

ESCUELA SUPERIOR AUTÓNOMA DE BELLAS ARTES DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO

Facultad de Educación
Carrera Profesional de Educación Artística



El modelado en papel maché como estrategia didáctica para el desarrollo de la capacidad creativa y concentración en estudiantes de secundaria del Cusco

Asesor de Especialidad : Mag. FREDY CANLLA PACHECO
Asesor metodológico : Dr. ENRIQUE ALONSO LEÓN MARISTANY

Tesis presentada por la bachiller:

Rubi Dianira Canal Bejar

Para optar al Título Profesional de Licenciada en
Educación Artística.

Cusco, 2026



Anexo N° 01

INFORME DE ORIGINALIDAD

EL QUE SUSCRIBE, ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS TITULADO	
El Modelado en papel maché como estrategia didáctica para el desarrollo de la capacidad creativa y concentración en estudiantes de secundaria del Cusco	
Presentado por:	Rubi Dianira Canal Bejar
DNI, N°:	71638295
Para optar el título profesional/grado académico de:	Licenciada de Educación Artística
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por	(2) veces
Mediante el Software Antiplagio y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de	(14) %

EVALUACIÓN Y ACCIONES DEL REPORTE DE COINCIDENCIA PARA TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CONDUCTENTES A GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL, TESIS

PORCENTAJE	EVALUACIÓN Y ACCIONES	Marque con una (X)
Del 1 al 25%	Nivel de similitud de fuente aceptable	X
Mas de 26 %	Devolver al usuario para las correcciones	

Por tanto, en mi condición de asesor metodológico, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera hoja del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 23 de Setiembre de 2026.

Firma 



Post firma Enrique Alonso León Maristany
Apellidos y nombres

DNI, N°: 29210213

ORCID del Asesor 0000-0001-8231-9469

Se adjunta:

1. Reporte del porcentaje de coincidencias por el Sistema Anti plagio.
2. Reporte general de coincidencias por el sistema anti plagio en formato PDF

14% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Coincidencias menores (menos de 10 palabras)

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 1%  Publicaciones
- 5%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

Dedicatoria

Dedico este trabajo de tesis a mis padres y hermana, por su amor y acompañamiento incondicional desde mi primera infancia, en honor a sus enseñanzas y buen ejemplo hoy parto yo en la búsqueda de mis sueños y hasta donde Dios me lo permita retribuiré con ustedes y mi sociedad lo mucho que recibí en la construcción de un mundo mejor para todos.

**El modelado en papel maché como estrategia didáctica para
el desarrollo de la capacidad creativa y concentración en
estudiantes de secundaria del Cusco**

Índice

Índice	i
Resumen	iv
Abstract	v
Introducción	1
 CAPÍTULO I	 3
Planeación de la investigación	3
1.1. Planteamiento del problema	3
1.1.1. Definición del problema	3
1.1.2. Descripción del problema	3
1.1.3. Formulación del problema	4
1.2. Objetivos	4
1.2.1. Objetivo General	4
1.2.2. Objetivos Específicos	4
1.3. Justificación de la investigación	4
1.3.1. Justificación teórica	4
1.3.2. Justificación metodológica	5
1.3.3. Justificación práctica y pedagógica	6
1.4. Tipos de investigación	7
1.4.1. Según su finalidad	7
1.4.2. Según su alcance	8
1.4.3. Según su diseño	9
1.4.4. Según la fuente de datos	11
1.5. Método de investigación	12
1.6. Viabilidad	13
1.6.1. De contexto	13
1.6.2. De recursos técnicos y materiales	13
1.6.3. De recursos económicos	13
1.7. Muestra	14

CAPÍTULO II	15
MARCO REFERENCIAL	15
2.1. Antecedentes de la investigación	15
2.2. Marco Teórico	18
2.2.1. Etimología del relieve	18
2.2.2. La escultura	19
2.2.3. Elementos formales de la escultura	20
2.2.4. Tipos de escultura	20
2.2.5. Técnicas de la escultura	26
2.2.6. Modelado escultórico	27
2.2.7. Tipologías	29
2.3. Indicadores estéticos	31
2.3.1. La forma	31
2.3.2. La textura	34
2.3.3. El color	36
2.4. Indicadores pedagógicos	37
2.4.1. La creatividad	37
2.4.2. La didáctica	39
2.4.3. Aprendizaje	39
2.4.4. El proyecto	42
2.4.5. La concentración	43
2.5. Glosario de términos	43
 CAPITULO III	 45
Metodología de la investigación	45
3.1. Contexto Geográfico	45
3.2. Contexto Cultural	45
3.3. Muestra	46
3.3.1. Muestra	46
3.4. Técnicas e instrumentos de Recolección y Análisis de datos	47
3.5. Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos cualitativos	78
3.6. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación	80
3.6.1. Acontecimientos	80
3.6.2. Actividades	81
3.6.3. Estrategias, prácticas o tácticas	83

3.6.4.	Estados	83
3.6.5.	Significados	83
3.6.6.	Participación	84
3.6.7.	Relaciones o interacción	84
3.6.8.	Condiciones o limitaciones	85
3.6.9.	Consecuencias	85
3.6.10.	Entornos	85
3.6.11.	Reflexivo	86
CAPITULO IV		87
Presentación y análisis de resultados		87
4.1.	Resultados de análisis categórico	87
4.1.1.	Primer nivel de investigación: categorización (similitudes)	87
4.1.2.	Segundo nivel de investigación: Categorización (diferencias)	88
Codificación Axial		88
4.1.3.	Resultados de análisis pedagógico	92
4.1.4.	Resultados de análisis estadísticos	92
Codificación selectiva		92
4.1.5.	Conclusiones	94
4.1.6.	Recomendaciones	96
4.1.7.	Discusión de resultados	97
	Lista de Referencias	99
APÉNDICES		102
APÉNDICE A		102
Fotografías del proceso de investigación		102
APÉNDICE B		107
CRITERIOS UTILIZADOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE CATEGORÍAS		107

Resumen

La investigación tuvo como propósito potenciar la creatividad y las habilidades sensorio-motrices de las estudiantes de cuarto grado de secundaria mediante la aplicación de técnicas de modelado en el área de Arte y Cultura. El estudio surgió ante la disminución del interés por la creación artística, especialmente en el trabajo tridimensional, debido a la limitada implementación de estrategias pedagógicas que fortalezcan la expresión creativa. La metodología se basó en el uso del modelado en papel maché, tomando como referencia la propuesta de Tábara (2002), que permite construir formas a partir de materiales accesibles y experimentar el volumen, la textura y el relieve desde una práctica artística activa. Se emplearon técnicas de observación e introspección para analizar el proceso creativo y valorar los productos tridimensionales elaborados por las estudiantes. Los resultados evidenciaron que el trabajo con papel maché facilitó la comprensión del volumen y fortaleció la capacidad de trasladar ideas al espacio tridimensional. Asimismo, se constató un incremento en la creatividad, la seguridad expresiva y la exploración sensorial. Se concluye que la implementación sistemática de técnicas de modelado contribuye de manera significativa al desarrollo creativo, promueve la autonomía y favorece un aprendizaje integral dentro del área de Arte y Cultura.

Palabras clave: Papier mâché, creatividad, habilidades sensorio-motrices, expresión artística, volumen, textura.

Abstract

The research aimed to enhance the creativity and sensorimotor skills of fourth-year secondary school students through the application of modeling techniques in the area of Art and Culture. The study arose from a decline in interest in artistic creation, especially in three-dimensional work, due to the limited implementation of pedagogical strategies that strengthen creative expression. The methodology was based on the use of papier-mâché modeling, taking as a reference the proposal of Tábara (2002), which allows the construction of forms from accessible materials and the experience of volume, texture, and relief through an active artistic practice. Observation and introspection techniques were used to analyze the creative process and evaluate the three-dimensional products made by the students. The results showed that working with paper maché facilitated the understanding of volume and strengthened the ability to translate ideas into three-dimensional space. Furthermore, an increase in creativity, expressive confidence, and sensory exploration was observed. It is concluded that the systematic implementation of modeling techniques significantly contributes to creative development, promotes autonomy, and fosters holistic learning within the area of Art and Culture.

Keywords: *Paper maché*, creativity, sensorimotor skills, artistic expression, volumen, texture.

Introducción

El arte desde tiempos remotos, ha sido un medio esencial de comunicación y expresión cultural. Los materiales plásticos, por su versatilidad, han permitido al ser humano representar su entorno, creencias y experiencias, convirtiéndose en una vía de creación y conexión simbólica. Como señala Read (2001), “el arte no es un adorno en la vida del ser humano, sino una necesidad para el desarrollo de su sensibilidad y pensamiento” (p.45).

En el ámbito educativo la enseñanza de las artes cumple un rol clave en el desarrollo integral de los estudiantes, pues potencia la creatividad, la imaginación y la capacidad reflexiva. Según la UNESCO (2006), “la educación artística favorece competencias cognitivas y socioemocionales indispensables para enfrentar los retos de la sociedad contemporánea” (p.3). Sin embargo, en muchos contextos escolares estas suelen ocupar un lugar secundario frente a asignaturas consideradas prioritarias, lo cual limita la formación integral de los estudiantes.

Frente a esta situación, el uso de técnicas accesibles y sostenibles, como el modelado en papel maché constituye una estrategia pedagógica que integra creatividad y conciencia ambiental. Al respecto, López (2008) afirma que la concentración es un proceso cognitivo indispensable para el aprendizaje, el cual puede ser estimulado mediante actividades artísticas que requieran atención sostenida.

La presente investigación, titulada “El modelado en papel maché como estrategia didáctica para el desarrollo de la capacidad creativa y la concentración en estudiantes de secundaria del Cusco”, busca demostrar que el arte trasciende el plano estético y se convierte en un recurso pedagógico eficaz. Se propone que, a través del modelado, los estudiantes no solo desarrollen las habilidades técnicas y manuales, sino que también fortalezcan competencias como la atención, la creatividad y la perseverancia, que repercuten de forma directa en su rendimiento académico y en su formación integral.

El trabajo se encuentra estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I: Aborda el problema de investigación, los objetivos, preguntas de investigación, justificación, tipo y método de investigación, así como la viabilidad del estudio.

Capítulo II: Presenta el marco teórico y de referencia, proporcionando una base conceptual que orienta el desarrollo de la investigación.

Capítulo III: Detalla la metodología empleada, garantizando el rigor científico y la validez de los resultados obtenidos.

Capítulo IV: Expone los resultados de la investigación, sustentados en el análisis de datos y la interpretación de los valores estéticos.

En síntesis, esta investigación responde a la necesidad de fortalecer espacios educativos donde el arte, la creatividad y la innovación sean protagonistas, fomentando además el uso de materiales reciclables como recurso pedagógico. Con ello se busca contribuir a una educación más integral, significativa y sostenible.

Así mismo este estudio pretende aportar una propuesta didáctica que se puede replicar en contextos educativos similares ,ofreciendo a los docentes estrategias accesibles para potenciar las habilidades de sus estudiantes .De esta manera, se espera que los resultados de la investigación contribuyan tanto al ámbito pedagógico como al social ,promoviendo una visión de la educación artística ,no como un complemento ,sino como un pilar esencial en la formación integral de los adolescentes del Cusco.

Capítulo I

Planeación de la investigación

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. Definición del problema

La carencia de métodos didácticos sobre técnicas de modelado al momento de realizar formas creativas en el espacio visual en estudiantes de 4° C de secundaria del colegio Educandas de Cusco.

1.1.2. Descripción del problema

A lo largo de su formación, la capacidad creadora de las estudiantes tiende a deteriorarse progresivamente debido a la falta de herramientas, ejercicios y métodos en técnicas plástico-artísticas que estimulen su desarrollo dentro del componente de artes visuales. Esta carencia se ve agravada por prácticas docentes inadecuadas por parte de especialistas como de docentes de otras áreas, quienes encasillan el aprendizaje en un proceso de mera repetición. En este enfoque, el principal objetivo es aproximarse a la realidad, y el desempeño estudiantil se evalúa únicamente en función de su capacidad para imitar modelos preestablecidos, limitando así su potencial creativo.

Asimismo, en el colegio Educandas y en muchas otras dentro del sistema educativo actual, el área de Arte y Cultura no recibe la importancia que merece. Como consecuencia, con frecuencia se asignan docentes que no son especialistas en la materia y carecen de una metodología adecuada para la enseñanza artística. Esta falta de atención provoca que el aprendizaje se reduzca a un enfoque meramente conceptual y académico, lo que, a largo plazo, lleva al desaprovechamiento de diversas habilidades creativas.

Particularmente, en el aprendizaje del modelado, se evidencian dificultades que afectan el proceso creativo. Las estudiantes muestran limitaciones en el manejo adecuado de materiales plásticos debido a la escasa o nula práctica con las mismas. Además, no cuentan con referentes visuales o experiencias previas que les permitan comprender los conceptos fundamentales como la tridimensionalidad, el volumen, la

textura, lo cual conlleva a que no se comprenda el potencial expresivo del modelado como medio de comunicación visual.

Al restarle importancia a este componente esencial del arte, no solo se priva a los estudiantes de la interacción con materiales plásticos que estimulen sus sentidos de manera integral, sino también se limita el desarrollo de diversas formas de expresión, afectando su capacidad para manifestar libremente su creatividad.

1.1.3. Formulación del problema

¿Cómo será la interpretación del relieve y la textura en los trabajos de modelado con papel maché en las estudiantes de 4° C de secundaria del colegio Educandas del Cusco al crear formas en el espacio visual, y qué habilidades desarrollarán al aplicar esta técnica en sus trabajos creativos?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Interpretar como las estudiantes de 4° C de secundaria del colegio Educandas del Cusco comprenden y aplican el relieve y la textura en la técnica del modelado en papel maché, analizando su uso en trabajos creativos y su relación con el desarrollo de la concentración.

1.2.2. Objetivos Específicos

Objetivo Específico 1. Investigar la técnica del modelado en papel maché y su aplicación didáctica en el desarrollo de habilidades creativas y expresivas.

Objetivo Específico 2. Diseñar un módulo de enseñanza-aprendizaje para estimular la creatividad y la expresión artística a través de la técnica de modelado en papel maché.

Objetivo Específico 3. Tomar una muestra creativa posterior al aprendizaje del método de modelado en papel maché.

Objetivo Específico 4. Evaluar el producto estético y creativo generado mediante la aplicación de la técnica de modelado en papel maché.

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Justificación teórica

La capacidad creativa y la concentración son dos habilidades fundamentales en la formación de los estudiantes. No solo contribuyen en el aspecto académico sino también en su vida diaria para resolver problemas, expresarse con libertad y desarrollar autoconfianza. A pesar de su importancia, muchas veces estas

capacidades no se trabajan con la atención que merecen en el aula, principalmente en Arte y cultura.

Con el paso del tiempo se ha notado que los estudiantes tienen menos oportunidades para crear imaginar y construir cosas por sí mismos. Esto se ve reflejado como el modelado donde algunas estudiantes muestran dificultad para trabajar con materiales, dar forma a sus ideas o mantener la concentración en el proceso.

Por ello, esta investigación propone trabajar con la técnica del papel maché, un recurso artístico sencillo, que permite a las estudiantes modelar formas, trabajar con sus manos y dejar volar su imaginación. Además, esta técnica se relaciona directamente con la propuesta del artista ecuatoriano Paco Tábara, quién creo el método “Juguetes nuevos de cosas viejas”. Esta metodología invita a reutilizar materiales que normalmente se desechan, para transformarlos en algo nuevo y creativo. Es una forma de hacer arte desde lo cotidiano, valorando lo que se tiene al alcance y dándole un nuevo sentido a las cosas.

También se toma en cuenta lo dicho por Vygotsky y Piaget, dos autores que explican que todos aprenden mejor cuando interactúan con objetos reales, cuando participan activamente en su aprendizaje. Por eso el modelado en papel maché, además de ser una técnica artística se convierte en una herramienta que favorece el desarrollo integral de los estudiantes, fortaleciendo principalmente su motricidad fina su concentración y estimulando su creatividad.

En conjunto, esta propuesta busca no solo atender las dificultades observadas en el aprendizaje del modelado, sino fomentar una educación más expresiva y cercana a la realidad de los estudiantes en donde pueden aprender haciendo y disfrutar del proceso artístico.

1.3.2. Justificación metodológica

Para el desarrollo de esta investigación, se emplearán diversos métodos que permitirán un análisis integral del proceso de modelado en papel maché y su impacto en la creatividad y expresión artística de los estudiantes.

En primer lugar, se utilizará el método iconográfico, ya que es fundamental para comprender la significación intrínseca del relieve y la textura en las producciones artísticas. A través de un análisis iconográfico descriptivo e interpretativo, se podrá identificar el significado simbólico y expresivo de las creaciones realizadas por las

estudiantes. Asimismo, se aplicará el método semiótico, dado que todo objeto artístico adquiere sentido dentro de una estructura comunicativa interna.

Este enfoque permitirá analizar las producciones estéticas desde su valor simbólico y su capacidad para transmitir significados, contribuyendo a una interpretación más profunda de las obras creadas con la técnica del modelado en papel maché.

Por último, se recurrirá al método inductivo para analizar la información recopilada en el cuaderno de campo. Este método facilitará la interpretación de la percepción pedagógica del investigador durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo comprender cómo las estudiantes asimilan la técnica y desarrollan su capacidad creativa a lo largo de la experiencia artística.

El uso de estos métodos garantizará un enfoque analítico riguroso, proporcionando una base sólida para evaluar el impacto del modelado en papel maché en el desarrollo artístico y cognitivo de las estudiantes.

1.3.3. Justificación práctica y pedagógica

La presente investigación se basa en la necesidad de fortalecer el desarrollo creativo y la concentración en las estudiantes de 4^ºC de secundaria del colegio Educandas del Cusco, mediante estrategias didácticas innovadoras en el área de Arte y Cultura. La creatividad es un pilar fundamental en la formación integral del estudiante, ya que potencia su capacidad de expresión, resolución de problemas y pensamiento crítico, habilidades esenciales tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana.

Sin embargo, en el contexto educativo actual, se observa una disminución progresiva de metodologías que fomenten la creatividad y la experimentación en las artes plásticas. En este sentido, la técnica del modelado en papel maché se presenta como una herramienta pedagógica efectiva para desarrollar la percepción espacial, la motricidad fina y la capacidad de exploración material, promoviendo así un aprendizaje significativo y vivencial.

Desde un enfoque constructivista, este estudio busca que las estudiantes sean protagonistas de su propio proceso creativo. Para ello, se plantea tomar una muestra creativa posterior al aprendizaje del método de modelado en papel maché, con el fin de analizar cómo esta técnica influye en su expresión artística y en la construcción de formas en el espacio visual. Asimismo, se evaluará el producto estético y creativo

generado mediante la aplicación de la técnica de modelado en papel maché, permitiendo valorar tanto el desarrollo de habilidades artísticas como la capacidad de innovación de las estudiantes.

Además, esta investigación fomenta un aprendizaje interdisciplinario, integrando conocimientos de historia del arte, geometría y comunicación visual, al tiempo que refuerza la conciencia ecológica mediante el uso de materiales reciclables. Por lo tanto, este estudio tiene un impacto pedagógico significativo, ya que no solo contribuye a la formación artística de las estudiantes, sino que también fortalece su desarrollo cognitivo, emocional y social, brindándoles herramientas esenciales para su crecimiento integral.

1.4. Tipos de investigación

1.4.1. Según su finalidad

Aplicada. ¿Por qué es así su finalidad?

La indagación en el campo de la educación artística puede ser clasificada en dos enfoques fundamentales, dependiendo de su propósito: práctica y teórica (o elemental). Este tipo de separación frecuentemente se manifiesta en las tareas y los roles del profesor y del alumno (discente).

Investigación básica o teórica en el docente

Desarrollo de Teorías y Métodos. Los docentes suelen participar en la investigación básica o teórica, que tiene como objetivo crear y perfeccionar métodos pedagógicos y teorías. Esta clase de investigación tiene como objetivo entender los principios esenciales de la educación artística y cómo estos pueden ser utilizados para optimizar la enseñanza y el aprendizaje del arte.

Análisis Crítico y Reflexión. Los maestros también realizan análisis críticos de las prácticas artísticas y educativas actuales, considerando su eficacia y buscando formas de innovar y mejorar. Esto abarca el análisis de teorías estéticas, movimientos artísticos y obras de arte con el fin de incorporar este conocimiento en sus métodos pedagógicos.

