

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE  
PUNO**

**ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE PUNO PROGRAMA DE  
COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA**



**TESIS**

**PRESENTADO A LA ESFA - PUNO COMO REQUISITO PARA OPTAR EL  
TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA  
ESPECIALIDAD DE ARTES PLÁSTICAS**

**TÍTULO:**

**EL TALLADO DE MADERA EN EL ÁREA DE ARTE MEDIANTE LA ENSEÑANZA  
DEL DIBUJO PARA ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA I.E.S. DANIEL  
ALCIDES CARRION CANCHI GRANDE - CARACOTO**

**PRESENTADO POR EL GRADUANDO:**

**Bach. Yuri MENDOZA DIAZ**

**Asesor: Mg. Wilber Wilson QUISPE VELASQUEZ**

**PUNO - PERÚ**

**2021**

ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE PUNO

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA ESPECIALIDAD DE ARTES  
PLASTICAS

## **TÍTULO**

**EL TALLADO DE MADERA EN EL ÁREA DE ARTE MEDIANTE LA ENSEÑANZA DEL  
DIBUJO PARA ESTUDIANTES DEL PRIMERGRADO DE LA I.E.S. DANIEL ALCIDES  
CARRION CANCHI GRANDE – CARACOTO EN EL AÑO 2021**

## **TESIS**

**PARA OPTAR A NOMBRE DE LA NACION, EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN  
EDUCACIÓN ARTÍSTICA, ESPECIALIDAD DE ARTES PLASTICAS**

APROBADO POR:

PRESIDENTE DE JURADO : \_\_\_\_\_  
Lic. Wilber Ariel Maydana Iturriaga

MIEMBRO DEL JURADO : \_\_\_\_\_  
Lic. Javier Luque Mamani

MIEMBRO DEL JURADO : \_\_\_\_\_  
Lic. Juan Francisco Gómez Flores

ASESOR DE TESIS : \_\_\_\_\_  
Mg. Wilber Wilson Quispe Velásquez

## DEDICATORIA

Este trabajo de indagación dedico primeramente a mi familia por su inquebrantable y desinteresado apoyo y su eterno cariño.

Al director de la –Esfap- Puno, de igual manera a mi asesor de investigación, a mis colegas por su incondicional apoyo para que este trabajo se realice.

## AGRADECIMIENTO

En primer lugar, doy gracias a Dios porque siempre está con nosotros, nos ayuda a aprender de nuestros errores y nos guía.

El destino de nuestras vidas.

A toda la plana docente de la ESFAP Puno que nos aportaron con sus conocimientos y nos llevaron a perfeccionar exitosamente nuestros estudios de complementación académica.

A mis jurados por sus aportes para la consolidación de este trabajo de investigación.

Gracias a mi familia por siempre darme ánimo y apoyo moral para lograr nuestros objetivos

# ÍNDICE

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

RESUMEN

INTRODUCCIÓN

## **CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

1. Descripción del problema
2. Formulación del problema
  - 2.1. Problema general
  - 2.2. Problemas específicos
3. Delimitación del problema
4. Justificación de la investigación
5. Limitaciones de la investigación
6. Objetivos
  - 6.1. Objetivo general
  - 6.2. Objetivos específicos

## **CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO**

1. Antecedentes de la investigación
2. Base teórica
3. Hipótesis
  - 3.1. Hipótesis general

3.2. Hipótesis específicas

4. Variables

Operacionalización de variables

### **CAPÍTULO III. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

1. Método de investigación

2. Diseño de investigación

2.1. Diseño

2.2. Tipo de investigación

2.3. Nivel

3. Población y muestra

3.1. Población

3.2. Muestra

4. Técnicas e instrumentos de investigación

4.1. Técnicas

4.2. Instrumentos

5. Estrategias de recolección de datos

5.1. Proceso de tratamiento de datos

5.2. Análisis e interpretación de datos.

### **CAPÍTULO IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

1. La enseñanza del dibujo para el tallado

2. Aprendizaje del tallado

3. Conclusiones

4. Sugerencias

5. Bibliografía

ANEXO 1.- matriz de consistencia de tesis

ANEXO 2.- test de demostración práctica pre y post test

ANEXO 3.- test de habilidades

ANEXO 4.- sesiones de aprendizaje

## **PRESENTACIÓN**

La presente investigación surge a razón del trabajo diario en esta especialidad, viendo la desidia de muchos docentes que no le prestan una importancia al tallado en madera o materiales amigables en las diferentes instituciones educativas de la región en la que tuve la oportunidad de trabajar e intercambiar opiniones con mis colegas de otras instituciones.

El presente trabajo se centra en la importancia del diseño y el dibujo para encaminarse en el trabajo del tallado en madera u otros materiales similares, en la que los estudiantes de diversas instituciones educativas secundarias desde los primeros años de estudio, puedan realizar trabajos significativos para cada uno de ellos según sus intereses y prioridades.

El tallado es una técnica escultórica de trabajar en madera u otro material leñoso, el tallado básico es trabajar a partir de la disminución de material o quitando material con herramientas adecuadas para tal fin, con la finalidad de conseguir el dibujo o diseño en un tallado de bajo relieve, alto relieve o el bulto.

Dentro de los objetivos se pretende determinar la importancia de la aplicación de proyectos y estrategias cognitivas de diseño y dibujo para mejorar significativamente la comprensión del tallado y su aplicación en la realización de diversos trabajos, en estudiantes de instituciones educativas secundarias.

Por ello la importancia del tema a investigar, si realmente es necesario o no hay importancia en conocer el diseño y dibujo antes de poder aplicar a la ejecución de tallados en madera, de esta manera tendremos información para realizar un trabajo más minucioso sobre este tema.

## RESUMEN

En este trabajo de investigación se pretende demostrar la importancia en el tallado de madera mediante la enseñanza del dibujo para estudiantes del primer grado de la I.E.S. "Daniel Alcides Carrión".

La incógnita que resume el problema explorado es ¿En qué medida la aplicación de estrategias cognitivas del dibujo mejora significativamente la comprensión del arte del tallado en madera en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión, Canchi Grande - Caracoto? El objetivo propuesto en la investigación es Determinar la importancia de la aplicación de proyectos y estrategias cognitivas de diseño y dibujo para mejorar significativamente la comprensión del tallado, en estudiantes del primer grado de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión Canchi Grande - Caracoto.

En tal caso, el estudio está alusivo a las variables enseñanza del dibujo en volumen, y como la variable dependiente en el aprendizaje del tallado en madera de manera significativa por parte de los estudiantes.

La población de estudio está constituida por los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la educación básica regular de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión, Canchi Grande - Caracoto.

Palabras clave: tallado, dibujo, creatividad, características del dibujo, volumen en el dibujo, aprendizaje, aprendizaje de tallado, educación artística, manejo de manos para el tallado.

## INTRODUCCION

El trabajo de investigación plasmado comprende al tema del tallado de madera en el área de arte mediante la ilustración del dibujo para estudiantes del primer grado, en donde se da importancia a la calidad didáctica artística en el asunto de aprendizaje de los alumnos, en la institución educativa “DANIEL ALCIDES CARRIÓN CANCHI GRANDE” de la Ciudad de Juliaca.

El gobierno ha incorporado las tecnologías en las diferentes áreas de estudio, en muchas instituciones educativas el área de arte es una forma de rellenar las horas de trabajo, pero para del profesor de esta área de arte y cultura no es algo que tenga un despropósito sino al contrario. Es por eso que es necesario darle mejor interés al estudio del tallado mediante dibujos que van de los sencillo a lo complejo, y de esta manera nos conduciremos hacia el progreso de los conocimientos de aprendizaje en el área de arte y cultura.

La investigación se divide en cuatro capítulos: el primer capítulo es el método de investigación del problema, desde la descripción, argumentación, planteamiento del problema y objetivos. El segundo capítulo da a conocer el marco teórico en cuanto a antecedentes de investigación, sustento teórico, supuestos y variables.

El Capítulo III trata del marco metodológico de la encuesta, que da a conocer el tipo y diseño de la encuesta, así como la población y la muestra de estudio, y el Capítulo IV detalla los hallazgos de la encuesta, donde se extraen inferencias de tablas y datos estadísticos. Finalmente, se presentan las conclusiones y recomendaciones.

# **CAPÍTULO I**

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

### **1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

El presente proyecto permitirá orientar las acciones relacionadas a la ejecución y logro de los objetivos propuestos en el presente Trabajo de Investigación, como parte del aporte educativo cultural hacia la educación peruana, en el área de educación artística de la educación básica regular, la misma que guardando coherencia con los objetivos propuestos en el presente, permitirá contribuir de manera eficaz y dar alternativas de solución a un problema consecuente en la enseñanza y aprendizaje del tallado en las instituciones educativas secundarias y esto será parte de un guía a tratar problemas mediatos en el presente caso a la enseñanza – aprendizaje del tallado por parte de los profesores responsables de dar lineamientos básicos en la mejora de la calidad educativa en el logro de los objetivos propuestos en el área de educación artística y la difusión del tallado en los estudiantes.

Mediante el presente documento se propone alternativas de ejecución, así como cronograma las diversas actividades dirigidas a desarrollar una acción directa a mejorar, y organizar de manera lógica, un plan de trabajo dirigido al aprendizaje de las artes del tallado en base al aprendizaje del dibujo en sus diferentes formas en el nivel básico, enfocando dicha acción, a efectos de garantizar medios y acciones que desarrollen programas de trabajo dirigidas a la organización de talleres de trabajo para la realización de actividades artísticas, en las instituciones educativas de nivel básico, utilizando para ello de manera principal material amigable que nos proporciona la naturaleza o

que tengan acceso los estudiantes de los primeros años de la educación secundaria, así como la elaboración de material relacionados al dibujo acorde al planteamiento artístico y con la finalidad de preservar nuestro ecosistema.

Durante mucho tiempo la educación peruana se ha visto relegada a un segundo plano, por muchas razones, la falta de responsabilidad por parte de nuestras autoridades educativas, en la aplicación de estrategias educativas que se basen en nuestra realidad, el sistema educativo está pasando por uno de sus peores momentos, ya que no existe predisposición para el cambio, no contribuye a solucionar inicialmente los factores de falta de presupuesto para soluciones de parte a los álgidos problemas. El Ministerio de Educación. promulga normas y directivas, sin un sustento económico, lo que agudiza el problema, ya que los maestros los docentes formadores, se ven acorralados muchas veces por normas difíciles de cumplir, ya que la remuneración insuficiente no permite actualizaciones ni capacitaciones, es otra de las razones por las que el sistema educativo peruano, está situado en uno de los últimos lugares en lo que a educación se refiere no solo en América, sino en el mundo entero, sin alternativas lógicas de solución, sin políticas educativas adecuadas, sin medios dirigidos a nuestra realidad.

Estos motivos hacen que los docentes adopten nuevas formas y maneras de desarrollar con un sentido imaginativo a solucionar los problemas iniciales de la educación, Últimamente se propone un nuevo Proyecto educativo regional, tal efecto esta superficialmente aceptado, ya que en sus diversas facetas no se da la importancia debida a la Educación Artística, ya que la Región Puno, por su ubicación, tiene un gran porcentaje de quechua hablantes y aimara hablantes, lo que se consigna en un porcentaje de hasta el 75 %, sin embargo como se adelanta no se ve un plan estratégico de educación en el cual se deba mostrar los métodos adecuados para una educación de calidad basada principalmente en la Educación Artística. En el presente caso se propone como alternativa, la importancia de La Educación Artística en la formación integral del educando desde un enfoque cuasi experimental, ya que se propone una educación desde el momento activo y práctico, en el aprendizaje de las artes del tallado, su influencia y su importancia del dibujo como identidad para una buena acción de aprendizaje del tallado en sus diversos materiales como la madera.

