identificado con la cultura andina cusqueña, que ha sido ampliamente reconocida a nivel internacional (UNADQT, 2022)

4.2. Tipo y Nivel de Investigación

En cuanto al tipo de estudio implementado en el presente trabajo fue la investigación aplicada en concordancia a lo que indica Baena (2017) son problemas específicos que requiere soluciones inmediatas y de igual manera que sean específicos. Lo que se pretende en la investigación aplicada es resolver un problema específico como se tiene el presente estudio, dar solución al inadecuado desarrollo de competencias artísticas cultural mediante la incorporación de videos tutoriales.

El nivel de investigación fue la investigación explicativa, en concordancia a lo que señala Hernández, et. ál (2014), “buscan establecer las causas del suceso o fenómeno que se estudian.”

El diseño de estudio fue la investigación experimental que implica manipular una variable que no ha sido previamente verificada, en condiciones controladas con precisión, con el fin de explicar cómo o por qué ocurre tal evento o una situación específica.

4.3. Unidad de Análisis

El estudio de la unidad de análisis viene a ser concretamente los estudiantes del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT en el año 2021.

4.4. Población de Estudio

En cuanto a población de estudio vienen a ser todos los estudiantes de las diferentes facultades de la UNDQT en el año 2021.

4.5. Tamaño de Muestra

Respecto al tamaño de la muestra fue de 20 alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, 2021.

4.6. Técnicas de Selección de Muestra

Se determinó que la técnica para seleccionar la muestra fuera el no probabilista intencional, con lo cual el investigador selecciona la muestra de acuerdo a su criterio y/o experiencia que tiene acerca de la población que es estudiada.

4.7. Técnicas de Recolección de Información

Se estableció que la técnica a utilizar para recolectar la información de la presente investigación fuera la observación, mediante el cual se observará a los estudiantes, fenómenos, hechos, con el objetivo de conseguir data necesaria acerca de las variables en análisis. El instrumento empleado fue la ficha de observación o registro, el cual fue prediseñado e incluirá aspectos a observar. Este instrumento fue usado en dos procesos que son previas y posteriores al test, todo ello se aplicará en dos sesiones de clases.

4.8. Técnicas de Análisis e Interpretación

En la presente investigación la data fue procesado en el Excel y el estadístico SPSS versión 26. El análisis e interpretación será mediante la estadística descriptiva, el cual se describirá y/o caracterizaran el conjunto de datos a obtener; y finalmente se empleó la estadística inferencial, con la cual se deducirá y se sacara conclusiones acerca de las variables en estudio.

4.9. Técnicas para Demostrar Verdad o Falsedad de las Hipótesis Planteadas

La técnica que se utilizó para la demostración de la validez de las hipótesis planteadas fue por medio de la prueba de hipótesis U de Mann-Whitney, a través del cual

se planteó la hipótesis nula y alternativa, previo a ello ya se debe tener la base de datos determinado y analizado.

V. RESULTADOS

Para establecer la fiabilidad del instrumento utilizado fue el Alfa de Cronbach; de acuerdo con Hernández et al (2018) fiabilidad viene a ser un instrumento de medida referente al grado en que produce los mismos resultados cuando se aplica repetidamente a unos individuos, casos o muestras (p.228). Además, señala que el instrumento de fiabilidad más utilizado es el Alfa de Cronbach, entre más cercano este de 0 a la unidad la fiabilidad del instrumento utilizado será excelente:

Tabla 2

Fiabilidad Alfa de Cronbach

Alfa de Cronbach	Fiabilidad
,9 a 1	Excelente
,7 a ,9	Muy bueno
,5 a ,7	Bueno
< a ,3 a ,5	No confiable

Para el estudio se realizó una prueba piloto, el cual consistió en mostrar algunos videos tutoriales acerca de cómo elaborar una serie de cerámicas, en la que participaron 10 alumnos de Dibujo y Cerámica de la UNDQT. Luego se les indicó que elaboraren un producto cerámico con las indicaciones del video. Los resultados de dicha prueba son:

Tabla 3

Fiabilidad Grupo Experimental Total

A. de Cronbach	Elementos
,975	20

Referente al instrumento utilizado tuvo un A. de Cronbach de 0,97, en función a la tabla 3 es excelente la confiabilidad del instrumento utilizado.

Resultados de Pre y Post Test Grupo Experimental

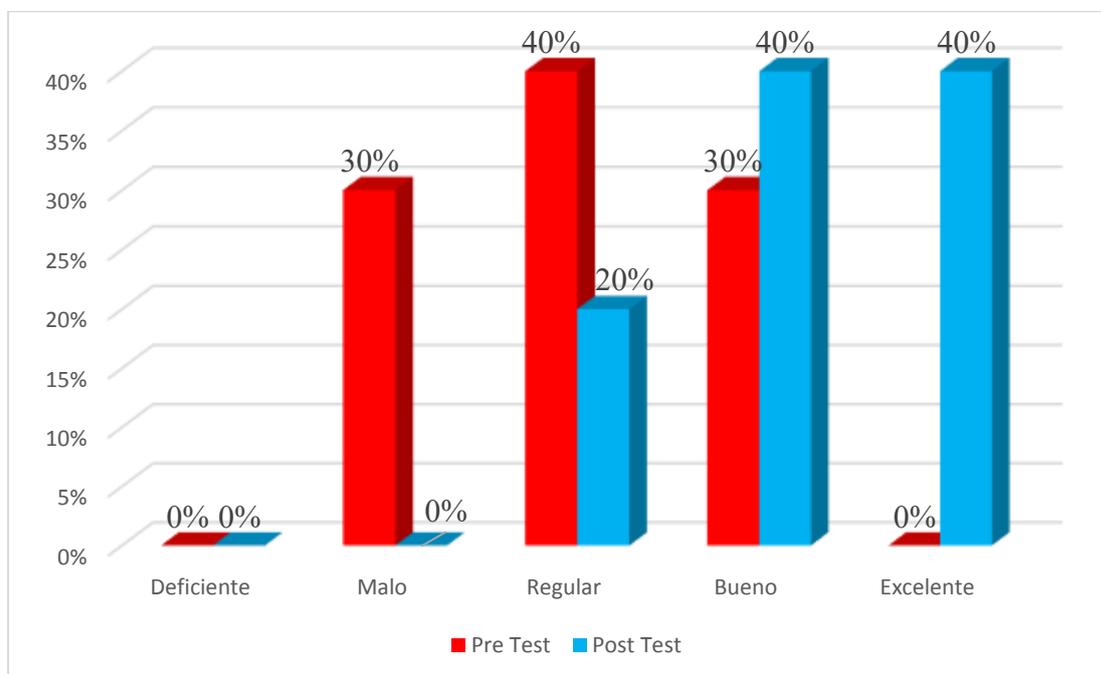
Tabla 4

Variable Desarrollo Competencias (G. E.)

Niveles	Rangos	Pre Test		Post test	
		Fi.	%	Fi.	%
Excelente	19 – 20	0	0%	4	40%
Bueno	17 – 18	3	30%	4	40%
Regular	14 – 16	4	40%	2	20%
Malo	9 – 13	3	30%	0	0%
Deficiente	0 – 8	0	0%	0	0%
Total		10	100%	10	100%

Figura 2

Resultado Nivel Desarrollo de Competencias (Variable)



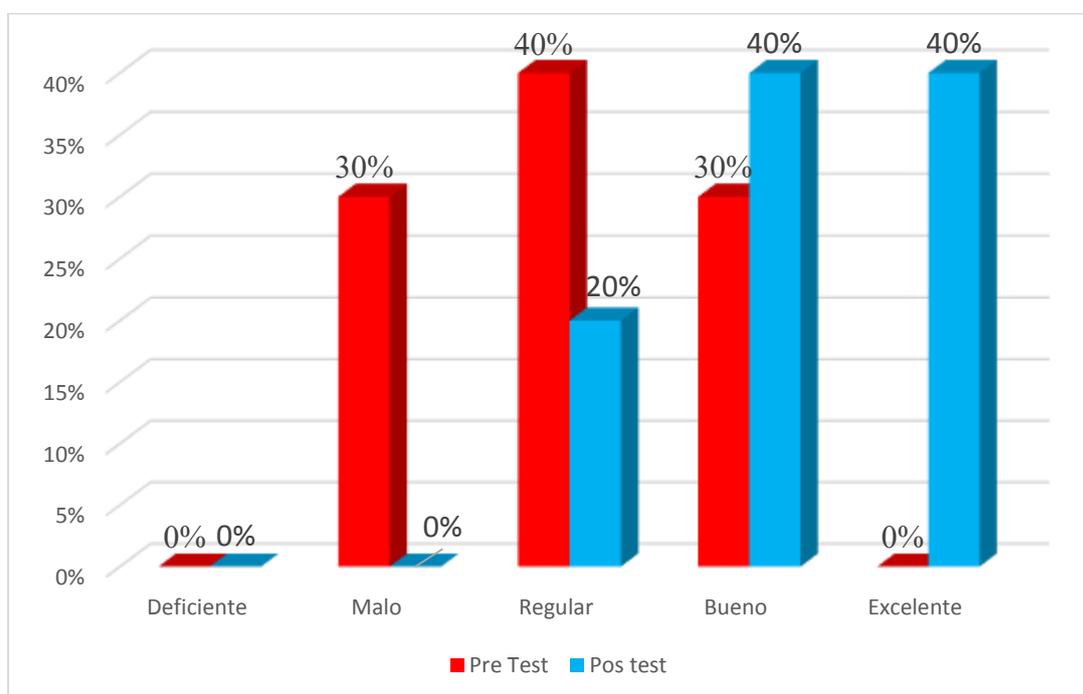
Interpretación:

En relación con la tabla 4 y figura 2, se tiene como hallazgos de la variable desarrollo de competencias del antes y posterior test del G.E., conformado por los alumnos del primer ciclo de dibujo y cerámica de la UNDQT, se observa que, antes de poner en práctica los video tutoriales como estrategia para el proceso de competencias artísticas culturales, el 0% representaba el nivel deficiente, 30% se hallaba en el nivel malo, 40% se encontraba el porcentaje regular, 30% estaba en el porcentaje de bueno, y excelente representaba el 0%.

Luego de aplicar video tutoriales mediante talleres de aprendizaje, los resultados indican que el 0% representa el nivel deficiente, malo 20% ubicándose en el porcentaje regular, 40% representa los niveles de bueno y excelente; por lo tanto, se hace evidente una diferencia significativa al comparar resultados del antes y posterior test de la variable desarrollo de competencias artístico cultural, la diferencia de resultados se puede observar en los cinco niveles propuestos. Los logros obtenidos permiten realizar una inferencia que después de aplicar video tutoriales a los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT los estudiantes mejoraron su nivel de desarrollo de competencias artísticas culturales.

Tabla 5*Proceso Apreciación Crítica (Grupo Experimental)*

Nivel	Rango	Pre Test		Post test	
		Fi	%	Fi	%
Excelente	19 – 20	0	0%	0	40%
Bueno	17 – 18	2	30%	0	40%
Regular	14 – 16	5	40%	3	20%
Malo	9 – 13	3	30%	4	0%
Deficiente	0 – 8	0	0%	3	0%
Total		10	100%	10	100%

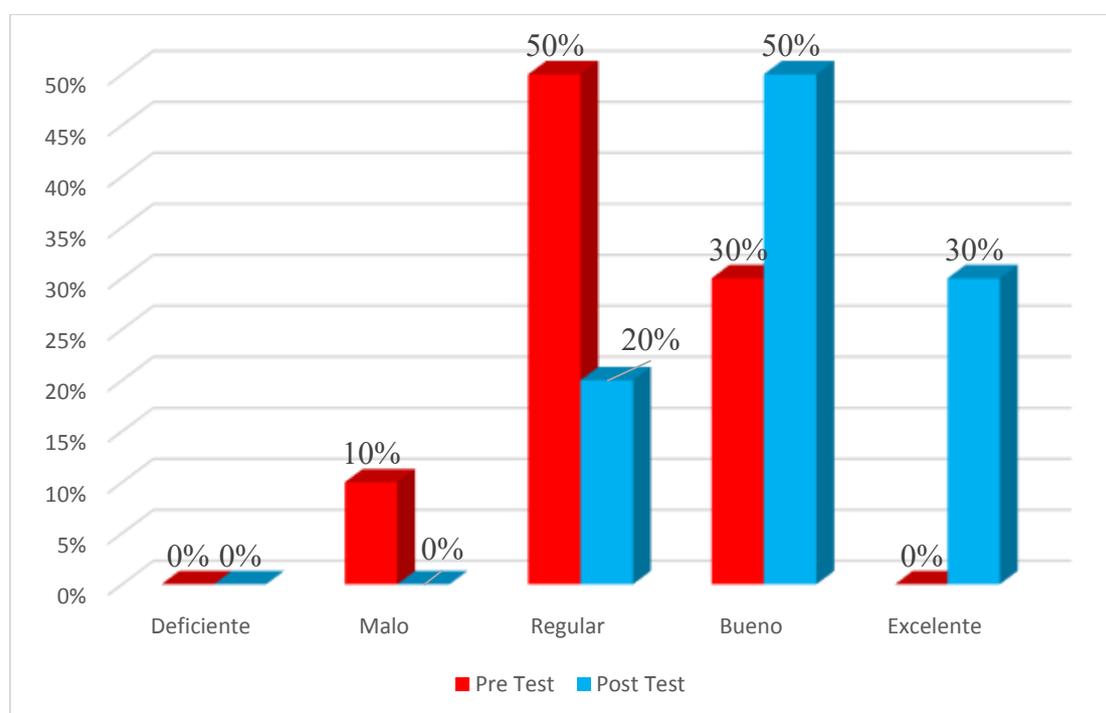
Figura 3*Resultado Dimensión Proceso Apreciación Crítica (Grupo Experimental)*

Interpretación:

Con relación a la tabla 5 y figura 3, se tiene como hallazgos de la dimensión proceso apreciación crítica del antes y posterior test del G.E., conformado por los alumnos del primer ciclo de dibujo y cerámica de la UNDQT, se observa que, antes de aplicar video tutoriales para optimizar el proceso de apreciación crítica de manifestaciones artísticas culturales, el 0% indica el nivel deficiente, 30% se encuentra en el nivel malo, 40% se halla en el porcentaje regular, 30% estaba en el porcentaje bueno, y excelente representaba el 0%; luego de aplicar video tutoriales, los resultados arrojan 0% representa el porcentaje deficiente, malo el 20% ubicándose en el porcentaje regular, 40% representa los niveles bueno y excelente; por lo tanto, se hace evidente una diferencia significativa al comparar los resultados del antes y posterior test de la dimensión proceso de apreciación crítica. Los hallazgos obtenidos permiten hacer una inferencia que después de aplicar video tutoriales a los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT los alumnos mejoraron su nivel de apreciación crítica; es decir, mejora su análisis interpretativo, descriptivo de lo que observa, expresa su punto de vista informado y otros.