Publicaciones y Difusión de Conocimiento. Los estudios teóricos frecuentemente generan artículos académicos, libros y otros medios educativos que transmiten descubrimientos y saberes al ámbito artístico y educativo.

Investigación Práctica en el Discente

Aplicación de Técnicas y Métodos. Los alumnos, o docentes, se enfocan en la investigación aplicada, que implica la aplicación de técnicas y métodos aprendidos para crear obras de arte. Este tipo de investigación es experiencial y se basa en la práctica activa del arte.

Desarrollo de Habilidades. Por medio de la investigación aplicada, los alumnos perfeccionan y desarrollan sus capacidades técnicas y expresivas. Para hallar su propia voz artística, experimentan con distintas técnicas, materiales y perspectivas.

Proyectos Creativos. Los alumnos desarrollan proyectos creativos que requieren el uso de saberes técnicos y teóricos. Estos proyectos no solamente evidencian su entendimiento de los conceptos aprendidos, sino que también posibilitan que indaguen en sus intereses y canalicen su creatividad de un modo concreto.

Reflexión y Evaluación. A pesar de que su perspectiva es práctica, los alumnos también piensan acerca de sus procesos y resultados. Evalúan sus trabajos y experimentos con el objetivo de aprender de sus vivencias y optimizar proyectos futuros.

Integración de Ambos Enfoques. Es relevante destacar que, a pesar de que existe una diferencia entre la investigación teórica del profesor y la práctica del alumno, las dos están interrelacionadas y se nutren recíprocamente. Mientras las vivencias prácticas de los alumnos pueden informar y enriquecer la investigación teórica del profesor, este último emplea sus conocimientos teóricos para orientar y respaldar las indagaciones prácticas del alumnado.

La investigación en la educación artística se considera multifacética, ya que une aspectos teóricos y prácticos que se combinan para ofrecer una educación integral y enriquecedora tanto a los alumnos como a los profesores.

(León Maristany, 2024).

1.4.2. Según su alcance

Descriptiva Interpretativa. La indagación en la educación artística es a la vez descriptiva e interpretativa, ya que tiene como objetivo no solamente registrar y describir los procesos de creación, sino además entender y explicar los significados y los contextos de esos procedimientos y sus resultados. Esta dualidad facilita una investigación más completa y detallada de la creatividad y de la producción artística (León Maristany, 2024).

1.4.3. Según su diseño

Investigación y evaluación de los procesos. ¿Por qué la investigación artística según su diseño es investigación y evaluación de los procesos?

La investigación artística, de acuerdo con su diseño, se enfoca en la investigación y evaluación de los procesos por varias razones fundamentales que coinciden con la esencia y los propósitos del arte como práctica creativa y disciplina académica. Algunas de estas razones se enumeran a continuación:

Comprensión Profunda del Proceso Creativo. La investigación artística tiene como objetivo comprender detalladamente cómo se llevan a cabo los procesos de creación. Esto abarca desde el momento en que surge una idea hasta cuando se convierte en una obra de arte. La evaluación de estos procesos posibilita determinar las fases principales, los métodos empleados y los elementos que inciden en la creación artística.

Desarrollo y Refinamiento de Técnicas. Los educadores y artistas pueden determinar qué métodos y técnicas son más eficaces al estudiar y analizar los procesos. Esto no solo mejora la calidad de la obra artística, sino que también amplía el repertorio técnico y metodológico a disposición de los artistas.

Innovación y Experimentación. La evaluación constante de los procesos permite que se pueda innovar y experimentar. Al examinar de manera crítica sus procedimientos y resultados, los artistas tienen la posibilidad de hallar nuevas maneras de expresarse y métodos novedosos.

Educación Artística. Es fundamental entender y enseñar los procesos de creación para la educación del arte. La investigación en este campo contribuye a construir métodos de evaluación y pedagógicos más eficaces, lo cual favorece el progreso de las destrezas artísticas y del aprendizaje en los alumnos.

Documentación y Sistematización. La evaluación e investigación de los procesos posibilita la documentación y sistematización del saber artístico. Esto es fundamental para mantener y transmitir saberes y prácticas artísticas a generaciones venideras, así como para establecer una base para el análisis y la crítica del arte.

Mejora Continua. Los artistas pueden reflexionar sobre su trabajo, detectar áreas que necesitan ser mejoradas y establecer una práctica más consciente y deliberada gracias a la evaluación de los procesos creativos. Esta retroalimentación continua es esencial para el desarrollo artístico y profesional.

Interdisciplinariedad y Contextualización. El estudio de los procesos artísticos posibilita ubicar la práctica del arte en un marco más extenso, que abarca elementos sociales, culturales, tecnológicos e históricos. Esto enriquece la comprensión y apreciación del arte, y puede llevar a enfoques interdisciplinarios en la investigación.

Validación y Legitimación. El arte se valida y legitima como un campo académico serio y riguroso gracias a la evaluación rigurosa de los procesos artísticos. Esto es relevante para que el arte sea reconocido en ámbitos educativos y laborales.

Síntesis. Se llega a la conclusión de que examinar y analizar los procesos involucrados en la creación artística no solo mejora el acto artístico en sí, sino que también contribuye al desarrollo académico y educativo del arte, promoviendo una comprensión más profunda y crítica de la creatividad y la producción artística (León Maristany, 2024).

1.4.4. Según las fuentes de datos

De campo. ¿Por qué la investigación en educación artística según la fuente de datos es documental y de gabinete con datos reales y oníricos?

Investigación de la educación artística según el tipo de datos: documental y de gabinete, con información real y onírica

La investigación en el campo de la educación artística se clasifica como documental y de gabinete, ya que se fundamenta en diversas fuentes de datos que comprenden registros físicos e interpretaciones subjetivas.

Aquí se detallan las razones de esta clasificación:

Documental

Fuentes Escritas y Visuales. Recopila información de fuentes gráficas (fotografías, videos, reproducciones de obras artísticas) y escritas (libros, ensayos, artículos, tesis). Para entender y analizar el arte, es esencial tener un contexto teórico, técnico e histórico, el cual se obtiene de estas fuentes.

Archivos y Registros. Comprende la revisión de notas de campo, archivos, diarios de artistas y otros registros que registran las producciones artísticas y los procesos creativos. Para comprender las técnicas, métodos y reflexiones de los artistas, es posible examinar estos documentos.

De Gabinete

Análisis y Síntesis. Significa trabajar en un ambiente de investigación (gabinete) donde se examinan, sintetizan e interpretan los datos recolectados.

Los investigadores analizan teorías y metodologías, revisan la literatura ya existente y comparan distintos artistas y obras.

Datos reales y oníricos

Datos Reales. Se alude a información concreta y comprobable, como la técnica empleada, los materiales usados, el marco histórico y las descripciones pormenorizadas de los procesos creativos y los productos del arte.

Datos Oníricos. Se refiere a las facetas imaginativas, subjetivas y simbólicas del arte. Incorpora interpretaciones propias, visiones, sueños y otros componentes que inciden en la creatividad y la expresión artística. Para comprender el arte desde una perspectiva más profunda y holística, es crucial contar con estos datos oníricos (León Maristany, 2024).

1.4.5. Según la fuente de datos

Documental y de gabinete con datos reales y oníricos del producto

artístico. La investigación en educación artística es de gabinete y documental, ya que se fundamenta en fuentes escritas y visuales para recopilar y examinar datos tanto reales como oníricos, ofreciendo un entendimiento extenso y profundo del arte.

El producto artístico como documento con información. Comprendiendo que el producto artístico contiene datos e interpretaciones ¿Se debe considerar al producto artístico como un documento con información?

Datos e interpretaciones en el producto artístico

Portador de Información. El documento que incluye datos sobre el contexto, el procedimiento, el estilo y la intención del creador es lo que se conoce como producto artístico (obra de arte). El análisis de la obra permite obtener información relevante acerca de la época en que se creó, así como sobre las influencias sociales, culturales y personales del autor.

Expresión Subjetiva. Las obras de arte transmiten también significados e interpretaciones subjetivas, además de los datos objetivos. Muestran la manera de pensar, sentir y ver del artista, además de las reacciones del público. Para comprender el impacto e importancia de la obra, son esenciales estas interpretaciones

El producto artístico como documento

Registro Visual y Conceptual. Las obras de arte representan ideas, conceptos y temas de una forma única. Son susceptibles de ser vistos como documentos visuales que conservan las vivencias, reflexiones y perspectivas del mundo del creador.

Fuente de Investigación. Una obra de arte, como documento, es un recurso primario para la investigación en los ámbitos de crítica artística, historia del arte, estética y estudios culturales. Ofrece información para realizar análisis semióticos, formales y contextuales.

Comunicación de Conocimiento. Las obras de arte comunican no solo conocimiento acerca de estilos y técnicas, sino también sobre relatos históricos, culturales y sociales. Actúan como documentos que preservan y transmiten información a través del tiempo.

Síntesis. El producto artístico debe verse como un documento informativo, puesto que incluye tanto datos objetivos como interpretaciones subjetivas, las cuales son esenciales para entender y analizar el arte (León Maristany, 2024).

1.5. Método de investigación

Se utilizará la observación: Este método permite recopilar y analizar diversos datos de la población objetiva, proporcionando una visión detallada de los factores que influyen en el desarrollo de la creatividad y la concentración en las estudiantes. A través de la observación, se podrá medir con mayor precisión la importancia del modelado en papel maché como técnica didáctica y su impacto en el grupo seleccionado.

Se utilizará la introspección: El método interpretativo se emplea para analizar la forma en que las estudiantes perciben y experimentan el proceso creativo, considerando su subjetividad y contexto individual. Este enfoque permite comprender la producción artística como un fenómeno dinámico e influenciado por factores personales, sociales y culturales, facilitando así una interpretación más profunda de los resultados obtenidos.

Se utilizará el método de análisis por categorías: Este método permitirá organizar y explicar las expresiones artísticas generadas a través del modelado en papel maché, estableciendo relaciones entre las unidades de análisis y las manifestaciones estéticas observadas en los trabajos de las estudiantes. Se identificarán los elementos plásticos y creativos empleados, evaluando su impacto en el desarrollo de la capacidad creativa y la concentración.

El análisis semiótico se empleará para describir e interpretar el contenido del mensaje presente en las producciones realizadas con la técnica de modelado en papel maché. Se analizarán los signos, símbolos y significados implícitos en cada obra,

permitiendo comprender cómo las estudiantes expresan ideas, emociones y conceptos a través de sus creaciones tridimensionales.

El análisis estético se enfocará en la interpretación formal de los productos artísticos generados mediante el modelado en papel maché, evaluando aspectos como la composición, textura, relieve y armonía. Se valorará cómo la aplicación de esta estrategia didáctica contribuye a potenciar la capacidad creativa y la concentración de las estudiantes, proporcionando una apreciación más detallada de su evolución en el proceso de aprendizaje artístico.

1.6. Viabilidad

1.6.1. De contexto

El estudio acerca del modelado en papel maché como método pedagógico para fomentar la capacidad de concentración y creatividad en estudiantes de 4°C de secundaria del colegio Educandas del Cusco se encuentra en la ciudad donde habita la autora, lo que facilita el acceso y el seguimiento del estudio. Además, se cuenta con los recursos técnicos y materiales necesarios para implementar la estrategia didáctica y desarrollar la investigación de manera efectiva durante el segundo semestre del 2024.

1.6.2. De recursos técnicos y materiales

Durante la investigación con las alumnas de la Institución Educativa, se dispone de los recursos técnicos requeridos para llevar a cabo el modelado en papel maché. Además, esta técnica se orienta hacia un enfoque ambiental, permitiendo no solo fortalecer la creatividad y la concentración de las estudiantes, sino también fomentar la conciencia ecológica y contribuir al desarrollo sostenible.

Asimismo, se dispone de los materiales esenciales para llevar a cabo la investigación, incluyendo una cámara fotográfica, una cámara de video, pasta casera, soportes y pinturas acrílicas para la realización de los trabajos artísticos.

Los materiales para la elaboración de la pasta serán accesibles y de fácil adquisición, utilizando principalmente papel reciclado, útiles de escritorio y pigmentos, los cuales serán proporcionados por la investigadora.

1.6.3. De recursos económicos

El desarrollo de la investigación sobre el modelado en papel maché como estrategia didáctica para el desarrollo de la capacidad creativa y la concentración en estudiantes de 4° C de secundaria del colegio Educandas del Cusco será financiado

parcialmente con el apoyo de familiares directos, así como con aportes propios de la investigadora.

Estos recursos permitirán la adquisición de materiales necesarios para la aplicación de la técnica, así como la cobertura de gastos relacionados con la documentación y registro del proceso investigativo.

1.7. Muestra

La investigación tendrá una muestra inicial de 23 trabajos.

Capítulo II

Marco referencial

2.1. Antecedentes de la investigación

Durante el proceso de indagación concerniente a la investigación se halló diversos trabajos de tesis provenientes de distintas locaciones vinculadas con el tema a tratar, las cuáles detallaremos a continuación:

2.1.1. *Antecedentes Nacionales*

Tesis 1. Mamani Beizaga (2022) realizó una investigación en la I.E.I. N.º 153 de Sandia de Puno con el fin de determinar el nivel de creatividad en infantes de 5 años. El estudio, de diseño no experimental y descriptivo, trabajó con 10 estudiantes, hallando que el 40% tenía un nivel medio de creatividad y el 60% un nivel alto.

Al analizar las dimensiones, se encontró que en el nivel literal y la elaboración los niños obtuvieron un 60% en nivel alto, evidenciando una buena capacidad para comprender información explícita y construir nuevas ideas. En cuanto a la originalidad, el 40% alcanzó un nivel alto, aunque persistieron porcentajes de 30% en niveles regular y bajo, lo que refleja la necesidad de fortalecer esta capacidad. En la dimensión inferencial, los resultados fueron más equilibrados, con 30% en nivel alto, 40% en nivel regular y 30% en nivel bajo, mostrando que todavía existen dificultades para formular hipótesis y construir significados implícitos.

Estos hallazgos son relevantes para la presente investigación porque confirman que, aunque los niños presentan un desarrollo positivo de la creatividad, existen áreas específicas, como la originalidad y el nivel inferencial que requieren estrategias pedagógicas más innovadoras. Así, el antecedente aporta evidencia empírica sobre la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo creativo dentro de la educación inicial en el contexto peruano.

Tesis 2. Ortega Falcón y Juro Gonzales (2023) realizaron la tesis titulada Técnica del modelado para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N.º 101 Cuna Jardín El Carmelo-2022, en la Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac. El objetivo fue demostrar cómo el uso del modelado ayuda a mejorar la creatividad en los niños de 4 años. La investigación fue de tipo aplicada, con diseño preexperimental, y se trabajó con 19 estudiantes.

En la evaluación inicial (pre test) se encontró que el 84,2% de los niños estaba en nivel de inicio en creatividad, mostrando dificultades en fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración. Los resultados mostraron un cambio positivo después de llevar a cabo doce talleres de modelado: en la prueba final, el 94,7 % del alumnado llegó a un nivel de rendimiento sobresaliente, evidenciando más autonomía, curiosidad e imaginación en sus trabajos. Además, mejoraron notablemente en fluidez y flexibilidad, y en menor medida en originalidad y elaboración.

Este antecedente es importante porque demuestra que el modelado no solo fortalece la motricidad fina, sino que, además, promueve la creatividad en los niños de educación inicial, lo cual puede ser un respaldo para esta investigación presente.

Tesis 3. Olguin Neira (2021) presentó el trabajo Descripción del trabajo creativo en la escultura en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Su propósito fue reflexionar y sistematizar su proceso creativo como escultora, considerando más de 30 años de producción artística. La investigación se enmarca en una propuesta de suficiencia profesional y recoge experiencias tanto en la creación de esculturas en madera y metal, como en el modelado en cera, barro y yeso.

En su análisis, la autora destaca que el proceso creativo se construye a partir de un diálogo permanente con la materia, donde el tacto, la observación y la experimentación definen el rumbo de cada obra. A lo largo de tres décadas, desarrolló más de 130 esculturas, explorando el ensamble de materiales, el vacío, las formas anatómicas y geométricas, así como los contrastes entre lo lúdico, lo erótico y lo religioso. Entre sus principales conclusiones, señala que la escultura es un ejercicio en el que convergen sensibilidad, imaginación y técnica, y que el volumen es el primer elemento a resolver en el camino artístico.

Este antecedente es significativo porque ofrece una mirada reflexiva sobre el proceso de creación en las artes plásticas, aportando una visión que reconoce la importancia del contacto sensorial, la innovación material y la constante búsqueda de un lenguaje artístico propio, lo cual resulta valioso para comprender la relación entre creatividad, técnica y formación profesional en el ámbito artístico.

Tesis 4. Olortegui (2019) realizó un estudio titulado Taller de modelado de alto relieve en arcilla para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción,

Región Áncash. Los resultados del pretest indicaron que el 55% de los alumnos estaban en estado inicial, el 35% en proceso y el 5% no lograban niveles de logro establecidos ni sobresalientes. Sin embargo, en el posttest se evidenció un progreso: el 45% alcanzó el nivel de logro destacado, el 35% logró el nivel previsto y solo el 10% permaneció en niveles iniciales o en proceso. Estos hallazgos demuestran que las técnicas plásticas son un recurso eficaz para potenciar la creatividad en estudiantes que atraviesan una etapa de transición hacia la madurez, donde muchas veces han perdido la espontaneidad y expresión creativa originales.

2.1.2. Antecedentes Internacionales

Tesis 1. Paredes-Martínez y Tirado-Lozada (2022) realizaron una investigación titulada Artes plásticas en la educación para el desarrollo de la creatividad, en estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Pelileo (Ecuador). El propósito fue establecer la manera en que las artes plásticas inciden en el desarrollo de la creatividad. Para ello, emplearon un diseño descriptivo-correlacional, utilizando el Test de Pensamiento Creativo de Torrance antes y después de un procedimiento experimental centrado en tareas artísticas, sobre todo en el dibujo. Los resultados evidenciaron que la práctica de las artes plásticas permitió un incremento significativo en indicadores de fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración, confirmando que el arte es un recurso pedagógico clave para estimular la creatividad en la educación secundaria.

Este antecedente es relevante para el presente estudio, ya que también se centra en la importancia del arte como medio de desarrollo creativo. Sin embargo, mientras la investigación de Paredes-Martínez y Tirado-Lozada se orientó al uso del dibujo como técnica predominante, el presente trabajo plantea la utilización del modelado en papel maché, con el propósito no solo de potenciar la creatividad, sino también de reforzar la capacidad de concentración en estudiantes de secundaria. La comparación evidencia que, aunque ambos estudios se enmarcan dentro de las artes plásticas y la educación artística, la diferencia radica en la técnica aplicada y en los objetivos específicos: uno prioriza el desarrollo del pensamiento creativo desde el dibujo, mientras que el actual busca explorar cómo el modelado con papel maché, al ser una actividad manual y tridimensional, puede estimular tanto la creatividad como la atención sostenida de los estudiantes.

En ese sentido, el trabajo de Paredes-Martínez y Tirado-Lozada constituye un referente valioso, pues confirma la eficacia de las artes plásticas como estrategia pedagógica, y respalda la pertinencia de ampliar el campo de estudio hacia otras técnicas artísticas.

Tesis 2. Gómez Collaguazo y Sopa Naula (2021) desarrollaron la investigación titulada “La pintura y su relación con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años durante el año 2021, en la Universidad Central del Ecuador”. El objetivo del estudio fue examinar la manera en que el arte de la pintura favorece el crecimiento de la creatividad durante la fase de educación inicial. Para ello, se aplicó un enfoque cualitativo, de tipo bibliográfico-documental, recurriendo a fichaje y análisis de fuentes, con un alcance descriptivo. Los resultados mostraron que la pintura es una de las herramientas fundamentales para fortalecer la creatividad y la imaginación de los niños, ya que posibilita que se expresen sus emociones libremente, pensamientos y fantasías, favoreciendo el pensamiento original y la capacidad inventiva desde edades tempranas.

