



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TALLER DE MODELADO DE ALTO RELIEVE EN
ARCILLA PARA FAVORECER LA COMPETENCIA DE
CREACIÓN DE PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES
ARTÍSTICOS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER
AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA
INTITUCIÓN EDUCATIVA “DON BOSCO” DEL
DISTRITO DE CHACAS, PROVINCIA ASUNCIÓN,
REGIÓN ÁNCASH, 2019.**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ESPECIALIDAD
CONSTRUCCIÓN ARTÍSTICA EN MADERA**

AUTOR:

OLORTEGUI VILLAFANA, MOISES JOVINO

ORCID: 0000-0002-8072-6930

ASESOR:

JARA ASECIO, APOLINAR RUBEN

ORCID: 0000-0001-7894-4501

**CHACAS – PERÚ
2019**

TÍTULO DE LA TESIS

Taller de modelado de alto relieve en arcilla para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR:

Moisés Jovino Olortegui Villafana

ORCID: 0000-0002-8072-6930

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Jara Asencio Apolinar Rubén

ORCID: 0000-0001-7894-4501

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación
y Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodríguez Andrés Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Ramos Sagastegui Claudia Pamela

ORCID: 0000-0001-7416-425X

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Dr. ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

PRESIDENTE

.....
Mg. CARHUANINA CALAHUALA SOFÍA SUSANA

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

MIEMBRO

.....
Mg. RAMOS SAGASTEGUI CLAUDIA PAMELA

ORCID ID: 0000-0001-7416-425X

MIEMBRO

.....
Mg. APOLINAR RUBÉN JARA ASENCIO

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

ASESOR

AGRADECIMIENTO

Sinceros agradecimientos a la Escuela Superior de formación artística “Universidad católica los Ángeles de Chimbote”_ Filial Chacas, que durante mi formación profesional me acogió de manera especial, haciéndome sentir parte importante de la institución; de forma muy especial a mis maestros, quienes esculpieron en lo más profundo de mi ser el deseo de superación continua y desarrollarme en el difícil campo de la Educación Artística.

Agradecimiento de manera muy especial a don Abel por haberme brindado sus apoyos incondicionalmente para poder superarme en mi formación profesión, compartiéndome sus sabias enseñanzas de conocimiento.

Agradecimiento a mí asesor del trabajo de investigación, Mg. APOLINAR RUBÉN JARA ASECIO; quien me apoyó en la realización del estudio, que sin sus orientaciones, hubiera sido difícil conseguirlo.

El autor.

DEDICATORIA

Con mucho cariño dedico este trabajo de investigación a mi familia, mis cuatro tesoros, mi querida esposa, quienes siempre han motivado mi superación personal, a mis profesores quienes fueron mis orientadores y formadores en esta carrera de mi formación profesional de la Educación.

A mis maestros y a todas aquellas personas que creyeron en mí y me han ayudado con sus consejos.

RESUMEN

El presente escrito aborda la amplia información sobre las estrategias, métodos de enseñanza de arte visual, tomado desde el contexto mundial y nacional, visto de las diferentes perspectivas, la investigación titulada taller de modelado de alto relieve en arcilla. En tal sentido, se planteó el objetivo general de la siguiente manera, determinar si el Taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos. Según el nivel de análisis y medición de la información, esta investigación es de enfoque cuantitativo, tipo experimental y diseño pre experimental. De este modo, se tomó una población de veinte estudiantes, de cual se consideró como muestra a veinte alumnos de la nómina de matrícula del año académico 2019 de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas provincia de Asunción de la Región Áncash. El instrumento utilizado para esta medición es la lista de cotejo.

La conclusión general respecto al taller de modelado de alto relieve en arcilla para favorecer la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos: es la didáctica en el arte visual que permiten la creatividad de proyectos con originalidad de los estudiantes a expresarse desde el mundo interior al exterior de cada persona.

Palabras claves: taller de modelado, creación de proyecto lenguajes, artísticos.

ABSTRACT

This paper addresses the extensive information on strategies, methods of teaching visual art, taken from the global and national context, seen from different perspectives, the research entitled workshop modeling high relief in clay. In this sense, the general objective was stated in the following way, to determine if the Workshop of modeling of high relief in clay favors the competence of creation of projects from the artistic languages. According to the level of analysis and measurement of the information, this research is of quantitative approach, experimental type and pre-experimental design. In this way, a population of twenty students was taken, of which twenty students were considered as a sample of the payroll of the 2019 academic year of the educational institution “Don Bosco” of the district of Chacas province of Asunción of the Áncash Region. The instrument used for this measurement is the checklist.

The general conclusion regarding the modeling workshop of high relief in clay to favor the creation of projects from the artistic languages: it is the didactics in the visual art that allow the creativity of projects with originality of the students to express themselves from the inner world to the outside from each person.

Keywords modeling workshop, creation of project, artistic languages.

CONTENIDO

TITULO DE LA TESIS	II
EQUIPO DE TRABAJO	III
ASESOR	III
JURADO.....	III
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	IV
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA.....	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT.....	VIII
CONTENIDO.....	IX
ÍNDICE DE FIGURAS	XII
ÍNDICE DE TABLAS	XIII
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. REVISIÓN DE LITERATURA	4
2.1. Antecedentes.....	4
2.2. Bases teóricas de investigación	8
2.2.1. Taller.....	8
2.2.1.1. Organización de un taller	8
2.2.1.2. Etapas de un taller	10
2.2.2. Taller de modelado en arcilla de alto relieve.....	12
2.2.2.1. El modelado	12
2.2.2.2. Tipos de modelado.....	15
2.2.2.2.1. Modelado a mano	15

2.2.2.2.2.	Modelado a torno.....	16
2.2.2.2.3.	Modelado al vacío.	17
2.2.3.	Los materiales para el modelado de alto relieve en arcilla.....	18
2.2.3.1.	Arcilla	18
2.2.3.1.1.	Cuidados de la arcilla.	20
2.2.3.1.2.	Tipos de arcilla	21
2.2.4.	Herramientas para el modelado	23
2.2.5.	Métodos de aprendizaje de modelado	26
2.2.5.1.	Apuntes previos	26
2.2.5.2.	El boceto en arcilla	27
2.2.5.3.	Proporción de modelado	27
2.2.5.4.	Canon de proporciones	28
2.2.5.5.	Encaje.....	29
2.2.5.6.	Simetría.....	30
2.2.5.7.	Detalle	30
2.2.5.8.	Vaciado	30
2.2.6.	Acabado del Modelado.....	31
2.2.7.	El secado:.....	31
2.2.8.	La cocción	32
2.3.	Tipos de esculturas.....	33
2.3.1.	El relieve.....	33
2.4.	Arte.....	36
2.4.1.	Competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos	37
2.4.1.1.	La competencia	37
2.4.1.2.	Creación de proyectos.....	38
2.4.1.3.	Lenguaje artístico.....	39
2.4.2.	Dimensiones	42
2.4.2.1.	Explora y experimenta los lenguajes del arte	42
2.4.2.2.	Procesos creativos.....	42
2.4.2.3.	Evalúa del proyecto	45
III.	HIPÓTESIS.....	46
3.1.	Hipótesis general	46
3.2.	Hipótesis Nula	46
IV.	METODOLOGÍA.....	47
4.1.	Diseño de la investigación.....	47

4.2.	El universo y muestra	47
4.3.	Definición y operacionalización de la variable e indicadores	48
4.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
4.5.	Validez.....	53
4.6.	Confiabilidad.....	53
4.7.	Plan de análisis	54
4.8.	Principios éticos.....	58
V.	RESULTADOS	59
5.1.	Descripción	59
5.2.	Estadísticos de fiabilidad.....	59
5.3.	Análisis de resultado	60
5.4.	Prueba de hipótesis para la variable Lenguajes Artísticos	63
5.5.	Prueba de Hipótesis para la variable dependiente.	64
5.6.	Análisis de resultados	66
5.6.1.	Análisis de resultado del pre test	66
5.6.2.	Análisis de resultados de pos test	67
5.6.3.	Contrastación del pre y pos test.....	68
VI.	CONCLUSIONES	70
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: TRÍPODE (Aranda Ñ. V., 2010)	24
Figura 2: Nivel de logro de lenguajes artísticos según pre test.	61
Figura 3: Nivel de lenguajes artísticos según pos test.	62
Figura 4: Representación gráfica de los niveles de logro los lenguajes artísticos según test.	63
Figura 5: Prueba Z Rangos de Wilcoxon.....	65
Figura 6: Diagrama de cajas y bigotes de los resultados del pre y post test.....	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la muestra de la I. E.” Don Bosco Chacas”	48
Tabla 2. Baremo o escala de valoración para evaluar la variable la competencia de creación de proyectos desde el lenguaje artístico	53
Tabla 3. Resultado de la prueba de Fiabilidad	60
Tabla 4. Resultado de la prueba de Normalidad según test.	60
Tabla 5. Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según pre test.	61
Tabla 6. Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según pos test.	62
Tabla 7. <i>Resultado de lenguajes artístico, Según pre test y post test.</i>	63
Tabla 8. Prueba de hipótesis para comparar la variable lenguajes artísticos, antes y después de la aplicación del Taller de modelado de alto relieve en arcilla en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.	64

I. INTRODUCCIÓN

La educación en estos tiempos experimenta momentos de cambios sustanciales en los diferentes aspectos, ya sean económicos, sociales, políticos y educativos; razones por las cuales, los estudiantes viven en un constante bombardeo de adelantos tecnológicos, el Internet, etc.

En esta vorágine de cambios, los educadores tienen el papel fundamental de educar; orientar a los educandos, motivar y estimular en el desarrollo de la personalidad, fomentando los valores, procurando la formación integral de los estudiantes. Por el rol relevante que desempeña en la sociedad, el educador se convierte en un agente de cambio, porque sobre ellos recae la tarea de brindar una educación de calidad y funcional.

Frente a las necesidades actuales, es importante formar a los estudiantes bajo los cuatro pilares de la educación, que dan forma a una educación para la vida.

En este contexto, es necesario brindar oportunidades a los estudiantes, de desarrollar capacidades de las diferentes áreas de aprendizaje, pues muchos de ellos por falta de motivación y asesoramiento, no descubren lo que son capaces de crear; por lo que la función que desempeña el docente es trascendental, ya que es el encargado de descubrir junto el talento y las potencialidades que tiene cada uno de sus estudiantes (Blanca, 2017).

Respecto a lo mencionado en el contexto observado, el área de Arte tiene poca relevancia para los docentes de Educación Secundaria, pues en este nivel se prioriza aprendizajes académicos de los estudiantes; el resultado es el bajo nivel de competencias de los alumnos en el área artística. En este sentido, una tarea primordial es insertar el manejo de estrategias metodológicas que inviten a los estudiantes a

expresar sus ideas, sentimientos y sus vivencias, desarrollando la creatividad a través de la creación de proyectos desde lenguajes artísticos.

Para promover todo este trabajo de revalorar el área de Educación Artística, es necesario crear un espacio donde el artista pueda realizar un trabajo manual o con una máquina, ya sea para pintar y elaborar cerámicas, esculturas de bulto y relieves. En el campo educativo, el taller es una metodología de trabajo idónea para el área, en la que se aprende la teoría y la práctica; se caracteriza por la innovación, el descubrimiento de estrategias de un trabajo sea individual o en equipo, la participación activa de los participantes.

El presente trabajo tiene como propósito implementar un taller de modelado en alto relieve en arcilla, para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de nivel secundaria primer año de educación secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia de Asunción, Región Áncash.

El desarrollo de modelado de alto relieve en arcilla parte de la necesidad donde los estudiantes que puedan participar con diferentes técnicas. Por esta razón se planteó el siguiente enunciado ¿El taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la institución Educativa “¿Don Bosco” del distrito de Chacas provincia Asunción, Región Áncash, 2019?

Para orientar la investigación, se planteó como objetivo:

Determinar si la aplicación del taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don

Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019. De la misma manera los objetivos específicos: Evaluar la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes, a través del pre test; aplicar el taller de modelado de alto relieve en arcilla como estrategia para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes; evaluar la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes, a través del post test.

Este trabajo de investigación corresponde al enfoque cuantitativo, tipo experimental, diseño pre experimental. El presente trabajo de investigación es experimental, en su variable pre experimental, con pre test- post test; se trabajará con un solo grupo de estudiantes.

Esta investigación pretende contribuir al trabajo docente, dotando a los maestros de estrategias pertinentes, que permitan un trabajo más didáctico y funcional en el proceso de enseñanza aprendizaje del área de arte, generando así espacios favorables en donde los estudiantes puedan trabajar de manera más dinámica y divertida.

En consecuencia, pretende ser un tema referente que constituye una de las piezas claves para la transformación de las instituciones educativas públicas en el campo de la educación artística dentro de las nuevas exigencias y desafíos del Currículo Nacional.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

Existen diversas investigaciones que se han realizado en el contexto internacional, nacional y regional; que han sido enfocadas en el desarrollo de lenguaje artístico, entre ellas se pueden mencionar las siguientes:

La presente investigación titulada: alcanzar un conocimiento teórico y práctico. Determinado la técnica y estética de la cerámica de talavera de la reina, trabajo de comparativo de otras piezas para complementar el estudio iconográfico.

En conclusión en el campo de la investigación artística y, con el objeto de validar los resultados obtenidos se ha procurado aportar la documentación visual necesaria para respaldar la información examinada y los análisis realizados” (Fernández, 20015).

En la investigación titulada “Creación de talleres en artes plásticas como una estrategia pedagógica para desarrollar el gusto artístico”, en niños de Villanueva-Casanare. Teniendo como objetivo crear una serie de cinco talleres de artes plásticas aplicables a contextos formales e informales teniendo en cuenta la necesidad social para satisfacer las necesidades del entorno, ampliar un conocimiento que contribuye a fomentar la creatividad y diferentes habilidades en los habitantes de Villanueva Casanare. En la pedagogía la educación artística se presenta como una herramienta valiosa para el desarrollo de la creatividad, adquisición de habilidades y competencias comunicativas despertando el interés del niño por nuevas formas de aprendizaje donde se puedan expresar sus emociones, sentimientos que pueda plasmar en su trabajo artístico-plástico, ya sea en contextos formales o extracurriculares (Garzón, 2017).

En esta investigación denominada con el apoyo del departamento de didáctica de la expresión musical, plástica y corporal, planteándose el siguiente objetivo, determinado en B- learning y arte contemporáneo en educación artística: construyendo identidades personales y profesionales en los estudiantes de la educación secundaria. Llegando a la conclusión en el desarrollo de los diferentes proyectos (a nivel teórico y práctico) han surgido y tienen que ver con el desarrollo de competencias básicas, sobre todo comunicativas y socio-emocionales. Por lo tanto, la expresión plástica y la sustitución del modelado en arcilla por el tallado en madera, cooperan en la formación de la identidad del adolescente personal y profesional en el campo artístico. (Bajardi, 2015)

En la investigación titulada “Aplicaciones en la escultura de conglomerantes hidráulicos derivados del Clinker Puzolánico”, planteando el objetivo de investigar cuál ha sido la evolución de la escultura en hormigón, descubrir más obras y artistas de las que vienen allí reflejadas. Se desarrolló un trabajo experimental de realización de moldes de relieves en negativo para su aplicación en hormigón; para poder saber cuáles son las limitaciones de este material en el campo escultórico, estudió las patologías que se han encontrado en ellas y en otro tipo de piezas que pese a no ser escultóricas nos pueden ayudar a la obtención de un buen diagnóstico de futuras obras que hayan sufrido similar patología, en cualquiera de los casos se aportó unas indicaciones para poder dar un pronóstico con el cual poder actuar (Gómez, 2015).

En esta investigación denominada, 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. El objetivo fue Interpretar el género humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad de los alumnos del segundo

grado de secundaria de la I. E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco. La autora se concluyó la investigación, tras desarrollar los conocimientos sobre el arte del dibujo humorístico considerando que la práctica de estos conocimientos, son muy importantes para que el estudiante estimule las estructuras cerebrales correspondientes de la inteligencia espacio visual, a través del desarrollo de la gráfica humorística el estudiante del nivel secundario expresa de modo creativo y con iniciativa propia su modo de pensar y actuar en su contexto personal, familiar y social logrando en su desarrollo personal un gran interés por investigar y experimentar nuevas especies de aprendizaje artístico (Curasi, 2017).

En esta investigación titulada, “Las estrategias en el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del I ciclo”. Y se concluyó, Las estrategias se relacionan con el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del nivel superior estudiantes del I ciclo de la Institución de Educación Superior Tecnológico Publico “Julio César Tello” Villa el Salvador, determinada por el Rho de Spearman 0,421 significa que existe una moderada relación positiva entre las variables, frente al (grado de significación estadística) $p < 0,05$, por lo que rechazamos la hipótesis nula. (De la Cruz Ormeño, 2017)

En esta investigación que lleva como título “Aplicación de la técnica de modelado para favorecer la construcción de una Escultura del Rostro Humano”. Llego en la siguiente conclusión que existe eficacia en la aplicación de la técnica de modelado para favorecer la construcción de una escultura del rostro humano, en dimensión de conocimiento de la estructura de ósea de la cabeza y cuello humano (Blas, 2017).

En esta investigación titulada "modelo didáctico basado en el pensamiento complejo y la teoría de las inteligencias múltiples, para el desarrollo del proceso de enseñanza... aprendizaje del área de arte en el nivel secundario. Finalmente se concluyó. Luego de haber realizado el estudio de caso perceptible en relación al problema materia de investigación, así como haber analizado la evolución histórica de las tendencias didácticas que han caracterizado en el tiempo, tanto al arte de manera general, como a la Educación Artística de manera particular, se concluye que: El proceso de enseñanza aprendizaje del área de Arte en el nivel secundario, en las instituciones educativas del distrito de Jaén, se desarrolla en el marco de un pensamiento reduccionista y fragmentado, donde los lenguajes artísticos se trabajan de manera aislada y desintegrada; y en muchos casos se aborda sólo uno o dos componentes del área, de los cuatro que considera obligatorios el Ministerio de educación según el DCN (música, danza, teatro y artes visuales), lo que equivale a desarrollar una educación artística mutilada, privándoles a muchos estudiantes de desarrollar diversas capacidades en concordancia con su vocación artística; en este sentido no se tienen en cuenta posturas teóricas que en la actualidad tienen vigencia, como es el caso de la Teoría de las Inteligencias Múltiples, poniéndose en evidencia una concepción de inteligencia unitaria, la misma que ha sido plenamente desfasada, no sólo por los planteamientos de Gardner, sino por la propia psicología cognitiva y las neurociencias (Días Flores, 2015)

2.2. Bases teóricas de investigación

2.2.1. Taller

La palabra taller proviene del francés, “atelier” que se refiere al lugar del trabajo de artistas. Lo mencionado cumple dos funciones: lugar donde trabajan los maestros junto con sus aprendices o solamente los que poseen mucha experiencia en la materia. Es posible trabajar en forma grupal o individual según la actividad planificada. Si es una obra de gran peso se necesita trabajar en equipos para poder manipularla y de esa manera lograr el objetivo propuesto, utilizando la creatividad y las habilidades artísticas (Guerrero & Yerovi, 2013).

Del mismo modo, un taller pedagógico es el lugar de trabajo donde se reúnen los participantes en pequeños grupos o equipos para realizar aprendizajes prácticos, según los objetivos que se proponen y el tipo de asignatura que los organice. Puede desarrollarse en un local o como en el al aire libre, como actividades prácticas, manuales o intelectuales; en las cuales tiene como objetivo la demostración práctica de las leyes, las ideas, las teorías, las características y los principios que se estudian, la solución de las tareas con contenido productivo. Por tal razón el taller pedagógico resulta una vía idónea para formar, desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permiten al estudiante operar con el conocimiento y al transformar el objeto, cambiarse a sí mismo (Guerrero & Yerovi, 2013).

2.2.1.1. Organización de un taller

Son aquellas normas que el artista utiliza para poder organizar el espacio según su objetivo y contexto, con la intención de tener claro lo que se busca hacer con ella, que posteriormente serán evaluados para identificar su cumplimiento (Cano, 2012).

Esta organización del taller brindará al docente la herramienta teórica y metodológica que le facilitará asesorar a sus estudiantes mantener limpios y ordenados los ambientes durante las actividades a realizar, así poder prevenir accidentes durante el trabajo y poder demostrar eficiencia y eficacia.

Es importante conocer las actitudes de los participantes como por ejemplo, compartir las actividades comunes trabajo, como el espacio, el tiempo, la convivencia, para un mejor control y organización el docente, la organización en grupos de trabajo con la finalidad de realizar trabajos en equipo con la intención de que interactúen entre todos los integrantes.