Tabla 6*Proceso Creativo (G. E.)*

Nivel	Rango	Pre Test		Post test	
		Fi	%	Fi	%
Excelente	19 – 20	0	0%	3	30%
Bueno	17 – 18	3	30%	5	50%
Regular	14 – 16	5	50%	2	20%
Malo	9 – 13	2	10%	0	0%
Deficiente	0 – 8	0	0%	0	0%
Total		10	100%	10	100%

Figura 4*Resultado Proceso Creativo (Grupo Experimental)*

Interpretación:

Respecto a la tabla 6 y figura 4, se tiene como hallazgos de la dimensión proceso creativo del antes y posterior test del G.E., conformado por los alumnos del primer ciclo de dibujo y cerámica de la UNDQT, se observa que, antes de aplicar video tutoriales para optimizar el proceso creativo, el 0% representaba el nivel deficiente, 10% se hallaba en el nivel malo, 50% se encontraba en el porcentaje regular, 30% estaba en el porcentaje bueno, y excelente representaba el 0%; luego de aplicar video tutoriales mediante talleres de aprendizaje, los resultados indican el 0% representa el nivel deficiente y malo, 20% se halla en el porcentaje regular, 50% representa el porcentaje bueno y finalmente el 30% está en el porcentaje excelente; por lo tanto, se hace evidente una diferencia significativa al comparar los resultados, el pre test y post del proceso creativo. Los logros obtenidos permiten realizar una inferencia después de la aplicación de video tutoriales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT los estudiantes mejoraron su nivel de proceso creativo como: imaginan y generan ideas para su propia creación, planifican su trabajo y experimentan con materiales, producen trabajos preliminares (bocetos), revisan y afinan sus trabajos.

Resultados de Pre y Post Test Grupo Control

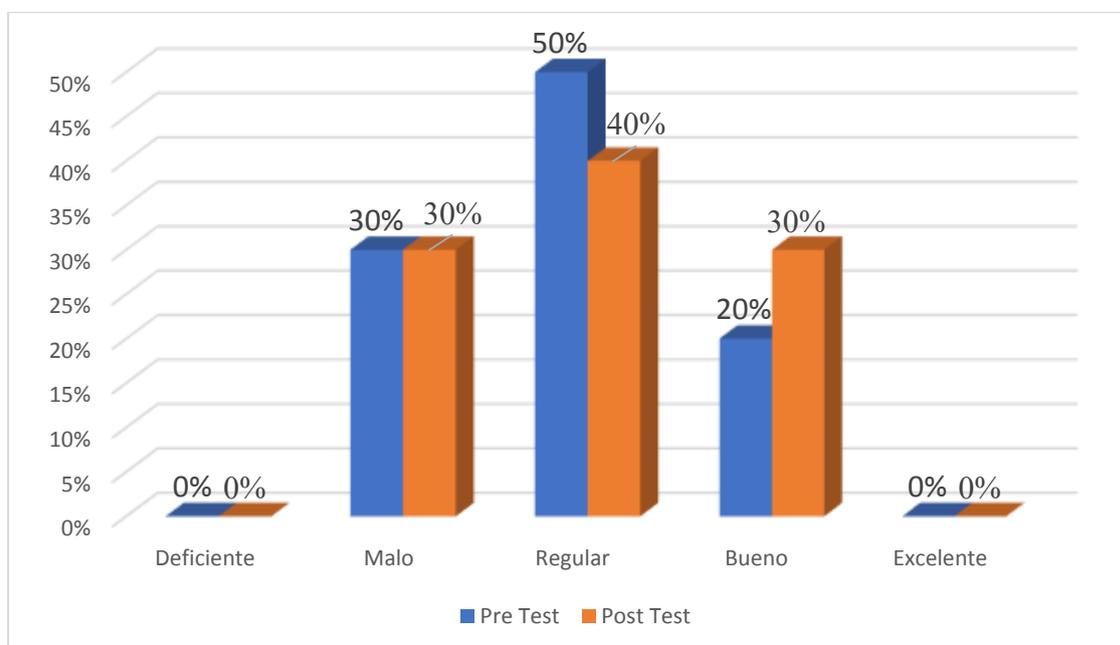
Tabla 7

Variable Desarrollo Competencias (Grupo Control)

Nivel	Rango	Pre Test		Post test	
		Fi	%	Fi	%
Excelente	19 – 20	0	0%	0	0%
Bueno	17 – 18	2	20%	3	30%
Regular	14 – 16	5	50%	4	40%
Malo	9 – 13	3	30%	3	30%
Deficiente	0 – 8	0	0%	0	0%
Total		10	100%	10	100%

Figura 5

Resultado Variable Desarrollo Competencias (Grupo Control)

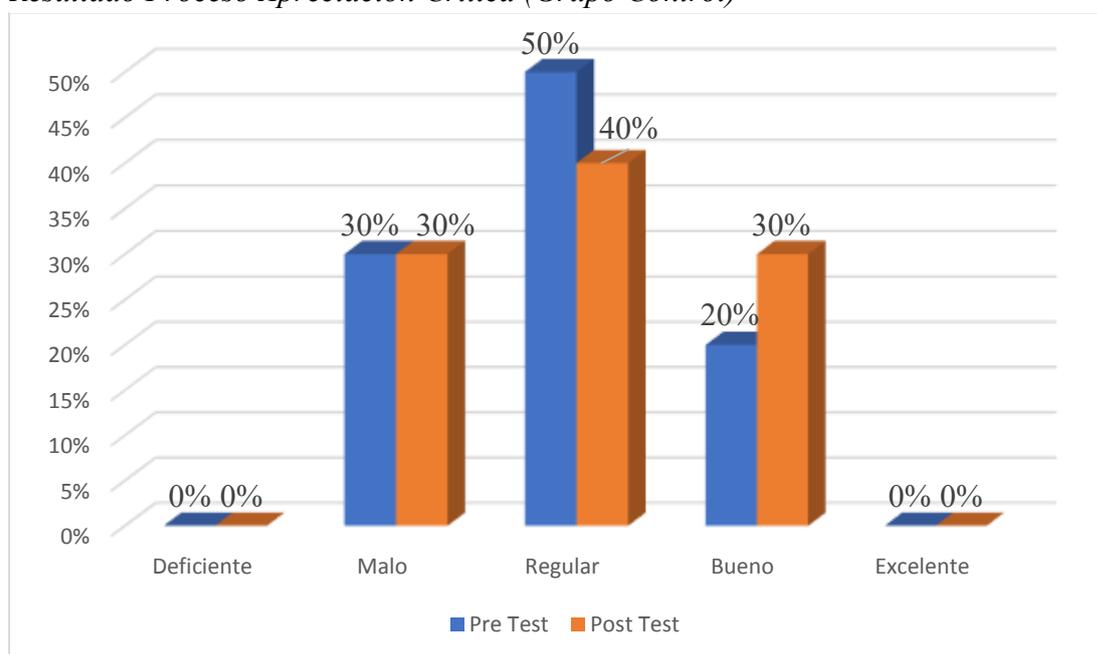


Interpretación

Con relación a la tabla 7 y figura 5, se tiene como hallazgos de la variable desarrollo de competencias del antes y posterior test del G C, conformado por los alumnos del primer ciclo de dibujo y cerámica de la UNDQT, se puede observar que antes del test el 0% representaba el nivel deficiente, 30% se hallaba en el nivel malo, 50% se encontraba en el nivel regular, 20% estaba en el nivel bueno, y excelente representaba el 0%; mientras los resultados del post son el 0% representa el nivel deficiente, el 30% malo, el 40% se halla en el nivel regular, 30% representa el porcentaje bueno y finalmente 0% están en el porcentaje excelente; por lo tanto, se afirma que no existe una diferencia significativa o mejora al realizar la comparación de los hallazgos del antes y posterior prueba de la variable desarrollo de competencias artístico cultural. Con los hallazgos logrados se indica que desarrollo de competencias artísticos culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT se mantiene sin ningún cambio significativo.

Tabla 8*Proceso Apreciación Crítica (Grupo Control)*

Nivel	Rango	Pre Test		Post test	
		Fi	%	Fi	%
Excelente	19 – 20	0	0%	0	0%
Bueno	17 – 18	2	20%	3	30%
Regular	14 – 16	5	50%	4	40%
Malo	9 – 13	3	30%	3	30%
Deficiente	0 – 8	0	0%	0	0%
Total		10	100%	10	100%

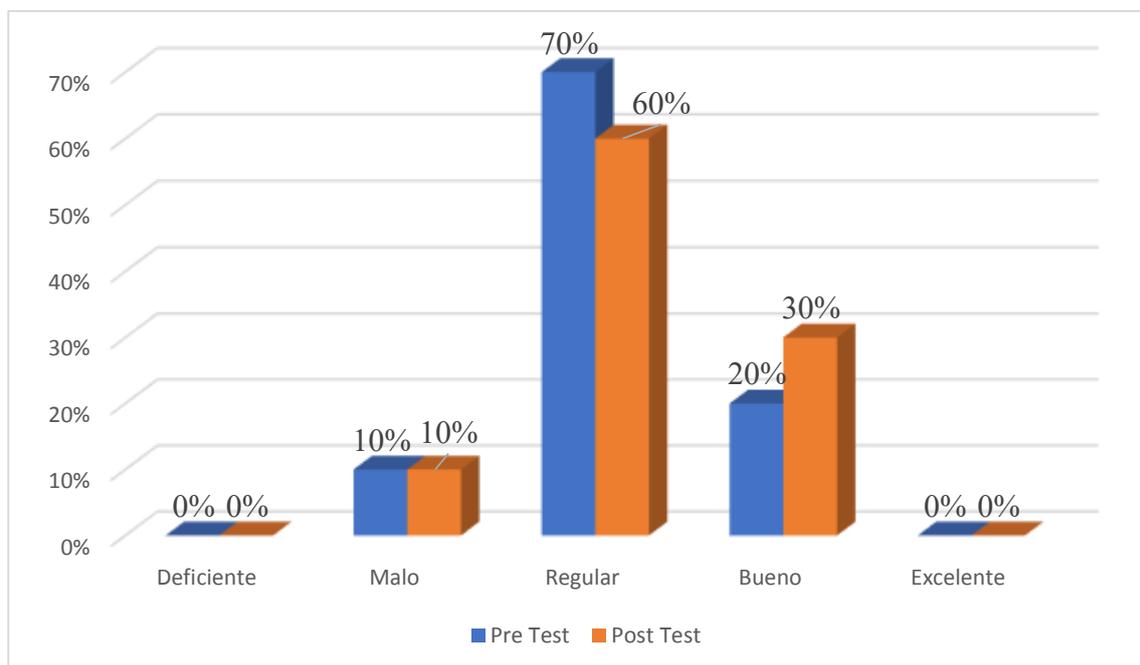
Figura 6*Resultado Proceso Apreciación Crítica (Grupo Control)*

Interpretación

Respecto a la tabla 8 y figura 6, los hallazgos de proceso de apreciación crítica del antes y posterior test del grupo control, conformado por los alumnos del primer ciclo de dibujo y cerámica de la UNDQT, se observa que en el pre test el 0% representaba el nivel deficiente, 30% se hallaba en el nivel malo, 50% se encontraba en el nivel regular, 20% estaba en el nivel bueno, y excelente representaba el 0%; mientras los resultados del post son el 0% representa el nivel deficiente, el 30% malo, el 40% se halla en el nivel regular, 30% representa el porcentaje bueno y finalmente el 0% están en el porcentaje excelente; por lo tanto, se afirma que no existe una diferencia significativa o mejora al realizar la comparación, los resultados del antes y posterior test de la dimensión, proceso de apreciación crítica. Con los hallazgos logrados se concluye que el proceso de apreciación crítica en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT se mantiene sin ningún cambio significativo.

