

**ESCUELA SUPERIOR AUTÓNOMA DE BELLAS ARTES
“DIEGO QUISPE TITO” DEL CUSCO**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO
Vicerrectorado de Investigación
Facultad de Educación Artística**



**Interpretación de los valores estéticos del modelado en plastilina
para estimular la creatividad de los estudiantes**

Asesor de Especialidad : Mg. CESAR AUGUSTO QUISPE CHOQUE
Asesor Metodológico : Dr. ENRIQUE ALONSO LEÓN MARISTANY

Tesis presentada por el bachiller:

JOSMELL ROMAIN ITO CAMPOS

Para optar al Título de Licenciado en Educación Artística.

CUSCO, 2019



Anexo N° 01

INFORME DE ORIGINALIDAD

EL QUE SUSCRIBE, ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS TITULADO			
Interpretación de los valores estadísticos del materializado en plastilina para estimular la creatividad de los estudiantes			
Presentado por:	Josmal Romcain Ito Campos	DNI, N°:	47142786
Para optar el título profesional/grado académico de:		Licenciado en Educación	
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por			() veces
Mediante el Software Antiplagio y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de			() %

EVALUACIÓN Y ACCIONES DEL REPORTE DE COINCIDENCIA PARA TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CONDUCENTES 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, 12 de 12 de 2024

Firma



Post firma QUISPE CHOQUE CESAR AUGUSTO
Apellidos y nombres

DNI, N°: 40465734

ORCID del Asesor 0000-0002-1557-9012

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

Interpretación de los valores estéticos del modelado en plastilina para estimular la creatividad de los estudiantes

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	renati.sunedu.gob.pe	Fuente de Internet	18%
2	core.ac.uk	Fuente de Internet	2%
3	docplayer.es	Fuente de Internet	1%
4	historia-biografia.com	Fuente de Internet	1%
5	www.coursehero.com	Fuente de Internet	1%
6	okdiario.com	Fuente de Internet	1%
7	www.clubensayos.com	Fuente de Internet	1%
8	colegioalexanderfleming.cl	Fuente de Internet	1%
9	repositorio.unadqtc.edu.pe	Fuente de Internet	

ÍNDICE

DEDICATORIA	
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I.....	15
PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	15
1.1. Problema de Investigación.....	15
1.1.1. Definición del problema	15
1.1.2. Descripción del problema.....	15
1.1.3. Formulación del problema.....	16
1.1.4. Preguntas de investigación	16
1.2. Objetivos	16
1.2.1. Objetivo general	16
1.2.2. Objetivos específicos	16
1.3. Justificación de la Investigación	16
1.3.1. Justificación teórica	16
1.3.2. Justificación metodológica	17
1.3.3. Justificación pedagógica.....	17
1.4. Tipos de Investigación	17
1.4.1. Según su finalidad	17
1.4.2. Según su alcance.....	17
1.4.3. Según su diseño	18
1.4.4. Según la fuente de datos	18
1.5. Método de Investigación	18
1.6. Viabilidad	18
1.6.1. Contexto	18
1.6.2. Recursos técnicos y materiales.....	18
1.6.3. Recursos económicos	19
CAPÍTULO II.....	20
MARCO DE REFERENCIA Y TEORIA	20

2.1. Marco Referencial	20
2.1.1. Antecedentes de la investigación.....	20
2.1.2. Marco histórico.....	23
2.2. Marco Teórico	25
2.2.1. El arte.....	25
2.2.2. La escultura	26
2.2.2.1. Método, material y técnica en la escultura	26
2.2.3. El modelado	27
2.2.4. Modelado en plastilina	28
2.2.4.1. Cualidades y ventajas de la plastilina.....	28
2.2.4.2. Herramientas para el modelado en plastilina.....	29
2.2.4.3. El armazón.....	39
2.2.4.4. El relleno	40
2.2.4.5. Métodos para modelar	41
2.2.5. Valores estéticos	42
2.2.5.1. El volumen.....	43
2.2.5.2. La forma	43
2.2.5.3. La textura.....	44
2.2.5.4. El color	44
2.2.5.5. El movimiento	45
2.2.6. Creatividad.....	46
2.2.6.1. Características de la creatividad	46
2.2.6.2. Educar la creatividad	47
2.2.6.3. La motivación en la creatividad.....	48
2.2.6.4. La motivación intrínseca y extrínseca	49
2.2.6.5. Actitud creativa.....	50
2.2.6.6. Tipos de creativa.....	50
2.2.6.7. El proceso creativo	51
2.2.6.8. Fases del proceso creativo	52
2.2.6.9. Cualidades de la creatividad	52
2.3. Glosario de Terminos	54
CAPÍTULO III.....	56

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	56
3.1. Contexto Geográfico	56
3.2. Contexto Cultural.....	56
3.3. Población y Muestra	57
3.3.1. Población	57
3.3.2. Muestra	57
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección y Análisis de datos	58
3.5. Técnicas que se utilizó para la observación de la informacion	58
3.6. Procesamiento y Analisis de la infromación	59
3.7. Primer nivel de Analisis cualitativo	59
3.8. Técnicas de procesamiento y Análisis de datos cualitativos	96
3.8.1. Segundo nivel de análisis cualitativo.....	96
3.8.2. Procesamiento y análisis gráfico en base a clasificación por categorías.....	97
3.8.3. Procesamiento y análisis en base a agrupacion de elementos no categorizados	100
3.9. Interpretación de Análisis de categorías	101
3.9.1. Codificación axial.....	101
3.10. Análisis e Interpretación pedagógica de la investigación.....	103
3.10.1. Acontecimientos:.....	103
3.10.2. Actividades:.....	106
3.10.3.Estrategias, prácticas y tácticas:.....	107
3.10.4. Estados:.....	107
3.10.5. Significados:.....	108
3.10.6. Participación:.....	108
3.10.7. Relaciones o interacción:.....	108
3.10.8. Condiciones o limitaciones:.....	109
3.10.9. Consecuencias: ¿Qué sucede si...?:.....	109
3.10.10. Entornos:.....	109
3.10.11. Reflexivo:.....	110
CAPÍTULO IV.....	111

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	111
4.1. Presentación de Resultados.....	111
4.1.1. Resultados de análisis semiótico estético.....	111
4.1.2. Resultados de análisis pedagógico.....	111
4.1.3. Resultados de análisis estadístico.....	112
4.2. Conclusiones.....	114
4.3. Recomendaciones.....	115
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.....	116
APÉNDICE.....	119
Fotografías del proceso de investigación.....	119
APÉNDICE B.....	147
Memorando 1.....	147
Memorando 2.....	148
Memorando 3.....	149
APÉNDICE C.....	150
Sesiones de aprendizaje.....	150

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Muestra del trabajo de RR1	60
Tabla 2: Análisis interpretativo de la muestra RR1	61
Tabla 3: Análisis e interpretación estética de RR1	63
Tabla 4: Muestra del trabajo de MC2	64
Tabla 5: Análisis interpretativo de la muestra MC2	65
Tabla 6: Análisis e interpretación estética de MC2	67
Tabla 7: Muestra del trabajo de AH3.....	68
Tabla 8: Análisis interpretativo de la muestra AH3.....	69
Tabla 9: Análisis e interpretación estética de AH3.....	71
Tabla 10: Muestra del trabajo de MQ4	72
Tabla 11: Análisis interpretativo de la muestra MQ4.....	73

Tabla 12: Análisis e interpretación estética de MQ4.....	75
Tabla 13: Muestra del trabajo de MP5.....	76
Tabla 14: Análisis interpretativo de la muestra MP5	77
Tabla 15: Análisis e interpretación estética de MP5.....	79
Tabla 16: Muestra del trabajo de RQ6.....	80
Tabla 17: Análisis interpretativo de la muestra RQ6.....	81
Tabla 18: Análisis e interpretación estética de RQ6.....	83
Tabla 19: Muestra del trabajo de PLL7	84
Tabla 20: Análisis interpretativo de la muestra PLL7	85
Tabla 21: Análisis e interpretación estética de PLL7	87
Tabla 22: Muestra del trabajo de BH8.....	88
Tabla 23: Análisis interpretativo de la muestra BH8.....	89
Tabla 24: Análisis e interpretación estética de BH8.....	91
Tabla 25: Muestra del trabajo de AP9	92
Tabla 26: Análisis interpretativo de la muestra AP9	93
Tabla 27: Análisis e interpretación estética de AP9	95
Tabla 28: Paradigmática similitudes.....	97
Tabla 29: Paradigmática elementos no categorizados	100
Tabla 30: Analizar el significado de la categoría para los participantes	102
Tabla 31: Análisis estadístico de la muestra	112

ÍNDICE DE IMÁGENES

FIGURA 1: Imagen de lancetas de madera	30
FIGURA 2: Imagen de loop tools.....	31
FIGURA 3: Imagen de lancetas de bola	23
FIGURA 4: Imagen de raspadores caseros con cuerdas de guitarra	33
FIGURA 5: Imagen de lancetas punzón.....	34
FIGURA 6: Imagen de bisturí de modelado o modelismo	35
FIGURA 7: Imagen de pinceles	36
FIGURA 8: Imagen de soplete de cocina	37

FIGURA 9: Imagen de cizallas y alicates de diferentes tamaños.....	38
FIGURA 10: Imagen de trenzado de alambre en cuatro pasos.....	40
FIGURA 11: Imagen de relleno con papel aluminio.....	41
FIGURA 12: Imagen de motivación intrínseca y extrínseca.....	49
FIGURA 13: Ubicación del colegio	56
FIGURA 14: Cuadro estadístico.....	112
FIGURA 15: Proceso del modelado en plastilina.....	119
FIGURA 16: Proceso del modelado en plastilina.....	119
FIGURA 17: Proceso del modelado en plastilina	120
FIGURA 18: Proceso del modelado en plastilina	120
FIGURA 19: Proceso del modelado en plastilina	120
FIGURA 20: Primera sesión de clases	121
FIGURA 21: Primera sesión de clases	121
FIGURA 22: Primera sesión de clases	121
FIGURA 23: Primera sesión de clases	122
FIGURA 24: Primera sesión de clases	122
FIGURA 25: Primera sesión de clases	122
FIGURA 26: Primera sesión de clases	122
FIGURA 27: Primera sesión de clases	123
FIGURA 28: Primera sesión de clases	123
FIGURA 29: Primera sesión de clases	123
FIGURA 30: Primera sesión de clases	123
FIGURA 31: Primera sesión de clases	124
FIGURA 32: Primera sesión de clases	124
FIGURA 33: Primera sesión de clases	124
FIGURA 34: Primera sesión de clases	124
FIGURA 35: Segunda sesión de clases	125
FIGURA 36: Segunda sesión de clases	125
FIGURA 37: Segunda sesión de clases	126
FIGURA 38: Segunda sesión de clases	126
FIGURA 39: Segunda sesión de clases	126
FIGURA 40: Segunda sesión de clases	126

FIGURA 41: Segunda sesión de clases	127
FIGURA 42: Segunda sesión de clases	127
FIGURA 43: Segunda sesión de clases	128
FIGURA 44: Segunda sesión de clases	128
FIGURA 45: Segunda sesión de clases	128
FIGURA 46: Segunda sesión de clases	128
FIGURA 47: Segunda sesión de clases	129
FIGURA 48: Segunda sesión de clases	129
FIGURA 49: Segunda sesión de clases	130
FIGURA 50: Segunda sesión de clases	130
FIGURA 51: Segunda sesión de clases	130
FIGURA 52: Segunda sesión de clases	131
FIGURA 53: Segunda sesión de clases	131
FIGURA 54: Segunda sesión de clases	131
FIGURA 55: Segunda sesión de clases	131
FIGURA 56: Segunda sesión de clases	132
FIGURA 57: Segunda sesión de clases	132
FIGURA 58: Segunda sesión de clases	133
FIGURA 59: Segunda sesión de clases	133
FIGURA 60: Tercera sesión de clases	134
FIGURA 61: Tercera sesión de clases	134
FIGURA 62: Tercera sesión de clases	135
FIGURA 63: Tercera sesión de clases	135
FIGURA 64: Tercera sesión de clases	135
FIGURA 65: Tercera sesión de clases	136
FIGURA 66: Tercera sesión de clases	136
FIGURA 67: Tercera sesión de clases	136
FIGURA 68: Tercera sesión de clases	136
FIGURA 69: Tercera sesión de clases	137
FIGURA 70: Tercera sesión de clases	137
FIGURA 71: Tercera sesión de clases	137
FIGURA 72: Tercera sesión de clases	137

FIGURA 73: Tercera sesión de clases	138
FIGURA 74: Tercera sesión de clases	138
FIGURA 75: Tercera sesión de clases	139
FIGURA 76: Tercera sesión de clases	139
FIGURA 77: Tercera sesión de clases	140
FIGURA 78: Tercera sesión de clases	140
FIGURA 79: Tercera sesión de clases	141
FIGURA 80: Tercera sesión de clases	141
FIGURA 81: Tercera sesión de clases	142
FIGURA 82: Tercera sesión de clases	142
FIGURA 83: Tercera sesión de clases	142
FIGURA 84: Cuarta sesión de clases	143
FIGURA 85: Cuarta sesión de clases	143
FIGURA 86: Cuarta sesión de clases	143
FIGURA 87: Cuarta sesión de clases	143
FIGURA 88: Cuarta sesión de clases	144
FIGURA 89: Cuarta sesión de clases	144
FIGURA 90: Cuarta sesión de clases	144
FIGURA 91: Cuarta sesión de clases	144
FIGURA 92: Cuarta sesión de clases	145
FIGURA 93: Cuarta sesión de clases	145
FIGURA 94: Cuarta sesión de clases	145
FIGURA 95: Cuarta sesión de clases	146
FIGURA 96: Cuarta sesión de clases	146
FIGURA 97: Cuarta sesión de clases	146

DEDICATORIA

Con gratitud a mis padres, que cada día han sabido transmitirme los valores que orientan mi camino y por todos sus invalorables apoyos, para perseverar en mi formación académica.

A mis queridos docentes, en especial a mis asesores Mg. Cesar Augusto Quispe Choque, al Dr. Enrique Alonso León Maristany que gracias a su apoyo y constancia han permitido que mi trabajo se concluya.

RESUMEN

Esta investigación trata sobre la importancia que tiene el modelado en plastilina para estimular la creatividad, observándose que los estudiantes del nivel secundario no tienen un adecuado desarrollo creativo probablemente sea el uso inadecuado de los medios tecnológicos a su alcance, como el internet, los celulares, redes sociales, juegos en línea, etc. otra de las posibles causas sea la falta de desarrollo de la creatividad por parte de los docentes de arte en la institución educativa.

Esta estrategia de enseñanza, busca que los estudiantes tengan libertad de expresión mediante la técnica del modelado en plastilina. Utilizando este método para el aprendizaje y creación de los trabajos artísticos, con el fin de que los estudiantes representen un personaje de su imaginación, la realidad o combinándolas de forma libre, a si estimularon su creatividad, superaron el reto de realizar un modelado, mostrando su imaginación creativa y originalidad, de manera libre y espontánea.

El investigador utilizó la observación y la introspección para el análisis formal y el análisis objetivo y subjetivo de los productos estéticos generados del proceso de aprendizaje de los estudiantes, como análisis pedagógico de los hechos y procesos académicos. Asimismo, se realizó un análisis semiótico de los objetos estéticos producidos, elaborados por los alumnos para decodificar lo observado e interpretar el mensaje y análisis estético del producto.

El propósito de la investigación fue el de orientar y motivar mediante la expresión artística donde cada estudiante estuvo motivado de un inicio a un fin por imágenes, vídeos y trabajos propios, pero sobre todo por la misma naturaleza del modelado en plastilina, por lo tanto, el trabajo del investigador ayudó en la estimulación de la creatividad de los estudiantes.

Tesis, Educación artística, estímulo de la creatividad, observación introspección, artes visuales, modelado en plastilina.

ABSTRACT

This research deals with the importance of modeling in plasticine to stimulate creativity, observing that secondary school students do not have adequate creative development, it is probably the inappropriate use of the technological means at their disposal, such as the internet, cell phones, social networks, online games, etc. or another cause is the lack of development of creativity on the part of art teachers in the educational institution.

This teaching strategy seeks that students have freedom of expression through the modeling technique in plasticine. Using this method for learning and creating artistic works, in order for students to represent a character from their imagination, reality or combining them freely, if they stimulated their creativity, they overcame the challenge of modeling, showing your creative imagination and originality, freely and spontaneously.

The researcher used observation and introspection for formal analysis and objective and subjective analysis of the aesthetic products generated from the students' learning process, as a pedagogical analysis of academic events and processes. Likewise, a semiotic analysis of the aesthetic objects produced was carried out, elaborated by the students to decode what was observed and interpret the message and aesthetic analysis of the product.

The purpose of the research was to guide and motivate through artistic expression where each student was motivated from beginning to end by images, videos and their own work, but above all by the very nature of modeling in plasticine, therefore, the researcher's work helped to stimulate the students' creativity.

Thesis, Art education, stimulation of creativity, introspection observation, visual arts, modeling in plasticine.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación titulado “Interpretación de los valores estéticos del modelado en plastilina para estimular la creatividad de los estudiantes” tiene como finalidad Interpretar los valores estéticos del modelado en plastilina en los trabajos creativos de los estudiantes y dar un enfoque más profundo del valor estético de la expresión artística en la técnica del modelado ante la carencia de estímulo en la creatividad de los estudiantes del segundo grado “A” en el desarrollo de clases en el área de arte.

La calidad y la expresión de los trabajos visuales de los estudiantes depende de muchos factores como, los estados de ánimo, la predisposición, el material, el medio. Para eso se preparó sesiones de clases que tienen como piedra angular el modelado en plastilina. Debido a su fácil accesibilidad en el medio nos ayudó a poder trabajar, ya que este material es ampliamente conocido, pero, muy poco usado en las instituciones de nivel secundario. Siendo ideal para desarrollar la inteligencia motora táctil y estimulación creativa. También de este modo darle mayor importancia a la técnica del modelado como medio de expresión artística.

Trabajar con esta técnica es motivadora porque los alumnos pueden jugar con ella, es decir que, divierte a los alumnos, les da seguridad, confianza ya que este material no se daña, y no los daña, eso hace que los alumnos se acerquen a este material y puedan trabajar con total libertad, además, que estimula grandemente la creatividad, los relaja, y desarrolla sus habilidades motoras, visuales, espaciales, etc.

Al trabajar con este material los alumnos pueden experimentar como quieran y arriesgarse sin temor alguno a realizar lo que su imaginación les indique, se puede trabajar en grupos o de manera individual teniendo la posibilidad de crear sus propios mundos de plastilina, esta técnica constituye una actividad mucho más compleja e importante en el desarrollo integral de los alumnos por ende en la educación, en el área de arte, sean de nivel inicial, secundaria o superior ya que contribuye grandemente en la creatividad de cualquier persona siempre y cuando, tengan la dirección de un docente del área de arte.

La investigación por medio del modelado en plastilina fue un elemento motivador por que estimula y elevar los niveles de imaginación y creatividad de los

estudiantes, a partir de los conceptos y la representación de los trabajos libre de modelado en plastilina, así mismo, se propuso y desarrollo sesiones de clases como; una guía metodológica para el desarrollo del modelado tridimensional en la educación artística.

Se define que este proyecto es viable como herramienta pedagógica en el área de arte de manera que es fuente de inspiración y motivación, la cual ayuda en el estímulo de la creatividad de los estudiantes, a descubrir diferentes formas de expresión plástica, visiones y procedimientos artísticos, a través de las secuencias didácticas que sitúa a los alumnos en contextos reales, también muestra su necesidad e importancia y justifica su uso, en el área de la educación artística.

El presente trabajo está estructurado de la siguiente manera:

Capítulo I, contiene el planteamiento del problema de investigación, objetivos y justificación de la investigación.

Capitulo II, está referida al marco teórico, que sustenta la investigación desde la perspectiva de la metodología, marco conceptual y antecedentes de la investigación.

Capitulo III, está relacionado con la metodología de la investigación, en la que está establecida la estrategia a seguir, para alcanzar los objetivos previstos, los que se detalla: contexto geográfico y cultural, población y muestra, técnica e instrumento de recolección y análisis de datos, técnicas de procesamiento y análisis de datos cualitativos y pedagógicos.

Capitulo IV, está dedicado a la presentación y análisis de resultados en la que están establecidas los instrumentos a seguir, lo que se detallan: presentación de resultados de análisis semiótico – estético y pedagógico, las conclusiones, recomendaciones y los referentes bibliográficos.

CAPÍTULO I

PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Problema de Investigación

1.1.1. Definición del problema.

El inadecuado desarrollo de la creatividad repercute negativamente durante el proceso de aprendizaje en los estudiantes del segundo grado “A” de secundaria de la I.E. Fortunato Luciano Herrera del Cusco.

1.1.2. Descripción del problema.

En la I.E. Fortunato Luciano Herrera, se pudo apreciar la falta de creatividad en los estudiantes, esto se evidenció durante el planteamiento de los trabajos visuales y plásticos que realizaron, donde la gran mayoría son copias, sacados de internet, e incluso comprados; también se pudo observar la falta de ingenio para poder hacer uso de distintas herramientas. Probablemente algunas de las causas de la falta de creatividad sea el número de horas que los niños y adolescentes pasan en la computadora o jugando videojuegos en línea en lugar de desarrollar actividades creativas; otra de las probables causas es, la falta de desarrollo de la creatividad en la institución educativa, debido a que no existen talleres de: música, artes gráficas, artes plásticas (modelado), danza y teatro.

La I.E. Fortunato Luciano Herrera tiene un sistema educativo que no toma en cuenta algunas capacidades como en la mayoría de colegios; donde enseñan a dibujar, a pintar igual como se enseña matemáticas, no apuesta por metodologías que a los estudiantes les deje liberar sus emociones, su creatividad mediante el uso de materiales como la arcilla, la plastilina o el tecnopor, porque desconocen su importancia y utilidad. Como consecuencia se observa que los estudiantes tienen dificultades para encontrar varias soluciones a un problema, no hay variedad en sus producciones artísticas, no cuentan con un pensamiento original, innovador y en conclusión, tienen limitación para demostrar un pensamiento divergente y creativo.

1.1.3. Formulación del problema.

¿Cuál será la interpretación de los valores estéticos del modelado libre en plastilina para la estimulación creativa de los estudiantes del segundo grado “A” de secundaria de la I.E. Fortunato Luciano Herrera del Cusco?

1.1.4. Preguntas de investigación.

¿Por qué se debe desarrollar la creatividad a través del modelado en plastilina en los estudiantes del segundo grado “A” de secundaria de la I.E. Fortunato Luciano Herrera del Cusco?

¿Para qué estimular la creatividad a través del modelado en plastilina a los estudiantes del segundo grado “A” de secundaria de la I.E. Fortunato Luciano Herrera del Cusco?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general.

Interpretar los valores estéticos identificados durante el proceso de investigación del modelado utilizando la plastilina como elemento estimulador para la creatividad de los estudiantes del segundo grado “A” de secundaria de la I.E. Fortunato Luciano Herrera del Cusco.

1.2.2. Objetivos específicos.

- Preparar sesiones teóricas prácticas sobre la técnica del modelado en plastilina para incentivar la creatividad.
- Elaborar trabajos artísticos y tomar muestras creativas de las creaciones artísticas del modelado en plastilina de los estudiantes.
- Interpretar y analizar la información cualitativa de la creación artística individual.

1.3. Justificación de la Investigación

1.3.1. Justificación teórica.

Porque la educación artística aspira generar vivencias en los estudiantes desde diferentes expresiones artísticas, lo que hace necesario despertar, estimular y desarrollar la creatividad. Dejar en libertad de expresión al estudiante en la

realización del modelado en plastilina, equivale a despertar su curiosidad y estimular su creatividad.

1.3.2. Justificación metodológica.

La técnica, procedimientos y método iconográfico e iconológico interpretativo son confiables porque han sido utilizados en otras investigaciones de este tipo. El modelado en plastilina, en un medio que aporta información científica demostrando validez y confiabilidad para ser utilizados en otros trabajos de investigación científica en el área de educación artística.