En cuanto al número de participantes para realizar un taller, debería conformarse aproximadamente de una cantidad no muy numerosa para poder lograr el objetivo. El número adecuado sería de entre 10 y 20 estudiantes. En cualquier caso, el número de participantes dependerá de los objetivos del taller, los contenidos que se quieran trabajar en él y la conducta de los participantes, para ello se diagnosticará la estrategia del encuentro de los contenidos, el encadenamiento lógico de su tratamiento.

Por último, al planificar el procedimiento de los contenidos, es importante tener en cuenta un aspecto fundamental, durante el trabajo, se debe procurar pasar un buen momento, disfrutar, gozar, recrear sin perder los valores que se cultiva dentro del ambiente de trabajo. Sin embargo un aspecto a tener en cuenta durante la planificación del procedimiento, que suelen dejar al lado las cosas más principales por no incluirlas en la planificación (Cano, 2012).

Es importante conocer el lugar de trabajo, inspeccionar el espacio, las condiciones de iluminación y acústica, si las instalaciones eléctricas están bien instaladas y distribuidas. El equipo de coordinación debe responsabilizarse de las

tareas, los roles que se van desempeñar durante el trabajo en el taller, y el responsable de que tendrá a cargo el registro de todos los bienes y utensilios del taller (Cano, 2012).

El tiempo adecuado de duración de un taller también es variable, según los objetivos del taller y las características de los participantes. Es difícil que los grupos mantengan la concentración y la atención durante más de una hora y media. Luego de ese tiempo, a veces es contraproducente seguir trabajando, salvo que se trate de grupos muy consolidados y consustanciados con la tarea. En cualquier caso, si se va a trabajar más de una hora y media, conviene hacer un pequeño recreo en el medio (Cano, 2012, pág. 43).

Al respecto del tiempo, es muy importante que el taller tenga horas limitadas para que el estudiante pueda trabajar de manera motivada, desarrollando su creatividad, así no sea actividad aburrida y cansada, de manera que durante el trabajo pueda demostrar eficiencia y eficacia en su trabajo.

2.2.1.2. Etapas de un taller

El taller cuenta con los tres momentos diferenciados son: planificación, desarrollo y evaluación (Cano, 2012).

- a) **Planificación de un taller:** Consiste en tener en cuenta los objetivos que se proyecta lograr, para ello se debe partir del conocimiento de las personas participantes, como sus intereses, historia, culturas y comunicaciones. Durante el taller, se utilizarán estrategias como la de difusión, registro y evaluación, que serán diferentes según se trate de un taller de formación, de diagnóstico, de planificación y de evaluación.
- b) **Desarrollo de taller:** Se refiere a lo que ocurre efectivamente en el taller con lo que se planificó previamente. El desarrollo del taller en sus tres momentos es:

- **Apertura:** Se refiere a la presentación de los participantes al inicio del taller, con la finalidad de conocer sus ideas previas, su compromiso, participación satisfacción o frustración de cada integrante. Por lo tanto, es importante empezar por poner en común las curiosidades de cada uno con respecto al taller y realizar una nivelación de expectativas en función de los objetivos que el taller tiene planteado a trabajar y cuáles no se van a abordar durante la misma.
 - **Desarrollo:** Es la parte central del taller, en la cual se desarrollan las actividades planificadas de acuerdo con las aportaciones de los participantes, empleando las creatividades, inspiraciones, de acuerdo a los conocimientos básicos de la materia.
 - **Cierre:** El cierre es el momento final de la actividad, porque permite, analizar todo lo que se ha hecho durante el proceso de aprendizaje en el taller, verificando si se cumplió con los objetivos pronosticados en la planificación de la realización del taller.
- c) **Evaluación:** Se refiere al análisis, reflexión de lo que se ha elaborado durante todo el proceso del taller. Del mismo modo, la evaluación consiste en dar opiniones, expresar los pensamientos, sentimientos y aspectos con la finalidad de mejorar.

Por consiguiente, al finalizar el taller es necesario otorgar a cada integrante un tiempo sustancial, para que pueda expresar su estado anímico, emitir un juicio crítico sobre el trabajo realizado con ideas como se sintió, le gustó, como debe cambiar o mejorar, y cuáles deben ser conservadas para las próximas actividades (Cano, 2012).

2.2.2. Taller de modelado en arcilla de alto relieve

En un taller de modelado en arcilla de alto relieve, las prácticas son más permanente que de teoría, como Fernando indica: “El modelado es un trabajo de interpretación y de responsabilidad, en que no es posible hacer trabajo mecanismo con las mismas formas; o de reproducir igualdad de las formas, sino es para dar más formas diferentes de movimientos expresivos, las formas de posiciones y de profundidades del relieve (Fusoni Fernando, 1904, pág. 1046).

Para efectos de esta investigación, se detalla el taller de modelado en arcilla como un lugar artístico; mientras lugar pedagógico de aprendizaje de la técnica de modelado en arcilla de relieve, es material favorable para trabajar retratos tridimensionales con los estudiantes.

En el taller, los estudiantes experimentarán a modelar la figura humana, animales o el paisaje en tres fases: primero, preparar los instrumentos y el material como la arcilla; sobre el tablero, segundo, se refiere a los apuntes previos que permite a centrar los diseños propuestos , por último, es la parte de modelado con sus detalles bien definida y el acabado. El aprendizaje se llevará a cabo de manera teoría y la práctica, buscando en todo instante la participación activa de los estudiantes.

2.2.2.1. El modelado

“La palabra modelado viene del italiano modello que es un diminutivo de la palabra latina modus (manera medida)” (Quispe O. , Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa., 2017, pág. 14).

El arte andino pre inca e inca se manifestó principalmente en la creación de objetos en cerámica, técnicas como la lito escultura, la metalurgia y la textilería; así como en la pintura, la escultura y la arquitectura tienen su origen en las sociedades

andinas, ubicadas en la Cordillera de los Andes de América del Sur, que habitaron en el período preincaico, territorio que hoy se conoce como Perú. Actualmente, alberga una de las más extensas variedades de artes y artesanías del mundo, donde se pueden apreciar una serie de modelados a mano y en base a arcilla, materia más usada por nuestros antepasados que a través del tiempo se han ido enriqueciendo sin perder su originalidad (Quispe O. , Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa., 2017).

Modelado. Se refiere generalmente a la creación manual de una imagen tridimensional (el modelo) del objeto real. Dependiendo si la materia es blanda pueden formarse o deformarse según las acciones que realicen al momento de manipularla, y estas experiencias prácticas que tienen como objetivo obtener un resultado determinado. Tridimensional. Y se pueden iniciar a través de una exploración lúdica con los elementos básicos de configuración como: modelar cordones, placas, masas y en estas piezas podemos realizar acciones como prensar, presionar, golpear, pellizcar, curvar, ondular, girar, torcer, etc. Todos estos procedimientos pueden realizarse con cualquier material modelable como arcilla, pasta de sal, de papel, arena, nieve. Un objeto o ente es tridimensional si tiene tres dimensiones. Es decir, cada uno de sus puntos puede ser localizado especificando tres números dentro de un cierto rango. En la enseñanza del modelado hay muchas referencias como el de Paramó (Quispe O. , Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa., 2017, pág. 18).

El modelado consiste en ir añadiendo material sobre una barra de hierro que sirve de soporte en lo que es bulto, mientras en relieve sobre un tablero seba añadiendo el material como la arcilla. Aquí el escultor debe ir concibiendo las formas positivas e irlos creando, solo utilizando unos cuantos instrumentos. Este curso permite adquirir un relativo dominio en el arte escultórico de relieve. Hoy, muchas culturas emplean solamente técnicas de trabajo a mano y gran parte de los escultores consiguen una gran variedad de formas, porque es un trabajo de boceto para utilizar como una guía en cuanto al movimiento, en la obra ya se define con todos sus detalles bien definidos.

En las expresiones artísticas, el modelado es la obra que realiza un artista para representar en un objeto distinto del real, las características de este último. Su

uso más característico es en la escultura, donde el escultor realiza sus trabajos de acuerdo a un modelo, estilo y fin determinado, dándole al material, arcilla, cera, yeso, bronce o barro (entre otros) la forma figurativa deseada, con uso fundamentalmente ornamental. También incluye el tallado de madera o mármol. La alfarería es el modelado en cerámica, terracota y loza para obtener cacharros, vasijas, azulejos, etcétera. En pintura se realiza modelado cuando se le da a la pintura volumen, a través del relieve, del sombreado y la combinación de luces (Quispe O. , Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa., 2017, pág. 19).

El modelado es el trabajo que realiza un artista para representar un objeto distinto del existente, su uso más característico es en la escultura, donde el escultor realiza sus trabajos de acuerdo a un modelo, estilo y fin determinados, dándole la forma al material: arcilla, cera, yeso y bronce. La forma figurativa deseada, con uso fundamentalmente ornamental, también incluye el tallado de madera o mármol. La alfarería es el modelado en cerámica terracota y loza para obtener vasijas, azulejos, mientras en la pintura, se realiza modelado, dando volumen con el sombreado de combinaciones de luces al relieve.

Por su parte Quispe (2017) define al modelado artístico como una representación artística que utiliza claramente el espacio real, a diferencia de la pintura, que crea un espacio falso sobre un simple plano. El modelado, por ser tridimensional, tiene que ocupar un lugar efectivo, estar en interacción con el mismo o englobarlo. Una representación puede ser compacta o sólida, o estar provista de resaltes que se encajan en el medio que la rodea. Puede ser hueca, lineal o agujereada, sirviendo acceso a su propio espacio interno. Puesto que, la escultura tiene que tener una existencia real, aunque sólo sea por temporal, en un mundo complicado y confuso, el escultor debe ser capaz de emparejar la percepción y la imaginación con conocimientos prácticos y técnicos (Quispe O. , 2017).

La escultura en arcilla de bulto redondo pide una mezcla coherente de muchos y diferentes elementos de diseño, ya que será contemplada desde varios puntos de vista, e idealmente cada una de las perspectivas convendría estar igualmente acabada. El modelado en relieve presenta dificultades de diseño completamente diferentes, puesto que dentro de una profundidad relativamente pequeña puede que tenga que dedicarse una dificultosa serie de relaciones espaciales reales. Los retos particulares a las aptitudes de un escultor pueden ser superados por el aprendizaje o por el estudio, pero inevitablemente las soluciones solo se encuentran en la experiencia, la práctica y la teoría (Valencia, 2006).

En cambio, en artes plásticas, se entiende por modelado al proceso de creación de retratos. La representación de una copia o imagen o de un modelo en vivo o de objeto real puede ser imaginario. Modelar consiste en la elaboración manual de la imagen en distintos materiales o técnicas generalmente en arcilla, plastilina o cera, que tenga forma tridimensional. Se modela con la intención de comprender mejor o explicar un proceso de un mismo modelo (Quispe O. , Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa., 2017).

2.2.2.2. Tipos de modelado.

“El modelado con la arcilla para realizar una obra de arte se clasifican en tres tipos y son: modelado a mano, modelado a torno, modelado al vacío” (Loja X. G., 2012, pág. 25).

2.2.2.2.1. Modelado a mano

Aquellas técnicas primitivas, que se construía realizando el tirado de pasta en rollos, placas o bolas de arcilla, unidas mediante una arcilla líquida denominada barbotina. Después de terminada el proceso la pieza de la superficie se alisa con la

mano húmeda. Dichos trabajos, por más que sean trabajados manualmente y/o elaborados por un mismo artesano nunca será igual. Esta técnica permite al artesano utilizar métodos manuales (Loja X. G., 2012).

En el modelado a mano, la herramienta principal son las manos, se pueden usar utensilios: maderitas, espátulas o desbastadores de madera o plástico o de hierros, trozos de madera, para cortar podemos emplear cuerdas o alguna herramienta con un poco de filo, también es necesario contar con desbastadores que se puede hacer con un alambre doblado en el extremo de un palito. También nos puede servir para unir piezas, retocar, alisar, hacer texturas. Un trapo ayuda a mantener húmedas y a limpiar las piezas, es importante tener las herramientas limpias y guardar en un lugar adecuado para poder trabajar bien cómodo.

2.2.2.2. Modelado a torno

Las piezas hechas en torno son más determinadas, la más utilizada de estas, es el torno cerámico que permite la creación de piezas en serie, piezas singulares o artísticas; este método fue empleado por los egipcios, quienes demostraban habilidad técnica, es necesario que los alfareros demuestren destrezas para producir piezas, con el pasar del tiempo y el avance de la tecnología y la ciencia se viene utilizando tornos eléctricos que requieren menos esfuerzo (Loja X. G., 2012).

El torno es un plato giratorio que ayuda el modelado a mano de las piezas circulares de artesanía. Los tornos están formados por dos ruedas unidas por un eje vertical. Esto permite que la rueda superior, sobre la que va la arcilla, gire impulsada con el pie o eléctrica, a una velocidad regulable por el artesano.

Como los objetos planos son difíciles de moldear en la rueda el alfarero se inventó el torno de terraja, que consistía en colocar un molde en la parte superior del torno, permitiendo sacar piezas iguales. Este torno tardo 100 años

más en convertirse en una máquina de rodillos lo ha desplazado (Loja x. , 2012, pág. 25).

2.2.2.2.3. Modelado al vacío.

La técnica del vaciado o molde es una de las técnicas utilizadas desde muchos años a hasta nuestros tiempos en diferentes actividades artísticas y sobre todo en la industria, porque permite realizar un trabajo en serie, así como la arcilla y el yeso son echadas en un molde, lo que permite un pronto endurecimiento. El molde tiene la función de absorber el agua de manera inmediata de la parte externa de la arcilla que se encuentra en contacto con el molde, este proceso permite realizar algunas correcciones dañadas que pueda tener la escultura, que posteriormente pueda secar al aire libre (Loja G. X., 2012).

Los moldes de biscocho cosido ya se utilizaban antiguamente, las figuritas egipcias y griegas se formaron por compresión en los moldes. En china se utilizaban estos con el mismo fin. Luego se utilizaron los moldes de yeso porque facilitaban el moldeado y por su capacidad de adsorción. Se cree que se usaron en Italia hacia el 1500 y seguramente en Inglaterra, hacia el 1743. La colada de pasta líquida o barbotina ya se practicaba en el continente en 1700, pero no así la de floculación que goteles lo patentó en 1891 (Loja G. X., 2012, pág. 24).

Mediante técnica del modelado en vacío, se obtiene una forma escultórica en hueco o al vacío para llenarla después con un material fundido para lograr el positivo. También se puede utilizar una pasta junto con pigmentos, preparada con resina de vidrio y mezclas de polvo de mármol, se pueden conseguir copias con diversos colores y texturas.

La forma más adecuada para obtener la perdurabilidad de diferentes obras de arte es vaciarla con la intención de obtener un molde negativo, que permita fundir en bronce u otro material, como la arcilla con la condición que debe tener una humedad adecuada; para que una vez hecha se pueda revestir las figuras con una capa fina de

color que uno vea conveniente, una vez lista el molde es retirada para luego ser juntada con mucho cuidado para no deteriorarlo, Así obtener un material fino, quedando como un trabajo acabado (Valenciano, 2006).

2.2.3. Los materiales para el modelado de alto relieve en arcilla

Los materiales, son aquellos materiales que ayudan en la elaboración del modelado; en este proceso se puede señalar: la arcilla, herramientas, tablero, taburetes; sin estos materiales no se puede realizar un buen trabajo artístico.

2.2.3.1. Arcilla

La palabra arcilla es el significado de cerámica que proviene de palabra “keramos” las arcillas es un material muy especial, que se utiliza para realizar objetos de arte, porque cada artesanía tiene diferentes funciones de acuerdo a las condiciones que son sometidos y para que estén bien cosidas, son sometidas a una alta temperatura. La arcilla fue utilizada desde el periodo neolítico desde el año 6400 a. c. Según la historia cristiana la arcilla fue utilizado primero por Dios en la creación de Adán y Eva (Ruiz, 2009)

La explicación de su origen, como el de casi todas las artes, pero en este caso de manera preferencial, es mítica. Muy avanzada su historia, la tradición judío cristiana, de manera más bien pedagógica, nos informa que “Dios creó a Adán y Eva del barro de la tierra modelándoles con sus manos”. De esta manera se convierte en el primer alfarero (Ruiz, 2009, pág. pag. 83).

Esta es una materia especial de tierra, procede de la descomposición de rocas por la acción del agua que las ha desgastado por millones de años. Mayormente ha sido transportada desde su lugar de origen por el agua y depositada en partes donde ha circulado lentamente. En el curso de este traslado la arcilla se fue formando durante su recorrido se va modificando por el agregado de impurezas (Serano, 1976).

Asimismo, es uno de los materiales primas más antiguos utilizados por el hombre por ser factible de modelar y no necesitar de instrumentos especiales, ya que se pueden utilizar simplemente las manos y unos cuantos instrumentos simples. “Con el barro se pueden sacar moldes para después trabajar con otros materiales. Si se emplea como material terminante debe cocerse, en este caso recibe el nombre de terracota. Porque ha sido trabajado y endurecido en el horno” (Serano, 1976, pág. 44).

Hay arcilla en casi todas partes, y aunque muchas veces se la encuentra muy impura, también se la puede hallar en un estado lo suficientemente bueno como para prepararla y usarla directamente. Su coloración puede ser gris, roja, rosada, blanca, negra, etc. El color rojizo que presenta la materia arcilla se debe a la presencia variable de óxido de hierro, la cual varía según la zona de procedencia. Su plasticidad reside en la propiedad que tiene para dejarse modelar en húmedo y conservar la forma que se le ha dado (Serano, 1976, pág. 44).

Es capaz de retener la forma obtenida al ser presionada; tras la cocción, sin embargo, se vuelve dura, es capaz de adquirir casi en cualquier lugar del territorio, es abundante y de precio económico, puede dar lugar a objetos de arte de gran valor, durante mucho siglo ha sido utilizado por el hombre y hasta nuestros tiempos continúa siendo fuente de nuevas inspiraciones. Debe ser trabajada con las manos aplastadas, estirada y presionada. Aunque espontánea y obediente que se deja moldear bien cuando está bien húmedo, eso requiere de gran habilidad y técnica para poder lograr antes que se vuelva dura.

Otro material para el modelado es la plastilina, que se usa en el modelado porque es un material suave que se puede manipular hasta lograr la figura deseada y se puede adquirir de manera fácil, y viene en todos los colores para su uso se puede utilizar los dedos o algunas herramientas. Este material es utilizado porque no es un material tóxico en todas las áreas de educación básica regular del nivel inicial, primario y secundario.

- **Plasticidad de la arcilla:** se puede tomar en cuenta una de las propiedades de la arcilla como es la plasticidad de dos tipos: las arcillas plásticas y las anti plásticas.
- **Arcillas plásticas:** hacen pasta con el agua y se convierten en modelables.
- **Arcillas anti plásticas:** que confieren a la pasta una determinada estructura, que pueden ser químicamente inertes en la masa o crear una vitrificación en altas temperaturas.

Por sus propiedades, se contraponen al caolín, dado que poseen un mayor contenido en hierro, son más fusibles, más plásticas y su grano es más fino. Es por ello que se puede decir que son complementarias y a menudo se combinan para crear una arcilla más apta para trabajar. Se trata de una arcilla secundaria, mezclada a menudo capas de carbón y otros tipos de arcilla. Es altamente plástica y aunque no es tan pura como el caolín está relativamente libre de hierro y otras impurezas, cociéndose a un color gris claro o menos claro debido a la presencia de material carbonoso. Éstas poseen un elevado grado de contracción, que se puede llegar hasta a un 20% en la fabricación de cerámica blanca, este tipo de arcilla se hace indispensable para aumentar la falta de plasticidad del caolín, aunque no puede añadirse más del 15% puesto que se cambiaría en un color gris, disminuyendo así su translucidez (Nuñez, 2010).

2.2.3.1.1. Cuidados de la arcilla.

La arcilla es un material plástico húmedo que con el calor de las manos o el ambiente enseguida se pone duro o seca. Por lo tanto, a la hora de trabajar con la arcilla hay que estar pendiente del grado de humedad; si es necesario, hay que estar humedeciendo no dejar que se ponga duro. Amasar la arcilla lo primero que se hace es pasar por el colador hasta tres veces para así evitar terrones o posibles filtraciones de

arena o piedras que puedan afectar el acabado o la cocción de la obra; una vez pasada por el colador se procede a amasarla, proceso que consiste en empuñar con las dos manos, repetidas veces haciendo mucha presión repetidas veces y en diferentes lados de la arcilla hasta obtener una consistencia elástica que será la adecuada para dar inicio a la construcción del modelado.

Se puede amasar también con los pies, hasta adquirir una consistencia gomosa. Una vez amasada y para poder quitar el líquido de la masa, se puede colocar en un recipiente de yeso por un lapso de dos horas, porque este material permite secar la arcilla fácilmente, dejando la masa lista para moldear.