Tabla 9*Proceso Creativo (Grupo Control)*

Nivel	Rango	Pre Test		Post test	
		Fi	%	Fi	%
Excelente	19 – 20	0	0%	0	0%
Bueno	17 – 18	2	20%	3	30%
Regular	14 – 16	7	70%	6	60%
Malo	9 – 13	1	10%	1	10%
Deficiente	0 – 8	0	0%	0	0%
Total		10	100%	10	100%

Figura 7*Resultado Proceso Creativo (Grupo Control)*

Interpretación

Respecto a la tabla 9 y figura 7, se tiene como resultado el proceso creativo del antes y posterior test (G, E.), conformado por los alumnos del primer ciclo de dibujo y cerámica de la UNDQT, se observa que antes de prueba el 0% representaba el porcentaje deficiente, 10% se hallaba en el nivel malo, 70% se encontraba en el nivel regular, 20% estaba en el nivel bueno, y excelente representaba el 0%; mientras los resultados del post son el 0% representa el nivel deficiente, el 10% malo, el 60% se halla en el nivel regular, 30% representa el porcentaje bueno y finalmente el 0% están en el porcentaje excelente; en tal sentido, se asevera que no existe una diferencia notable o mejora al realizar la comparación de los resultados del antes y posterior test de la dimensión proceso creativo. Con los hallazgos logrados se señala que el proceso creativo en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT se mantiene sin ningún cambio significativo.

Resultados comparativos grupo control y experimental variable desarrollo de competencias artístico culturales

Tabla 10

Resultados Comparativos Desarrollo de Competencias

Estadísticos descriptivos	Grupo control (G.C.)	Grupo experimental (G.E.)
N	20	20
	0	0
Media	2,95	3,60
Mediana	3,00	4,00
Moda	3	4
Rango	2	3
Mínimo	2	2
Máximo	4	5

Interpretación:

Con relación a la tabla 10 se aprecia que la mediana de la variable desarrollo de competencias del grupo control fue de 3,00 y luego de aplicar videos tutoriales en el G.E. la mediana fue 4,00; evidenciando una influencia notable de los videos tutoriales en los puntajes de dichas variables y cuya diferencia fue de 1,00.

La moda del grupo control fue 3 mientras del G.E. fue 4. Los mínimos del G.C. y E fueron similares de 2; el máximo del G.C. fue 4, pero en G.E. el resultado fue 5.

Tabla 11*Resultados Comparativos Proceso de Apreciación Crítica*

Estadísticos descriptivos	Grupo control (G.C.)	Grupo experimental (G.E.)
N	20	20
	0	0
Medias	2,95	3,60
Medianas	3,00	4,00
Mínimos	2	2
Máximos	4	5

Interpretación:

Con relación a la tabla 11 se aprecia que la mediana de la dimensión proceso de apreciación crítica del grupo control fue de 3,00 y luego de aplicar los videos tutoriales en el G.E. la mediana fue 4,00; evidenciando una incidencia relevante de los videos tutoriales en los puntajes de dicha dimensión y cuya diferencia fue de 1,00.

La moda de la dimensión proceso de apreciación crítica del grupo control fue 3 mientras del G.E. fue 4. Los mínimos del G.C. y E fueron similares de 2; el máximo del G.C. fue 4, pero en el G.E. el resultado fue 5.

Tabla 12*Resultados Comparativos de Proceso Creativo*

Estadísticos descriptivos	Grupo control (G.C.)	Grupo experimental (G.E.)
N	20	20
	0	0
Media	3,10	3,65
Mediana	3,00	4,00
Mínimos	2	2
Máximos	4	5

Interpretación:

Con relación a la tabla 12 se aprecia que la mediana de la dimensión proceso creativo del grupo control fue de 3,00 y luego de aplicar videos tutoriales en el G.E. la mediana fue 4,00; evidenciando una incidencia relevante de los videos tutoriales en los puntajes de dicha dimensión y cuya diferencia fue de 1,00.

La moda de la dimensión proceso creativo del grupo control fue 3 mientras del G.E. fue 4. Los mínimos del G.C. y G.E. fueron similares de 2; el máximo del G.C. fue 4, pero en G.E. el resultado fue 5.

Análisis de normalidad

Con relación al test de normalidad es utilizada para saber si la data observada o la muestra tienen una distribución normal o difieren de ella, para ello existen dos pruebas:

- Kolmogorov-Smimov: es utilizado si la muestra es mayor a cincuenta.
- Shapiro Wilk: es utilizado si la muestra es menor a cincuenta

De acuerdo a la muestra del actual estudio, se tiene una muestra de 20 alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT; entonces, se debe utilizar el test de normalidad Shapiro Wilk, cuya data indican lo siguiente:

Tabla 13

Resultado Test Normalidad Post Test (Grupo Experimental)

Shapiro-Wilk		
Estadísticos	Gl	Sig.
,888	20	,025

De acuerdo a la teoría o regla, si p valor o (sig.) es menor a 0,05 la data “NO” tienen una distribución aparentemente normal, pero sí el sig. es mayor a 0,05 la distribución de la data es “NORMAL”

En función a la tabla 13, la data de la presente investigación no posee una normalidad porque el sig. es de $0,025 < 0,05$; por lo cual, la prueba estadística a emplear para probar la falsedad o verdad de la hipótesis es una de las pruebas no paramétricas U de Mann Whitney alternativa al T- Student.

Prueba de hipótesis general

Para efectuar la contrastación de la hipótesis de investigación se plantea la siguiente hipótesis estadística:

Hipótesis alterna (H_1)

H_1 : La mediana de la variable desarrollo competencias artístico cultural del G.E. es mayor a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

Hipótesis nula (H_0)

H_0 : La mediana de la variable desarrollo competencias artístico cultural del G.E. es igual a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

De acuerdo a la siguiente tabla se aceptará o rechazará las hipótesis planteadas:

Tabla 14

Prueba Hipótesis Desarrollo Competencias Artístico Cultural

U de Mann-Whitney	16,0000
Sig. asintótica(bilateral)	,0070

La tabla 14 muestra el valor de U de Mann-Whitney es 16,000 y el p=valor o la sig. es 0,007 menor a 0,05. En consecuencia, rechazamos la H_0 y se pasa a aceptar la H_a ; y se infiere una diferencia relevante entre los resultados del G.C. y G.E. En ese sentido; al aplicar video tutoriales si mejora relevantemente el desarrollo de competencias artístico culturales.

Prueba de hipótesis específica 1

Respecto a realizar la contrastación de la hipótesis proceso de apreciación crítica de investigación, se plantea la siguiente hipótesis estadística:

Hipótesis alterna (H_1)

H_1 : La mediana de la dimensión proceso de apreciación crítica del G.E. es mayor a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

Hipótesis nula (H_0)

H_0 : La mediana de la dimensión proceso de apreciación crítica del G.E. es igual a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

De acuerdo a la siguiente tabla se aceptará o rechazará la hipótesis planteada:

Tabla 15

Prueba Hipótesis Dimensión Apreciación Crítica

U de Mann-Whitney	16,000
Sig. asintótica(bilateral)	,007

La tabla 15 muestra el valor de U de Mann-Whitney es 16,00 y p=valor o la sig. es $0,007 < 0,05$. En consecuencia, se refuta la H_0 y aceptamos H_a ; y se infiere que hay una diferencia relevante entre los resultados del G.C. y G.E. En ese sentido; al aplicar video tutoriales si mejora sustancialmente la apreciación crítica como son su análisis interpretativo, su descripción de observación.

Prueba de hipótesis específica 2

Para realizar la contrastación de hipótesis proceso creativo de investigación se plantea la siguiente hipótesis estadística:

Hipótesis alterna (H_1)

H_1 : La mediana de la dimensión proceso creativo del G.E. es mayor a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

Hipótesis nula (H_0)

H_0 : La mediana de la dimensión proceso creativo del G.E. es igual a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

De acuerdo a la siguiente tabla se aceptará o rechazará la hipótesis planteada:

Tabla 16

Prueba Hipótesis Dimensión Proceso Crítico

U de Mann-Whitney	19,500
Sig. asintótica(bilateral)	,013

La tabla 16 muestra el valor de U de Mann-Whitney es 19,500 y el p=valor o la sig. es $0,013 < 0,05$. Entonces, se procede a rechazar la H_0 y aceptar H_a , y se infiere que hay una diferencia significativa entre los hallazgos del G.C. y G.E. Es decir; la aplicación de video tutoriales si mejora considerablemente el proceso crítico como son planificación de su trabajo, reflexionar y evaluar, imaginar y generar ideas, producir bocetos preliminares.

VI. DISCUSIÓN

El objetivo principal diseñado, determinar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de competencias Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, de acuerdo a los resultados alcanzados en la tabla 4 se sostiene que hay una diferencia relevante al comparar los hallazgos del antes y posterior test de la variable desarrollo de competencias artístico cultural. De igual forma, en la prueba de hipótesis de U de Mann Whitney para el G.C. y G.E., dio como resultado (tabla 14), que los alumnos del G.E. llegan a mejorar sus competencias artístico culturales, obteniendo un p -valor o la sig. es $0,007 < 5\%$ y por tal motivo se rechazó la H_0 , por lo que se deduce que la aplicación de video tutoriales si influye relevantemente el proceso de competencias Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT. Datos al ser comparados con los hallados por Castillo (2019) en su trabajo de investigación “Metodología al usar Video-tutoriales y su incidencia en el rendimiento académico de los alumnos de diseño” quien concluye que los videos-tutoriales efectivamente incidieron de forma positiva en el rendimiento académico de los alumnos del curso de Diagramación; con tales hallazgos se afirma que efectivamente los videos tutoriales influyen el desarrollo de competencias Artístico Culturales, además, como lo indica Bravo et al (2021) en el campo pedagógico, el empleo del video, ya sea en forma de tutoriales, documentales didácticos, en actual situación se ha hecho habitual. Los docentes están aplicando presentaciones animadas para enseñar a sus alumnos, con lo cual se hace importante analizar de qué manera se está progresando en las diversas materias durante las tareas educativas. Los videos tutoriales aplicados en la educación superior o básica generalmente influyen en mejorar las habilidades de aprendizaje, de conocimiento puesto que los estudiantes pueden ver los tutoriales una o las veces que deseen, al ritmo de aprendizaje de cada estudiante, entonces

queda demostrado con esta investigación y las otras investigaciones realizadas por otros investigadores que los videos tutoriales inciden en la etapa de aprender de los estudiantes.

El objetivo secundario 1, identificar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de las Manifestaciones Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021; de acuerdo a los resultados alcanzados en la tabla 5 se observa que hay una diferencia notable al comparar los resultados del antes y después test de la dimensión proceso de apreciación crítica del G.E. De igual forma, en la prueba de hipótesis de U de Mann Whitney para el G.C. y G.E., dio como resultado (tabla 15), que los alumnos del G.E. llegan a mejorar sus competencias artístico culturales, obteniendo un p -valor o la sig. es $0,007 < 5\%$ en consecuencia rechazamos la H_0 y se acepta la H_a , por lo que se deduce que la aplicación de video tutoriales si mejora significativamente la apreciación crítica como son su análisis interpretativo, su descripción de observación en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT. Datos al ser comparados con los hallados por Palacios (2018) denominado “Influencia de videos tutoriales en el aprendizaje de los alumnos de educación secundaria, área para el trabajo en Nuevo-Chimbote” quien concluye luego de realizar las pruebas antes y posterior al test; que los videos-tutoriales inciden notablemente en el aprendizaje de los alumnos, además como lo indica Velarde (2017), respecto a la trascendencia de los videos tutoriales, herramienta que guía la interfaz del usuario a realizar y comprender diferentes hechos o contenidos educativos; con este instrumento los estudiantes posibilitan su aprendizaje y utilizan los conocimientos adquiridos, y tienen el beneficio de retornar o avanzar y revisar los conocimientos o videos cuantas veces sea necesario para conseguir los aprendizajes y de este modo el usuario es responsable de su logro obtenido de forma autónoma.

El objetivo secundario 2, identificar de qué manera la aplicación video tutorial como estrategia influye en el desarrollo de las Creaciones Artísticas en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021; de acuerdo a los resultados alcanzados en la tabla 6 se observa que hay una diferencia sustancial al comparar los hallazgos del antes y posterior test del proceso crítico. De igual forma, en la prueba de hipótesis de U de Mann Whitney para el G.C. y G.E., dio como resultado (tabla 16), que los alumnos del G.E. llegan a mejorar la dimensión proceso crítico, obteniendo un p -valor o la sig. es $0,013 < 5\%$ y en consecuencia se rechazó la H_0 y se acepta la H_a , por lo que se deduce que al aplicar video tutoriales si mejora notablemente proceso crítico como son planificación de su trabajo, reflexionar y evaluar, imaginar y generar ideas, producir bocetos preliminares en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT. Datos al ser comparados con los hallados por Sabido (2017) en su artículo científico “La educación artística en el entorno de las competencias clave del diseño a la evolución de talleres didácticos en la formación, Arte, individuo y sociedad” quien concluye que los estudiantes del curso de educación plástica y visual de la Maestría en educación primaria-España requieren desarrollan competencias artístico cultural cognitivas, técnicas y actitudinales con las cuales pueden diseñar propuestas de talleres, destrezas artísticas, desarrollar la creatividad artística, la mente crítica y de ese modo se deje de considerarse la educación artística como la realización de manualidades y se le dé la importancia de una educación patrimonial. Además, como lo indica el MINEDU (2019), las competencias artísticas (proceso creativo), se fundamenta en la habilidad en el arte y ahonda las capacidades de expresarse y representaciones artísticas de los estudiantes. Uno de los requisitos para hacer arte es tener conocimiento de sus emociones y pensamientos intrínsecos. Por medio de crear y presentar trabajos artísticos, los alumnos llegan a expresar y comunican sus pensamientos creativos en los diferentes

niveles de abstracción. El realizar arte es un procedimiento que necesita creatividad y destreza, su desarrollo requiere condiciones que se incentiven y promuevan. Con todo lo mencionado queda demostrado que el desarrollo del proceso creativo por parte de los alumnos es de total importancia para desarrollar las competencias artístico cultural.