## **2. FORMULACION DEL PROBLEMA**

### **2.1. PROBLEMA GENERAL.**

¿En qué medida la aplicación de estrategias cognitivas del dibujo mejora significativamente la comprensión del arte del tallado en madera de los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión Canchi Grande Caracoto?

### **2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

Pe<sub>1</sub> ¿Qué Estrategias se aplican para identificar los niveles de comprensión del tallado de madera en el área de arte, de los estudiantes de primer grado?

Pe<sub>2</sub> ¿cuáles son los niveles de conocimientos y las estrategias para la mejorar la enseñanza del tallado en el área de arte en los estudiantes?

Pe<sub>3</sub> ¿con que materiales educativos debe iniciar el aprendizaje del diseño, dibujo y del tallado en los estudiantes de primer grado de secundaria?

### **3. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA**

El trabajo de indagación se ha ejecutado en la Institución Educativa Secundaria “Daniel Alcides Carrión” Canchi Grande del distrito de Caracoto, con los estudiantes del Primer Grado de estudios, por tratarse de una institución pequeña y alejada no se puede tomar en cuenta a los demás profesores por no corresponder al campo del arte. Por lo que la publicación es concerniente a las variables de enseñanza del dibujo y el amaestramiento del tallado en madera. En consecuencia, la presente investigación se ha realizado según el cronograma presentado para la aprobación de este proyecto, aplicación de instrumentos de investigación, sistematización e interpretación de datos y redacción de informe final de tesis para presentación y apoyo del presente trabajo de investigación, del tema expuesto.

### **4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

La educación en el Perú en el área de la educación artística en sus diferentes tipos en la que se desarrolla en la educación básica regular, lejos de ser un problema debe ser un reto para los formadores de toda la Nación, implementar técnicas, proyectos, en la que se incentiven a cultivar las artes visuales, y para la presente investigación sobre el arte del tallado en diferentes materiales amigables, es momento de opinar de dar alternativas, a través de la experiencia, los egresados de las escuelas superiores de formación artística y las escuelas de arte de las universidades, son los responsables de manera directa, sobre la asignatura de Educación Artística

en Educación , ya que debe proponer dentro del estudiantado, alternativas de solución a problemas inmediatos que enfrentaran al ejercer esta función en la práctica habitual docente, es el caso de material didáctico adecuado, como su nombre lo indica, antes de que la enseñanza de la asignatura en mención sea de carácter teórico, como lo plantea el plan de estudios, se debe realizar acciones con la finalidad de realizar prácticas en el desarrollo de las artes, de esta manera se propondrá una educación dirigida al proceso de incentivar la imaginación y la creatividad en los estudiantes, si el estado no decide, se debe proponer alternativas dirigidas a tal fin. Por lo tanto:

¿Puede incidir, el uso del dibujo sus técnicas, materiales y recursos como apoyo en el proceso de enseñanza aprendizaje del tallado en madera y en diferentes materiales en la institución educativa Daniel Alcides Carrión de Canchi grande – Caracoto?

## **5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN**

Las limitaciones que existieron durante el desarrollo y proceso de la encuesta son las siguientes:

- Una de las limitaciones que dificultó este estudio, fue el cambio de horario, separando las horas que corresponden al área de arte.
- El ajustado horario de clases del área de Arte y Cultura, y algunos docentes no tuvieron la disposición de apoyarnos.
- Falta de un taller dedicado a la actividad de arte y cultura

- Limitaciones en el tiempo, este fue uno de los procesos más influyentes en el proceso de recopilación de datos, la revisión bibliográfica en sí misma y más allá.

## **6. OBJETIVOS**

### **6.1. OBJETIVO GENERAL**

Determinar la importancia de la aplicación de estrategias cognitivas de diseño y dibujo para mejorar significativamente la comprensión del tallado, en estudiantes del primer grado de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión Canchi Grande - Caracoto.

### **6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

**Oe1.** La diversificación de los diferentes proyectos y unidades que se aplican como estrategias y efectos positivos en la comprensión del arte del tallado en el área de arte de los estudiantes de primer grado.

**Oe2.** Los niveles más altos de conocimiento de dibujo tienen efectos positivos para el conocimiento del tallado en los estudiantes de primer grado

**Oe3.** proponer técnicas, instrumentos y la utilización de recursos naturales que contribuyen a solucionar la falta de material educativo, en el proceso de enseñanza aprendizaje en el dibujo del arte y el tallado en el nivel secundaria

# **CAPÍTULO II**

## **MARCO TEÓRICO**

### **1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Respecto a los trabajos de investigación, no se pudo encontrar específicamente temas que se relacionen directamente con el presente proyecto de investigación. Sin embargo, se han tomado referencias de trabajos que de alguna manera se relacionan con la investigación:

El objetivo general es: Determinar la importancia de la aplicación de proyectos y estrategias cognitivas de diseño y dibujo para mejorar significativamente la comprensión del tallado, en estudiantes del primer grado de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión Canchi Grande - Caracoto.

Elmer Huallpa Manzano (1999) en su tesis titulada “Interacción didáctica y el logro de competencias en los alumnos del programa de bachillerato”.

El objetivo general refiere: Determinar la relación entre interacción didáctica y el logro de competencias en los alumnos del programa de bachillerato en la asignatura de arte de variante científico técnico.

La hipótesis es: Existe una influencia directa y positiva entre la interacción didáctica con los niveles de logro de competencias en la asignatura de arte.

### **2. BASE TEÓRICA**

#### **2.1. Enseñanza Aprendizaje**

##### **2.1.1. Estrategias educativas.**

“Arte va dirigir las presiones educativas acciones básicas y habilidad para

dirigir un asunto”

“Conjunto concebido de acciones y técnicas que conducen al logro de objetivos predeterminados durante el proceso educativo”

### **2.1.2. Enfoque significativo.**

Esto significa que el aprendizaje ocurre cuando sientes lo que estás aprendiendo. Esta opinión surge cuando se cumplen tres condiciones. Partiendo de los conocimientos que tiene el estudiante, las experiencias que tiene y las relaciones adecuadas entre los conceptos aprendidos.

El alumno construye sentido haciendo conexiones entre lo que ya tiene o conocimientos previos y lo que pretende aprender, dando mayor sentido a lo aprendido.

### **2.1.3. Teoría de un aprendizaje significativo.**

Describe los recursos y actitudes que tiene una persona, empresa o institución para llevar a cabo una determinada tarea o labor”.

Las habilidades se pueden evaluar en bloques difíciles o habilidades macro cognitivas, psicomotrices, comunicativas y de integración social (las habilidades afectivas son en realidad valores). En el proyecto educativo se debe identificar el número aproximado de capacidades que debe ampliar la escuela. La suma de las habilidades de un principiante constituye su inteligencia.

#### **2.1.4. Hay que educar la creatividad.**

Se observó que todas las personas al nacer tienen capacidades creativas muy superiores, y el espacio vital, la educación que reciben pueden ayudarlas o, por el inverso, prohibir hasta esfumarse.

Si el régimen educativo de una nación está diseñado para tener vecindarios conformistas y sumisos, socavarán cualquier presunción de creatividad, ya que la creatividad es inherentemente inconformista y disidente. Por el inverso, si pretende educar y fomentar la creatividad de los entes desde la niñez hasta las más altas extensiones universitarias, producirá el resultado factor de un triángulo íntegro. Los entes, los regímenes educativos y la sociedad de la comprensión interactúan en esta área temática e intervienen de manera beneficiosa. Las personas creativas descubren todo tipo de incentivos en el medio cultural que les asedia para desarrollar ideas originales y acumular el acervo de procedimientos creativos que han contribuido a mejorar la calidad de la sociedad en la sociedad. Un bagaje más rico de procedimientos sofisticados en todos los campos, por ósmosis, ayudará a que el sistema educativo sea más práctico en la transmisión de la imaginación y la inventiva, lo que permitirá desarrollar aún más la creatividad de los estudiantes, cerrando así el triángulo positivo de desarrollo en creatividad e innovación del país.

“Sólo una contribución cada vez mayor de la creatividad nos permitirá eliminar (o al menos reducir) los problemas de nuestra civilización actual. Sólo con una apuesta firme y colectiva por la creatividad en

todos los ámbitos de la actividad humana podremos seguir progresando” Volviendo a citar a Penagos & Aluni (2000): “La creatividad es una condición necesaria para la Calidad. [...]. Seremos más humanos cuanto más creativos seamos

#### **2.1.5. Nivel de habilidad.**

“Es una habilidad específica que un estudiante domina y puede usar para aprender por sí mismo. Un grupo o constelación de habilidades constituye una habilidad. El aparato principal es cognitivo”

#### **2.1.6. Actitud en el aprendizaje.**

“Los estudiantes deben desarrollar una buena actitud hacia el estudio y el trabajo escolar. Se debe tener cuidado de fomentar el interés y la buena voluntad hacia el maestro, y reconocer que la escuela es un privilegio, y los maestros también deben prevenir o excluir cosas como el miedo o el resentimiento del miedo, el fracaso, la depresión, los sentimientos de inferioridad o la inseguridad”.

#### **2.1.7. Estudiante.**

Voluntad que pone el sentido, un alumno aplicándose a conocer alguna cosa. Persona que cursa estudios, especialmente de grado medio.

#### **2.1.8. Psicología del desarrollo.**

Tradicionalmente se considera al niño como un ser inmaduro e irresponsable, al que los adultos deben conducir sometido a su autoridad, a su dependencia, y a sus criterios, hasta el grado del

desarrollo, en que asuma las normas de la sociedad e integrado en el sistema productivo, se convierta en un adulto.

Actualmente se considera al niño como un ser en crecimiento que ha de descubrir y asumir su libertad y responsabilidades en cada etapa de su evolución. Es a la vez un interrogante qué será y un ser que vive plenamente cada periodo de su vida.

Existe la necesidad de estudiar las diferentes etapas evolutivas por las que ha pasado el ser humano en las interacciones psicosociales. Todo el proceso de crecimiento, maduración y mejora se denomina colectivamente ontogenia. Así mismo, debemos de meditar al proceso de progreso como un movimiento decidido, en el cual se han de distinguir periodos de acumulaciones cuantitativas latentes y periodos subsiguientes de reestructuración cualitativa. Debe tenerse presente que cada ser humano, tiene su propio ritmo de crecimiento, maduración y desarrollo.

Uno de los objetivos de la psicología del desarrollo, es el de desentrañar cómo se produce este proceso evolutivo, la forma en que la unión de dos células germinativas, reproduce la configuración estructural de un nuevo ser, que lleva impregnado una larga cadena filogenética y que a partir de ella, se desarrolla el hombre.

Existen períodos muy importantes en el desarrollo del hombre, durante los cuales los rasgos implementados le permitirán interactuar con su entorno, modificándolo de acuerdo a sus necesidades. Los rasgos de edad no surgen de repente, ni están grabados en piedra. Están

limitados por los procesos previos del niño, que a su vez condicionan la transición a etapas posteriores de progreso. En su acumulación, dependen de un momento histórico-social particular. Los esquemas a cualquier edad están históricamente condicionados, y su vigencia siempre se aplica a una población definida.

En el curso de la historia, las condiciones sociales generales del desarrollo de los niños han cambiado, y el contenido y los métodos de enseñanza han cambiado, todo lo cual no puede sino manifestarse como cambios en las etapas de desarrollo y evolución (I.S.VIGOTSKY).