La arcilla se caracteriza por ser un material que aguanta almacenado durante un tiempo, pero para ello tenemos que conservar con un grado de humedad. Lo más recomendable es echar la arcilla en un recipiente de plástico y taparlo con un plástico; otro cuidado es tapar el bloque de arcilla con un trapo húmedo y después cerrarlo en una bolsa de plástico con doble envoltura; o también, otra opción podría ser en un envase hermético o cubierto con esponjas humedecidas. Son múltiples los lugares en los que se puede conservar la arcilla para darle su buen uso.

2.2.3.1.2. Tipos de arcilla

De la arcilla Podemos hablar de dos tipos: las primarias y las secundarias. Arcillas primarias o residuales: Son formadas en el lugar de sus rocas madres y no han sido por tanto transportadas por el agua, el viento o el glaciar. Estas tienden a ser de grano grueso y relativamente no plásticas. Cuando han sido limpiadas de fragmentos de roca, son relativamente puras, blancas y libres de contaminación con materiales arcillosos. La mayoría de los caolines son arcillas primarias.

Arcillas secundarias: Son las que han sido desplazadas del lugar de las rocas madres originales. Aunque el agua es el agente más corriente de transporte, el viento y los glaciares pueden también transportar arcilla. Éstas son mucho más corrientes que las anteriores y tienen una constitución más compleja debido a que están compuestas por material procedente de distintos orígenes: hierro, mineral, materias carbonosas y otras impurezas (Nuñez, 2010, pág. 46).

- **Arcilla gres**

Las suaves arcillas plásticas lodosas tipo gres resisten altas temperaturas, normalmente aparecen en color ante, gris o marrón claro. El color gris permite crear formas de cerámica con gran variedad de relieves y con vidriados de cocción alta. En general son poco resistentes si se cocinan a una temperatura de vitrificación alta.

- **Arcilla Caolín**

Esta arcilla de color blanco, de gran poder refractario, se emplea en la elaboración de porcelana blanca o china. Su nombre proviene de kao-ling, que significa colina o cerro y que proviene del nombre de una colina de la China en la que fue extraída por primera vez, hace muchos siglos en forma de arcilla residual o primaria. Otras adiciones confieren al caolín esa dureza, blancura y translucidez que la identifican.

- **Arcilla Figulinas**

Son arcillas lodosas y, por tanto, de grano fino, lo que hace que se encojan excesivamente, aunque por regla general contienen ciertos materiales carbonosos, se vuelven de color blanco tras el cocido. Son considerablemente plásticas y se aumentan al caolín para que sean así más trabajables con facilidad creando los modelados.

- **Arcillas refractarias**

La arcilla refractaria es de color oscuro y de textura rugosa y no es muy blanda. Pero si es muy resistente de altas temperaturas y es muy práctica a la hora de elaborar objetos refractarios para hornos de panificación, calentadores de los fundidores. La arcilla refractaria se encuentra a menudo de forma de láminas y hay que moler para convertirla en pasta suave. Es bastante áspera, incluso después de moler, pero mezcladas con agua para formar pasta, sin ningún otro añadido, algunas si vuelve de buena plasticidad mientras que otras se quedan frágiles. Las pastas que contienen arcilla refractaria conservan bien su forma tanto en estado plástico como al cocerse y aumentan sus cualidades refractarias. Suelen dar a las piezas un cierto color que se debe a una gran parte de las sustancias de la arcilla refractaria, estas son partículas de mineral (Acosta, 1995).

El artista para poder crear las imágenes utiliza la arcilla, como es un material bien dócil que se puede manipular, provocando profundo placer y grandes gustos. Por eso es necesario que el docente tenga un contacto fructífero con ella a través de las diferentes técnicas de modelado, seleccionando el tema al nivel y capacidades de sus estudiantes antes de poner en práctica las actividades que se sugieren.

El diagnóstico de las imágenes plasmadas en las producciones de modelado requiere del empalme táctil y visual apto de construir explicablemente la información semejante a la experimentación. Se sugiere plantear actividades con diferentes métodos técnicos, que van desde una sencilla imagen realizada con la arcilla.

2.2.4. Herramientas para el modelado

Cada uno de estas herramientas tienen distintas funciones; como el trípodes, tableros, espátulas, cortador y vaciador, cada herramienta es apropiada para lo que se

va trabajar, en las partes que no se logra con las manos. Aquí se presenta una serie de herramientas necesarias para realizar el modelado.

a) Mesa del modelado

Para elaborar el modelado con arcilla se utilizan trípodes, tableros y mesas grandes dependiendo del proyecto a desarrollarse.

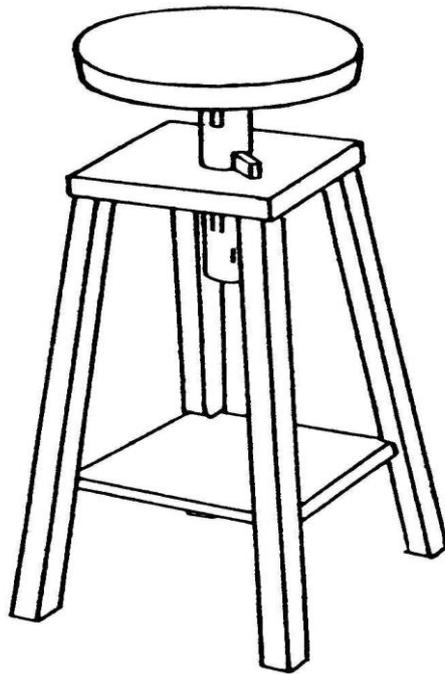


Figura 1: TRÍPODE (Aranda Ñ. V., 2010)

b) Armazones para el modelado del relieve

Los armazones son los esqueletos que sirven como soporte o sostén del modelado; el armazón puede ser de múltiples materiales y formas de acuerdo a las necesidades particulares del modelado, para la construcción de estos soportes se puede utilizar madera, varillas de hierro tubos metálicos, etc. mientras para realizar el modelado de altorrelieve se prepara una base de tabla de madera o triplay, cubierto con un plástico para que no se pegue al base.

c) **Los instrumentos para realizar el modelado en arcilla son**

- **Espátulas:** Son herramientas que están hechos de madera, metal o plástico, las formas de las puntas están hechas de acuerdo a las funciones que va tener cada uno de ellos, con punta, con filo ángulo o recto, con forma bola en la punta o cucharada.
- **Vaciadores:** Son herramientas que están hecho de alambre y madera. Esta coloca un alambre con forma ovalada en la punta, la misma que es afilada previamente con un esmeril o lima; esto sirve para que cuando ya se esté culminando el modelado se pueda vaciar la arcilla de parte atrás de la escultura de alto relieve con el fin de disminuir el peso del modelado y así al momento de ejecutar la cocción, la pieza no se agriete.
- **Cortador:** Es un instrumento que está construido artesanalmente a base de dos maderas, redondas, cada una de ellas mide aproximadamente diez centímetros de largo; al medio de cada madera lleva atada un alambre muy delgado o cuerda de guitarra de largo aproximado de 40 cm. este material permite cortar el modelado para poder extraer del interior del modelado la arcilla.
- **Compás:** Es una herramienta generalmente de metálica. Se puede elaborar de madera con dos brazos móviles terminados en punta, unidos por uno de sus extremos con un perno, este material sirve en la escultura para medir las proporciones, es una herramienta que tiene función muy importante para dar proporción con medidas exactas.

Pero el más utilizado es la arcilla, como es un material plástico necesita de un armazón que la sostenga, y le ayude a dar firmeza y reforzar la estructura. Al momento

de iniciar la obra debe estar dispuesto todo, la arcilla debe estar ni muy suave ni muy duro, prepare unas tiras de arcilla y cubra el esqueleto presionando con los dedos para que se unan los bordes de las tiras, hasta cubrir por completo la forma ovoide en el caso del modelado de bulto redondo. Mientras al realizar el trabajo de altorrelieve primeramente se hace relleno sobre una tabla como base.

El modelado del autorretrato en tres dimensiones es fabuloso no solo porque puede interpretar al retratado en todas sus facciones en volumen, sino por la plasticidad del material con el que se trabaja (Aranda Ñ. V., 2010).

2.2.5. Métodos de aprendizaje de modelado

Al inicio de cada técnica de modelado el educador hará una demostración práctica de la misma para que luego sea desarrollada por los estudiantes.

En cuanto a las teorías se proporcionará a cada estudiante por escrito, la teoría necesaria, que se enseñará con una serie de pruebas a realizar por cada estudiante (Valenciano, 2006).

Después de introducción los estudiantes ya estarán en condiciones de desarrollar sus propios proyectos, bajo la supervisión del educador.

Por esto es muy importante que el profesor favorezca cada día la capacidad autocrítica en los estudiantes sobre la expresión en los trabajos que realiza, para que corrija y oriente la trayectoria de cada estudiante y los conocimientos que se va alcanzando.

2.2.5.1. *Apuntes previos*

Se mencionan apuntes previos a las anotaciones que se realizan antes de hacer un trabajo artístico de modelado. Los apuntes previos juegan un rol importante antes de principiar cualquier tipo de trabajo, porque permiten clarificar los objetivos

propuestos: tener la estructura de una figura artística, el paisaje, cuerpo humano o animales; tomar nota de los planos y particularidades del trabajo para transmitir el mensaje, etc., para plasmar todos los detalles del trabajo.

2.2.5.2. *El boceto en arcilla*

Un boceto de creatividad se plasma desde la imaginación abstracta, o desde modelos vivos; se elabora con pocas líneas, sin perderse la proporción o sin concentrarse en los detalles. Además, se debe tener en cuenta los personajes para que sean bien centrados dentro del cuadro, sobre todo cuando se trata de la figura humana, según el movimiento de la figura, dando una proporción adecuada. El boceto se aprovecha para la medición de la escala y proporción en que se va a realizar la imagen.

“Es normal que el artista realice bocetos previos, o algún tipo de cuadrícula a mano de orientación, pero no utilizará ningún artefacto o máquina que le simplifique el trabajo de un modo mecánico. Así de un modo directo, el artista va buscando la expresividad” (Santomé, 2017)

2.2.5.3. *Proporción de modelado*

Para iniciarse el modelado de la figura es conveniente limitarse a bocetos completos de la figura humana, de frente, de perfil, de espaldas y de tres cuartos. Es preciso observar con una separación de no menos de tres metros de distancia, ya que a corta distancia la perspectiva de la figura resulta más compleja, dificultando enormemente la adquisición de las proporciones, en la cual se aplica el canon de ocho cabezas, en la realización de un modelado de figura humana.

La figura humana es el tema más complicado, ya que es la imagen con la que se identifica el observador como el artista. Pero en la mayoría de los casos esta caracterización es más intuitiva que real, y por ello la investigación de un conocimiento

más profundo del hombre ha sido una inquietud constante a lo largo de la historia del arte. Sin embargo, el sometimiento de la figura a esquemas, cifras, relaciones y búsquedas de proporciones excelentes, en principio útiles para conocer los rasgos básicos del hombre, pueden llegar a constituir un concepto secreto más que un sistema realmente útil y práctico para dar proporción de un modelado. Por ello, es muy conveniente el estudio de anatomía y la práctica de dibujo con modelo vivo para acabar conociendo realmente la figura humana en su verdadera dimensión (Blanca, 2017).

2.2.5.4. Canon de proporciones

El canon es el conjunto de proporciones perfectos de la figura humana y sus medidas de composición, fue utilizada por los antiguos artistas egipcios y griegos. Las medidas fijas como en la altura perfecta del cuerpo humano la correspondiente a siete cabezas del adulto según el escultor Policleto que fijo como altura ideal del cuerpo humano representado, entre detalles.

Desde entonces ha ido experimentando variaciones (sobre todo en altura), como la establecida por Leonardo da Vinci, a finales del siglo XV: la medida fundamental del canon Florentino, tomada del hombre bien formado, está en la cabeza. Ésta se considera, en altura, como la octava parte de todo el cuerpo, siendo la cara la décima parte del mismo y de altura igual a la longitud de la mano. Estando el hombre en pie y extendiendo los brazos, determina un cuadrado perfecto, con las líneas verticales pasando por los extremos de las manos y las horizontales sobre la cabeza y por debajo de los pies. Las diagonales de este cuadrado se cortan en la última vértebra lumbar y fijan en el centro de toda la figura. Con una horizontal, por dicho punto central se divide el hombre en dos partes iguales, y cada una de estas en otras dos, que lo

atravesarán por la mitad del pecho y por las rodillas. La cabeza se divide a su vez en cuatro partes iguales, siendo una de ellas la altura de la nariz (Blanca, 2017).

La mayoría de los artistas calculan las proporciones del cuerpo humano tomando el tamaño de la cabeza como unidad de medida. La figura ideal, tal como fue representada por el arte renacentista, tiene una altura de ocho cabezas; las distintas partes del cuerpo se proporcionan de acuerdo con este canon.

Sin embargo, no se trata de una regla fija. Los artistas Manieristas como el griego, alargaron la altura de sus figuras hasta diez cabezas, confiriéndoles una elegancia muy estilizada.

Los seres humanos miden cerca de siete cabezas; la adopción de este canon da como resultado figuras más realistas.

Es esencial recordar que las proporciones de un cuerpo adulto se mantienen básicamente constantes, con libertad del modelo y del estilo de dibujo.

Por muy independiente que sea el proceso del cuerpo debe estar correctamente proporcionado para que el altorrelieve sea convincente.

2.2.5.5. *Encaje*

El encaje es un paso que se usa durante el dibujo sobre las medidas dados de modelado de relieve; porque para representar un objeto se necesita encajar bien dentro de un cuadro o centrar la figura pensada sobre una base, para que su presentación de la obra sea proporcionada y equilibrada de esa manera atractiva para el observador. Lauricella (2014) “La observación del encaje permite traducir el peso del cuerpo, la estabilidad o, por el contrario, el desequilibrio, la dinámica de una posición”. (Lauricella, 2014, pág. 13)

Se llama encaje, al procedimiento empleado para dibujar un objeto dentro de un cuadro bien centrado, por lo que ayudará proporcionar bien la composición que un artista puede representar más rápido y fácilmente.

“Se dice también encaje a unas líneas que sirven para marcar las proporciones en un bosquejo. Cualquier forma de un objeto, sea plano o volumen, puede considerarse encerrada dentro de una figura geométrica regular o irregular de acuerdo con la forma” (Ortiz de Legarazu, 2013, pág. 32).

2.2.5.6. Simetría

“La simetría se dice a una composición que tiene partes o formas iguales como en un rostro humano sus particularidades. Mientras en una composición consiste en colocar espacialmente objetos o formas iguales o semejantes en función de un punto o una línea”. (<https://www.mheducation.es>, 20198, pág. 8)

2.2.5.7. Detalle

El detalle es el parte del acabado de un trabajo que el artista debe realizar lo mínimo posible de los efectos o características de una figura, para poder garantizar la máxima perfección de cada obra de arte; de esta manera el observador o el cliente dará un valor al producto por su estética y expresión que deja el artista para dar un mensaje al público por intermedio del trabajo planificado. También detallar es observar bien el más pequeño de las particularidades de un trabajo, Pérez y merino afirman sobre el detalle como una cosa específica “En concreto, podemos determinar que es fruto de la suma de dos componentes: el prefijo” de y el verbo “tailler” que significa “tajar”. Detalle es un término que se utiliza para nombrar a las particularidades o circunstancias de alguna cosa específica” (Pérez & Merino, 2014, pág. 1).

2.2.5.8. Vaciado

El vaciado generalmente se dice para sacar copias o clonar haciendo un molde y usando aditivos como dice valenciano-plaza (2006) “Escayola o yeso, látex, cera, moldes, bronce y otras aleaciones; además, productos químicos para patinar” (Valenciano-Plaza, 2006, pág. 124).

En este caso la palabra vaciar significa desbastar el interior del cuerpo elaborado, siguiendo todos los procesos del modelado alto relieve, además no necesariamente se aplica en todas las obras, porque todo depende de forma y tamaño del trabajo de arte que se está elaborando; mientras en los trabajos pequeños no es necesario la aplicación de este proceso. En cambio, en trabajos grandes si se puede aplicar, porque es necesario como: para disminuir el peso, el ahorro de arcilla, para facilitar el secado, de esa manera evitar la rajadura que puede producir durante la cocción del modelado. Para el vaciado se corta con la herramienta hecha de una cuerda o alambre delgado buscando la parte que no hay detalles más importantes, si no cuidar y buscar la parte escondida, una vez cortada se extrae la arcilla que hay en el medio del modelado calculando de no pasar o hacer hueco. Luego juntar las piezas encolando con la arcilla fina aguadito se llama también la barbotina, finalmente dejar secar.

2.2.6. Acabado del Modelado

El acabado del modelado es parte final de un trabajo artístico con sus detalles bien definidos, es el último paso antes de ser retirado del tablero de la base para el secado.

El acabado se puede definir de distintas maneras según el criterio del artista. Algunos pasan con esponja, otros con trapo y raspando con las herramientas usadas dando un efecto llamativo, de esta manera se concluye el proceso del acabado.

2.2.7. El secado:

Una vez construida la pieza, se deja secar en un ambiente libre de humedad. Es por eso que en nuestro caso la colocamos en estantes próximos a los hornos donde el calor residual contribuye a acelerar el proceso y donde no corren brisas que puedan deformarla. Pasada una semana, estamos en condiciones de bizcochar la pieza. Claro que, teniendo en cuenta que utilizamos energía eléctrica muy costosa, rara vez desaprovechamos el espacio en el horno con una sola obra. Por lo general los ceramistas intentan completar sus hornos con varias piezas para hacer una quema más productiva. (Sala, 2017, pág. 08)

El secado, a temperatura del ambiente, la pieza recién modelada comienza a reducir y compactarse debido a la evaporación del agua. Este proceso es relativamente rápido, pues la cantidad de humedad retenida por la arcilla es muy alta.

A mismo la cerámica demora de secar entre tres y siete días, pero es dependiendo de las condiciones del clima en perder el agua dentro de sus poros. Este secado pausado ayuda que la pieza no se quiebre, pues el espacio ocupado por el agua ha sido lentamente ocupado por el aire.

2.2.8. La cocción

Es un estilo donde se da tratamiento a los diferentes materiales cerámicos por medio del calor, hasta llegar a una temperatura alta a unos 600°C. Para poder realizar dicho trabajo lo primero que debemos contar es con un horno, con la finalidad de cocer todo el material u objetos de cerámica, de preferencia un horno eléctrico debido a que reduce el riesgo de accidentes durante la cocción, así mismo se ha perdido la alegría de este elemento vivo que es el fuego. “Es comprensible que numerosos ceramistas actuales hayan preferido trabajar con tierras de bajo punto de fusión” (Acosta, 1995, pág. 77),

Después de cargar el horno empezamos con una cocción lenta, con las entradas de aire siempre abiertas para favorecer la salida del vapor de agua. La temperatura irá en ascenso gradualmente. Este proceso lo controlamos con un programador en el que fijamos un ciclo que impide variaciones bruscas de la temperatura. Hasta los 400 °C el aumento debe ser muy lento, más o menos de 100 °C cada hora y media. A partir de allí el incremento puede acelerarse pues

habrá pasado el momento más crítico de la cocción, en el que ocurren por lo general las grandes roturas (Blanca, 2017, pág. 10).

Una vez que haya llegado la temperatura del horno a los 1060 °C, lo que consideran los técnicos como una temperatura media de cocción. Ocurre entonces un descenso muy tosco de la temperatura que llega a estabilizarse aproximadamente a los 500 °C, para luego prolongar el enfriamiento más lentamente. Pasadas unas 20 a 24 horas, ya casi a temperatura ambiental, podemos abrir el horno para ver el resultado del trabajo de cocción.

Según el aporte de Tolentino (2007), el quemado de los objetos artísticos, se cocina o se queman en hornos de gas, o también en horno de barro con leña, generalmente de algarrobo logrando una temperatura de hasta 850 °C a 920 °C por lo general es dependiendo de tipo de arcilla, porque no son iguales todas las arcillas que se puede cocinarse con la misma températe es dependiendo de la variedad y se cocinan por un tiempo aproximado de cuatro horas, dependiendo del espesor de los objetos que va a tener las artesanías (Tolentino, 2007).

Si se examina la evolución de los hornos comparando los modelos antiguos, griegos, romanos u orientales con los nuestros –modernos– se observa una sorprendente similitud de los diversos tipos y la conservación de rasgos fundamentales en los que la técnica moderna no ha sabido cambiar nada. La única modificación relevante ha sido la introducción de nuevos combustibles, fuel-oíl, gas o electricidad y la invención del horno túnel continuo dictado por las necesidades de la producción mecánica en serie (Acosta, 1995, pág. 77).