VII. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se determinó que aplicar video tutoriales como estrategia influye significativamente en el desarrollo de competencias Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021, tal como se evidencia en la prueba estadística U de Man Whitney, cuyo resultado es 16,000 y el p=valor es $0,007 < 0,05$. Así mismo, la mediana del G.C. fue 3,00 y el G.E. 4,00 y cuya diferencia de ambas medianas fue de 1,00.

SEGUNDA: Se identificó que aplicar video tutoriales como estrategia si influye sustancialmente en el desarrollo de las Manifestaciones Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021, tal como se evidencia en la prueba estadística U de Man Whitney, cuyo resultado es 16,000 y el p=valor es $0,007 < 0,05$.

TERCERA: Se Identificó que aplicar video tutoriales si influye considerablemente en el desarrollo de las Creaciones Artísticas en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021, tal como se evidencia en la prueba estadística U de Man Whitney, cuyo resultado es 19,500 y el p=valor es $0,013 < 0,05$.

VIII. RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se invita a la Comisión Organizadora de la UNDQT- Cusco, promover entre los docentes a realizar y aplicar video tutoriales para optimizar el desarrollo de competencias Artístico Culturales en los alumnos de las diferentes carreras profesionales.

SEGUNDA: Se recomienda al profesorado de la UNDQT- Cusco, estar en continua actualización y capacitación de innovadoras formas de instrucción, con el propósito de desarrollar las Manifestaciones Artístico Culturales en los alumnos de las diversas carreras profesionales del Arte.

TERCERA: Se sugiere al profesorado de la UNDQT- Cusco, extender en aplicar los videos tutoriales en los diferentes cursos o materias, ya que un recurso efectivo para el proceso de Creación Artística en los alumnos.

IX. BIBLIOGRAFÍA

- ANR. (2009). *Competencias . Dirección G.E.neral de Investigación y Acreditación Universitaria – ANR.*
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación.* Mexico: Patria.
- Bravo, G.; Solis, S.; Pin, L. ; Barcia, A. (2021). El video educativo como recursos didáctico inclusivo en la práctica pedagógica actual. *Polo del Conocimiento .* doi:DOI: 10.23857/pc.v6i1.2132
- Bravo, J. (1996). *¿Qué es el video educativo?* Madrid: ICE de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Casado, E., & Ortegon, J. &. (2019). *VIDEOS TUTORIALES PARA EL APRENDIZAJE DE LAS ECUACIONES DIFERENCIALES DE PRIMER ORDEN.*
<http://funes.uniandes.edu.co/20415/1/Casado2019Videos.pdf>.
- Castillo, F. (2019). *Metodología utilizando Video-tutoriales y su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes de Diseño de una universidad de Lima.*
http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/2915/DOC_T030_10266805_M%20%20%20CASTILLO%20SOLUGUREN%20FERNANDO%20ANDRE S.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Cideron, M. (2015). *Desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia: una estrategia didáctica para el fomento de competencias artísticas .*
<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/22876/Marisol%20Calderon%20Oyola%20%28tesis%29.pdf?sequence=9&isAllowed=y>.

- Cusco.go.pe. (2016). *Plan de prevención y reducción del riesgo de desastres Cusco al 2021*. Obtenido de <https://www.cusco.gob.pe/wp-content/uploads/2017/10/PPRRD-CUSCO-FINAL-V20.pdf>
- Ferres, J. (1992). *Video y Educación*. Barcelona: Payros Ibérica.
- Figallo, F.; Gonzales, M.; Diestra, V. (2020). PERÚ: EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA POR EL COVID-19. *ESAL- Revista de Educación Superior en América Latina*, 25. Obtenido de <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/esal/article/view/13404>
- Glinarez. (2007). Los vídeo-tutoriales en la educación universitaria del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa* .
- Goicochea. (2006). *Canciones y juegos infantiles (Tesis de pregrado)*. Universidad los AnG.E.les de Chimbote, Chimbote, Peru.
- Hernández, R.; Fernández, C. ; Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* . Mexico: Mc Graw Hill .
- Massut, M. (2015). *Estudio de la utilización de vídeos tutoriales como recurso para las clases de matemáticas en el bachillerato con “Flipped Classroom”* . <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/106741>.
- MINEDU. (2019). *Procesos para el desarrollo de las competencias de arte y cultura*. Obtenido de <http://uG.E.lcajamarca.gob.pe/wp-content/uploads/sites/3/2020/05/PROCESOS-ARTE-Y-CULTURA.pdf>
- Ontario. (2009). *Ontario*. Obtenido de <http://www.edu.gov.on.ca/eng/curriculum/elementary/arts18b09curr.pdf>

- Palacios, M. (2018). *Influencia de videos tutoriales en el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado "A" de educación secundaria, del área de educación para el trabajo de la Institución Educativa Las Palmas, Nuevo Chimbote, 2018.* https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40149/Palacios_MC.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Ramos, L. (2018). *Propuesta Didáctica para el Desarrollo de las Competencias Emocionales en los Estudiantes del IX ciclo de la Carrera Profesional de Enfermería de la Universidad Científica sede Chorrillos 2018.* <https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7659/BC-3580%20RAMOS%20TINIANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Rodenas, M. (2012). La utilización de los video tutoriales en Educación. Ventajas y desventajas. *Sociedad de la Información*. Obtenido de <http://www.sociedadelainformacion.com/33/videos.pdf>
- Salido, V. (2017). *La educación artística en el contexto de las competencias clave del diseño a la evolución de talleres didácticos en la formación Arte, individuo y sociedad.* <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513554412010.pdf>.
- Smith, S. (2018). *G.E.niolandia*. Obtenido de <https://www.G.E.niolandia.com/13142279/metasyobjetivosdeldisenografico>
- Tobón, S. (2008). *Formación basada en competencias*. Colombia: ECOE Ediciones. Reimpresión.
- UNICEF. (2020). Orientaciones para docentes y recursos digitales para atender a la diversidad en la educación a distancia en el contexto del COVID-19. Obtenido de https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2020-05/Orientaciones%20%26%20recursos_MasInclusion%2029.04.pdf

Velarde, A. (2017). *Los video tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje y sus implicaciones pedagógicas en el diseño instruccional*. Mexico: Revista EDUCATECONCIENCIA. .

ANEXOS

Anexo 2

Grupo experimental																				
Pre test																				
	Apreciación Crítica										Proceso Creativo									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
A1	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4
A2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3
A3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4
A4	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2
A5	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4
A6	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2
A7	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4
A8	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3
A9	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2
A10	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2

Grupo experimental																				
Post test																				
	Apreciación Crítica										Proceso Creativo									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
A1	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	
A2	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4
A3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4
A4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3
A5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4
A6	4	5	3	5	4	5	5	3	5	5	4	3	5	3	5	5	5	5	3	5
A7	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4
A8	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5
A9	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2
A10	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4

Anexo 3

Video tutoriales

https://youtu.be/BjRn_WL6APE

<https://youtu.be/g6RAaat2gAw>

<https://youtu.be/wZKgHf9sVRQ>

Artículos científicos

<https://www.redalyc.org/pdf/5135/513554412010.pdf>

**Arte, Individuo y
Sociedad**



Arte, Individuo y Sociedad

ISSN: 1131-5598

ais@ucm.es

Universidad Complutense de Madrid
España

Salido-López, Pedro V.

La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la
evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores

Arte, Individuo y Sociedad, vol. 29, núm. 2, 2017, pp. 348-368

Universidad Complutense de Madrid

Madrid, España

Disponibles en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=513504412010>

- [Cómo citar el artículo](#)
- [Número completo](#)
- [Más información del artículo](#)
- [Página de la revista en redalyc.org](#)



Sistema de Información Científica

Red Iberoamericana de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores

Pedro V. Salido-López¹

Recibido: 6 de diciembre de 2016 / Aceptado: 23 de febrero de 2017

Resumen. De un tiempo a esta parte, la necesidad de fomentar el conocimiento y la valoración de la obra de arte en el aula ha cobrado especial protagonismo en la redacción del marco legal que da cuerpo a las diferentes etapas de la educación formal. En este contexto, las instituciones museísticas se han presentado ante la escuela como espacios para la enseñanza y el aprendizaje del arte, proliferando actividades que, bajo la metodología del taller, pretenden acercar a colectivos de diferente clase y condición los procesos creativos y la génesis de las obras expuestas en sus colecciones.

Conscientes de las posibilidades que ofrecen estos proyectos, el presente informe recoge los resultados de una experiencia de investigación-acción llevada a cabo con futuros profesionales de la Educación Primaria. El objetivo es establecer unas directrices para diseñar y evaluar propuestas didácticas fundamentadas en el concepto de taller como metodología, en este caso para el área de Educación Artística y en el contexto curricular de las competencias clave.

Palabras clave: Educación artística; taller didáctico; rúbrica; competencias clave.

[en] Art Education in the key competences context: from the design to the evaluation of didactic workshops in the training of trainers

Abstract. For some time now, the need to encourage the knowledge and assessment of the work of art in the classroom is a reality in the current Spanish education's legislation. In this sense, museums are considered as spaces for the teaching and learning of art. In this no formal education context, didactic programs with a workshop methodology have proliferated to facilitate the immersion of groups of different kind and condition in the creative processes and in the knowledge of the genesis of the works of art exhibited in their collections.

These programs have a high didactic quality and are very interesting for the teaching of art. Therefore, this paper presents the results of a research-action experience carried out with the future professionals of the Primary Education. The objective is to establish guidelines that allow teachers to design and evaluate didactic proposals based on the concept of a workshop as a methodology. In this case, we have carried out the research from the area of Art Education in the curricular context of the key competences.

Keywords: Art education; didactic workshop; rubric; key competences.

¹ Universidad de Castilla la Mancha (España)
E-mail: PedroVictorio.Salido@uclm.es

Sumario. 1. Introducción. 2. ¿Por qué desde la obra de arte? El patrimonio artístico como contenido educativo. 3. Museo y escuela: una propuesta de investigación para el diseño y la evaluación de talleres didácticos en el contexto de las competencias clave. 3.1. Hipótesis y objetivos de investigación. 3.2. Metodología: la investigación-acción en educación. 3.3. Grupo de investigación. 3.4. El diseño, la puesta en práctica y la evaluación de un taller didáctico de Educación Artística para el aula de primaria. 3.5. Discusión de los resultados. 4. Conclusión. Referencias.

Cómo citar: Salido-López, P.V. (2017) La Educación Artística en el contexto de las competencias clave: del diseño a la evaluación de talleres didácticos en la formación de formadores. *Arte, Individuo y Sociedad* 29(2), 349-368.

1. Introducción

Hasta hace relativamente poco tiempo, los estudios sobre el patrimonio se habían centrado en aspectos propios de la identificación, la catalogación y el análisis formal de la obra de arte. Si bien, y con gran acierto, a esta perspectiva de estudio se ha sumado el diseño de proyectos didácticos que, con un marcado carácter experimental, pretenden acercar el conocimiento de la obra de arte y de los distintos procesos de creación a colectivos de diferente clase y condición.

La nueva línea de actuación, que ha tenido especial protagonismo entre las propuestas formativas ofrecidas por los museos y centros de arte, se fundamenta en prácticas pedagógicas y didácticas que lejos quedan ya de la tradicional clase magistral, poco atractiva y saturada de unos contenidos que poco tenían que ver con los verdaderos intereses artísticos de los destinatarios de cualquier proyecto didáctico. Para el caso de la educación formal, nos encontramos, pues, ante el reto de formar docentes creativos y críticos, fusionando las habilidades técnicas propias de cada uno de los lenguajes de las artes visuales con la adquisición de destrezas que permitan acercar al aula el conocimiento del contexto social y cultural que rodea a la obra de arte.

Teniendo en cuenta las exigencias curriculares fijadas para la enseñanza primaria y las características de la investigación-acción en educación, abordaremos esa formación desde el diseño de talleres didácticos que permitan transformar en competencias los contenidos propios del área de Educación Artística, pues la adquisición de aquellas permitirá a los discentes resolver situaciones que van más allá de lo meramente artístico. A su vez, y teniendo en cuenta la recomendación del Ministerio sobre el uso de escalas de evaluación para medir los niveles de desempeño de cada una de las competencias (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015), el resultado final de este proyecto incluye el diseño de una rúbrica que permita valorar, por un lado, la calidad de propuestas didácticas que responden a la metodología de taller y, por otro, el nivel de logro de cada competencia clave a través del conocimiento de la obra de arte y de sus procesos de creación.