Este antecedente está vinculado con este trabajo porque ambos tienen en común el interés por fomentar la creatividad mediante las artes plásticas. Sin embargo, mientras el estudio de Gómez y Sopa se centra en la pintura como técnica aplicada en niños de educación inicial (2 a 3 años), la presente investigación propone el uso del modelado en papel maché con adolescentes de secundaria. A diferencia de la pintura, el papel maché ofrece una experiencia tridimensional y manual que no solo fomenta la creatividad, sino que también favorece la concentración, aspectos que cobran relevancia en esta etapa educativa.

En este sentido, el trabajo de Gómez Collaguazo y Sopa Naula constituye un referente valioso, pues demuestra la eficacia de las artes plásticas en la estimulación creativa desde edades tempranas y respalda la pertinencia de extender esta línea de investigación hacia otras técnicas artísticas y niveles educativos, como el modelado en papel maché en la educación secundaria.

2.2. Marco Teórico

2.2.1. Etimología del relieve

El término relieve tiene su origen en la palabra “relevare” que significa levantar y dentro del arte constituye una de las técnicas escultóricas que tiene por particularidad estar compuesto por un conjunto de formas

que sobresalen de su superficie generando una sensación de profundidad visual y física, carente de parte posterior a diferencia de otras técnicas tridimensionales. A continuación, la siguiente cita:

La Puerta de Ishtar, en Babilonia, presenta una escultura mesopotámica que incluye dragones y leones esculpidos en bajorrelieve. Los escultores de Egipto solían utilizar el relieve hundido. Las figuras están contenidas dentro de un contorno muy bien delineado y se muestran de pie, de perfil.

La escultura china, en particular, era conocida por sus relieves bajos. Los altos relieves no se hicieron habituales sino hasta la época de la Antigüedad clásica (c.500 a. C. en adelante), cuando los escultores griegos antiguos comenzaron a explorar el género más a fondo. La escultura en relieve de la tumba del ático que data del siglo IV a. C. son ejemplos notables, al igual que los frisos esculpidos utilizados en la decoración del Partenón y otros templos clásicos. (Gallerix.ru, 2009)

En resumen, la escultura en relieve ha evolucionado significativamente a lo largo del tiempo adaptándose a las características culturales de cada civilización.

Mientras que los mesopotámicos y egipcio se centraron en técnicas de bajo y relieve hundido, los griegos clásicos llevaron el alto relieve a un nuevo nivel de expresión artística, incorporándolos en frisos y monumentos de gran complejidad.

Es indispensable precisar los conceptos que fundamentan la estructura sobre la cual ha sido diseñado el proyecto de investigación, con el fin de reafirmar la selección de la técnica plástica.

2.2.2. La escultura

Se entiende por escultura a aquella expresión artística donde se esculpe un material plástico como la arcilla, madera, metal entre otros, hasta conseguir crear la idea inicial del escultor, caracterizada por poseer una estructura tridimensional así no se trate de un objeto concreto.

La escultura se concibe como un arte tridimensional que se materializa en volúmenes palpables. Su rasgo esencial es la ocupación del espacio, ya que a través de la forma y la masa genera una fuerte relación con el sentido del tacto. Sin embargo, debido a que

generalmente se experimenta desde la visión y no desde el contacto físico directo, el espectador debe recorrer la obra y apreciarla desde diversos ángulos para captar plenamente su riqueza espacial.

(Gombrich, 2006, p.25)

En este trabajo de investigación, la escultura se refiere a ese sistema de representación en dos y tres dimensiones, que comprende tanto lo figurativo como lo abstracto, e incluye todas las cualidades conceptuales, matéricas y estéticas que constituyen su esencia artística.

Nuestra producción artística se sitúa dentro de la figuración. y, por un lado, comparte los componentes formales de la tradición y, por otro lado, la rebeldía y el progreso que nos causa sentirnos creadores de nuestra época, al compartir con nuestros contemporáneos códigos que nos delatan y que terminan definiéndose como «corrientes». (Bañuelos, 2016, p. 35).

2.2.3. Elementos formales de la escultura

Los elementos formales hacen referencia a las características visuales y táctiles que constituyen una obra tridimensional e inclusive en obras pictóricas. Frecuentemente estos elementos se entrelazan de forma compleja para generar una experiencia estética integral.

Dichos elementos son los que se mencionan a continuación: La masa, la luz, el color, la función y el significado de la obra, la expresión formal, la temática, el volumen, el movimiento, la composición y la proporción.

2.2.4. Tipos de escultura

Al ser la escultura una de las manifestaciones artísticas más antiguas en el mundo que ha evolucionado continuamente, en la actualidad podremos encontrar diversas clases, técnicas y materiales que nos brindan mejores posibilidades para lograr un mayor acercamiento al arte. Por tanto, para alcanzar dicho acercamiento es necesario aprender a distinguir las características propias de cada tipo y sus subdivisiones.

Escultura de Bulto Redondo o Exentas. Conocidas como un tipo de escultura libre íntegramente tridimensionales, al no estar apoyada a ninguna superficie nos permite observarlos desde distintos puntos o ángulos.

Por lo general dichas esculturas están apoyadas en una base y no se encuentra directamente en el suelo y en su mayoría no suelen tener mucho peso en la parte superior, sino que éste encuentra distribuido de forma equilibrada.

Podremos encontrar muestras de dicho tipo de escultura en obras resaltantes que datan de fechas prehistóricas como se muestra a continuación:

Según Olaya (2016), las primeras esculturas exentas surgieron en la Prehistoria y consistían en pequeñas figuras femeninas con atributos sexuales muy marcados.

Figura 1

Esculturas prehistóricas exentas



Nota: Olaya, S. (2016). Venus de Willemdorf [fotografía]. RINCONDELPASADO. <https://rincondelpasado.wordpress.com/2016/07/25/el-relieve-y-el-bulto-redondo-en-escultura/>

Figura 2*Esculturas prehistóricas exentas*

Nota: Olaya, S. (2016). Venus de Dolni Vestonice [fotografía].

RINCONDELPASADO. <https://rincondelpasado.wordpress.com/2016/07/25/el-relieve-y-el-bulto-redondo-en-escultura/>

Según su postura podremos denominarlas de la siguiente manera:

Busto: Solo la cabeza.

Sedente: Sentada.

Yacente: Tumbada.

Orante: De rodillas.

Ecuestre: A caballo.

Grupo: Se refiere a las esculturas que muestran dos o más figuras humanas. (Mundo Escultura, 2013).

Sin embargo, dentro de este grupo hace falta incluir la postura oferente el cual alude a la posición donde se ofrece algo.

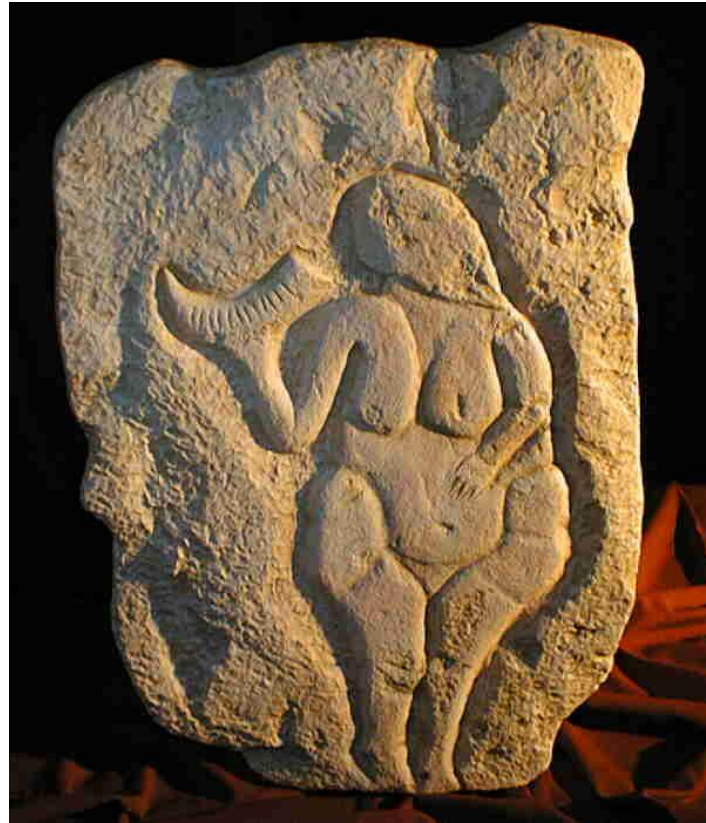
Clases de Escultura Exenta

- Torso o merma: Representación del cuerpo que no incluye los miembros superiores, inferiores y tampoco la cabeza
- Estudio de cabeza: Fundamental para practicar el detalle anatómico y la expresividad.
- Figura completa: Representación del cuerpo humano completo
- Busto: Muestra la parte superior del cuerpo del hombre desde la cabeza hasta la altura de las tetillas.
- Colosal: Caracterizado por tener amplias proporciones es decir ser extremadamente grande.
- Atlante: Figura masculina utilizada para sostener una columna.
- Cariátides: Figura femenina esculpida para sostener una columna.
- Monumental: Conformada por aquellas esculturas que abordan temas significativos como: Figuras notables, temas históricos, etc.
- Tritones: Creados con un fin principalmente ornamental ya que son seres masculinos que habitan en las aguas. (Gombrich, 2006, p. 12-14)

Escultura en Relieve. Es aquella técnica escultórica que consiste en combinar imágenes tridimensionales en un soporte bidimensional, las cuales permanecen adheridas a la superficie en la que están esculpidas.

Un relieve es, en cierto modo, una escena que debe ser organizada. A lo largo de la historia, se han utilizado varias formas de representación que son comunes para la escultura y la pintura. Era necesario establecer de alguna forma la disposición de las figuras en el espacio. Esto puede hacerse de forma tradicional, conocida como sistema "conceptual", o bien mediante una representación visual basada en la visión humana, llamada "perspectiva". (Almendrón, 2006).

Las esculturas en relieve se dividen comúnmente en tres categorías: bajo relieve, alto relieve y hueco relieve o relieve hundido.

Figura 3*Escultura prehistórica en relieve*

Nota: Cantos, V. (2020) *Venus de Laussel* [fotografía]. AULA DE HISTORIA.
<https://auladehistoria.org/comentario-venus-de-laussel-o-dama-del/>

Esculturas en Alto Relieve. A continuación, se citan algunos ejemplos de los distintos tipos de relieve empleados por las distintas civilizaciones:

La escultura en relieve de la tumba del ático que data del siglo IV a. C. son ejemplos notables, al igual que los frisos esculpidos utilizados en la decoración del Partenón y otros templos clásicos. En esta técnica las imágenes esculpidas se proyectan fuera de la superficie del fondo. Algunas partes de las esculturas se desprenden totalmente del suelo. Las esculturas en altorrelieve crean un efecto similar al de las esculturas de pie o redondas (Mundo Escultura, 2013).

Esculturas en Bajo Relieve. Se les llama también esculturas en bajorrelieve a aquellas en las que la escultura se destaca de manera muy sutil sobre el fondo.

La perspectiva del escultor puede comprenderse con facilidad desde el punto de vista frontal de la escultura. Los esquiatiados son una manifestación representativa del relieve bajo.

Esculturas en Hueco Relieve o Relieve hundido. También llamados grabados o esculturas en relieve calcográfico. La imagen esculpida en este método nunca se levanta más allá de la superficie del fondo. La escultura se lleva a cabo por debajo de la superficie de fondo. (Mundo Escultura, 2013)

Esta última fue empleada principalmente por la cultura egipcia.

Cabe decir que el alto relieve posee una sola faz, lo que significa que solo se ve desde un ángulo determinado y carece de las múltiples relaciones tridimensionales que se encuentran en una escultura completa.

Las figuras, para ser consideradas dentro del alto relieve deben sobresalir aproximadamente más de la mitad de su espesor, lo que crea un efecto visual en el que las formas parecen estar saliendo del plano. En lugar de sobresalir hacia el espectador, las formas y figuras se presentan como cavidades o incisiones en el plano. Esto crea una composición que parece estar "hundida" o esculpida en el plano de fondo, a diferencia del alto relieve, en el bajo relieve las figuras tienen un relieve más bajo y no tienen una proyección significativa en el espacio tridimensional.

Figura 4

Esculturas en bajo, hueco y alto relieve respectivamente



Nota: Bartolomé, M. (2016) Esculturas en bajo, hueco y alto relieve respectivamente [fotografía]. CERÁMICA A MANO

ALZADA.<https://ceramicaamanoalzada.com/relieves-ceramicos-wow-detalle-esta-la-diferencia/>

Dentro de la clasificación de las esculturas según su función encontramos que pueden ser: ornamentales (decorativas), monumentales (conmemorativa), religiosas (imágenes) y funerarias.

2.2.5. Técnicas de la escultura

Las técnicas de la escultura poseen dos enfoques fundamentales aditivos y sustractivos.

Es decir, se dividen según la forma en la que construye o da forma a las esculturas.

•**Técnicas Aditivas.** Caracterizada por aumentar o adicionar el material a esculpir.

•**Técnicas Sustractivas.** Se identifica por el retiro del material, mientras se va consiguiendo dar forma a la escultura.

Es posible mezclar estas técnicas para conseguir un acabado diferente, siempre y cuando la naturaleza del material lo permita.

Esculturas Talladas. Esta técnica de la escultura es conocida como un proceso sustractivo que a través del desgaste y astillado del material en bloque se van creando nuevas formas. El producto final se obtiene creando las formas desde el exterior hasta el interior, dicha técnica se emplea en materiales duros que puede ser la piedra o madera para el cuál se emplean distintos tipos de herramientas con filo.

Esculturas Fundidas. Para realizar esta técnica escultórica se vale de un molde y el líquido fundido de un metal, cera, yeso u otro el cuál debe dejarse enfriar por completo, para luego eliminar las paredes de la escultura con ayuda de cinceles, limas u otras herramientas. Por último, se puede dar el color deseado al metal a través del proceso conocido como patinado.

Esculturas Ensambladas. Similar al modelado referente a su carácter aditivo. El escultor puede elegir cualquier material ya sea reciclado, en desuso, desechado u otro objeto del hogar para que a través del pegado o soldadura se consiga construir la forma tridimensional divisada.

Desbastado en piedra. Técnica de la escultura que consiste en dar forma a una pieza de material (como piedra, madera, metal, etc.) eliminando las partes innecesarias para crear la forma deseada logrando transmitir una amplia gama de emociones y conceptos, para evocar sentimientos diversos a través de sus creaciones.

Esculturas Cinéticas. Este tipo de esculturas se vale del movimiento para consolidar su diseño, al formar parte de los conceptos artísticos modernos desafían continuamente la perspectiva del espectador.

Para construir este tipo de esculturas se emplea el humo, burbujas, mercurio, agua, viento, electricidad, etc.

2.2.6. Modelado escultórico

El modelado es un proceso aditivo en el cual se va añadiendo el material plástico blando para construir las formas deseadas. Como explican Masferrer y Sánchez (2020):

«En el terreno del arte, y más concretamente en la escultura, tradicionalmente se entiende por modelado la representación tridimensional de un objeto real, el modelo. Por modelo entendemos la imagen, la representación parcial, simplificada o interpretada de la realidad, que recoge los aspectos relevantes para el que modela y que

pretende recabar información sobre aquel, comprenderlo y explicarlo» (p.20).

Para dar inicio al proceso de modelado se parte frecuentemente de un boceto o esquema previo para tener claro la idea a desarrollar, también se puede trabajar de forma instintiva.

Según Masferrer y Sánchez (2020), «si bien es cierto que muchas veces se parte de bocetos previos (estudios, dibujos o fotografías preparatorios), la libertad de acción que facilita el modelado resulta muy interesante para plasmar de forma directa el pensamiento y la concepción del artista, puesto que permite una espontaneidad que no ofrecen otros materiales o técnicas» (p. 20).

El modelado representa a través de diversas técnicas cualquier objeto la elaboración de diferentes objetos tridimensionales para que esta pueda ser vista desde diferentes ángulos y vaya acorde con lo que busque su autor.

De esta manera, al utilizar técnicas distintas podemos resaltar aspectos diferentes dependiendo de la intención del artista (Masferrer & Sanchez,2020).

Modelado en papel mache. Entendemos que la técnica de papel maché es aquella técnica con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, que después del proceso de secado se torna rígido.

Según Barinova (2015) en su página *amo alebrijes*, «Papel maché proviene del francés “papier maché” el cual en español posee una significación como papel masticado o papel triturado. Este papel, mezclado con diferentes tipos de sustancias, da origen a una amplia variedad de construcciones».

Esta técnica data de hace muchos siglos atrás y para ello es necesario conocer acerca de su evolución y paso por el tiempo.

A principios del siglo II, los chinos comenzaron a fabricar papel y, posteriormente, cartón. En estos primeros años, la fabricación de papel era una tarea laboriosa y limitada. Como consecuencia el papel era bastante caro, por lo que el material fabricado, una vez útil para el propósito inicial, se le inventaba otro uso, lo que propició la evolución del arte del papel Maché.

Además de los chinos, otras culturas del mundo utilizaron el papel maché para la elaboración de objetos dentro de su arte popular tradicional.

Siendo este material muy apreciado por su fácil obtención, su flexibilidad y bajo costo. Los árabes aprendieron de los chinos y fueron quienes extendieron este arte por Europa a finales del siglo XIX, cuando el papel maché tuvo su mayor auge llegando a ser una industria casera. (Bonilla, 1997, p. 3).

Pero en la actualidad el rehúso del papel, en cualquiera de sus presentaciones, cobraría un papel más importante en la preservación del planeta tal como propone Tábara:

Es conveniente que le demos la importancia que merece, ya que esto resulta en la extinción de seres vivos. Si antes el proceso era artesanal y las cantidades empleadas no eran excesivas, no podemos decir lo mismo ahora, cuando el uso del papel se ha disparado.

Por lo tanto, tenemos que considerar que el uso o mal uso del papel nos está causando una carga sobre parte de la riqueza viva del planeta. ¿Hasta cuándo se podrá mantener la deforestación indiscriminada?

La situación la vamos reconociendo poco a poco, pero serán las generaciones venideras las que se enfrentarán al problema. (Tábara, 2000, p.2).

De esta manera además de obtener los beneficios de estimular la capacidad creativa y la concentración al desarrollar la técnica, podemos contribuir con la preservación del medio ambiente a través del reciclado de dicho material.

2.2.7. Tipologías

Existen diferentes materiales que nos brindan diferentes acabados y por tanto merecen prácticas diferentes como se indica en el siguiente apartado.

En arcilla. Desde la prehistoria, este material ha sido el más importante para la producción de objetos.

Dicho material se compone de una base arcillosa mezclada con otros compuestos minerales y con agua.

El modelado, como cualquier otra técnica, necesita de trabajo y contacto con el material. El trabajo gradual de ejercicios simples

evitará que el principiante se frustre. Una fruta o cualquier objeto con una volumetría simple puede ser modelado para comenzar.

En plastilina. La plastilina es una sustancia plástica creada a finales de la centuria decimonónica para resolver la dificultad que tenía el modelado con arcilla, que se secaba. Existen diferentes tipos de adherencia, dureza y color.

Se emplea para trabajar la psicomotricidad en los niños, así como en la animación stop-motion y la escultura.

Elaborar modelos en miniatura y hacer ejercicios puede ser muy fácil utilizando plastilina.

En cera. Existen distintas clases de cera, las cuales se diferencian dependiendo de si provienen de origen animal, vegetal o mineral.

Cada tipo de cera puede tener distintos usos: algunas serán más adecuadas para el modelado y otras, por su parte, para el vaciado.

La forma de trabajarlas también es distinta. Para el modelado, la cera debe precalentarse para lograr un mejor moldeado manual, dependiendo del tipo de cera. (Masferrer & Sanchez,2020).

El modelado artístico al igual que los tipos de escultura anteriormente descritos, cuenta con diferentes técnicas que amalgaman la idea de restaurar las habilidades creativas por medio de su versatilidad.

Materiales tradicionales. La escultura ha empleado una amplia gama de materiales a lo largo de la historia, desde tiempos inmemoriales. Además, gracias a los avances tecnológicos, las posibilidades creativas de los escultores se han expandido considerablemente mediante la exploración de nuevos materiales.

La elección del material en la escultura no solo refleja la tradición y la naturaleza del arte tridimensional, sino que también se ve enriquecida por la innovación y la adaptación a las oportunidades ofrecidas por la tecnología moderna.

- Piedra (mármol, granito, caliza, etc.)
- Madera
- Metal (Bronce, oro, etc.)
- Arcilla

Producto de la revolución industrial encontramos nuevos materiales como: hierro, aluminio, hormigón, plástico, papel, silicona, desechos o material reciclado.