2.3. Tipos de esculturas

En el trabajo de la escultura existen diversos tipos de esculturas, para realizar la obra artística, se puede señalar para tener en referencia lo que es el relieve y el bulto redondo:

2.3.1. El relieve

El relieve es la manera de resaltar la figura sobre un plano; estas varían desde el bajo relieve hasta el alto relieve en el que se da una considerable expresión de la forma tridimensional. Figura trabajada haciéndola resaltar sobre un plano. Las formas de las esculturas en relieve no son totalmente de bulto redondo, pero varían desde el bajorrelieve, que puede estar formado sólo por simples ondulaciones o incisiones sobre la superficie del plano, hasta el alto relieve en el que se da una considerable expresión de la forma tridimensional.

Se clasifica de acuerdo al volumen que sobresale el objeto de la base, y se clasifica de la siguiente manera (Rodríguez, 2010).

- **El bajo relieve.** Las figuras sobre salen del fondo menos de la mitad, la tercera dimensión se comprime, quedando a escasa profundidad. Aunque no es tan usual, el bajorrelieve puede mostrar algunas partes destacadas de una figura, El bajorrelieve es una técnica escultórica para confeccionar imágenes en los muros que se consigue remarcando los bordes del dibujo y rebajando el contorno, para que la figura sobresalga ligeramente del fondo, obteniéndose un efecto tridimensional como el largo, ancho y profundidad.
- **El medio relieve.** Las figuras sobre salen del fondo aproximadamente la mitad mientras en el altorrelieve las figuras resaltan más de la mitad de su grosor sobre su entorno.
- **Bulto redondo.** Es un tipo de escultura que está separado de cualquier muro en su altura y tiene la cualidad de observarse en sus 360° alrededor de la misma. Si se representa una figura humana se denomina estatua. Si la estatua representa a un personaje divino o está hecha para el culto religioso se llama imagen. En función

de la parte del cuerpo representada, su posición u otras características las esculturas de bulto redondo.

- **El alto relieve**

Después de repasar la evolución de las herramientas de piedra y antes de introducir la tercera propuesta, que se refiere al carácter táctil de las primeras esculturas de bulto redondo, vamos a prestar una consideración especial al relieve como expresión tridimensional privilegiada en los tiempos prehistóricos y como principio activo en la ejecución y concepción de la obra.

La técnica de talla de los altorrelieves consiste en eliminar el material alrededor de las formas, aplicando muy frecuentemente la mencionada técnica del “champlevé” que ha descrito Vaquero Turcios. Esta técnica de relieve escultórico se realizó para la representación de figuras humanas y animales en el interior de las cuevas en medidas pequeña y también en el exterior, para la creación de relieves en decoración de monumentales. Para ilustrar esta técnica merece la pena transcribir, aunque sea un poco larga, la descripción que Giedion hace del caballo grande, de aproximadamente 2,30 metros. (Olano, 2016, pág. 45)

De la misma manera, las figuras resaltan más de la mitad de su espesor sobre su entorno. Por otro lado, hay otro tipo que también se denomina relieve que es medio bulto, en el cual las figuras se esculpen en la totalidad de su contorno, excepto en la parte posterior, que queda adosado al muro.

Según el aporte de (Rodríguez) el relieve es la técnica escultórica en la que las formas de talladas resaltan al respecto de un contorno plano. Los relieves están integrados en un muro, generalmente son adosados en paredes como parte del acabado. Las esculturas en altorrelieve son figuras que destacan por sobre una superficie; pese a ser tridimensionales carecen de parte posterior, y están vinculados a la construcción,

al ubicarse en paredes, puertas, columnas o entradas de iglesias o grandes construcciones (Rodríguez, 2010).

El estudio que se ha desarrollado sobre el relieve no ha estado simplemente relacionado con la técnica, la forma o el material, es decir, no nos ha interesado conocer solamente su autor, título, fecha de ejecución, material, dimensiones, lugar de exposición e incluso función, sino más bien hemos seleccionado una línea de investigación basado en la técnica y el tratamiento aplicado a cada una de las obras, por medio de análisis de las diferentes superficies del relieve, contemplado si se trata de un alto relieve, medio relieve, bajo relieve, relieve de plano o rehundido, si contenía una policromía o estaba tratada con textura determinada (Rodríguez, 2010).

2.4. Arte

El arte es una actividad humana práctica creadora mediante la cual se produce un objeto material, sensible, que gracias a la forma que recibe una materia dada expresa y comunica el contenido espiritual objetivado y plasmado en dicho producto u obra de arte, contenido que pone de manifiesto cierta relación con la realidad (Socorro, 2007, pág. 96)

El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el hombre con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones y, en general, una visión del mundo, a través de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros corporales y mixtos.

La noción de arte extiende sujeta a profundas disputas, dado que su definición está abierta a diferentes definiciones, que varían según la cultura, la época, el movimiento, o la sociedad para la cual la expresión tiene un determinado sentido. La expresión 'arte' tiene una extensa acepción, pudiendo designar cualquier actividad humana hecha con cuidado y dedicación, o cualquier conjunto de reglas necesarias para desarrollar de forma óptima una actividad: se habla así de "arte culinario", "arte

médico”, “artes marciales”, “artes de arrastre” en la pesca, etc. En ese sentido, arte es sinónimo de capacidad, habilidad, talento, experiencia. Sin embargo, más en general se suele considerar al arte como una actividad creadora del ser humano, por la cual produce una serie de objetos (trabajos de arte) que son singulares, y cuya finalidad es principalmente estética. En ese contexto, arte sería la generalización de un concepto expresado desde antiguamente como “bellas artes”, actualmente algo en desuso y reducido a ámbitos académicos y administrativos. De igual forma, el empleo de la palabra arte para designar la realización de otras actividades ha venido siendo sustituido por términos como ‘técnica’ u ‘oficio’. En este artículo se trata de arte entendido como un medio de expresión humano de carácter creativo (Quispe O. , 2017).

2.4.1. Competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos

2.4.1.1. La competencia

La competencia se define como la facultad que tiene una persona de compartir sus capacidades a fin de lograr un objetivo específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético (Ministerio de Educación, 2017, pág. 74).

En la actualidad se considera que una persona competente es aquella que no solo sabe utilizar sus conocimientos en la práctica, sino que es capaz adaptarse al entorno cambiando su modo de trabajo en función de las circunstancias. Al mismo tiempo debe ser preparado de resolver los problemas que se presenten en cada momento recurriendo a las estrategias de las que dispone para solventar los imprevistos e incertidumbres. Asimismo, y con el fin de evaluar el desarrollo de la competencia,

deben existir criterios previos claros sobre los objetivos a alcanzar en cada momento de un individuo. Por otro lado, el lugar de las competencias específicas se limita a los conocimientos y habilidades requeridas en el puesto de trabajo.

En aprendizaje por competencia, el estudiante se convierte en protagonista activo del aprendizaje. El aprendizaje se basará en competencia que es una combinación de conocimientos, habilidades, actitudes de valores que capacitarán para enfrentar con garantías la resolución del problema en un asunto en un contexto letrado profesional (Cochado, 2011, pág. 45).

La competencia nos da la clave para meditar sobre cuál es el camino más adecuado para su progreso. Trabajar una competencia supone ejecutar un aprendizaje para la vida cotidiana, para dar respuesta a situaciones no previstas, así como utilizar las estrategias necesarias para trasladar los conocimientos utilizados en la resolución de una situación a otras situaciones o problemas diferentes.

Las competencias: Son capacidades que se desarrollan en la interacción entre los saberes y los ejes dinamizadores que están constituidos por los conocimientos, las habilidades de un individuo, las destrezas y las actitudes que el estudiante logra durante en el proceso de su formación educativo. Se refieren al “saber hacer”; es decir, al conjunto de capacidades complejas que permiten actuar con eficacia y eficiencia ante las distintas situaciones de la vida (Rajas, 2014).

2.4.1.2. Creación de proyectos

La palabra proyecto sugiere a la representación de una idea o noción, “el término se refiere a un conjunto de actividades concretas, interrelacionadas y coordinadas entre sí, que se llevan a cabo con el fin de realizar determinados servicios, competentes de satisfacer las necesidades resolviendo el problemas con un proyecto

artístico, dando el uso de elementos apropiados y contenidos interesantes específicos, detallados y atractivos, se debe mostrar un producto estético para que el observador este satisfecho después del proceso final (Salazar Mesén & Fernández M., 2016).

En conclusión, el proyecto es parte de una idea, con el fin de desarrollar un tema propuesto por el mismo artista con los objetivos concretos y los financiamientos previstos para que no presente ningún tipo de dificultades, también es muy importante en el proyecto, considerar el costo de los materiales de esa manera no representara ningún problema hasta culminar el proyecto propuesto.

2.4.1.3. *Lenguaje artístico*

El lenguaje artístico se refiere a la capacidad creativa para comunicar, representar y expresar la realidad a partir de la elaboración original que hacen los estudiantes desde sus sentimientos, se inspiran sus ideas, experiencias y sensibilidad, a través de diversos lenguajes artísticos.

Hablamos de lenguaje para referirnos al conjunto de signos que ha utilizado el ser humano para poder comunicarse con otros individuos de su misma especie. Estos pueden ser de diferente tipo, como el lenguaje plástico, el musical, el dramático, el literario, el técnico, etc.

El lenguaje es el recurso que hace posible la comunicación. En el caso de los seres humanos, esta herramienta se encuentra extremadamente desarrollada y es mucho más avanzada que en otras especies animales, ya que se trata de un proceso de raíces fisiológicas y psíquicas. El lenguaje le brinda la posibilidad al hombre de seleccionar, citar, coordinar y combinar conceptos de diversa complejidad (Ascierto, Bosco, Cattáneo, & Ricci, 2013, pág. 04).

Los lenguajes artísticos cuando hablamos en la educación son fundamentales en la formación integral, explorando las potencialidades de los estudiantes, para formar un estudiante a la capacidad creativo para poder comunicarse por mediante de representaciones a expresar la realidad a partir de la elaboración que hacen todos los estudiantes desde sus sentimientos, ideas, experiencias y su capacidad.

Por eso, cuando hablamos de lenguaje artístico se busca fortalecer en los estudiantes sus aptitudes siendo capaces de desplegar todo su potencialidad intelectual y creativo al revalorizar los lenguajes artísticos y las capacidades que posee de manera innata.

El lenguaje es el medio de comunicación entre los individuos a través de signos, orales y escritos que tienen un significado. En un sentido más extenso, es cualquier procedimiento que utiliza para comunicarse. Si entendemos el lenguaje como un medio de expresión y de comunicación, hay que incluir el estudio de los sonidos y los gestos. Sea cual sea la comunicación que establezcan las personas por medio de la lengua, los gestos o los signos, deben cumplir el mismo proceso: adecuarse al pensamiento que se quiere emitir.

Las personas que sufren de lenguaje verbal, como los sordos, cambian su sistema de comunicación, por medio de figuras visuales.

Debemos tener en cuenta que no todos los seres humanos utilizan los mismos símbolos, sonidos y gestos para comunicarse, por lo que así aparece el idioma a través del cual se pueden comunicar un grupo de individuos en una comunidad determinada. Entendido el lenguaje como la producción y la percepción de un idioma, hay que decir que evoluciona en la medida en que progresa el ser humano (Torres, Caro, & Paniagua, 2015). En el lenguaje artístico tiene en cuenta que el arte nos trasmite las ideas, emociones, sentimientos, características personales del autor, entonces estaremos frente a un lenguaje específico, el lenguaje del arte, el más universal de todos por ser común para todas las personas. Por la diversidad de las expresiones artísticas este lenguaje se apoya en signos visuales, gestuales y sonoros, y en muchas de estos

reunidos todos, que han ido evolucionando en la misma medida del desarrollo de la humanidad, desde la aparición del hombre hasta la actualidad.

Estos lenguajes se pueden clasificar como imagen visual, la pintura, escultura, fotografía y cine. Como sonoras la música y cantos. Como lenguaje verbal la literatura y poesía. Mediante de estos signos el artista puede transmitir un mensaje que se puede leer el observador (Torres, Caro, & Paniagua, 2015).

Según René 1998, el lenguaje artístico es el instrumento que sistematiza el pensamiento y la acción del sujeto. “El estudiante al interpretar las significaciones de los distintos símbolos lingüísticos que utiliza, durante en su actividad de práctica cotidiana, transforma cualitativamente su ejercicio. El lenguaje como herramienta de comunicación se convierte en instrumento de acción”. (René, 1998, pág. 2)

De la misma manera, el Ministerio de Educación conceptualiza al lenguaje artístico como “experimentar, improvisar y desarrollar habilidades en el uso de los materiales y medios de herramientas y técnicas de los diversos lenguajes del arte” (Ministerio de Educación, 2017, pág. 74).

Los numerosos lenguajes artísticos utilizados por los estudiantes, así como: (artes visuales, danza, música, teatro, y otros) sirven para expresar o comunicar mensajes, ideas y sentimientos según el medio de su realidad.

Al poner en práctica sus habilidades, se desarrollan la creatividad y la fantasía reflexivas para generar ideas, luego planificar, concretar propuestas y valorar lo concretizado; utilizando unos recursos y conocimientos que ha desarrollado en su interacción con el ambiente, con manifestaciones artísticas en los diversos lenguajes. Como se observa, investiga los diferentes materiales, aprecia y aplica las técnicas y

elementos del arte con un propósito planificado, con la finalidad de seguir desarrollando sus capacidades creativas.

2.4.2. Dimensiones

2.4.2.1. *Explora y experimenta los lenguajes del arte*

En primer término, debemos observar el sentido de que los términos explorar y experimentar los lenguajes artísticos, tiene como propósito fundamental realizar actividades de experimentación, utilizando diferentes lenguajes artísticos; ya que, esta se considera como una forma de expresar el sentimiento, la idea del mundo interior, que motiva el interés del estudiante de forma positiva y concreta.

Según el planteamiento del Ministerio de Educación en lo referido a este apartado, se considera necesario distinguir, crear y desarrollar habilidades en el uso de los medios, materiales, instrumentos y métodos de las distintas expresiones del arte (Ministerio de Educación , 2017).

El propósito de la materia artes en educación secundaria, es que los estudiantes profundicen en el conocimiento de un lenguaje artístico y lo practique habitualmente, con el fin de integrar los conocimientos, las habilidades y las actitudes relacionados con el pensamiento artístico. En los cuatro componentes de lenguajes artísticos como: artes visuales, teatro, danza y música, como en expresión y apreciación (Godines, 2007).

2.4.2.2. *Procesos creativos.*

Supone generar ideas, investigar, tomar decisiones y poner en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo en relación a una intención específica. (Ministerio de Educación , 2017)

El proceso creativo como un movimiento mental, está ligado con diferentes aspectos cognitivos del individuo, como signos mentales, procesos científicos y habilidades del pensamiento humano. De manera similar, este proceso es un aspecto que asemeja con las cualidades del pensamiento lógico, o como un descubridor que detalla de cómo se construyen las ideas de la mente.

De igual manera, otros autores exponen que el proceso creativo, también se implica en aspectos emocionales en el entorno, tales como Kief Faber (2014) sugieren la presencia de la inspiración, como un elemento perceptivo y necesario en el aspecto creativo, que lleva a una generación de ideas que se fundamentan en la motivación de carácter individual eventual, que determina el tipo de procesos mentales generados en las interacciones sociales (Torres, Caro, & Paniagua, 2015).

Otra idea de contribuir a esta expresión, vienen a ser las manualidades y procesos creativos que se manipulan, estas ayudan a formarse unánimes en el Arte, que se basa en la enseñanza de las artes y la cultura visual, que corresponde al conocimiento como habilidad de crear ciertos objetos a través de la inspiración, debido a que el lenguaje visual, no se relaciona con el conocimiento científico, sino que vincula a la expresión, el sentimiento la fuerza, la fantasía que realza a la autoexpresión creadora (Rojo Gil, 2014).

Se demostró que la estrategia metodológica de talleres artísticos aprovecha el potencial artístico y creativo de la literatura a través de los proyectos que se propusieron cada trimestre en los Planificadores de trabajo creativo, pues su diseño inspirado en el método de proyectos propicia las interrelaciones y el clima psicológico positivo, lo cual favorece el aprendizaje colaborativo y por descubrimiento, y a la vez facilita la adquisición de nuevos patrones de pensamiento y el desarrollo de habilidades para comprender conceptos literarios complejos (Cano, 2012).

Añadiendo a los aportes de los diferentes autores, se infiere que aplicar los procesos creativos es algo que ocurre de la inspiración, experimentar el uso de materiales necesarios es una habilidad y desempeño del individuo que descubre mano a mano que esté en contacto con el proceso del trabajo, probando e investigando algunas experiencias acontecidas durante el trayecto de la prueba. Es por ello, que los autores afirman que el lenguaje visual, no se relaciona con el conocimiento científico, sino se sujeta al sentimiento y a la fantasía de crear.

Crear una obra de arte requiere mucho más que una simple inspiración y creatividad. La mayoría de investigadores dedican largas horas antes de dar por acabada a una obra, aunque los autores utilizan distintas técnicas pasan por cuatro etapas: primer boceto de la obra, eso puede ser un boceto de un cuadro, las grandes líneas de una historia, o una selección de las palabras claves de unas imágenes; primero elaboran un bosquejo dándole una forma y expresión, que posteriormente a ese borrador el artista añadirá detalles y eliminando lo innecesarios, llegando a obtener la versión final de la obra creada.

Durante este proceso los autores a menudo encuentran inspiración en otras obras ya realizadas de arte. Una estatua, por ejemplo, puede proporcionar una idea para una historia, el paisaje puede inspirar los primeros bocetos de una escultura alto relieve. Estudiar otras obras también mejorar las habilidades de un autor, es por eso que a los artistas les gusta observar, leer y ver las obras de otros, mayormente expresan sus sentimientos o a los hechos pasados que han pasado en su vida.

Todo artista durante la creación de su obra por una serie de preguntas a las que sólo él puede contestar con base en su experiencia y transmitir las por medio de los materiales que maneja,

2.4.2.3. *Evalúa del proyecto*

Es muy importante evaluar y socializar los procesos de un proyecto antes de ejecutar, por lo que el trabajo por grupos se comparte unas ideas y experiencias importantes.

“Significa registrar sus experiencias, comunicar sus descubrimientos y compartir sus creaciones con otros, para profundizar en ellos y reflexionar sobre sus ideas y experiencias” (Ministerio de Educación, 2017, pág. 74).

Se entiende como proceso a un conjunto de etapas repetidas de un fenómeno o un hecho; por otro lado, se denomina proyecto a la planificación de una serie de actividades de cualquier tipo, que culminan con un producto.

III. Hipótesis

3.1. Hipótesis general

El Taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

3.2. Hipótesis Nula

El Taller de modelado de alto relieve en arcilla no favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

IV. Metodología

4.1. Diseño de la investigación

Consecuentemente con el tipo de investigación, este trabajo tiene un diseño pre-experimental, con pre prueba -post prueba con un solo grupo. En este sentido, el gráfico respectivo es el siguiente:



En donde:

G: Grupo experimental

O₁: Aplicación del Pre test

X: Aplicación de la técnica de modelado de alto relieve en arcilla para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.

O₂: Aplicación del Post test.

4.2. El universo y muestra

Sánchez Aranda (2005), se refiere al universo como el contexto de la unidad, el cuerpo más largo del contenido que puede examinarse al caracterizar una o más unidades de registro (Hermández, Fernández, & Bapista, 2014).

Una muestra estadística es un sub conjunto de casos e individuos de una población estadística. La muestra es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características registro (Hermández, Fernández, & Bapista, 2014).

Las muestras se obtienen con la intención de sacar propiedades de la totalidad del universo, deben ser representativas del mismo para cumplir la característica de la inclusión del muestreo, en tales casos puede obtenerse una información similar a la de un estudio perfecto con mayor rapidez y menor costo.

La muestra es un subconjunto del universo.

En la presente investigación, la muestra o grupo del presente trabajo de investigación es equivalente al universo.

Universo y muestra de estudiantes de Educación Secundaria “Don Bosco”, distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash.

Tabla 1.

Distribución de la muestra de la I. E.” Don Bosco Chacas”

Institución Educativa	Año de estudios	Ámbito	Nº de estudiantes	Total
Educación Secundaria “Don Bosco – Chacas”	Primer año de secundaria	Urbano	20	20
Total			20	20

Fuente: Nómima de matrícula 2019, de estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa Don Bosco Chacas.

4.3. Definición y operacionalización de la variable e indicadores

Es la parte en que el investigador especifica la manera cómo observará y medirá cada variable en una situación de investigación. El proceso de llevar una variable de un nivel abstracto a un plano práctico se denomina operacionalización, cuya función básica es precisar al máximo el significado o alcance que otorgue a una variable en estudio. Una variable es una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse. Las variables adquieren valor para la

investigación científica cuando llegan a relacionarse con otras variables, es decir, si forman parte de una hipótesis o una teoría (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

En este caso se les denomina constructos o construcciones hipotéticas

4.4. Definición y operacionalización de variables e indicadores

Tabla 2.