1.3.3. Justificación pedagógica.

Esta investigación pretende dar solución al problema que se presenta en los estudiantes, al realizar trabajos tridimensionales en el área de arte y cultura donde se evidencia que tienen dificultades y carecen de técnicas adecuadas que ayuden en su desarrollo creativo, por ello se justifica pedagógicamente. La importancia de esta investigación que tiene como pilar la enseñanza de la técnica del modelado con plastilina y sus procedimientos por que logran un aprendizaje significativo en los estudiantes contribuye y motiva al desarrollo de su sensibilidad, se pretende también que el alumno tenga conocimiento de los procesos básicos del modelado, empezando desde el tema de motivación, el boceto, el armazón, el relleno, el modelado propiamente dicho y finalmente el acabado. De esta manera contribuiremos al desarrollo de su creatividad, donde el profesor se ve enmarcado en cada sesión de clases, participando activamente en toda la actividad artística que se realice con los estudiantes del segundo grado “A” de secundaria de la Institución Educativa mixta “Fortunato Luciano Herrera” del Cusco.

1.4. Tipos de Investigación

1.4.1. Según su finalidad.

Aplicada

1.4.2. Según su alcance.

Descriptiva – interpretativa

1.4.3. Según su diseño.

No experimental

1.4.4. Según la fuente de datos.

De campo

1.5. Método de Investigación.

Descriptivo

El método descriptivo, es uno de los métodos cualitativos cuyo objetivo es la evaluación de las características de una población o situación en particular.

Interpretativo

Este método puede utilizar todo tipo de datos cualitativos su objetivo es profundizar el conocimiento acerca de la información muestral.

Método inductivo

El método inductivo, es un proceso utilizado para poder sacar conclusiones generales partiendo de hechos particulares.

1.6. Viabilidad

1.6.1. Contexto.

El presente proyecto de investigación pedagógica, se desarrollará en la Institución Educativa Mixta “Fortunato Luciano Herrera” del distrito, provincia, departamento y región del Cusco.

La institución Educativa Mixta “Fortunato Luciano Herrera” es apropiado para realizar esta investigación donde se encuentran estudiantes con diversas condiciones; sociales, culturales, psicológicos y económicos.

1.6.2. Recursos técnicos y materiales.

Se cuenta con los recursos técnicos para desarrollar (modelados con plastilina), durante la aplicación del trabajo de investigación con los alumnos de la I.E. asimismo se cuenta con los recursos materiales para el desarrollo de la propuesta de investigación.

1.6.3. Recursos económicos.

El presente trabajo de investigación será financiado en su totalidad con recursos propios del investigador.

CAPÍTULO II

MARCO DE REFERENCIA Y TEORÍA

2.1. Marco Referencial

2.1.1. Antecedentes internacionales de la investigación.

Al hacer la revisión de antecedentes relacionados con el modelado y la creatividad, se ha encontrado los siguientes trabajos de investigación:

Título:

La técnica del modelado como medio de expresión plástica en el curso quinto de la concentración escolar Alfonso Montoya Pava en el municipio de Granda, meta. (Colombia)

Tal como lo manifiesta Narváez (2001):

La investigación permitió crecer a la tutora del proyecto tanto en su parte cognitiva y valorativa en el ejercicio de la profesión. A la vez se demostró que las artes plásticas es un área que también lleva al desarrollo de competencias cognitivas y valorativas en los estudiantes en cuanto corresponde a su creatividad y originalidad, haciendo de esta asignatura una estrategia para que el estudiante utilice los elementos del medio, motivándolo e interesándolo empleando su propia creatividad.

Los talleres que se desarrollaron se consideran innovadores en el centro educativo, porque nunca se habían tenido en cuenta los elementos del medio para desarrollar las habilidades y destrezas cognitivas, motrices y valorativas en los educandos.

2.1.2. Antecedentes regionales de la investigación.

Título:

Interpretación de los valores estéticos del modelado y estimulación en la creatividad de los estudiantes del 1º grado “A” de la Institución Educativa “Cecilia Tupac Amaru” Santiago-Cusco.

Tal como lo manifiesta Quispe (2017):

La técnica del modelado en pasta de sal, propuesta a la institución como experiencia educativa repercute positivamente

en la estimulación de la creatividad en los estudiantes, generando capacidades e interés por el área de educación artística.

Las propuestas artísticas planteadas individualmente por los estudiantes durante el proceso de la investigación con la técnica del modelado en pasta de sal, estimula de manera positiva el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, dejando resaltar sus preferencias individuales en forma clara.

El uso de la pasta de sal como recurso para la expresión libre en la técnica del modelado, demostró ser eficiente y accesible tanto económicamente como en su utilización constituyéndose en un elemento más que estimula en la elaboración de trabajos artísticos.

La información de las respectivas muestras recogidas del análisis cualitativo de los valores estéticos, dan como resultado múltiples posibilidades de estimulación creativa a través de la forma, color, volumen y textura e integración durante el proceso creativo y de ejecución.

La evaluación de valores estéticos en la técnica de modelado muestra resultados de gran versatilidad en la aplicación del mismo como material dúctil, transformable y de fácil manipulación en los estudiantes los mismos que promovieron acercamiento y referencia por la asignatura de educación artística por parte de los estudiantes.

Título:

Interpretar los valores estéticos de la figura humana en los dibujos de los estudiantes con la motivación del método de las figuras geométricas para desarrollar la creatividad en los alumnos del 3er grado sección “B” nivel secundario de la Institución Educativa “Miguel Grau Seminario” del Cusco-Perú.

Tal como lo manifiesta Huanca (2017):

Al interpretar los dibujos de los estudiantes se encontró fortalezas y dificultades como anhelos, deseos, temores,

experiencias vividas y de acuerdo con ello se enfocó más al valor estético del mensaje que quieren dar a conocer.

Se orientó a la información encontrada a través de estrategias de enseñanza y aprendizaje para la aplicación del método de las figuras geométricas en el dibujo que ayudo a que el estudiante ejecutara paso a paso la figura humana.

El uso de las figuras geométricas se logró construir de manera sencilla la figura humana haciendo que los estudiantes se motivaran a poder ejecutar sus dibujos con mayor seguridad y desarrollando así su creatividad.

Título:

El humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del segundo de secundaria de la I.E. Cecilia Túpac Amaru del cusco.

Tal como lo manifiesta Curasi (2017):

La aplicación del humor gráfico como medio didáctico, ha pasado a ocupar un lugar expectante siendo más significativo en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del segundo grado de educación secundaria del colegio “Cecilia Túpac Amaru”.

Las ventajas que tiene el humor gráfico en el desarrollo de la creatividad hizo tomar conciencia que todos poseen un talento, todos tienen la capacidad de ser creativos y la mayoría viven sin saberlo, convencidos muchas veces de que el creativo es aquel que sabe componer melodías o escribir un poema.

La docente del área de arte ha confirmado lo interesante y trascendental de la utilización de la técnica del humor gráfico para dar inicio a la interpretación y valoración de las obras de arte.

2.1.3. Marco histórico.

Encontramos las siguientes fuentes sobre el origen de la plastilina:

Tiene un origen de los más curiosos. Se dice que fue inventada a la vez por dos países; ingleses y alemanes, aunque la patente más antigua corresponde al farmacéutico teutón Franz Kolb, quien la registró en 1880.

Se inventó en el último tercio del siglo XIX, siendo inventada por dos países casi al mismo tiempo, en este caso por el Reino Unido y Alemania. Cubriendo una necesidad existente en la época. Los artistas en este sentido se quejaban de que la arcilla que utilizaban a la hora de modelar las esculturas solía secarse enseguida y especialmente en invierno era complicado trabajar con ella.

Para conocer los orígenes hay que nombrar a la persona que crea a la plastilina en 1880, Franz Kolb, era dueño de una farmacia en Múnich (Alemania). En aquella época la ciudad era un centro artístico, donde los escultores necesitaban usar un material que fuera más manejable que la arcilla.

Kolb, que tenía muchos amigos escultores, la inventó, aunque no se sabe la fórmula, era posible intuir que era un material de plástico de variados colores y que se componía de zinc, azufre, cadmio, cera y aceite con unas gotitas de merian.

A la hora de vender su invento Kolb lo que hizo fue fundar una empresa y comenzar a venderlo bajo el nombre "Plastilin". (Pérez, 2018, parr. 1-4)

El farmacéutico teutón Franz Kolb, registra su patente en una época industrial donde Múnich era el centro de las artes en ese entonces, que decidido inventar una pasta que no se secase y fuera modelable, y que hasta la actualidad no ha tenido grandes cambios significativos.

Por otro lado, y en el año de 1897, atendiendo las mismas necesidades que Kolb, el inglés William Harbutt crea una mezcla sorprendentemente similar a la patentada por el farmaceuta alemán, tanto así que, en la cultura británica, Harbutt es el inventor de la plastilina. Vale considerar que su creación fue igualmente patentada,

sin embargo, su licencia fue asignada en el año de 1899, año desde el cual inicio su producción, abriendo el debate respecto a si su creación se trató de una copia del invento de Franz Kolb.

Sin embargo y a pesar de no ser su primer creador, William Harbutt es considerado uno de los más grandes precursores de la plastilina, pues como tal, y a diferencia de Kolb, William era un profesor de arte nacido en 1844, lo cual le permitió, no solo aportar su mezcla, sino también su libro “Plastic Harbutt”, un compendio en el cual enseña diferentes técnicas para trabajar con plastilina como material didáctico para los colegios, técnicas como el esparcimiento, ensamble y modelado; su libro se convertiría a la postre en una obra maestra para el arte de modelar con plastilina.

Posteriormente y enfocándose en el mercado escolar, Harbutt le dio una de las principales características de la plastilina actual: “color”, convirtiéndola en un producto sumamente atractivo y de gran valor pedagógico. (Historia-Biografía, 2017, parr. 1-4)

La plastilina tiene nombre de la marca registradas de un material sintético y de distintos colores usado para modelar, su nombre proviene de plástico maleable. En los países de habla hispana se le conoció como plastilina debido a la patente del profesor de arte Willian Harbutt quien no solo apporto con la mezcla si no también le puso una de las principales características de la plastilina hoy en día, como es el color, además escribió uno de pocos libros, que enseña técnicas para trabajar con la plastilina en la educación.

2.2. Marco teórico

2.2.1. El arte.

Arte del latín “*ars*” que hacía referencia a la habilidad. Es un componente de la cultura a lo largo del espacio y el tiempo, aun inicio tuvo una función ritual, mágica o religiosa. Pero esta función cambio a lo largo del tiempo, adquiriendo un componente estético y una función social, pedagógica, mercantil o simplemente ornamental y en la actualidad dar una definición sobre el arte es sumamente difícil y no por falta de elementos, sino porque cada filosofo, artista, historiador de arte lo han definido de diversas maneras. Citaremos algunas definiciones: “Platón consideró el arte como un idioma que todos los hombres pueden entender”. “León Tolstoi considera que evocar un sentimiento experimentado y luego por medio de líneas, colores, movimientos, sonidos o palabras transmitirlo a los demás, constituye el arte”. (Huarilloclla Espinoza & Quispe Velásquez, 2005 p. 5).

Así podríamos mencionar más definiciones sobre el arte, las cuales en gran mayoría coinciden en decir que es un medio, un código más para expresar y transmitir, las ideas, emociones, el sentir humano. O decir que es la proyección del alma y el hombre utilizando diversos materiales y herramientas crea la visión simbólica de un aspecto basado en la realidad, que “produce en la persona una experiencia que puede ser estética, emocional, intelectual o bien una combinación de todos esos matices” (Ebisa ediciones, 2008, p. 44).

Las artes plásticas, son aquellas artes que utilizan materiales que sean capaces de ser modificados o moldeados mediante distintas técnicas para crear un trabajo artístico que el estudiante quiera representar del imaginario o de la realidad es decir que, “Se dice artes plásticas a las expresiones o manifestaciones artísticas, que tienen como característica especial la plasticidad (Plasticidad significa modelar, transformar, etc.)” (Hinostroza, 2000, p. 13).

En este sentido las artes plásticas se refieren al dibujo, pintura, modelado, tallado, escultura, incluidas dentro de las bellas artes.

2.2.2. La escultura.

En la definición de escultura podemos citar los siguientes conceptos. Según Midgley (1982) dice:

La escultura es una forma artística que utiliza directamente el espacio real, a diferencia de la pintura, que crea un espacio ficticio sobre un simple plano. La escultura, al ser tridimensional, tiene que ocupar un espacio efectivo, estar en interrelación con el mismo y englobarlo. (p. 8)

Por otro lado, Santillana (2005) menciona:

La escultura es una de las artes que permite al hombre manifestarse a través del modelado, tallado o esculpido de cualquier material (...). El artista hace uso del volumen y del espacio y el resultado de esta proyección en el material es conocido con el nombre de bulto. Debido a la durabilidad del material, la escultura es una de las manifestaciones artísticas que más ha trascendido y menos ha sufrido modificaciones. Y desde tiempos remotos la figura humana ha sido uno de sus temas fundamentales. (p. 47)

Frente a estas aportaciones concluimos que la escultura es una forma de expresión artística consistente en tallar, modelar o esculpir un material para crear formas con volumen. Atiende a ese sistema de representación bidimensional y tridimensional que se les denomina escultura de relieve y bulto redondo.

2.2.2.1. *Método, material y técnica en la escultura.*

Según el método, material y técnica se distinguen tres sistemas para realizar esculturas las que nos encargaremos de mencionar brevemente.

1.- Método del añadir: tiene como materiales la arcilla, el metal y la madera, y las técnicas son el modelado, la soldadura y el encolado.

En el modelado se ocupan materiales blandos y flexibles, a los que se puede dar forma sin dificultad, como la cera, yeso y arcilla.

El escultor trabaja con sus manos, ayudándose de instrumentos de madera o metálicos.

2.- Método de sustraer: ocupa materias duras como la piedra o la madera, y las técnicas son el esculpido y la talla.

Se utilizan martillos, cinceles, mazas y gubias.

3.- Método del vaciado: utiliza la escayola, el hormigón, el metal o los plásticos.

Por ejemplo, como el metal no puede esculpirse directamente, es fundido y luego vaciado a moldes de piedra o barro cocido. Una vez frío, el molde se rompe y la obra queda a la vista. (Profesor en línea, 2015)

2.2.3. El modelado.

El modelado “Consiste en ir añadiendo material maleable, por ejemplo, la arcilla, hasta configurar la obra tridimensional. Esta técnica permite modificaciones y correcciones a lo largo del proceso de creación escultórica” (Santillana, 2005, p. 31).

Encontramos definiciones más amplias y acertadas sobre el modelado las cuales mencionaremos a continuación:

El modelado es un proceso aditivo; la forma se labra directamente sobre un material blando y maleable, como pueden ser la arcilla o la cera, sobre una mínima estructura de soporte hecha de material rígido. (Midgley, 1982, p. 9)

Según Huarillocla, y otros, (2007), dicen sobre el modelado:

El modelado es el arte de representar formas tridimensionales utilizando materiales blandos y flexibles a los que se puede dar forma sin dificultad, lo que permite una ejecución rápida. Los materiales utilizados desde la antigüedad para modelar una escultura han sido la cera, la escayola y la arcilla o sustancias de tipo parecido. (p. 27)

Tomando estas definiciones, podemos decir que el modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales, la forma se trabaja directamente sobre un material blando y maleable como la arcilla, la plastilina o la cera sobre una

mínima estructura, al trabajar con un material blando proporciona al estudiante mayor confianza y libertad sobre el material.

2.2.4. Modelado en plastilina

Carratalá Lerma (2020), dice que:

La plastilina fue creada ante el propósito de una arcilla que no se secase, así que estamos hablando de materiales reutilizables, que no endurecen ni secan de forma permanente expuestos al ambiente y tampoco admiten cocción ni procesos químicos para endurecerse. Es, por tanto, un material no definitivo. (p. 56)

Su creador, el inglés William Harbutt lo denomina arcilla para modelar (plasticina) y en los países de habla hispana se le conoce como plastilina. Su creador manifiesta que. “Es una composición especialmente preparada que posee la permanente ductilidad y firmeza de la cera, constituye un perfecto sustituto de la arcilla húmeda y se ha perfeccionado después de muchos experimentos” (Harbutt, 1897).

Teniendo estas referencias sabemos que la plastilina es un material plástico muy maleable, tiene características especiales como la flexibilidad (gracias a la presión y el calor que se ejerza sobre el), siendo ideal para la técnica del modelado ya que permite darle cualquier forma imaginable y se encuentra en una amplia gama de colores, siendo reconocida mundialmente con nombres de fábricas de plastilinas como: Chavant, monsterclay, Castilene, plasticina, etc.

2.2.4.1. Cualidades, ventajas y desventajas de la plastilina.

Según Harbutt, (1897) algunas de las cualidades y ventajas son; la ductilidad permanente, esta no es afectada por el calor, la sequedad, el frío, o el tiempo, su plasticidad es superior a la de la mejor arcilla para modelar o la cera, no requiere humedecer ni cubrir con paños húmedos, no se pega a las herramientas o manos, no engrasa la ropa, no causa polvo ni enloda.

Las cualidades y ventajas mencionadas, el pequeño costo de este material, han hecho que la técnica del modelado en plastilina se incorpore en las escuelas y colegios.

Algunas desventajas desde la experiencia que se tuvo con este material, es su plasticidad a la hora de manipular aun inicio suelen ser muy duras más en zonas frías y una vez ya manipulada suele ser demasiada blanda y al mínimo arañazo, caída o golpe pueden causar grandes daños a los trabajos en plastilina escolar, es decir, que no tiene la consistencia adecuada.

2.2.4.2. Herramientas para el modelado en plastilina.

Harbutt (1897) afirma que las mejores herramientas son nuestros dedos de las manos, pudiéndose usar lo que hoy llamamos estecas que suelen ser de madera con extremos de formas variadas pueden ser cuadradas, semicírculos, en ángulos, etc. es aconsejable no usar herramientas con formas compuestas. Estas herramientas nos ayudan a imprimir o modificar varias disposiciones en la plastilina. El alumno se debe familiarizar hasta agotar todas sus combinaciones de usos posibles teniendo un efecto de estímulo a sus intereses y despertar sus habilidades.

Mencionaremos algunas de las herramientas que se usan en el modelado en plastilina como por ejemplo las lancetas de modelismo que son las que conocemos como estecas, son listones pequeños que pueden ser de metal, plástico o madera con extremos y formas muy variadas. Según Carratala (2020) manifiesta:

Siendo prácticos, se puede modelar con cualquier palillo o lanceta que consideremos adecuado, pero existen estuches y packs de lancetas de modelismo o modelado especialmente diseñadas para nosotros con una extensa variedad de terminaciones y de momento será más que suficiente, las lancetas que no nos gusten de esos packs pueden ser customizadas por nosotros a base de doblarlas o lijarlas a nuestro gusto. (p. 38)

Algunas de estas herramientas con las mismas características de formas y de diferentes materiales como de madera o plástico, se usan en cerámica y según Mattison (2004), se refiere a estos como “espatulas para modelar”. (p. 211)



Figura 1. Imagen de lancetas de madera.

Fuente: Carratalá, 2020. P. 38.

También tenemos las loop tools para el modelado, que son las que conocemos comúnmente como raideras, con extremos en formas de aro para diferentes aplicaciones. Según Carratalá (2020) manifiesta que:

Mejor traducción sería desbastador y literalmente significa “herramienta de aro” (...). Se usan principalmente para retirar material de nuestra figura. El tamaño y forma de cada aro nos da una aplicabilidad diferente dependiendo del tamaño o dureza del material a retirar. (p. 39)

Siguiendo a Mattison (2004), a este instrumento se refiere como a “Desbastadores estan hechos de alambre con diferentes formas, normalmente son afilados, se usan para retornear piezas y para ahuecar las que se han modelado a mano”. (p. 210)



47. Loop tools

Figura 2. *Imagen de loop tools.*

Fuente: Carratalá, 2020. P. 39.

Seguidamente tenemos las lancetas de bola que comúnmente conocemos como repujadores para láminas de metal. En el modelado también se llega a usar en algunos casos, Carratalá (2020) menciona que, “Son herramientas con terminación en forma de bola en ambos extremos habitualmente. No son herramientas muy comunes y suelen omitirse cuando compramos estuches o packs de herramientas de modelado, por lo cual debemos comprarlas a parte”. (p. 39)



48. Lancetas de bola

Figura 3. Imagen de lancetas de bola.

Fuente: Carratalá, 2020. Pág. 39.

También tenemos los rascadores son herramientas muy efectivas a la hora de arrancar y desbastar grandes bloques de plastilina las cuales pueden ser fabricadas por cada uno, con cuerdas de guitarra envueltas sobre una raidera. Carratalá (2020) dice:

Como su nombre indica, destinada a rascar y generar estrías en la superficie. Estas herramientas las consideramos obligatorias e indispensables. Podemos sobrevivir sin lancetas de bola, pero vamos a tener una vida escultórica muy difícil si no integramos estas herramientas. (p. 40)



Figura 4. Imagen de rascadores caseros con cuerdas de guitarra.

Fuente: Carratalá Lerma, 2020. Pág. 40.

Por otro lado, tenemos las lancetas de punzón que son sencillamente listones delgados con los extremos terminados en puntas como el de un clavo. Carratalá (2020) dice:

Una lanceta con terminación en punta o aguja es una lanceta extremadamente versátil. Si bien el instinto nos invita a usar como punzón para hacer agujeros, la realidad es que la necesitamos para modelar estrias y marcas, además de ser una lanceta de precisión máxima para modelar detalles de extremada finura. (p. 40)



Figura 5. Imagen de lanceta punzón.

Fuente: Carratalá, 2020. P. 41.

Otra herramienta que se usa en el modelado son los bisturís que son muy delgadas que sirve para cortar la plastilina, tienen el filo de un cúter o un gillete. Carratalá (2020) menciona que son:

Extremadamente afilados, para cortar y hacer incisiones o marcas muy precisas en la plastilina. Podemos tergiversar su uso para emplearlo como lanceta de modelismo muy fina, espátulas o cualquier otra cosa que se nos ocurra, pero recomendamos hacer esto cuando haya perdido un poco de filo. (p. 41)



53. *Bisturí de modelismo*

Figura 6. Imagen de bisturí de modelado o modelismo.

Fuente: Carratalá, 2020. Pág. 41.

También a esta lista de herramientas se suma los pinceles para el acabado fino en la plastilina son nada más que las mismas que usamos para pintar, se puede empezar a alisar detalles con pinceles viejos luego a medida que se mejore el pulido podemos cambiar y usar unos pinceles suaves y lisos. Según Carratalá (2020) menciona:

En principio queremos pinceles lisos, pensados para pintar, pero que nosotros usaremos para pincelar la superficie de las plastilinas y dejarlas bien lisitas. Cuando más fina la cerda del pincel, mejor pulido conseguimos. (p. 43)



Figura 7. Imagen de pinceles limpios y pinceles gastados.

Fuente: Carratalá, 2020. Pág. 43.

Las pistolas de aire caliente y sopletes se usan básicamente para calentar las plastilinas y poder trabajar con ellas sin darse mucha molestia en estar calentándolas y amasando con la mano para su mayor plasticidad ya sea al inicio durante o al finalizar, esto también se puede realizar con una secadora de cabello. Según Carratalá (2020) dice:

Necesitamos una pistola de calor o decapadora, como se quiera llamar, principalmente para recalentar plastilina una vez iniciado el modelado (...). No es lo mismo una pistola de calor que un secador de pelo. El secador de pelo nos puede calentar la plastilina hasta

cierto punto y necesitamos insistir durante un largo periodo de tiempo.

El soplete es necesario para plastilinas únicamente y lo necesitamos para derretir superficialmente el material en procedimientos de definición de la superficie del modelado. (p. 42)



55. *Soplete de cocina*

Figura 8. *Imagen de soplete de cocina.*

Fuente: Carratalá, 2020. P. 42.

Finalmente necesitamos otras herramientas a la hora de realizar el armazón como alicates, grapadoras de mano, etc. Carratalá Lerma (2020), nos dice, “necesitamos herramientas más convencionales de ferretería, en particular para la elaboración de armazones. Pasaremos sencillamente a listar algunas de las más recurrentes”.

- Alicates
- Taladro de mano y brocas
- Varillas con rosca
- Tenacillas y cizallas de corte
- Espátulas
- Grapadoras de mano (p. 45)



Figura 9. Imagen de cizallas y alicates de diferentes tamaños.

Fuente: Carratalá, 2020. Pág. 45.

Después de conocer las herramientas en la técnica del modelado en plastilina Harbutt (1897), enfatiza que el docente debe estar preparado para poder dirigir y llevar a cabo las lecciones de clases de manera ordenada y profesional. Se debe prever que al menos una sesión sea con ejemplos e instrucciones sobre el material y uso de las herramientas a si llegara mucho más a los estudiantes que las que se dirigen solo al oído, también darles libertad para la habilidad individual y trabajo original a los estudiantes.