En la repetición la edad es un período cualitativamente distinto de tratamiento mental y se determina por una plétora de permutas que, en vinculado, establecen la estructura peculiar del temperamento del niño en esa etapa. Vygotsky vio la vejez como un período comprensivo y relativamente ciego de la misma, cuya importancia estaba definida por su lugar en el ciclo general

En el desarrollo y sus leyes generales se expresan de manera especial cada vez (A. Petrovsky). A cada etapa le sigue otra etapa, y esta es una etapa nueva, por lo tanto, debemos entender que cada etapa contradice y niega a la etapa anterior, se diferencia en cantidad y calidad, y la nueva y superior, presentando transformaciones de diferente naturaleza en cuanto a desarrollo humano: morfológico, funcional, psicológico y social.

#### **2.1.9. Histórico socio cultural.**

En 1904, el psicólogo francés Alfred Binet publicó la primera prueba de

inteligencia moderna: la escala de inteligencia Binet-Simon. Su objetivo principal es identificar a los estudiantes que necesitan asistencia especial para cumplir. Un ajuste del nivel Binet-Simón fue publicada en 1916 por Lewis M. Terman de la Universidad de Stanford, quien agregó la sugerencia de Stern de que el nivel de inteligencia de una persona se puede medir como un cociente de inteligencia (CI). La prueba de Terman, conocida como Escala de Inteligencia de Stanford-Binet, incorporó los fundamentos de una de las pruebas de inteligencia modernas ampliamente utilizadas en la actualidad.

Se conocen coloquialmente como test de CI.

#### **2.1.10. El aprendizaje significativo en situaciones escolares.**

Es preciso diferenciar las tipologías de aprendizaje que producen resultados en el aula. En lugar primero, se pueden distinguir dos posibles dimensiones:

- a) La que se refiere a la forma en que se adquieren los conocimientos.
- b) Se añade retrospectivamente al orden del conocimiento o estructura cognitiva del aprendizaje en relación con su representación en el conocimiento.

Dentro de la dimensión primero, hay dos posibles tipos de aprendizaje:

Por recepción y por descubrimiento; y la segunda dimensión encontramos

dos modalidades: a través de la transformación y el significado, la interacción de estas dos dimensiones se traduce en las realidades

antes mencionadas del aprendizaje escolar, el aprendizaje mediante la recepción repetida y significativa o mediante el descubrimiento significativo.

#### **2.1.11. Situaciones del aprendizaje escolar.**

- ✓ Recepción repetitiva.
- ✓ Recepción significativa.
- ✓ Descubrimiento repetitivo.
- ✓ Descubrimiento significativo.

Sin embargo, estas situaciones no deben ser vistas como comportamientos aislados, sino como una serie incesante de oportunidades en las que los actos instruccionales y los planes de clase (primera dimensión) se entrelazan en la medida en que el estudiante recibe los contenidos escolares y la actividad cognitiva y la eficacia del estudiante como aprendiz (segunda dimensión; como la elabora o reconstruye la información).

#### **2.1.12. Desarrollo del tallado en las experiencias de aprendizaje.**

“Los materiales educativos juegan un papel importante en la experiencia de aprendizaje, que se conceptualiza como la experiencia proporcionada a los estudiantes en actividades dirigidas por profesores y estudiantes que son planificadas conjuntamente por profesores y estudiantes”.

Estas acciones obtienen hacer en el aula y también afuera del aula y también fuera de los establecimientos educativos secundarias. En la programación de las acciones hay que considerar principalmente:

- ✓ La elección del tema o adjunto a desenvolver el tallado en diversos materiales amigables de su entorno.
- ✓ Las capacidades que consiguen alcanzar los alumnos.
- ✓ Recursos, medios y materiales de los que puede depender o acciones para lograrlo.
- ✓ El espacio y la ocasión para llevar a cabo el trabajo.
- ✓ Que la sistemática a utilizar facilite la colaboración de todos y cada uno de los alumnos.

## **2.2. Educación artística**

### **2.2.1. Arte terapia.**

Es muy significativo desplegar la creatividad en los infantes desde edades tempranas, ya que los infantes creativos son más seguros, motivados, imaginativos, se expresan mejor, reaccionan intuitivamente y saben realizar acciones de forma libre y activa.

Hasta ahora, hay muy poco arte en las escuelas, y hay muy pocas oportunidades para que los estudiantes de primaria se expongan al arte y, a veces, no van más allá del tema de la expresión plástica. En muchos casos, este pequeño toque está relacionado con la vida o vivencias del adulto acompañante. Esta historia de arte, ya sea positiva o negativa, puede influir en su trabajo con los niños, potenciando o dificultando su creatividad.

En los infantes el arte es un intermedio de dicción y comunicación, el arte es el lenguaje con el que el niño trata desde los iniciales años de

vida, algo que se le ha agregado que no tiene que aprender, es uno de los más agradables, espontáneos e inocentes hay, que salen antes de la palabra.

Los niños utilizan este lenguaje artístico para transmitirnos sus emociones, nos cuentan lo que viven, el mundo que les rodea y cómo se relacionan con él. lo que alcanzamos decir que el arte es un instrumento trascendental para acercar al niño y desde allí continuar con su proceso educativo y desarrollo integral.

El propósito del itinerario "Comprendiendo al niño a través del arte dibujo", Es extender la visión del docente, darse cuenta de su posición frente a los infantes y dejar que se libere o mejore su desempeño en el aula desde esta nueva perspectiva. Estamos comprometidos en cómo ser un buen acompañante, guía y observador en el proceso de crecimiento de los niños, dejando de lado la intrusión y la franqueza de la tarea. Fomentamos la creatividad brindando a los docentes espacios de respeto y tolerancia, sin hacer juicios de valor sobre las creaciones que allí se realizan. Volvemos a jugar, a recuperar la alegría, el juego y la espontaneidad de la infancia para abrir todos nuestros sentidos a nuestros hijos y reinventarnos. Hablamos de arte contemporáneo, nuestra adecuada historia del arte, el valor que le damos, la importancia del juego, el dibujo para niños, cómo crear espacios de confianza y diálogo en el aula, y más.

Todo ello lo ejecutamos desde nuestra conveniente experiencia, a través del juego con el arte, la aplicación del arte terapéutico a lo que alcanzamos definir como el encuentro entre terapia y arte, bienestar y

juego.

Hicimos posible este encuentro a través del uso de diversas disciplinas artísticas (pintura, dibujo, escultura, teatro, etc.) y juegos. Un encuentro con nuestro proceso creativo, con el que percibimos, entretenemos y descubrimos durante las sesiones. Abierto a las sorpresas, nuestro trabajo (proyección imaginaria) nos contará y revelará nuevas vías.

Mandados y escoltados siempre por el arte terapeuta de un modo sutil y respetuosa, facilita que el maestro lleve sus aventuras a buen término.

### **2.2.2. Didáctica del arte.**

La didáctica es el estudio científico de ordenar contextos y aprender en beneficio de un escolar o jugador para lograr un objetivo cognitivo, afectivo o motor específico. Está concebido por una "entidad científica" adquirida durante un proceso organizativo, lo que le permite la experimentación y validación por métodos objetivos. "Organizar" significa que el profesor se asegura de que se planifiquen, innoven y creen situaciones de aprendizaje que sean útiles y necesarias para lograr los objetivos deseados previamente especificados y para acomodar al estudiante/atleta. Decididamente, la pedagogía es el amplio campo del saber que investiga y teóricamente aconseja o las competencias que se agrupan primeramente en el proceso de enseñanza. Cuando nos especializamos en una materia que apunta al deporte, hablamos de educación física y pedagogía de la actividad física.

### **2.2.3. Necesidades de una Didáctica Específica.**

La necesidad de una pedagogía específica en la educación artística es incuestionable, porque es muy evidente la diferenciación y especificidad de los contenidos que presenta: la presentación de resultados, los métodos de enseñanza, las relaciones humanas. y distribución de organización.

La didáctica de la educación artística respondiendo a la singularidad de su contenido en el proceso de enseñanza, constituyendo así una pedagogía específica cuyo eje central nos establecen en la expresión y apreciación del medio formativo. Los programas de educación artística tienen un impacto más directo y directo en estudiantes y profesores que los ambientes de aula tradicionales, y esta situación diferenciada conduce lógicamente a un proceso de socialización más rico.

Las respuestas pedagógicas que determinan estas diferencias son importantes. Estas actividades dependen de la instalación y materiales específicos. La organización de la clase es el primer problema didáctico del profesor, sobre todo si es novato. Varios factores, como el tipo de información, el tipo de actividad y la organización y control de los estudiantes, pueden generar diferencias en los métodos de difusión.

### **2.2.4. El proceso creativo**

El proceso creativo es muy común en la vida cotidiana. Cuando surge

un problema, proponer una solución adecuada ya es el punto de partida para iniciar el proceso creativo.

Persistentemente se ha sindicado la creatividad a áreas tan sensibles como la pintura, escultura, arquitectura el cine y el teatro. Sin embargo, el asunto creativo va más allá, ya que además se aplica a otras áreas

### **2.2.5. Etapas del proceso creativo**

1) Identificar un problema, necesidad, insatisfacción, insuficiencia o enfado;

2) Presentarlo claramente a la mente (ya sea imaginando, visualizando, adivinando, meditando, analizando o pensando en ello).

3) Motivar una idea, concepto, término o esquema para resolver según nuevas acciones no convencionales. Requiere estudio y reflexión, seguido de evaluación e implementación final.

Centrándonos en la publicación del asunto creativo, los autores nos demostraron que la creatividad está al alcance de todos. Con más o menos educación, con diferentes capacidades, todos podemos ser creativos. Para ello se utilizan diversas materiales y sistemáticas para estimular la creatividad y crear ideas transformadoras. Entre los escritores más importantes que contribuyeron a la comprensión del proceso creativo mencionamos a John Dewey, Henri Poincaré, Graham Wallas, Joy Paul Guilford y Joseph Rothman.

Churba (2007) Notemos que el proceso creativo tiene una espiral de retroalimentación. Cuanto más nos comprometemos a crear, más creativos somos. El resultado del proceso creativo enriquece a su autor, adquiere más experiencia, por lo tanto, más porte de resolución de problemas para futuros proyectos. También hay un salto cualitativo en el entorno y, por tanto, en la sociedad. En definitiva, la acción innovadora provoca el surgimiento de una nueva realidad que cambia tanto la realidad establecida como a quienes la crearon.

Cuando vivimos internados de bienes creativos, nos tenemos a nosotros mismos como seres humanos y es más probable que seamos creativos en la resolución de problemas. La creatividad se nutre en el contexto y se propaga a través de la difusión.

#### **2.2.6. Los efectos creativos**

Muchas veces el proceso creativo resulta del hecho de que el artista tiene una sensibilidad especial hacia contenidos problemáticos o progresistas que la mayoría de la gente solo ve como regulares. Así fue, por ejemplo, con la invención de la fregona o la golosina (piruleta, chambelona, piruleta, chupetín, etc.).

Distintas veces, investigando una cosa, el creativo se tropieza, a través de una reacción violenta, y otra, no estaba buscando, pero resulta ser muy útil y exitosa. Es lo que llamamos "chiripa" o "serendipia" traducido como neologismo de serendipia en la vida castellana. Un ejemplo coincidente es el descubrimiento de John

Wesley Hyatt, que quería obtener un nuevo material similar a partir del marfil en 1870, compactando una mezcla de aserrín y papel con cola. Se cortó el dedo y fue al botiquín. Accidentalmente tiró una botella de colodión (nitrocelulosa disuelta en éter y alcohol). Esto resultó en una capa de nitrocelulosa que quedó en su estante. Al ver esto, Hyatt se dio cuenta de que la mezcla podía actuar como adhesivo y, mientras la estudiaba, inventó el celuloide, que fue importante para el desarrollo del cine primitivo.