2.3. Indicadores estéticos

2.3.1. *La forma*

En la búsqueda del reencuentro con la espontaneidad creativa apegada a las habilidades artísticas, los estudiantes por lo general encuentran el trabajo bidimensional más complicado en relación a la configuración tridimensional, en consecuencia, es inherente entender acerca de la forma al ser uno de los fundamentos principales de la escultura.

“Se llama forma a todo elemento que tiene un contorno y una estructura.

El contorno es lo que determina los límites de la figura y la estructura es el esqueleto o armazón de la forma” (Blati,2021).

Si tratamos de entender a la forma desde el plano artístico es apropiado citar el concepto acuñado por el siguiente autor:

La forma, que es uno de los siete componentes del arte y consiste en las herramientas visuales que emplea un artista para crear su obra, es un elemento esencial. Una obra de arte, además de la forma, incluye líneas, figuras, colores, tonalidades, texturas y espacios.

La forma, como elemento del arte, se refiere a algo tridimensional con volumen que tiene longitud, anchura y altura; en contraste con la figura (geométrica u orgánica), que es bidimensional y plana. Una forma se compone de tres dimensiones y, como las figuras, puede ser orgánica o geométrica. (Ribeiro,2020).

Clasificación de la forma artística. Al ser la forma un elemento tan versátil para el arte, puede ser clasificada de distintas formas e incluso pertenecer a más de un grupo a la vez.

Según su Origen

- Natural: Aquellas que provienen del entorno natural.
- Artificial: Conformada por creación humana.

Según su Configuración

- Tridimensionales: Se caracteriza por tener tres dimensiones, es decir longitud, altura y profundidad.
- Bidimensionales: No posee profundidad en su composición.

Según su Naturaleza

- Orgánicas: Clasificada de esta manera de acuerdo a la presencia de formas curvas en su estructura, en vista de que las formas rígidas son creadas por el ser humano.
- Geométricas: Poseen un orden rígido y matemático.

Según su Apariencia

- Simple: Contiene reducidos elementos.
- Compuesta: Constituido por formas intrincadas.

Regulares o Irregulares

- Regulares: Aquellas que muestran similitud en su estructura.
- Irregulares: Con formas no uniformes.

Cerradas o Abiertas

- Abiertas: Son aquellas que pueden confundirse con el fondo similar a la percepción visual común.
- Cerradas: Aquellas que están claramente limitadas generando un contorno o borde completo.

Figurativas o Abstractas

- Figurativas: Son figurativas cuando buscan representar la realidad tal cual es percibida.
- Abstractas: Contraria a las figurativas distorsionan la realidad, sin copiar o imitar lo existente.

Recursos para representar las formas artísticas. El empleo de los recursos en las artes visuales, contribuyen a evocar todo cuanto se necesite para concretar una idea creativa a través del manejo de los sentidos.

Contorno. Es la línea que bordea el perfil de una figura. En el mundo real las formas no tienen contorno, por lo tanto, al elegir este recurso el autor se aleja de una representación fiel a la realidad.

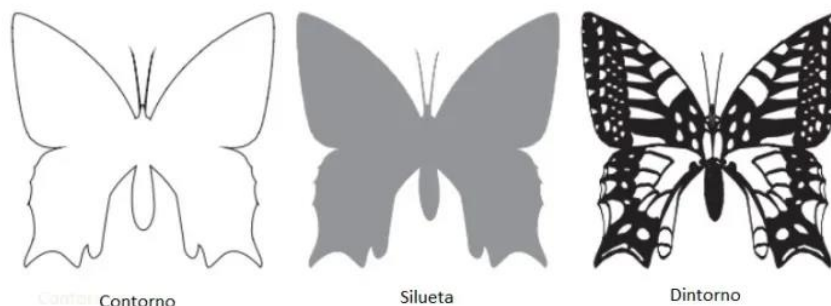
Silueta. Es la representación de una forma mediante un solo color.

Dintorno. Son todas las líneas, colores y texturas que configuran la superficie de una forma.

Se recurre a este recurso cuando se quieren describir formas detalladamente, destacando el interior de la figura con respecto a su perfil. (Blati,2021).

Figura 5

Imágenes acerca de las características en el arte



Nota: Blati, B. (2021). *Características de la forma en el arte* [Imagen].

#laspartesdelarte. <http://laspartesdelarte.com/la-forma-en-las-artes-plasticas/>

La forma expresiva. El lenguaje expresivo sirve de mecanismo para comunicar en forma no verbal, por tanto, nos ayudan a construir y estimular capacidades en el área emocional.

- La impresión de orden y tranquilidad se genera a través de las formas cerradas y geométricas. La combinación del efecto lo intensifica.
- Las formas abiertas y las orgánicas generan una sensación de movimiento. La combinación del efecto lo intensifica.
- Las figuras geoméricamente simples parecen más pesadas debido a su forma regular.

Por otro lado, las formas que están orientadas verticalmente parecen ser más pesadas que las oblicuas, y las oblicuas parecen ser menos estables que las horizontales.

- El color y el tamaño también influyen en el peso. El aislamiento o la agrupación otorgan a las formas un peso compositivo mayor o menor, respectivamente (Blati, 2021).

2.3.2. *La textura*

Acerca de textura citamos lo siguiente:

No solo se refiere a la apariencia externa de las propiedades de los materiales, sino también al tratamiento que puede realizarse sobre una superficie mediante los materiales.

Puede ser táctil, si tiene variaciones que se corresponden con el tacto y la visión: rugoso, áspero, suave, etc.

Las variaciones de luz que realzan la superficie generan sombras a partir de estas diferencias.

Puede ser visual cuando muestra diferencias en una superficie que solo pueden ser percibidas por la vista, pero no se pueden palpar, como cuando exhibe variables de opacidad o brillo (Crespi & Ferrario, 1995, p. 128).

En efecto para obtener la información completa de un objeto se requiere experimentar con más de uno de nuestros sentidos.

Tipos de textura. Existen diversos factores que determinan a qué tipo de textura pertenece, sin embargo, el más claro es la materia o forma del objeto.

Suelen estar divididas generalmente de la siguiente manera:

- **Texturas Visuales.** Se conoce como textura visual a aquellas que no poseen relieve, perceptible únicamente con la vista.
- **Texturas Táctiles.** Son aquellas que pueden ser percibidos no solo por medio de la vista sino también por el tacto.

A pesar de ser ésta la forma común empleada para precisar el grupo al que pertenece cada textura encontramos la clasificación del siguiente autor:

Tipos de textura según su origen

- **Texturas Naturales.** Las texturas naturales son las que fueron creadas por la naturaleza, es decir, no fueron generadas por el trabajo humano. Como ejemplo se puede mencionar el tronco de un árbol, su textura se puede percibir con la vista y el tacto.
- **Texturas Artificiales.** Estas texturas son creadas por el trabajo de una persona, pero tienen como base a una textura natural.

En esencia, se trata de tomar una textura natural y alterarla para fines prácticos o decorativos.

Los azulejos con superficie rugosa representan un ejemplo de texturas artificiales.

Tipos de textura según la distribución de los elementos

- **Texturas Geométricas.** Son aquellas texturas que presentan un patrón visual o táctil en forma de figuras geométricas.

Normalmente se trata de texturas artificiales, aunque en ocasiones excepcionales también puede haber algunas naturales.

- **Texturas Orgánicas.** Estas texturas, a diferencia de las anteriores, no presentan formas geométricas; más bien son más difusas y suelen ser naturales (Equipo de redacción profesional, 2017).

Técnicas artísticas para crear texturas. Las diferentes técnicas plásticas que generan textura o la sensación que produzca ésta, surgen en base a la búsqueda de potenciar las habilidades creativas alcanzadas por dicho elemento, por las razones que expresa Palacios (2015):

En relación a las tres áreas, aludiendo a la expresión plástica y texturas, pienso que la segunda (conocimiento del entorno) y la tercera (lenguaje: comunicación y representación) son las más significativas, ya que las texturas están presentes en nuestro ambiente.

y, en consecuencia, su representación y aplicación diaria lleva a su aprendizaje (p.6).

Así mismo, es necesario describir algunas técnicas que sirven de vehículo para la expresión artística.

Técnica de Frotado. Se utiliza un lápiz para frotar sobre una hoja de papel que se encuentra sobre la superficie con el relieve que se quiere copiar.

Técnica del Estampado. Se utiliza una esponja u otro elemento similar, el cual se humedece en pintura y se lo imprime en la superficie a decorar.

Técnica de Raspado. Para raspar la pintura de una superficie o pared que fue pintada hace poco, se emplea un elemento con punta.

Técnica por Añadido. Estas texturas se producen al pegar figuras de distintas formas sobre una superficie (Equipo de redacción profesional, 2017).

2.3.3. *El color*

Para completar una representación o grafismo del mensaje visual, recurrimos al color debido a que posee expresividad y significados particulares de intelección universal. En consecuencia, para evidenciar la función de este elemento gráfico enunciamos al siguiente autor:

Márquez (1987) señala que “el color es la impresión que produce en la retina del ojo, la luz reflejada por los cuerpos” (p. 46).

En este sentido, el sitio web *conceptos .de*, nos ayuda a conocer las nociones básicas del color, señalando que:

Cuando hablamos de color, nos referimos a una impresión que se genera en nuestros órganos visuales (los ojos) y que es interpretada por nuestros centros nerviosos (el cerebro) a partir de un tono de luz particular del espectro cromático.

El espectro de la luz visible incluye todos los colores, aunque en diversas longitudes de onda que nuestra percepción es capaz de captar por separado e identificar como colores concretos (Editorial Etecé, 2013).

Colores aditivos y sustractivos. En vista que los estudiantes se sirven del color para complementar el mensaje a transmitir con sus obras artísticas, será importante conocer los modelos de color sustractivos y aditivos para aclarar la forma en la que se obtienen resultado de la añadidura o resta de los colores. Para profundizar en esta idea, revisemos lo que señala el siguiente autor respecto a los modelos cromáticos:

El color aditivo es un fenómeno en el que al adicionar más colores se obtiene más luz, más luminosidad.

El color aditivo es comúnmente conocido como color luz. Los elementos en los que se generan estos colores son bastante contemporáneos: la pantalla de la computadora, el televisor, etcétera. Los tonos primarios del color aditivo incluyen el verde, el rojo y el azul. Se obtienen todos los colores naturales a partir de ellos, también conocidos como RGB.

Los tonos secundarios aditivos son: el amarillo (mezcla de verde y rojo), el cyan (mezcla de azul y verde) y el magenta (mezcla de rojo y

azul). Los colores de luz primarios (rojo, verde y azul) se pueden combinar para formar el color blanco.

Los colores sustractivos tienen la propiedad y el efecto de restar, lo que significa que cuanto más color se aplica a una superficie, más oscura se vuelve. El color sustractivo ha sido el más utilizado a lo largo de la historia del color, ya sea en las artes gráficas, en la pintura artística, o la pintura de automóviles, la pintura doméstica, etc (Stivala, Pezzucchi, & Anguio, 2014, p. 2).

Propiedades del color. Se ha tratado de forma habitual al color como un componente primordial en las prácticas pictóricas, sin embargo, para la escultura también es importante al momento de dar soluciones de naturaleza compleja y profunda.

Matiz. También conocido como tonalidad o tono, se determina de acuerdo a las longitudes de onda del color para situarlo en el círculo cromático.

Esto es lo que acerca dos colores cercanos en sus longitudes de onda, con la posibilidad de convertir uno en el otro.

Saturación. También conocido como pureza o colorido, está relacionado con la cantidad de color en un instante determinado, esto es, con lo vivo o intenso que sea, cuanta más distancia tenga de la escala de grises.

Brillo. La cantidad de luz que tiene un color, en una escala que va desde el negro (sin luz) hasta el blanco (con demasiada luz), determina su tonalidad. Un color más brillante tendrá un porcentaje de blanco más alto que uno opaco, que estará más cerca del negro (Editorial Etecé, 2013).

Partiendo de las tres propiedades mencionadas por *Editorial Etecé*, surgen las escalas básicas de color como son: la escala de grises y el círculo cromático, las cuales brindan una mayor comprensión referente a las nociones básicas del color

2.4. Indicadores pedagógicos

2.4.1. La creatividad

El concepto de creatividad a lo largo del tiempo ha sido constantemente estudiado debido a las peculiaridades que detenta.

En especial para la labor pedagógica es preciso conocer el proceso de producción de ideas y solución de problemas con originalidad, construyendo progresivamente el pensamiento divergente.

Conforme a lo dicho *Guilera* (2011) plantea que “Como primera aproximación a la definición de creatividad, diremos que es un proceso complejo, dinámico e integrador, que involucra simultáneamente factores perceptivos, cognoscitivos y emocionales” (p. 24). Sobre ello *Eisner* (2004) sostiene que:

Las artes juegan un rol significativo en el perfeccionamiento de nuestro sistema sensorial y en el desarrollo de nuestra habilidad para imaginar. Ciertamente, las artes nos brindan una especie de permiso para adentrarnos en la experiencia cualitativa de forma particularmente concentrada y participar en la exploración constructiva de lo que el proceso imaginativo pueda generar (p. 20).

Suponemos entonces, que la experiencia sensorial percibida por los estudiantes a lo largo de su vida es sustancial en la construcción de su capacidad de imaginación para continuar avivando la idea de un futuro variable y dinámico, vislumbrado desde diversas posturas.

Tipos de creatividad. Se clasifican principalmente en tres que se detallan a continuación:

Creatividad Fluente. Tipo de creatividad que tiene su fuente en los sentimientos, actitudes, es decir proviene del plano subjetivo del ser.

Creatividad Científica. Es aquel tipo de creatividad donde se aplica la indagación y el ingenio en la búsqueda de nuevas soluciones.

Creatividad Filosófica. Considera a aquel tipo de creatividad que surge a partir de la interpretación y conocimiento del mundo.

El papel de la creatividad. Atendiendo a la idea de que la educación es el proceso a través del cual podemos crearnos a nosotros mismos, la labor del arte no se centra únicamente en la creación de productos estéticos, sino que contribuye a ampliar nuestra conciencia en la búsqueda de nuevos significados, mejorando las relaciones interpersonales y aportando a su sociedad con sus habilidades potenciadas.

Una de las funciones cognitivas del arte es enseñarnos a ver el mundo. Un paisaje de Monet o una fotografía de Paul Strand nos permiten contemplar la luz de un modo distinto: los colores brillantes del pintor nos posibilitan un nuevo enfoque.

Las imágenes de Paul Strand nos brindan una forma novedosa de percibir la geometría urbana en las ciudades industriales. El arte nos brinda las condiciones necesarias para que nos demos cuenta del mundo que nos rodea. En esta perspectiva, las artes nos presentan un medio de conocimiento. Las artes, además de promover nuestra percepción consciente sobre elementos del mundo que antes no habíamos vivido, nos posibilitan usar la imaginación como una herramienta para explorar nuevas oportunidades. Las artes nos liberan de lo literal; nos posibilitan colocarnos en la posición de otros individuos y vivir de una manera. (Eisner, 2004, pp.26-27).

2.4.2. La didáctica

Es el arte y la ciencia de enseñar, involucrando la planificación cuidadosa y reflexiva de cómo se presentará la información, cómo se fomentará la participación de los estudiantes y cómo se evaluará su progreso y comprensión.

Método pedagógico. Es preciso encaminar el proceso educativo bajo las pautas que brindan los modelos pedagógicos para poder direccionar el aprendizaje de los estudiantes hacia el logro de sus objetivos. En esta línea, Área (2004) sostiene que: “Los métodos de enseñanza son el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinadas para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos” (p.25).

2.4.3. Aprendizaje

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquiere y asimila información, de forma efectiva cuando se explora, conceptualiza e interactúa con la misma.

Para asegurar un aprendizaje eficaz es importante prestar atención a las necesidades de los estudiantes, tomar en cuenta los aprendizajes previos, entorno donde se desenvuelve y la interacción donde surgen las situaciones significativas.

Así mismo tal como propone Sáenz López (2018), se debe contar con ciertas condiciones que se detalla a continuación:

Motivación. El aprendizaje sólo puede tener lugar en respuesta a las necesidades de los alumnos. Una fuerte motivación es una condición previa para un aprendizaje efectivo. Un maestro reflexivo se dedica a motivar al estudiante de varias formas para aumentar el interés. Un fuerte y continuo deseo de aprender conduce a un aprendizaje sostenido.

Seguridad psicológica. Para que el aprendizaje tenga lugar, la participación del alumno es esencial. El alumno no participaría libremente a menos que se sintiera seguro. El maestro no puede enseñar a los estudiantes mediante amenazas. El alumno debe encontrarse en un ambiente estimulante para contar con más probabilidades de aprender.

Experimentación. El aprendizaje es un proceso activo, ningún aprendizaje es efectivo a menos que el alumno se exponga a la situación de aprendizaje.

Aprender es explorar, conceptualizar, experimentar, interactuar. La experiencia con la situación concreta es la base para la comprensión. Solo «hacer» puede traer aprendizaje.

Retroalimentación. Un estudiante aprende más rápido y más a fondo porque se ve obligado a concentrarse en el material de antemano y porque se aporta información sobre su progreso. Después de resolver un problema, el alumno está interesado en saber si su solución es correcta. La retroalimentación es la información de evaluación sobre el acto de aprendizaje.

Los resultados del logro de los estudiantes deben ser retroalimentados de vez en cuando, pues mantendrá a los alumnos motivados e interesados en aprender.

Práctica. La práctica es otra condición esencial en el proceso de aprendizaje. En la adquisición de habilidades, el aspecto práctico tiene una importancia singular.

Por ende, para que el aprendizaje sea más significativo y efectivo, es fundamental que el profesor diseñe la situación de aprendizaje de tal forma que se construya en ellos la práctica.

Pertenencia y configuración. El estudiante solo puede integrar y organizar las experiencias en ciertas relaciones necesarias después de la reestructuración. Solo en ese momento sucederá el educación.

Integración. La integración ha estado mejorando el proceso de aprendizaje que puede ocurrir en la mente y que se encuentra en camino a una solución exitosa en un tiempo más corto (pp.8-9).

Frente a una sociedad que se encuentra en constante evolución debe generarse nuevas formas de educar conforme a las expectativas y necesidades de los estudiantes. Esto con el fin de crear un entorno integral que impulse el desarrollo de sus habilidades y competencias, en base a los elementos sustanciales brindados por sus facilitadores.

Desde el punto de vista del autor existen diferentes propuestas pedagógicas que se adaptan a nuestra realidad actual, en atención a lo cual se seleccionó dos métodos, el condicionamiento operante y el constructivismo.

El constructivismo considera que el aprendizaje es un proceso en el que el aprendiz genera activamente nuevos conceptos o ideas. Se trata de una teoría del aprendizaje y un método educativo que se centra en cómo los individuos crean el sentido del mundo mediante una serie de construcciones personales. Es un proceso educativo que posibilita al alumno vivir un entorno de primera mano, lo que le otorga un conocimiento fiable.

Para adquirir y poner a prueba nuevos conocimientos, es necesario que el alumno intervenga en el medio ambiente. (Sáez López, 2018, p. 10)

El condicionamiento operante por su parte se define como un proceso de aprendizaje en psicología que se centra en cómo el comportamiento se ve influido por sus consecuencias. Fue desarrollado por el psicólogo conductista Burrhus Frederic Skinner y también se conoce como condicionamiento instrumental. Tal como afirma Sáez López (2018) citando lo siguiente:

El éxito del condicionamiento operante se basa en la selección adecuada de un programa de refuerzo. Se ha comprobado que las estrategias de acondicionamiento operante son bastante efectivas en el área de la modificación conductual, el aprendizaje estructurado y la enseñanza mediada por computadora. Implicaciones en el proceso educativo:

- El proceso de aprendizaje y el ambiente deben estar estructurados para que un estudiante sienta la menor frustración posible y la mayor satisfacción, con el objetivo de otorgarle el refuerzo apropiado para el aprendizaje que se desea.
- Este principio se puede aplicar con éxito en la modificación de la conducta administrando recompensas después de un comportamiento deseado al individuo.
- La evolución de la personalidad humana tiene el potencial de ser manipulada exitosamente mediante la condición operante.
- La oportunidad de realizar el trabajo que uno desea, las calificaciones altas, los premios, las medallas, la sensación de éxito, las expresiones faciales positivas del maestro o entrenador y los elogios verbales son motivadores efectivos. La motivación fue abordada desde una perspectiva externa gracias al condicionamiento operante (p. 12).