2.2.4.3. *El armazón.*

Sobre el armazón, Carratalá Lerma (2020) dice:

Casi la totalidad de las esculturas que nos planteemos requerirán de un cuerpo o armazón interno. La filosofía que vamos a aplicar en todos nuestros armazones, independientemente del material utilizado, será la de procurar reproducir el esqueleto interno real de la figura, no sólo trenzar y atar unos cuantos alambres para sostenerla. Recomendamos tener en cuenta que a mayor medida el armazón se parezca a un esqueleto real, más facilidades tendremos a posteriori durante el modelado. (p. 46)

El armazón debe asemejarse al esqueleto de un cuerpo, que se usara de base sobre la que se ira recubriendo la plastilina, su función es la de soportar el peso de las masas del material de modelado. Como recomendación a la hora de realizar un armazón con los estudiantes, séra de gran ayuda tener a mano un bosquejo con las proporciones exactas de acuerdo a la figura a representar. Según Carratalá (2020) dice:

Cualquier alambre vale, pero intentaremos evitar los que fueran demasiados blandos como los de cobre, aunque también tendrán su uso. Un alambre de acero es lo más común y más accesible y es lo recomendable por su resistencia y flexibilidad (...).

Existen muchas variantes al doblar y configurar nuestro alambre. Ninguna es mejor que la otra siempre y cuando cumplan su función correctamente y satisfaga nuestras necesidades. (p. 48)

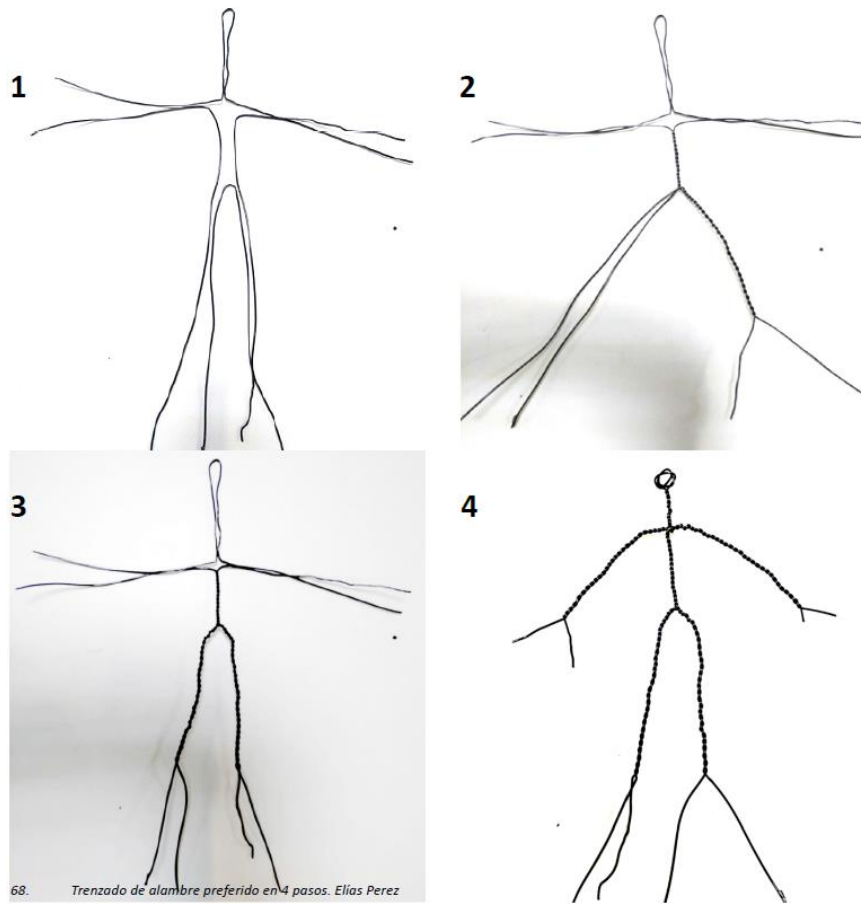


Figura 10. Imagen de trenzado de alambre en cuatro pasos.

Fuente: Carratalá, 2020. P. 49.

2.2.4.4. El relleno.

El relleno puede ser cualquier material de papel, esta debe ser ajustada y atada al armazón o envuelta con cintas que se adhieran tanto al papel como al armazón de alambre su función básicamente serían las de ahorrar material siempre manteniendo las formas internas de la figura a representar. Según Carratalá (2020), Independientemente del tipo de escultura que hagamos, los principios fundamentales del relleno son:

- Ahorrar consumo del material para modelar.
- Reproducir los volúmenes del esqueleto interno. (p. 52)



Figura 11. *Imagen de relleno con papel aluminio.*

Fuente: Carratalá, 2020. Pág. 52.

2.2.4.5. *Métodos para modelar.*

Estos métodos de trabajo son básicos y muy útiles a la hora de emplearla en la creación de esculturas por medio del modelado ya sea en arcilla, plastilina u otro material modelable, como por ejemplo el modelado a pellizcos, consiste en crear dos medias esferas huecas gracias a la presión del dedo pulgar en la parte central de una bola de plastilina hasta lograr el grosor deseado y unir dos medias esferas para crear una completa. Según Hessenberg (2006) dice:

La presión del aire que se encuentra en el interior impide que la forma ceda cuando se ejerce presión o golpea suavemente para modelar o manipularla. Aunque estas formas son simples, se requiere practica para dominar la técnica. (p. 20)

También tenemos el modelado con churros que es muy sencillo realizar, tienen formas de tiras, estas pueden ser alargadas y tener cualquier grosor, para realizar los churros necesitamos tener el material bien blando para que esta no se quiebre a la hora de ejecutar un chorro. Según Hessenberg (2020) manifiesta. “Los churros de arcilla se asemejan a salchichas largas, y pueden usarse para crear las paredes de los cuencos o para reforzar las costuras donde han de unirse otras piezas creadas con anterioridad” (p. 18).

Finalmente tenemos el modelado con planchas, como su nombre indica tiene una forma plana. Se puede realizar con ayuda de un rodillo o por medio de un corte con un alambre. Según Hessenberg (2006) menciona:

Las planchas suelen emplearse para crear formas cuando adquieren la dureza del cuero, aunque también pueden usarse más blandas. Existen dos técnicas para crear planchas o láminas de arcilla. Una consiste en extender la masa de arcilla como si se tratara de una masa de pastel; la otra emplea un alambre estirado entre un par de palos con muescas para cortar planchas de un bloque de arcilla. (p. 18)

2.2.5. Valores estéticos.

Se entiende por valor estético al grado de reconocer, estimar, o apreciar lo bello, las virtudes que sobre salen dentro de los objetos estéticos. El artista, espectador o crítico puede tener preferencias a la hora de valorar determinados elementos como en este caso o dentro de cualquier actividad o producción artística, donde el espectador disfrute de estos valores bellos que sobre salen del objeto estético y desarrollan un afecto o atracción hacia la creación artística.

Lo hermoso es un valor que muestra a la belleza en su más original y vigorosa expresión y se caracteriza por la potencia de su brillo, la completa fortaleza, la armonía y ordenación de un conjunto de partes que conforman un todo y hacen resaltar todo el vigor y la expansión creativa de la misma o de las obras creadas por el hombre. (Palacios Barraza, 2016, p. 9)

Los estudiantes de colegios al conocer estos valores estéticos que son algunos elementos que consideramos sobre salientes en la representación tridimensional como la forma, la textura, el color, etc. Nos permitirá apreciar, leer y también expresar mensajes que continuamente estamos percibiendo e incorporando de manera consciente o inconsciente, en relación a los trabajos artísticos a los que estamos expuestos. La elección y la aplicación de estos elementos dependerá de la creatividad, en función de los aspectos que desean destacar los alumnos del segundo grado "A", a continuación, abordaremos brevemente estos elementos.

2.2.5.1. *El volumen.*

El volumen en la escultura es básicamente la masa o el cuerpo presente en el espacio y está configurada por la tridimensionalidad, esta es inherente a los trabajos escultóricos en sus diferentes procesos y técnicas. Según Huarilloclla y Quispe (2005) dicen. “Corresponde a toda forma que se representa en tres dimensiones; debe configurarse de modo que puedan plasmarse materialmente la altura, la anchura y la profundidad. Los materiales que se utilizaran deben ser moldeables o que permitan construir o tallar” (p. 44).

También Andueza, y otros (2016), mencionan:

El volumen es un elemento geométrico cuantificable gracias a sus tres dimensiones: el ancho, el alto y la profundidad. Su definición dependerá de la disciplina a la cual aludimos; por ejemplo, en escultura el volumen indica la dimensión de las masas que componen el conjunto escultórico. En dibujo, pintura, grabado o ilustración, el volumen nos indica las cualidades de peso compositivo de un elemento o masa representada a través de la escala, el color, la textura, etc. (p. 182)

2.2.5.2. *La forma.*

La forma como elemento plástico, se refiere a la silueta externa de un trabajo escultórico, pero también a las orientaciones internas que da forma al objeto a representar. Podemos decir que la forma es sencillamente el contorno de la gran variedad de objetos o representaciones artísticas en tres dimensiones desde los diferentes ángulos o puntos de vista del que lo observa. Según Santillana (2005) dice. “Hay formas naturales y formas artificiales; estas últimas están elaboradas por el ser humano e incorporadas a sus composiciones plastificas” (p. 11).

Por otro lado, de manera más conveniente para la explicación de la forma tenemos a Andueza, y otros (2016), que nos dice claramente. “El contorno es producido por una o varias líneas que limitan una figura o forma. La forma, por tanto, es inherente al contorno, y viceversa” (p. 178).

2.2.5.3. *La textura.*

La textura es un elemento superficial, asociado al color o en ocasiones al plano bidimensional o tridimensional. Así hallamos algunas definiciones de textura. Huarilloclla & Quispe, (2005) dicen:

Se trata de la característica visual y táctil de una superficie o del tratamiento que se le puede dar a la misma.

Las texturas de creación artística dependen de las cualidades de los materiales y de la utilización de los medios, además de la capacidad de tratarlos de cada artista o niño. Tanto si son técnicas gráficas, pictóricas, de grabado, modelado, construcción o visuales, pueden realizarse por imitación o por creación personal. (p. 46)

Andueza, y otros (2016), por su parte, dicen:

La textura puede ser creada intencionalmente y es un elemento más de la alfabetidad visual que otorga mayor expresividad y riqueza a una creación. Existen dos tipos de textura: la táctil y la visual, la táctil tiene una presencia física y puede percibirse tocando la superficie. La textura visual la encontramos sobre todo en pintura, grabado, ilustración, etc., y se representa sobre una superficie plana, simulando distintas superficies.

Podemos decir que la textura es el acabado final de la superficie en una escultura o pintura que pueden ser desde lisas hasta ásperas. En el caso del modelado, es la de ayudar a concientizar las sensaciones como; la aspereza, la rugosidad, o la lisura que afecta a modalidades sensoriales como la visual y táctil esto va depender de lo que busca transmitir el estudiante, estas texturas pueden ser visuales es decir estar representados con tramas en trabajos pintados. También tenemos la táctil, es cuando se puede sentir con las manos. Por ejemplo, los pliegues de ropa o cabello en las esculturas figurativas.

2.2.5.4. *El color.*

“El color es, ante todo, una experiencia sensorial” (Villafañe, 2006, p. 112).

En relación a esta cita las fuentes de la experiencia sensorial cromática serian 3; la luz, las superficies de los objetos y la retina. Es decir que debido a la luz

podemos conocer los colores que nos rodean gracias a la capacidad de nuestro sentido de la vista.

Para acercarnos mejor al concepto de color, Huarilloclla & Quispe (2005), que dicen, “El factor cromático se implica en toda representación plástica, independientemente de que una obra sea superficial o con volumen, a menos que se trate de una obra monocroma o no se considere color al blanco y al negro” (p. 45).

El color es uno de los elementos principales dentro de la representación o expresión plástica, su presencia es material y tangible. Contribuye grandemente en la creación del espacio plástico de la imagen dada su capacidad de comunicar y suscitar sentimientos en el espectador. En ese sentido nos referiremos al color como pigmentos colorantes. Al respecto, Huarilloclla & Quispe (2005), dicen: “El color pigmento se trata como materia ya sea en polvo, liquido o como pasta pictórica” (p. 45).

2.2.5.5. *El movimiento.*

Una definición para entender mejor el movimiento es de Huarilloclla Espinoza & Quispe Velásquez, (2005) dicen:

Los distintos sentidos direccionales relacionados con una dinámica estática provocan en el espectador una sensación de movilidad. Es el foco de atención que más atrae en una composición. En el lenguaje plástico se manifiesta en las figuras o formas que intervienen según su posición, gestos o dirección. (p.48)

También Andueza, y otros (2016), confirman en decir que:

El movimiento es un elemento del lenguaje visual y sugiere dinamismo y dirección en la representación visual, tanto bidimensional como tridimensional (...). El movimiento puede darnos sensación de velocidad, aceleración, presipitación, etc. la dirección del movimiento puede realizarse en relacion a los 360° y se determina mediante la dirección. Como parte del lenguaje visual, es una convención y por lo tanto su utilización no es accidental. (p. 180)

Se denomina movimiento a la sensación de movilidad que las obras generan en el espectador haciendo que nuestra vista haga un recorrido en la obra, es decir que conscientes de la cualidad fija de la escultura, se busca romper la inmovilidad con el color, con elementos relativos como la perspectiva, estructura, posición, dirección o formas. Por lo cual este existe exclusivamente en el ojo del espectador.

2.2.6. Creatividad.

Empezaremos diciendo que ser creativo no es algo propio de artistas o de un grupo selecto de personas, sino que es una capacidad que tienen todas las personas, y que puede ser estimulada por cualquier persona y a cualquier edad. Fromm mencionado en (Esquivias, 2004) dice, “no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona” (p. 5).

Al realizar la acción de liberación, de la capacidad de imaginar, de idear y luego poderlas concretar en la realidad, estamos siendo capaces de crear y afrontar nuevos retos del día a día que incluso si cometemos errores muchas veces, esto nos llevará a encontrar una buena solución. Andueza y otros (2016) dicen:

Podemos decir que la creatividad es en realidad un acto de liberación de la originalidad que se impone a la razón objetiva y al hábito cotidiano, que se basa en el descubrimiento de las infinitas soluciones que existen para resolver un problema. (Andueza, y otros, 2016, p. 86)

En mi opinión, la creatividad es la aplicación talentosa de la imaginación, también resolver problemas muchas veces utilizando materiales y se puede aplicar a todas las actividades.

2.2.6.1. Características de la creatividad.

Desde hace algunos años se ha escuchado y hablado mucho sobre la creatividad y se ha realizado mucha investigación en diferentes universidades donde se comprueba que hay signos inconfundibles de un alto grado de creatividad, es decir que existen ciertas características de la creatividad que citaremos a continuación. Según Garza (2013) dice:

1. **Curiosidad.** El niño formula preguntas de manera persistente y deliberada. No se muestra satisfecho con explicaciones superficiales, sino que trata de profundizar. La curiosidad no siempre se muestra verbalmente.
2. **Flexibilidad.** Si un método no da resultados, piensa de inmediato en otro.
3. **Sensibilidad ante los problemas.** Visualiza con rapidez las lagunas en la información, las excepciones a las reglas y las contradicciones.
4. **Redefinición.** Puede ver significados ocultos en manifestaciones que los demás dan por sentado, descubrir nuevos usos para objetos familiares y visualizar conexiones nuevas entre objetos que parecen no guardar ninguna relación con otros.
5. **Conciencia de sí mismo.** Tiene conciencia de ser alguien en particular. Se orienta y maneja por sí mismo, y puede trabajar solo durante períodos prolongados, siempre que se trate de su propio proyecto. El simple hecho de seguir instrucciones lo aburre.
6. **Originalidad.** Sus ideas son interesante, poco comunes, sorprendentes.
7. **Capacidad de percepción.** Accede con facilidad a esferas de la mente que las personas no creativas sólo visualizan en sueños. Juega con ideas que se le ocurren espontáneamente.

2.2.6.2. Educar la creatividad.

Ser creativos es innato del ser humano, el niño debería desarrollar y formarse desde el proceso educativo con características ricas en originalidad, flexibilidad, visión, confianza para afrontar obstáculos o problemas que se les presenta en su vida escolar y cotidiana. En estos tiempos su importancia es vital en la educación y en diferentes ámbitos de la vida social. Agüera (2011) dice. “un país que pretende progresar está obligado, en consecuencia, a velar por la inclusión del cultivo de la creatividad en todos los niveles educativos” (p. 26).

En la educación creativa debe ser importante el estímulo, es decir conocer lo que los motiva a los estudiantes y que tengan la pasión, la disciplina y “Los

profesores de cualquier nivel educativo deberían aplicar instrumentos específicos para identificar el potencial creador de sus estudiantes (...)” (Agüera, 2011, p. 26).

Finalmente, según Bullon (1989), dice:

Existen medios para lograr el desarrollo de la creatividad, pero sin lugar a dudas, el arte, por su propia naturaleza, ofrece posibilidades ilimitadas para conducirnos hacia una conducta crítica, creativa y cooperadora, capaz de autorrealizaciones, de participación. De allí, la importancia de procurar que el arte sea considerado dentro del proceso educativo integral. (p. 30)

2.2.6.3. *La motivación en la creatividad.*

Para la definición de motivación partiremos desde la procedencia de este término para ello citaremos a Trechera mencionado en (Naranjo, 2009):

Explica que etimológicamente, el termino motivación procede del latín *motus*, que se relaciona con aquello que moviliza a la persona para ejecutar una actividad. De esta manera, se puede definir la motivación como el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta. (p.154)

Podríamos entender la motivación como un proceso esencial que explica el inicio, la dirección, la intensidad o el comportamiento encaminado a enfrentar desafíos para lograr un aprendizaje de calidad que ayude a los estudiantes a enfrentar las tareas o actividades que se les encomiendan en el desarrollo de las sesiones. No podemos negar que la motivación es un elemento fundamental para desarrollar la creatividad, lógicamente esta repercute en mayor o menor medida en la creatividad de los alumnos o cualquier persona. En nuestro trabajo podemos decir que incluso la motivación se da desde el momento en que se menciona la palabra plastilina. ya que para muchos estudiantes fue una nueva, esto les genera interés, los anima, a poder empezar y disfrutar del proceso o simplemente el tener un poco de plastilina en sus manos genera tranquilidad.

2.2.6.4. Motivación intrínseca y extrínseca.

Siguiendo a este autor, Andueza, y otros (2016), nos dicen que:

Las personas motivadas son aquellas capaces de perseverar y de continuar a pesar de los errores; son aquellas capaces de fluir con su trabajo, de sentir placer en lo que hacen. En estas personas, la motivación intrínseca, el placer de crear, es mayor que la motivación extrínseca. Este tipo de motivación se orienta hacia el proceso, mientras que la motivación extrínseca (...) se orienta hacia los resultados. (p. 97)



Figura 12. Motivación intrínseca y extrínseca.

Fuente: Andueza, y otros, 2016. Pág. 98.

La motivación intrínseca es la que nos impulsa a hacer las cosas por el simple placer de hacerlas, es decir, responde a necesidades, intereses, curiosidad, satisfacción, disfrutes, etc. internos, de los estudiantes. A diferencia de la motivación extrínseca que se basa en recibir recompensas externas, físicos o elogios, en el caso de los alumnos, anhelan este tipo de refuerzo por parte del

profesor u otra persona mayor. Es decir, las personas se motivan tanto por factores internos como externos, de ambos el intrínseco sería el adecuado ya que surge desde dentro de la persona. “Y, finalmente, saber motivar a los alumnos es ayudarles a encontrar ese elemento que, como dice Robinson, les ayuda a fluir, a disfrutar de lo que hacen, a ser auténticos consigo mismos” (Andueza, y otros, 2016, p. 99).

2.2.6.5. *Actitud creativa.*

La actitud creativa es muy importante en el acto de crear. Estos componentes nos ayudan a distinguir a estudiantes o personas en general, con habilidades creativas pero que carecen de motivación, iniciativa, entre otras. Gracias a estos componentes de la actitud creativa podemos darnos cuenta de lo que se necesita en el aula para ayudar a los estudiantes a tener una actitud creativa. Según Agüera, (2011) menciona:

El primer paso para afrontar el reto que supone el acto de crear es tener la actitud adecuada. La Psicología de la Creatividad considera que la actitud creativa está formada por los siguientes componentes:

1. Instinto de curiosidad
2. Inconformismo
3. Motivación
4. Iniciativa
5. Profundidad perseverancia
6. Autoestima (p. 32)

2.2.6.6. *Tipos de creatividad.*

Existen 5 tipos de creatividad y es necesario reconocer estas distintas creatividades ya que nos ayudarán en el área que ejercitamos y podemos enfocarnos en ello. A continuación, enumeraremos y citaremos estos 5 tipos de creatividad según DeGraff mencionado en (Garcia, 2019) dice:

1. Creatividad Mimética:

Mímesis proviene del Griego antiguo y significa “imitar”, por ello este tipo consiste en retomar una idea, adaptarla y aplicarla a otra.

2. Creatividad Bisociativa:

Consiste en asociar las ideas o pensamientos mediante el razonamiento y así potenciarlos al máximo. Se divide en fluidez, flexibilidad y flujo.

3. Creatividad Analógica:

Compara y relaciona ideas o pensamientos que no sean semejantes para encontrar una nueva solución.

4. Creatividad Narrativa:

Consiste en narrar una historia acorde al contexto mediante la mezcla de personas, tramas o acciones, que generan una nueva versión.

5. Creatividad Intuitiva:

Se considera la creatividad más pura, puesto que no se necesita ayuda externa para concebirla, es decir, surge de forma espontánea.

2.2.6.7. El proceso creativo.

Sobre el proceso creativo Sefchovich y Waisburd (1987) dice. “El proceso creativo es lo que vivimos, sentimos y experimentamos al bailar, pintar, escribir y, en general, con la manifestación de nuestro ser; cuando nos expresamos y somos capaces de plasmar esta expresión” (p. 36).

Hay personas que no creen en lo que llevan dentro y no lo comparten. Cada uno de nosotros es único y tenemos maneras diferentes de asimilar y vivir experiencias. Así la primera condición es que seamos capaces de compartir esa manera propia de sentir y pensar. Dar comienzo a nuevas experiencias y de este modo surgirán las ideas.

En la educación, es muy importante que el maestro este “lleno” y sepa “llenar” a sus alumnos de experiencias vivenciales para que pueda comunicarse con ellos y pueda recibir respuestas creativas y personales.

Y como segunda condición para que surja el proceso creativo es tener el deseo, la voluntad de representar o plasmar la experiencia adquirida caso contrario nunca nos daremos el tiempo necesario para reflexionar y dejar que surjan las ideas, hasta que uno nos guste para dar comienzo a la acción. En caso de los niños el deseo de experimentar es natural y de forma espontánea, en el caso de un adulto requieren de un esfuerzo consciente para volver a adquirir su potencial creativo. Los adultos pueden vivir este proceso mediante la práctica con materiales como la

pintura, la pasta para modelar entre otras, ponernos en acción es una forma de relajarse de tener un dialogo entre los materiales y nosotros, es un momento de retiro o introspección, es lo que conocemos como inspiración. Este es el momento central del proceso creativo. luego llega el momento de tomar distancia, la necesidad de separarnos del objeto o de la acción creadora, para volver a la realidad y finalmente, el último momento del proceso es el análisis conceptual, es decir, la autoevaluación única y personal de nuestras acciones, de la cual aprendemos (Sefchovich & Waisburd, 1987).

2.2.6.8. Fases del proceso creativo.

Sobre el proceso creativo el Dr. Maristany (2012) dice. “El proceso creativo está condicionado a su voluntad, la voluntad pertenece a la estructura superior de la personalidad del artista, esta responde al impulso anímico creador en su yo, consciente y firme en su deseo creador.” (p. 24)

Todo este proceso se divide en tres momentos.

1. Primer momento. Este primer momento es la fase que se compone de dos elementos que son:

Imaginación: en la que intervienen causas cognitivas o afectivas.

Voluntad: Es la inspiración que denota la originalidad.

2. Segundo momento.

Codificación: Es cuando el creador define los elementos compositivos utilizando como: color, volumen, ritmo, textura, etc. Codifica el mensaje en una categoría estética en base a tus sentimientos y afectos personales.