Matriz de operacionalización

VARIABLES	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
V.IND. TALLER DE MODELADO DE ALTO RELIEVE EN ARCILLA	El taller de modelado es un lugar adecuado con las condiciones necesarias para que los estudiantes realicen trabajos de modelado en alto relieve, utilizando como material primordial la arcilla	Diseño del taller	Representa objetos creativos a través del dibujo en el taller.	Escala valorativa
			Crear imágenes de una experiencia que puede haber sido imaginado o vivida.	
			Concretizar su forma, y características del objeto.	
		Implementación De taller	Preparar el lugar de trabajo con la iluminación adecuada para dibujo.	
			Conocer los materiales del dibujo.	
			Identificar las funciones, ventajas y desventajas de cada herramienta de trabajo.	
		Aplicación de taller	Motivar según el tema a desarrollarse.	
			Entrar al concreto con los materiales y el objeto a dibujar.	
			Cerrar el proceso de aplicación para evaluar el resultado.	
V. DEP.		Explora y experimenta los	Experimenta el uso de materiales, herramientas y técnicas.	Lista de Cotejo

COMPETENCIA DE CREACIÓN DE PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS.	<p>La competencia es una facultad que tiene cada persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico. De la misma manera ser competente es combinar también determinar características personales, con habilidades socio emocionales. (Ministerio de Educación , 2017, pág. 21)</p>	lenguajes del arte.	Improvisa el uso de materiales, herramientas y técnicas.	
			Desarrolla habilidades en el uso de materiales, herramientas y técnicas.	
		Aplica procesos creativos.	Genera ideas para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo que permita comunicar mensajes, ideas y sentimientos.	
			Investiga para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo.	
			Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar un proyecto artístico individual o colaborativo.	
		Evalúa y socializa procesos y proyectos.	Registra sus experiencias durante el proceso de realización del proyecto.	
			Comunica sus descubrimientos para profundizar en ellos.	
			Comparte sus creaciones para reflexionar sobre sus ideas y experiencias.	

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para tener una referencia o aproximación con respecto al término técnica se cita lo siguiente: “Técnica es el conjunto de habilidades, reglas y operaciones para el manejo de los instrumentos que auxilian al individuo en la aplicación de métodos” (Sierra, 2012).

La técnica que se utilizará en esta investigación, es la observación; ya que su procedimiento, es un medio útil que, ayuda a recoger los datos estadísticos sobre el aprendizaje del taller de modelado de alto relieve en arcilla para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundario de la Institución Educativa “Don Bosco” en el distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash.

En este sentido, se define al instrumento como, “el recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre la variable que tiene en mente” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2006, pág. 276).

El instrumento que se empleará será una lista de cotejo, el mismo que buscará de medir el nivel de aprendizaje de modelado de alto relieve artístico en los estudiantes de primer año de Educación Secundario. El instrumento consta de 9 ítems dividido en tres dimensiones son: boceto en arcilla, proporción de modelado, acabado del modelado, de acuerdo a las capacidades de la competencia a estudiar, los cuales serán desarrollados por el grupo pre experimental es decir por los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash.

El objetivo principal del instrumento es: recoger información para determinar el desempeño en la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos

en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

4.5. Validez

Se efectuó a través de la validez del contenido, para lo cual se recurrió a tres expertos especialistas en arte y docentes de educación artística de instituciones públicas y privadas, quienes dieron sus opiniones y sugerencias con respecto a los reactivos e instrucciones utilizando la matriz de consistencia, donde los expertos analizaron cada uno de los ítems, para al final opinar.

4.6. Confiabilidad

Después de haber recibido la opinión de los expertos, se ha desarrollado la confiabilidad del instrumento que ha sido utilizado en base a la muestra con la cual se ha trabajado. En esta prueba piloto el coeficiente de confiabilidad del instrumento se arrojó un valor altamente significativo de confiabilidad, superando el 0.68



Baremo o escala de valoración para evaluar la variable la competencia de creación de proyectos desde el lenguaje artístico.

Tabla 3.

Baremo o escala de valoración para evaluar la variable la competencia de creación de proyectos desde el lenguaje artístico

Nivel de logro	Categorías	Rango de puntuación
En inicio	Bajo	[0 – 10]
En proceso	Medio	[11 – 13]
Logro Previsto	Alto	[14 – 17]
Logro esperado		[18 – 20]

Fuente: Elaborado por el investigador en función a la Escala de Valoración del Ministerio de Educación

4.7. Plan de análisis

De acuerdo con los aportes teóricos de Hernández et al (2006) en la presente investigación se optó por el método pre experimental hipotético deductivo en el enfoque cuantitativo, que trata con detalle los pasos que se debe seguir en el proceso de recolección de datos. Y teniendo en cuenta que, en el ámbito educativo su aspiración básica es descubrir las leyes por las que se rigen los fenómenos educativos y elaborar teorías científicas que guíen la acción educativa. De manera que el método se ejecutará mediante la aplicación de los instrumentos de pre prueba y post prueba para determinar la variable dependiente: el nivel de desarrollo del lenguaje artístico del área de Arte.

El trabajo de investigación se dividirá en tres fases:

La primera fase de diagnóstico en la que se usará la técnica de una escala valorativa; de acuerdo a la información obtenida en el grupo focal, se seleccionarán los temas más resaltantes que se desarrollarán con mayor profundidad en las sesiones educativas.

La técnica de encuesta para el variable modelado en alto relieve, en el área de Arte. Después se empleará la técnica analítica; con la cual se identificarán conocimientos sobre al grupo pre experimental.

En la segunda fase de Proceso se procederá a desarrollar las sesiones de aprendizajes en los estudiantes del grupo pre experimental.

La tercera fase de Evaluación, se realizará la aplicación la técnica de una escala valorativa mediante el instrumento pos test para medir la variable dependiente: el nivel de desarrollo

Los resultados se obtendrán de la interpretación de los datos recogidos con el instrumento. Se realizará también una descripción de los resultados que se obtengan.

Una vez llevada a cabo la recopilación de datos a través del instrumento diseñado para la investigación, se realizará la cuantificación y el tratamiento estadístico correspondiente al diseño pre experimental.

En este sentido se comprende que, el procesamiento de los datos, se realizará un conjunto de operaciones específicas con el objetivo de dar respuesta al problema de investigación y a las hipótesis planteadas; por ello, se hará uso del análisis estadístico a través del programa SPSS 24.0 se realizaran las pruebas preliminares de normalidad, según Shapiro Wilk ($n < 30$) o kolmogorov Smirnov ($n > 30$) según sea el caso, para la contratación de hipótesis se empleará la T de Student para muestras relacionadas o la prueba no paramétrica wilcoxon.

4.6. Matriz de consistencia

Tabla 4.

Matriz de consistencia

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variable(s)	Diseño	Instrumento
<p>¿El taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “¿Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019?</p>	<p>Objetivo General. Determinar si la aplicación del taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019.</p> <p>Objetivos Específicos: Evaluar la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019, a través de pre test. Aplicar el taller de modelado de alto relieve en arcilla para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artístico en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” en el distrito de Chacas; provincia Asunción, Región Áncash, 2019. Evaluar la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos, después de la aplicación del taller de modelado de alto relieve en arcilla para favorecer la</p>	<p>Hipótesis general El Taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019. Hipótesis Nula El Taller de modelado de alto relieve en arcilla no favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash, 2019.</p>	<p>Variable independiente taller de modelado de alto relieve en arcilla</p> <p>Variable dependiente. Competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos.</p>	<p>Enfoque cuantitativo</p> <p>Tipo Explicativo</p> <p>Diseño Pre-experimental</p>	<p>Lista de cotejo</p>

	competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco”, a través de pos test.				
--	--	--	--	--	--

4.8. Principios éticos

Todos los profesionales en cada área disciplinar intentan desarrollar algunas normas que son relevantes para la realización de actividades en un marco laboral. Por ello, es necesario basarse en algunos valores y códigos que deben cumplirse obligatoriamente. Por una parte, la calidad del trabajo con sus funciones prácticas; y por otra, el trabajo profesional tiene el compromiso de sentir la capacidad de orientar a las buenas acciones, contribuyendo con el bienestar de sí misma y de personas a las que pretende dirigirse. En ese caso, en la investigación se aspira respetar los siguientes principios éticos:

- El rigor científico
- Privacidad y confidencialidad
- Veracidad del trabajo
- Validez y confiabilidad de los datos.

V. RESULTADOS

5.1. Descripción

Para la realización de la descripción de los resultados, primero se evaluó el supuesto de normalidad mediante la prueba de Shapiro Wilk, debido a que el tamaño de muestra es menor a 30 y es recomendable para su uso para este tamaño de muestra, Para el caso del primer del conjunto de valores del pre test los valores de significancia, son menores al nivel de significancia teórico, entonces el conjunto de datos se aproximan a una distribución normal, de igual manera el conjunto de valores del pos test son menores que el nivel de significancia, se infiere que: los datos de las variable tanto en el pre test y pos test no se aproximan a la distribución Normal. Por lo tanto para contrastar la hipótesis de investigación se empleara la prueba no paramétrica Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas con parámetro de comparación la mediana para evaluar el Taller de modelado de alto relieve en arcilla para favorecer la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019. Esta investigación tuvo como objetivo determinar si el Taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

Los resultados se presentan teniendo en cuenta la hipótesis de la investigación y de misma manera los objetivos específicos formulados en el estudio.

5.2. Estadísticos de fiabilidad

Tabla 2.

Resultado de la prueba de Fiabilidad

Variable	Kuder Richardson Kr20	
Lenguajes Artísticos	Pre test	0.6603
	Pos test	0.6133

Fuente: Reporte SPSS 24.0

La fiabilidad de los datos se contrasto con coeficiente de Kuder Richardson Kr20 pues la escala de medición es de peso dicotómico encontrándose los resultados fiables.

Prueba piloto 0.7388, Pre test = 0.6603, Pos test = 0.6133, Altamente confiable tanto en la prueba piloto como en el pre test y pos test.

Tabla 3. Resultado de la prueba de Normalidad según test.

test	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Lenguajes Artísticos	Pre test	.945	20 .016
	Pos test	.938	20 .001

Fuente: Reporte SPSS 24.0

Planteamiento de las hipótesis

HO: Los datos no provienen de una distribución.

H1: los datos provienen de una distribución normal.

De la tabla 02, se observa los resultados de la prueba de normalidad según Shapiro Wilk $n < 50$.

En el Pre test el P (Valor) < 0.05 concluimos los datos provienen de una distribución normal

En el Pos test el P (Valor) < 0.05 concluimos los datos proviene de una distribución normal

Para contrastar nuestra hipótesis se empleó la prueba no paramétrica Rangos de Wilcoxon con parámetro de comparación mediana para muestras relacionadas.

5.3. Análisis de resultado

Resultado de la variable Lenguajes Artísticos antes de la aplicación del Taller de modelado de alto relieve en arcilla

Tabla 4.
Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según pre test.

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Pre test	
		fi	%
En inicio	[00 – 10]	11	55%
En proceso	[11 – 13]	7	35%
Logro previsto	[14 – 17]	1	5%
logro destacado	[18 – 20]	1	5%
Total		20	100%
Mediana		9	

Fuente: Reporte SPSS 24.0

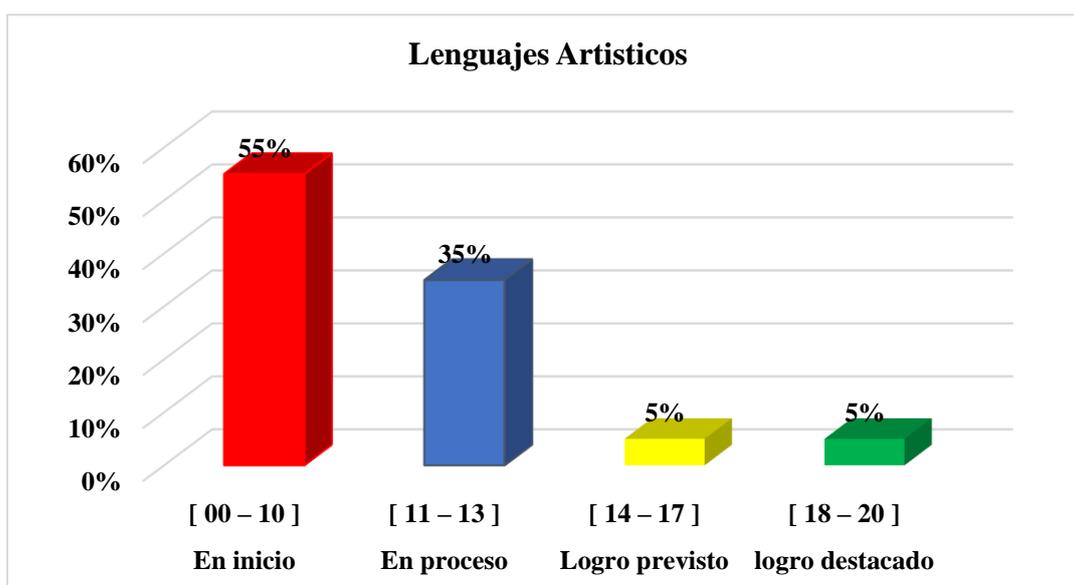


Figura 2: *Nivel de logro de lenguajes artísticos según pre test.*

En la tabla 7 y figura 1 del pre test de la variable lenguaje artístico, antes de realizar el taller de modelado de alto relieve en arcilla, se observa que el 55% de estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, 35% en un nivel en proceso, el 5% de los estudiantes ninguno en nivel de logro previsto y logro destacado.

Resultado de la variable Lenguajes Artísticos después de la aplicación del Taller de modelado de alto relieve en arcilla

Tabla 5.
Distribución porcentual nivel de logro de lenguajes artísticos según pos test.

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Pos test	
		fi	%
En inicio	[00 – 10]	2	10%
En proceso	[11 – 13]	2	10%
Logro previsto	[14 – 17]	7	35%
Logro destacado	[18 – 20]	9	45%
Total		20	100%
Mediana		16	

Fuente: de reporte SPSS 24.0

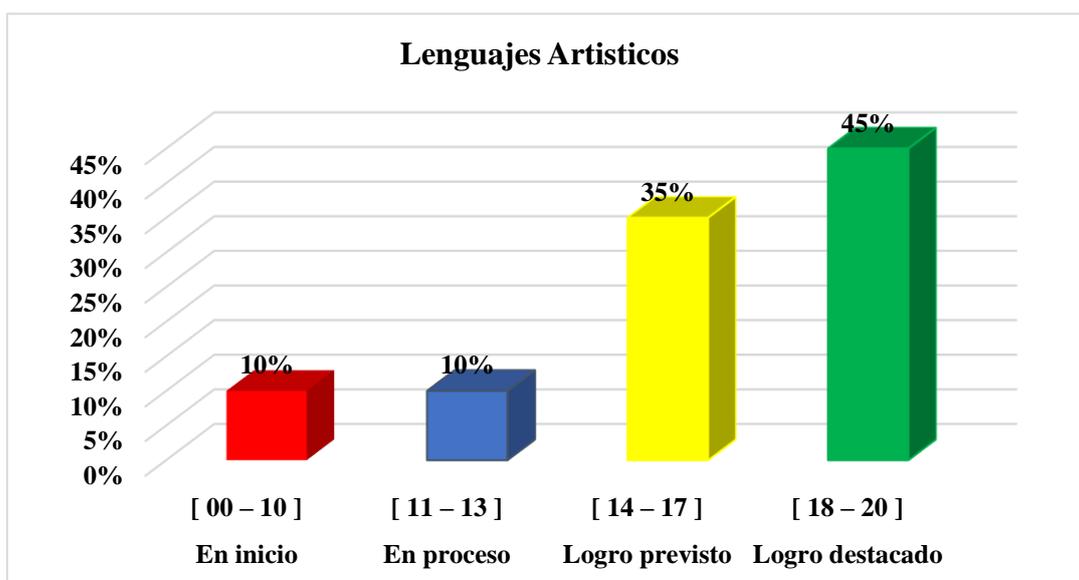


Figura 3: Nivel de lenguajes artísticos según pos test.

En la tabla 8 y la figura 2 del resultado del post test de la variable lenguajes artísticos, después de realizar la aplicación del taller de modelado de alto relieve en arcilla, se observa que el 45% de los estudiantes se alcanzaron el nivel logro destacado, un 35% un nivel logro previsto, el 10% de los estudiantes aún mantienen el nivel de inicio y en proceso en la representación de los lenguajes artísticos en el taller de modelado de alto relieve en arcilla.

5.4. Prueba de hipótesis para la variable Lenguajes Artísticos

Tabla 6.

Resultado de lenguajes artístico, Según pre test y post test.

Lenguajes Artísticos	Intervalo	Test			
		Pre test		Pos test	
		Fi	%	Fi	%
En inicio	[00 – 10]	11	55%	2	10%
En proceso	[11 – 13]	7	35%	2	10%
Logro previsto	[14 – 17]	1	5%	7	35%
logro destacado	[18 – 20]	1	5%	9	45%
Total		20	100%	20	100%
Mediana		9		16	

Fuente: Reporte SPSS 24.0

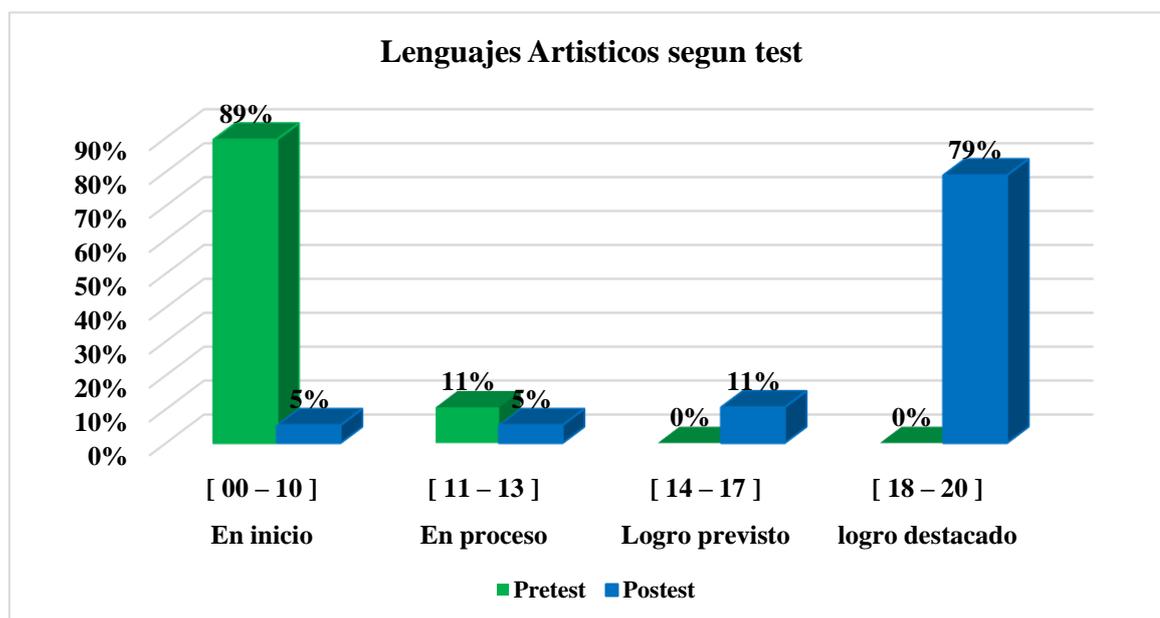


Figura 4: Representación gráfica de los niveles de logro los lenguajes artísticos según test.

En la 9 y la figura 3 del resultado del pre test y el pos test lenguaje artístico, antes y después de realizar la aplicación de taller de modelado de alto relieve en arcilla, se observó que en inicio de los estudiantes se redujo de un 89% al 5% en el proceso

11% al 5% el logro previsto, aumentó de un 0% a un 11% y, para el logro destacado se incrementó a un 79%. Esto indica que los talleres de modelado de alto relieve han favorecido progresivamente el lenguaje artístico a los del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

5.5. Prueba de Hipótesis para la variable dependiente.

Prueba de hipótesis para la variable Lenguajes Artísticos.

Tabla 7.