En resumen, el condicionamiento operante ofrece un marco teórico para comprender cómo los comportamientos se adquieren y mantienen a través de la asociación con sus consecuencias.

El diseño del material de aprendizaje, la retroalimentación rápida y el aprendizaje a su propio ritmo son estrategias que pueden mejorar la efectividad del aprendizaje, mientras que el refuerzo positivo y negativo, así como el castigo, se utilizan para fomentar comportamientos deseados y desalentar comportamientos no deseados.

2.4.4. El proyecto

El proyecto explica el proceso planificado que conlleva crear una obra artística, el materializar una idea a desarrollar con el fin de experimentar y expandir los límites de su práctica artística.

2.4.5. *La concentración*

Se entiende por concentración a aquella capacidad que posee una persona para mantener su atención durante un tiempo determinado, sin distraerse. Tratándose de los estudiantes es sumamente importante potenciar esta habilidad con el fin de prestar atención a los detalles y estar pendientes de todo el proceso sin perder el interés fácilmente logrando concluir exitosa y creativamente lo iniciado.

2.5. **Glosario de términos**

El alto relieve. Se entiende como una técnica de escultura en la que las figuras se esculpen o modelan de manera que sobresalen por encima del plano de sustentación.

El bajo relieve. Es una técnica escultórica en la que las figuras se modelan o tallan de forma que no sobrepasan el nivel del plano de sustentación.

Contorno. Se refiere a la línea que delinea el perímetro o borde de una figura o forma.

Silueta. Es la forma o figura que se presenta cuando se observa una figura desde una perspectiva determinada y se ve su perfil o contorno externo.

Bidimensional. Superficie limitada de dos dimensiones. Diseño sobre una superficie plana.

Tridimensional. Hace referencia a la representación o existencia de un objeto o cosa en el espacio con tres dimensiones: ancho, alto y profundidad. Esta propiedad tridimensional permite que un objeto ocupe un lugar en el espacio y tenga una forma y volumen definidos.

Volumen. En el contexto de la escultura, se refiere al espacio ocupado por un objeto escultórico en el espacio tridimensional. Se trata de la manifestación física y tangible de la masa del objeto, que tiene una forma y un tamaño determinados.

Formas o figuras. Son impresiones captadas por un sentido determinado y que se perciben como una unidad u objeto.

Textura. Hace alusión tanto a la apariencia externa como al tratamiento que se puede aplicar a una superficie a través de los materiales.

La textura es una característica visual y táctil de los objetos o superficies que determina cómo se sienten o cómo se ven al ser observados o tocados.

Capacidad creativa. Es un proceso mental que involucra la generación de ideas, la combinación de diferentes perspectivas, la exploración de múltiples posibilidades

y la capacidad de pensar fuera de los límites convencionales. Implica la habilidad para hallar soluciones innovadoras a retos o dificultades, el pensamiento divergente y la flexibilidad mental.

La creatividad también puede ser alimentada y desarrollada a través de diversos factores, como la exposición a diferentes estímulos, el ambiente de apoyo, la colaboración con otros, el fomento de la curiosidad y la perseverancia. El pensamiento creativo puede ser potenciado mediante técnicas como el pensamiento lateral.

Modelo pedagógico. Es aquel marco teórico o enfoque que guía la práctica educativa y define cómo se organiza y desarrolla el proceso de enseñanza y aprendizaje. Un modelo pedagógico proporciona una visión de la educación, establece los principios fundamentales, los objetivos, los métodos de enseñanza y las estrategias de evaluación.

Cada modelo pedagógico puede adaptarse y ajustarse según el contexto, los objetivos educativos y las necesidades de los estudiantes.

Didáctica. Es la disciplina que se dedica a analizar los procesos de aprendizaje y enseñanza, además de las técnicas, métodos y recursos empleados para ayudar a los alumnos a adquirir actitudes, habilidades y conocimientos.

Capítulo III

Metodología de la investigación

3.1. Contexto Geográfico

La Institución educativa está ubicada en la calle Teatro s/n, en el distrito, provincia y departamento de Cusco, a pocos metros del centro histórico de la ciudad. Se encuentra en una zona de gran valor cultural y turístico, rodeada de calles emblemáticas, edificaciones coloniales y lugares de interés como la Plaza de Armas y la plaza San Francisco.

3.2. Contexto Cultural

La Institución Educativa posee un fuerte arraigo en la identidad cultural de Cusco, reflejada en sus valores, costumbres y tradiciones. Desde su fundación en 1825 por el libertador Simón Bolívar, ha sido un referente en la formación académica de mujeres, promoviendo una educación basada en principios católicos y en la identificación de la diversidad de culturas de la zona.

Siguiendo el enfoque de Maeso Rubio, en esta comunidad educativa se identifican los siguientes subsistemas culturales:

3.2.1. *Identidad geográfica*

La institución se encuentra en el corazón de Cusco, a pocos metros del centro histórico, en un entorno que resguarda el legado cultural incaico y colonial.

3.2.2. *Identidad histórica*

Como primer colegio estatal para mujeres en el Perú, su historia está ligada al desarrollo educativo y social de la ciudad, preservando valores tradicionales en su formación.

3.2.3. *Identidad lingüística*

La mayoría de las estudiantes hablan español, pero muchas provienen de familias quechua hablantes, lo que enriquece su aprendizaje y promueve la preservación de la lengua ancestral.

3.2.4. *Identidad artística*

La institución fomenta el arte y la creatividad a través de danzas folclóricas, música y expresiones artísticas que reflejan la cosmovisión andina y el mestizaje cultural.

El plantel cuenta con siete secciones por cada grado, desde 1° de primaria hasta 5° de secundaria, organizados en turnos según corresponda.

Cada aula alberga aproximadamente entre 25 y 33 estudiantes. Para este estudio, se trabajará con el aula de 4° de secundaria, que cuenta con 27 alumnos, de los cuales se seleccionará una muestra inicial de 23 trabajos.

Desde la perspectiva de Piaget, la educación en dicha institución educativa permite a las estudiantes adaptarse a su entorno cultural e histórico, favoreciendo el desarrollo de su identidad personal y social.

En este sentido, el currículo debe integrar estos elementos para fortalecer el sentido de pertenencia y la valoración de su herencia cultural.

3.3. Muestra

3.3.1. Muestra

Tabla 1

Muestra

Muestra Inicial	Muestra Final
23 trabajos	10 trabajos

Dicha muestra se materializó durante las sesiones de Arte y Cultura, contando con la total disposición y apertura de la docente quien contaba con una especialidad de idiomas y dejó a cargo de la autora todas las determinaciones y desarrollo de las sesiones.

3.4. Técnicas e instrumentos de Recolección y Análisis de datos

Primer Nivel. Análisis e interpretación icono simbólica.

Trabajo N.º 1

Figura 6: *Muestra de modelado Chike 1*

Niño frente al mar.



Nota: Muestra realizada con la técnica de modelado en papel maché

Tabla 2*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra Niño frente al mar				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Niño	Niño pequeño, de pelo rubio, sentado sobre la arena dando la espalda, desnudo, observando hacia el mar.	Un niño pequeño que observa con melancolía el mar desde su ventana y no puede ir a él porque el día está nublado.	El estudiante manifiesta literalmente lo siguiente: “Es una persona que está soltando un globo, que para mí representa todo lo que es malo de sí mismo y uno debe dejar ir”.
	Mar	Mar azul, no agitado, reflejando el cielo.		
	Globo	De porte mediano, color amarillo y cuerda negra con una carita triste en el medio.		
	Nube	Nube única que se torna gris		
	Cortinas	Colgadas contraídas en ambos lados del niño, de color rosado		
	Arena	Uniforme, donde el niño está sentado de color amarillo ocre.		

Interpretación: En la primera muestra se observa a un niño pequeño, de cabello rubio y corto, sentado de espaldas sobre lo que parece ser la orilla de una playa. Frente a él se encuentra el mar y en su mano derecha sostiene un globo amarillo con una carita triste dibujada. El cielo presenta tonos grises, como si anunciara un cambio de clima. A los lados, dos cortinas abiertas enmarcan la escena.

La estudiante menciona: “Es una persona que está soltando un globo, que para mí representa todo lo que es malo de sí mismo y que uno debe dejar ir”.

En mi interpretación, la escena simboliza un momento de despedida o liberación personal. El globo amarillo, generalmente se asocia con alegría, aquí adquiere un significado diferente por la expresión triste dibujada en él. La postura del niño de espaldas y el cielo gris aportan una sensación de introspección y cambio emocional.

Tabla 3

Análisis e interpretación estética

TÍTULO DE LA OBRA Niño frente al mar		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	El paisaje	El paisaje que se observa es un paisaje de la costa donde uno puede observar el mar, el cielo gris acompañado por un personaje que está sentado al frente dispuesto a ingresar, pero se incluyen elementos que no son tan usuales al contexto como el globo y la cortina.
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar en la elaboración del niño y del globo después del secado se procedió con el pintado utilizando acrílico.
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma al niño en vista posterior, así como al globo que lo acompaña, el mismo que tiene pinceladas de color en el fondo y relamido en las demás partes con el acrílico.
Tendencia	Simbolismo	Porque reconoce en primer lugar la representación de las figuras, pero exalta el valor con la explicación subjetiva del significado de elementos como el globo.

Trabajo N.º 2**Figura 7:** *Muestra de modelado Chike 2*

Mi personaje favorito.



Nota: Muestra realizada con la técnica de modelado en papel maché

Tabla 4*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra Mi personaje favorito				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono Simbólico	Personaje de fantasía	Personaje de contextura gruesa y de color blanco lleva como prendas un sombrero y una tanga de sumo ambos de color rojo	La obra representa una reinterpretación fantástica del hombre de las nieves en actitud de resguardo. El fondo verdoso sugiere un entorno natural indefinido, mientras que la franja amarilla actúa como una vereda simbólica que separa la realidad del mundo mágico. El personaje se presenta más como un guardián protector que como una figura amenazante.	El estudiante manifiesta de forma literal lo siguiente: "Es un personaje de fantasía que me gustó mucho, en la película que aparece no es el principal y hasta puede parecer poco común o feo; por ello creo que las cosas a las que a veces no les damos importancia son las mejores que podemos encontrar".
	Vereda	Vereda que da la impresión de ser hecha de tierra por el color siena tostada.		
	Fondo	Superficie plana de tonalidades verdes que se distribuyen de forma irregular, generando una transición sutil entre matices claros y oscuros, las cuales crean una textura visual dinámica y notoria.		

Interpretación: En la segunda muestra se representa un personaje fantástico de naturaleza híbrida, mitad animal y mitad humana, modelado íntegramente en color blanco. Su cuerpo robusto y su postura erguida transmiten firmeza y alerta, como si se encontrara en actitud de vigilancia permanente. A diferencia de otros seres mitológicos que suelen representarse con agresividad o movimiento, este personaje

se mantiene inmóvil, pero con una presencia contundente que impone respeto sin necesidad de gestos exagerados.

El personaje se encuentra sobre una vereda de color siena tostada que, además de funcionar como soporte físico, actúa como una frontera simbólica entre el mundo real y el mundo mágico. No se trata solo de un suelo, sino de un umbral: una línea que divide lo cotidiano de lo extraordinario. La textura terrosa de esta base sugiere un territorio primitivo, como si el personaje habitara una dimensión antigua o salvaje donde aún prevalecen seres legendarios.

Según las palabras de la estudiante: “Es un personaje de fantasía que me gustó mucho, en la película que aparece no es el principal y hasta puede parecer poco común o feo; por ello creo que las cosas a las que a veces no les damos importancia son las mejores que podemos encontrar”. Esta afirmación revela una mirada sensible que encuentra belleza en lo inusual y valor en aquello que no suele ocupar un lugar protagónico. Más que un monstruo, la autora lo reivindica como un símbolo de autenticidad y resiliencia.

En conjunto, la obra transmite un mensaje de revalorización de lo diferente. El personaje no busca agradar, sino existir con firmeza en su propia identidad. Su vigilancia no es una amenaza, sino una declaración silenciosa de presencia. La escena completa, compuesta por el fondo verdoso, la vereda-territorio y la figura central, configura un espacio donde lo fantástico se vuelve posible y donde lo marginal se transforma en protagonista.

Tabla 5*Análisis e interpretación estética*

TÍTULO DE LA OBRA Mi personaje favorito		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Onírico	Porque el personaje central del trabajo es un personaje de una película de fantasía.
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar en la creación del personaje y algunos detalles de su entorno, finalizado el proceso de secado se continuó con el pintado empleando acrílico
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma redonda del cuerpo del personaje central y textura rugosa en la vereda además de la textura de pelo en el bigote y patas logradas con la pasta de papel.
Tendencia	Surrealismo	Porque muestra un personaje irreal con formas creativas en su estructura y composición corporal producto de la expresión del subconsciente.

Trabajo N.º 3**Figura 8:** *Muestra de modelado Chike 3**Dormida.*

Nota: Muestra realizada con la técnica de modelado en papel maché

Tabla 6*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra Dormida				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Mujer	Mujer joven con los ojos cerrados, delgada de tez clara y echada con el cabello suelto.	Una mujer que está meditando, se muestra relajada en estado de reposo con el cabello suelto que se siente como en el cielo.	El estudiante manifiesta de forma literal lo siguiente: "Expresa como los pensamientos pueden llegar a abrumarte tanto a tal punto de no saber que hacer contigo, por ello una chica está durmiendo muy cansada, las nubes dan cierta calma, pero los cuernitos muestran que aun en sus sueños no está bien realmente o no sabe qué hacer".
	Formas semicirculares	Dos formas semicirculares similares a medias lunas encima de los hombros de la mujer de color rojo.		
	Nubes	Tres nubes de color celeste cercanas a las formas de medialuna.		

Interpretación: En esta tercera obra se aprecia a una mujer joven, de complexión delgada y piel clara, con los ojos cerrados en una expresión de calma. Su cabello suelto se extiende alrededor de su cabeza, transmitiendo la sensación de estar recostada y en un estado de relajación. Sobre sus hombros descansan dos formas semicirculares, semejantes a medias lunas, de un intenso color rojo. Cerca de ellas flotan tres nubes que aportan una atmósfera etérea, como si la joven se encontrara en un espacio celestial.

La estudiante dijo: "Expresa como los pensamientos pueden llegar a abrumarte tanto a tal punto de no saber qué hacer contigo, por ello una chica está durmiendo muy cansada, las nubes dan cierta calma, pero los cuernitos muestran que aun en sus sueños no está bien realmente o no sabe qué hacer".

Esta interpretación también posee un carácter onírico, ya que mezcla elementos de serenidad y agobio dentro de una misma escena. Las nubes sugieren un descanso reparador, mientras que las formas rojas sobre los hombros, que la estudiante identifica como cuernos, reflejando la coexistencia de paz aparente y conflictos internos que persisten incluso en el sueño.

Tabla 7

Análisis e interpretación estética

TÍTULO DE LA OBRA Dormida		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Onírico-Irreal	Porque la mujer tiene un aspecto real pero la posición, los elementos y el fondo que la acompañan no retratan en sí mismas la realidad.
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar en el cabello de la mujer y algunos detalles de su entorno, finalizado el proceso de secado se continuó con el pintado empleando acrílico
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma y textura a la pasta durante la creación de las muestras.
Tendencia	Simbolismo	Porque la mujer en sí misma es real, sin embargo, la ubicación de los elementos a su alrededor y la colocación de dos cuernos sobre sus hombros complementan la verdadera sensación de la mujer y significado de la creadora del trabajo presentado.

Trabajo N.º 4**Figura 9:** Muestra de modelado Chike 4*Totoro.*

Nota: Técnica de modelado en papel maché

Tabla 8*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra <i>Totoro</i>				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Personaje de fantasía	Personaje zoomorfo de contextura gruesa que presenta rasgos de gato, conejo y oso de color gris y blanco en el estómago además de tener ojos redondos.	El personaje puede interpretarse como un ser mágico de carácter protector y tranquilo. Su postura serena y el resplandor cálido del fondo sugieren calma, compañía y equilibrio entre lo real y lo fantástico.	El estudiante manifiesta literalmente lo siguiente: “Para mí totoro es sinónimo de luz en mi vida, es un personaje que en los momentos más complicados me anima porque me da esperanzas de que hay algo más allá de nuestra realidad y siempre todo puede mejorar”.
	Rama	Pedazo de rama fresca con textura rugosa y color marrón que sostiene a Totoro.		
	Paisaje de atardecer	Efecto degradado con los colores cálidos que van desde el rojo hasta el amarillo, creando una armonía por análogos presente a menudo en los atardeceres.		

Interpretación: En la muestra número 4 se aprecia un personaje zoomorfo que combina rasgos de conejo, gato y oso, con un pelaje gris y vientre blanco. Su contextura es robusta y presenta ojos grandes y redondos que transmiten ternura. Está posado sobre una rama rugosa, de espaldas a un atardecer cálido, lo que añade un matiz melancólico a la escena. Sus patas delanteras se encuentran ocultas, como si resguardara algo valioso o secreto, mientras su postura denota una actitud vigilante, a la expectativa de que alguien pueda acercarse.

La interpretación que la estudiante ofreció fue: “Para mí Totoro es sinónimo de luz en mi vida, es un personaje que en los momentos más complicados me anima porque me da esperanzas de que hay algo más allá de nuestra realidad y siempre todo puede mejorar”.

Este análisis refleja una visión personal y afectiva hacia el personaje, donde la figura de Totoro trasciende lo visual para convertirse en un símbolo de esperanza y consuelo emocional.

Esta interpretación es de naturaleza onírica.

Tabla 9

Análisis e interpretación estética

TÍTULO DE LA OBRA Totoro		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Contemporáneo -Onírico	Porque el personaje representado es un híbrido de diferentes animales y personaje principal en la animación japonesa, <i>El viaje de Chihiro</i> .
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar tanto en el cuerpo del personaje como en algunos detalles de su entorno, finalizado el proceso de secado se continuó con el pintado empleando acrílico.
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma y textura a la pasta durante la creación de las muestras
Tendencia	Simbolismo	Porque muestra un personaje irreal con formas creativas en su estructura y composición corporal producto de la expresión del subconsciente.

Trabajo N.º 5**Figura 10:** Muestra de modelado Chike 5

La casa de papel.



Nota: Muestra realizada con la técnica de modelado en papel maché

Tabla 10*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra La casa de papel				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono Simbólico	Rostro de varón adulto	Se observa el rostro de un varón adulto de tez clara, ojos grandes y oscuros, cejas pobladas y un bigote con proyección hacia la parte superior, sin boca, cubierto por una capucha roja en el exterior y blanca en su interior.	Presenta un implemento representativo de la serie española, <i>La casa de papel</i> , el cual era imprescindible para poder ocultar sus verdaderas identidades durante un atraco, pasó a ser un símbolo de la resistencia.	La estudiante manifiesta de forma literal lo siguiente: "La Casa de Papel es sin duda una de las mejores series que he visto en mi vida y me llamó mucho la atención, la forma en la que se desarrolla toda la historia por eso decidí crear algo que me recordara la emoción que sentí en aquellos momentos".
	Capucha roja	Capucha roja con fondo blanco cubriendo la cabeza del personaje.		

Interpretación: En la muestra número 5 se observa el retrato de un hombre maduro con rasgos marcados de ascendencia hispana: tez clara, cabello negro, ojos saltones y oscuros, cejas negras y pobladas, y un bigote característico con proyección hacia arriba, elemento icónico que identifica al artista Salvador Dalí. Alrededor de su cabeza porta una capucha roja que cubre casi por completo su cabello, aportando un aire enigmático a la composición.

La interpretación que la estudiante expresó fue: "La Casa de Papel es sin duda una de las mejores series que he visto en mi vida y me llamó mucho la atención la forma en la que se desarrolla toda la historia, por eso decidí crear algo que me recordara la emoción que sentí en aquellos momentos".

Este análisis combina elementos de referencia a la cultura popular y la apreciación personal, vinculando la obra con una experiencia emocional intensa.

Esta interpretación es de naturaleza contemporánea-onírica.