3. Tercer momento:

Estética: aquí el público observador interviene en la contemplación estética.

2.2.6.9. Cualidades de la creatividad.

Indudablemente existe el hecho que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Es decir que existe un común denominador en las personas creativas. De acuerdo a Díaz (1986), estas son:

- **Fluidez.** Facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería,

por ejemplo, pidiéndole al estudiante que relacione entre hechos, palabras, sucesos, etc.

- **Flexibilidad** Característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Dentro del ámbito escolar se desarrollaría exigiéndole al estudiante no solo un gran número de ideas, sino diferentes de respuestas o soluciones. un ejemplo para trabajar esto sería el siguiente: damos al estudiante diferentes fotos, y alterándole el orden deberán inventar distintas historias.
- **Originalidad.** Característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el estudiante propone.
- **Organización y manipulación.** Capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables para la práctica. Es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentarlo dentro del habla, se le presentan al estudiante ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles.

La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas, realizar nuevas soluciones, que finalmente producen algo original. La fluidez, flexibilidad y originalidad son cualidades del pensamiento divergente, pensamiento lateral, o imaginación constructiva es decir de la creatividad, que actúan como un explorador que va a la aventura, ya que no se paraliza con una única respuesta ante un problema. En definitiva, estas características del pensamiento, provoca la creatividad.

2.3. Glosario de Términos

Armazón. Soporte interno para las esculturas modeladas. Crea un marco para la escultura, que puede ser de madera o alambre. (Hessenberg, 2006)

Creatividad. Creatividad es percibir, idear, expresar y convertir en realidad algo nuevo y valioso. (Agüera, 2011)

Estimular. El estímulo o incentivo es la actividad que se le da a los seres vivos para un buen desarrollo o funcionamiento, ya sea por motivos laborales, emocionales o físicos. La estimulación se ve a través de recompensas o también llamados estímulos, que despiertan en el individuo la motivación para hacer algo.

Materiales. Para producir plásticamente y realizar una imagen bi dimensional o tridimensional, es necesario contar con materiales que permitan concretar ideas y, en general, con herramientas que permitan el uso de estos materiales. El creador transforma, modifica y convierte esos materiales como, arcilla, cera o plastilina entre muchos otros materiales que permiten la realización de diferentes tipos de representaciones. Los materiales están integrados en la imagen y forman parte de ella y las herramientas permiten o ayudan a transformar materiales.

Modelado. Es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales, la forma se labra directamente sobre un material blando y maleable como la arcilla, la plastilina o la cera sobre una mínima estructura, al trabajar con un material blando proporciona al estudiante o profesional, mayor confianza y libertad sobre el material, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso, permitiendo al estudiante tener un control completo sobre las formas, y no necesita de un apoyo externo porque cuentan con una armadura interna, estas pueden ser sencillas o muy fuertes dependiendo del tamaño y la amplitud del trabajo.

Motivación. Explica que etimológicamente, el termino motivación procede del latín motus, que se relaciona con aquello que moviliza a la persona para ejecutar una actividad. De esta manera, se puede definir la motivación como el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta. (Naranjo Pereira, 2009)

Plastilina. La plastilina fue creada ante el propósito de una arcilla que no se secura, así que estamos hablando de materiales reutilizables, que no endurecen ni

secan de forma permanente expuestos al ambiente y tampoco admiten cocción ni procesos químicos para endurecerse. Es, por tanto, un material no definitivo.

(Carratalá Lerma, 2020)

Proceso creativo. El proceso creativo es lo que vivimos, sentimos y experimentamos al bailar, pintar, escribir y, en general, con la manifestación de nuestro ser; cuando nos expresamos y somos capaces de plasmar esta expresión.

(Sefchovich & Waisburd, 1987)

Plasticidad. Cualidad de un material que puede ser modelado y moldeado, como la arcilla o la cera. (Hessenberg, 2006)

Técnica. Se entiende entonces por técnica como la suma de procedimientos y procesos con los que se construye la obra de arte. Estos procedimientos son diferentes en cada uno de los lenguajes artísticos.

Volumen. El volumen es un elemento geométrico cuantificable gracias a sus tres dimensiones: el ancho, el alto y la profundidad. Su definición dependerá de la disciplina a la cual aludimos; por ejemplo, en escultura el volumen indica la dimensión de las masas que componen el conjunto escultórico. En dibujo, pintura, grabado o ilustración, el volumen nos indica las cualidades de peso compositivo de un elemento o masa representada a través de la escala, el color, la textura, etc.

(Andueza, y otros, 2016)

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Contexto Geográfico

Esta investigación se desarrolló en la I.E.M. “Fortunato Luciano herrera” en la ciudad del Cusco con estudiantes de sexo masculino y femenino, entre 13 y 14 años.



I.E.M. Fortunato Luciano herrera	
Ubicación geográfica	
Dirección: Av. la cultura n°721	
Distrito : Cusco	
Provincia : Cusco	
Región : Cusco	
Área : Urbana	
Datos de población	
Nivel : Secundaria	
Género : Varón- mujer	
Categoría : Escolarizado	
Turno : Mañana y tarde	

Figura 13: Ubicación del colegio

Fuente: Google maps

3.2. Contexto Cultural

La institución educativa alberga estudiantes de diferentes estratos sociales, en mayoría de los casos son de condición humilde, dependen de sus padres y algunos carecen de recursos para su formación escolar, otros padres se desempeñan como obreros, empleados del sector público, trabajadores independientes, amas de casa y en algunos casos como vendedores los ingresos familiares oscilan entre salarios mínimos mensuales.

La infraestructura de la institución educativa, cuenta con 7 salones de clases para el nivel secundario y 6 salones para el nivel primario siendo de material precario ya que no están en buenas condiciones. También cuenta con una pequeña tienda comedor, el cual expende alimentos nada beneficiosos para la salud de los estudiantes, el comedor es para estudiantes y profesores. Podríamos decir que su dieta está expuesto a alimentos artificiales.

En el colegio existen fiestas cívicas como el segundo domingo de mayo Día de la Madre, tercer domingo de junio Día del Padre, 6 de julio Día del maestro, 28 de julio Fiestas Patrias, 30 de agosto Santa Rosa de Lima y el 23 de septiembre Día del Estudiante.

El idioma español es el más hablado en la ciudad del Cusco, pero su lengua materna es el quechua. En la I.E existen algunos familiares y estudiantes quechua hablantes, que han migrado de las zonas alto andina, muchos de los estudiantes viven solos o con sus hermanos, algunos son responsables de los que hacen de casa ya que vienen de familias disfuncionales.

De su religión: Los estudiantes profesan en su mayoría la religión católica. La I.E. participa activamente en las festividades religiosas del calendario católico.

Su vestimenta: Cuenta con uniforme escolar de color vino y franjas de color mostaza. El buzo es de color vino con fragmentos de color de crema.

3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

Son 27 estudiantes del 2do grado sección “A” de secundaria en el turno mañana de la Institución Educativa Mixta “Fortunato Luciano Herrera”, de los cuales saldrán las muestras para la investigación.

3.3.2. Muestra

Siendo la muestra los estudiantes del segundo grado de educación secundaria sección: A de la I.E. Mixta “Fortunato Luciano herrera” del Cusco.

Muestra Inicial	Muestra final
12 estudiantes	9 estudiantes

La muestra de investigación se aplicó y definió en el grupo de estudiantes del segundo grado sección “A”, con estudiantes de sexo masculino y femenino entre las edades de 11 y 12 años, de la Institución Educativa Mixta Fortunato Luciano Herrera del nivel secundario. La aplicación del trabajo fue en el segundo bloque del horario, que correspondía desde las 8:45 hasta las 10:15 am. En horas del área de Arte y Cultura. Se desarrolló un total de 4 sesiones y una exposición en el día del logro, con el consentimiento de la docente de aula, la coordinadora del área de arte y cultura, el director de la Institución Educativa y decano de la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación, UNSAAC.

La muestra es homogénea porque son alumnos que poseen la misma edad, y son de ambos sexos, también manifiestan la misma condición económica y cultural, en la muestra inicial se consideró 12 estudiantes y para la muestra final fueron de 9 estudiantes.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección y Análisis de datos

Fue indispensable emplear una serie de técnicas para alcanzar de forma positiva los datos y análisis correspondientes a la investigación.

Para este nivel de análisis se han tomado en cuenta:

- La observación como método para la recolección de datos, por el hecho de que en la investigación cualitativa la recolección de datos y el análisis son simultáneos.
- El diálogo para recoger e interpretar la información durante la investigación.
- El objeto estético.

Informaciones adicionales o la revisión bibliográfica de textos, narraciones, documentos, informes, experiencias, libros y registros tanto físicos como virtuales.

3.5. Técnicas que se utilizó para la observación de la información

1. Para recoger y almacenar la información se utilizó el cuaderno de campo, también llamado bitácora que es el instrumento auxiliar donde se plasmó cada proceso de la investigación.
2. El modelado en plastilina, teoría y muestra, producido durante la investigación se validó como instrumento para recoger los datos e información.

3. Instrumentos de lectura semiótica y estética del Dr. Enrique León Maristany validados en su tesis doctoral.
4. Se utilizó la cámara fotográfica y filmadora para recoger la información.

3.6. Procesamiento y Análisis de la información

Análisis pedagógico descriptivo e interpretativo a través de indicadores.

Análisis de la categoría y procesos de segmentación de datos para los resultados de la investigación.

3.7. Primer Nivel de análisis cualitativo:

La recolección y el análisis ocurren prácticamente en paralelo; además, el análisis no es uniforme, ya que cada estudio requiere un esquema peculiar.

Hernández Sampieri, R. (2014) Metodología de la investigación. Pág. 418

En este primer nivel de análisis, las categorías y (códigos) identificadas deben relacionarse lógicamente con los datos que representan (que quede clara la vinculación).

La esencia del proceso reside en que segmentos que comparten naturaleza, significado y características se les asigna la misma categoría y código, los que son distintos se ubican en diferentes categorías y se les proporcionan otros códigos.

Hernández Sampieri, R (2014) Metodología de la investigación, Pág. 427

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Tabla 1

Estudiante RR1



TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: La esperanza

TÉCNICA: Modelado en plastilina

DIMENSIONES: 14cm x 10 cm

Tabla 2

Análisis Semiótico de la estudiante RR1

TÍTULO DE LA OBRA				
La esperanza				
Signo	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIÓN Y NO CONVENCIÓN)
Icono simbólico	Un dragón	Se puede observar un dragón de color negro denominado “esperanza”. se ve delgado, con alas grandes, patas cortas, mandíbula pequeña, una cola más grande que su cuerpo, en la espalda se logra apreciar las vértebras de la columna finalmente ojos de color azul.	El autor representa un dragón inocente pero más nos da a conocer el espíritu valiente y deseoso por alzar vuelo con sus alas alzadas mientras la mirada nos muestra el lado tierno y sus patas firmes sobre la superficie nos muestra la estabilidad.	El autor manifiesta que represento la libertad y la esperanza a través de un dragón, el color negro es porque no hay que dejarnos llevar por la oscuridad y la tristeza.

Interpretación:

Se observa y analiza un dragón se ve imponente, a la vez inocente pero la autora nos muestra su espíritu valiente, las fuertes alas alzadas del dragón nos muestran su coraje la fuerza de la estudiante. Mientras la mirada en la representación nos muestra un lado tierno y bueno de este ser, que simboliza la propia inocencia y dulzura de la autora. También observamos sus patas firmes sobre la superficie que nos muestra estabilidad no solo del trabajo también representa la propia estabilidad emocional de la autora, observamos que el trabajo artístico tiene forma de reptil con patas cortas que podría ser, una más de la gran variedad de dragones mencionados en relatos por escritores y representados por pintores en obras de arte durante generaciones. Finalmente, el dragón es de color negro, este color se asocia con la tristeza que quizá la autora sentía en ese momento. La autora manifiesta que represento la libertad y la esperanza a través de un dragón, el color negro es porque no hay que dejarnos llevar por la oscuridad y la tristeza.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 3

Análisis e interpretación estética del estudiante RR1

TÍTULO DE LA OBRA		
La esperanza		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características /Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales).
Técnica	Modelado en plastilina	El modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales en el espacio, la forma se labra directamente en la plastilina sobre una mínima estructura, al trabajar con este material blando le proporciona al estudiante, mayor confianza y libertad sobre él, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso.
Instrumentos	Estructura, herramientas	La estructura de alambre es muy importante en el modelado ya que es el que soporta el recubrimiento externo con plastilina. Las herramientas son las que conocemos como estecas son pequeños palos con extremos como; cuadrados, triangulares, redondeados, etc. hay en diversas variedades en formas geométricas no compuestas. También tenemos la raidera que es una herramienta metálica sirve para quitar o vaciar.
Estilo o Tendencia	Fauvismo	Se caracteriza por la absoluta libertad, expresión y sus colores, con poca o ninguna relación con el color real de las cosas, trasmitiendo una carga emocional (positiva- negativa).

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Tabla 4

Estudiante MC2



TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: Amaru

TÉCNICA: Modelado en plastilina

DIMENSIONES: 14cm x 10cm

Tabla 5

Análisis Semiótico de la estudiante MC2

TÍTULO DE LA OBRA				
Amaru				
Signo	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Icono simbólico	Una serpiente con alas	Se puede observar una serpiente pequeña de color verde, con alas de color blanco, ojos negros, denominada Amaru.	La representación del amaru de con alas blancas simbolizan la paz, la belleza la fuerza, el vínculo de lo humano con lo divino el amaru significa también la sabiduría, el inframundo en la cultura andina finalmente su color representa la esperanza.	El autor manifiesta que represento a la serpiente porque es el animal que más le gusta.

Interpretación:

Realmente es una obra muy interesante, el autor revalora la cosmovisión andina. Se puede observar al amaru uno de los animales que representa al mundo de los muertos y al infinito. Cuando las personas abandonaban el mundo terrenal se unían a esta otra dimensión según los incas. También representaba la sabiduría, aunque algunas personas en la actualidad lo relacionan con la mala suerte con lo oscuro y la muerte. El color verde en el amaru (serpiente en castellano) transmite, la esperanza, lo divino, al poseer alas de color blanco simbolizan nítidamente la paz, la belleza, la fuerza, la perfección, el vínculo de lo humano y lo divino que quizá simbolice sus añoranzas, pero sobre todo representa su imaginación creadora, ya que la autora manifiesta que represento a la serpiente porque es el animal que más le gusta.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 6

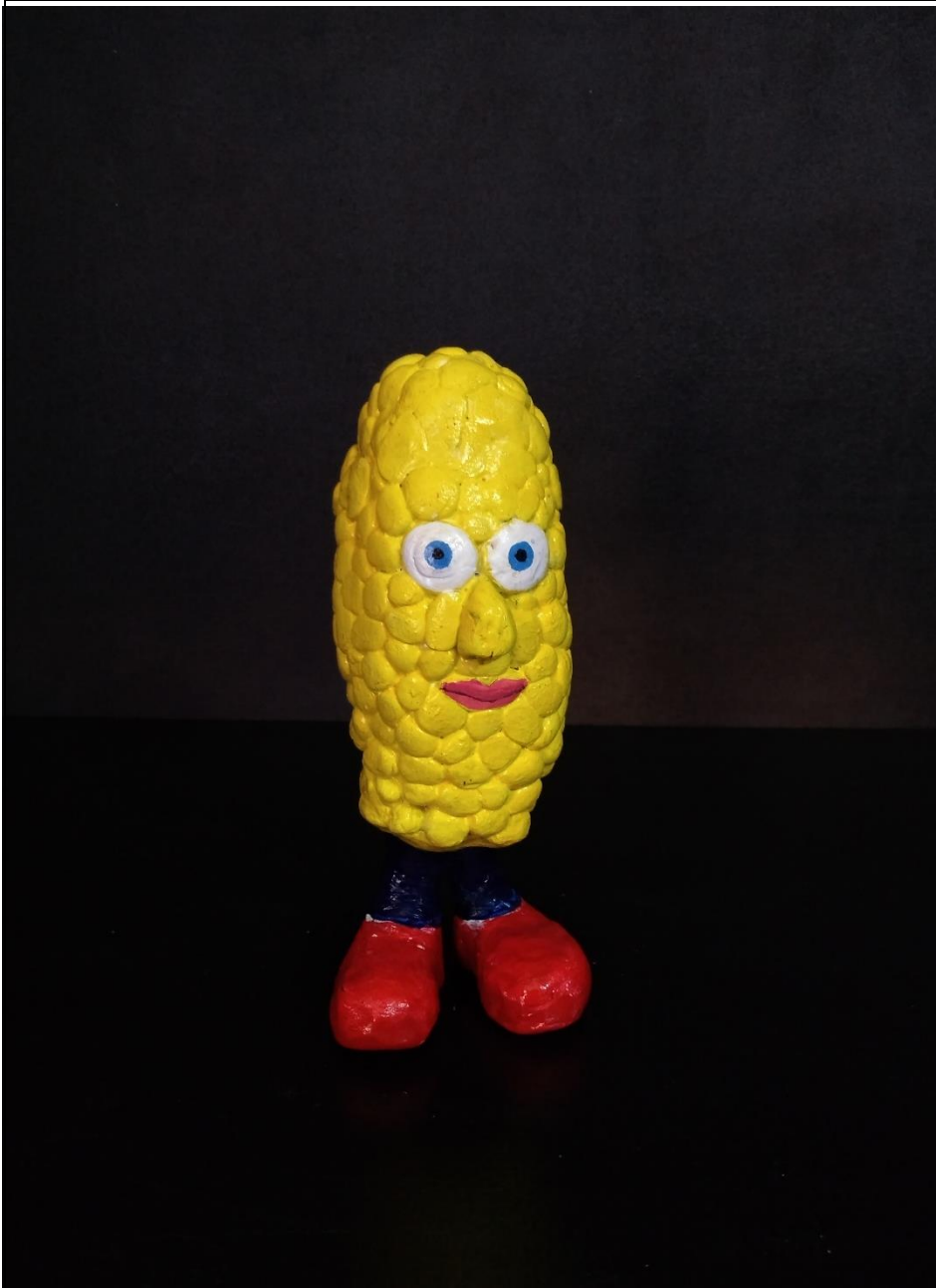
Análisis e interpretación estética del estudiante MC2

TÍTULO DE LA OBRA		
Amaru		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características /Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales).
Técnica	Modelado en plastilina	El modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales en el espacio, la forma se labra directamente en la plastilina sobre una mínima estructura, al trabajar con este material blando le proporciona al estudiante, mayor confianza y libertad sobre él, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso.
Instrumentos	Estructura, herramientas	La estructura de alambre es muy importante en el modelado ya que es el que soporta el recubrimiento externo con plastilina. Las herramientas son las que conocemos como; estecas son pequeños palos con extremos como; cuadrados, triangulares, redondeados, etc. hay en diversas variedades en formas geométricas no compuestas. También tenemos la raidera que es una herramienta metálica sirve para quitar o vaciar.
Estilo o Tendencia	Fauvismo	Se caracteriza por la absoluta libertad, expresión y sus colores, con poca o ninguna relación con el color real de las cosas, transmitiendo una carga emocional (positiva- negativa).

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Tabla 7

Estudiante AH3



TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: El choclo

TÉCNICA: Modelado en plastilina

DIMENSIONES: 14cm x 10cm

Tabla 8

Análisis Semiótico de la estudiante AH3

TÍTULO DE LA OBRA				
El choclo				
Signo	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Icono simbólico	Mazorca de maíz	Se puede observar una mazorca de maíz de color amarillo con granos irregulares, con apariencia de rostro humano, piernas cortas de azul y zapatos grandes de color rojo, denominada choclo.	Representa una mazorca de maíz nos da a conocer el valor muy importante de este alimento que se consume en muchos países. Está representando con ojos, nariz y boca que nos da la apariencia de un rostro amigable de color amarillo que representa jovialidad y naturaleza.	El autor manifiesta que represento su comida favorita y de los antepasados.

Interpretación:

Observamos y analizamos la representación de una mazorca de maíz un alimento muy importante en la historia de centro América y Sudamérica su origen se cuenta desde mitos y leyendas, en culturas de Mesoamérica según su lengua maíz significa “lo que sustenta la vida”. Este alimento conocido como choclo en nuestro país, palabra de origen quechua es considerado un alimento importante. Las que fueron adaptadas a diferentes climas y se tiene de distintas variedades, debido a su importancia en la dieta de las personas andinas. Se utilizaba como ofrendas en ceremonias incas. En la actualidad este alimento es esencial en la comida peruana y quizá por esta razón es representado con apariencia de un rostro amigable de color amarillo que significa la naturaleza jovial durante cientos de años en la vida del hombre y se ve bien erguido a pesar del tiempo. Los pies grandes quizá representan la trascendencia de este grano. La autora señala que represento su comida favorita y de los antepasados.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 9

Análisis e interpretación estética del estudiante AH3

TÍTULO DE LA OBRA		
El choclo		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características /Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales).
Técnica	Modelado en plastilina	El modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales en el espacio, la forma se labra directamente en la plastilina sobre una mínima estructura, al trabajar con este material blando le proporciona al estudiante, mayor confianza y libertad sobre él, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso.
Instrumentos	Estructura, herramientas	La estructura de alambre es muy importante en el modelado ya que es el que soporta el recubrimiento externo con plastilina. Las herramientas son las que conocemos como estecas son pequeños palos con extremos como; cuadrados, triangulares, redondeados, etc. hay en diversas variedades en formas geométricas no compuestas. También tenemos la raidera que es una herramienta metálica sirve para quitar o vaciar.
Estilo o Tendencia	Fauvismo	Se caracteriza por la absoluta libertad, expresión y sus colores, con poca o ninguna relación con el color real de las cosas, transmitiendo una carga emocional (positiva- negativa).

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Tabla 10

Estudiante MQ4

**TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE:** La belleza de la mujer cusqueña**TÉCNICA:** Modelado en plastilina**DIMENSIONES:** 14cm x 10cm

Tabla 11

Análisis Semiótico de la estudiante MQ4

TÍTULO DE LA OBRA La belleza de la mujer cusqueña				
Signo	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Icono simbólico	Una mujer	Se puede observar a una mujer que por dentro lleva una chompa negra, esta con un vestuario de color rojo, lleva cabello largo de color negro, y finalmente tiene calzados planos.	Observamos la representación de una bella mujer andina, con traje de color rojo que significa la vitalidad, la pasión, la sensualidad, tiene un peinado típico de la mujer andina que es un par de trenzas, también se ve los zapatos planos que representan la elegancia.	La autora manifiesta que represento la belleza, fortaleza que tiene la mujer cusqueña.

Interpretación:

Observamos e interpretamos la obra de una bella mujer andina, los elementos que la componen son una chompa que combina con sus zapatos y el cabello negro, que significa la elegancia la nobleza de la autora, encima lleva un traje de color rojo y significa la vitalidad, la pasión, la sensualidad que tiene la mujer cusqueña observamos un peinado típico de la mujer andina en general que son un par de trenzas, pienso que no se ha podido representar de forma más acertada la elegancia y fuerza de la mujer cusqueña. La autora nos da su interpretación personal, y manifiesta que represento la belleza, fortaleza que tiene la mujer cusqueña.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 12

Análisis e interpretación estética del estudiante MQ4

TÍTULO DE LA OBRA		
La belleza de la mujer cusqueña		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características /Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales).
Técnica	Modelado en plastilina	El modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales en el espacio, la forma se labra directamente en la plastilina sobre una mínima estructura, al trabajar con este material blando le proporciona al estudiante, mayor confianza y libertad sobre él, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso.
Instrumentos	Estructura, herramientas	La estructura de alambre es muy importante en el modelado ya que es el que soporta el recubrimiento externo con plastilina. Las herramientas son las que conocemos como estecas son pequeños palos con extremos como; cuadrados, triangulares, redondeados, etc. hay en diversas variedades en formas geométricas no compuestas. También tenemos la raidera que es una herramienta metálica sirve para quitar o vaciar.
Estilo o Tendencia	Fauvismo	Se caracteriza por la absoluta libertad, expresión y sus colores, con poca o ninguna relación con el color real de las cosas, transmitiendo una carga emocional (positiva- negativa).