Prueba de hipótesis para comparar la variable lenguajes artísticos, antes y después de la aplicación del Taller de modelado de alto relieve en arcilla en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

Prueba de comparación de medianas	Prueba Z Wilcoxon		gl	Nivel de significancia	Decisión
	Valor Z calculado	Valor Z tabular			Zc < Zt
$H_0 : Med1 = Med2$ $H_a : Med1 < Med2$	Zc = - 3,376	zt = - 1.64	20	$\alpha = 0.05$ P = 0.01	Se rechaza H0

Fuente de reporte SPSS 22.0

Regla de decisión:

Si p (valor) < 0.05 (nivel de significancia)

Se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis H_1

Hipótesis Estadística:

H0 = La aplicación del taller de modelado de alto relieve en arcilla no favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

H1 = La aplicación del taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los

estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

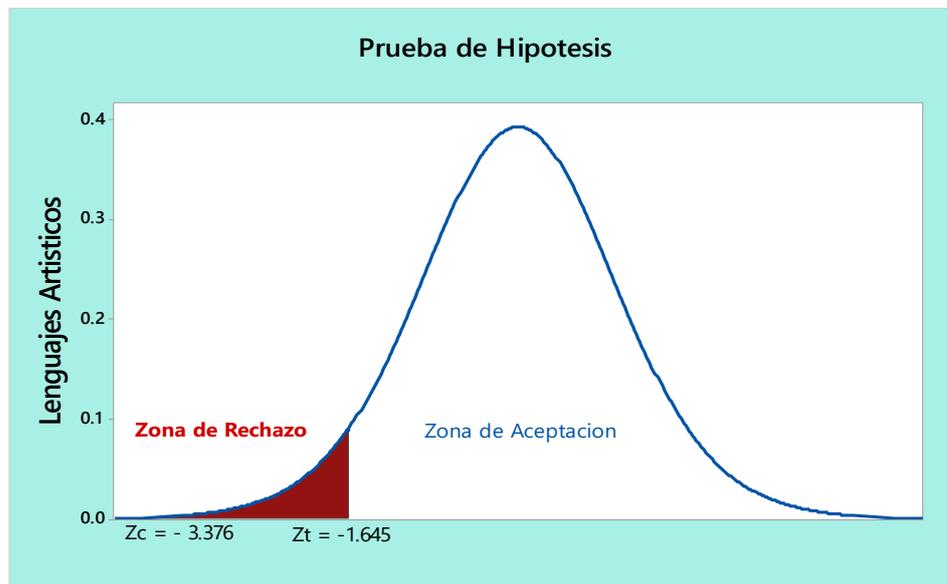


Figura 5: Prueba Z Rangos de Wilcoxon

Gráfico de la prueba Z Wilcoxon a un nivel de significancia de 0.05%

Como: $p(\text{valor}) < 0.05$ (nivel de significancia)

Se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis H_1 .

Conclusión: En la tabla N° 10, gráfico N°4, Se muestra la prueba de hipótesis para la comparación de puntuaciones de la mediana de los lenguajes artísticos de en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.se reflejó superioridad del en el pos test (16) respecto a su promedio del pre test (9), diferencia justificada mediante la prueba Z Rangos de Wilcoxon muestras relacionadas con Z_c (calculada) = - 3.376 es menor que el valor teórico Z_t (tabular)= -1,645, para un nivel de significancia de ($\alpha= 0,05$), ello implica rechazar la hipótesis nula (H_0). Y aceptar la hipótesis alterna (H_1). Esto significa que La aplicación del taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de educación secundaria de la Institución

Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

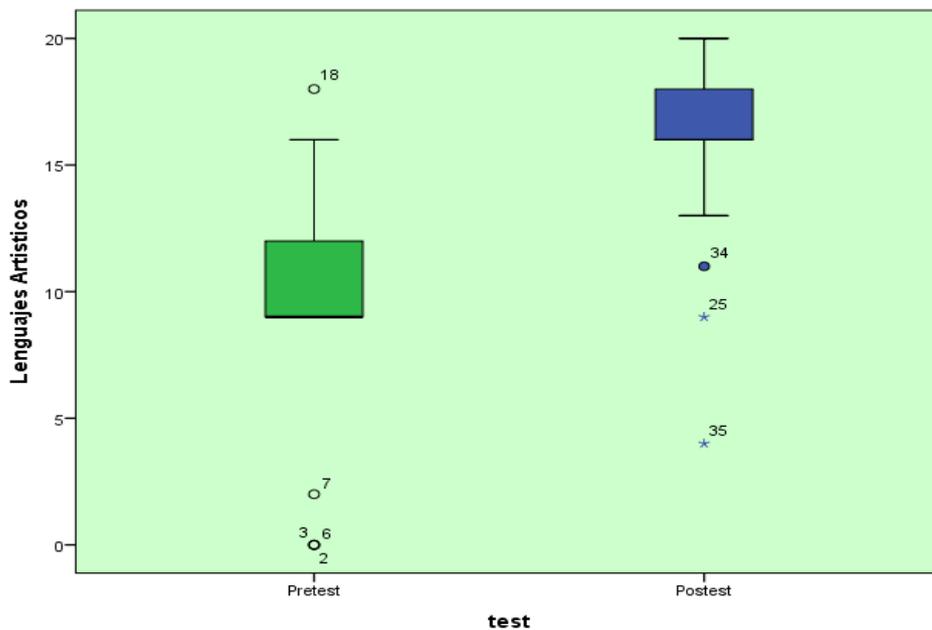


Figura 6: Diagrama de cajas y bigotes de los resultados del pre y post test.

la figura 5 muestra la comparación de las medianas de los dos momentos de prueba luego de la aplicación taller de modelado de alto relieve en arcilla mostrando una diferencia significativa de 7 en las medianas (ganancia pedagógica) mediana pre test = 9 , pos test = 16 graficando que la aplicación del taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

5.6. Análisis de resultados

5.6.1. Análisis de resultado del pre test

Los resultados obtenidos en el pre test mostraron que el 55% de los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del

distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, alcanzaron un nivel de retraso.

Se observó en el nivel secundario las dificultades que presentaban a los estudiantes con el lenguaje artístico, los cuales trajeron como consecuencia un insuficiente desarrollo del lenguaje artístico. Así como menciona Torres, Cano, & Paniagua (2015) se deben fortalecer ciertas competencias y qué mejor forma, que basarse en la integración curricular, así como el verdadero desarrollo de estrategias y actividades que enriquezcan dicho curso, para que los estudiantes puedan estar motivados y bien guiados hacia la consecución de una verdadera educación en el lenguaje artístico (Torres, Caro, & Paniagua, 2015).según Olga Quispe (2017), el lenguaje artístico, cobra mucha relevancia que los docentes estimulen el desarrollo de las artes plásticas, sobre todo con arcilla, una técnica de las artes plásticas que estimula la creatividad. Para el trabajo de la expresión artística en los estudiantes, se debe utilizar diversas estrategias para la enseñanza con diferentes técnicas, siendo el modelado con arcilla, una estrategia básica en el área de Arte y considerada en el currículo educativo (Quispe, 2017).

5.6.2. Análisis de resultados de pos test

Los resultados conseguidos en el post test indican que el 45% de los 20 estudiantes del primer año de educación secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019, obtuvieron un nivel normal en lenguaje artístico; con estos resultados se pueden decir que la aplicación de taller de modelado de alto relieve en arcilla han favorecido a los estudiantes. En concordancia con la que menciona Briseida Narváez, 2001 que después analizar las diferentes técnicas artísticas dijo que era importante la educación artística

porque contribuye en la formación integral del estudiante en el desarrollo de su creatividad de lenguaje artístico, concluye que el taller del modelado de alto relieve en arcilla, debe ser considerado en currículo Nacional como parte de formación humanística, porque lo realizan mediante juegos infantiles utilizando la arcilla o con otros materiales del lugar, el modelado es la técnica más sencilla y económica que se puede realizar en todos los colegios porque su práctica requiere de manos y unos instrumentos pequeños . Los resultados hallados también guarda relación con lo expresado por (Torres, Caro, & Paniagua, 2015) Los lenguajes artísticos cuando hablamos en la educación son fundamentales en la formación integral, explorando las potencialidades de los estudiantes, para formar un estudiante a la capacidad creativo para poder comunicarse por mediante de representaciones a expresar la realidad a partir de la elaboración que hacen todos los estudiantes desde sus sentimientos, ideas, experiencias y su capacidad. Estos autores sostienen que el lenguaje artístico es muy importante en el desarrollo integral de sus creatividades para poder comunicarse con otros indebidos.

5.6.3. Contrastación del pre y pos test

La aplicación del taller de modelado de alto relieve en arcilla que se realizó a través de 09 actividades de aprendizaje, mejoraron progresivamente el lenguaje artístico en los 20 estudiantes. De la tabla 9 y figura 3 se evidencia que intervención propuesta ha favorecido ampliamente el lenguaje artístico en los estudiantes obteniendo una importante disminución de nivel inicio desde un 89 % a un 5% y, lo que es más importante, un gran progreso en el nivel logro destacado incrementando desde el 0% a un 79%.

Tales resultados guardan relación también con lo expresado por Yolanda, Garzón (2017) donde mencionan que, al aplicar creación de talleres en artes plásticas

en los estudiantes, para poder ampliar sus conocimientos creativos, en la pedagogía artística, ya que, a través de estas actividades, los estudiantes expresan sus emociones, sentimientos que pueden plasmar en sus trabajos artísticos. También hay correspondencia con lo mencionado por Jose Blas (2017). Aplicación de la técnica de modelado para favorecer la construcción de una Escultura del Rostro Humano” estas actividades que debemos realizar en forma permanente la técnica de modelado para favorecer sus conocimientos artísticos. Es decir, lenguajes artísticos que sirven al estudiante como un medio para lograr comunicar y expresar sus intereses y necesidades, a tener influencia con la realidad. Además, el estudiante irá creando, imaginando, ingeniando e innovando y siempre con más curiosidad, le gustará explorar los materiales plásticos que están a su alcance.

Con esta investigación se puede concluir que el taller de modelado de alto relieve en arcilla favorecen el lenguaje artístico y que, al implementar el taller de modelado de alto relieve en arcilla en los estudiantes del primer año, fortalecen su desarrollo en lenguaje artístico, para poder comunicarse en distintas maneras con otros individuos creando unos objetos, (Blas, 2017).

CONCLUSIONES

Luego de la contrastación de hipótesis general y específica bajo el criterio de la prueba Rangos de Wilcoxon (Z) para comprobar que el taller de modelado de alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región Áncash, 2019.

En el pre test antes de la aplicación del Taller de modelado de alto relieve en arcilla se diagnosticó el nivel de lenguajes artísticos que el 55% de los estudiantes se encuentran en un nivel en inicio, un 35% en un nivel en proceso, el 5% de los estudiantes ninguno en nivel de logro previsto y logro destacado en la representación de los lenguajes artísticos en el Taller de modelado de alto relieve en arcilla.

La aplicación del Taller de modelado de alto relieve favorece en arcilla la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos de los estudiantes del primer año de Educación Secundaria de la I.E “Don Bosco” del distrito de Chacas, Provincia Asunción, Región, Áncash - 2019. Pues el valor de significación observada $p \approx 0.000$ es menor que el valor de significación teórica $\alpha = 0.01$, se verificó la hipótesis del investigador.

En el pos test después de la aplicación del Taller de modelado de alto relieve en arcilla se obtuvieron resultados favorables, un 45% de los estudiantes se alcanzaron el nivel logro destacado, un 35% un nivel logro previsto, el 10% aún mantienen el nivel de inicio y en proceso en la representación de los lenguajes artísticos en el Taller de modelado de alto relieve en arcilla

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

- Se sugiere promover capacitaciones a docentes sobre el conocimiento teórico y práctico de Taller de modelado de alto relieve en arcilla como recurso de aprendizaje valioso, tal como consta en la investigación realizada.
- Recomendar a los docentes de aula del nivel secundaria de la Institución Educativa “Don Bosco de Chacas”, implementar y aplicar el Taller de modelado de alto relieve en arcilla como recurso de aprendizaje para el trabajo de lenguaje artístico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Edwards B. & Blume H. (2015). *Drawing on the Right Side of the Brain*. España: Polígono Los Llanos. Humanes (Madrid).
- <https://www.mheducation.es>. (14 de 01 de 20198). Obtenido de <https://www.mheducation.es>: <https://www.mheducation.es>
- Acosta, H. F. (1995). *La integración de la imagen serigráfica como recurso plástico en la cerámica escultórica*. España: Universidad de la Laguna.
- Aranda, Ñ. V. (2010). *Modulo de escultura modelado*. Ecuador: Universidad estatal de Bolívar.
- Aranda, Ñ. V. (2010). Modulo de escultura modelado. En V. A. Nuñez, *Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y humanísticas carrera de bellas artes* (pág. 05). Bolivia: Universidad estatal de Bolívar.
- Ascierto, R., Bosco, C., Cattáneo, M., & Ricci, G. (2013). *Lenguaje artístico*. Rosario, Argentina: Universidad Nacional de Rosario, Dpto. de extensión cultural.
- Bajardi, A. (2015). *B-Learning y arte Contemporaneo*. Venezuela: Granada (fpu).
- Barriga, M. M. (2011). *Creacion de los trabajos*. Panplona - Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Betancourt R. Guevara L. & Fuentes E. (2011). *El taller como estrategia didáctica, sus fases y componentes para el desarrollo de un proceso de cualificación en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) con docentes de lenguas extranjeras*. Bogotá D.C.: Universidad de la Salle.
- Blanca, A. (09 de 11 de 2017). http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/protesis/la_cara,_sus_proporciones_esteticas.pdf. Obtenido de http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/protesis/la_cara,_sus_proporciones_esteticas.pdf: http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/protesis/la_cara,_sus_proporciones_esteticas.pdf
- Blas, J. (2017). *Aplicación de la técnica de modelado para favorecer la construcción de una escultura del rostro humano*. Chacas -Provincia Asunción Áncash.
- Cano, A. (diciembre de 2012). La metodología de taller en los procesos de educación popular. *ReLMeCS*, 27, 28.
- Cano, A. (2012). La metodología de taller en los procesos de educación popular. En A. Cano, *La metodología de taller en los procesos de educación popular* (pág. 42). Uruguay: Universidad de la republica.

- Charria, O. V., Sarsosa, P. K., Uribe, R. A., & López. (2011). *Definición y clasificación teórica de las competencias académicas*. Barranquilla - Colombia: Universidad del Norte.
- Cochado, p. A. (2011). *Modelización multivariante de los procesos de Enseñanza-Aprendizaje basados en competencias en Educación Superior*. España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Cruz, G. P. (2012). *El dibujo: Proceso creativo y resultado en la obra artística contemporánea*. Lima,: Pontificie Univercidad Catolica del Perú Facultad de Arte.
- Curasi, s. (2017). *El humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad*. Cuzco- Perú: Universidad Nacional Diego Quispe Tito de cusco.
- De la Cruz Ormeño, J. R. (2017). *Las estrategias en el aprendizaje de las artes visuales en los estudiantes del I ciclo*. Lima- Perú: Universidad de César Vallejo.
- Días Flores, G. (2015). *Modelo Didáctico basado en el Pensamiento Complejo y la*. Perú: UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO LANBAYEQUE ESCUELA DE POSGRADO.
- Fernández, M. d. (20015). *técnica y estética de la cerámica de talavera de la reyna*. Madrid: univercidad conplutense de madrit.
- Fusoni Fernando. (1904). *El modelado en la Escuela Primaria*. Buenos Aires: de la educacion.
- Garzón, Y. (2017). *Creación de talleres plásticas como una estrategia peddagógica para desarrollar el gusto artístico*. Bogotá- Colombia.
- Godines, R. S. (2007). *La educación Artística en sistema educativo nacional*. México: Universidad pedagógica nacional .
- Gómez, J. F. (2015). *Aplicaciones en la escultura de conglomerantes hidráulicos derivados del clinker puzolánico*. Madrid: Facultad de Bellas Artes.
- González, M. (2012). *MATERIALES BÁSICOS DE DIBUJO EN SECO*. Facultad de Bellas Artes, UCM.
- Guerrero, V. A., & Yerovi, T. A. (2013). *Fortalecimiento de las relaciones de pareja para la resolución de conflictos de comunicación*. Quito: Pontificia Universidad Catolica del Ecuador.
- Hernández, R., Fernández, C., & Bapista, M. (2014). *Metodología de la investigación* . México: Mc. graw hill.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Mc. GRAW HILL.
- Lauricella, M. (2014). *Anatomía Artística*. Barcelona: gustavo Gili,SL.
- Lexus. (2014). *Inciclopedíco* . Lima - Perú: Trebol.

- Lexus, E. (2014). *Diccionario Enciclopédico*. Lima Perú: Ediciones Trebol, S. L. Barcelona.
- Lexus, e. (2014). *diccionario enciclopédico*. Lima Perú: trebol, S. L. Barcelona - España.
- Lexus, E. (2014). *Diccionario Enciclopédico*. Lima Perú: Ediciones Trebol, S. L. Barcelona .
- Loja, G. X. (2012). *"Diseño de objetos aplicando la alfarería local."*. Ecuador: Universidad del azuay.
- Loja, x. (2012). *Diseño de objetos aplicando la alfarería local*. Ecuador: Universidad de azuay.
- Loja, X. G. (2012). *"Diseño de objetos aplicando la alfarería local."*. Ecuador: Universidad del Azuay.
- Mille, G. J. (2013). *Elaboracion y evaluacion de proyectos* . Barcelona: Torre Jussana serveis associattus.
- Ministerio de Educación . (2017). *Currículo Nacional*. Lima - Perú: Printed in Perú.
- Ministerio de Educación. (2014). *Lenguajes artísticos*. Santiago: Vivian Naranjo.
- Ministerio de Educación. (2017). *Curriculo Nacional*. Lima - Perú: Printed in Peru.
- Ministerio de Educación. (2017). *Curriculo Nacional de la Educación Básica*. Lima Perú: Printed in Perú.
- Nuñes, c. (2010). La tierra como material. En C. C. Silvia, *La tierra como material* (pág. 47). Argentina: Universidad de buenos aires.
- Olano, A. (2016). *El lenguaje de la piedra y su pervivencia en la escultura actual* . España: Universidad complutense de madrid .
- Olivera, C. (24 de febrero de 2017). <http://www.dearteycultura.com>. Obtenido de <http://www.dearteycultura.com>.
- Ortiz de Legarazu, F. (2013). *Las Formas*. Madrid: educacion plastica visual.
- Ortiz, P. N. (2000). *Diseño y evaluacion de proyectos*. Santa FE Bogotá : Mario Gonzalez Restrepo.
- Pérez J. & Gardey, A. (2010). Definición de taller. (<http://definicion.de/taller/>), 1,2.
- Pérez, J., & Merino, M. (2014). definicion de detalle. *Definicion de detalle*, 1.
- Picó. (7 de Noviembre de 2012). *técnicas artísticas*. Obtenido de WordPress.com.
- Picó, i. (7 de Noviembre de 2012). *técnicas artísticas*. Obtenido de WordPress.com.
- Picó, s. (7 de Noviembre de 2012). *WordPress.com*. Obtenido de WordPress.com.

- Quispe, O. (2017). *Interpretacion estetica del modelado en la estimulacion creativa*. Cusco: Escuela superior autónoma de bellas artes.
- Quispe, O. (2017). *Interpretación estética del modelado en la estimulación creativa*. Perú: Escuela puperior autónoma de bellas artes Diego Quispe Tito del cusco.
- Rajas, V. (2014). *Taller artísticos:propuesta metológica para la enseñansa de la literatura en el nivel secundario*. Perú: Universidad de Piura.
- Ramires, S. M. (s.f.). *tecnicas del boceto*. Londres.
- Ramonfaur, G. b. (2016). *Dibujo artistico - nociones básicas*. Monterrey, Nuevo León, México.
- Ramonfaur, G. b. (2016). *Dibujo Artítico - nociones básicas*. Monterrey, Nuevo León, México.
- René, H. (1998). *EL LENGUAGE ARTÍSTICO, LA EDUCACION Y LA CREACIÓN*. Barcelona: revista liberoamericana de educación.
- Rodríguez, O. (2010). *Técnicas y acabados de superficie sobre la escultura en piedra. investigacion práctica con tratamiento químicos y mecanicos en mármol*. Murcia: Universidad de murcia.
- Royo Gil, I. (2014). *La Educación Artística en Infantil basada en las Inteligencias Múltiples*. Valladolid-España: Universidad de Valladolid.
- Ruiz, E. C. (2009). Vivir Mejor,educacion por medio el arte. En E. C. Ruiz, *Coodinacion educativa y cultural centroamericana* (pág. 83). Costa Rica: Coodinacion educativa y cultural centroamericana.
- Sala, B. (09 de 11 de 2017). www.beatrizsantacana.com. Obtenido de www.beatrizsantacana.com: www.beatrizsantacana.com
- Salazar Mesén, R., & Fernández M., M. (2016). *Guía de Apoyo: Elaboración de Proyectos Artísticos-Culturales*. Costa Rica: Proartes.
- Santomé, A. F. (13 de 11 de 2017). <http://webcache.googleusercontent.com/>. Obtenido de <http://webcache.googleusercontent.com/>.
- Schiefelbein, K.-H. F. (16 de febrero de 2017). https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf. Obtenido de https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf: https://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/Schiefelbein-Chapter20New.pdf
- Segura, G. D. (2010). *Kit de aprendizaje de tecnicas basicas de dibujo a mano alzada*. Pereira/ Risarada: Univesidad Catolica Popular del RisaraldaI.