Tabla 11

Análisis e interpretación estética

TÍTULO DE LA OBRA La casa de papel		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Retrato	Porque el personaje representado muestra el rostro de un varón adulto.
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar tanto en la elaboración del borde del rostro, las arrugas, el bigote la capucha y finalizado el proceso de secado se continuó con el pintado empleando acrílico.
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma y textura a la pasta durante la creación de las muestras
Tendencia	Simbolismo	Porque muestra un implemento al cual se le asocia con ideas subversivas, una máscara que paso a significar la resistencia frente a las injusticias por parte del poder.

Trabajo N.º 6**Figura 11:** Muestra de modelado Chike 6*El guardián*

Nota: Muestra realizada con la técnica de modelado en papel maché

Tabla 12*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra El guardián				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono Simbólico	Dragón	Dragón joven de color celeste largo y delgado	A los dragones siempre se les atribuye un poder etéreo. En este caso podemos ver, por la postura de su cuerpo que es un guardián que ayuda a mantener el orden en nuestro mundo.	El estudiante manifiesta de forma literal lo siguiente: “El dragón es símbolo de fuerza y estabilidad que puede ayudarnos a encontrar el punto de equilibrio entre el bien y el mal que existe en nuestro mundo”.
	Planeta tierra	Nuestro planeta tierra se encuentra flotando debajo del dragón		

En la muestra número 6 se observa la representación de un dragón, un ser mitológico presente en múltiples culturas, que en este caso simboliza la fuerza, la estabilidad y el poder espiritual. La figura se presenta con detalles que transmiten energía y majestuosidad, evocando la idea de un guardián o protector. En diversas tradiciones, el dragón simboliza la armonía entre fuerzas contrarias, como la oscuridad y la luz o lo bueno y lo malo, lo que sugiere una búsqueda de armonía en el entorno o en el mundo interior del autor.

La estudiante comentó: “El dragón es símbolo de fuerza y estabilidad que puede ayudarnos a encontrar el punto de equilibrio entre el bien y el mal que existe en nuestro mundo”.

Esta interpretación refleja una visión personal y profunda, en la que el dragón no solo es un elemento fantástico, sino también un emblema de esperanza y control ante las dualidades de la vida.

Su presencia en la obra puede ser entendida como una expresión de la necesidad de mantener un balance emocional y espiritual frente a las dificultades del entorno.

La naturaleza de esta interpretación es contemporánea y onírica, dado que mezcla la mitología con una reflexión actual sobre la convivencia de fuerzas opuestas en la vida cotidiana.

Tabla 13

Análisis e interpretación estética

TÍTULO DE LA OBRA El guardián		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Contemporáneo -Onírico	Porque el animal representado no existe realmente, sino que es producto de las leyendas y mitos orientales.
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar en la representación de los continentes y el lomo de dragón. Posterior al proceso de secado se procedió con el pintado empleando acrílico.
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma y textura a la pasta durante la creación de las muestras
Tendencia	Surrealismo	Porque muestra un personaje mítico de una simbología importante para la cultura oriental, que está circunvolando nuestro planeta, de esta forma permite que el subconsciente se exprese a través del arte.

Trabajo N.º 7**Figura 12:** Muestra de modelado Chike 7

Vuela alto.



Nota: Muestra realizada con la técnica de modelado en papel maché

Tabla 14*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra Vuela alto				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono Simbólico	Mujer	Mujer joven con cabello castaño largo, colocada de espaldas	Parece ser una interpretación juvenil de un ángel o hada que alza la mirada hacia el cielo nocturno, que al parecer tiene esperanza de partir volando para alcanzar la luna llena que esta sobre ella.	El estudiante manifiesta de forma literal lo siguiente: “Ella es una chica que tiene alas porque para mí simbolizan que no importa cuán altos sean tus sueños, tú puedes alcanzarlos. Coloqué la luna porque para mí define mi personalidad y el vestido es de un color claro para resaltar la pureza que llevamos dentro”.
	Luna llena	La luna está posicionada por encima de la mujer		

Interpretación: En la muestra número 7 se identifica a una joven de aproximadamente 15 o 16 años, con tez clara, sugerida por el color claro de su cabello largo y suelto. La figura está representada de espaldas, vestida con un vestido violeta que resalta en la composición y lleva unas alas de color plomo que parecen extenderse suavemente a sus costados. Sobre ella, destaca una pequeña luna blanca completa que brilla en el cielo de un anochecer ligeramente oscuro, creando un ambiente sereno, pero cargado de simbolismo.

La estudiante explicó su obra con las siguientes palabras: “Ella es una chica que tiene alas porque para mí simbolizan que no importa cuán altos sean tus sueños, tú puedes alcanzarlos. Coloqué la luna porque para mí define mi personalidad y el vestido es de un color claro para resaltar la pureza que llevamos dentro”.

Esta interpretación evidencia un fuerte componente simbólico y esperanzador. Las alas representan libertad, aspiraciones y la capacidad de superar obstáculos, mientras que la luna se presenta como un elemento que refleja la personalidad y el

mundo interior de la autora. El contraste entre el vestido violeta y el fondo oscuro sugiere una dualidad entre la pureza y la complejidad de la vida adolescente, un momento de transición y búsqueda de identidad.

La obra se inscribe en una interpretación contemporánea y onírica, pues combina elementos visuales reales con símbolos que expresan emociones y deseos internos, destacando la fuerza de los sueños y la esperanza como motores de la vida.

Tabla 15

Análisis e interpretación estética

TÍTULO DE LA OBRA Vuela alto		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Contemporáneo -Onírico	Presenta un ser comúnmente real, al cual se le incorpora unas alas junto a un significado idealista y afectivo que le otorga una concepción onírica.
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar en la representación de la luna y el cuerpo ya alas de la joven. Posterior al proceso de secado se procedió con el pintado empleando acrílico.
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma y textura a la pasta durante la creación de las muestras
Tendencia	Surrealismo	Los personajes con figura humana que poseen alas suelen habitar en nuestros sueños o mundos ilusorios.

Trabajo N.º 8**Figura 13:** Muestra de modelado Chike 8*Gato.*

Nota: Muestra realizada con la técnica de modelado en papel maché

Tabla 16*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra Gato				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono Simbólico	Gato	Gato color anaranjado y blanco de edad media.	Dicho animal retratado parece ser captado al desplazarse por el campo en una mañana despejada y clara con una actitud tranquila captado en pleno desplazamiento.	El estudiante manifiesta de forma literal lo siguiente: “Los gatos me parecen animales adorables e independientes porque no necesitan muchos cuidados, a diferencia de los perros que si lo necesitan, siento que se parecen un poco a como me siento yo, libre y no dependo de mis padres”.
	Césped	Porción de césped fresco colocado en primer plano.		

Interpretación: En la muestra número 8 se representa un gato adulto de pelaje anaranjado con manchas blancas, en una actitud tranquila y serena. La imagen captura al felino en un momento de paseo matutino, sobre un césped fresco de un verde claro que sugiere una mañana despejada y luminosa. El movimiento sutil del gato transmite una sensación de libertad y autonomía, resaltando la elegancia propia de estos animales.

La estudiante compartió su visión personal sobre esta obra: “Los gatos me parecen animales adorables e independientes porque no necesitan muchos cuidados, a diferencia de los perros que sí los necesitan, siento que se parecen un poco a cómo me siento yo, libre y no dependo de mis padres”.

Esta interpretación refleja una conexión emocional y simbólica entre la personalidad de la autora y las características atribuidas al gato, enfatizando la

importancia de la independencia y la autosuficiencia. El retrato animal no solo muestra la apariencia física del felino, sino que también comunica un mensaje sobre la identidad y los valores personales, resaltando la libertad como un aspecto fundamental.

Por tanto, esta obra puede enmarcarse dentro de la categoría de retrato animal, donde la representación del sujeto va más allá de lo visual para expresar rasgos emocionales y simbólicos.

Tabla 17

Análisis e interpretación estética

TÍTULO DE LA OBRA Gato		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Retrato-Animal	Porque el animal plasmado es un ser que inspira afinidad con la creadora.
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar en la representación tanto del cuerpo del felino como en el césped que se encuentra debajo del mismo. Posterior el proceso de secado se procedió con el pintado empleando acrílico.
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma y textura a la pasta durante la creación de las muestras
Tendencia	Post - impresionismo	Esta muestra presenta el uso de colores puros y la figura principal parece estar en movimiento uno de los rasgos principales que caracteriza a dicha tendencia.

Trabajo N.º 9**Figura 14:** Muestra de modelado Chike 9*BMO.*

Nota: Muestra realizada con la técnica de modelado en papel maché

Tabla 18*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra BMO				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono Simbólico	Consola	Aparato electrónico multipropósito similar a un robot.	BMO es el personaje principal animado de <i>Hora de aventura</i> el cuál se caracteriza por ser un robot leal, confiable y útil que protege a Finn y Jake ya que esa es una de sus funciones principales.	El estudiante manifiesta de forma literal lo siguiente: “Yo quise immortalizar al personaje favorito de mi sobrino y mío, pues nosotros nos sentimos muy identificados con él por ser un personaje divertido, paciente y protector, tal como soy yo junto a mi sobrino”.
	Fondo	Manchas multicolor como decoración alrededor de la consola.		

Interpretación: En la muestra número 9 se representa a un robot del popular programa animado, conocido como BMO. La figura está en posición de tres cuartos, mostrando una expresión sonriente que transmite alegría y cercanía. Sus extremidades superiores están ubicadas en el pecho, lo que sugiere una postura de comunicación o interacción, dando la impresión de que está hablando o compartiendo un momento con sus compañeros de juegos y aventuras. Esta postura también refleja cualidades de servicio y amabilidad, reforzando la personalidad del personaje.

La estudiante explicó: “Yo quise immortalizar al personaje favorito de mi sobrino y mío, pues nosotros nos sentimos muy identificados con él por ser un personaje divertido, paciente y protector, tal como soy yo junto a mi sobrino”.

Esta interpretación destaca una conexión afectiva muy fuerte entre la estudiante y el personaje, quien funciona como un símbolo de protección y

diversión en su relación familiar. La elección de BMO, un personaje que equilibra la ternura y la paciencia con la diversión, muestra cómo el arte puede reflejar vínculos emocionales profundos y valores personales.

La obra posee una naturaleza onírica, ya que utiliza un personaje ficticio para expresar emociones reales y experiencias personales significativas, mezclando lo imaginario con la realidad emocional de la autora.

Tabla 19

Análisis e interpretación estética

TÍTULO DE LA OBRA Bmo		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Contemporáneo -Onírico	Porque el personaje representado es un aparato electrónico considerado un amigo por los personajes humanos de la serie y en ocasiones demuestra sus emociones con ellos.
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar en toda la forma que compone al robot. Posterior al proceso de secado se procedió con el pintado empleando acrílico.
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma y textura a la pasta durante la creación de las muestras.
Tendencia	<i>Pop art</i>	Este movimiento artístico se caracteriza por retratar personajes de forma banal, aunque abordados desde un punto de vista crítico, donde también resaltan los colores vivos.

Trabajo N.º 10**Figura 15:** Muestra de modelado Chike 10*Luna.*

Nota: Muestra realizada con la técnica de modelado en papel maché

Tabla 20*Análisis e interpretación semiótica*

Título de la obra Luna				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono Simbólico	Luna	Luna mediana completamente redonda de color blanco.	El anochecer brinda generalmente a las personas un tiempo de sabiduría, nostalgia y deseos que brotan desde lo más profundo del inconsciente, por ello muchas veces posamos nuestras esperanzas en una estrella fugaz que se nos presente durante el tiempo.	El estudiante manifiesta de forma literal lo siguiente: “La luna para mí es símbolo de paz, porque cuando ya no hay luz, en medio de la oscuridad me siento muy relajada y tranquila”.
	Fondo Oscuro	Ubicado alrededor de la luna se encuentra un fondo gris oscuro mezclado con gris claro, destellos blancos y azules.		

Interpretación: En la muestra número 10 se representa un anochecer donde la luna llena es la protagonista central, ubicada casi en el centro del soporte. La luna aparece luminosa y clara, rodeada de pinceladas en tonos blancos, azules y grises que evocan tanto las estrellas comunes como las fugaces. La composición en conjunto parece captar el momento exacto en que una lluvia de estrellas cruza el cielo nocturno, un fenómeno natural que ocurre de forma periódica a lo largo del año.

La estudiante expresó: “La luna para mí es símbolo de paz, porque cuando ya no hay luz, en medio de la oscuridad me siento muy relajada y tranquila”.

Esta interpretación refleja una conexión íntima entre la autora y el paisaje nocturno, donde la luna no solo es un objeto visual, sino un símbolo de calma y

serenidad en momentos de oscuridad. El contraste entre la luz brillante de la luna y la oscuridad del cielo transmite una sensación de esperanza y refugio, resaltando el valor emocional que puede tener la naturaleza para el bienestar personal.

En este sentido, la obra se enmarca dentro de la categoría de paisaje, pues representa no solo un fenómeno natural, sino también un estado emocional ligado a la contemplación y al sentido de paz que la naturaleza puede brindar.

Tabla 21

Análisis e interpretación estética

TÍTULO DE LA OBRA Luna		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Paisaje	Porque es una representación visual de su entorno natural, específicamente hablamos de un evento astronómico.
Técnica	Modelado en papel maché	El papel maché es aquella técnica de modelado con la que a través del uso de papel y la cola sintética se puede crear esculturas, en este caso la técnica del relieve se puede visualizar en la creación de la luna llena. Posterior al proceso de secado se procedió con el pintado empleando acrílico.
Instrumentos	Cubiertos de metal, soporte, acrílicos, pinceles y papel maché	Fueron necesarios según lo requerido por el método para dar forma y textura a la pasta durante la creación de las muestras.
Tendencia	Impresionismo	La muestra no oculta las pinceladas y tiene como principal protagonista a la luz, además las formas se diluyen imprecisas, captando el instante.

3.5. Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos cualitativos

Tabla 22

Procesamiento y Análisis gráfico en base a clasificación por categorías

		PARADIGMÁTICA SIMILITUDES			
DIFERENCIAS	CATEGORÍA	IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN			
	Animales				
	Figura humana				

Tabla 23

Procesamiento y Análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizados

PARADIGMÁTICA Elementos no categorizados		
DIFERENCIAS	IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN	
Originalidad Innatismo		

Codificación Axial

Temporales. Cuando una categoría siempre o casi siempre precede a otra, aunque no necesariamente la primera es causa de la segunda.

Tabla 24

Tabla de unidades

Modelado en relieve con papel maché		
Niño frente al mar	Mi personaje favorito	Dormida
Totoro	La casa de papel	El guardián
Vuela alto	Gato	BMO
	Luna	

Causales. cuando una categoría es causa de la otra

De Conjunto a Subconjunto. Cuando una categoría está contenida dentro de la otra.

3.6. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación

Conductas y acciones concretas a lo largo de la enseñanza:

3.6.1. Acontecimientos

En el módulo de aprendizaje, se planificó desarrollar el trabajo en tres sesiones de dos horas pedagógicas cada una. Sin embargo, debido a la necesidad de avanzar con el componente de música según lo establecido por la jefatura del colegio, se llegó a un acuerdo con la docente para integrar ambos aspectos en las sesiones. Esto implicó ampliar el número de sesiones con el fin de completar exitosamente el trabajo artístico.

Se determinó que el módulo se llevaría a cabo en el aula habitual de las estudiantes. Durante la primera sesión, noté la ausencia de una alumna y tras indagar, se confirmó que se había retirado por motivos de salud. A lo largo del proceso de creación, las estudiantes escuchaban con entusiasmo la música seleccionada para la sesión a través de mi reproductor. Su nivel de compromiso y emoción fue tal que, al finalizar la jornada, me pidieron que fuera su tutora el año siguiente.

En la segunda sesión, se tenía previsto avanzar con el siguiente paso del proceso. No obstante, fue necesario otorgar más tiempo a aquellas estudiantes que aún no habían finalizado su propuesta inicial o que decidieron replantearla completamente. En esta ocasión, todas asistieron a la clase, incluyendo las integrantes de la banda escolar, quienes participaron activamente a pesar de estar exoneradas del área.

Para la tercera sesión, dos estudiantes estuvieron ausentes. En esta oportunidad, la elección de la música estuvo a cargo del grupo, quienes seleccionaron las piezas de manera consensuada mientras trabajaban, conversaban y, en algunos casos, cantaban. Hacia el final de la jornada, una estudiante fue llamada fuera del aula, al regresar, se encontraba llorando. Sus compañeras, al notar su estado, se reunieron a su alrededor para brindarle apoyo y consuelo.

En la cuarta y última sesión, estaba programada la evaluación de música.

Curiosamente, la misma estudiante que había llorado en la sesión anterior propuso avanzar en paralelo con la evaluación, lo cual fue aceptado. Luego de completar las pruebas, en dos momentos distintos se generaron discusiones entre algunas estudiantes, elevando el tono de voz.

No obstante, al ser llamadas al orden, respondieron de manera positiva. A pesar de encontrarse en su última semana de clases, cuando sonó el timbre de salida, muchas de ellas decidieron quedarse voluntariamente para finalizar sus trabajos.

3.6.2. Actividades

La idea creativa. Durante la primera sesión, se dio inicio al proceso creativo mediante una presentación en diapositivas. En esta, se explicó detalladamente la técnica a utilizar y se mostraron modelos de trabajos elaborados con papel maché, así como el proceso que se llevaría a cabo. Además, se compartieron diversas ideas creativas para inspirar a las estudiantes en la realización de sus propios proyectos, incluyendo una obra artística en modelado completamente terminada como referencia.

Figura 16

Fotografía del modelo de trabajo artístico con papel maché.



Nota: Trabajo realizado por la investigadora como muestra

Figura 17

Fotografía del modelo de trabajo artístico con papel maché concluido en el aula.



Nota: Trabajo de muestra de la investigadora concluido en el aula.

Después de la explicación, se pautó el trabajo a realizar, comenzando con la creación de un boceto a lápiz para definir la idea del modelado. Este paso permitió dar forma a las propuestas creativas de las estudiantes. Sin embargo, de toda la población estudiantil, solo nueve alumnas lograron concretar su idea en el boceto.

En la *sesión siguiente*, se trasladó el dibujo al soporte y se inició la aplicación de la pasta con ayuda de cubiertos de metal, que sirvieron como herramientas para el modelado. Asimismo, se otorgó tiempo adicional a aquellas estudiantes que aún no habían definido por completo su idea inicial.

Durante la *tercera sesión*, se continuó con la aplicación de la pasta y, en algunos casos, se inició la aplicación del color con pinturas acrílicas. En esta etapa, se entregaron fichas de trabajo para recordar los pasos del método Tábara, facilitando la organización del proceso.

Finalmente, en la *cuarta sesión*, las estudiantes concluyeron el pintado de sus trabajos artísticos y en algunos casos, completaron la aplicación de la pasta.

3.6.3. Estrategias, prácticas o tácticas

La estrategia utilizada se basó en la motivación constante a través del diálogo y el consenso con las estudiantes en la selección de la música durante las sesiones. Además, se aplicaron principios del método Montessori, adaptando el espacio de enseñanza y fomentando un ambiente que incentivara la autonomía en el aprendizaje. De este modo, se buscó que cada estudiante desarrollara su creatividad de manera libre y autodirigida, fortaleciendo su compromiso con el proceso artístico.

3.6.4. Estados

Se lograron alcanzar estados de comprensión, concentración, autonomía, relajación y compromiso por parte de las estudiantes. Durante todo el proceso, cada una tuvo la oportunidad de participar activamente en su aprendizaje, desarrollando así competencias creativas y técnicas. La combinación de un ambiente motivador, el uso de estrategias adecuadas y la libertad para explorar sus propias ideas permitió que las estudiantes se sintieran cómodas y seguras, fomentando así un aprendizaje significativo y una conexión más profunda con el trabajo artístico.

3.6.5. Significados

Se evidenciaron múltiples muestras de cariño hacia el investigador, reflejando la conexión y la estimación que se produce durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Más allá de algunas dificultades en la modulación de la voz, propias de la etapa adolescente, se destacó el esfuerzo, la voluntad y la concentración con que las estudiantes abordaron sus trabajos creativos.