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Tabla 13

Estudiante MP5



TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: Kirin

TÉCNICA: Modelado en plastilina

DIMENSIONES: 14cm x 10cm

Tabla 14

Análisis Semiótico de la estudiante MP5

TÍTULO DE LA OBRA				
Kirin				
Signo	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Icono simbólico	Una mujer	Se puede observar una mujer con un vestido largo de color rojo y azul, una corona de plumas, un collar con forma de sol, un cetro pequeño. Denominado Kirin.	Represento la imagen de una mujer de rodillas que significa respeto, veneración lleva un traje de color rojo y azul en la cintura lleva una faja, una corona de plumas que asimila a un vestuario inca y sostiene un cetro pequeño mostrándonos de esta manera su jerarquía.	La autora manifiesta que quiso representar a una figura sagrada a quien se le da gracias por todo lo que nos brinda día a día.

Interpretación:

Se observa en la representación una mujer de rodillas que significa respeto, veneración lleva un traje de color rojo y azul en la cintura lleva una faja, una corona de plumas que asimila a un vestuario inca y sostiene un cetro pequeño mostrándonos de esta manera su jerarquía es decir la importancia que tiene ella en casa y el colegio. La denominación que tiene es Kirin como la autora indico que para ella significa lo espiritual, lo puro, como una naturaleza misteriosa y que es la representación de la justicia y la humanidad. Kirin o qilin es un híbrido con cuerpo de león, piel de pez y cuernos de ciervo de la mitología china y este representa la llegada de serenidad y prosperidad. En tanto el significado del título indica buen presagio la representación nos muestra un mensaje de veneración la cual indica el agradecimiento y respeto que tiene la autora con la vida. En una interpretación personal la autora manifiesta que quiso representar a una figura sagrada a quien se le da gracias por todo lo que nos brinda día a día.

La composición es simétrica y estable casi en forma de un triángulo utilizado en composiciones de arte clásico y el renacimiento y se observa con frecuencia en expresiones plásticas de niños y adolescentes.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 15

Análisis e interpretación estética del estudiante MP5

TÍTULO DE LA OBRA		
Kirin		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características /Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales).
Técnica	Modelado en plastilina	El modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales en el espacio, la forma se labra directamente en la plastilina sobre una mínima estructura, al trabajar con este material blando le proporciona al estudiante, mayor confianza y libertad sobre él, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso.
Instrumentos	Estructura, herramientas	La estructura de alambre es muy importante en el modelado ya que es el que soporta el recubrimiento externo con plastilina. Las herramientas son las que conocemos como estecas son pequeños palos con extremos como; cuadrados, triangulares, redondeados, etc. hay en diversas variedades en formas geométricas no compuestas. También tenemos la raidera que es una herramienta metálica sirve para quitar o vaciar.
Estilo o Tendencia	Fauvismo	Se caracteriza por la absoluta libertad, expresión y sus colores, con poca o ninguna relación con el color real de las cosas, transmitiendo una carga emocional (positiva- negativa).

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Tabla 16

Estudiante RQ6



TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: Sumaq warmi

TÉCNICA: Modelado en plastilina

DIMENSIONES: 14cm x 10cm

Tabla 17

Análisis Semiótico de la estudiante RQ6

TÍTULO DE LA OBRA Sumaq warmi				
Signo	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Icono simbólico	Una mujer	Podemos observar una mujer denominada Sumaq, esta vestida con una pollera roja, una chaqueta azul, montera de color amarillo y recipiente.	Se aprecia una fémina que representa la mujer andina, su belleza y gratitud con los dioses. Tiene atuendo típico de la región que nos da a entender el aprecio a sus raíces y costumbres.	La autora manifiesta que represento a las collas que le rinden culto al sol junto al alimento más importante como es el choclo.

Interpretación:

Podemos observar y analizar la representación de la mujer andina ya que trae puesta un atuendo típico de la región que significa el aprecio a sus raíces a sus costumbres. Está plasmada también la juventud, hermosura y agradecimiento en el trabajo artístico, esto se puede interpretar como la bondad y gratitud que tiene ella hacia la vida. La denominación en palabras quechua Sumac warmi que significa buena mujer, no hace más que recalcar la hermosa persona que es y desea que todas las personas hagan él bien y sean el bien. En una interpretación personal de la autora dice que represento a las collas que le rinden culto al sol junto al alimento más importante como es el choclo.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 18

Análisis e interpretación estética del estudiante RQ6

TÍTULO DE LA OBRA		
Sumaq warmi		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características /Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales).
Técnica	Modelado en plastilina	El modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales en el espacio, la forma se labra directamente en la plastilina sobre una mínima estructura, al trabajar con este material blando le proporciona al estudiante, mayor confianza y libertad sobre él, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso.
Instrumentos	Estructura, herramientas	La estructura de alambre es muy importante en el modelado ya que es el que soporta el recubrimiento externo con plastilina. Las herramientas son las que conocemos como estecas son pequeños palos con extremos como; cuadrados, triangulares, redondeados, etc. hay en diversas variedades en formas geométricas no compuestas. También tenemos la raidera que es una herramienta metálica sirve para quitar o vaciar.
Estilo o Tendencia	Fauvismo	Se caracteriza por la absoluta libertad, expresión y sus colores, con poca o ninguna relación con el color real de las cosas, transmitiendo una carga emocional (positiva- negativa).

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Tabla 19

Estudiante PLL7



TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: Manco Cápac mamaicimo

TÉCNICA: Modelado en plastilina

DIMENSIONES: 14cm x 10cm

Tabla 20

Análisis Semiótico de la estudiante PLL7

TÍTULO DE LA OBRA Manco Capac mamaicimo				
Signo	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Icono simbólico	Un varón	Se puede observar a un varón musculoso, con cabello largo, con brazalete en ambas manos. Denominado Manco Capac mamaicimo.	Represento un hombre musculoso que nos da a conocer el producto de mucho ejercicio y una buena alimentación, con una hermosa cabellera de color negro, lleva también dos brazaletes de color rojo que significa orgullo y poder de uno mismo.	El autor manifiesta que represento la fuerza de los incas y la palabra mamaicimo en español significa musculoso o fuerte.

Interpretación:

Se observa e interpreta la representación de un hombre musculoso que nos da a conocer el producto de mucho ejercicio y una buena alimentación, el producto artístico nos muestra la belleza, el equilibrio y movimiento esto nos indica que el autor vive libre y es seguro de sí mismo, apreciamos también dos brazaletes de color rojo que significa el orgullo y poder que tiene quizá sobre sus compañeros o representa la importancia de tiene el en su familia. La imagen tiene una hermosa cabellera de color negro y lleva solo una prenda atada en la cintura el resto del cuerpo esta descubierto lo cual nos indica su sinceridad ya que no cubre nada incluso. En una interpretación personal el autor manifiesta que represento la fuerza de los incas y la palabra mamaicimo en español significa musculoso o fuerte.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 21

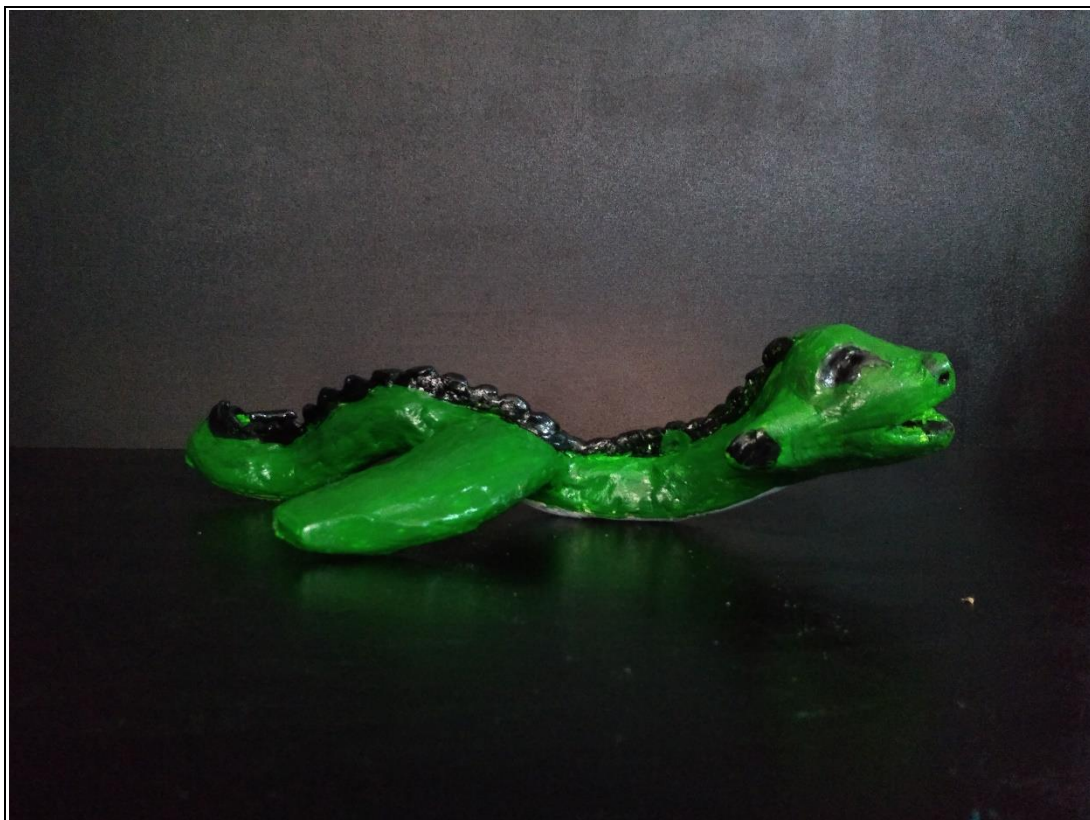
Análisis e interpretación estética del estudiante PLL7

TÍTULO DE LA OBRA Manco Cápac mamaicimo		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características /Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales).
Técnica	Modelado en plastilina	El modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales en el espacio, la forma se labra directamente en la plastilina sobre una mínima estructura, al trabajar con este material blando le proporciona al estudiante, mayor confianza y libertad sobre él, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso.
Instrumentos	Estructura, herramientas	La estructura de alambre es muy importante en el modelado ya que es el que soporta el recubrimiento externo con plastilina. Las herramientas son las que conocemos como estecas son pequeños palos con extremos como; cuadrados, triangulares, redondeados, etc. hay en diversas variedades en formas geométricas no compuestas. También tenemos la raidera que es una herramienta metálica sirve para quitar o vaciar.
Estilo o Tendencia	Fauvismo	Se caracteriza por la absoluta libertad, expresión y sus colores, con poca o ninguna relación con el color real de las cosas, transmitiendo una carga emocional (positiva- negativa).

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Tabla 22

Estudiante BH8



TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: La mascota de Wiracocha

TÉCNICA: Modelado en plastilina

DIMENSIONES: 10cm x 14 cm

Tabla 23

Análisis Semiótico de la estudiante BH8

TÍTULO DE LA OBRA La mascota de Wiracocha				
Signo	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Icono simbólico	Una serpiente	Se observa una serpiente de color verde con una línea negra sobre la espalda y es larga, también tiene alas gordas. El autor lo denomino la mascota de Wiracocha.	Apreciamos una serpiente con alas, de color verde, con una apariencia amigable que significa sabiduría, el inframundo en la cultura andina finalmente el color verde representa la esperanza y la línea negra en la espalda puede representar el miedo.	El autor manifiesta que represento la libertad mediante un dragón volador.

Interpretación:

Observamos y analizamos una serpiente verde que significa la esperanza del autor la serpiente con alas está relacionada con lo divino con lo espiritual es decir la relación que tiene el autor con sus creencias. La línea negra sobre la espalda puede representar el miedo. Este animal se muestra con apariencia amigable y significa que es una persona afable con sus compañeros y la gente en general. También podemos mencionar lo que la serpiente significa en la cultura andina que es sabiduría, pero también representa al inframundo. El autor manifiesta que represento la libertad mediante un dragón volador.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 24

Análisis e interpretación estética del estudiante BH8

TÍTULO DE LA OBRA		
la mascota de buenas noches		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características /Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales).
Técnica	Modelado en plastilina	El modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales en el espacio, la forma se labra directamente en la plastilina sobre una mínima estructura, al trabajar con este material blando le proporciona al estudiante, mayor confianza y libertad sobre él, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso.
Instrumentos	Estructura, herramientas	La estructura de alambre es muy importante en el modelado ya que es el que soporta el recubrimiento externo con plastilina. Las herramientas son las que conocemos como estecas son pequeños palos con extremos como; cuadrados, triangulares, redondeados, etc. hay en diversas variedades en formas geométricas no compuestas. También tenemos la raidera que es una herramienta metálica sirve para quitar o vaciar.
Estilo o Tendencia	Fauvismo	Se caracteriza por la absoluta libertad, expresión y sus colores, con poca o ninguna relación con el color real de las cosas, transmitiendo una carga emocional (positiva- negativa).

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Tabla 25

Estudiante AP9

**TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE:** El Dios Wiracocha**TÉCNICA:** Modelado en plastilina**DIMENSIONES:** 10cm x 14 cm

Tabla 26

Análisis Semiótico de la estudiante AP9

TÍTULO DE LA OBRA El Dios Wiracocha				
Signo	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Icono simbólico	Un hombre	Se puede observar a un varón delgado de color amarillo con un atuendo y dos báculos. Denominado Wiracocha.	Apreciamos un hombre con báculos y atuendo con iconografía andina, nos da a conocer claramente que se trata del Dios Wiracocha y es de color amarillo lo que indica poder, realeza.	El autor manifiesta que represento el dios Wiracocha porque es el dios de los incas.

Interpretación:

Observamos y analizamos el trabajo de artístico de un hombre con báculos y atuendo con iconografía andina, nos da a conocer claramente que se trata del Apu Qun Tiqsi Wiraqucha, kon tiki o sencillamente Dios Wiracocha, o dios de los báculos los incas adoraban a varias deidades, pero tenían solo a este como su dios principal, era considerado el creador de todas las cosas o la sustancia de la que se da originan todas las cosas, entre ellas el sol, la luna, las estrellas, el tiempo, y a la civilización en la tierra. También observamos que Wiracocha usa al sol como corona, así como en muchas representaciones de las culturas pre incas también observamos que sostiene dos báculos que representan los rayos y las lágrimas en el rostro de Wiracocha son la representación de la lluvia. El autor para resaltar el poder, la realeza es decir para enfatizar que se trataba de un dios creador del universo, lo significa con el color amarillo en toda la representación del trabajo artístico. El autor manifiesta que represento el dios Wiracocha porque es el dios de los incas.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 27

Análisis e interpretación estética del estudiante AP9

TÍTULO DE LA OBRA		
la mascota de buenas noches		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características /Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales).
Técnica	Modelado en plastilina	El modelado es un proceso aditivo que da lugar a formas tridimensionales en el espacio, la forma se labra directamente en la plastilina sobre una mínima estructura, al trabajar con este material blando le proporciona al estudiante, mayor confianza y libertad sobre él, pudiéndose corregir o modificar durante todo el proceso.
Instrumentos	Estructura, herramientas	La estructura de alambre es muy importante en el modelado ya que es el que soporta el recubrimiento externo con plastilina. Las herramientas son las que conocemos como estecas son pequeños palos con extremos como; cuadrados, triangulares, redondeados, etc. hay en diversas variedades en formas geométricas no compuestas. También tenemos la raidera que es una herramienta metálica sirve para quitar o vaciar.
Estilo o Tendencia	Fauvismo	Se caracteriza por la absoluta libertad, expresión y sus colores, con poca o ninguna relación con el color real de las cosas, transmitiendo una carga emocional (positiva- negativa).

3.8. Técnicas de procesamiento y Análisis de datos cualitativos

3.8.1. Segundo nivel de análisis cualitativo.

Consiste en describir e interpretar el significado profundo de las categorías, lo que se le denomina “codificación selectiva”

Hernández Sampieri, R (2014) Metodología de la investigación. Pág. 441




La técnica e instrumentos que se utilizan para la valoración entre categorías tienen un diseño en el cual se ingresan los elementos estéticos categorizados para realizar el análisis entre categorías. El análisis que se hace es en base a la producción estética creativa del alumno durante el desarrollo de este proceso.

Las imágenes son el resultado del proceso creativo por lo que el instrumento recoge las imágenes que han sido analizadas e interpretadas en el primer nivel de investigación. Luego de la categorización en base a criterios semióticos, estéticos y sociales realiza el análisis interpretativo de las relaciones entre las categorías.

3.8.2. Procesamiento y análisis gráfico en base a clasificación por categorías


Tabla 28

Instrumentos de Valoración por Categorías

		PARADIGMÁTICA SIMILITUDES	
		CATEGORÍA	IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN
DIFERENCIAS	Animales de fantasía		
			

Mujeres andinas




	<p>Hombres andinos</p> 	
<p style="text-align: center;">AUTORES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Roció Ramírez 1 - María Choquehuanca 2 - Adriana Huamán 3 - Milagros Quintanilla 4 - Mayte Prudencio 5 - Rosalía Quispe 6 - Piero Llavilla 7 - Bruce Huallpa 8 - Antonio Portillo 9 		

3.8.3. Procesamiento y análisis en base a agrupación de elementos no categorizados

Tabla 29

Instrumento de Valorización de elementos no categorizados

PARADIGMÁTICA ELEMENTOS NO CATEGORIZADOS	
DIFERENCIAS	<p>IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN</p>
<p>Innatismo Originalidad</p>	

3.9. Interpretación de Análisis de categorías

3.9.1. Codificación axial

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

Causales: cuando una categoría es causa de la otra.

De conjunto a subconjunto: cuando una categoría está contenida dentro de la otra

Categoría 1: Animales de fantasía

¿A qué se refiere la categoría?

A seres sacados de la ficción con formas de reptil y alas.

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Que está relacionado con animales híbridos (amaru con alas o dragones con alas) que son seres celestiales, deidades que simbolizan la nobleza, el poder, la grandeza, la prosperidad, la sabiduría o también lo oscuro, pero sobre todo el vínculo y relación del hombre con lo divino.

¿Qué nos “dice” la categoría?

Que son animales que tienen similitudes en su forma de representar sus pensamientos y utilizan las alas para expresar sus deseos de libertad.

¿Cuál es su significado?

Son animales híbridos que dan la impresión de misterio, de poder, de libertad, de estatus y también de oscuridad, de tristeza.

Categoría 2: Mujeres andinas

¿A qué se refiere la categoría?

A personas de sexo femenino independientemente de si es niña o adulta. Tiene diferencias biológicas con el varón, tienen los bustos más desarrollados como la cintura más estrecha, cadera más ancha, pelvis más amplia y generalmente cabello más largo que el de un varón, vestimentas características de la sierra peruana.

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Que está relacionado con la belleza, la fuerza, la intuición, la valentía, la lealtad, están caracterizadas por su forma de sentir, de pensar y actuar.

¿Qué nos “dice” la categoría?

Que son mujeres que tienen similitudes en su forma fisionómica como los bustos, las caderas, los cabellos para expresar la belleza.

¿Cuál es su significado?

Son féminas que dan la impresión de valentía, fuerza, sensibilidad, dulzura, delicadeza, pero sobre todo la belleza.

Categoría 3: hombres andinos

¿A qué se refiere la categoría?

A personas de sexo masculino independientemente de si es niño o adulto. Tiene diferencias biológicas con la mujer, tienen el tórax más ancho, los músculos más desarrollados, como la cintura ancha, pelvis limitado y generalmente cabello más corto que el de una mujer, vestimentas características de los hombres andinos.

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Que está relacionado con la virilidad, la energía, la valentía, la entrega, están caracterizados por su forma de cuidar, de pensar y sentir.

¿Qué nos “dice” la categoría?

Que son varones que tienen similitudes en su forma fisionómica para expresar fuerza, la valentía, el deseo y el poder.

¿Cuál es su significado?

Son varones que dan la impresión de belleza, valentía, deseo, poder, de energía, pero sobre todo de fuerza.

Tabla 30

Analizar el significado de la categoría para los participantes

Categorías	Cantidad 9 M Final	%
Categoría 1	3	33.3 %
Categoría 2	3	33.3 %
Categoría 3	2	22.2 %
Innatismo	1	11.1 %

3.10. Análisis e Interpretación pedagógica de la investigación

Actos y comportamientos específicos durante el aprendizaje:

3.10.1. Acontecimientos:

Durante la primera sesión de clase, el día 07-10-2019 en el segundo bloque del horario que correspondía de 8:45 hasta las 10:15 am. ingrese junto a la profesora del área de arte y cultura, me presento a los alumnos y les comunico que realizarían trabajos en plastilina y su reacción fue de sorpresa y se les veía emocionados desde ese instante, se explicó brevemente sobre el proyecto se encontraban atentos a cada palabra que decía. Se mostraron 2 videos para que pudieran imaginar, se repartió fichas para que la leyeran, hablamos sobre la escultura específicamente sobre el modelado se preguntó ¿qué es la escultura? A lo que respondieron acertadamente y participaron, ¿Qué materiales se van a usar en el modelado? A lo que respondieron en barro, en arcilla, cera, material maleable, etc. se les mostro un pequeño trabajo que había preparado también les enseñe un boceto. Estaban entusiasmados con las imágenes que les mostraba en el proyector para que pudiera ayudarlos a inspirarse y realizar sus bocetos para luego empezar con los armazones de alambres delgados que se repartió ya cortados.

Los estudiantes mostraron interés durante toda la sesión de clases y fueron activos y lograron realizar los diseños de sus trabajos y algunos incluso culminaron con realizar los soportes o armazones de alambre que se les explico que hacían como de sistema óseo del ser humano o animales y estas básicamente sirvieran de soporte, finalmente la mayoría logro realizar los primeros aprestamientos del modelado en plastilina. Utilizamos alambres, hojas boom, ejemplos de trabajos imágenes y videos proyectados con la ayuda del cañón multimedia y se registró en fotos. Con los que no terminaron de realizar el armazón se les pidió que lo trajeran terminado en la siguiente clase.

En la segunda sesión, solo 7 estudiantes habían traído sus armazones, los demás lo habían olvidado. La maestra del área de arte nos dijo que no nos preocupáramos y reprogramara la sesión, también que podía avanzar con los que habían traído los materiales, se les explico brevemente y con concetos sencillos sobre algunos elementos finalmente, se les conto una historia para motivarlos,

sobre el origen de los alebrijes. El día lunes 21 desarrollamos la segunda sesión, realizaríamos un juego con las plastilinas como motivación para que despertaran su creatividad, se les entregó barritas de plastilina. El juego consistía en pegar diferentes formas y tratar de buscar figuras y componerlas se separó en 5 columnas. Me sorprendieron mucho por el entusiasmo que tenían los alumnos por participar en esta actividad, comentaban (yo are el circulo, has una hoja, etc.) como lo harían, usaban estrategias se observó claramente como los alumnos estaban motivados y poniendo a trabajar su imaginación. Propuse que los grupos que hiciera esta actividad de manera más creativa, tendría más 2 puntos. Comenzaron, salieron los primero de cada fila luego los segundos y así sucesivamente, se contaba a la una a las dos y a las tres para que hicieran el cambio, y así empezamos con una dinámica sumamente interesante. Al finalizar la actividad todos se encontraban muy motivados y entusiastas. Se les realizó preguntas; ¿Qué era la escultura?, ¿qué era una estructura?, ¿recuerdan la última vez les hablé sobre los elementos para realizar un modelado?, A lo que respondieron activamente varios alumnos. ¿Qué cosas teníamos que tener en cuenta? respondieron, el movimiento, el color, etc. en eso dos alumnas en la parte del fondo hablaban fuerte interrumpiendo a los demás, la maestra de aula al escuchar esto les dio una advertencia. Luego cuando se les quiso recalcar y explicar sobre los elementos que podíamos aplicar en esta sesión de clases, nos dimos cuenta que ya lo tenían muy claro, y la gran mayoría de estudiantes habían participado muy acertadamente con sus comentarios y solo pasé a recalcar que el uso de estos elementos iba a depender de su creatividad, les entregué estecas y raideras, trabajaron el volumen y la forma, se les indicó que podrían poner papel en la estructura respetando las formas para que no ocuparan mucha plastilina. También se les puso al frente ejemplos de trabajos en plastilina, se explicó cómo podrían usar las herramientas que tenían. Se observó que tres alumnas no habían traído sus materiales les di unas barritas de plastilina y les dije que podían ayudar a sus amigas de lado a lo que se mostraron agradecidas. Todos realizaban sus trabajos en plastilina con entusiasmo pedían ayuda y sugerencias a los que con mucho gusto les di y mostré como. Finalmente se indicó que dejaran sus trabajos en el pupitre para que se los guardara y no se olvidaran.