## **2.2.7. Resultado del proceso de creación**

### **2.3.4.1. Es original (o novedoso)**

Es una idea, proceso o producto que es distinto de sus análogos. Se muestra porque inspira una emoción de asombro, que muchas veces se manifiesta como una exclamación de la vocal "a". "¡Ajá!" para la creación artística, "¡ajá!" para los descubrimientos técnicos y científicos, "¡jaja!" para los descubrimientos humorísticos.

### **2.3.4.2. Tiene valor de uso**

Al menos para una fase de tiempo explícita y para toda o parte de la sociedad humana. Si satisficiera a su autor, entraremos en un debate en curso sobre el valor intrínseco de la creación artística, o entraremos en la reflexión de que un creador a veces sobrestima las fallas observadas en su sociedad y cae en la indiferencia de sus contemporáneos.

#### **2.3.4.3. Tiene viabilidad tecnológica**

Puede ser transformado con tecnologías existentes, establecidas o nuevas. Cuando las tecnologías no son lo suficientemente avanzadas para apoyar nuestra imaginación, estamos condenados a la frustración. Si, por poner un ejemplo absurdo, queremos construir una agencia de viajes basada en la teletransportación de cuerpos, hoy nos equivocamos.

Entre los muchos ejemplos de fracasos que nos cuenta la historia, destacamos a Charles Babbage, inventó con éxito una máquina de engranajes mecánicos que calcula logaritmos. En 1833, presentó su diseño a la Royal Astronomical Society para construir una máquina informática de uso general a la que llamó Motor analítico. Sentó las bases teóricas que permitieron a la Universidad de Pensilvania construir ENIAC, la primera computadora digital moderna, en 1946., comienzo de todos los desarrollos posteriores en el procesamiento electrónico de datos. Desafortunadamente para Babbage, en 1833 el nivel de tecnología existente le hizo prácticamente imposible llevar a cabo su proyecto.

#### **2.3.4.4. Tiene viabilidad económica**

El valor creado del producto creado debe ser inferior al producto económico directo o indirecto que se espera reportar.

Hay muchos inventos que mueren al poco tiempo de nacer

Debido a que son técnicamente factibles, no es práctico considerar introducirlos en el mercado real.

### **2.2.8. Creatividad y diversidad**

La colaboración, cuando el mecanismo está bien fundamentado y bien dividido, es continuamente una ayuda esencial para tener un cierto nivel de creatividad. Sobre todo, cuando construimos unidades multidisciplinares con individuos de diferentes perfiles.

La declaración es inconsecuente, intensa y habitual. Puede tener un líder designado, cualquiera consigue tomar la iniciativa casualmente si los detalles del plan lo sugieren.

Los riesgos del trabajo en equipo frustrado son la falta de coordinación, las dificultades de comunicación y la falta de inteligencia emocional. Nada que no se pueda arreglar con un liderazgo sensato.

Que trabajen juntas personas con diferentes miradas, diferentes formas de pensar, diferentes formas (antecedentes) y diferentes habilidades (destrezas), para que se sumen varias motivaciones (cada movimiento), la autocrítica sea más rápida y más fuerte, y las diferentes habilidades (siempre somos alguien). quién sabe lo que necesitamos ahora), sumando recursos y herramientas para lograr una inteligencia y creatividad colectiva mucho mayor que la suma de inteligencia y creatividad individual.

Sin embargo, la presentación de Susanne Langer ayudará a iluminar una importante vía de investigación contemporánea sobre las emociones. En su opinión, los psicólogos deben profundizar su

comprensión de los sentimientos y la experiencia subjetiva, y el lenguaje es el único medio para expresarlos. (Agüera & Guilera Agüera, 2011, págs. 41 - 54)

### **2.2.9. Psicología y arte**

Arte y Psicología en el Espacio Psicológico examina los fenómenos de la creación y apreciación artística desde una perspectiva psicológica. Sus aportes como Gustav Fechner, Sigmund Freud, la escuela de la Gestalt (que incluye las obras de Rudolph Arnheim), Lev Vygotsky y Howard Gardner.

La estética y su relación con la filosofía se beneficiaron de los aportes técnicos del siglo XX, que ya manifestaban los relacionados con el campo de la psicología.

El punto central de discordia sigue siendo el problema entre la satisfacción personal (práctica de placer o displacer) y la teorización de la obra (rectitud y validez de la prudencia).

En tal sentido, el reclamo de Susanne Langer aportará en el esclarecimiento de las líneas de investigación del sentimiento contemporáneo. En su opinión, los psicólogos deben profundizar su comprensión de los sentimientos y la experiencia subjetiva, y el lenguaje es el único medio para expresarlos. (Mota Botello , 2011 , págs. 86 - 87)

### 2.2.10.Lo imaginario

Es nuestra autenticidad la que sirve de cuadro en el caso del pensamiento, de icono en el caso de la imaginación, o de motivo que culmina en la belleza de una obra de arte.

La imaginación rompe lo dado porque niega lo positivo de lo que se nos da "en sí" en forma de objetos, como también se distancia de ellos, abriendo el mundo de universos que no son reales, sino "imaginarios".

La imaginación es la capacidad de imaginar cosas que no existen en la naturaleza, se mencionan o no existen en absoluto, pero que en sus formas simbólicas más primitivas se convierten en analogías, metáforas o alegorías, porque la imaginación sin ojos es "capaz de ver". "sin manos, nada.

La imaginación es siempre fluida. Se conserva en la vigilia y el sueño, el placer y el dolor, la sorpresa y lo mundano, la memoria y el anhelo, la intuición y el lenguaje, la creación y la espera. De hecho, cubre todos los aspectos de la vida. Su función: alejarse de las cosas sensuales y presentarlas desde una perspectiva específica, es decir, desde un espacio simbólico que las tenga en cuenta.

A veces se presenta en forma de creatividad: ¡Miró era un pintor imaginativo! Puede referirse a ilusión e irrealidad: ¡todo es como un sueño! O asuma también el mito y la utopía: ¡Coatlicue es el dador de la vida y la muerte! (Mota Botello, 2011, págs. 97 -98)

### 2.2.11. La imagen y su mundo

La forma dualista de Epicuro, que situaba el icono como un lugar habitado por pequeños "simulacros" (eidolon) que llaman la atención y forman iconografías, llevó adelante la tradición cuando el propio Berkeley afirmó que las imágenes sólo pueden reproducirse a través de lo que se puede establecer.

Percepción, asumiendo que el símbolo está contenido dentro de un fondo en el que la esencia imaginaria está dentro de la imagen.

En su Tratado sobre la naturaleza humana (Traité de la Nature Humaine), Hume explicó: Podemos llamar impresiones a aquellas percepciones imbuidas de fuerza y violencia. Sin embargo, como estamos acostumbrados a pensar separadamente la espacialidad del espacio, existe un error que Sartre (1936) define como la "ilusión de la inmanencia" responsable de no sumergirse en el espacio imaginario, debido a su concepción dualista, la imagen fue relegada a una "imparcialidad íntima" y no a un extremo. Para superar esta confusión, Sartre propone una alternativa: describir la imaginación como un tipo de conciencia.

Según Sartre, la imaginación tiene las siguientes características: 1) la imagen es una especie de conciencia, 2) está inmersa en fenómenos cuasi-observacionales, 3) La conciencia de la imagen tiene su objeto como nada, 4) La imagen es espontánea.

Los objetos de percepción consisten en combinaciones permanentes de posibles decisiones e investigaciones. Por el contrario, lo que posee

la imagen misma es sólo un número limitado de prescripciones, y éstas son precisamente las prescripciones que tenemos como conciencia de ella..

Años más tarde, en *L'Imaginaire* (1940) Sartre definiría a la imaginación con características adicionales: a) es una conciencia en el sentido Husserliano de ser conciencia de algo, tiene intencionalidad hacia su objeto; b) Inmerso en fenómenos cuasi-observacionales, que parece estar vivo pero implica la ausencia del objeto; c) posee su objeto en forma de nada, una cosa ilusoria que surge sólo de una "situación" en el mundo concebido y producido como intencional, aunque independiente de la voluntad; d) es espontáneo, constituido, aislado y aniquilado del objeto real, la imagen es un acto, es un hecho contingente; e) es figurativo, se refiere a dar sentido o se presenta como irreal , algo que no es real. (Mota Botello , 2011, pág. 115)

### **2.2.12.Sociología del arte**

La Sociología del arte va desde los estudios de artistas, instituciones artísticas y a las obras, pasando por los procesos sociales, económicos y políticos que transponen una etapa de estudios. Su área de interés también incluye el mercado del arte y el estado como productor de política cultural, los diferentes lugares de circulación, producción y consumo de productos artísticos. Asimismo, el público y la recepción del arte se incluyen como elementos esenciales en esta rama de la sociología. Una perspectiva dualista sobre el análisis del arte ha dominado las discusiones en este campo de estudio, ya sea desde una concepción "internista" o típicamente humanista, que

crea constancia en la peculiaridad del artista como un creador único, cuyo arte aparece deshistorizado y ajeno a lo social, o bien desde una concepción “externa” o sociologista, que explica las obras y corrientes artísticas únicamente por una reseña social, olvidando las particularidades de la práctica artística.

### **2.2.13. Especificaciones del arte.**

Un condicionante en el que poseemos que pensar corresponde a la demarcación disciplinar de la sociometría del arte, que muchos periodos se confunden con la sociología "cultural". Como saben, el término es demasiado ambiguo, principalmente por la distancia entre el significado francés, que normalmente se centra en las habilidades relacionadas con las técnicas, y el concepto anglosajón, más antropológico, evolucionando hacia todo lo relacionado con los hábitos o la cultura. Tiene que ver en una sociedad categórica. Nos referimos aquí sólo a aspectos de las “técnicas” en sentido preciso, es decir, a las experiencias creativas muy valoradas, y este es precisamente uno de los justos de la sociología del arte: conocer los procesos que utilizan este tipo de enunciado, sus diferenciaciones temporales y espaciales. En consecuencia, no nos ocuparemos del ocio, ni de los medios de comunicación, ni de la vida cotidiana, ni de la arqueología, y mucho menos del patrimonio. Tampoco nos limitaremos al saber de los artesanos, ni a los signos ingenuos, pueriles, locamente espontáneos de la creatividad, salvo que se sitúen dentro de los límites del arte contemporáneo institucionalizado. Esta medida no se deriva en modo alguno de una actitud hacia la esencia del arte (actitud que, además, no

es espiral de la sociología), sino de una escueta circunscripción del campo de oportunidad de este libro. (Heinich, , 2002)

#### **2.2.14. Estadios de diseño Artístico**

Una composición es la organización de elementos para permitir que un artista exprese sus ideas de la manera más efectiva. Esta definición se aplica a todas las disciplinas, incluidas la música y la escritura.

La disposición se basa en fraccionar una superficie y distribuir todos los elementos estéticos para conseguir el mayor placer e impacto visual. Esta idea está enérgicamente ligada al concepto de diseño. Se trata de organizar y posicionar formas con el objetivo de crear un resultado estético e interesante para la percepción humana.

Propusimos los primeros capítulos para situar el diseño como una ciencia del diseño, diseñar los fenómenos fundamentales de la comunicación visual y examinar los principios y reglas que surgen del estudio de la visión perceptiva.

Es peligroso para nosotros ahora si procedemos sin pasar primero por estas circunstancias iniciales. Dado que la proyección es un acto de totalidad (de la palabra griega bolo: todo, todo, global), requiere que creemos visiones que sean inclusivas, integradas e integradas. El paso por las etapas anteriores nos ayuda a adquirir un concepto integral basado en la teoría de la Gestalt, fundamental para la transmisión y adquisición de las herramientas mentales diseñadas.