A lo largo de las sesiones, se manifestaron diversos sentimientos que enriquecieron la experiencia, entre ellos:

- Comprensión, al asimilar las explicaciones y aplicar las técnicas enseñadas.
- Vacilación, propia del proceso creativo y de la toma de decisiones en su trabajo artístico.
- Empatía, reflejada en el apoyo entre compañeras y en la interacción con el investigador.
- Enfoque, evidenciado en la dedicación y el interés por perfeccionar sus proyectos.
- Satisfacción, al ver concretadas sus ideas en el resultado final.
- Agradecimiento, expresado a través de gestos y palabras hacia el investigador por la guía y acompañamiento brindados.

Estos componentes ayudaron a crear un entorno de aprendizaje positivo, donde la expresión artística y la creatividad fueron los elementos principales que impulsaron el desarrollo de los alumnos.

3.6.6. Participación

La participación fue sumamente activa por parte de todas las estudiantes. Un aspecto destacable fue la incorporación voluntaria de alumnas pertenecientes a la banda de la institución, quienes, a pesar de estar exoneradas del área, decidieron sumarse al proceso creativo por iniciativa propia. Este hecho sorprendió tanto al investigador como a la docente del aula, quien expresó que nunca había visto a estas estudiantes tan concentradas, trabajando con autonomía y manteniendo un ambiente de calma. Su nivel de compromiso y dedicación evidenció el impacto positivo de la metodología aplicada, fomentando un aprendizaje significativo y una conexión genuina con la actividad artística.

3.6.7. Relaciones o interacción

Las estudiantes conforman un grupo muy unido, en el que, a pesar de sus diferencias, se fomenta la tolerancia y el respeto mutuo. La dinámica de rotación de carpetas en tiempos establecidos ha contribuido significativamente a mejorar la interacción entre ellas, promoviendo el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales.

En cuanto a la relación entre el investigador y las estudiantes, el empleo de un estilo democrático y el enfoque en el aprendizaje activo permitieron establecer un vínculo cercano, basado en una comunicación eficaz y comprensiva. Este ambiente de confianza y acompañamiento no solo fortaleció su motivación, sino que también llevó a que manifestaran su deseo de continuar siendo asesoradas por el investigador en el año siguiente. Reflejando así el impacto positivo de la metodología aplicada en su proceso de aprendizaje.

3.6.8. Condiciones o limitaciones

La falta de horas completas para desarrollar el trabajo representó una gran limitación, no solo para la investigadora, sino también para las estudiantes. Este factor afectó el ritmo del proceso creativo, ya que, desde el inicio de cada sesión, manifestaban su entusiasmo y deseo de comenzar inmediatamente con el modelado en papel maché. La restricción de tiempo impidió en algunos casos un desarrollo más fluido y detallado de sus proyectos, lo que evidencia la necesidad de contar con una planificación horaria más amplia para optimizar el aprendizaje y la experiencia artística.

3.6.9. Consecuencias

Si se hubiera contado con más tiempo y la asistencia de todas las estudiantes en cada sesión, muchas habrían podido concluir sus trabajos de manera más detallada y satisfactoria. Esto habría permitido un desarrollo más fluido del proceso creativo, brindándoles la oportunidad de perfeccionar sus piezas sin la presión del tiempo. Asimismo, su nivel de satisfacción habría sido mayor, reforzando su confianza en sus habilidades artísticas y consolidando un aprendizaje más significativo.

3.6.10. Entornos

La paciencia se destacó como un factor clave a lo largo de las sesiones, permitiendo a las estudiantes afrontar los desafíos del proceso creativo con mayor resiliencia. Además, contar con un entorno constantemente motivador ayudó a mantener la armonía durante el trabajo, minimizando el impacto de algunas deficiencias en el mobiliario y en las condiciones del espacio, como la ventilación y la iluminación. A pesar de estas limitaciones, el entusiasmo y la actitud positiva favorecieron el desarrollo exitoso de la actividad.

3.6.11. Reflexivo

Cuando se dio inicio a las sesiones planificadas por el área, durante el periodo de prácticas, se pudo observar que la actitud colectiva era bastante irregular, muchas se mostraban erráticas, aburridas e inclusive reacias a poder realizar algunas actividades en otros lenguajes que no suelen desarrollar. No obstante, dichas actitudes se fueron disipando con el pasar de los días bajo las estrategias aplicadas.

Para posibilitar la estimulación de la capacidad creativa es realmente relevante llegar a acuerdos, manejar un vocabulario comprensivo, así como también un constante acompañamiento durante la exploración hacia su libre expresión. En este proceso se obtuvo un resultado más efectivo cuando se creó una relación más estrecha y se dialogó con confianza y calidez porque es lo que la etapa de desarrollo en la que se encuentran amerita.

Ocasionalmente se puede llegar a etiquetar a los estudiantes basados en prejuicios y malas actitudes que ellos pueden demostrar, como solía ocurrir con esta población, sin embargo, es necesario prestar mayor atención al porqué de sus comportamientos y sobre todo brindarles la escucha activa con el fin de proporcionar un acompañamiento integral al estudiante y no solamente basado en conocimientos.

¿Cuántas veces juzgamos a los estudiantes sin detenernos a entender las razones detrás de su comportamiento? Esta experiencia reafirmó que la paciencia, la empatía y una guía adecuada pueden transformar actitudes y generar un aprendizaje más significativo, no sólo en el aula, sino en su desarrollo personal.

Capítulo IV

Presentación y análisis de resultados

4.1. Resultados de análisis categórico

4.1.1. *Primer nivel de investigación: categorización (similitudes)*

Después de recibir de forma satisfactoria toda la información e indicaciones necesarias, las estudiantes se expresaron a través de sus creaciones con papel maché, las cuales se analizarán según las categorías en las que fueron clasificadas.

En primer lugar, utilizaremos la clasificación basada en similitudes:

Categoría Animales. Muestra – Mi personaje favorito

Se presenta un ser de contextura gruesa y peluda con características exageradas que no corresponden a un animal real. Se observa una fusión entre lo salvaje y lo fantástico, en cuanto a la expresión corporal y facial es neutra y no denota agresividad. Indicador del equilibrio entre lo instintivo y emocional.

Muestra - Totoro

Se observa en esta muestra un ser híbrido de conejo y gato que a diferencia del anterior muestra de forma clara los colores cálidos en su fondo que podrían estar asociadas con lo afectivo.

Su ubicación dentro de la categoría refuerza la preferencia del autor por figuras animales como extensiones de su mundo interior.

Muestra - El guardián

A diferencia de los otros animales, el dragón pertenece al mundo mitológico.

Su diseño realizado con colores fríos refuerza su papel como un personaje protector y fantástico, reflejo de su sabiduría y poder espiritual lo cual puede estar asociado al imaginario del estudiante creador.

Muestra – Gato

Este animal está representado con mayor naturalismo en comparación con los híbridos. La postura y expresión es serena, lo cual podría reflejar un deseo de armonía o conexión con la naturaleza. Su ubicación dentro de esta categoría refuerza la preferencia del autor por las figuras de animales como extensiones de su mundo interior.

Categoría Figura humana. Muestra - Niño frente al mar

Esta figura, más pequeña y casi sin vestimenta, evoca ternura y nostalgia.

Si bien no se muestra el rostro del niño su postura refleja serenidad que puede interpretarse como una afirmación de sí mismo. La representación infantil podría estar vinculada a recuerdos o deseos del pasado.

Muestra - Dormida

La desnudez y frontalidad en esta figura permiten una lectura directa sobre la exposición del yo. El rostro tiene una expresión calmada, relajada, pero el cabello en posición abierta puede interpretarse como una invitación al diálogo o a la aceptación. Esta obra refleja una búsqueda de autenticidad o liberación personal.

Muestra – La casa de papel

Esta figura representa a un soldado inspirado en la estética de la serie *La Casa de Papel*. Su postura de espaldas proyecta una mezcla de fortaleza y reserva, mientras que el característico uniforme rojo y la máscara aportan un simbolismo de anonimato y resistencia. La elección de mostrarlo sin rostro visible sugiere una intención de ocultar la identidad, pero a la vez enfatizar la pertenencia a un colectivo con una causa definida.

Muestra – Vuela alto

Representa una figura femenina en una postura introspectiva. Al estar de espaldas, transmite una sensación de reserva o aislamiento. El uso de ropa simple y tonos fríos sugiere una mirada reflexiva hacia la propia identidad. Esta obra parece expresar una sensación de libertad contenida.

4.1.2. Segundo nivel de investigación: Categorización (diferencias)

Codificación Axial

Primera categoría: La figura humana

- ¿A qué se refiere esta categoría?

Esta categoría se refiere a la representación de la figura humana y al estudio de sus formas en diferentes etapas del desarrollo. Abarca la observación y análisis del cuerpo humano en la infancia, la juventud y la adultez, permitiendo comprender cómo sus características cambian con el tiempo y cómo pueden ser expresadas a través del arte.

- ¿Cuál es su naturaleza y su esencia?

Esta categoría está basada en la indagación de la expresión emocional y corporal del ser humano. Su esencia se encuentra en la capacidad de plasmar visualmente sentimientos y estados de ánimo a través de la postura, los gestos y la composición artística, permitiendo que cada representación transmita una historia o una emoción particular.

- ¿Qué nos dice la categoría?

Nos muestra el efecto del tiempo en los seres humanos y cómo las emociones se reflejan no solo en el rostro, sino en todo el cuerpo. También nos revela la importancia de la observación y la interpretación en el arte, destacando cómo cada persona puede representar la figura humana de manera única, incorporando su visión personal y creatividad.

- ¿Cuál es su significado?

El significado de esta categoría radica en la conexión entre el arte y la humanidad. Por medio de la representación de la figura humana, se busca capturar la esencia de las emociones y las experiencias, permitiendo a las estudiantes expresar su visión del mundo y sus propias inquietudes. Además, fomenta el desarrollo de habilidades técnicas y creativas, esenciales para una comunicación artística efectiva.

Segunda categoría: Animales

- ¿A qué se refiere esta categoría?

Esta categoría se centra en la representación de felinos y seres híbridos que poseen un simbolismo personal y único. Independientemente de su origen cultural o espiritual, figuras como el gato, el dragón y personajes fantásticos como Totoro y Elevador reflejan significados individuales ligados a la imaginación y la percepción del mundo de quienes los representan.

- ¿Cuál es su naturaleza y su esencia?

Su naturaleza radica en lo extraordinario y lo simbólico. Es un ejercicio de creatividad que transforma elementos del mundo real en figuras híbridas cargadas de significado. Su esencia se encuentra en la exploración de la imaginación y la expresión de emociones a través de la combinación de formas naturales y fantásticas.

- ¿Qué nos dice la categoría?

Nos revela que muchos de los seres que consideramos fantásticos pueden tener raíces en el mundo natural, combinando características reales con interpretaciones subjetivas. También nos muestra cómo el arte permite representar sentimientos y experiencias personales mediante símbolos que trascienden la realidad tangible.

- ¿Cuál es su significado?

La habilidad de las personas para reinterpretar el mundo que los rodea mediante el arte está vinculada con el significado de esta categoría. Representar felinos e híbridos fantásticos es una manera de conectar con lo instintivo, lo enigmático y lo emocional, otorgando a cada figura un valor simbólico que refleja tanto la identidad personal del creador como su visión del universo.

Tercera categoría: Elementos no categorizados

- ¿A qué se refiere esta categoría?

La categoría "elementos no categorizados" se refiere a las producciones que no pueden ser clasificadas en ninguno de los otros grupos establecidos, ya sea porque no comparten sus características formales, temáticas o simbólicas. Agrupa creaciones que no representan figuras humanas ni animales y que no siguen los patrones comunes al resto, como el caso del robot y la luna, los cuales surgen de manera independiente y diferente a las demás muestras.

- ¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Su carácter es flexible y emergente, ya que surge para incluir ideas o representaciones que no encajan en las otras categorías pero que aportan información relevante. Su esencia radica en la originalidad, la espontaneidad y el pensamiento divergente. Estos elementos reflejan creaciones que nacen desde la imaginación propia, como se aprecia en las pinceladas sueltas y expresivas utilizadas en estas muestras.

- ¿Qué nos dice la categoría?

Evidencia que dentro del grupo existe la capacidad de crear más allá de las formas comunes o esperadas. Revela que los estudiantes pueden generar ideas propias, diferentes y únicas, que no se limitan a lo figurativo tradicional. Además, muestra que hay manifestaciones de creatividad que se expresan de manera libre, intuitiva y personal, destacando dimensiones como la innovación, la autonomía y la exploración simbólica.

- ¿Cuál es su significado?

El significado de esta categoría radica en visibilizar lo diferente y lo no previsto dentro del proceso creativo. Representa la presencia de ideas que rompen con los patrones dominantes y que demuestran libertad expresiva y pensamiento propio. Estos elementos no categorizados muestran que la creatividad no siempre sigue estructuras establecidas, sino que una propia forma expresión que enriquecen el análisis.

Codificación Selectiva. Se analizaron las representaciones artísticas realizadas por las estudiantes, identificando elementos recurrentes y su significado dentro del proceso creativo. Se prestó especial atención a la conexión entre los elementos naturales y fantásticos, así como a la manera en que cada estudiante expresó su identidad a través de sus creaciones.

En la primera categoría, se evalúa la representación de la figura humana en sus distintas etapas de desarrollo y la capacidad de las estudiantes para plasmar emociones a través de la postura, la expresión y los gestos.

Se analizó cómo lograron transmitir sentimientos y simbolismo en sus obras, así como el grado de autonomía y creatividad reflejado en su trabajo.

En la segunda categoría, se evalúa la construcción de seres híbridos y felinos fantásticos, destacando la fusión de elementos reales y ficticios en sus creaciones. Se consideró el uso del simbolismo, la imaginación y la expresión individual en la interpretación de estas figuras, así como la originalidad en la combinación de formas y significados.

En la tercera categoría, se agrupa a aquellas producciones que no pudieron ser clasificadas dentro de las categorías anteriores, debido a que no comparten sus características formales, temáticas o simbólicas. Se trata de representaciones que no aluden a figuras humanas ni animales, y que tampoco siguen los patrones recurrentes observados en el resto de participantes. Entre ellas destacan creaciones como un robot o una luna, las cuales emergen de forma independiente y diferenciada respecto al conjunto general.

Desde el análisis cualitativo, estas producciones revelan una naturaleza emergente y flexible, ya que se originan como expresiones que, aunque no encajan

dentro de los esquemas esperados, aportan información valiosa sobre el proceso creativo.

4.1.3. Resultados de análisis pedagógico

El desarrollo de la capacidad creativa y la concentración a través del modelado en papel maché permitió a las estudiantes comprender la materialización de ideas en formas tridimensionales, explorando cómo transformar conceptos abstractos en obras concretas. Descubrieron la utilidad de un método fácil de entender, lo que les facilitó la aplicación de la técnica y les permitió trabajar con mayor autonomía.

A lo largo del proceso, experimentaron con recursos plásticos innovadores y lograron adaptar herramientas de su entorno para mejorar sus creaciones, demostrando ingenio y flexibilidad en la ejecución de sus trabajos. Además, adquirieron conciencia sobre su propio proceso de aprendizaje, identificando sus fortalezas y oportunidades de mejora.

El manejo de emociones y pensamientos limitantes también fue un aspecto clave. Algunas estudiantes enfrentaron momentos de frustración o inseguridad, pero aprendieron a gestionar estos sentimientos y a desarrollar una actitud más resiliente frente a los desafíos del proceso creativo. De esta manera, no solo fortalecieron su técnica artística, sino que también potenciaron su confianza y autonomía en el trabajo artístico.

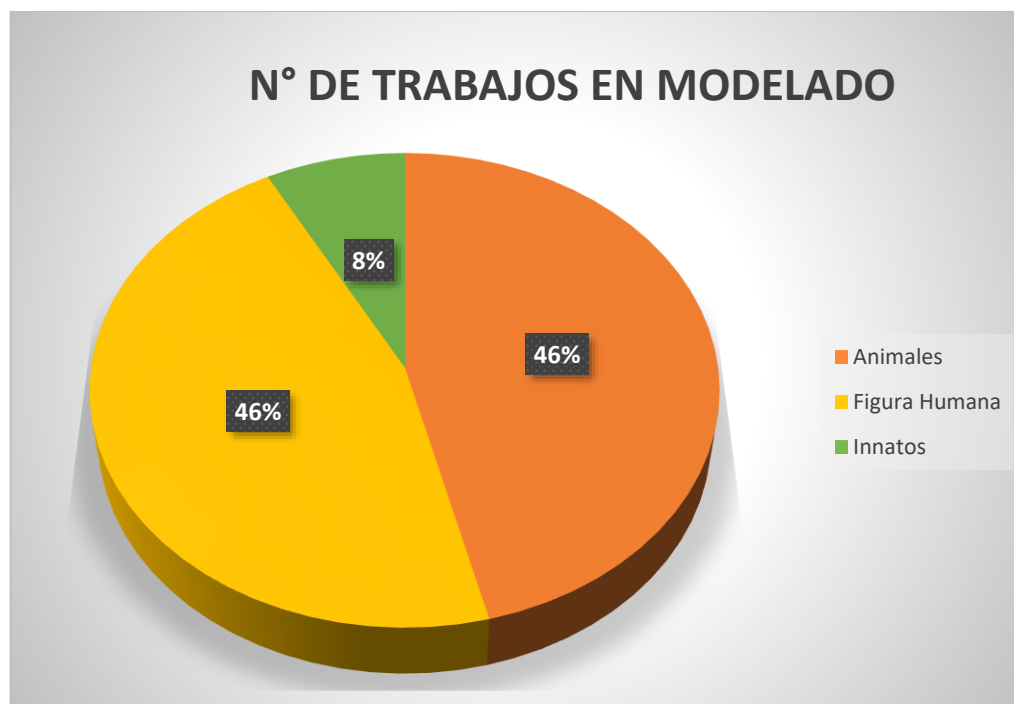
4.1.4. Resultados de análisis estadísticos (Codificación selectiva)

Como emergen las categorías. La frecuencia de la categoría con la cual aparece en los materiales analizados.

Tabla 25

Análisis de datos por categorías

Nombre de Categoría	N° de Trabajos
Animales	4
Figura humana	4
Innatos	2

Figura 18*Diagrama de análisis de porcentajes.*

Título. Análisis de preferencias por categoría: Resultados detallados

Introducción. El presente análisis examina las categorías elegidas por los estudiantes, identificando sus preferencias y resaltando la presencia de habilidades creativas innatas. Se han considerado tres grupos principales: animales, figura humana e innatos, con el objetivo de comprender mejor la distribución de intereses y la expresión artística en cada uno.

Resultados

Animales. Preferida por el 46% de los estudiantes, esta categoría refleja un fuerte interés por la representación de seres vivos no humanos. Dentro de esta selección, predominan mamíferos y felinos, aunque también se observaron interpretaciones más abstractas y estilizadas. Muchos estudiantes incorporaron elementos simbólicos y fantásticos en sus obras, demostrando una exploración creativa más allá de la simple representación realista.

Figura Humana. Elegida por el 46% de los estudiantes, esta categoría pone de manifiesto la curiosidad por la anatomía, las expresiones y la representación del cuerpo humano en distintas posturas y estilos. Se observaron tendencias hacia la figuración realista, así como propuestas más estilizadas e incluso caricaturescas. Además, algunos estudiantes añadieron elementos narrativos a sus creaciones, dotando a sus personajes de una historia o contexto.

Innatos. Representan el 8% de los estudiantes, quienes destacaron por su creatividad excepcional y la incorporación de trazos e ideas únicas. Este grupo mostró un nivel de experimentación y espontaneidad notable, fusionando técnicas y elementos innovadores en sus creaciones. Sus trabajos se caracterizan por la combinación de diferentes estilos, el uso de materiales de manera poco convencional y una aproximación conceptual que la diferencia del resto de los participantes.

Análisis. Los resultados reflejan un equilibrio en las preferencias de los estudiantes, con una distribución uniforme entre las categorías "Animales" y "Figura Humana", lo que indica un interés compartido en ambas representaciones. La categoría "Innatos", aunque minoritaria, es significativa, ya que agrupa a aquellos estudiantes que mostraron un nivel artístico superior, caracterizado por la espontaneidad, la originalidad y una fuerte capacidad expresiva. Este hallazgo resalta la importancia de fomentar espacios que permitan el desarrollo del talento creativo en su máxima expresión.