En la tercera sesión. Teníamos el cañón multimedia, fichas trabajos en plastilina, los trabajos de los alumnos que se guardó, pinturas, pinceles, etc. se repartió los trabajos, estecas y raideras para que pudieran seguir avanzando, ya que los encontraba bastante motivados, se puso al frente del salón algunos trabajos de plastilina que se hizo exclusivamente para la tercera sesión, también se pegó sobre la pizarra mi material didáctico para explicarles sobre el último elemento que se iba a usar el color (colores pigmento), se les mostro ejemplo de la aplicación de los colores complementarios, de colores análogos en ejemplos de dibujos con lápices de colores. Durante la explicación de la teoría del color hubo muy buena predisposición de los alumnos con sus participaciones, se mantuvo atento a las necesidades de los estudiantes, particularmente en esta sesión se mostraban tranquilos y concentrados en sus trabajos, se les puso videos sobre trabajos en plastilina como motivación. También vino un alumno que no estaba en clases anteriores y empezó desde cero que se noveles al avance de sus demás compañeros, al ser ya recreo y a pesar al esfuerzo de los alumnos. Finalmente no se logró terminar el trabajo pese a los esfuerzos por parte de los alumnos rápidamente se comunicó a la profesora del área sobre la situación la que me permitió, ya que muchos estaban pintando y prácticamente solo les falta terminar luego comunicarle a la coordinación del área de arte y cultura quien me dijo que no había problema y podía hacer más clases si quisiera y que la maestra del área de arte estaba trabajando con plastilina en otras secciones, agradecí mucho a la coordinadora del área de arte y cultura la profesora Madelayne Chaparro Salas. Después de estos incidentes y con la autorización de las profesoras tendríamos que volver al colegio una fecha más para culminar el acabado de sus trabajos.

En la cuarta sesión a modo de recuperación de saberes previos se les dijo que durante el transcurso de la sesión se les dictaría algunas preguntas que tenían que escribir y responder; ¿Cuál es el título de tu trabajo?, ¿Qué elementos usaste en tu la creación de tu trabajo?, ¿Qué representaste en tu trabajo? Y finalmente ¿cómo te sentiste al realizar este trabajo? Se les entrego las pinturas acrílicas de distintos colores y pinceles para que pudieran concluir con sus trabajos se les mostro como debían usar el pincel. Se les dejo a su libre disposición los diferentes colores de pintura y el uso de estos en su trabajo. Luego se procedió a entrevistar a la

muestra final en videos y fotos con sus trabajos concluidos. Mencionar que una de las estudiantes de la muestra faltó y solo le faltaba concluir con la pintura, se le comunicó a la maestra del área de arte quien nos invitó que fuéramos un día jueves para ayudarla en otra sección y pudiera aprovechar el recreo ya que le faltaba muy poco para terminar y así se hizo, hable con la estudiante quien se encontraba preocupada por su trabajo, concluyó rápidamente de pintar y se encontraba contenta y se le pudo hacer la entrevista, así logramos superar esa preocupación.

También mencionar que el modelado en plastilina fue aplicado en una unidad durante un mes en la institución educativa la que realizó la maestra del área de arte y cultura quien me pidió que la ayudara, donde pude observar que muchos alumnos de otros grados superiores estaban entusiasmados llegando a realizar trabajos relativamente grandes como de unos 30 centímetros los que me motivaron aún más a concluir mi trabajo de investigación. Considero al modelado en plastilina como fundamental en la educación de la creatividad.

3.10.2. Actividades:

En un inicio se comenzó con la organización y realización de materiales y recursos educativos, seguido de la preparación de materiales a usar durante las sesiones de clases, de videos, imágenes, elaboración de fichas con conceptos explicados de forma sencillas y claras, preparación de sesiones de clases. se realizaron dibujos y pinturas, ejemplos de armazón, de modelado en proceso y varios trabajos concluidos. Se alistó los materiales como; alambres cortados, hojas boom, papel periódico, plastilinas, estecas, raideras, pinturas acrílicas, pinceles y una bitácora para el investigador.

Se desarrolló cuatro sesiones de aprendizaje, cada una con una duración de dos horas pedagógicas en las que se les trata desde la parte teórica donde se les dejó en claro a los estudiantes los diferentes conceptos, partiendo desde; la escultura, el modelado, la estructura, culminando con los elementos del lenguaje visual o plástico. También se les mostró el uso y aplicación de los materiales e instrumentos (armazón, plastilina y utilización de estecas y raideras).

Durante las sesiones se presentaron imágenes, videos y se contaron historias como estímulos para desarrollar sus trabajos en plastilina, también se realizaron dinámicas.

3.10.3. Estrategias, prácticas o tácticas:

En gran medida la estrategia mejor empleada fue la motivación intrínseca y extrínseca, desde el momento que se les comento que trabajaríamos con plastilina muchos ya estaban motivados querían trabajar con este material y la propia naturaleza del trabajo practico del modelado en plastilina despierta la imaginación más aun cuando se percataron de lo fácil que puede realizarse un modelado a partir de un sencillo diseño con formas geométricas, trabajaron en parejas para sugerirse, dar sus puntos de vista entre ellos, de mi parte la estrategia que use fue escucharlos y hacer respetar sus opiniones en las preguntas con lluvia de ideas, el dialogo y la observación del trabajo en plastilina fueron constantes durante todas las sesiones de clase y claro siempre me mantuve predispuesto a compartir cierta confianza a la hora de resolver sus dudas desde mis conocimientos y mi experiencia con la técnica del modelado en plastilina. Fue aún más cuando en cada nueva sesión se les entregaba todos los materiales que necesitaban para la creación de sus trabajos, los juegos, videos trabajos en plastilina y la libertad en la representación de sus trabajos fueron la mejor motivación, aparte de los beneficios que ofrece la plastilina.

3.10.4. Estados:

Durante las sesiones de clase se notó mucho entusiasmo, compañerismo, colaboración en la mayoría de los estudiantes, se les pudo ver trabajar a gusto, con alegría y otros se les noto concentrados, a medida que se avanzaban con las actividades, prestaban más atención, los estados de ánimo eran de lo mejor. Al finalizar las sesiones se sintieron apenados, más porque les pedí que me permitieran llevarme sus trabajos y junto a ellos me traje recuerdos de lo que había observado en el transcurso de las sesiones. La alegría, la esperanza, concentración, sus estrategias, el compañerismo en la representación de sus sueños, de sus ideas y creencias.

3.10.5. Significados:

Los estudiantes al realizar sus trabajos con la técnica del modelado en plastilina, dan conocer sus sentimientos, sus emociones, lo que sienten y lo que piensan. Conlleva al estudiante a elegir su propia creación artística haciendo uso de los elementos visuales como: la forma, textura, movimiento, color. Con los cuales pudieron expresar diferentes emociones y sentimientos como:

- Tranquilidad
- Confianza
- Paz
- Miedo
- Ternura
- Seguridad
- Serenidad
- Miedo
- Tristeza
- Esperanza

3.10.6. Participación:

Durante las clases siempre hubo una voluntad de colaboración por parte de los estudiantes que me llenaron de alegría ya que cumplieron con las indicaciones y actividades que debíamos cumplir, haciendo que el trabajo de cada sesión sea fructífero. Además, los días de aplicación, los estudiantes se mostraron motivados y emocionados por terminar y presentar sus trabajos, estaban interesados en saber más sobre la utilización de los instrumentos como las estecas y la aplicación de la pintura sobre sus trabajos. Es decir que hubo una participación activa de parte de los estudiantes.

3.10.7. Relaciones o interacción:

En el proceso de las sesiones de aprendizaje se observó a alumnos ávidos por aprender el modelado siempre se les recordaba que podían realizar preguntas o dudas que no entendían los cuales fueron respondidos por medio de una comunicación abierta, varios estudiantes me pidieron sugerencias de cómo podían realizar detalles o las manos, etc. las cuales se hizo ejemplos al frente de la pizarra

para que todos los que estuvieran interesados, y siempre recordándoles que podían realizar de otros modos, que podrían incluso descubrir otras formas en la utilización de los instrumentos. Toda esta interacción terminó en la participación acertada durante las actividades del proceso de modelado para estimular su creatividad. Siempre hubo un respeto mutuo de alumno a profesor y viceversa, la que fue muy gratificante como experiencia.

3.10.8. Condiciones o limitaciones:

Las limitaciones que se encontraron en el proceso de la investigación fueron:

El ambiente no era el más adecuado para realizar los trabajos del área de arte y cultura.

Así mismo el tiempo fue una limitante porque las 2 horas pedagógicas durante las tres sesiones programadas no alcanzaban para culminar el trabajo del modelado en plastilina a pesar de los esfuerzos y el entusiasmo de los alumnos por querer culminarla. Así se tuvo que realizar una cuarta sesión más de lo programado inicialmente.

La inasistencia de una estudiante el día de la muestra, que se pudo superar dos días después en la hora del recreo, con el permiso de la asesora de aula y la coordinadora.

Finalmente, en cuanto a los instrumentos como la cámara de video y fotografía no tenían la duración necesaria para poder registrar de principio a fin en video todas las sesiones de clases, pero se logró tomar muchas fotografías de las cuatro sesiones y videos el día de la muestra final.

3.10.9. Consecuencias: ¿Qué sucede si...?

¿Qué hubiera pasado con los estudiantes que conversaban en voz alta creando distracción en sus compañeros si no hubiera sido la primera persona en percatarme?, ¿De qué manera me hubiera perjudicado este incidente?, ¿Qué hubiera pasado si la maestra de aula no me permitía reprogramar mi sesión en la segunda fecha?

3.10.10. Entornos:

El grupo de segundo grado de educación secundaria sección "A" de la I. E. Mx. "Fortunato L. Herrera" del Cusco, lo conforman 28 estudiantes (varones y

mujeres), entre 12 y 13 años de edad, con relación a la implementación no cuenta con un taller de arte.

Por otro lado, se les pidió a los estudiantes que mantuvieran limpio y el salón de clases, sobre todo poner en orden las carpetas al finalizar las sesiones de clase.

3.10.11. Reflexivo:

Las sesiones se desarrollaron en horas de la asignatura de arte y cultura con la aprobación y autorización del director de la institución educativa, la coordinadora y la profesora de aula con quienes tuve un entorno agradable, en confianza y simpatía.

Durante la aplicación del proyecto las alumnas fueron las más responsables con las actividades que se realizaban en las sesiones de clase y los alumnos fueron los más entusiastas y divertidos al realizar sus trabajos artísticos.

Como investigador siento que fue una experiencia muy agradable ya que el modelado estuvo presente desde mi niñez y fue el responsable de querer seguir la carrera de educación artística para contribuir a los educandos en su desarrollo integral, estoy completamente seguro y reafirmando que la expresión plástica en especial el modelado en plastilina es un eje fundamental en el desarrollo del pensamiento crítico artístico de los estudiantes, para expresar sus ideas, capacidades creativas, imaginación y aprendizaje en la formación de los estudiantes en los diferentes niveles educativos, siendo una de las razones por la cual se desarrolló el tema de investigación propuesto. También rescato mucho la información, los conocimientos que fui adquiriendo antes y durante la investigación en las sesiones de clases.

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Presentación de Resultados

4.1.1. Resultados de análisis semiótico estético.

En la columna N° 1 del análisis estadístico: Se clasificó los trabajos de modelado en plastilina de animales híbridos (Amaru con alas o dragones con alas) que transmiten y dan la impresión de misterio, de poder, de libertad, de estatus, de tristeza, de la nobleza, la grandeza, la prosperidad, la sabiduría o también lo oscuridad, el vínculo y relación del hombre con lo divino, de los sueños. pero sobre todo la libertad creativa de los estudiantes.

En la columna N° 2 del análisis estadístico: Se categorizó los trabajos de modelado en plastilina de mujeres andinas, independientemente de si es niña o adulta. Tiene diferencias biológicas con el varón, tienen los bustos más desarrollados como la cintura más estrecha, cadera más ancha y generalmente cabello más largo que el de un varón, que transmiten y dan la impresión de fuerza, valentía, sensibilidad, dulzura, delicadeza, lealtad, pero sobre todo caracterizaron el sentir, el pensar, actuar y la belleza de la mujer andina.

En la columna N° 3 del análisis estadístico: Se clasificó los trabajos de modelado en plastilina de hombres andinos, independientemente de si es niño o adulto. Tiene diferencias biológicas con la mujer, tienen el tórax más ancho, los músculos más desarrollados y generalmente cabello más corto que el de una mujer, que transmiten y dan la impresión de virilidad, energía, valentía, la entrega, belleza, poder, de energía, sobre todo de fuerza.

4.1.2. Resultados de análisis pedagógico

El objetivo que se tuvo con la interpretación de los valores estéticos del modelado en plastilina mediante la enseñanza de esta técnica es que cada estudiante al representar sus trabajos, expresan sus sentimientos, pensamientos y emociones en el proceso de la realización de sus propios trabajos significativos que estimulan su creatividad de manera personal sin copiar del resto.

4.1.3. Resultados de análisis estadístico

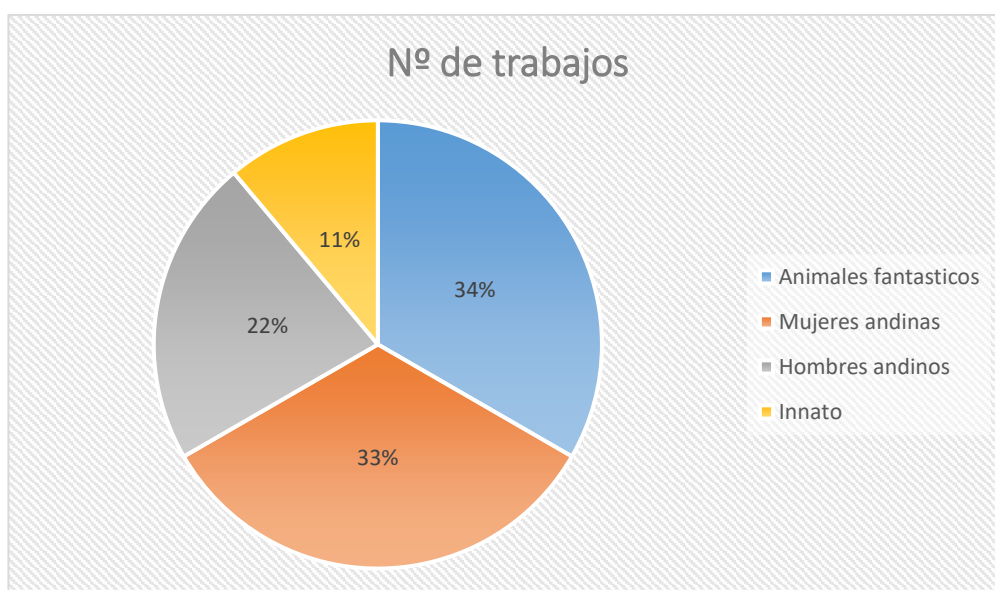
Codificación selectiva

- a) La frecuencia de la categoría con la cual aparece en los trabajos libres de modelado en plastilina: El siguiente cuadro planteo para ver como emergen las categorías e indicadores.
- b) Como emergen las categorías.

Tabla 31

Análisis estadístico de la muestra

Categorías	Número de trabajos
Animales fantásticos	3
Mujeres andinas	3
Hombres andinos	2
Innato	1

Figura 14. Cuadro estadístico.

En la interpretación cuantitativa de los datos respecto al análisis de categorías expresan el 100% de representaciones graficas que equivale a 9 estudiantes y tenemos el siguiente resultado: En la categoría animales fantásticos tenemos el 34% de preferencia que corresponde a 3 estudiantes, en la categoría mujeres andinas tenemos el 33% de preferencia que corresponde a 3 estudiantes, en la categoría hombres andinos tenemos 22% de preferencia que corresponde a 2 estudiantes, y finalmente en el no categorizado tenemos el 11% que corresponde a 1 estudiante que es el más creativo y original que los demás, considerados como innatos esto determina que realizaron trabajos más allá de toda expectativa.

4.2. Conclusiones

1. Se preparo sesiones teórica prácticas, con el propósito de despertar la imaginación de los estudiantes mediante el uso de la plastilina. Este proceso se llevó a cabo mediante estrategias de enseñanza aprendizaje desde la motivación pasando por el desarrollo de actividades planificadas en cada sesión hasta llegar a la conclusión de los trabajos artísticos.
2. Se elaboro trabajos artísticos en plastilina como una herramienta de expresión libre que es importante en la estimulación creativa de los estudiantes. Y se logró tomar las muestras creativas del modelado en plastilina de los estudiantes, que nos permitió observar y analizar la información estética.
3. Se interpreto y analizó la información cualitativa de las creaciones artísticas en plastilina individualmente.

4.3. Recomendaciones

1. Mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, para no caer en improvisación, utilizando materiales didácticos, implementando estrategias de manera dinámica y un constante estímulo para lograr mejores resultados para que el estudiante esté convencido de sus propias capacidades y habilidades. Los docentes encargados del área de Arte y cultura de la I.E. deben actualizarse continuamente, con respecto a estos temas que son de interés.
2. Consideró que las sesiones deben tomar en cuenta las propias ideas de los estudiantes dándoles libertad en la creación ya que no todos comparten las mismas ideas y sentimientos. Fomentando en el estudiante la apreciación de sus trabajos y de los trabajos de los demás para adquirir experiencias y conocimientos, en donde el docente debe brindarles la confianza necesaria para que se desenvuelvan con naturalidad. La I.E. deben realizar capacitaciones constantes a los docentes.
3. Se recomienda que en el área de arte se realice una evaluación cualitativa por tratarse de valores estéticos, utilizando la observación y diálogo para el mejor manejo de información.

3.1.1. Referentes Bibliográficos

- Agüera, L. G. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Barcelona: FUNDIT.
- Andueza, M., Barbero, A. M., Caeiro, M., Silva, A., García, J., González, A., . . .
Torres, A. (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil*. Logroño: Unir.
- Bullón Ríos, A. (1989). *EDUCACION ARTISTICA I*. Lima: Editorial "San Marcos".
- Carratalá Lerma, A. (2020). *Modelado Profesional de escultura en plastilina*. (A. Carratalá Lerma, Ed.) Valencia, Valencia, España: Universitat Politècnica de Valencia.
- Crespin, L. (18 de Mayo de 2011). *Plan social educativo "vamos a la escuela"*. Recuperado el 22 de Junio de 2021, de Diferencia entre método y técnica: <https://liccrespin.webnode.es/news/diferencia-entre-metodo-y-tecnica/>
- Curasi Sandi, S. (2017). *El humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo creativo de los alumnos del segundo de secundaria de la I.E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco*. Cusco.
- Díaz, C. (1986). *La creatividad en la Expresión Plástica*. Madrid: NARCEA.
- Ebisa ediciones . (2008). *Cronos diccionario filosófico*. Lima: Ebisa.
- Esquivias Serrano, M. T. (31 de enero de 2004). Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones. (M. T. Esquivias Serrano, Ed.) *Revista Digital Universitaria*, 5(1), 2-17. Recuperado el 24 de setiembre de 2019, de <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4.htm>
- García Espinola, M. (5 de Noviembre de 2019). *PAREDRO*. Obtenido de Los 5 tipos de creatividad según Jeff DeGraff: https://www.paredro.com/los-5-tipos-de-creatividad-segun-jeff-degraff/?fbclid=IwAR3ocrFO2DdREaH6GCNM47xrn1QPp_WyybBrWLN6PGLBAoaKFapD-8BGV10
- Garza, H. (12 de Setiembre de 2013). *Letras minúsculas*. Obtenido de 7 Características de la creatividad: <https://letrasminusculas.wordpress.com/2013/09/12/7-signos-del-chico-creativo/#comments>

- Harbutt, W. (1897). *HABUTT'S PLASTIC METHOD AND THE USE OF PLASTICINE*. London : CHAPMAN & HALL.
- Hessenberg, K. (2006). *Escultura técnicas y proyectos*. Barcelona, Barcelona, España: Blume.
- Hinostroza Ayala, E. A. (2000). *Arte y Creatividad en la Educación*. Lima: San Marcos.
- Historia-Biografía. (18 de febrero de 2017). *Historia de la plastilina*. Obtenido de Historia-Biografía: <https://historia-biografia.com/historia-de-la-plastilina/>
- Huanca Paucar, M. d. (2017). *Interpretar los valores estéticos de la figura humana en los dibujos de los estudiantes con la motivación del método de las figuras geométricas para su creatividad*. Cusco.
- Huarilloclla Espinoza, P., & Quispe Velásquez, W. W. (2005). *Guía didáctica de la expresión plástica dibujo y pintura*. Juliaca: Apu.
- Huarilloclla Espinoza, P., Gómez Lázaro, F., Quispe Llano, F., López Tiznado, R., Torres Humpire, N., & Benique Benique, Y. (2007). *Estrategias Metodológicas Educación por el Arte*. Juliaca : Ediciones Apu .
- Maristany, E. L. (2012). El proceso creativo en el arte. *Arte y cultura contrastes*, 24-25.
- Mattison, S. (2004). *Guía completa del ceramista Herramientas y materiales y técnicas*. Barcelona: Blume.
- Midgley, B. (1982). *Guía completa de Escultura, modelado y cerámica técnicas y materiales*. Madrid: Blume.
- Naranjo Pereira, M. L. (5 de Octubre de 2009). Motivación: Perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. (M. L. Naranjo Pereira, Ed.) *Revista Educación*, XXXIII(2), 153-170.
Recuperado el 5 de Noviembre de 2019, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44012058010>
- Narvaéz Falla, B. (2001). *La técnica del modelado como medio de expresión plástica en el curso quinto de la concentración escolar Alfonso Montoya Pava en el municipio de Granda, meta*. Meta.

- Palacios Barraza, M. (2016). *La Belleza VALORES ESTÉTICOS*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana Ciencia y Arte para el Diseño.
- Pérez Rubalcaba, A. (13 de Diciembre de 2018). *OKDIARIO*. Obtenido de Origen de la plastilina y propiedades: <https://okdiario.com/curiosidades/origen-plastilina-propiedades-3469019>
- Profesor en línea. (2015). *Profesor en línea*. Recuperado el 23 de Junio de 2021, de https://www.profesorenlinea.cl/artes/Escultura_tecnicas1M.htm
- Quispe Amaru, O. (2017). *Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa*. Cusco.
- Santillana. (2005). *Educación por el arte Plástica-Música-Danza*. Lima: Orbis Ventures S.A.C.
- Sefchovich, G., & Waisburd, G. (1987). *Hacia una pedagogía de la creatividad Expresión plástica*. México D.F. : Trillas.
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide.

APÉNDICE A

Fotografías del proceso de investigación

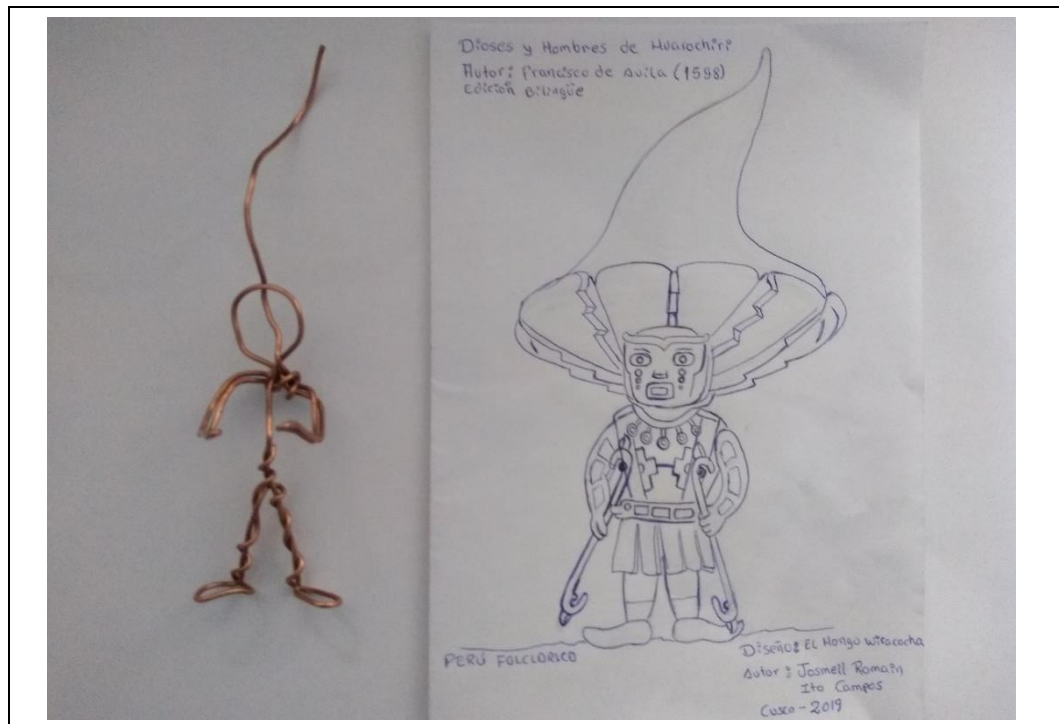


Figura 15: Proceso del modelado en plastilina (registro propio).