Artículo científico 2

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2132/4248>



El video educativo como recursos didáctico inclusivo en la práctica pedagógica actual

The educational video as inclusive educational resources in current pedagogical practice

O vídeo educativo como recursos didáctico inclusivo na prática pedagógica atual

Gema Tatiana Bravo-Cobeña^I
gbravo9571@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-1091-8141>

Sandra Cristina Solís-Pin^{III}
wsolis16430@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-3782-3134>

Lucía Atenaida Pin-García^{II}
lpin3202@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-5855-3150>

Alberto Stalin Barcia-Zambrano^{IV}
abarcia7969@pucesm.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-2066-224X>

Correspondencia: gbravo9571@pucesm.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de investigación

***Recibido:** 15 de diciembre de 2020 ***Aceptado:** 30 de diciembre de 2020 * **Publicado:** 04 de enero de 2021

- I. Ingeniera en Administración de Empresas Hoteleras, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- II. Licenciada en Ciencias de la Educación, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- III. Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Educación Especial, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Portoviejo, Ecuador.
- IV. Ingeniero en Sistemas Computacionales, Tecnólogo en Análisis de Sistemas, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede Manabí, Portoviejo, Ecuador.

Resumen

En el ámbito pedagógico, el uso del video, ya sean tutorial, documental, didáctico es común en la situación actual. Los docentes lo aplican en el proceso formativo de sus educandos al llegar con presentaciones de forma animada; de esta manera es indispensable reflexionar sobre el desarrollo en las diferentes asignaturas. El objetivo de esta investigación fue evaluar la utilización del video como recurso didáctico innovador e inclusivo en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de una Unidad Educativa ubicada en la zona rural. Se aplicó el método cuantitativo, para obtener la información, con el uso de una encuesta web dirigida a los estudiantes de segundo de bachillerato. Como resultado se obtuvo que el video educativo digital es aplicada por los docentes como estrategia innovadora e inclusiva. Se concluye, que los participantes valoraron a este medio digital con gran potencial en la enseñanza-aprendizaje individualizada, que se ajusta a la diversidad, intereses, situaciones y contexto educativo.

Palabras clave: Enseñanza – aprendizaje; inclusión; práctica pedagógica; recursos didácticos video educativo.

Abstract

In the pedagogical field, the use of video, be it tutorial, documentary, didactic is common in the current situation. Teachers apply it in the training process of their students when they arrive with presentations in an animated way; in this way, it is essential to reflect on the development in the different subjects. The objective of this research was to evaluate the use of video as an innovative and inclusive didactic resource in the teaching-learning process of high school students of an Educational Unit located in the rural area. The quantitative method was applied to obtain the information, with the use of a web survey directed to second year baccalaureate level students. As a result, it was obtained that digital educational video is applied by teachers as an innovative and inclusive strategy. It is concluded that the participants valued this digital medium with great potential in individualized teaching-learning, which adjusts to diversity, interests, situations and educational context.

Keywords: Teaching – learning; inclusion; pedagogical practice; teaching resources; educational video.

Anexo 3

FICHA DE OBSERVACIÓN PRE TEST

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Universidad Nacional Diego Quispe Tito
Aula	Especialidad Dibujo y cerámica
Nombre del Observado (a)	Estudiantes del primer ciclo
Nombre del Observador (a)	
Lugar y Fecha	
Hora	

La valoración cualitativa de la evaluación académica se realiza de acuerdo a la siguiente escala:

- a. 0 a 8 puntos: Deficiente = 1
- b. 9 a 13 puntos: Malo = 2
- c. 14 a 16 puntos: Regular = 3
- d. 17 a 18 puntos: Bueno = 4
- e. 19 a 20 puntos: Excelente = 5

Instrucciones: marque ✓ si el estudiante muestra el criterio que considera adecuado						
Nº	Criterios	1	2	3	4	5
1	Expresa una reacción inmediata a los talleres de cerámica como su destreza en seguir las instrucciones del docente en la elaboración de su cerámica					
2	Describe lo que observa, de la realidad de su entorno en el taller de cerámica.					
3	Describe lo que experimenta con la técnica mixta de bloque y laminado					
4	Analiza las características principales de la composición de su trabajo en simetría, equilibrio, textura y originalidad.					
5	Conecta sus propias perspectivas, experiencias y evoca sus sentimientos y emociones para elaborar sus trabajos creativos en cerámica.					
6	Intenta descubrir lo que el docente de manera didáctica utiliza el método demostrativo en la elaboración de la cerámica artística					
7	Señala las evidencias de sus interpretaciones en los mismos trabajos					
8	Tiene conocimiento del contexto cultural como nace la cerámica cubista con Picasso.					
9	Entiende por qué los trabajos de cerámica podrían ser entendidos de forma diferente por las personas en el mismo periodo de tiempo.					
10	Reflexiona sobre si ha aprendido algo que puede aplicar a su propio trabajo					
11	Utiliza ideas creativas inspiradas en sus emociones y sentimientos para la creación de su composición artística.					
12	Utiliza la investigación, para conocer la técnica de laminado en sus diferentes procedimientos					
13	Utiliza ideas inspiradas en el estímulo: lluvia de ideas, bocetos, antropomorfos, fitomorfos y zoomorfos para la composición de su trabajo en arcilla					
14	Recopila información previa para realizar su trabajo en pasta cerámica usando diferentes técnicas como la técnica mixta de bloque y laminado.					
15	Selecciona adecuadamente las herramientas de trabajo, como estrategia y método de trabajo en la realización de su trabajo artístico.					
16	Produce sus trabajos preliminares, así como bocetos y maquetas previo					

Anexo 4

FICHA DE OBSERVACIÓN POST TEST

DATOS INFORMATIVOS:

Institución Educativa	Universidad Nacional Diego Quispe Tito
Aula	Especialidad Dibujo y cerámica
Nombre del Observado (a)	Estudiantes del primer ciclo
Nombre del Observador (a)	
Lugar y Fecha	
Hora	

La valoración cualitativa de la evaluación académica se realiza de acuerdo a la siguiente escala:

- a. 0 a 8 puntos: Deficiente = 1
- b. 9 a 13 puntos: Malo = 2
- c. 14 a 16 puntos: Regular = 3
- d. 17 a 18 puntos: Bueno = 4
- e. 19 a 20 puntos: Excelente = 5

Instrucciones: marque <input checked="" type="checkbox"/> si el estudiante muestra el criterio que considera adecuado						
Nº	Criterios	1	2	3	4	5
1	Expresa una reacción inmediata a los talleres de cerámica gracias a la influencia de los videos tutoriales					
2	Mejora la descripción de lo que observa, de la realidad de su entorno en el taller de cerámica gracias a los videos tutoriales					
3	Describe lo que experimenta con la técnica mixta de bloque y laminado					
4	Analiza las características principales de la composición de su trabajo en simetría, equilibrio, textura y originalidad.					
5	Conecta sus propias perspectivas, experiencias y evoca sus sentimientos y emociones para elaborar sus trabajos creativos en cerámica.					
6	Intenta descubrir lo que el docente de manera didáctica a través del video tutorial utiliza el método demostrativo en la elaboración de la cerámica artística					
7	Su motivación para la elaboración de sus trabajos en cerámica coincide con el video tutorial.					
8	Tiene conocimiento del contexto cultural como nace la cerámica cubista con Picasso.					
9	Entiende por qué los trabajos de cerámica podrian ser entendidos de forma diferente por las personas en el mismo periodo de tiempo.					
10	La reacción del estudiante a partir del video tutorial influye en mejorar su propio trabajo de cerámica					
11	Utiliza ideas creativas inspiradas en sus emociones y sentimientos para la creación de su composición artística.					
12	Utiliza la investigación, para conocer la técnica de laminado en sus diferentes procedimientos					
13	Utiliza ideas inspiradas en el estímulo: lluvia de ideas, bocetos, antropomorfos, fitomorfos y zoomorfos para la composición de su trabajo en arcilla					
14	Recopila información previa para realizar su trabajo en pasta cerámica usando diferentes técnicas como la técnica mixta de bloque y laminado.					

Anexo 5

MATRIZ DE OPERACIONALIZACION

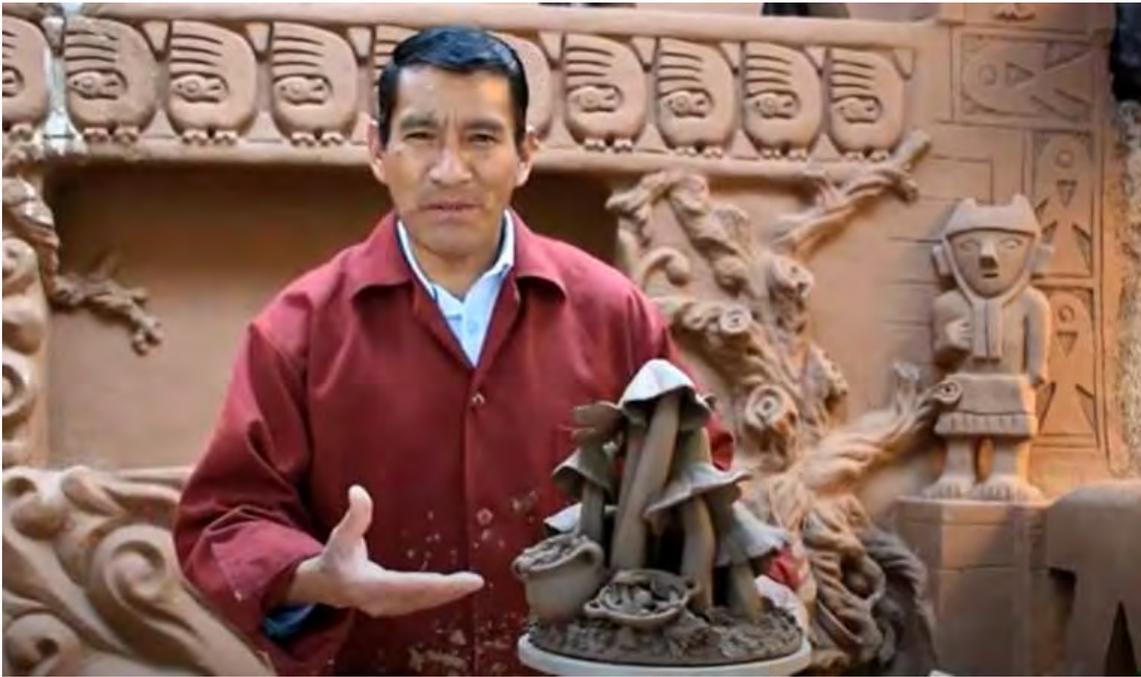
Aplicación de video tutoriales como estrategia para desarrollo de competencias artístico cultural en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito-2021			
Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
<p>Variable Independiente:</p> <p>El video tutorial: Representa un medio didáctico que el profesor con adecuado criterio técnico y pedagógico utiliza como ayuda para transmitir ciertos conocimientos a los alumnos para que los asimilen de la mejor forma. (Bravo, 1996)</p>	<p>Son materiales audiovisuales como recursos creativos y técnicos de representación que conducen a ampliar las facultades propias de los sentidos del oído y la vista.</p>	<p>Medios didácticos</p> <p>Transmitir conocimientos</p>	<p>Moodle</p> <p>Teams</p>
<p>Variable dependiente</p> <p>Desarrollo de Competencias: Son procesos generales contextualizados referidos al desempeño de la persona dentro de una determinada área de desarrollo. Es la orientación del desempeño humano hacia la idoneidad en la realización de actividades y resolución de problemas. (Tobón, 2008)</p>	<p>Son procesos generales contextualizados referidos al desempeño de la persona dentro de una determinada área de desarrollo</p>	<p>Apreciación crítica de manifestaciones artístico- culturales (Proceso de apreciación crítica)</p> <p>Creación de proyectos desde los lenguajes artísticos (Proceso creativo)</p>	<p>*Una reacción inmediata.</p> <p>* una descripción de lo que observa o experimenta.</p> <p>* Análisis e interpretación reflexiva.</p> <p>*Tema corriente artística</p> <p>* La expresión plástica de impacto visual</p> <p>*Inspirar y motivar mediante una situación significativa.</p> <p>* Generar emociones e ideas para su creatividad artística.</p> <p>*Planifica su trabajo a partir de la observación.</p> <p>*Explorar y experimentar con materiales, recursos, instrumentos.</p> <p>*Producir trabajos preliminares</p>

La valoración cualitativa de la evaluación académica se realiza de acuerdo a la siguiente escala:

- a. 0 a 8 puntos: Deficiente.
- b. 9 a 13 puntos: Malo.
- c. 14 a 16 puntos: Regular.
- d. 17 a 18 puntos: Bueno.
- e. 19 a 20 puntos: Excelente.