- Serano, A. (1976). III Manos y barro. En S. Antonio, *III Manos y barro* (pág. 44). Córdoba: Asandre.
- Sierra, M. (Enero-Junio de 2012). https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P.../conceptos_generales_inv. Obtenido de <https://www.google.com>
- Socorro, G. r. (2007). *La educación artística en el sistema educativo nacional*. México : Universidad pedagógica nacional.
- Tolentino, K. V. (2007). *Estudio de pre-factibilidad para la producción y comercialización de cerámicas de chulucanas*. Perú: Pontificia Universidad católica del Perú.
- Torres, C. D., Caro, E. s., & Paniagua, E. (2015). *Los lenguajes artísticos como mediadores culturales en las prácticas de lectura y escritura*. Colombia: Universidad de Antioquia.
- Torres, C., Caro, S., & Paniagua, E. (2015). *Los lenguajes artísticos como mediadores culturales en las prácticas de lectura y escritura*. Medellín - Colombia: Universidad de Antioquía Facultad de educación.
- Valencia, J. (2006). Educación Plástica. En J. L. Plaza, *Educación Plástica*. Navarra: Gobierno de Navarra.
- Valenciano, J. L. (2006). Educación Plástica. En J. L. Valenciano, *Educación Plástica*. Gobierno de Navarra. Departamento de Educación.
- Valenciano, P. J. (2006). *Educación Plástica*. Navarra: Gobierno de Navarra.
- Valenciano-Plaza, J. L. (2006). *Educación Plástica*. Pamplona: Gobierno de Navarra.

ANEXOS



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**TALLER DE MODELADO DE ALTO RELIEVE EN
ARCILLA PARA FAVORECER LA COMPETENCIA DE
CREACIÓN DE PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES
ARTÍSTICOS EN LOS ESTUDIANTES DEL PROMER
AÑO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVO “DON BOSCO”, DEL
DISTRITO DE CHACAS, PROVINCIA ASUNCIÓN ,
ÁNCASH, 2019.**



FUNDAMENTACIÓN

La aplicación del taller, es importante para concebir un buen resultado, con el propósito de mejorar el aprendizaje de los estudiantes, teniendo en cuenta la importancia de la Educación Artística, en la actualidad el Ministerio de Educación da poco valor, resaltando las áreas de comunicación y matemática, sin pensar, que el educando puede explorar las inteligencias múltiples del ser humano sobre todo en los lugares aledaños donde hay poco ingreso económico; razón por lo que puedan desenvolverse en los distintos ámbitos de la elaboración de objetos artísticos y tener un ingreso económico para el sustento de sus necesidades sobre todo valorar los objetos de arte. Por el cual se hará un taller con los estudiantes del “taller Don Bosco” donde, manipularán la arcilla y las herramientas del modelado, en el cual experimentarán nuevas técnicas de hacer un trabajo artístico, los procesos de desarrollar el taller tendrá la finalidad de mejorar el modelado en arcilla desde la preparación de materiales como: herramientas, arcilla, tema artístico de la figura, los procesos hasta el acabado.

Finalmente este aprendizaje, pretende ser una de las piezas claves para la transformación de las instituciones educativas públicas y privadas en el campo artístico dentro de las nuevas exigencias y desafíos del Currículo Nacional.

“Una técnica artística para que las y los estudiantes las busquen en una obra de arte concreta que puedan ver, analizar, ojalá tocar (cuando esto no ponga en riesgo la integridad física de la obra) y, distingan esta de otra obra trabajada bajo otra técnica, que analizarán igualmente.

DESCRIPCIÓN

Los momentos pedagógicos para cada sesión de aprendizaje tuvieron la siguiente estructura:

- **Inicio:** se motivó a los estudiantes a través de diversos medios como presentación de videos, dinámicos con estrategias, para despertar interés.
- **Desarrollo:** empezaron con la preparación de los materiales, o sea sacar arcilla del lugar propicio preparar, colando y destilando sin dejar partículas de piedras, aprenderán a pasar el dibujo de las herramientas en desperdicios de madera que a continuación tallaran, dando forma con las herramientas filudas, finalmente pasaran lija para pulir y la será que ayudará a proteger el desgaste, cumpliendo los pasos desde el comienzo hasta que esté listo para usar.

A continuación, improvisarán el uso de los taburetes; es que deben escoger un lugar adecuado con iluminación, luego colocarán los armazones estratégicos para la elaboración del modelado con arcilla y decidirán la figura artística para hacer.

Finalmente aprenderán la teoría y la práctica durante la elaboración de la figura, usando medidas precisas para que salgue bien, es en este momento el artista práctica los cánones establecidos obviamente para hacer la figura humana permitiendo que el trabajo salgue proporcionado, estético y bien acabado.

OBJETIVO

Determinar si el Taller de modelado en alto relieve en arcilla favorece la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes de 1° año de Educación Secundaria de la I.E. “Don Bosco” distrito de Chacas, provincia Asunción, Región Áncash 2019.

EVALUACIÓN

La técnica que se utilizará en la presente investigación es la encuesta, ya que su procedimiento permite la recolección de datos. Al mismo tiempo se define como un medio útil para poder recoger información acerca del aprendizaje de modelado en alto

relieve del grupo de estudio del primer año de Educación Secundaria del Taller Don Bosco.

El instrumento a utilizar en esta investigación será la lista de cotejo con alternativas dicotómicas, o sea la manera de contestar solo será SI y NO el mismo que buscará medir el nivel de desarrollo de la competencia de creación de proyectos desde los lenguajes artísticos en los estudiantes del primer año de Educación Secundaria. El instrumento consta de nueve indicadores con nueve ítems el mismo que evaluará los procesos del desarrollo del taller.

“La evaluación es un proceso integral del progreso académico del educando: informa sobre conocimientos, habilidades, intereses, actividades, hábitos de estudio, etc. Es un método que permite obtener y procesar las evidencias para mejorar el aprendizaje y la enseñanza

SESIONES



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/ Sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 23/07/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **ELABORAR LOS MATERIALES DEL MODELADO Y USAR.**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Aplica procesos creativos. 	Explica el rol que cumplen los elementos, principios y códigos de las manifestaciones artístico – culturales de diversas culturas para transmitir significados.	LISTA DE COTEJO

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	<p style="text-align: center;">MOTIVACIÓN</p> <p style="text-align: center;">dinámica</p> <p style="text-align: center;">Trabajo de equipo</p> <p style="text-align: center;">Con estrategia</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se presenta el profesor y los estudiantes El docente muestra una dinámica <p>Pide opinión sobre la dinámica efectuada, Socializan las diferentes: preguntas propuestas ¿Qué es lo que más les agradó de la dinámica? ¿Puedes crear? ¿Les gustó el trabajo grupal? ¿Por qué más estrategias para lograr la dinámica propuesta?</p>	periódico	5

	<p>SABERES PREVIOS</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO</p>	<p>El docente realiza las siguientes preguntas</p> <p>¿Qué materiales conoces para modelar?</p> <p>¿Qué materiales se necesita para hacer un modelado?</p> <p>¿Cómo se preparan los materiales para hacer el modelado?</p> <p>- ¿Habrá otros materiales para modelar?</p> <p>¿Han experimentado alguna vez el uso de materiales en el modelado?</p> <p>¿Cómo se usa? ¿Qué ventajas tiene la existencia de los materiales en tu localidad?</p> <p>¿Si no hay en tu localidad, como puedes adquirir dichos materiales?</p>	<p>Pizarra Plumón</p>	<p>13</p>
	<p>PROPÓSITO</p>	<p>El docente escribe en la pizarra</p> <p>ELABORAR LOS MATERIALES DEL MODELADO Y USAR.</p>	<p>Trabajo grupal</p>	<p>02</p>
	<p>ORGANIZACIÓN</p> <p>PROPUESTAS:</p>	<p>Normas de convivencia.</p> <p>- Mantener el orden y la disciplina durante la clase</p> <p>- Levantar la mano para opinar,</p> <p>- Respeto equitativo</p>	<p>Copias impresas</p>	<p>05</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR</p>	<p>Materiales, Herramientas y Técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: DIBUJAR LOS INSTRUMENTOS DEL MODELADO. <p>- El docente pone unas muestras de herramientas</p>	<p>Modelos en reales</p>	<p>20</p>

		<p>para que observen bien y dibujen como las espátulas, cortador y vaciador Propone hacer distintas herramientas.</p> <p>PASOS</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasar el dibujo en la madera, luego cortar en cinta, dar forma con formón, lijar bien, luego pasar con cera para que se mantenga bien. - Experimentan las funciones de cada herramienta. 		
	GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente acompaña a los estudiantes en el desarrollo de sus aprendizajes. - El docente aclara algunas dudas. 		40
CIERRE	METACOGNICIÓN REFLEXIVA	<ul style="list-style-type: none"> - ¿en el proceso te sentiste cómodo? - ¿recuerdas los pasos que seguiste? - ¿tiene utilidad lo que has aprendido, para qué sirve? - ¿Te gusta hacer las herramientas, por qué? <p>El docente debe trabajar por una “educación útil para la vida y el trabajo”</p>		05

LISTA DE COTEJO N°01

I.E. : Taller don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13,14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo	x			
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro	x			
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel	x			
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos	x			
7	PEÑA CAMILO, Angel Arnold	x			
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andres	x			
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco	x			
11	REQUEZ LICITO, Jordan Jose	x			
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teofilo	x			
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin	x			
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Angel	x			
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel	x			
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo	x			
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair		x		
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/ sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 25/07/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **IMPROVISAR EL MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Explora y experimenta los lenguajes artísticos	Explica el rol que cumplen los elementos, principios y códigos de las manifestaciones artístico – culturales de diversas culturas para transmitir significados.	LISTA DE COTEJO

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	MOTIVACIÓN video	- El docente muestra una dinámica Pide opinión sobre el video efectuada, Socializan las diferentes: preguntas propuestas ¿Qué es lo que más les agradó del video?	laptop	10

	<p>SABERES PREVIOS</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO</p>	<p>El docente realiza las siguientes preguntas</p> <p>¿Conoces las herramientas para modelar?</p> <p>¿Has experimentado el manejo de herramientas en un modelado?</p> <p>¿Cómo puedes improvisar tus habilidades al usar una herramienta durante el modelado?</p> <p>- ¿Cómo nacieron las herramientas?</p> <p>¿Han experimentado alguna vez, el uso de herramientas en un modelado?</p> <p>¿Cómo puedes aprender usar las herramientas? ¿Qué ventajas tiene la existencia de las herramientas en tu localidad?</p> <p>¿Puedes construir los materiales para el modelado?</p>	<p>Pizarra Plumón</p>	<p>10</p>
	<p>PROPÓSITO</p>	<p>El docente escribe en la pizarra IMPROVISAR EL MANEJO DE LAS HERRAMIENTAS</p>	<p>Trabajo grupal</p>	<p>02</p>
	<p>ORGANIZACIÓN</p> <p>PROPUESTAS:</p>	<p>Normas de convivencia.</p> <p>- Mantener el orden y la disciplina en el salón</p> <p>- Levantar la mano para opinar,</p> <p>- Respetar la opinión de los compañeros</p>	<p>Copias impresas</p>	<p>05</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR</p>	<p>Materiales, Herramientas y Técnicas.</p> <p>• Actividad 2: PREPARACION DE ARCILLA PARA EL MODELADO.</p> <p>- El docente hace preparar la arcilla</p> <p>- Propone improvisar la preparación de arcilla.</p> <p>PASOS</p> <p>- Remojan la arcilla con agua y ordenan los materiales a usar, como taburetes, tablero, plásticos y colocan la arcilla sobre una tablero:</p>	<p>Dibujo y Modelo en físico</p>	<p>40</p>

		Improvisan con distintas técnicas el amasado de arcilla.		
	GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente acompaña a los estudiantes en el desarrollo de sus conocimientos - El docente encamina en el descubrimiento de preparación de arcilla. 		10
CIERRE	METACOGNICIÓN REFLEXIVA	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo el hombre habrá descubierto la arcilla? - ¿Cómo aprendiste la preparación de arcilla? - ¿puedes encontrar la arcilla en tu localidad? - ¿te servirá para algo en tu vida lo que aprendiste? 		13

LISTA DE COTEJO N°02

I.E. : Taller Don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13, 14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo	x			
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro	x			
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel	x			
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos	x			
7	PEÑA CAMILO, Ángel Arnold		x		
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andrés	x			
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco		x		
11	REQUEZ LICITO, Jordan José	x			
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teófilo	x			
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin	x			
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Ángel	x			
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel	x			
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo	x			
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair	x			
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/ sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 13/08/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **USAR LOS MATERIALES Y HERRAMIENTAS ADECUADAMENTE.**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Explora y experimenta los lenguajes artísticos	Explica el rol que cumplen los elementos, principios y códigos de las manifestaciones artístico – culturales de diversas culturas para transmitir significados.	LISTA DE COTEJO

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	MOTIVACIÓN	<p>- El docente muestra un video</p> <p>Pide opinión sobre el video observado, Socializan las diferentes: preguntas propuestas ¿Qué es lo que más les agradó del video? ¿Les gustó el trabajo grupal? ¿Socializan las diferentes respuestas?</p>	laptop	10

<p>SABERES PREVIOS</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO</p>	<p>El docente realiza las siguientes preguntas</p> <p>¿Cómo se prepara el tablero para modelar?</p> <p>¿Alguna vez has experimentado preparar el tablero para modelar?</p> <p>¿Qué materiales se necesita?</p> <p>¿Cómo puedes descubrir a preparar el tablero correctamente para el modelado?</p> <p>- ¿alguna vez has visto a alguien preparar el tablero para modelar el relieve?</p> <p>¿Si te dicen prepara el tablero para modelar el relieve si nunca has visto cómo puedes preparar?</p> <p>¿Puedes intentar a preparar con todo sus pasos?</p> <p>¿Si no hay materiales para hacer, como puedes adquirir materiales?</p>	<p>Pizarra Plumón</p>	<p>10</p>
<p>PROPÓSITO</p>	<p>El docente escribe en la pizarra PREPARANDO MI TABLERO PARA MODELAR RELIEVE.</p>	<p>Trabajo Individual</p>	<p>02</p>
<p>ORGANIZACIÓN</p> <p>PROPUESTAS:</p>	<p>Normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el orden y la disciplina en el salón - Levantar la mano para opinar, - Respetar las opiniones de compañeros 	<p>Copias impresas</p>	<p>05</p>

DESARROLLO	PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR	<p>Preparando mi tablero para modelar el alto relieve.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 3: HACEN SUS TABLEROS PARA MODELAR EN RELIEVE. <p>- El docente propone que preparen cada uno.</p> <p style="text-align: center;">PASOS</p> <p>- cortan un triplay de 20 cm x 15cm. -colocan el plástico sobre el triplay. -colocar los listones en el borde para que salgue mismo espesor el base de relieve. - con clavo o tornillo.</p>	Dibujo con las acotaciones	40
	GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente acompaña a los estudiantes en el desarrollo de sus habilidades. - El docente es intermediario en el descubrimiento de preparar sus tableros. 		10
CIERRE	METACOGNICIÓN REFLEXIVA	<ul style="list-style-type: none"> - ¿en el proceso tuviste paciencia? - ¿recuerdas los pasos que seguiste? - ¿tiene utilidad lo que has aprendido, para qué sirve? - ¿aprendiste el uso correcto de la preparación de tablero, como aprendiste? <p>El docente debe trabajar por una “educación útil para la vida y el trabajo”</p>		13

LISTA DE COTEJO N°03

I.E. : Taller Don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13,14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo	x			
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro	x			
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel		x		
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos	x			
7	PEÑA CAMILO, Angel Arnold	x			
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andres	x			
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco	x			
11	REQUEZ LICITO, Jordan Jose	x			
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teofilo	x			
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin	x			
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Angel	x			
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel	x			
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo	x			
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair	x			
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 16/08/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **CREAR LAS FIGURAS ARTISTICAS.**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Explora y experimenta los lenguajes artísticos	Explica el rol que cumplen los elementos, principios y códigos de las manifestaciones artístico culturales de diversas culturas para transmitir significados.	LISTA DE COTEJO

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> - El docente muestra un trabajo de modelado Pide opinión sobre el modelado mostrada, Socializan las diferentes: preguntas propuestas ¿Qué es lo que más les agrada del trabajo que han observado? ¿Puedes realizar? ¿Qué estrategias puedes acotar para lograr el modelado?	Recursos laptop	5
	SABERES PREVIOS	El docente realiza las siguientes preguntas ¿Alguna vez han visto un trabajo artístico, que les gusto y por qué?	Pizarra Plumón	13

	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Qué materiales se necesita para hacer una figura artística?</p> <p>¿Cómo puedes generar una idea para hacer objeto de arte en el modelado?</p> <p>- ¿Cómo nacen las figuras artísticas?</p> <p>¿Han experimentado alguna vez hacer una figura artística en arcilla?</p> <p>¿Cómo y dónde? ¿Qué ventajas tiene la existencia de las figuras de artísticas?</p> <p>¿En tu localidad, puedes crear objeto artístico?</p>		
	PROPÓSITO	El docente escribe en la pizarra DIBUJANDO LAS FLORES DE MI JARDIN.	Trabajo grupal	02
	ORGANIZACIÓN PROPUESTAS:	<p>Normas de convivencia.</p> <p>- Mantener el orden y la disciplina en el salón</p> <p>- Levantar la mano para opinar,</p> <p>- Respeto equitativo</p>	Copias impresas	05
DESARROLLO	PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR	<p>Materiales, Herramientas y Técnicas.</p> <p>• Actividad 4: HACER UN DIBUJO PARA MODELADO.</p> <p>- El docente propone escoger libremente las distintas flores para dibujar.</p> <p>- Deciden cada uno, luego colocan la hoja sobre el tablero para dibujar.</p> <p>- Elaboran con lápiz y borrador el dibujo para modelar.</p>	Dibujo y Modelo en físico	20

	GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente ayuda descubrir a los estudiantes en el desarrollo de sus aprendizajes. - El docente aclara algunas dudas surgidas por los estudiantes. 		40
CIERRE	METACOGNICIÓN REFLEXIVA	<ul style="list-style-type: none"> - ¿estas contento de lo que decidiste hacer las flores de tu jardín? - ¿Por qué decidiste el tema? - ¿Recuerdas los pasos a seguir? - ¿para qué te servirá este aprendizaje? - ¿Te gusta dibujar, por qué? <p>El docente debe trabajar por una “educación útil para la vida y el trabajo”</p>		05

LISTA DE COTEJO N°04

I.E. : Taller Don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13, 14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo	x			
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro	x			
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel	x			
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos	x			
7	PEÑA CAMILO, Angel Arnold	x			
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andres	x			
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco	x			
11	REQUEZ LICITO, Jordan Jose	x			
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teofilo		x		
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin	x			
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Angel	x			
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel		x		
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo	x			
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair	x			
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 20/08/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **PRACTICAR UN OBJETO ARTÍSTICO DETERMINADO.**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Explora y experimenta los lenguajes artísticos	Explica el rol que cumplen los elementos, principios y códigos de las manifestaciones artístico – culturales de diversas culturas para transmitir significados.	LISTA DE COTEJO

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	MOTIVACIÓN video	- El docente muestra un video Pide opinión sobre el video efectuada, Socializan las diferentes: preguntas visto ¿Qué es lo que más les agradó del 'video'? ¿Te ha gustado como lo modelo?	laptop	10
	SABERES PREVIOS	El docente realiza las siguientes preguntas ¿Por qué se hace el modelado? ¿Cómo vas modelar la figura que decidiste? ¿Por qué escogiste el tema?	Pizarra Plumón	10

	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pasaría cuando creas una figura artística sin pensar mucho, como saldría? ¿Han experimentado alguna vez hacer un modelado, y como te salió? ¿Cómo puedes aprender usar las herramientas? ¿Qué ventajas tiene la existencia de las herramientas, echas por ti mismo? ¿Si no hay en tu localidad, como puedes adquirir dichos materiales? 		
	PROPÓSITO	<p>El docente escribe en la pizarra</p> <p>MODELANDO LA FLOR DE MI JARDIN</p>	Trabajo Individual	02
	ORGANIZACIÓN PROPUESTAS:	<p>Normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el orden y la disciplina en el salón - Levantar la mano para opinar, - Respetar la opinión de los compañeros 	Copias impresas	05
DESARROLLO	PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR	<p>Materiales, Herramientas y Técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 5: MODELANDO EN ARCILLA LA FLOR DE MI JARDIN EN ALTO RELIEVE. - El docente pone una rosa real Propone hacer distintas formas. 	Dibujo y Modelo en físico	40