4.1.5. Conclusiones

Al objetivo general. A partir de la interpretación del relieve y la textura en la técnica de modelado en papel maché, se evidencia un notable desarrollo en las habilidades creativas de las estudiantes de secundaria del colegio de Cusco. La aplicación exitosa de esta técnica en sus trabajos no solo refleja una comprensión sólida de los conceptos aprendidos, sino también una capacidad avanzada para plasmar ideas tridimensionales de manera original y expresiva.

Este proceso no solo fortalece el dominio técnico, sino que también resalta la conexión entre el aprendizaje teórico y su aplicación práctica. Al trabajar con el papel maché, las estudiantes experimentan de manera tangible el proceso artístico, comprendiendo la importancia de la paciencia, la planificación y la experimentación en la creación de volumen y textura. Así, esta experiencia educativa no solo fomenta

el desarrollo de habilidades artísticas, sino que también impulsa la creatividad, la autoconfianza y la exploración personal en el ámbito del arte.

Al objetivo número 1. Tras la implementación del módulo diseñado para estimular la creatividad a través del modelado en papel maché, se ha evidenciado un notable desarrollo en las habilidades artísticas y expresivas de los participantes. La progresión estructurada de las sesiones, desde la introducción de la técnica hasta su aplicación en proyectos individuales, ha permitido no solo la comprensión de los fundamentos del papel maché, sino también la exploración de nuevas formas de expresión tridimensional.

Asimismo, la creación de un entorno de trabajo dinámico y participativo ha sido clave para fortalecer la confianza de los estudiantes en sus capacidades creativas. A través de este proceso, se confirma que el acceso a experiencias prácticas y significativas no solo fomenta la autonomía artística, también enriquece la sensibilidad estética y el pensamiento innovador de los participantes.

Al objetivo número 2. La realización de una muestra creativa como culminación del proceso de aprendizaje del modelado en papel maché ha evidenciado un notable progreso en las habilidades artísticas y creativas de los participantes. Los resultados reflejan no solo una comprensión profunda del método, sino también una aplicación innovadora y personalizada de las técnicas adquiridas.

La diversidad de las obras presentadas resalta la versatilidad del papel maché como medio de expresión, así como la capacidad de los estudiantes para reinterpretar y aplicar de manera creativa los conceptos aprendidos. A través de formas tridimensionales únicas, texturas elaboradas y un dominio progresivo de los materiales, se observa una evolución significativa en su vocabulario artístico.

En definitiva, la muestra creativa posterior al aprendizaje constituye una evidencia tangible del éxito del módulo, demostrando que el modelado en papel maché no solo ha potenciado la competencia técnica de los estudiantes, sino que ha fortalecido su capacidad expresiva y artística.

Al objetivo número 3. En tanto a la capacidad creativa, las participantes han exhibido una expansión notable en su expresión artística. La naturaleza tridimensional de la técnica ha desencadenado la exploración de formas innovadoras y la creación de obras únicas. Se ha fomentado un ambiente que impulsa

a las estudiantes a pensar fuera de lo convencional, manifestando ideas de manera imaginativa y original.

Adicionalmente, el enfoque requerido para trabajar con la técnica de modelado en papel maché ha contribuido a mejorar la concentración de las participantes.

La meticulosidad del proceso, que demanda atención a los detalles y perseverancia, ha fortalecido la capacidad de concentración y ha proporcionado una experiencia inmersiva que requiere un compromiso total durante el proceso creativo.

4.1.6. Recomendaciones

Recomendación a la conclusión general. El impacto positivo del modelado en papel maché en el desarrollo de las habilidades creativas de las estudiantes de secundaria evidencia la importancia del arte como herramienta fundamental en la formación integral. Más allá del aprendizaje técnico, esta experiencia les permitió desarrollar disciplina, paciencia y una mayor capacidad de expresión personal, consolidando su confianza en sus propias ideas y procesos creativos.

Es fundamental continuar fomentando espacios donde la creatividad pueda seguir expandiéndose a través de la exploración de diversas técnicas y estilos artísticos. Asimismo, la implementación de un sistema de retroalimentación constructiva permitirá que las estudiantes reciban reconocimiento por sus logros y podrán adquirir herramientas para seguir evolucionando en su desarrollo artístico.

El aprendizaje a través del arte constituye un proceso en permanente evolución, que ofrece oportunidades para la experimentación y la expresión personal. Este enfoque contribuye a la formación de individuos más sensibles, críticos y creativos, preparados para enfrentar cualquier desafío con imaginación e innovación.

Recomendaciones específicas. Es recomendable diseñar actividades que representen desafíos creativos adicionales, incentivando a las estudiantes a explorar nuevas formas de expresión, combinando distintas técnicas y materiales que les permitan ampliar su capacidad creativa. Además, estas actividades deben estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas artísticos, lo que contribuirá a que las estudiantes desarrollen una visión más amplia y versátil en el ámbito artístico.

Es necesario también implementar sesiones de reflexión periódicas donde las estudiantes puedan evaluar sus desafíos y progresos, fomentando la autoevaluación y el desarrollo de la autoconfianza en su propio proceso de aprendizaje. Estas sesiones deben enfocarse en la apreciación de sus logros, así como en la identificación de

áreas de mejora, estableciendo objetivos claros y estrategias para potenciar sus habilidades. De este modo, se promoverá un crecimiento artístico continuo, impulsando la autodisciplina y el compromiso con su desarrollo personal.

Se recomienda planificar eventos de exposición o exhibición donde las estudiantes puedan presentar sus creaciones al público, brindándoles la oportunidad de fortalecer su autoestima y desarrollar habilidades de comunicación al expresar el significado de sus obras. Estas actividades fomentan el reconocimiento de su esfuerzo y creatividad, además de generar un sentido de pertenencia y comunidad artística. Asimismo, la interacción con el público permitirá que las estudiantes reciban retroalimentación valiosa, promoviendo una apreciación más profunda del arte y su impacto en la sociedad.

4.1.7. *Discusión de resultados*

Los hallazgos de esta investigación coinciden ampliamente con los estudios reportados en los antecedentes nacionales e internacionales analizados. En primer lugar, se evidencia que la creatividad no es un rasgo fijo, sino una capacidad que puede desarrollarse mediante estrategias pedagógicas pertinentes, tal como lo demostraron Mamani Beizaga (2022) y Ortega Falcón y Juro Gonzales (2023). Ambos estudios reflejan que, cuando se aplican técnicas creativas —como el modelado— los estudiantes mejoran significativamente en dimensiones como la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración. Dicho comportamiento también se observa en las participantes de la presente investigación, lo que confirma que el trabajo plástico estimula procesos cognitivos vinculados al pensamiento creativo.

Asimismo, los datos muestran que el uso de materiales tridimensionales facilita la expresión simbólica y favorece la autonomía en la construcción de ideas, aspecto que coincide con lo planteado por Ortega Falcón y Juro Gonzales (2023), quienes evidenciaron mejoras sustanciales luego de la aplicación de talleres de modelado.

De igual modo, se aprecia que el desarrollo de la creatividad no ocurre de forma homogénea, pues existen dimensiones que requieren mayor acompañamiento y estimulación, tal como lo señaló Mamani Beizaga (2022) respecto a la originalidad y el razonamiento inferencial.

En relación con el proceso creativo y su vínculo con la práctica artística, los resultados también guardan correspondencia con el estudio de Olguin Neira (2021), quien sostiene que la creatividad emerge del vínculo entre la materia, la imaginación

y la experimentación consciente. Las producciones analizadas en el presente estudio muestran que el contacto con materiales moldeables no solo despierta ideas originales, sino que promueve la exploración táctil, el descubrimiento intuitivo y el desarrollo de soluciones propias, lo cual fortalece la autonomía creadora.

De manera similar, el estudio de Olortegui (2019) respalda los hallazgos actuales al demostrar que las técnicas plásticas permiten recuperar la expresividad y la capacidad de proponer ideas en estudiantes que, por edad o entorno, pueden haber reducido su creatividad espontánea. En la investigación actual también se observa que tras la intervención, las participantes expresan mayor confianza, imaginación y flexibilidad al desarrollar sus producciones.

Respecto a los antecedentes internacionales, los resultados concuerdan con lo planteado por Paredes-Martínez y Tirado-Lozada (2022), quienes comprobaron que el uso de las artes plásticas incrementa la fluidez, elaboración y originalidad en estudiantes de bachillerato. Aunque su propuesta se centró en el dibujo y la presente investigación aplica el modelado en papel maché, ambos trabajos coinciden en que el arte mejora el pensamiento creativo y la motivación en edades escolares.

Asimismo, se confirma lo señalado por Gómez Collaguazo y Sopa Naula (2021), quienes concluyeron que las artes plásticas promueven la libre expresión y permiten que los estudiantes exterioricen ideas, emociones e imaginación a través de propuestas no convencionales. Esta coincidencia resulta relevante, porque demuestra que la creatividad no depende exclusivamente de la técnica utilizada, sino del enfoque pedagógico, la libertad expresiva y los materiales como medio de exploración simbólica.

Finalmente, la muestra creativa presentada por las participantes confirmó los beneficios de la técnica de modelado en papel maché, destacando la capacidad de adaptación y personalización de los conceptos aprendidos.

Las obras finales, mostraron un dominio técnico progresivo y una expansión del vocabulario artístico de las estudiantes, lo que refuerza la idea de que esta metodología fortalece la creatividad, promoviendo el desarrollo integral de las habilidades artísticas en el contexto educativo.

Lista de Referencias

- Almendrán. (2006). *Las claves de la escultura: El relieve*.
<https://www.almendron.com/artehistoria/artes/escultura/las-claves-de-la-escultura/el-relieve/>
- Anónimo. (2022). *Las esculturas*. <https://lasesculturas.com/tipos-de-esculturas/>
- Área Moreira, M. (2004). *Los medios y las tecnologías en la educación*. Editorial Pirámide.
- Bañuelos, R. (2016). *La escultura, el medio, su entorno y su fin* [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].
https://drive.google.com/file/d/1Po51qW0xTe_fa02nWwpoprm9qx5pEkzT/view
- Barinova, E. (2015, octubre 14). *Alebrijes de papel maché*. Amo Alebrijes.
<https://www.amo-alebrijes.com/alebrijes-de-papel-mache/>
- Blati, B. (2021, febrero 6). *La forma en las artes plásticas*. Las partes del arte.
<http://laspartesdelarte.com/la-forma-en-las-artes-plasticas/>
- Bonilla, N. (1997). *Manos maravillosas: Ideas para papel maché*. De Vega Publicaciones.
- Crespi, I., & Ferrario, J. (1995). *Léxico técnico de las artes plásticas*. Eudeba.
- Editorial Etecé. (2013, marzo). *Color*. Concepto. <https://concepto.de/color/>
- Equipo de Redacción Profesional. (2017, enero). *Tipos de texturas*. Arqhys.
https://www.arqhys.com/decoracion/tipos_de_texturas.html
- Gallerix.ru. (2009, enero 1). *Relieve en escultura*.
<https://es.gallerix.ru/pedia/sculpture--relief/>
- Gombrich, E. H. (2008). *La historia del arte* (16.ª ed.). Phaidon Press.
- Gómez Collaguazo, P. L., & Sopa Naula, V. E. (2021). *La pintura y su relación con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas de 2 a 3 años durante el año 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital UCE.
- Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. FUNDIT–Escola Superior de Disseny ESDi.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw-Hill Education.
- López, M. (2018). *Procesos cognitivos en el aprendizaje escolar*. Editorial Académica Española.

Mamani Beizaga, J. (2022). *Desarrollo de la creatividad en infantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 153, Sandia, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio Institucional. <https://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/2041>

Márquez, M. (1987). *Aprenda a dibujar y pintar*. Editorial Offset.

Masferrer, V., & Sánchez, A. (2020, marzo 2). *Modelar*. Art Toolkit. <http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/tecnicas-modelar/>

Mundo Escultura. (2013). *Tipos de escultura*. <https://mundoescultura.blogspot.com/2013/03/tipos-de-escultura.html>

Olaya. (2016, julio 25). *El relieve y el bulto redondo en escultura*. El rincón del pasado. <https://rincondelpasado.wordpress.com/2016/07/25/el-relieve-y-el-bulto-redondo-en-escultura/>

Olguín Neira, P. M. (2021). *Descripción del trabajo creativo en la escultura* [Trabajo de suficiencia profesional, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/19277>

Olortegui, R. (2019). *Taller de modelado de alto relieve en arcilla para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

Ortega Falcón, I., & Juro Gonzales, J. (2023). *Técnica del modelado para desarrollar la creatividad en los niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N.º 101 Cuna Jardín El Carmelo-2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio Institucional. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/1406>

Palacios, R. (2015). *Las texturas como medio de expresión plástica*. Universidad de Granada.

Paredes-Martínez, R., & Tirado-Lozada, D. A. (2022). Artes plásticas en la educación para el desarrollo de la creatividad. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1), 75–93. <https://doi.org/10.33386/593dp.2022.1.780>

Read, H. (2001). *Educación por el arte*. Paidós.

Ribeiro, S. (2020, diciembre 29). *Definición de forma en el arte*. YuBrain. <https://www.yubrain.com/humanidades/artes-visuales/definicion-de-forma-en-el-arte/>

Sáez López, J. M. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. UNED.

Stivala, A., Pezzucchi, J., & Anguio, M. (2014). *Lenguaje visual*. Universidad Nacional de La Plata.
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/77857/Documento_completo.pdf

Tábara, P. (2000). *Juguetes nuevos de cosas viejas*.

Torres, N. (2018). *Interpretación del claroscuro a lápiz en dibujos de bodegones para el desarrollo de percepción y expresión visual en el nivel secundario* [Tesis de bachillerato, Universidad Nacional Diego Quispe Tito del Cusco].

UNESCO. (2006). *Hoja de ruta para la educación artística*. UNESCO.

Varios. (2011). *Historia, conceptos y técnicas*.

W. Eisner, E.(2004). *El arte y la creación de la mente*. Barcelona: Editorial Planeta S.A.

Apéndices

Apéndice A

Fotografías del proceso de investigación

Figura A1

Ficha de trabajo.



Figura A2

Boceto 1.



Figura A3

Boceto 2.



Figura A4

Boceto 3.



Figura A5
Boceto 4.



Figura A6
Boceto 5.



Figura A7
Boceto 6.

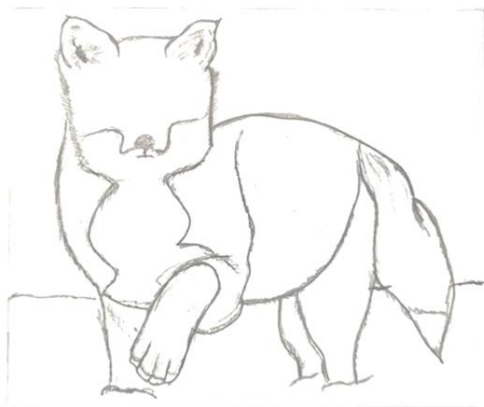


Figura A8
Boceto 7.

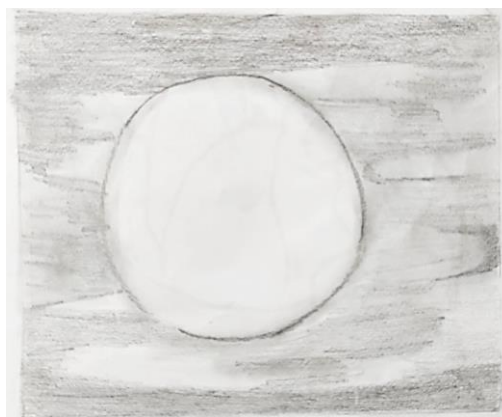


Figura A9

Proceso creativo (aplicación de pasta).

**Figura A10**

Proceso creativo (aplicación de pasta).

**Figura A11**

Proceso creativo (aplicación de pasta).

**Figura A12**

Muestra de comunicación eficaz.



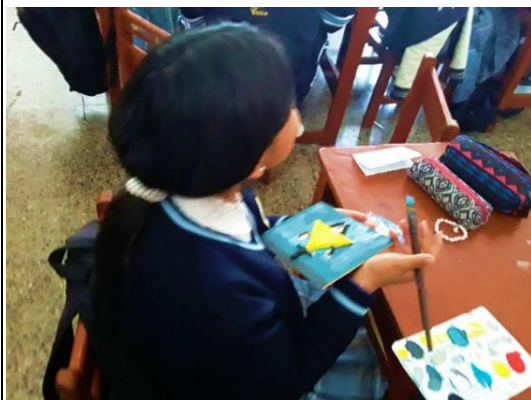
Figura A13*Aplicación de la pintura.***Figura A14***Aplicación de la pintura.***Figura A15***Aplicación de la pintura.***Figura A16***Muestra de concentración en el aula.*

Figura A17

Aplicación de la pintura.

**Figura A18**

Primer trabajo culminado.



Apéndice B

Criterios utilizados en la construcción de categorías

Memorando

De : Rubi Dianira Canal Bejar
 Lugar : I.E. Educandas
 Fecha : octubre 2024

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

Nombre de la categoría: Personas

Primer Nivel (Codificación abierta)

- **¿Cómo es dicha categoría?**

En esta categoría se incluyen todas las representaciones del ser humano en sus diversas etapas de desarrollo. Se pueden notar características propias que los identifican y cómo se transforman con el tiempo. Ejemplos de esto son la imagen de un niño frente al mar en contraposición con la de un hombre adulto en "La Casa de Papel". También se observa la representación femenina, que puede variar según el ángulo en el que se plasma, aunque conserve ciertos rasgos similares y delicados.

- **¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?**

Los valores semióticos en esta categoría incluyen:

- a) Iconicidad, ya que las imágenes representan figuras humanas reconocibles.
- b) Realismo, aunque no es completamente fiel a la anatomía.
- c) Significados emocionales, que aportan una carga simbólica a las representaciones.

- **¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?**

Se consideraron los siguientes valores estéticos: la textura, la forma y el color

Segundo Nivel (Codificación selectiva)

- **¿Qué otra(s) característica(s) posee(n) esta categoría?**

En todos los casos, el realismo no es una característica predominante. Las representaciones no buscan ser anatómicamente fieles. Predomina el simbolismo artístico, resultado de un análisis emocional. Las expresiones faciales y posturas transmiten diversas emociones, como alegría, tristeza e ira.

Memorando

De : Rubi Dianira Canal Bejar
 Lugar : I.E. Educandas
 Fecha : octubre 2024

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

Nombre de la categoría: Animales

Primer Nivel (Codificación abierta)

- ***¿Cómo es dicha categoría?***

Esta categoría está compuesta por una variedad de especies, en su mayoría felinos, representados con rasgos prominentes o exagerados. Estas representaciones no buscan reflejar la realidad de manera fiel, sino que se basan en ella, incorporando elementos espontáneos que permiten al espectador adentrarse en el mundo interior de quien las crea.

- ***¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?***

Los valores semióticos en esta categoría están relacionados con la naturaleza, la vida, el bienestar y la compañía.

- ***¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?***

Se consideraron los siguientes valores estéticos: la textura, la forma y el color

Segundo Nivel (Codificación selectiva)

- ***¿Qué otra(s) característica(s) posee(n) esta categoría?***

En esta categoría se toma en cuenta el comportamiento distintivo de cada ser en particular, así como su interacción con el entorno. Estas representaciones reflejan la expresión personal de cada creadora y el simbolismo interno que posee dicho animal.

Memorando

De : Rubi Dianira Canal Bejar
 Lugar : I.E. Educandas
 Fecha : octubre 2024

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

Nombre de la categoría: Elementos no categorizados

Primer Nivel (Codificación abierta)

- ***¿Cómo es dicha categoría?***

Esta categoría agrupa aquellos elementos que no encajan dentro de las demás clasificaciones.

- ***¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?***

Los elementos de esta categoría poseen significados simbólicos particulares. Un personaje robótico, con miembros y rostro sin vida, representa la idea de protección, ya que la autora lo asocia con su propia forma de ser. Por otro lado, la lluvia de estrellas simboliza un momento de tranquilidad, serenidad y entusiasmo, evocando la búsqueda del descanso.

- ***¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?***

Se consideraron los siguientes valores estéticos: la textura, la forma y el color

Segundo Nivel (Codificación selectiva)

- ***¿Qué otra(s) característica(s) posee(n) esta categoría?***

Se identifican sentimientos de asociación y simbolismo emocional hacia elementos tanto poco comunes, como un robot, como universales, como la luna. Aunque su representación es sencilla, estos elementos poseen un significado profundo para la autora.