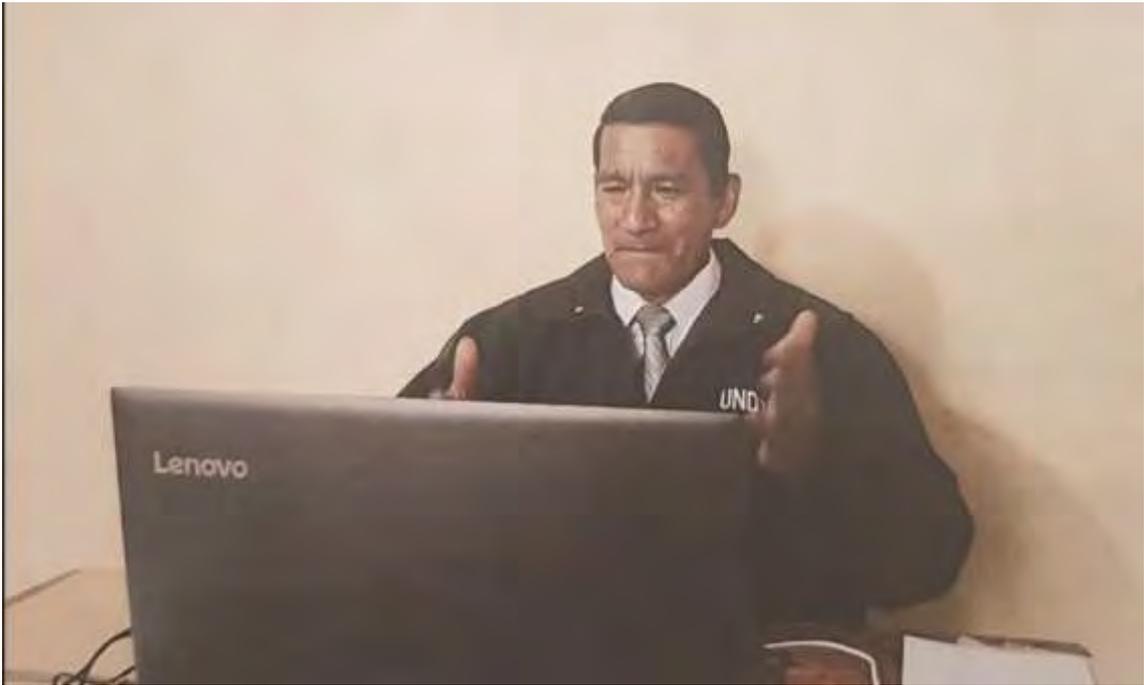


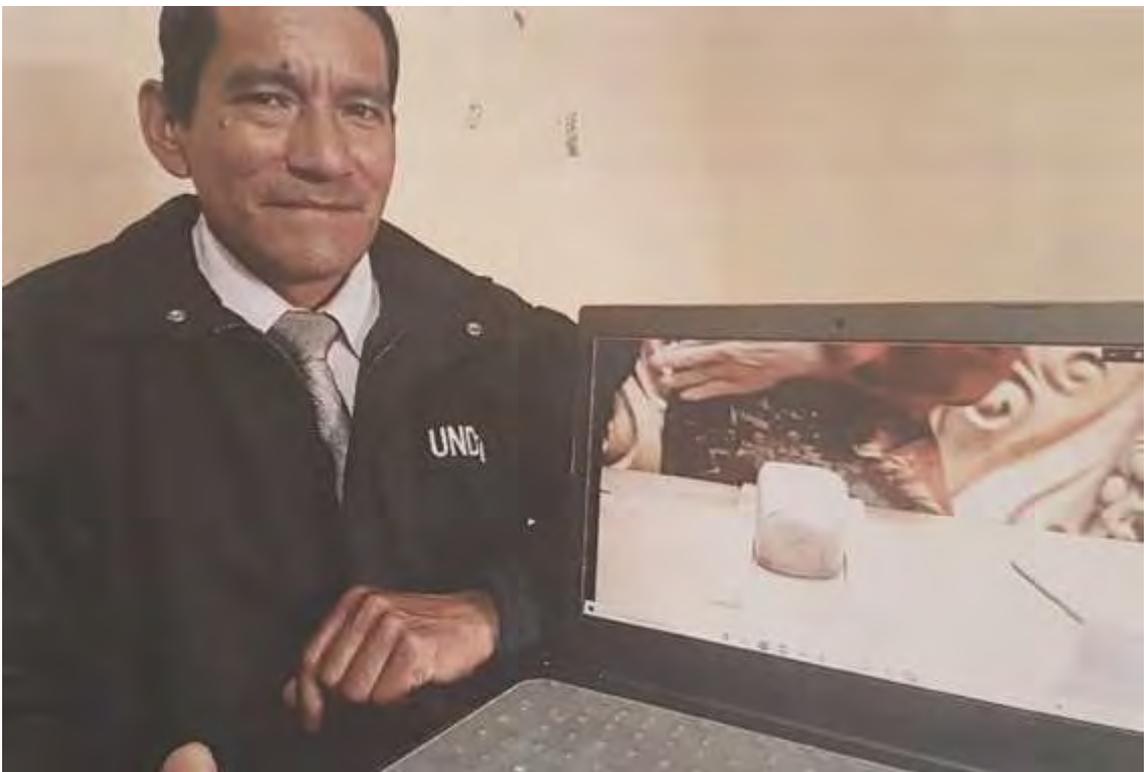




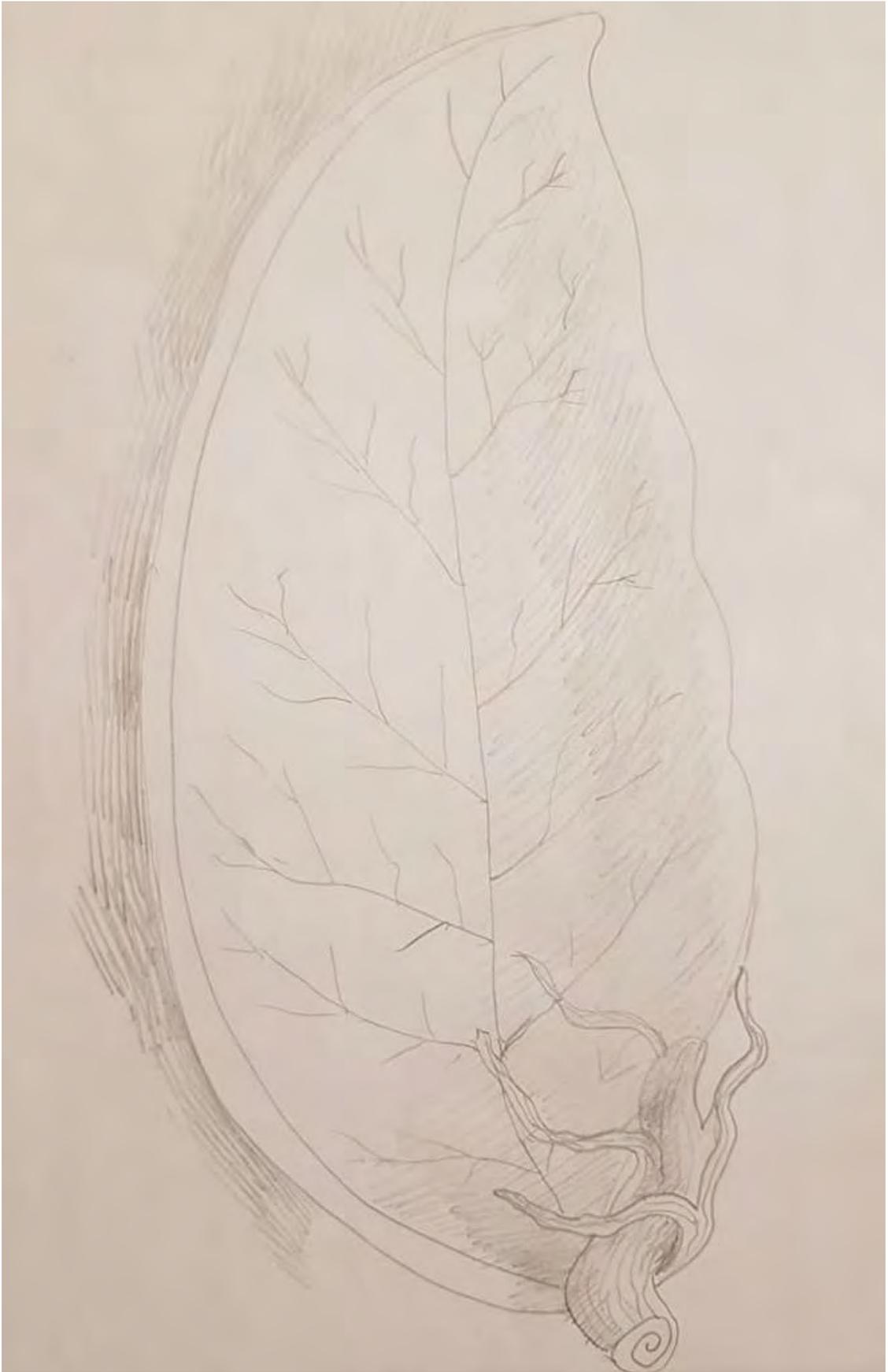
















Número publicado 1 de junio de 2023

Facultad de Educación USAAC

Artículo de investigación

Video tutoriales para el desarrollo de competencias artístico-culturales en estudiantes de dibujo y cerámica

Video tutorials for the development of artistic-cultural skills in students of drawing and ceramics

ISAAC DIAZ HUILLCA¹

203347@unsaac.edu.pe

Resumen

El objetivo planteado fue determinar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT Cusco – 2021.

La investigación metodológicamente, se efectuó el tipo aplicado, nivel explicativo y de diseño cuasi experimental. El tamaño de la muestra fueron todos los estudiantes del primer ciclo de Dibujo y Cerámica, que llegó a ser 20 estudiantes, para tal efecto se utilizó la muestra no probabilística intencional. Para recolectar la data se empleó la técnica observación.

Los resultados indican que la variable desarrollo de competencias del pre test y post test (grupo experimental), previo a aplicar los video tutoriales, el 0% representaba el nivel deficiente, 30% se hallaba en el nivel malo, 40% se encontraba en el nivel regular, 30% estaba en el nivel bueno, y excelente representaba el 0%; luego de la aplicación de video tutoriales, los resultados fueron que el 0% representa el nivel deficiente y malo, 20% se halla en el nivel regular, 40% representa el nivel bueno y finalmente 40% está en el nivel excelente.

En la conclusión se determinó que al aplicar video tutoriales como estrategia influye significativamente en el desarrollo de competencias Artístico Culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica, tal como se evidencia en la prueba estadística U de Man Whitney, cuyo resultado es 16,000 y el p=valor es 0,007<0,05.

¹ Docente la Universidad Nacional de Arte Diego Quispe Tito.
Maestro en Educación Superior.
Móvil: +51 949808001

Palabras claves: Videos, tutoriales, artístico culturales, dibujo, cerámica, desarrollo-competencias, proceso-critico.

Abstract

The stated objective was to determine how the application of video tutorials as a strategy influences the development of cultural artistic competences in the students of the first cycle of the Drawing and Ceramics specialty of the UNDQT Cusco - 2021.

The research methodologically, the type applied, explanatory level and quasi-experimental design was carried out. The sample size was all the students of the first cycle of Drawing and Ceramics, which came to be 20 students, for this purpose the intentional non-probabilistic sample was used. To collect the data, the observation technique was used.

The results indicate that the variable development of pre-test and post-test competencies (experimental group), prior to applying the video tutorials, 0% represented the deficient level, 30% was at the bad level, 40% was at the regular level, 30% were in the good level, and excellent represented 0%; After the application of video tutorials, the results were that 0% represents the deficient and bad level, 20% is at the regular level, 40% represents the good level and finally 40% is at the excellent level.

In the conclusion, it was determined that by applying video tutorials as a strategy, it significantly influences the development of Cultural Artistic competences in the students of the first cycle of the Drawing and Ceramics specialty, as evidenced in the Man Whitney U statistical test, whose result is 16,000 and the p -value is $0.007 < 0.05$.

Key words: Videos, tutorials, cultural arts, drawing, ceramics, skills-development, critical-process.

1. Introducción:

En la era digital y la globalización, los recursos multimedia son protagonistas y testigos de muchos cambios en la educación, desde la forma de aprendizaje efectiva y otros. La evolución tecnológica y la conexión al ciberespacio mediante el internet da paso a una interconexión entre los docentes y estudiantes. Con ello surge. un nuevo modelo de aprendizaje, en el que se agrupan un conjunto de recursos digitales en una sola plataforma (Glinarez, 2007). Es un nuevo tipo de comunicación eficaz y actualizado que día a día va ganando nuevos seguidores por la coyuntura actual ocasionada por el COVID-19 que está afectando a un sin número de ciudadanos del mundo en sus diferentes actividades, provocando que un buen porcentaje de estudiantes se queden reclusos en sus hogares teniendo graves dificultades para acceder a sus clases en los diferentes niveles, de una forma o de otra para continuar las actividades educativas, los centros de estudio están implementando diferentes plataformas virtuales, videos tutoriales y otros para continuar con la enseñanza. (UNICEF, 2020)

En Perú, el gobierno peruano, adaptándose a las circunstancias sanitarias que atravesó el país ocasionado por el COVID-19, acondiciono las actividades educativas en el ámbito de la educación básica regular a la nueva realidad, para luego implementarse con ciertas

Video tutoriales para el desarrollo de competencias artístico-culturales en estudiantes de dibujo y cerámica

restricciones la enseñanza vía web en los diferentes niveles de educación. Con relación a la educación universitaria a distancia, en pregrado solo el 50% era posible que se lleve a cabo a distancia, con la coyuntura actual cambio todo ello. Figallo et al., (2020). A tal efecto, las diferentes universidades peruanas señalan su preocupación por generar nuevos sistemas de enseñanza para conseguir una transformación en el método de enseñanza tradicional. En ese sentido, los videos tutoriales y los diferentes materiales didácticos son de gran apoyo, al respecto Bravo (1996), indica que es una herramienta didáctica que un docente bien preparado técnicamente y con habilidades pedagógicas apropiadas utiliza para facilitar la comprensión de ciertos conocimientos por parte de sus alumnos, con el fin de que estos los asimilen de manera efectiva. De esta forma, no solo facilita la transferencia de conocimientos por parte del profesorado, sino que el estudiante asimile el conocimiento, a pesar de que él se ubique en zonas geográficas diferentes o alejadas a cientos o miles de kilómetros.