Figura 16: Proceso del modelado en plastilina (registro propio).



Figura 17: Proceso del modelado en plastilina (registro propio).



Figura 18: Proceso del modelado en plastilina.

Figura 19: Proceso del modelado en plastilina (registro propio).



Figura 20: Primera sesión de clases.
Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.



Figura 21: Primera sesión de clases.
Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.



Figura 22: Primera sesión de clases.
Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.



Figura 23: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.

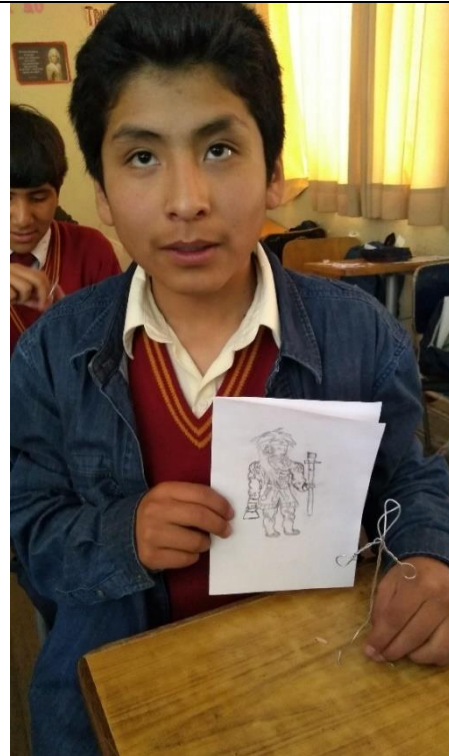


Figura 24: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.

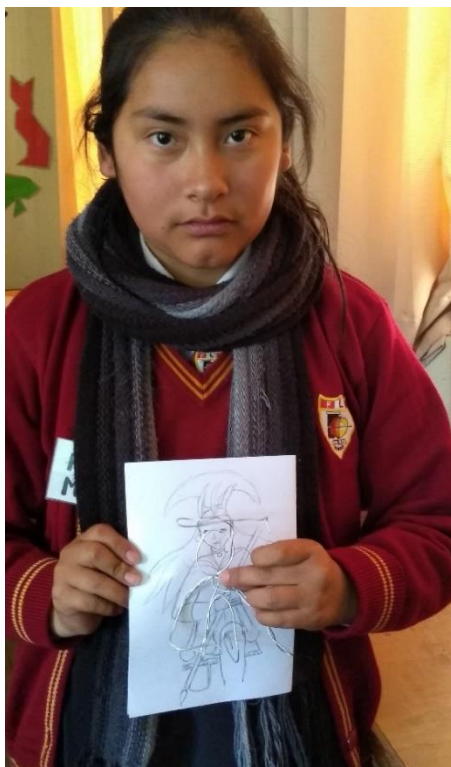


Figura 25: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.



Figura 26: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.

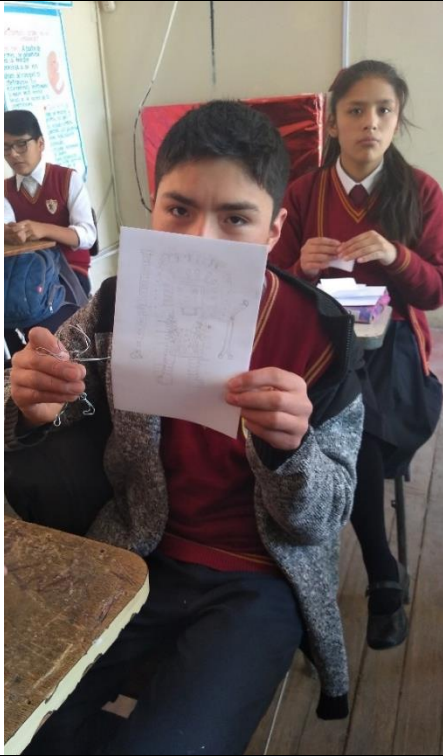


Figura 27: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.



Figura 28: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.



Figura 29: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.



Figura 30: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.

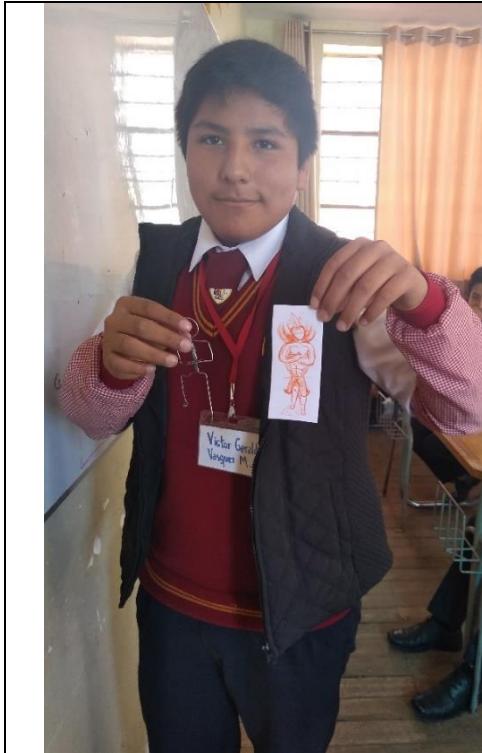


Figura 31: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón



Figura 32: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón



Figura 33: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.



Figura 34: Primera sesión de clases. Proceso del modelado en plastilina, el boceto y el armazón.



Figura 35: Segunda sesión de clases.
Proceso del modelado, la plastilina sobre armazón.



Figura 36: Segunda sesión de clases.
Proceso del modelado, la plastilina sobre armazón.



Figura 37: Segunda sesión de clases. Proceso del modelado, la plastilina sobre armazón.

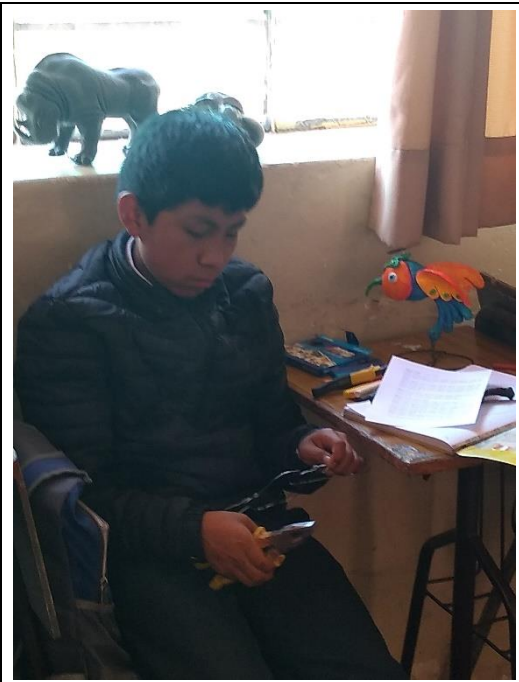


Figura 38: Segunda sesión de clases. Proceso del modelado, la plastilina sobre armazón.



Figura 39: Segunda sesión de clases. Mostrando el acabado del proceso del modelado.



Figura 40: Segunda sesión de clases. Mostrando el acabado del proceso del modelado.



Figura 41: Segunda sesión de clases.
Analizando con los estudiantes la actividad de motivación.



Figura 42: Segunda sesión de clases.
Analizando con los estudiantes la actividad de motivación.



Figura 43: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 44: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 45: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 46: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 47: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 48: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 49: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 50: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 51: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 52: Segunda sesión de clases. Aplicación, plastilina sobre armazón.

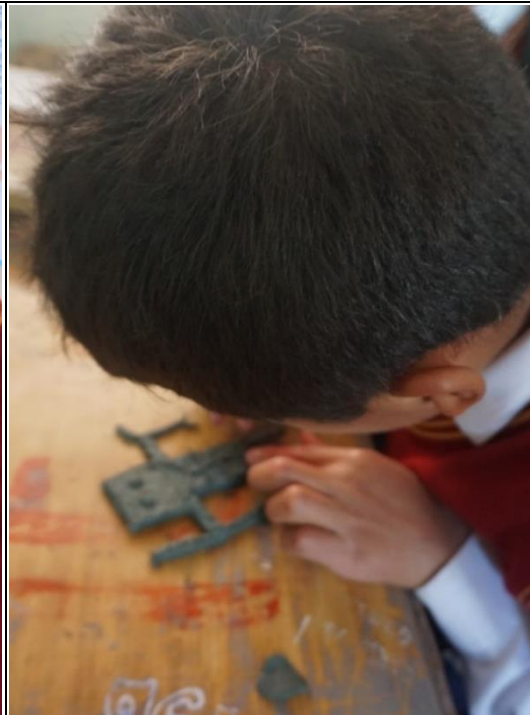


Figura 53: Segunda sesión de clases. Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 54: Segunda sesión de clases. Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 55: Segunda sesión de clases. Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 56: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 57: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 58: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 59: Segunda sesión de clases.
Aplicación, plastilina sobre armazón.



Figura 60: Tercera sesión de clases.

Explicando la aplicación del color, colores análogos y colores complementarios (Se puede observar trabajos que el docente utilizó en las sesiones).



Figura 61: Tercera sesión de clases.

Explicando la aplicación del color, colores análogos y colores complementarios (Se puede observar trabajos que el docente utilizó en las sesiones).



Figura 62: Tercera sesión de clases.
Formando grupos para que puedan terminar los trabajos y observen el video del modelado que se estaba proyectando.



Figura 63: Tercera sesión de clases.
Algunas alumnas trabajando detalles.

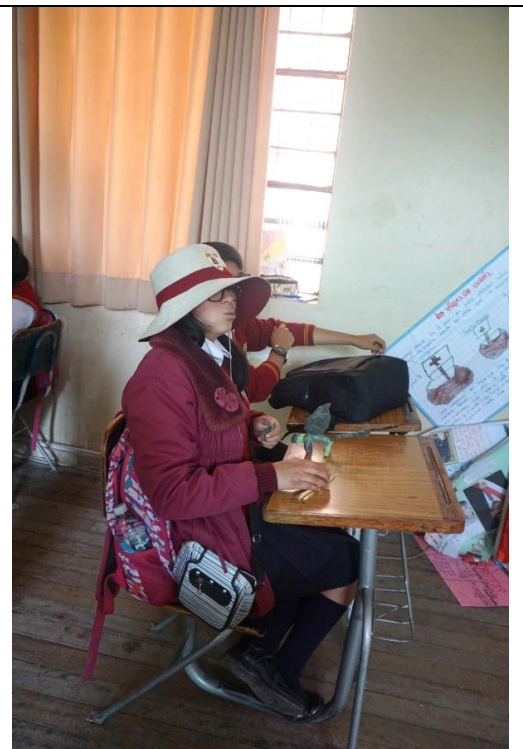


Figura 64: Tercera sesión de clases.
Trabajando detalles finales.



Figura 65: Tercera sesión de clases.
Trabajando detalles finales.



Figura 66: Tercera sesión de clases.
Trabajando detalles finales.



Figura 67: Tercera sesión de clases.
Trabajando detalles finales.



Figura 68: Tercera sesión de clases.
Trabajando detalles finales.



Figura 69: Tercera sesión de clases.
Trabajando detalles finales.



Figura 70: Tercera sesión de clases.
Trabajando detalles finales.



Figura 71: Tercera sesión de clases.
Trabajando detalles finales.

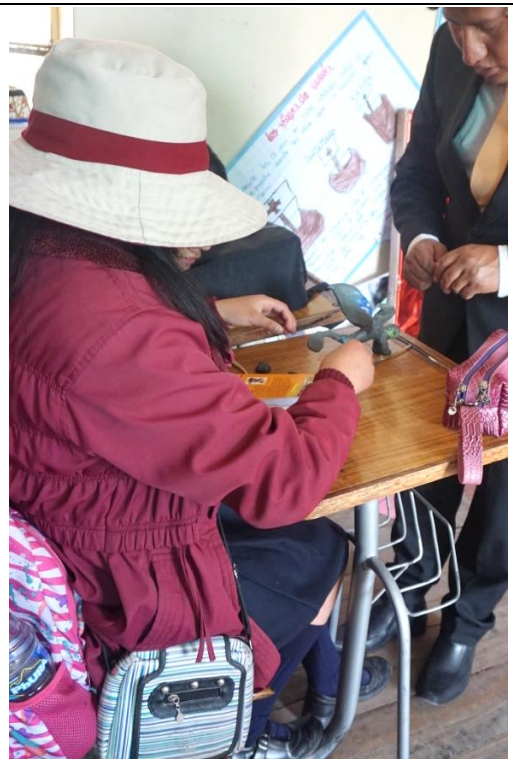


Figura 72: Tercera sesión de clases.
Trabajando detalles finales.



Figura 73: Tercera sesión de clases.
Empezando a pigmentar la base.



Figura 74: Tercera sesión de clases.
Empezando a pigmentar con base de color blanco, se observa el uso de una secadora.



Figura 75: Tercera sesión de clases.
Empezando a pigmentar la base.



Figura 76: Tercera sesión de clases.
Empezando a pigmentar la base.



Figura 77: Tercera sesión de clases.
Aplicando el color sobre el modelado.



Figura 78: Tercera sesión de clases.
Aplicando el color sobre el modelado.



Figura 79: Tercera sesión de clases.
Aplicando el color sobre el modelado.



Figura 80: Tercera sesión de clases.
Culminando el proceso de pintado de la figura.



Figura 81: Tercera sesión de clases.
Culminando el proceso de pintado.



Figura 82: Tercera sesión de clases.
Culminando el proceso de pintado.



Figura 83: Tercera sesión de clases.
Culminando el proceso de pintado.



Figura 84: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 85: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 86: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 87: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 88: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 89: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 90: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 91: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 92 Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 93: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 94: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 95: Cuarta sesión de clases.
Trabajo terminado.



Figura 96: Cuarta sesión de clases.
Coordinadora de área y docentes.



Figura 97: Cuarta sesión de clases.
Fotografía de recuerdo con los alumnos del segundo "A" y docentes.

APÉNDICE B

Memorando 1

Lugar: I. E. Mx. Fortunato L. Herrera, Cusco
Fecha: 07, 21, 28 de Octubre y 04 de noviembre 2019

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

Nombre de la categoría: “Animales de fantasía”

¿Cómo es?

Estos trabajos de modelados se encuentran relacionados netamente con animales mitológicos o seres sacados de la ficción con formas de reptil y alados los cuales se muestran en tres trabajos muy similares.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

Son trabajos de modelado que dan la impresión de misterio, de poder, de estatus y también de oscuridad, de tristeza, representar sus pensamientos y utilizan las alas para expresar sus deseos de libertad.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

Los trabajos de modelado en plastilina rompen la simetría y buscan expresar el movimiento en un espacio con formas tridimensionales pintadas con tonos de verdes, negros y blancos, en los trabajos se aprecia claramente el deseo de libertad, de imaginación y atracción por seres míticos o fantasía como la mascota de Wiracocha.

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

Los modelados tienen similitudes sin dejar de mostrarnos imaginación, creatividad, flexibilidad sobre todo destacan su expresión libre, espontánea y el gusto por la fantasía y por medio de ella expresar su estado de ánimo.

Memorando 2

Lugar: I. E. Mx. Fortunato L. Herrera, Cusco

Fecha: 07, 21, 28 de Octubre y 04 de noviembre 2019

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

Nombre de la categoría: “Mujeres andinas”

¿Cómo es?

Estos trabajos de modelados se encuentran relacionadas netamente con personas de sexo femenino independientemente de si es niña o adulta. Tiene diferencias biológicas con el varón, generalmente cabello más larga, cadera más pronunciada y bustos.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

Son trabajos de modelado que dan la impresión de valentía, fuerza, sensibilidad, dulzura, delicadeza, pero sobre todo la belleza, está relacionado con la intuición, la lealtad, y caracterizan su forma de sentir, de pensar y actuar.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

Los trabajos de modelado en plastilina en esta categoría son simétricos y buscan expresar las costumbres de manera realista que ocupan un espacio con formas tridimensionales pintadas con tonos de rojos, negros y blancos en los atuendos. En los trabajos se aprecia claramente el deseo de revalorar las costumbres, tradiciones y poniendo el rol de la mujer su fuerza, la belleza como protagonista en la sociedad actual.

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

Los modelados tienen similitudes sin dejar de mostrarnos imaginación, creatividad, flexibilidad sobre todo destacan su expresión libre, espontánea y el respeto y aprecio a la mujer andina.

Memorando 3

Lugar: I. E. Mx. Fortunato L. Herrera, Cusco
Fecha: 07, 21, 28 de Octubre y 04 de noviembre 2019

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

Nombre de la categoría: “Hombres andinos”

¿Cómo es?

Estos trabajos de modelados se encuentran relacionadas netamente con personajes de las leyendas de la cultura andina de sexo masculino independientemente de si es niño o adulto. Tiene diferencias biológicas con la mujer, tienen el tórax más ancho, los músculos más desarrollados y pelvis limitado.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

Son trabajos de modelado que tienen similitudes en su forma fisionómica para expresar fuerza, la valentía, el deseo y el poder, están relacionado con la virilidad, la energía, la valentía, la entrega, el poder ya que son personajes importantes en la cultura andina, caracterizan la apreciación de los mitos y leyendas de su cultura y su forma de pensar y sentir.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

Los trabajos de modelado en plastilina en esta categoría son simétricos y asimétricos estáticos y movimiento buscan expresar los mitos y leyendas andinas de manera realista que ocupan un espacio con formas tridimensionales pintadas con tonos rojos, amarillos y negros. En los trabajos se ve claramente el gusto por la mitología andina realizando las representaciones tridimensionales para revalorar las tradiciones en la sociedad actual.

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

Los modelados tienen similitudes sin dejar de mostrarnos su imaginación al representar a su modo y de manera libre su creatividad espontánea y con ello expresar sus pensamientos y estado de ánimo.

APÉNDICE C
SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 1

TÍTULO DE LA SESIÓN: EL ARMazón EN EL MODELADO

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1.ÁREA	: Arte y Cultura
1.2.GRADO Y SECCION	: 2do Sección "A"
1.3.DURACIÓN	: 07/10/2019
1.4.DOCENTE DE ÁREA	: Josmell Romain Ito Campos

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Competencia	Capacidades	Desempeño por grado y/o desempeño adaptado	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	-Aplica procesos creativos.	Elabora y ejecuta diseños para comunicar sus ideas usando imágenes como fuentes de inspiración.	Bocetos y armazón (para realizar un modelado en plastilina).	Lista de cotejo
	-Explora y experimenta los lenguajes artísticos. -Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Utiliza materiales y herramientas para realizar un armazón o armadura para sus diseños creativos. Muestra sus diseños y comunica sus ideas y las decisiones que tomo en el proceso de creación de sus estructuras.		
Competencias transversales / capacidades				
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. ➤ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 				
Enfoques transversales		Valor / actitud / Acciones observables		
-Enfoque de derecho -Enfoque Búsqueda de la Excelencia -Enfoque Ambiental	-Escucha y opina respecto al derecho individual y colectivo de recibir servicios básicos. -Acepta las recomendaciones y sugerencias de otros para mejorar los resultados de aprendizaje. -Emite opinión de sus acciones en beneficio de las personas.			

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES/ESPACIOS	DURACIÓN
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: El docente saluda y se presenta ante los alumnos, a modo de motivación el docente habla sobre el proyecto de investigación brevemente luego muestra videos e imágenes de la mitología inca y pre inca.</p> <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: ¿Qué es la escultura?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: El docente realiza preguntas sobre la escultura: ¿Qué es el modelado en la escultura? Y ¿será lo mismo el modelado y el tallado?</p> <p>A continuación, el profesor escribe el título de la sesión de aprendizaje "El armazón en el modelado" y declara su propósito, la importancia de contar con diseños creativos para realizar un armazón en el modelado.</p>	Pizarra	15 min
			Plumones
		Proyector	
		Laptop	5 min
	<p>El docente entrega fichas a algunos estudiantes para que lo lean en voz alta el concepto de escultura.</p> <p>La escultura (Santillana, 2005): La escultura es una de artes que permite al hombre manifestarse a través del modelado, tallado o esculpido de cualquier material. Por su fácil obtención, los materiales comúnmente utilizados son el barro, la piedra y la madera. El artista hace uso del volumen y del espacio y el resultado de esta proyección en el material es conocido con el nombre de bulto. Debido a la durabilidad del material, la escultura es una de las manifestaciones artísticas que más ha trascendido y menos ha sufrido modificaciones. Y desde tiempos remotos la figura humana ha sido uno de sus temas fundamentales.</p> <p>Este concepto se proyecta para que puedan leerlo todos y puedan despejar sus dudas. Pasamos a leer el concepto del modelado.</p>	Videos	10 min



El modelado (Midgley, 1982):

MODELADO

El modelado es un proceso aditivo: la forma se labra directamente sobre un material blando y maleable, como pueden ser la arcilla o la cera, sobre una mínima estructura de soporte hecha de material rígido. El modelado proporciona al escultor una mayor libertad de expresión que la talla. Al material de modelado se le puede dar forma en cada una de las fases de la escultura, permitiendo un control completo de la estructura tanto interna como externa de la forma; y si la obra no resulta satisfactoria, se puede quitar todo o parte del material y comenzar de nuevo el proceso.

En el modelado, el tamaño, la forma y la extensión de las figuras son también más variables que en la talla. Con tal de que la armadura sea fuerte y esté bien equilibrada, no se necesita ningún soporte externo.

El modelado en hueco en terracota es un tipo diferente de técnica de modelado. En él no existe ningún soporte interior, por lo que la figura tiene que ser más compacta y sustentarse por sí misma. Las terracotas modeladas en hueco se secan y se cuecen para hacer más duradero el material, y pueden ser decoradas con vidriados coloreados.

Los modelos en cera o arcilla con frecuencia se vacían en metal para lograr una versión de la escultura acabada e irrompible. El vaciado proporciona una reproducción perfecta de la forma, pero obviamente altera la textura superficial y el color del material original.

una vez leída los contenidos de la ficha, el docente pregunta ¿Qué es una escultura?, ¿qué es el modelado? Los alumnos responden y aclaramos dudas sobre la escultura y el modelado.

pasamos a mostrar imágenes de diferentes diseños que se encuentran en internet sobre la cultura inca y preinca que serán nuestras fuentes de inspiración tal como dice, Hessenberg, (2006):

"Las fuentes de inspiración para los trabajos escultóricos son tan múltiples y variadas como los fenómenos naturales o el trabajo de otras personas de modo que preparece para tomar un concepto y adaptarlo a sus objetivos escultóricos" (p. 10).

se les dice a los alumnos que procedan a realizar diversos bocetos de manera creativa, personajes o iconografías, tomando como fuentes de inspiración las imágenes mostradas tendrán 15 minutos.

Mientras se les muestra dos trabajos de modelado en plastilina que el docente realizo:



El docente menciona que, para realizar estos dos modelados, se requirieron de un armazón y pregunta ¿qué es un armazón en la escultura?, ¿Cómo hacer un armazón? Los estudiantes recurrirán a sus fichas que se les dio al iniciar el desarrollo de clases para responder a estas preguntas.

El armazón según Hessenberg, (2006):

"El armazón de una escultura se asemeja al esqueleto de un cuerpo; es el marco que soporta el recubrimiento externo. Un armazón con forma de globo le permitirá crear un estupendo <<cráneo>>, alrededor del cual podrá modelar la cabeza y la cara. El armazón con forma de poste puede usarse para hacer figuras".