Como dijimos al comienzo de este estudio, nuestro argumento parte del supuesto fundamental de que las actividades físicas y mentales tienen el mismo orden y que pueden ser consideradas como manifestaciones

de un mismo fenómeno, es decir, una persona. Desde este concepto general, vemos el proceso de diseño de enseñanza y aprendizaje como una Gestalt que se manifiesta como un cuerpo significativo de conocimiento.

Dichos conjuntos de significados son como etapas o niveles de comprensión y asimilación de ideas, como etapas de conocimiento que se perfilan claramente a pesar del constante fluir de la mente, como categorías de ideas proyectuales, como medidas ascendentes, como mesetas fértiles de crecimiento escalonado, valores sembrados, ideas, conceptos, juicios, leyes, principios y supuestos. Si bien cada uno de estos niveles de conocimiento está interconectado con pasos inmediatos en un intercambio dinámico, todavía puede ser conocido, comprendido y entendido como un todo organizado y así puede generalizarse, cultivarse, consolidarse y enriquecerse. Cada uno tiene su propio espacio, y una vez cubierto, podemos ir subiendo poco a poco a otro nivel de mayor complejidad, a otro nivel superior, y finalmente podemos combinar los datos que ya hemos obtenido con otros nuevos. en el proceso de combinar varias ideas.

Este camino de pensamiento y acción ha tenido giros y vueltas, culminando en una plataforma de sabiduría y sensibilidad construida sobre un legado acumulado. Este es el lugar adecuado para emprender un nuevo camino: un camino que cree firmemente en la autodisciplina y el aprendizaje perpetuo.

En el ciclo progresivo de caminos establecidos a través del

pensamiento para la ideación del proyecto, encontramos tres etapas fundamentales y progresivas, de las que nos ocuparemos en los siguientes capítulos, que definimos como organización formal, interacción serial y plan de conjunto.

### **2.2.15. Clases de elementos visuales**

La comunicación visual como cualquier lenguaje - natural o artificial - está formado por tres clases de elementos:

- a. Un conjunto de signos visuales básicos, Al igual que las palabras en el lenguaje, nos permite construir oraciones.
- b. La visión aprecia nuestras intenciones. Diseña como quieras. Continuando con el ejemplo de la oración, el proceso es del mismo tipo que siguen los escritores en el ámbito del lenguaje cuando crean una obra literaria. Un ligado de resúmenes y reglas básicas para la formación, configuración u organización de las formas.
- c. Un conjunto de elementos y reglas de relación que permiten entablar conexiones y derivaciones partiendo de las composiciones básicas considerando la complejidad del lenguaje visual, consideraremos símbolos o elementos visuales básicos, por un lado, y elementos y reglas básicas de formación y relaciones por otro, tratando de simplificar todo lo posible. Por lo tanto, tendremos solo dos grupos, y los llamaremos:

- a. Elementos visuales básicos.
- b. Elementos visuales básicos de formación y de relación.

La comprensión de ambos es imperiosa, Concibe formas tanto bidimensionales como tridimensionales, formas inmóviles o fijas, así como formas móviles o dinámicas.

a. Los elementos visuales básicos son:

- 1. La línea
- 2. El punto
- 3. El plano.
- 4. El volumen.
- 5. La textura.
- 6. El color.
- 7. El valor.

A todos ellos los trataremos desde el inciso 4.4 hasta el 4.13.

b. Los elementos visuales básicos de formación y de relación son:

- 1. La dirección
- 2. El equilibrio.
- 3. El espacio.
- 4. La escala.
- 5. La posición (Gonzales Ruiz, 2009)

### **2.2.16. El dibujo**

El dibujo artístico se caracteriza por la exhibición gráfica de todo lo que no se puede expresar con palabras, y es una disciplina basada en el dibujo y la representación de figuras y/o formas, expresando

visualmente los pensamientos y sentimientos del artista. También se le conoce como lenguaje formal porque permite comunicar emociones, ideas o sentimientos únicamente a través de gráficos, trazos y dibujos creativos, sin restricciones idiomáticas ni barreras temporales y/o culturales.

No existe una técnica establecida que asegure el éxito en el dibujo artístico, sin embargo, cada artista puede usar su creatividad para perfeccionar su trabajo y, en base a mucho trabajo duro y dedicación, puede lograr que su trabajo sea reconocido. La técnica que utiliza un artista depende de su estilo y de lo que quiera transmitir o expresar en su obra, pero no cabe duda de que una buena pintura tiene cualidades de seguridad, firmeza y soltura. Otra característica clave de la pintura artística es que los objetos están profundamente inteligenteizados para la composición subjetiva.

#### **2.2.17. La luz sobre formas básicas**

El artista abandona la publicación de la línea y frecuenta de armonizar luz y sombra, obra y alrededor, ingresa a un mundo nuevo. Sus dibujos comienzan a lograr un carácter de existencia, porque a través de la luz y la sombra delimitamos la representación y todo el mundo perceptible no es más que luz en las formas. Pero la complejidad de la naturaleza es tal que puede resultar abrumadora si no comprendemos sus aspectos y leyes. A menudo, las superficies de sus formas presentan texturas interminables, y la relación entre las formas naturales y artificiales y las formas básicas no siempre es evidente. Por lo tanto,

debemos idear un plan simple que nos permita comprender las complejidades que tenemos entre manos. Primero convenimos facilitar la luz y la forma, comenzaremos con convenciones primordiales que no tengan anomalías en la superficie o variaciones en el color y la textura que puedan causar confusión. Son de un simple color blanco y tienen una superficie uniforme para observar los efectos de la luz sin la influencia de otros factores, nada de eso.

Esta esfera parece la forma básica del universo. El sol ilumina nuestro universo, y las esferas de los planetas siempre están medio oscuras; pero a medida que los planetas giran sobre sus ejes, cada punto de estas esferas pasa de la luz a la sombra y vuelve a la luz durante cada revolución. . A medida que la luz de la esfera se desvanece en la oscuridad a través de una zona crepuscular que se oscurece gradualmente, la rotación del globo produce el oscurecimiento gradual de la luz del día conocido como amanecer y atardecer. Por la noche, llegamos a la zona de sombra, donde los rayos del sol paralelos ya no pueden alcanzarnos. Al austro quedamos en el eje del área iluminada ya la medianoche estamos en el centro del área sombreada. Estos hechos son la base de toda pintura de luces y sombras. Dentro de cada esfera iluminada, hay un punto de máxima iluminancia: el punto que se encuentra en un plano perpendicular a la fuente de luz. Esta área recibe más luz que cualquier otra área. Es el área más brillante más cercana a la fuente de luz. A medida que una forma se aleja del foco, recibe cada vez menos luz. Esto crea sombras. El borde de la sombra comienza donde la luz incide sobre la esfera. Así, si la luz tiene una

dirección determinada, podemos determinar aproximadamente en qué parte de cualquier círculo comienza la sombra. La línea divisoria divide la esfera en dos regiones iguales. Entonces, la primera ley de la luz dice así: la luz de una sola bombilla viaja en línea recta y, por lo tanto, no puede iluminar más de la mitad de un círculo. La segunda cláusula se deriva de la anterior.

Cada superficie se ilumina según el ángulo que forma con la dirección

Haz. Los planos más brillantes son aquellos que forman un ángulo recto con la dirección de la luz. A medida que la curva se aleja de la dirección vertical del haz, se oscurece hasta alcanzar la máxima oscuridad justo después del borde del área sombreada. La tercera ley, derivada de las anteriores: Sólo se pueden iluminar uniformemente superficies planas, ya que siempre se observan gradaciones de tonalidad en superficies curvas y redondas. Aquí, entonces, está el secreto de la iluminación formal. Las áreas planas tienen un tono o valor uniforme. El área circular se modela con sombreado degradado. La iluminación indica al observador si una forma es redonda o plana y establece su identidad. Una esfera o un huevo es la única forma que no tiene un plano. Los cubos y los prismas no tienen superficies redondeadas. Así, una esfera o forma similar solo se puede dibujar con sombras degradadas, mientras que un cubo o prisma tiene una sombra uniforme en cada cara. Todas las formas consisten en superficies planas o redondeadas o una combinación de ambas. Ahora veamos las sombras. Cuando una superficie es tal que una regla colocada en ese plano no puede apuntar

de ninguna manera hacia la fuente de luz, el área debe estar en sombra. Por eso - entre las zonas iluminadas - puede haber sombras, como en los pliegues de las cortinas. De hecho, cualquier depresión o muesca se puede identificar con medios tonos o sombras. Cada protuberancia en la superficie es más brillante en el lado que da a la luz y más tenue en el otro; además, si es lo suficientemente alto, proyecta una sombra en la superficie. Volviendo a la esfera, echemos un vistazo más de cerca al área sombreada.

La fracción más sombría de la sombra está cerca del margen de la luz. La sombra solo puede ser incluso si no hay luz reflectante. Así vemos medio limón. En este caso, nada ilumina la sombra. Sin embargo, debido a que todo en la luz tiene la capacidad de destellar, las oscuridades que vemos a menudo reciben parte de la luz reflejada de los planos iluminados vecinos y, por lo tanto, los tonos dentro de la sombra son ligeramente más claros que en los bordes. Algunos ilustradores llaman a la forma "protuberancia". Al ser más oscuro, tiende a iluminar las áreas iluminadas cercanas y agrega vitalidad y resplandor a los espacios oscuros. Esta franja oscura solo aparece cuando la luz de la fuente original se refleja en el objeto. Si la luz reflejada no regresa directamente a la fuente de luz, esta franja oscura desaparece debido a que ni la luz directa ni la reflejada llegan a este punto del nivel del objeto que puede caer.

Para lograr este efecto en la fotografía, la luz de relleno debe enfocarse directamente. La luz principal, su intensidad no debe ser mayor a la mitad de la misma. Aquí está el secreto para conseguir un buen material

fotográfico que sirva de base para tus cuadros. (Loomis, , 2005, págs. 79-80)

## **2.3. La escultura**

### **2.3.1. ¿Qué es?**

La escultura es el arte de crear la arcilla, esculpir en piedra, madera u otros materiales directos. Es una de las artes plásticas en las que se expresa el escultor, creando volúmenes y modelando espacios. La escultura incluye todas las artes de tallado y cincelado, así como las de fundición y moldeado.

Dentro del grabado, el uso de disímiles composiciones de materiales y soportes ha dado lugar a un nuevo recopilación primoroso que incluye conocimientos como el constructivismo y el ensamblaje. La escultura se entiende en sentido genérico como la obra artística plástica del escultor.

### **2.3.2. Tipos de escultura**

La escultura se ha dividido tradicionalmente según su "tema" en dos ramas, estatuaria y escultura decorativa: el primer caso es la forma y sensibilidad humana, o la reproducción o estilización de otros seres naturales, animales o plantas. El primero es una verdadera escultura, con ideales propios, el segundo juega un papel secundario, asistiendo al primero ya la decoración arquitectónica.

Como su aspecto, se catalogaba fundamentalmente en dos tipos: de bulto redondo y de relieve.

- **De bulto redondo.** - Se puede ver desde cualquier ángulo a su

alrededor. Si representa una figura humana, se llama estatua. Si una estatua representa la divinidad o está hecha para el culto religioso, se llama imagen.