La UNDQT en los tiempos actuales sus docentes vienen dictando sus clases de forma virtual mediante las plataformas de aprendizaje como son el Moodle y el Teams. Los recursos audiovisuales tienen una sustancial importancia porque es un aprendizaje interactivo y eficaz porque el estudiante recibe una retroalimentación constante (Smith, 2018). A través del uso de las plataformas digitales se ha notado que los alumnos del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica no están desarrollando adecuadamente sus competencias artístico culturales. Efectivamente, se desarrolla las clases virtuales, con el método expositivo de enseñanza, la cual se realiza de forma teórica más no práctica o demostrativa en un taller de cerámica. Los alumnos de la especialidad de Dibujo y Cerámica tienen una población de 60 estudiantes, para el presente estudio se tomó una muestra no probabilística de 20 estudiantes. Esa realidad ahondada porque los estudiantes de la especialidad de cerámica no podían acceder a las instalaciones y talleres de cerámica, equipos y herramientas de trabajo que brinda la universidad para el desarrollo y cumplimiento de las competencias artísticos culturales, muchos de los estudiantes que proceden de provincias o que viven en habitaciones de alquiler no podían acceder a los materiales de trabajo o no podían armar sus talleres por efectos de la pandemia y aspectos económicos y los contagios que se produjeron sistemáticamente entre los estudiantes a consecuencia de las diferentes olas del COVID-19. Observando esa realidad de que los estudiantes efectivamente accedían a las clases virtuales donde solo recibían sus cursos de forma teórica con los métodos tradicionales de enseñanza, se opta por una metodología de enseñanza a través de videos tutoriales como un recurso didáctico demostrativo grabado en taller de cerámica y compartir con los estudiantes el primer ciclo de estudios como recurso digital en la enseñanza de la cerámica artística de la UNDQT. Y finalmente, el docente produzca videos tutoriales con su propia metodología para el desarrollo de su asignatura y garantizar la calidad educativa universitaria.

De acuerdo a la ANR (2009) ya desaparecida y actualmente reemplazada por la SUNEDU, al respecto señalaba que las competencias son la acumulación de conocimientos, destrezas y cualidades que un individuo adquiere durante su formación profesional y lo convierte capaz de desenvolverse adecuadamente a nivel profesional. Como se dilucida, las competencias son de gran valía para mejorar el inadecuado logro de competencias artísticos culturales, para lo cual la aplicación de los videos tutoriales

como destreza que permita a los alumnos desarrollar sus competencias, habilidades artísticas adecuadamente.

En ese contexto, al aplicar los videos tutoriales como estrategia pedagógica puede ser una opción positiva de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fortalecer las capacidades artísticos-culturales de los alumnos de la UNDQT. Los videos tutoriales permiten que los alumnos puedan instruirse a su propio ritmo, pausado y repitiendo las lecciones en caso necesario. Además, el uso de recursos audio visuales y multimedia resulta más atractivo y motivador para los estudiantes, lo que pueda incrementar su interés en el aprendizaje. De esta manera se procede a formular la pregunta general de investigación: ¿De qué manera la Aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la Universidad Nacional Diego Quispe Tito Cusco -2021?, las específicas se da de la siguiente manera: 1) ¿De qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de manifestaciones artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco -2021? 2) ¿De qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de creaciones artísticas en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco -2021? El objetivo general fue: Determinar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT Cusco – 2021. Los objetivos específicos planteados son: 1) Identificar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de manifestaciones artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021. 2) Identificar de qué manera la aplicación video tutorial como estrategia influye en el desarrollo de creaciones artísticas en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021. Y finalmente la hipótesis general planteada fue: La aplicación de video tutoriales como estrategia si influye significativamente en el desarrollo de competencias artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT Cusco – 2021. Las hipótesis específicas formuladas son: 1) La aplicación de video tutoriales como estrategia si influye sustancialmente en el desarrollo de manifestaciones artístico culturales en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021. 2) La aplicación de video tutoriales como estrategia si influye considerablemente en el desarrollo de Creaciones Artísticas en los estudiantes del primer ciclo de la especialidad Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021.

2. Materiales y métodos:

2.1.Diseño metodológico

En cuanto al tipo de estudio implementado en el presente trabajo fue la investigación aplicada en concordancia a lo que indica Baena (2017) son problemas específicos que requiere soluciones inmediatas y de igual manera que sean específicos. Lo que se

pretende en la investigación aplicada es resolver un problema específico como se tiene el presente estudio, dar solución al inadecuado desarrollo de competencias artísticas cultural mediante la incorporación de videos tutoriales. El nivel de investigación fue la investigación explicativa, en concordancia a lo que señala Hernández, et. ál (2014), “buscan establecer las causas del suceso o fenómeno que se estudian.” El diseño de estudio fue la investigación experimental que implica manipular una variable que no ha sido previamente verificada, en condiciones controladas con precisión, con el fin de explicar cómo o por qué ocurre tal evento o una situación específica.

2.2.Muestra

Respecto al tamaño de la muestra fue de 20 alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, 2021.

2.3.Técnicas de Análisis e Interpretación

En la presente investigación la data fue procesado en el Excel y el estadístico SPSS versión 26. El análisis e interpretación será mediante la estadística descriptiva, el cual se describirá y/o caracterizaran el conjunto de datos a obtener; y finalmente se empleó la estadística inferencial, con la cual se deducirá y se sacara conclusiones acerca de las variables en estudio.

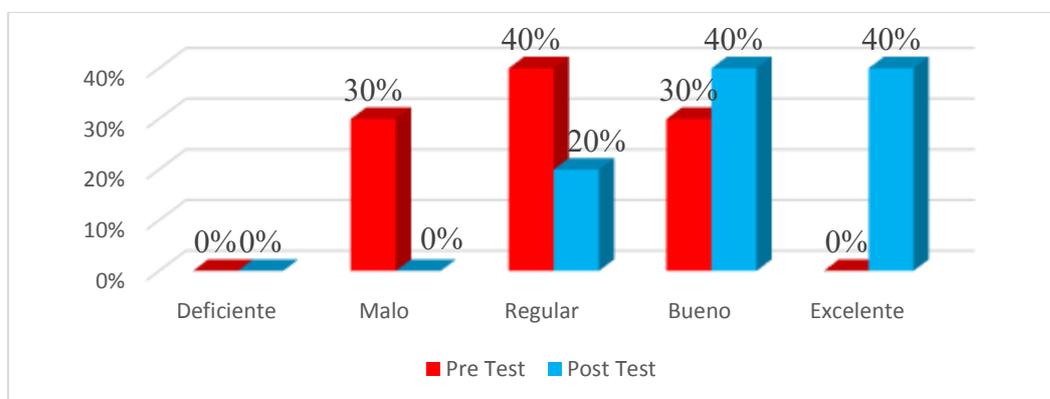
2.4.Técnicas para Demostrar Verdad o Falsedad de las Hipótesis Planteadas

La técnica que se utilizó para la demostración de la validez de las hipótesis planteadas fue por medio de la prueba de hipótesis U de Mann-Whitney, a través del cual se planteó la hipótesis nula y alternativa, previo a ello ya se debe tener la base de datos determinado y analizado.

3. Resultados

Figura 1

Resultado Nivel Desarrollo de Competencias (Variable)

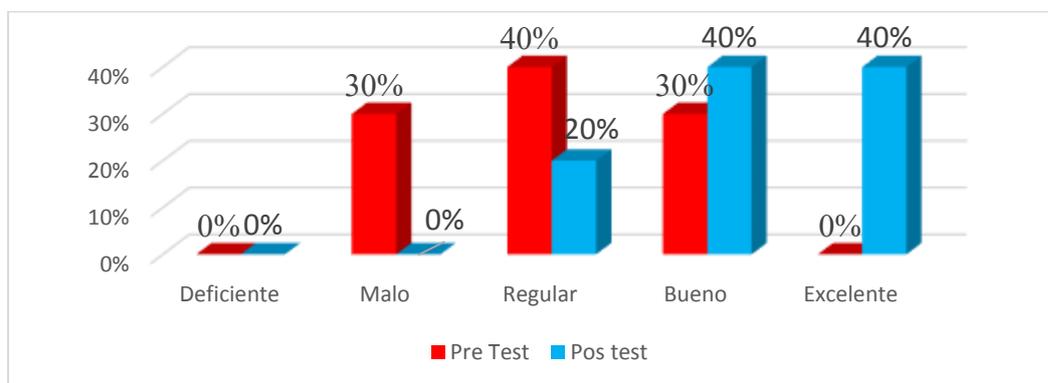


Fuente: Elaboración propia

Luego de aplicar video tutoriales mediante talleres de aprendizaje, los resultados indican que el 0% representa el nivel deficiente, malo 20% ubicándose en el porcentaje regular, 40% representa los niveles de bueno y excelente; por lo tanto, se hace evidente una diferencia significativa al comparar resultados del antes y posterior test de la variable desarrollo de competencias artístico cultural, la diferencia de resultados se puede observar en los cinco niveles propuestos. Los logros obtenidos permiten realizar una inferencia que después de aplicar video tutoriales a los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT los estudiantes mejoraron su nivel de desarrollo de competencias artísticos culturales.

Figura 2

Resultado Dimensión Proceso Apreciación Crítica (Grupo Experimental)

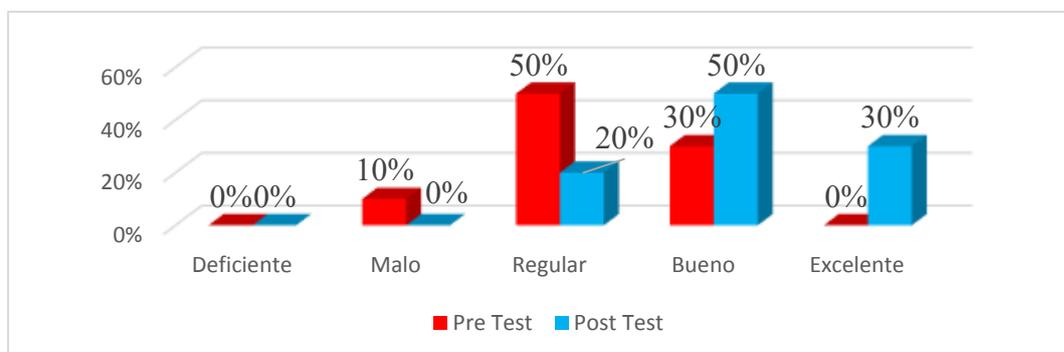


Fuente: Elaboración propia

Luego de aplicar video tutoriales, los resultados arrojan 0% representa el porcentaje deficiente, malo el 20% ubicándose en el porcentaje regular, 40% representa los niveles bueno y excelente; por lo tanto, se hace evidente una diferencia significativa al comparar los resultados del antes y posterior test de la dimensión proceso de apreciación crítica. Los hallazgos obtenidos permiten hacer una interferencia que después de aplicar video tutoriales a los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT los alumnos mejoraron su nivel de apreciación crítica; es decir, mejora su análisis interpretativo, descriptivo de lo que observa, expresa su punto de vista informado y otros.

Figura 3

Resultado Proceso Creativo (Grupo Experimental)



Fuente: Elaboración propia

Luego de aplicar video tutoriales mediante talleres de aprendizaje, los resultados indican el 0% representa el nivel deficiente y malo, 20% se halla en el porcentaje regular, 50% representa el porcentaje bueno y finalmente el 30% está en el porcentaje excelente; por lo tanto, se hace evidente una diferencia significativa al comparar los resultados, el pre test y post del proceso creativo. Los logros obtenidos permiten realizar una inferencia después de la aplicación de video tutoriales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT los estudiantes mejoraron su nivel de proceso creativo como: imaginan y generan ideas para su propia creación, planifican su trabajo y experimentan con materiales, producen trabajos preliminares (bocetos), revisan y afinan sus trabajos.

Prueba de hipótesis general

Para efectuar la contrastación de la hipótesis de investigación se plantea la siguiente hipótesis estadística:

Hipótesis alterna (H1)

H1: La mediana de la variable desarrollo competencias artístico cultural del G.E. es mayor a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

Hipótesis nula (H0)

H0: La mediana de la variable desarrollo competencias artístico cultural del G.E. es igual a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

De acuerdo a la siguiente tabla se aceptará o rechazará las hipótesis planteadas:

Tabla 1

Prueba Hipótesis Desarrollo Competencias Artístico Cultural

U de Mann-Whitney	16,0000
Sig. asintótica(bilateral)	,0070

Fuente: elaboración propia

La tabla 1 muestra el valor de U de Mann-Whitney es 16,000 y el p=valor o la sig. es 0,007 menor a 0,05. En consecuencia, rechazamos la H_0 y se pasa a aceptar la H_a ; y se infiere una diferencia relevante entre los resultados del G.C. y G.E. En ese sentido; al aplicar video tutoriales si mejora relevantemente el desarrollo de competencias artístico culturales.

Prueba de hipótesis específica 1

Respecto a realizar la contrastación de la hipótesis proceso de apreciación crítica de investigación, se plantea la siguiente hipótesis estadística:

Hipótesis alterna (H1)

H1: La mediana de la dimensión proceso de apreciación crítica del G.E. es mayor a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

Hipótesis nula (H0)

H0: La mediana de la dimensión proceso de apreciación crítica del G.E. es igual a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

De acuerdo a la siguiente tabla se aceptará o rechazará la hipótesis planteada:

Tabla 2

Prueba Hipótesis Dimensión Apreciación Crítica

U de Mann-Whitney	16,000
	,007
Sig. asintótica(bilateral)	

Fuente: elaboración propia

La tabla 2 muestra el valor de U de Mann-Whitney es 16,00 y p=valor o la sig. es 0,007 < 0,05. En consecuencia, se refuta la H_0 y aceptamos H_a ; y se infiere que hay una diferencia relevante entre los resultados del G.C. y G.E. En ese sentido; al aplicar video tutoriales si mejora sustancialmente la apreciación crítica como son su análisis interpretativo, su descripción de observación.