Armaduras para obras pequeñas según Midgley, (1982):

Imágenes

20 min

Alambre

Alicate

10 min

DESARROLLO



	<p>A menos que el modelo proyectado sea muy simple, se necesitará un soporte o armadura de alambre sobre la que se dará forma a la cera. Se hace con alambres de cobre, sujetándolos entre si en las intersecciones. El alambre de cobre soportará el calentamiento de la cera, siendo además el metal que más rápidamente es absorbido cuando se vierte en el molde bronce fundido. No debe utilizarse alambre de acero, porque es mal conductor del calor y enfriaría el bronce fundido, ocasionando un mal flujo del mismo. Cuando esto ocurre, el metal fundido se solidifica con demasiada rapidez en algunos puntos, lo que tiene como resultado ligeras fisuras en la superficie de la escultura. Estas tienen que ser reparadas con un soplete y una varilla de aporte de bronce. Otra razón para no utilizar alambre de acero es que se oxida fácilmente.</p> <p>Cuando la cera es blanda y dúctil se puede alcanzar la forma deseada trabajándola enteramente a mano. Las ceras más duras pueden modelarse y recortarse con escofinas de hojas cambiabiles de acero o con espátulas de madera, de forma similar a como se modelan las superficies de arcilla. Se pueden utilizar también espátulas de metal, calentando sus hojas con un infernillo o una vela. Esta última tiene la ventaja de que deja en el acero un hollín negro que pasa a la cera durante el proceso de modelado y enriquece su color. Contribuye también a reducir la translucidez natural de muchas ceras, y hace más fácil la consecución de la forma. Cuando se trabaja en tamaños pequeños es también posible, haciéndolo con cuidado, «flamear» el modelo. Esta operación puede poner de manifiesto las características de gran fluidez y plasticidad del material.</p> <p>El docente muestra un pequeño armazón y les indica como realizar un armazón con un alambre delgado y pasa a repartir alambre de 35 cm a cada estudiante y pide que realicen un armazón con alambre (este material les proporcionara el docente) según sus diseños, sean, figurativos o abstractos.</p> <div data-bbox="399 739 925 1131" data-label="Image"> </div>		<p>20 min</p>
<p>CIERRE</p>	<p>Se concluye con el avance o la culminación de los armazones. CONSOLIDAMOS, La gran importancia de la inspiración en los diseños para realizar un armazón con alambre. ¿Qué aprendí? A realizar un armazón ¿cómo lo aprendí? mediante ejemplos y practica ¿Para qué lo aprendí? para poder desarrollar mi creatividad y aptitudes en la escultura.</p>		<p>5 min</p>

IV. BIBLIOGRAFÍA

Arnheim, R. (2006). *Arte y percepcion visual* . Madrid: Alianza Editorial S.A.

Hessenberg, K. (2006). *Escultura Tecnicas y Proyectos* . Barcelona : Blume .

Midgley, B. (1982). *Guia completa de Escultura, modelado y ceramica tecnicas y materiales* . Madrid: Blume.

Santillana. (2005). *Educacion por el arte Plastica-Musica-Danza* . Lima: Orbis Ventures S.A.C.

UNIVERSIDAD DEL CUSCO
 INSTITUTO VICE-RECTORAL DE INVESTIGACION Y DESARROLLO TECNOLÓGICO
 IEDT
 COORDINADORA DE ÁREA DE LA I.E.

Profesora de área de la I.E.

Cesar Augusto Quirope Quirope
 ARTISTA PROFESIONAL
 Asesor de especialidad

Profesor encargado del proyecto



SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2

TÍTULO DE LA SESIÓN: CREACION DE DISEÑOS CON PLASTILINA

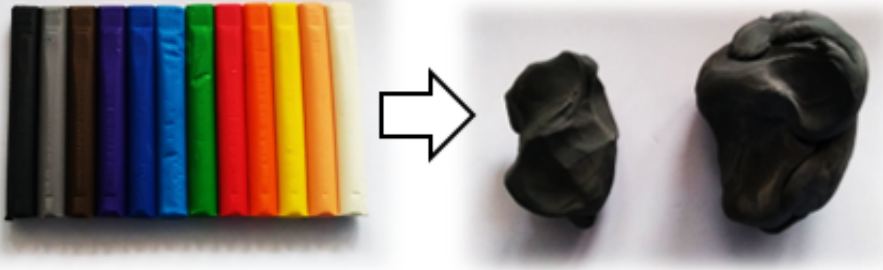
I. INFORMACIÓN GENERAL

1.5.ÁREA	: Arte y Cultura
1.6.GRADO Y SECCION	: 2do Sección "A"
1.7.DURACIÓN	: 21/10/2019
1.8.DOCENTE DE ÁREA	: Jsmell Romain Ito Campos

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Competencia	Capacidades	Desempeño por grado y/o desempeño adaptado	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	-Aplica procesos creativos. -Explora y experimenta los lenguajes artísticos. -Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Elabora y ejecuta un modelado para comunicar sus ideas o sentimientos usando la plastilina como medio y material. Utiliza materiales, herramientas y conocimientos sobre los elementos visuales para realizar un modelado en plastilina según sus diseños. Muestra sus trabajos en plastilina y comunica sus ideas y los elementos que uso en el proceso de creación.	-Diseños -Modelado en plastilina	Lista de cotejo
Competencias transversales / capacidades				
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. ➤ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 				
Enfoques transversales		Valor / actitud / Acciones observables		
-Enfoque de derecho -Enfoque Búsqueda de la Excelencia -Enfoque Ambiental		-Escucha y opina respecto al derecho individual y colectivo de recibir servicios básicos. -Acepta las recomendaciones y sugerencias de otros para mejorar los resultados de aprendizaje. -Emite opinión de sus acciones en beneficio de las personas.		

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES/ESPACIOS	DURACIÓN
INICIO	<p>MOTIVACIÓN:</p> <p>El docente saluda a los alumnos, y pasa a repartir plastilina se les pide amasar una barrita, hasta que quede suave y de este modo también afianzaremos y familiarizaremos a los estudiantes con el material, luego se les pide que realicen una forma ya sea conos, cilindros, esferas etc. O cualquier forma irregular, pasaran a hacerlas planas con las palmas de las manos, el docente empieza a pegar en la pizarra la forma que el realiza y explica cómo deben hacerlo esta dinámica será por grupos es decir que cada fila será un grupo y así irán pegando y acomodando para buscar diversas figuras para despertar su imaginación y para motivar mejor esta dinámica se les pondrá más 2 puntos a la columna que ganara el primer lugar y 1 punto a los del segundo lugar.</p> 	Pizarra Plumones Proyector Imágenes Alambre Plastilina	15 min
	<p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Qué es el armazón y para que nos sirve?, ¿Qué es el modelado?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>¿El tallado en piedra o en madera necesita de una estructura o armazón interno? A continuación, el docente escribe el título (creación de diseños con plastilina) de la sesión de aprendizaje y declara su propósito. la importancia de conocer los elementos visuales más importantes para la creación de nuestros modelados en plastilina.</p>	Modelos en armazón	5 min



El docente entrega a los estudiantes, una ficha que contiene: las bases del diseño según Hessenberg, (2006) (que son: volumen masa, planos,) y con el concepto de los principales elementos mediadores del lenguaje visual según Santillana, (2005):

Bases del diseño (Hessenberg, 2006):

Volumen y masa

La escultura es esencialmente un arte tridimensional de modo que el volumen es la característica definitoria de la obra escultórica. Las esculturas que no necesitan apoyarse pueden contemplarse desde todos los ángulos, y su forma y tamaño son los que crean la sensación de volumen.

Elementos mediadores del lenguaje

La forma.- se compone de dos elementos: el contorno externo y el esqueleto estructural, es decir las líneas invisibles definen el cuerpo de la forma.

Hay formas naturales y formas artificiales; estas últimas están elaboradas por el ser humano e incorporadas a sus composiciones plásticas.

La textura.- es el acabado de una superficie, bien sea natural o artificial: es decir, puede ser una cualidad del material utilizado o el acabado dado por el artista al objeto o a una composición. Pero la textura no solo es un elemento formal. Sino que es un instrumento muy útil a la hora de dotar de expresividad a una obra.

El movimiento.- es ese estado que se transmite a la mente del observador, el que puede apreciar si la obra se encuentra en quietud o por el contrario se encuentra en movimiento.

Después de explicar el docente mostrará algunos ejemplos (trabajos en proceso en plastilina) y les pide que realicen algunos cambios a sus diseños es decir se les pedirá que apliquen estos elementos que crean necesarios en sus diseños y estructuras ya hecha en la anterior clase. Se les dará 10 minutos para realizar esta actividad.

10 min

DESARROLLO



Trabajos en plastilina

Ejemplos de modelado en plastilina

Se les pedirá que luego de esta actividad, formen grupos de 2 y empiecen a manipular las plastilinas entregadas para que puedan tener mejor dominio del material ya que al calentarla con la mano (u otra forma) este material se vuelve más suave y fácil de manipular y se les indicará que empiecen a dar formas sobre la estructura de sus proyectos (diseños) con la plastilina, es decir que irán modelando hasta conseguir que sus diseños tengan un volumen, el docente mientras van trabajando habla sobre el **volumen**. – se define como el espacio que ocupa un cuerpo. El volumen de los cuerpos es el resultado de sus tres dimensiones: ancho, alto, y profundidad. Se les recuerda de algunos elementos del lenguaje como la forma, la textura el movimiento. Y se les dice que la aplicación de estos elementos dependerá de su creatividad (Santillana, 2005).

Para esta actividad se les dará todo el tiempo restante (del desarrollo) a par el docente estará mostrando con ejemplos como deben trabajar mientras se les irá dando herramientas como estecas y reideras según requieran en sus diseños.

40 min



CIERRE	<p>Se concluye la clase con el avance a un 80 % o culminación del diseño en plastilina</p> <p>CONSOLIDAMOS. La importancia del diseño en el modelado en plastilina empleando los elementos principales en la escultura.</p> <p>METACOGNICIÓN: ¿Qué aprendí? El modelado, las bases del diseño y elementos como: la forma, la textura y volumen ¿cómo lo aprendí? mediante ejemplos y práctica.</p> <p>¿Para qué lo aprendí? para poder desarrollar mi creatividad y aptitudes en el modelado.</p>		10

V. BIBLIOGRAFÍA

Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Editorial S.A.

Hessenberg, K. (2006). *Escultura Técnicas y Proyectos*. Barcelona : Blume .

Huarilloclla Espinoza, P., & Quispe Velásquez, W. W. (2005). *Guía didáctica de la expresión plástica dibujo y pintura*. Juliaca: Apu.

Midgley, B. (1982). *Guía completa de Escultura, modelado y cerámica técnicas y materiales*. Madrid: Blume.

Santillana. (2005). *Educación por el arte Plástica-Música-Danza*. Lima: Orbis Ventures S.A.C.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
I. E. MX. APLICACIÓN "FORTUNATO L. HERRERA"
TECNOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN
Modelado en Plastilina

Coordinadora de área de la I.E.

Profesora de área de la I.E.

Mg. César Augusto Quispe Choque
DOCENTE DE LA U.N.D.Q.T.

Asesor de especialidad

Profesor encargado del proyecto



SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 3

TÍTULO DE LA SESIÓN: ACABADO DEL MODELADO EN PLASTILINA


I. INFORMACIÓN GENERAL

1.9.	AREA	: Arte y Cultura
1.10.	GRADO Y SECCION	: 2do Sección "A"
1.11.	DURACIÓN	: 28/10/2019
1.12.	DOCENTE DE ÁREA	: Josmell Romain Ito Campos

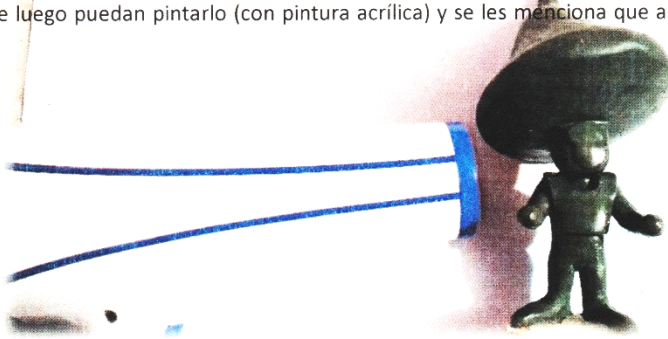
II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Competencia	Capacidades	Desempeño por grado y/o desempeño adaptado	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	-Aplica procesos creativos. -Explora y experimenta los lenguajes artísticos. -Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Ejecuta un modelado para comunicar sus ideas o sentimientos usando la plastilina y la pintura como medio y material. Utiliza materiales (plastilina), herramientas (raideras y estecas) y colores (pinturas) para terminar de realizar un modelado en plastilina. Muestra sus trabajos en plastilina y comunica el mensaje, y las ideas que tuvo al momento de crear su trabajo de modelado en plastilina.	-Modelado en plastilina. -Acabado del modelado con pintura acrílica.	Lista de cotejo
Competencias transversales / capacidades				
<ul style="list-style-type: none"> > Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. > Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 				
Enfoques transversales		Valor / actitud / Acciones observables		
-Enfoque de derecho -Enfoque Búsqueda de la Excelencia -Enfoque Ambiental		-Escucha y opina respecto al derecho individual y colectivo de recibir servicios básicos. -Acepta las recomendaciones y sugerencias de otros para mejorar los resultados de aprendizaje. -Emite opinión de sus acciones en beneficio de las personas.		

III. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES/ESPACIOS	DURACIÓN
INICIO	<p>MOTIVACIÓN: El docente saluda a los alumnos, indica que pueden continuar sus trabajos de modelado mientras a modo de motivación el docente muestra videos (sobre acabados y procesos en plastilina) en el transcurso de la sesión de clases.</p> <p>RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: ¿Qué es el color? ¿Cuántos colores primarios tenemos? ¿Qué hemos aprendido hasta hoy?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: El profesor escribe el título de la sesión de aprendizaje (acabado del modelado en plastilina) y declara su propósito. la importancia del color en sus trabajos. ¿Cómo se llama este círculo? (se les muestra el círculo cromático), ¿conocemos dos formas de utilizar los colores, como se llaman?</p>	Pizarra Plumones Proyector Imágenes	5 min 5 min 5 min
	<p>El profesor explica las dos formas de poder usar los colores: complementarios y análogos. Luego indica que formen grupos de dos y continúen su trabajo. Se les dice que el concepto se encuentra en la ficha que se les dio anteriormente. Bases del diseño (Arnheim, 2006): El color. - el color es la impresión que se produce sobre la retina del ojo, la luz reflejada por la superficie de los objetos y las formas de estos, se aceptan tradicionalmente tres como colores primarios, que son: el rojo, amarillo, y el azul. El factor cromático se implica en toda representación plástica, independientemente de que una obra sea superficial o con volumen. (Huarilloclla Espinoza & Quispe Velásquez, 2005)</p> 	Raideras Estecas	10 min



DESARROLLO	<p>Se les entrega herramientas como: reideras y estecas para continuar con el proceso de modelado mientras ven video tutoriales sobre el proceso de ejecución de un modelado en plastilina y comparten opiniones sobre los trabajos que están realizando, el docente les recuerda de algunos elementos del lenguaje visual como: la forma, la textura, el movimiento y el color. se les recuerda que la aplicación de estos elementos dependerá de su creatividad (Santillana, 2005). cada alumno trabaja en los detalles de su modelado a partir de lo aprendido y lo observado.</p> <p>El docente explica que, para tener un buen acabado, una buena presentación. Los trabajos de modelado en plastilina se pueden poner bajo el sol o pasar con una secadora de cabello a los trabajos antes de ser pintados. En el aula se usará la secadora de cabello en los trabajos según vayan acabando para que luego puedan pintarlo (con pintura acrílica) y se les menciona que al secar se le puede pasar barniz.</p>  <p>El docente les muestra y menciona que deben usar el pincel en un solo sentido o usarlo como una escoba para que no se dañen, y de este modo puedan pintar su trabajo de forma uniforme, hecha la demostración se les proporcionara pintura y pinceles a los estudiantes que acabaron el trabajo de modelado en plastilina.</p>	<p>Pinturas: Rojo piel azul amarillo verde café negro blanco</p> <p>pinceles</p>	50 min
CIERRE	<p>Presentar los trabajos al docente y responder las siguientes preguntas:</p> <p>1.- ¿Cuál es el título de tu trabajo?</p> <p>2.- ¿En qué te inspiraste o que representa tu trabajo?</p> <p>3.- ¿Cómo te sentiste al realizar esta técnica? ¿ya lo habías trabajado antes?</p>		5 min

IV. BIBLIOGRAFÍA

Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual* . Madrid: Alianza Editorial S.A.

Hessenberg, K. (2006). *Escultura Tecnicas y Proyectos* . Barcelona : Blume.

Huarilloclla Espinoza, P., & Quispe Velásquez, W. W. (2005). *Guía didáctica de la expresión plástica dibujo y pintura*. Juliaca: Apu.

Midgley, B. (1982). *Guía completa de Escultura, modelado y cerámica técnicas y materiales* . Madrid: Blume.

Santillana. (2005). *Educación por el arte Plástica-Música-Danza* . Lima: Orbis Ventures S.A.C.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAAD DEL CUSCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
I. E. MX. APLICACIÓN "FORTUNATO L. HERRERA"
TURISMA MAJAN

Madelaine Chaparro Rojas
COORDINADORA DE ÁREA

Coordinadora de área de la I.E.

[Firma]

Profesora de área de la I.E.

[Firma]
Ing. César Augusto Quispe Choque
DOCENTE DE LA U.N.D.Q.T.

Asesor de especialidad

[Firma]

Profesor encargado del proyecto



SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 4

TÍTULO DE LA SESIÓN: PRESENTACIÓN DE NUESTROS TRABAJOS CONCLUIDOS


II. INFORMACIÓN GENERAL

1.13.	AREA	: Arte y Cultura
1.14.	GRADO Y SECCION	: 2do Sección "A"
1.15.	DURACIÓN	: 04/11/2019
1.16.	DOCENTE DE ÁREA	: Jossell Romain Ito Campos

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE, CRITERIOS, EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Competencia	Capacidades	Desempeño por grado y/o desempeño adaptado	Evidencias de Aprendizaje	Instrumentos
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	-Aplica procesos creativos. -Explora y experimenta los lenguajes artísticos. -Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	concluye un trabajo de modelado para comunicar ideas o sentimientos usando la plastilina y la pintura como medio y material. Utiliza materiales, herramientas para terminar el trabajo de modelado en plastilina. Muestra sus trabajos en plastilina y comunica el mensaje, y las ideas que tuvo en el transcurso de creación de su trabajo de modelado en plastilina.	Trabajos concluidos del modelado en plastilina	-lista de cotejo
Competencias transversales / capacidades				
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas. ➤ Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje. 				
Enfoques transversales		Valor / actitud / Acciones observables		
-Enfoque de derecho -Enfoque Búsqueda de la Excelencia -Enfoque Ambiental		-Escucha y opina respecto al derecho individual y colectivo de recibir servicios básicos. -Acepta las recomendaciones y sugerencias de otros para mejorar los resultados de aprendizaje. -Emite opinión de sus acciones en beneficio de las personas.		

V. MOMENTOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

MOMENTOS	ACTIVIDADES Y/O ESTRATEGIAS	RECURSOS/MATERIALES/ESPACIOS	DURACIÓN
INICIO	MOTIVACIÓN: El docente saluda a los alumnos, como motivación se les indica que puedan concluir sus trabajos y los que lo tienen concluido puedan realizar algunos detalles con pintura en sus trabajos.	Pizarra Plumones Cámara fotográfica	5 min
	RECUPERACIÓN DE SABERES PREVIOS: A modo de recuperar los saberes previos se les pedirá que respondan algunas preguntas que se les dictara en el desarrollo de clases.		5 min
	CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué elementos usaron en la construcción de sus trabajos de modelado? (indicadores) Elementos que usaron al momento de crear (fuentes de referencia que usamos; Santillana, 2005), Villafañe, 2006) El profesor escribe el título de la sesión de aprendizaje (apreciación de nuestros trabajos concluidos) y declara su propósito . les realizaremos algunas preguntas a modo de entrevista y será como una evaluación.		5 min
			



	<p>El profesor explica que en esta sesión los estudiantes hagan una apreciación ejemplo: Mi trabajo le puse el título de <u>pezhuachil</u> es una representación de un pez y un ave, me inspire en la artesanía mexicana que se denomina alebrijes son seres extraños con diferentes fusiones de animales (<u>pezhuachil</u> es un trabajo que les mostré en clases anteriores), use el color el movimiento, la textura, la forma etc.</p> <p>El propósito de esta sesión de clases es hacerles una pequeña entrevista y comprender el trabajo que representaron, entender ¿por qué lo hicieron?, ¿qué significa para ustedes? El docente menciona que deben recordar que el arte es un medio de comunicación donde debe tener un interlocutor entre el creador y el público.</p> <p>Después de explicar en qué consistía la sesión de clases se les pedirá que saquen una hoja o la ficha que se les había dado y detrás de ella puedan responder las siguientes preguntas: ¿Cuál es el título de tu trabajo? ¿Qué elementos usaste en tu trabajo? ¿Qué trataste de representar en tu trabajo? ¿Cómo te sentiste al realizar este trabajo de modelado en plastilina?</p> <p>Técnica e instrumento de recolección de datos que usara el docente <i>Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.</i></p>	Pinturas:	15 min														
DESARROLLO	<p>Rojo piel azul amarillo verde café negro blanco</p> <p>pinceles</p> <p style="text-align: center;">MUESTRA 1</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Imagen</p> <p>Títere con material natural y reciclado</p> <p>Alumno Roxana I</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">Título de la obra</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2" style="text-align: center;">SIGNOS</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN</th> <th colspan="2" style="text-align: center;">DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">SIGNIFICANTE</th> <th style="text-align: center;">DESCRIPCIÓN</th> <th style="text-align: center;">SIGNIFICADO</th> <th style="text-align: center;">INTERPRETACIÓN (CONVENCIÓNADA Y NO CONVENCIÓNADA)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">Hombre</td> <td style="text-align: center;">Madera</td> <td style="text-align: center;">Abogado Ramírez</td> <td style="text-align: center;">Interpretación no convencionada</td> </tr> </tbody> </table> <p style="text-align: center;">Interpretación:</p> <p>Después de darles estas breves preguntas se les entrega pinturas para que puedan añadir algunos detalles los alumnos que ya terminaron y otros alumnos puedan terminar de pintar sus trabajos. Se les entregara las pinturas acrílicas de distintos colores y pinceles de distintos números para que puedan hacer detalles, se les recuerda que el pincel deben tratarlo como a su amiga y usarlo como una escoba para no malograr y nunca deben dejarla secar ya que cuando seca esta pintura acrílica malogra los pinceles y em caso de que les caiga al uniforme deben de lavarla inmediatamente ya que impregna y es muy complicada. de quitarla.</p> <p>El docente pasa a entrevistar a los estudiantes que ya terminaron de realizar sus trabajos de modelado en plastilina mientras los demás estudiantes concluyen sus trabajos pintando también se le tomara fotos al estudiante con sus trabajos concluidos.</p> </div>	SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN		SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIÓNADA Y NO CONVENCIÓNADA)		Hombre	Madera	Abogado Ramírez	Interpretación no convencionada		40 min.
	SIGNOS		DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN												
SIGNIFICANTE		DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIÓNADA Y NO CONVENCIÓNADA)													
	Hombre	Madera	Abogado Ramírez	Interpretación no convencionada													
CIERRE	<p>Presentar los trabajos al docente y entregar en una ficha las preguntas que se les había dictado al inicio del desarrollo de clases: ¿Cuál es el título de tu trabajo? ¿Qué elementos usaste en tu trabajo? ¿Qué trataste de representar en tu trabajo? ¿Cómo te sentiste al realizar este trabajo de modelado en plastilina?</p>		10 min														



VI. BIBLIOGRAFÍA (recurrida en el transcurso de las sesiones de clase)

Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual* . Madrid: Alianza Editorial S.A.

Hessenberg, K. (2006). *Escultura Técnicas y Proyectos* . Barcelona : Blume .

Huarilloclla Espinoza, P., & Quispe Velásquez, W. W. (2005). *Guía didáctica de la expresión plástica dibujo y pintura*. Juliaca: Apu.

Midgley, B. (1982). *Guía completa de Escultura, modelado y cerámica técnicas y materiales* . Madrid: Blume.

Santillana. (2005). *Educación por el arte Plástica-Música-Danza* . Lima: Orbis Ventures S.A.C.

Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide .

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAAD DEL CUZCO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
I. E. MX. APLICACIÓN "FORTUNATO L. HERRERA"
TUBRO, CUSCO

Madelon Salas

Madelon Salas

Coordinadora de área de la I.E.

[Firma]

Profesora de área de la I.E.

[Firma]

Mg. César Augusto Quispe Choque
DOCENTE DE LA U.N.D.Q.T.

Asesor de especialidad

[Firma]

Profesor encargado del proyecto