Según la parte del cuerpo representada, las esculturas redondas se dividen en:

- Busto, si representa la cabeza y la parte superior del tórax,
- De medio cuerpo,
- De tres cuartos,
- De cuerpo entero;
- Torso, si faltan cabeza y extremidades También puede denominarse:
  - Coloso, si es de grandes dimensiones,
  - Grupo -o conjunto- escultórico,
  - Ambiental

## **2.4. El tallado**

### **2.4.1. Concepto**

Uno de los tipos de arte más antiguos, el tallado en madera es una forma de arte común a todas las culturas desde la Edad de Piedra, en gran parte debido a su amplia disponibilidad, maleabilidad y bajo costo. Su única desventaja real como medio escultórico es su carácter perecedero. La madera puede degradarse rápidamente debido a su alta absorción de agua y susceptibilidad a los insectos y hongos transportados por el aire. Como resultado, el bronce, el mármol y otros tipos de piedra se convirtieron en la elección preferida para las obras

monumentales. A pesar de esto, la madera sigue siendo el tipo dominante de escultura africana. Se usa comúnmente para hacer máscaras, figurillas, objetos religiosos y decoraciones en general.

#### **2.4.2. El relieve del tallado**

La composición en relieve resume el cambio del dibujo al modelado. Un dibujo tiene dos dimensiones, largo y ancho; el relieve o moldura de una envoltura se forma con una tercera dimensión, profundidad.

Una cabeza con un bulto de unos 20 cm. De profundidad, en relieve apenas llega a 1 o 2 cm. Un rasgo característico de los relieves es que se forman figuras de animales y retratos, principalmente de sus lados anchos: cabezas de perfil; (Hoppe, 1972:41).

El arte de la talla elaborada mediante cuchillas se denomina grabado o entalladura; este ejemplar de encargo se caracteriza por el ahuecado de la superficie de la madera.

Este trabajo Se realiza ahuecando gradualmente el plano de la madera, este método se utiliza a menudo para decorar adornos lineales y geométricos. Actualmente se utiliza para realzar la belleza de la superficie de instrumentos de viento como quinas, moxeños, tarkas, etc.

En el cincelado se pueden observar tres posibles relieves, a saber: alto relieve, medio relieve y bajo relieve. En el caso de trabajos realizados en madera maciza (madera maciza), tales como paneles de vitrinas, cajones, puertas, etc., el desbaste o ahuecamiento tendría también sus propias definiciones.

### **2.4.3. Herramientas de corte**

#### **Cuchillas**

En cuanto a los equipos para el encargo de entallados y entalladuras son bastantes uno o tres cuchillos de hoja fina. En el mercado local se puede hallar una diversidad de cuchillos y navajas.

Una manera fácil de proveerse de esta herramienta es haciéndose de un material acerado, tijeras antiguas o bien una hoja de sierra mecánica de buena calidad que, debe tener las formas indicadas en la FIG. 6, porque son las más usadas. Para facilitar el manejo de estas cuchillas se deben colocar mangos de madera.

#### **Formones**

Hay muchos tipos de cinceles, y el tamaño se mide por el ancho de la hoja. Cuando el cincel solo tenga mango de madera, golpéalo con un mazo y se romperá cuando lo golpees con un martillo normal.

Actualmente, los cinceles tienen mangos de plástico irrompibles, asegúrese de comprar ese tipo. Un cincel es probablemente la herramienta más peligrosa de su equipo; si no tiene filo o se usa incorrectamente, puede resbalar y cortarle la mano gravemente.

Los formones están disponibles en pares para los siguientes tamaños de hoja: desde 3 mm. hasta 5 cm. de ancho, generalmente este último tiene un propósito especial.

#### **Gubias**

Son herramientas de corte, también conocidas como formones, que nos permiten mecanizar superficies curvas. Vienen en diferentes

formas y agujeros de 3 mm. a 4 cm. Amplio. Los cinceles redondos suizos pueden tener hasta 8 cm de ancho. Son especialmente útiles para cortar grandes piezas de madera. Los alemanes produjeron 152 cinceles de diferentes tamaños. Todos con boca de 2mm. a 4 cm.

“Con el tiempo un escultor o tallador tendrá una gran cantidad de herramientas. Pero en el banco de trabajo tendrá solo las herramientas que necesita para el trabajo que está haciendo; las que no estén en uso serán colgadas en un tablero fijo en la pared. cerca del lugar de trabajo. Tener demasiadas herramientas en el escritorio retrasa la selección de la herramienta necesaria en un momento dado, lo que se traduce en una pérdida de tiempo. De esta forma, también se evita el conflicto entre las gubias de aire, y se evita el daño de las gubias de aire a la hoja.

Debe haber una bolsa enrollable cuando se muevan las herramientas, y debe haber un separador para cada cincel, evitando así que golpeen y desafilen los bordes.

#### **2.4.4. lugar de trabajo, banco y herramientas**

El lugar de trabajo debe estar bien iluminado, preferiblemente con luz natural. Si se utiliza luz artificial, la fuente de luz se montará en el techo para iluminar uniformemente el ambiente; además, debe haber una lámpara ajustable que pueda iluminar directamente el lugar de trabajo. En cuanto al área del taller, naturalmente depende de la cantidad de trabajo a realizar.

Como banco de trabajo, los talladores usan un banco de trabajo similar

al banco de trabajo de un carpintero. Los aficionados pueden usar una mesa resistente y pesada de 95 cm. Altura aproximada, el trabajo de tallado se realizó de pie (Hoppe, 1972:8).

Cabe señalar que para el trabajo de grabado y grabado, no se requiere estrictamente que el banco de trabajo cumpla con las condiciones anteriores.

#### **2.4.5. Elección de la madera**

Solo conociendo las propiedades de los diferentes tipos de madera el tallista puede elegir la más adecuada para la tarea que pretende afrontar y trabajarla correctamente.

La veta de la madera se compone de fibras finas y fibras gruesas, por lo que la madera apta para tallar debe estar seca, la veta debe ser plana y las direcciones radial y transversal son consistentes; la mesa central o mesa del corazón del árbol cumple con estas condiciones finales. Por lo tanto, es el más popular.

Por supuesto, se puede tallar en madera que tiene vetas tejidas, nudos y grietas; la desventaja es el trabajo: es más duro y menos agradable estéticamente, sin embargo, estas imperfecciones se utilizan a menudo para hacer obras de arte.

En los cuarteles, podemos distinguir las maderas duras por peso (son más pesadas) y color, que suelen ser oscuras en comparación con sus contrapartes de madera. (Bautista, Lucas, 1990, pág. 105)

#### **2.4.6. Arte del tallado.**

Las actividades humanas han afectado el medio ambiente y la contaminación del paisaje, por lo que al construir el taller con instrumentos y materiales en la talla de madera, pretendemos reciclar la arena del centro educativo y contribuir al objetivo ecológico de reducir el consumo de energía y materias primas. Así estudiamos las posibilidades sobre todo debido a su amplia disponibilidad, plasticidad y bajo costo, aprovechando los materiales directos, previamente catalogados por su naturaleza.

#### **2.4.7. Hacer arte para adolescentes con la talla de madera en el área de arte.**

Cuando los adolescentes crean arte, desarrollan habilidades fundamentales y aprenden sobre el mundo a través del proceso creativo. Los materiales de arte a menudo son caros y, a menudo, no son lo suficientemente duraderos para soportar el desgaste. La próxima vez que los adolescentes pidan hacer un proyecto de arte, buscarán materiales a utilizar como el dibujo básico dentro de la talla de madera.

#### **2.4.8. El papel de maestros y alumnos**

La nueva propuesta de educación media básica es abierta, participativa y solidaria. El acto de educar es un proceso completo porque es un acto en constante cambio, que remite a una realidad nunca estática sino siempre fluida, modificada y desarrollada. Este proceso se denomina enseñanza y aprendizaje porque profesores y alumnos participan por igual, es decir, tanto educadores como aprendices en todo el proceso.

(Acha, reimp 2007, pág. 6)

#### **2.4.9. La apreciación de la escultura**

Cuando la escultura representa plenamente la figura, su frente es la del cuerpo humano, lo que atrae toda la atención del espectador. Quizás, en algunos casos, el observador la mira de perfil o a cada lado, pero su espalda carece de interés visual o formal. En la escultura geométrica abstracta actual no cabe hablar de frente: todos sus lados son igualmente importantes a pesar o por sus diferencias. La obra escultórica se convierte así en una serie de formas o figuras. (Acha, reimp 2007, pág. 154)

#### **2.4.10. Introducción al diseño**

Las diversas técnicas y métodos utilizados en el pasado para manipular y entregar comunicación visual intencional transformaron sucesivamente la actividad del diseño gráfico tal como la conocemos ahora hasta el punto de confundir campos de actividad y habilidades que deberían ser propias, incluyendo, por supuesto, su fuente primitiva distante. El rápido desarrollo de productos y servicios los obliga a competir entre sí por un lugar en el mercado. Fue en este momento que surgió la publicidad y con ella la evolución del diseño gráfico como una forma estratégica de comunicar, involucrar y ganar batallas con los competidores. La forma en que se transmiten ciertos mensajes es un factor trascendentemente importante para poder convencer, convencer e incluso manipular a grandes partes de la sociedad. (Munari , 2000, pág. 6)

### **3. HIPÓTESIS**

#### **3.1. HIPÓTESIS GENERAL**

La aplicación de estrategias cognitivas de diseño y dibujo tiene un efecto positivo para mejorar significativamente la comprensión del arte del tallado en estudiantes de primer grado de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión Canchi Grande – Caracoto.

#### **3.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICAS**

En la práctica el rendimiento académico de los estudiantes en el área de arte es deficiente por no estar relacionado con la práctica artística.

**He<sub>1</sub>.** la diversificación e implementación de los diferentes programas y proyectos que se aplican como estrategias tienen efectos positivos en la comprensión del arte del tallado en el área de arte de los estudiantes de primer grado.

**He<sub>2</sub>.** los niveles más altos de conocimiento de dibujo tienen efectos positivos para el conocimiento del tallado en los estudiantes de primer grado

**He<sub>3</sub>.** proponer técnicas, instrumentos en la utilización de recursos naturales que contribuyen a solucionar la falta de material educativo, en el proceso de enseñanza aprendizaje en el dibujo del arte y tallado en el nivel secundaria.

## 4. SISTEMA DE VARIABLES

### 4.1. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

4.1.1. **Variable Independiente:** Enseñanza del diseño y el dibujo

4.1.2. **Variable Dependiente:** aprendizaje del tallado en madera y otros materiales.

VARIBALES	INDICADORES	DIMENSIONES
<b>Variable independiente</b>  Enseñanza del diseño y dibujo	1.1. aplicación de proyectos	1.1.1. proyectos educativos artísticos 1.1.2. proyectos educativos de dibujo
	1.2. estrategias cognitivas	1.2.1. estrategias tecnológicas de dibujo 1.2.2. estrategias de habilidades del dibujo
	1.3. los diseños	1.3.1. diseños planos y con volumen
<b>Variable Dependiente:</b>  Aprendizaje del tallado en madera y otros materiales	2.1. aprender el tallado	2.1.1. el tallado en diversos materiales
	2.2. dominio de volumen	2.2.1. el volumen alto, ancho y largo
	2.3. materiales amigables de la naturaleza	2.3.1. materiales de nuestro entorno para tallados

# CAPÍTULO III

## MÉTODOLÓGIA DE INVESTIGACIÓN

### 1. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

El trabajo de investigación se desarrolla según las etapas del método científico, que consta de una serie de pasos ordenados y secuenciales con el objetivo de sintetizar los principios fundamentales de Sánchez y Reyes propuestos por Bunge, en cuatro etapas principales:

- a) La formulación de preguntas de investigación y la definición de sus respectivos fundamentos y objetivos.
- b) Planteamiento de las hipótesis posibles,
- c) Probar o validar una hipótesis.
- d) Determinar las conclusiones e inferencias extraídas.