Prueba de hipótesis específica 2

Para realizar la contrastación de hipótesis proceso creativo de investigación se plantea la siguiente hipótesis estadística:

Hipótesis alterna (H_1)

H1: La mediana de la dimensión proceso creativo del G.E. es mayor a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

Hipótesis nula (H_0)

H0: La mediana de la dimensión proceso creativo del G.E. es igual a la mediana del G.C., al aplicar el video tutorial como estrategia.

De acuerdo a la siguiente tabla se aceptará o rechazará la hipótesis planteada:

Tabla 3

Prueba Hipótesis Dimensión Proceso Crítico

U de Mann-Whitney	19,500
Sig. asintótica(bilateral)	,013

Fuente: elaboración propia

La tabla 3 muestra el valor de U de Mann-Whitney es 19,500 y el p=valor o la sig. es 0,013 < 0,05. Entonces, se procede a rechazar la H_0 y aceptar H_a , y se infiere que hay una diferencia significativa entre los hallazgos del G.C. y G.E. Es decir; la aplicación de video tutoriales si mejora considerablemente el proceso crítico como son planificación de su trabajo, reflexionar y evaluar, imaginar y generar ideas, producir bocetos preliminares.

4. Discusión

El objetivo principal diseñado, determinar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de competencias Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, de acuerdo a los resultados alcanzados en la figura 1 se sostiene que hay una diferencia relevante al comparar los hallazgos del antes y posterior test de la variable desarrollo de competencias artístico cultural. De igual forma, en la prueba de hipótesis de U de Mann Whitney para el G.C. y G.E., dio como resultado (tabla 1), que los alumnos del G.E. llegan a mejorar sus competencias artístico culturales, obteniendo un p -valor o la sig. es $0,007 < 5\%$ y por tal motivo se rechazó la H_0 , por lo que se deduce que la aplicación de video tutoriales si influye relevantemente el proceso de competencias Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT. Datos al ser comparados con los hallados por Castillo (2019) en su trabajo de investigación “Metodología al usar Video-tutoriales y su incidencia en el rendimiento académico de los alumnos de diseño” quien concluye que los videos-tutoriales efectivamente incidieron de forma positiva en el rendimiento académico de los alumnos del curso de Diagramación; con tales hallazgos se afirma que efectivamente los videos tutoriales influyen el desarrollo de competencias Artístico Culturales, además, como lo indica Bravo et al (2021) en el campo pedagógico, el empleo del video, ya sea en forma de tutoriales, documentales didácticos, en actual situación se ha hecho habitual. Los docentes están aplicando presentaciones animadas para enseñar a sus alumnos, con lo cual se hace importante analizar de qué manera se está progresando en las diversas materias durante las tareas educativas. Los videos tutoriales aplicados en la educación superior o básica generalmente influyen en mejorar las habilidades de aprendizaje, de conocimiento puesto que los estudiantes pueden ver los tutoriales una o las veces que deseen, al ritmo de aprendizaje de cada estudiante, entonces queda demostrado con esta investigación y las otras investigaciones realiza por otros investigadores que los videos tutoriales inciden en la etapa de aprender de los estudiantes.

El objetivo secundario 1, identificar de qué manera la aplicación de video tutoriales como estrategia influye en el desarrollo de las Manifestaciones Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021; de acuerdo a los resultados alcanzados en la figura 2 se observa que hay una diferencia notable al comparar los resultados del antes y después test de la dimensión proceso de apreciación crítica del G.E. De igual forma, en la prueba de hipótesis de U de Mann Whitney para el G.C. y G.E., dio como resultado (tabla 2), que los alumnos del G.E. llegan a mejorar sus competencias artístico culturales, obteniendo un p -valor o la sig. es $0,007 < 5\%$ en consecuencia rechazamos la H_0 y se acepta la H_a , por lo que se deduce que la aplicación de video tutoriales si mejora significativamente la apreciación crítica como son su análisis interpretativo, su descripción de observación en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT. Datos al ser comparados con los hallados por Palacios (2018) denominado “Influencia de videos tutoriales en el aprendizaje de los alumnos de educación secundaria, área para el trabajo en Nuevo-Chimbote” quien concluye luego de realizar las pruebas antes y posterior al test; que los videos-tutoriales inciden notablemente en el aprendizaje de los alumnos, además como

Video tutoriales para el desarrollo de competencias artístico-culturales en estudiantes de dibujo y cerámica

lo indica Velarde (2017), respecto a la trascendencia de los videos tutoriales, herramienta que guía la interfaz del usuario a realizar y comprender diferentes hechos o contenidos educativos; con este instrumento los estudiantes posibilitan su aprendizaje y utilizan los conocimientos adquiridos, y tienen el beneficio de retornar o avanzar y revisar los conocimientos o videos cuantas veces sea necesario para conseguir los aprendizajes y de este modo el usuario es responsable de su logro obtenido de forma autónoma.

El objetivo secundario 2, identificar de qué manera la aplicación video tutorial como estrategia influye en el desarrollo de las Creaciones Artísticas en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021; de acuerdo a los resultados alcanzados en la figura 3 se observa que hay una diferencia sustancial al comparar los hallazgos del antes y posterior test del proceso crítico. De igual forma, en la prueba de hipótesis de U de Mann Whitney para el G.C. y G.E., dio como resultado (tabla 3), que los alumnos del G.E. llegan a mejorar la dimensión proceso crítico, obteniendo un p -valor o la sig. es $0,013 < 5\%$ y en consecuencia se rechazó la H_0 y se acepta la H_a , por lo que se deduce que al aplicar video tutoriales si mejora notablemente proceso crítico como son planificación de su trabajo, reflexionar y evaluar, imaginar y generar ideas, producir bocetos preliminares en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT. Datos al ser comparados con los hallados por Sabido (2017) en su artículo científico “La educación artística en el entorno de las competencias clave del diseño a la evolución de talleres didácticos en la formación, Arte, individuo y sociedad” quien concluye que los estudiantes del curso de educación plástica y visual de la Maestría en educación primaria-España requieren desarrollan competencias artístico cultural cognitivas, técnicas y actitudinales con las cuales pueden diseñar propuestas de talleres, destrezas artísticas, desarrollar la creatividad artística, la mente crítica y de ese modo se deje de considerarse la educación artística como la realización de manualidades y se le dé la importancia de una educación patrimonial. Además, como lo indica el MINEDU (2019), las competencias artísticas (proceso creativo), se fundamenta en la habilidad en el arte y ahonda las capacidades de expresarse y representaciones artísticas de los estudiantes. Uno de los requisitos para hacer arte es tener conocimiento de sus emociones y pensamientos intrínsecos. Por medio de crear y presentar trabajos artísticos, los alumnos llegan a expresar y comunican sus pensamientos creativos en los diferentes niveles de abstracción. El realizar arte es un procedimiento que necesita creatividad y destreza, su desarrollo requiere condiciones que se incentiven y promuevan. Con todo lo mencionado queda demostrado que el desarrollo del proceso creativo por parte de los alumnos es de total importancia para desarrollar las competencias artístico cultural. A continuación, se detallan las conclusiones alcanzadas:

PRIMERA: Se determinó que aplicar video tutoriales como estrategia influye significativamente en el desarrollo de competencias Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021, tal como se evidencia en la prueba estadística U de Man Whitney, cuyo resultado es 16,000 y el p -valor es $0,007 < 0,05$. Así mismo, la mediana del G.C. fue 3,00 y el G.E. 4,00 y cuya diferencia de ambas medianas fue de 1,00.

SEGUNDA: Se identificó que aplicar video tutoriales como estrategia si influye sustancialmente en el desarrollo de las Manifestaciones Artístico Culturales en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021, tal como se evidencia en la prueba estadística U de Man Whitney, cuyo resultado es 16,000 y el p -valor es $0,007 < 0,05$.

TERCERA: Se Identificó que aplicar video tutoriales si influye considerablemente en el desarrollo de las Creaciones Artísticas en los alumnos del primer ciclo de Dibujo y Cerámica de la UNDQT, Cusco – 2021, tal como se evidencia en la prueba estadística U de Man Whitney, cuyo resultado es 19,500 y el p -valor es $0,013 < 0,05$.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFÍA

- ANR. (2009). Competencias . *Dirección G.E.neral de Investigación y Acreditación Universitaria – ANR.*
- Baena, G. (2017). *Metodología de la investigación*. Mexico: Patria.
- Bravo, G.; Solis, S.; Pin, L. ; Barcia, A. (2021). El video educativo como recursos didáctico inclusivo en la práctica pedagógica actual. *Polo del Conocimiento* . doi:DOI: 10.23857/pc.v6i1.2132
- Bravo, J. (1996). *¿Qué es el video educativo?* Madrid: ICE de la Universidad Politécnica de Madrid.
- Casado, E., & Ortegon, J. &. (2019). *VIDEOS TUTORIALES PARA EL APRENDIZAJE DE LAS ECUACIONES DIFERENCIALES DE PRIMER ORDEN*. <http://funes.uniandes.edu.co/20415/1/Casado2019Videos.pdf>.
- Castillo, F. (2019). *Metodología utilizando Video-tutoriales y su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes de Diseño de una universidad de Lima*. http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/2915/DOC_T030_10266805_M%20%20CASTILLO%20SOLUGUREN%20FERNANDO%20ANDRE S.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Cideron, M. (2015). *Desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia: una estrategia didáctica para el fomento de competencias artísticas* . <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/22876/Marisol%20Calderon%20Oyola%20%28tesis%29.pdf?sequence=9&isAllowed=y>.

Video tutoriales para el desarrollo de competencias artístico-culturales en estudiantes de dibujo y cerámica

- Cusco.go.pe. (2016). *Plan de prevención y reducción del riesgo de desastres Cusco al 2021*. Obtenido de <https://www.cusco.gob.pe/wp-content/uploads/2017/10/PPRRD-CUSCO-FINAL-V20.pdf>
- Ferres, J. (1992). *Video y Educación*. Barcelona: Payros Ibérica.
- Figallo, F.; Gonzales, M.; Diestra, V. (2020). PERÚ: EDUCACIÓN SUPERIOR EN EL CONTEXTO DE LA PANDEMIA POR EL COVID-19. *ESAL- Revista de Educación Superior en América Latina*, 25. Obtenido de <https://rcientificas.uninorte.edu.co/index.php/esal/article/view/13404>
- Glinarez. (2007). Los vídeo-tutoriales en la educación universitaria del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa* .
- Goicochea. (2006). *Canciones y juegos infantiles (Tesis de pregrado)*. Universidad los AnG.E.les de Chimbote, Chimbote, Peru.
- Hernández, R.; Fernández, C. ; Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* . Mexico: Mc Graw Hill .
- Massut, M. (2015). *Estudio de la utilización de vídeos tutoriales como recurso para las clases de matemáticas en el bachillerato con “Flipped Classroom”* . <http://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/106741>.
- MINEDU. (2019). *Procesos para el desarrollo de las competencias de arte y cultura*. Obtenido de <http://uG.E.lcajamarca.gob.pe/wp-content/uploads/sites/3/2020/05/PROCESOS-ARTE-Y-CULTURA.pdf>
- Ontario. (2009). *Ontario*. Obtenido de <http://www.edu.gov.on.ca/eng/curriculum/elementary/arts18b09curr.pdf>
- Palacios, M. (2018). *Influencia de videos tutoriales en el aprendizaje de los estudiantes del quinto grado "A" de educación secundaria, del área de educación para el trabajo de la Institución Educativa Las Palmas, Nuevo Chimbote, 2018*. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/40149/Palacios_MC.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Ramos, L. (2018). *Propuesta Didáctica para el Desarrollo de las Competencias Emocionales en los Estudiantes del IX ciclo de la Carrera Profesional de Enfermería de la Universidad Científica sede Chorrillos 2018*.

Video tutoriales para el desarrollo de competencias artístico-culturales en estudiantes de dibujo y cerámica

<https://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12893/7659/BC-3580%20RAMOS%20OTINIANO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Rodenas, M. (2012). La utilización de los video tutoriales en Educación. Ventajas y desventajas. *Sociedad de la Información*. Obtenido de <http://www.sociedadelainformacion.com/33/videos.pdf>

Salido, V. (2017). *La educación artística en el contexto de las competencias clave del diseño a la evolución de talleres didácticos en la formación Arte, individuo y sociedad*. <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513554412010.pdf>.

Smith, S. (2018). *G.E.niolandia*. Obtenido de <https://www.G.E.niolandia.com/13142279/metasyobjetivosdeldisenografico>

Tobón, S. (2008). *Formación basada en competencias*. Colombia: ECOE Ediciones. Reimpresión.

UNICEF. (2020). Orientaciones para docentes y recursos digitales para atender a la diversidad en la educación a distancia en el contexto del COVID-19. Obtenido de https://www.unicef.org/peru/sites/unicef.org/peru/files/2020-05/Orientaciones%20%26%20recursos_MasInclusion%2029.04.pdf

Velarde, A. (2017). *Los video tutoriales como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje y sus implicaciones pedagógicas en el diseño instruccional*. Mexico: Revista EDUCATECONCIENCIA. .