		<p>-preparan y ordena los materiales y rellenan la arcilla en el tablero:.</p> <p style="text-align: center;">PASOS</p> <p>-Dibujan en el base con una punta de herramientas, copiando del dijo que tiene.</p> <p>- va poniendo la arcilla sobre el boceto dando forma.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si es mucho va quitando con la espátula. 		
	GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente acompaña a los estudiantes en el desarrollo de sus conocimientos - El docente encamina en el descubrimiento del modelado y manejo de las herramientas. 		10
CIERRE	METACOGNICIÓN REFLEXIVA	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo el hombre habrá adecuado herramientas para cada trabajo? - ¿Cómo aprendiste usar las herramientas de modelado? - ¿te servirá en tu vida diaria lo que aprendiste? 		13

LISTA DE COTEJO N°05

I.E. : Taller Don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13, 14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo	x			
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro	x			
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel	x			
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos	x			
7	PEÑA CAMILO, Angel Arnold	x			
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andres		x		
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco	x			
11	REQUEZ LICITO, Jordan Jose	x			
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teofilo	x			
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin	x			
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Angel	x			
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel	x			
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo	x			
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair	x			
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/ sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 23/08/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **ELABORA UN PROYECTO PARA REALIZAR MODELADO**

ARTISTICOS

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> Aplica procesos creativos. 	Explica el rol que cumplen los elementos, principios y códigos de las manifestaciones artístico – culturales de diversas culturas para transmitir significados.	Lista de cotejo

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	MOTIVACIÓN video	<ul style="list-style-type: none"> El docente muestra un video Socializan sobre el video observado todos los estudiantes comparten como les pareció. ¿Qué es lo que más les agradó?	laptop	10
	SABERES PREVIOS	El docente realiza las siguientes preguntas ¿Has tenido las posibilidades de hacer un proyecto para realizar el modelado? ¿Cuáles son los pasos en un proyecto para	Pizarra Plumón	10

	CONFLICTO COGNITIVO	<p>realizar una figura en modelado? ¿Por qué escogiste el tema? ¿Por qué el modelado no sale como has querido? ¿De qué manera un trabajo puede salir al gusto de muchas personas? ¿Qué ventajas tiene un trabajo bueno?</p>		
	PROPÓSITO	<p>El docente escribe en la pizarra REALIZAR UN PROYECTO PARA PRACTICAR FIGURAS ARTISTICOS</p>	Trabajo grupal	02
	ORGANIZACIÓN PROPUESTAS:	<p>Normas de convivencia. - Mantener el orden y la disciplina en el salón - Levantar la mano para opinar, - sentirse involucrado en el tema</p>	Copias impresas	05
DESARROLLO	PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR	<p>Materiales, Herramientas y Técnicas. • Actividad 6: HACE UN PROYECTO PARA REALIZAR UN MODELADO DE SU MASCOTA.</p> <p>PASOS - el estudiante decide uno de sus mascotas. - calcula cuanto tiempo va necesitar. - alista que materiales necesita de acuerdo la medida que decide.</p>	Dibujo	40

		Preparar el metro, el compás, agua y plástico		
	GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente acompaña a los estudiantes en el desarrollo de su improvisaciones - El docente sigue en la decisión de hacer su práctica artística. 		10
CIERRE	METACOGNICIÓN REFLEXIVA	<ul style="list-style-type: none"> - ¿qué es lo que aprendiste de la clase de hoy? - ¿Por qué arriesgaste hacer solo la figura? - ¿tiene importancia la improvisación? - ¿Estas registrando paso a paso lo que estas experimentando? 		13

LISTA DE COTEJO N°06

I.E. : Taller don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13,14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo		x		
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro	x			
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel	x			
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos	x			
7	PEÑA CAMILO, Angel Arnold	x			
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andres	x			
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco		x		
11	REQUEZ LICITO, Jordan Jose	x			
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teofilo	x			
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin	x			
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Angel		x		
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel	x			
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo	x			
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair	x			
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/ sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 27/08/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **REGISTRAR EL HECHO MAS IMPORTANTE DEL PROSESO.**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica el significado de una manifestación artístico – cultural y lo justifica utilizando el lenguaje propio de las artes. Contrasta su postura personal con las opiniones de sus pares.	LISTA DE COTEJO

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	MOTIVACIÓN dinámica Video del proceso del modelado	- El docente muestra un video Pide opinión sobre el video efectuada, Socializan las diferentes: preguntas propuestas ¿Qué es lo que más les agradó del video? ¿Les gustaría hacer un trabajo artístico como han observado?	video	5
	SABERES PREVIOS	El docente realiza las siguientes preguntas ¿Tienen registro de algo que les impactó? ¿Qué medios se necesita para hacer un modelado? ¿Alguna vez han visto alguien haciendo un trabajo artístico en arcilla?	Pizarra Plumón	13

	CONFLICTO COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué no te recuerdas lo que hiciste algo lindo? ¿Crees que puedes cumplir todo el proceso sin tener los medios? ¿Es importante tener de guía a alguien durante el desarrollo de tu trabajo, por qué? ¿Si no hay en tu localidad, como puedes adquirir dichos medios? 		
	PROPÓSITO	El docente escribe en la pizarra REGISTRAR EL HECHO MÁS IMPORTANTE DEL PROYECTO.	Trabajo grupal	02
	ORGANIZACIÓN PROPUESTAS:	Normas de convivencia. <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el orden y la disciplina en el salón - Levantar la mano para opinar, - Respeto equitativo 	Copias impresas	05
DESARROLLO	PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR	Materiales, Herramientas y Técnicas. <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: MODELANDO MI MASCOTA EN RELIEVE. PASOS <ul style="list-style-type: none"> -Dibujar grandes rasgos de la figura y registrar bien, -estudiar las dimensiones, mejor tomar nota de todo lo que esté desarrollando -Tener en cuenta del paso más importante del modelado. 	Dibujo y Modelo en físico	20
	GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente acompaña a los estudiantes en el desarrollo de sus aprendizajes. - El docente aclara dudas y preguntas. 		40

<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p style="text-align: center;">METACOGNICIÓN REFLEXIVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿tuviste miedo al dibujar en el modelado, por qué? - ¿Para qué no olvides que metodología puedes aplicar? - ¿tiene utilidad lo que has aprendido, para qué sirve? - ¿Te recordarás lo aprendido el día de hoy, de qué manera? <p>El docente debe trabajar por una “educación útil para la vida y el trabajo”</p>		<p style="text-align: center;">05</p>
--	---	--	--	---------------------------------------

LISTA DE COTEJO N°07

I.E. : Taller don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13,14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo	x			
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro	x			
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel	x			
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos	x			
7	PEÑA CAMILO, Angel Arnold		x		
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andres	x			
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco	x			
11	REQUEZ LICITO, Jordan Jose	x			
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teofilo	x			
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin		x		
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Angel	x			
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel	x			
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo	x			
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair		x		
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 03/09/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **COMUNICAR LOS HALLAZGOS PRACTICADOS AL HACER EL MODELADO**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica el significado de una manifestación artístico – cultural y lo justifica utilizando el lenguaje propio de las artes. Contrasta su postura personal con las opiniones de sus pares.	LISTA DE COTEJO

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	MOTIVACIÓN video descubrimientos	- El docente muestra una dinámica Pide opinión sobre el video efectuada, Socializan las diferentes: preguntas propuestas ¿Qué es lo que más les agradó del video? ¿Has aprendido algo del video?	laptop	10
	SABERES PREVIOS	El docente realiza las siguientes preguntas ¿En tu localidad conoces algún hallazgo? ¿Has experimentado algún descubrimiento? ¿Cómo puedes experimentar un descubrimiento en: el	Pizarra Plumón	10

	CONFLICTO COGNITIVO	<p>campo, en tu casa, en el trabajo, en el modelado?</p> <p>- ¿el descubrimiento ha sido la labor del hombre, mencione a los que los conoces? ¿Han experimentado alguna vez, un descubrimiento de algún objeto o hallazgos? ¿Cómo puedes aprender a descubrir? ¿Qué ventajas tiene los descubrimientos en tu localidad?</p>		
	PROPÓSITO	<p>El docente escribe en la pizarra</p> <p>COMUNICAR LOS HALLAZGOS PRACTICADOS AL HACER EL MODELADO</p>	Trabajo grupal	02
	ORGANIZACIÓN PROPUESTAS:	<p>Normas de convivencia.</p> <p>- Mantener el orden y la disciplina en el salón</p> <p>- Levantar la mano para opinar,</p> <p>- Respeto equitativo</p>	Copias impresas	05
DESARROLLO	PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR	<p>Materiales, Herramientas y Técnicas.</p> <p>HACE UN PERSONAJE EN EL MODELADO.</p> <p>- El docente hace usar el material arcilla</p> <p>- manipular libremente todo lo que pueda, para descubrir experiencias.</p> <p>PASOS</p>	Dibujo y Modelo en físico	40

		<ul style="list-style-type: none"> - Separan una cierta cantidad de arcilla para hacer experimento. - Maniobran con distintas técnicas para descubrir la técnica correcta del proceso del modelado. -Trabajan con la técnica aditiva y sustractiva ósea aumentar del mismo modo quitar. -Es aquí que debe ganar experiencias. -El docente encamina en el descubrimiento de su aprendizaje buscando de hacer descubrir al mismo. 		
	GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente acompaña atentamente a los estudiantes en el desarrollo de sus deducciones. 		10
CIERRE	METACOGNICIÓN REFLEXIVA	<ul style="list-style-type: none"> - ¿al manipular la arcilla que sensación sentiste? - ¿la experiencia que hoy descubriste ha sido un logro, una satisfacción? - ¿te servirá para algo en tu comunidad lo que aprendiste hasta hoy? 		13

LISTA DE COTEJO N°08

I.E. : Taller don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13, 14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo	x			
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro		x		
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel	x			
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos	x			
7	PEÑA CAMILO, Angel Arnold	x			
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andres	x			
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco		x		
11	REQUEZ LICITO, Jordan Jose	x			
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teofilo	x			
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin	x			
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Angel	x			
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel	x			
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo		x		
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair	x			
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 05/09/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **COMPORTE IDEAS Y TECNICAS DESCUBIERTOS CON LOS COMPAÑEROS.**

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica el significado de una manifestación artístico – cultural y lo justifica utilizando el lenguaje propio de las artes. Contrasta su postura personal con las opiniones de sus pares.	LISTA DE COTEJO

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	MOTIVACIÓN dinámica Trabajo de equipo Con estrategia juego	- El docente muestra una dinámica Pide opinión sobre la dinámica efectuada, Socializan las diferentes: preguntas propuestas ¿Qué es lo que más les agradó de la dinámica? ¿Puedes crear? ¿Les gustó el trabajo grupal? ¿Por qué más estrategias para lograr la dinámica propuesta?	periódico	5
	SABERES PREVIOS	El docente realiza las siguientes preguntas ¿Alguna vez aprendiste algo de alguien? ¿Registras bien los procesos y uso de materiales de los	Pizarra Plumón	13

	CONFLICTO COGNITIVO	<p>demás para poner en práctica? ¿Cómo pueden lograr recordar todos los procesos de un aprendizaje?</p> <p>¿Al tener un logro serías capaz de explicar todo los pasos? ¿Qué método tomarías para recordarte los procesos? ¿Qué materiales puedes usar para registrar todo los detalles? ¿Qué ventajas tiene recordar todo?</p>		
	PROPÓSITO	<p>El docente escribe en la pizarra</p> <p>COMPARTE IDEAS Y TECNICAS DESCUBIERTOS CON LOS COMPAÑEROS.</p>	Trabajo grupal	02
	ORGANIZACIÓN PROPUESTAS:	<p>Normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el orden y la disciplina en el salón - Levantar la mano para opinar, - Respeto equitativo 	Copias impresas	05
DESARROLLO	PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR	<p>Materiales, Herramientas y Técnicas.</p> <p>HACE UN PAISAJE DEL LUGAR EN EL MODELADO.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El docente predice el uso de algunos materiales para ayudar a registrar los paso del modelado que ha elaborado como: Cuaderno lápiz lapicero maquinas inteligentes para grabar, o tomar fotografías. <p>PASOS</p> <ul style="list-style-type: none"> -siguen las ultimas partes del modelado o sea las proporciones donde deben usar las medidas, herramientas, un juego entre la teoría y la práctica. el docente recuerda alistar los materiales de agenda o 	Dibujo y Modelo en físico	20

		<p>cuadernillo, lápiz , lapicero, o equipos de grabación</p> <p>-los estudiantes tomaran registro de todo los momentos de la ejecución del trabajo para recordar mejor los detalles</p> <p>-sacaran información de los demás compañeros, luego tomaran nota para sacar conclusión después de una comparación de trabajo del compañero y el suyo.</p>		
	GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO	<ul style="list-style-type: none"> - El docente conduce a los estudiantes en el desarrollo de sus aprendizajes. - El docente aclara algunas dudas. 		40
CIERRE	METACOGNICIÓN REFLEXIVA	<ul style="list-style-type: none"> - ¿cómo uno puede tener información de las experiencias plasmadas si no te vales de algunos instrumentos? - ¿qué pasaría si no te vales de los instrumentos de registro? - ¿tiene utilidad lo que tomas evidencias? - ¿te ayuda ser prevenido este aprendizaje? <p>El docente debe trabajar por una “educación útil para la vida y el trabajo”</p>		05

LISTA DE COTEJO N°09

I.E. : Taller don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13, 14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo	x			
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro	x			
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel	x			
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos	x			
7	PEÑA CAMILO, Angel Arnold	x			
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andres	x			
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco	x			
11	REQUEZ LICITO, Jordan Jose		x		
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teofilo	x			
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin	x			
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Angel		x		
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel	x			
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo	x			
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair	x			
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “DON BOSCO CHACAS”
 1.3. Grado/sección : 1° B
 1.4. Temporalización : 90 minutos fecha 10/09/2019
 1.5. Profesor : MOISES OLORTEGUI VILLAFANA
 1.6. Nombre de la sesión : **CONCLUIR PRECISANDO LA FUSIÓN DE EXPERIENCIAS**

DESTACADAS.

II. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
ARTE	CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica el rol que cumplen los elementos, principios y códigos de las manifestaciones artístico – culturales de diversas culturas para transmitir significados.	LISTA DE COTEJO

II. SECUENCIAL DIDÁCTICA

MOMENTO	PROCEDIMIENTO	ACTIVIDADES /ESTRATEGIAS	RECURSOS	TIPO
INICIO	MOTIVACIÓN dinámica video modelado en bulto	- El docente muestra una dinámica Pide opinión sobre el video efectuada, Socializan las diferentes: preguntas propuestas ¿Qué es lo que más les agradó del video? ¿Puedes modelar solo? ¿Les gustó el trabajo del artista? ¿Qué estrategias tomarías para lograr el trabajo que viste?	periódico	10
	SABERES PREVIOS	El docente realiza las siguientes preguntas ¿Qué materiales necesitas para hacer el acabado de un modelado?	Pizarra Plumón	13

	CONFLICTO COGNITIVO	<p>¿Cómo es un trabajo culminado del modelado? ¿Qué proceso será a seguir para dejar listo el trabajo para que vean los interesados? ¿Cómo puedes vender la obra y para qué?</p> <p>- ¿Habrá otros materiales para el acabado del modelar? ¿Han experimentado alguna vez el último proceso del acabado en el modelado? ¿Por qué se dice acabado? ¿Qué ventajas tiene un trabajo terminado? ¿Para qué sirve un trabajo artístico terminado?</p>		
	PROPÓSITO	<p>El docente escribe en la pizarra CONOSER EL ACAVADO Y COCCION DEL MODELADO.</p>	Trabajo grupal	02
	ORGANIZACIÓN PROPUESTAS:	<p>Normas de convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mantener el orden y la disciplina en el salón - Levantar la mano para opinar, - Respeto equitativo 	Copias impresas	05

DESARROLLO	<p>PROCESOS DIDACTICOS SEGÚN EL AREA CURRICULAR</p>	<p>Materiales, Herramientas y Técnicas. HACER UN PANEL DE ALTO RELIEVE EN MODELADO. - El docente indica el proceso del acabado del modelado PASOS</p> <p>Propone que si tienen otra manera de dar el último toque del trabajo hecho. -pulen el trabajo según el gusto de cada estudiante: -Analizan las estrategias para sacar de la base el modelado. -usan los cortadores para hacer el proceso del vaciado estratégicamente. -el encolado con la barbotina Efectuar los últimos toques dañados Dejar secar.</p>	Dibujo y Modelo en físico	40
	<p>GESTION DEL ACOMPAÑAMIENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - El docente guía a los estudiantes en el desarrollo de sus aprendizajes en el acabado del modelado. - El docente aclara algunas dudas. 		10
CIERRE	<p>METACOGNICIÓN REFLEXIVA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿tuviste miedo de malograr, al cortar el trabajo terminado? - ¿recuerdas los pasos del encolado después de vaciar? - ¿tiene utilidad lo que has aprendido, para qué sirve que ventaja tiene? - ¿Te gustó hacer este proceso, por qué? <p>El docente debe trabajar por una “educación útil para la vida y el trabajo”</p>		10

LISTA DE COTEJO N°10

I.E. : Taller Don Bosco Chacas

DOCENTE: Moises Olortegui Villafana

EDAD DE LOS ESTUDIANTES: 13, 14 AÑOS

n° de orden	indicadores APELLIDOS Y NOMBRES	área: arte			
		Toma decisiones y pone en práctica sus conocimientos para elaborar proyecto artístico individual o colaborativo		Interpreta manifestaciones artísticas y mensajes expresados.	
		SI	NO	SI	NO
1	HUERTAS GARGATE, José Armando	x			
2	MILLA LOPEZ, Mirko Paolo	x			
3	MILLA LOSANO, Jonathan Alvaro	x			
4	MORALES CANTARO, Nando Yonel		x		
5	OBREGON LLANOS, Roy Miguel	x			
6	OLIVIO AGUILAR, Juan Carlos		x		
7	PEÑA CAMILO, Angel Arnold	x			
8	PEREZ PIZARRO, Miguel Andres	x			
9	PINEDO ANTONIO, Jhoel Florian	x			
10	PRINCIPIO SOLORZANO, Eduar Francisco	x			
11	REQUEZ LICITO, Jordan Jose	x			
12	RIOS CAPILLO, Erik Duban	x			
13	ROMERO BRITO, Donayro Teofilo	x			
14	SAABEDRA SILVA, Luis Olguin		x		
15	SIFUENTES MINAYA, Edgar Edwin	x			
16	SIFUENTES SILVESTRE, David Angel	x			
17	SILVESTRE LOPEZ, Elot Noel	x			
18	SOLIS JAVEL, Samir Danilo	x			
19	TAFUR MINAYA, Kevin Jair	x			
20	VILLAFUERTE BALABARCA, Lenin Ronal	x			

n	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17	p18	p19	p20	p21	p22	p23	p24	Suma			
Alum 1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	10		
Alum 2	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	20		
Alum 3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	15		
Alum 4	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20		
Alum 5	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	10		
Alum 6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	17		
Alum 7	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	11		
Alum 8	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	12		
Alum 9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	13	kr20	0.63949843
Alum 10	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	14	Altemente Confiable	
PC	8	6	6	4	9	7	8	8	8	8	5	8	5	4	3	7	3	6	8	4	3	5	5	4		12.76		
PI	2	4	4	6	1	3	2	2	2	2	5	2	5	6	7	3	7	4	2	6	7	5	5	6			24	1.04347826
P	0.8	0.6	0.6	0.4	0.9	0.7	0.8	0.8	0.8	0.8	0.5	1	0.5	0.4	0.3	0.7	0.3	0.6	0.8	0.4	0.3	0.5	0.5	0.4			23	
Q	0.2	0.4	0.4	0.6	0.1	0.3	0.2	0.2	0.2	0.2	0.5	0	0.5	0.6	0.7	0.3	0.7	0.4	0.2	0.6	0.7	0.5	0.5	0.6			7.82	
P*Q	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.3	0	0.3	0.2	0.21	0.21	0.2	0.2	0.2	0.2	0.21	0.3	0.25	0.2		4.94	0.61285266	
n	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10				

Anexo 3.

FOTOS DE EVIDENCIA



LOS ESTUDIANTES EXPLORANDO SUS CREATIVIDADES



LOS ESTUDIANTES DIBUJANDO PARA MODELAR EN ARCILLA



LOS ESTUDIANTES PREPARANDO SUS INSTRUMENTOS PARA MODELAR



LOS ESTUDIANTES AMASANDO LA ARCILLA



LOS ESTUDIANTES DIBUJANDO SOBRE SUS BASES DE ARCILLA



LOS ESTUDIANTES MOSTRANDO SUS TRABAJOS