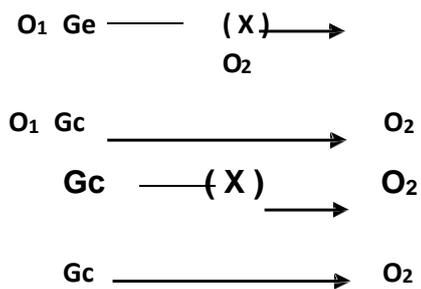
Hernández (2014), la metodología de investigación representa los métodos utilizados en la investigación. En este sentido, la investigación se realiza a través de los siguientes métodos: inductivo, porque implica la observación directa de los hechos presentados; deductivo, para verificar la validez del software musical; analítico, para mirar los resultados de la variable dependiente; , para interpretar los resultados recopilados de los fenómenos experimentales estudiados a partir de datos; derivación de hipótesis, utilizada para demostrar la validez del conocimiento en el mapeo; estadísticos prueban hipótesis y organizan, presentan, analizan e interpretan datos; comparaciones para descubrir diferencias en validación, descripción y

caracterización de los fenómenos en estudio, interpretación de la realidad teórica y de los fenómenos en estudio, y efectos observados y medidos experimentalmente en las variables dependientes.

## 2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

### 2.1. DISEÑO

El Diseño de Investigación es cuantitativa, cuyo esquema sobre el que se trabajará es el siguiente:



#### Donde

O<sub>1</sub> = Prueba previa

Gc = Grupo de control o grupo tradicional

Ge = Grupo experimental o de experimento

O<sub>2</sub> = Prueba posterior

(X) = Experimento

El diseño indica que el método estadístico consiste en una secuencia de procedimiento para el manejo de datos cualitativos y cuantitativo de la investigación dicho manejo de datos tiene por propósito la comprobación de la hipótesis general de la investigación.

La investigación es de tipo cuantitativo utilizamos tipo estadístico para el procesamiento análisis e interpretación de datos a través del reporte de tablas y gráficos, durante el desarrollo del tema en serigrafía en arte.

Diseño experimental de un mismo grupo (Diseño de R. W. Salomón, 1949) con pre y post prueba.

## **2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Podemos decir que la investigación, es de tipo descriptiva, explicativa y cuasi experimental, ya que tienen por objeto esencial familiarizarnos con un estudio desconocido o poco estudiado por que no se encontraron antecedentes de esta investigación referente al título formulado, esta investigación de seguro servirá para profundizar estudios mucho más minuciosos y experimentales, los que se pretende encontrar con este tipo de investigación es encontrar las razones y las causas o ese vínculo existente entre las variables propuestas.

## **2.3. NIVEL DE INVESTIGACION.**

Es de carácter correlacional, por su caracterización de sus propiedades es un tipo de método de investigación cuasi experimental en el cual se trata

de relacionar las dos variables propuestas. Se entiende y evalúa la relación entre ellas sin influencia de ninguna variable extraña. Nuestra mente puede llevarnos a otros datos fuera de la investigación.

### **3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.1. POBLACIÓN**

**3.1.1. Población.** - Comprendido por Los estudiantes del primer grado de educación básica regular de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande - Caracoto.

**3.1.2. Muestra.** – se tomará como muestra todos los integrantes matriculados para el año 2019, en el primer grado de educación secundaria, que son en número de 40 estudiantes, de los cuales 18 son de sexo femenino y 22 del sexo masculino.

## CUADRO 01

### ESTUDIANTES DE LA IES. DANIEL ALCIDES CARRION DE CARACOTO.

GRADOS	GENERO		N° de estudiantes
	H	M	
PRIMER GRADO	22	18	40
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>18</b>	<b>40</b>

Fuente: Nómina de Matrícula de las estudiantes del 1° de la IES,  
Daniel Alcides Carrión de Caracoto, 2019.

## 4. TÉCNICAS Y/O INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

### 4.1. TÉCNICAS:

- Prueba de Test
- Técnica de observación
- Practica de habilidades

### 4.2. INSTRUMENTOS:

- Test de habilidades

- Ficha de Observación
- Maderas talladas

## CUADRO 2

### TECNICAS E INSTRUMENTOS UTILIZADOS

TECNICAS	INSTRUMENTOS
Test	✓ Test de conocimiento
Observación	✓ Ficha de observación
Recolección de datos	✓ Fichas estructuradas de conocimiento
Diseños	✓ Diseños en diferentes superficies
Diseños en madera	✓ Maderas talladas

## 5. ESTRATEGIAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Las estrategias seguidas para la realización de la investigación son

- Solicitud a la Dirección de la IES. Daniel Alcides Carrión para obtener autorización para realizar trabajos de investigación.
- Coordinación con los profesores en los que afecte las horas contiguas del área de arte, y trabajar con asesores de proyectos en la aplicación

de instrumentos de investigación.

- Recopilación de datos sobre las variables objeto de estudio y la población de estudio seleccionada en este estudio mediante herramientas de investigación.
- Tabular, sistematizar e interpretar los datos adquiridos para sacar conclusiones y probar las hipótesis propuestas.

### **5.1. PROCESO DE TRATAMIENTO DE DATOS**

En el tratamiento de los datos obtenidos, se han seguido los siguientes pasos:

- a. Documentar información sobre las variables, dimensiones e indicadores involucrados en el proyecto de investigación a través de la revisión bibliográfica con el fin de dar una estructura lógica y vincular las hipótesis con los conjuntos de objetivos y planteamientos de problemas durante la investigación.
- b. Selección, validación y aplicación de equipos de investigación que permitan el contacto directo con los sujetos de investigación para prevenir el potencial humano y los recursos necesarios.
- c. Sistematizar los datos obtenidos y elaborar cuadros estadísticos para caracterizar el fenómeno investigado.
- d. Declaración de conclusiones y prueba de hipótesis,

formulando las recomendaciones correspondientes o el alcance de las recomendaciones.

## **2.6. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

Los datos obtenidos durante la encuesta se presentan en forma de gráficos en cuadros estadísticos y se analizan, interpretan y discuten en consecuencia a la luz de los antecedentes, marco teórico, objetivos y formulación de las preguntas planteadas.

# **CAPÍTULO IV**

## **RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1. LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO PARA EL TALLADO**

La variable enseñanza del dibujo utilizado para el aprendizaje del tallado en madera de los estudiantes de la IES. Daniel Alcides Carrion de Canchi Grande Caracoto, se ha analizado en las dimensiones de la estrategia de la enseñanza del dibujo, utilizando recursos didácticos, la habilidad de las y los estudiantes en el aprendizaje del tallado y el conocimiento básico del dibujo en diferentes planos

- 1.1.** Establecer el nivel en que es útil la enseñanza del dibujo en el aprendizaje del tallado

### CUADRO 3

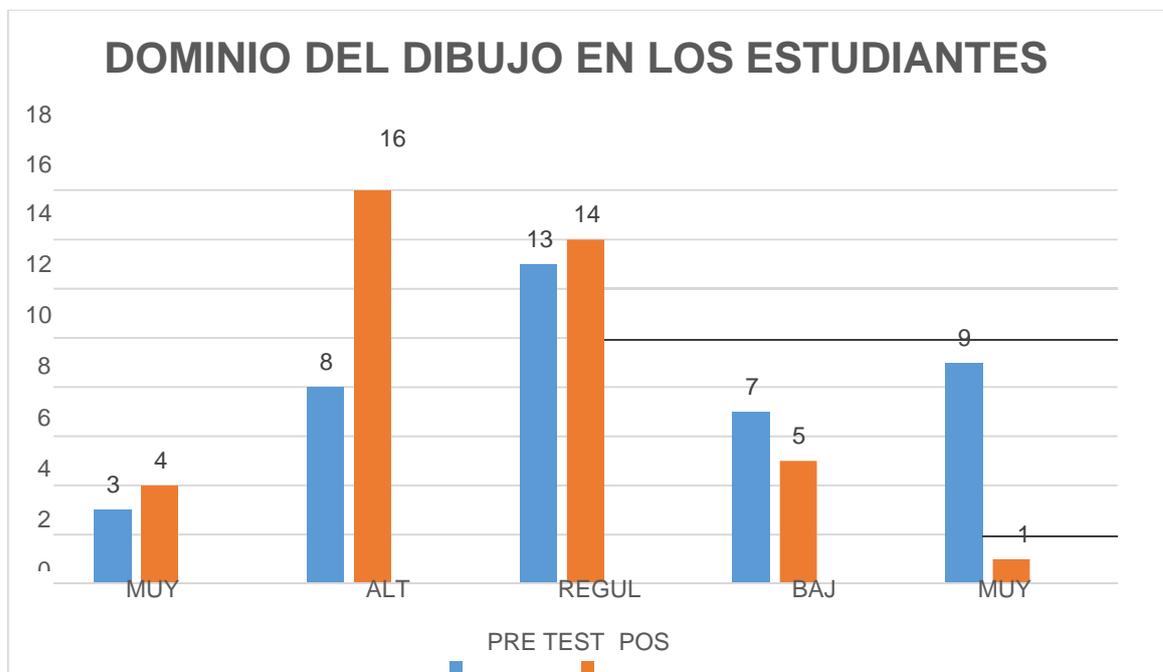
#### DOMINIO DEL DIBUJO EN LOS ESTUDIANTES

ESCALA DE VALORACIÓN	GRUPO CONTROL			
	PRE-TEST		POS-TEST	
	f	%	f	%
a) Muy alto	3	8%	4	10%
b) Alto	8	20%	16	40%
c) Regular	13	33%	14	35%
d) Bajo	7	18%	5	13%
e) Muy bajo	9	23%	1	3%
TOTAL	40	100%	30	100%

FUENTE: Test aplicado a las estudiantes del 1er Grado de la IES. . Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande

ELABORACIÓN: Autor de la Investigación.

### GRÁFICO 1



FUENTE: Cuadro 3 – Grupo único. ELABORACIÓN:

Autor de la Investigación.

**Análisis e Interpretación:** La Tabla 3 y la Figura 1 muestran los resultados de los estudiantes de primer año de la IES en el aprendizaje de los conocimientos de dibujo del grabado. Daniel Alcides Carrion, Canchi Grande, Caracoto; las barras pretest mostraron un 33% nivel regular de dibujo, 20% nivel alto, 8% nivel muy elevado y 23% nivel bajo, en los resultados post-test nos muestra que el 40% sabe o ha aprendido dibujo avanzado, el 35% son útiles en un nivel medio, el 10% son útiles en un nivel muy alto, y el 3% también son útiles. nivel bajo. Esto significa determinar en la prueba posterior a la aplicación que aprendieron a dibujar.

## CUADRO 4

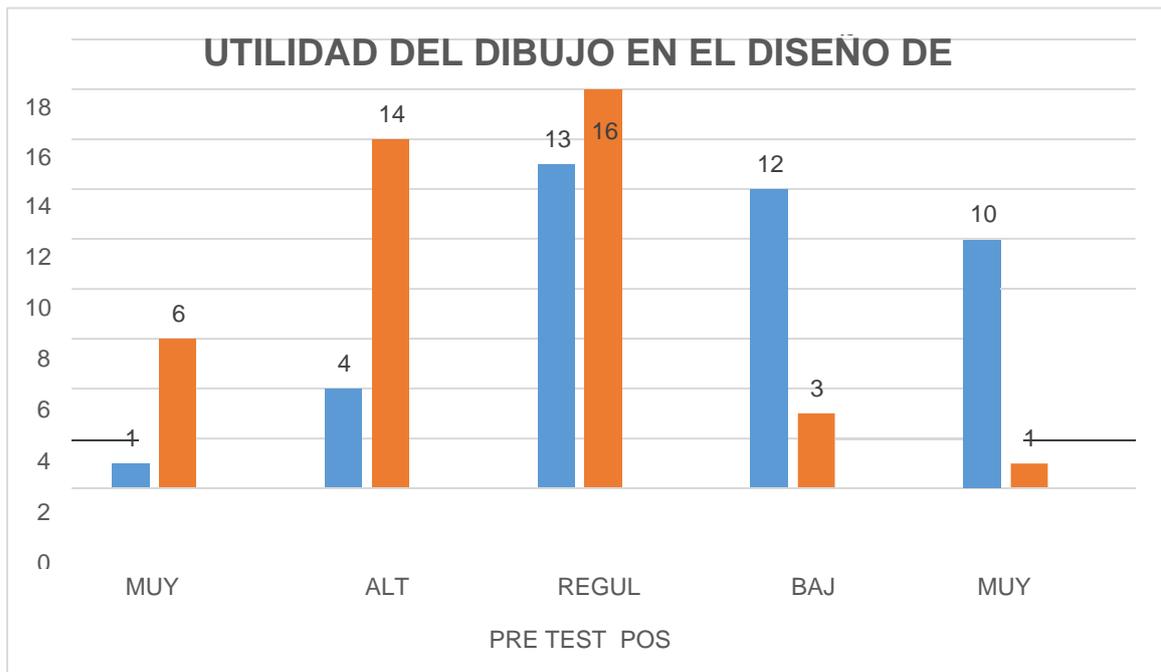
### UTILIDAD DEL DIBUJO EN EL DISEÑO DE BOCETOS

<b>ESCALA DE VALORACIÓN</b>	<b>GRUPO EXPERIMENTAL</b>			
	<b>PRE-TEST</b>		<b>POS-TEST</b>	
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
a) Muy alto	1	3%	6	15%
b) Alto	4	10%	14	35%
c) Regular	13	33%	16	40%
d) Bajo	12	30%	3	8%
e) Muy bajo	10	25%	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Test aplicado a las estudiantes del 1er Grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande

ELABORACIÓN: Autor de la Investigación

## GRÁFICO 2



■      ■

FUENTE: Cuadro 4 – Grupo único. ELABORACIÓN:  
Autor de la Investigación.

**Análisis e Interpretación:** Los resultados se muestran en la Tabla 4 y la Figura 2, en cuanto a la utilidad del bocetado para los estudiantes de primer año de la IES. Daniel Alcides Carrion de Canchi Grande, Caracoto; los resultados del pre-test nos muestra que el 33% de los dibujos son útiles para crear bocetos en el nivel regular, y otro 10% son útiles para el nivel avanzado; en un 3% es en el muy alto Es útil en un nivel bajo, y en un 25%, es útil en un nivel bajo. En la columna de postest, vemos que el dibujo es útil para el diseño el 15% de las veces y el 35% útil para el diseño, en el 40% de los casos es útil en un nivel regular. Es decir, después de la formación en dibujo, los alumnos realizaron bocetos de proyección.

## 2. APRENDIZAJE DEL TALLADO

La variable aprendizaje del tallado en madera se ha analizado en la práctica de las diferentes actividades en diferentes materiales y finalmente en madera, desde su conocimiento básico hasta relacionarlo con el dibujo de manera directa.

### 2.1. Identificar el nivel de conocimiento del tallado y como ayuda el dibujo en el aprendizaje del tallado en madera

## CUADRO 5

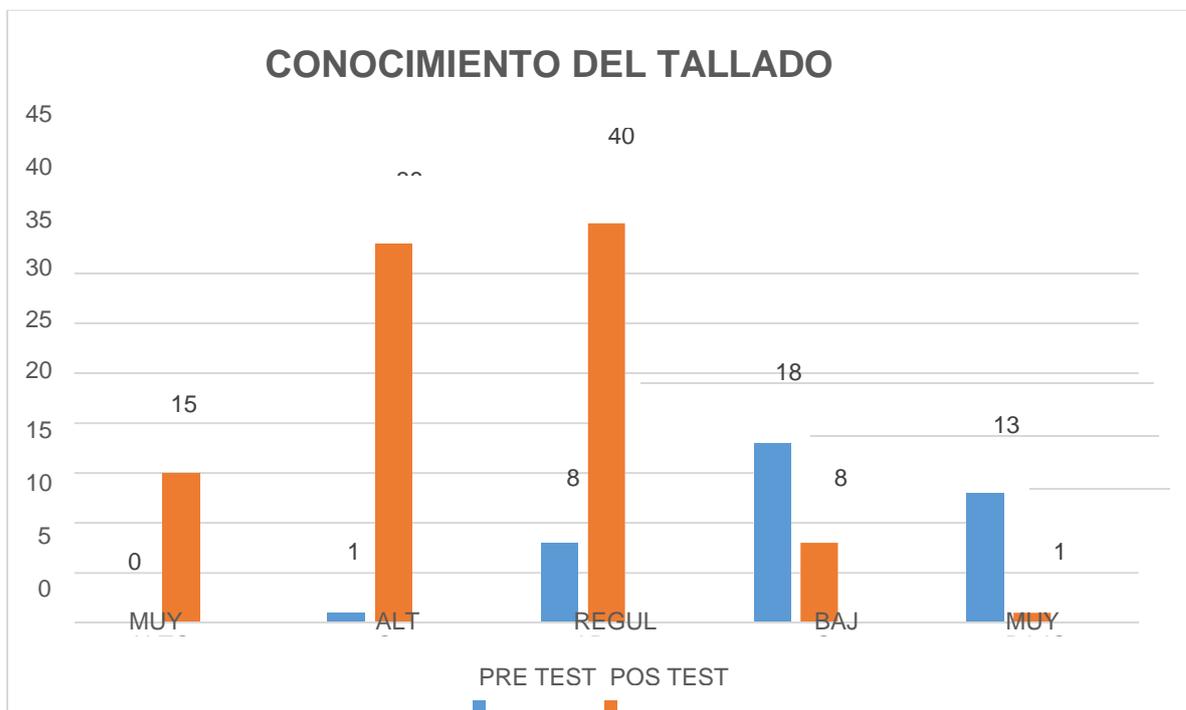
### CUANTO CONOCEN DEL TALLADO

ESCALA DE VALORACIÓN	GRUPO CONTROL			
	PRE-TEST		POS-TEST	
	f	%	f	%
a) Muy alto	0	0%	6	15%
b) Alto	1	3%	15	38%
c) Regular	8	20%	16	40%
d) Bajo				
e) Muy bajo	18	45%	3	8%
	13	33%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Test aplicado a las estudiantes del 1er Grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande

ELABORACIÓN: Autor de la Investigación

**GRÁFICO 3**



FUENTE: Cuadro 5 – Grupo único.

ELABORACIÓN: Autor de la Investigación.

**Análisis e Interpretación:** Los resultados presentados en el cuadro 5 y gráfico 3, en torno al conocimiento del tallado en diferentes superficies en los estudiantes del primer grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi grande, Caracoto; se observa que, en la columna de pre-test, el 20% conoce el tallado en nivel regular; el 33% conoce o ha realizado tallado en nivel bajo; y sólo el 3% conoce el tallado en nivel elevado. En el resultado de pos-test, se observa que el 40% aprendió sobre el tallado en nivel regular; el 38% aprendió tallado en nivel alto; el 8% aprendió tallado en nivel bajo, y sólo el 15% aprendió tallado en el nivel muy alto. Lo que quiere decir, que en el Grupo único, después de conocer el dibujo y sus proyecciones obtuvieron niveles de logro superior al promedio del pre test.

## CUADRO 6

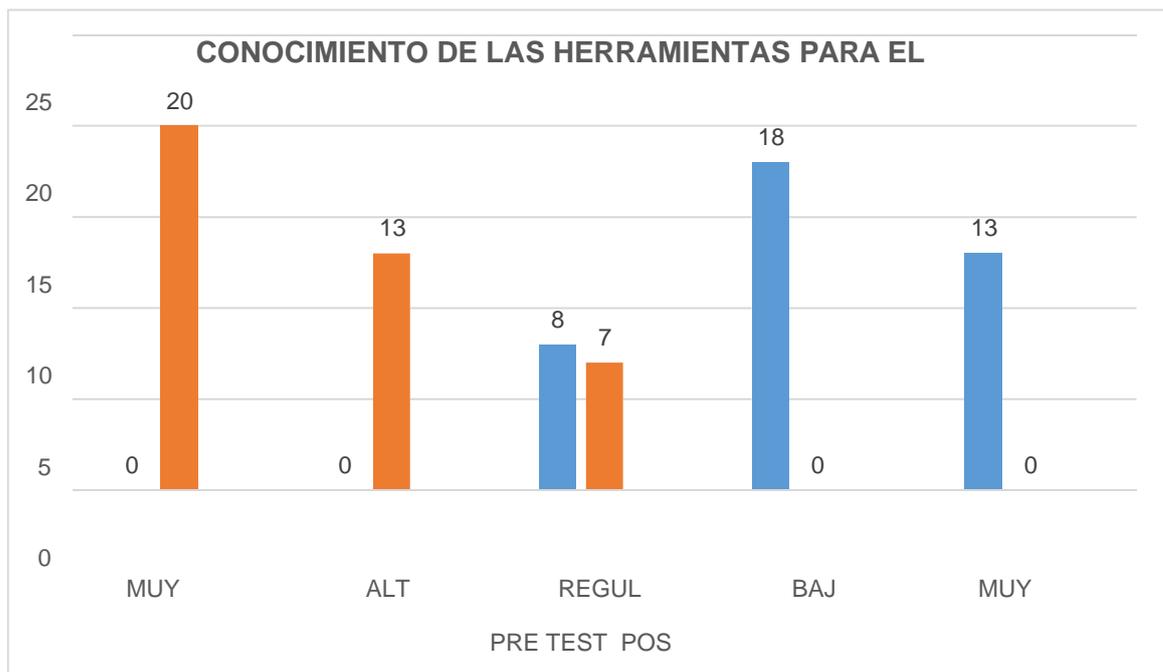
### COCOCIMIENTO DE LAS HERRAMIENTAS PARA EL TALLADO

ESCALA DE VALORACIÓN	GRUPO EXPERIMENTAL			
	PRE-TEST		POS-TEST	
	f	%	f	%
a) Muy alto	0	0%	20	50%
b) Alto	0	0%	13	33%
c) Regular	8	20%	7	18%
d) Bajo	17	43%	0	0%
e) Muy bajo	15	38%	0	0%
TOTAL	40	100%	40	100%

FUENTE: Test aplicado a las estudiantes del 1er Grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande

ELABORACIÓN: Autor de la Investigación

## GRÁFICO 4



■            ■

FUENTE: Cuadro 6 – Grupo único.  
ELABORACIÓN: Autor de la Investigación

**Análisis e Interpretación:** Los consecuencias presentados en el cuadro 6 y gráfico 4, en torno al conocimiento de las herramientas para el tallado en los alumnos del primer grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande, caracoto; se observa que, en el resultado de pre-test, el 21% conoce las herramientas para el tallado en nivel regular; otro 0 % no conoce dichas herramientas en nivel alto; y sólo el 33% no tiene conocimiento de las herramientas en nivel bajo. En la columna de pos-test, se observa que el 51% ya conoce las herramientas y su función en nivel muy alto; el 33% conoce en nivel elevado; y el 18% conoce en nivel regular. Lo que quiere decir, que después de impartir un conocimiento adecuado de los materiales y usos se da en nivel de muy alto de conocimiento. Demostrándose así, que entre el pre-test y el pos-test se da una diferencia elevada de aprendizaje sobre herramientas en los alumnos del primer año de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande.

- 2.1. Precisar el nivel en que el Aprendizaje dl Dibujo ayuda en el aprendizaje del tallado en madera.

## CUADRO 7

### APRENDIZAJE DEL TALLADO SIN CONOCIMIENTO DEL DIBUJO

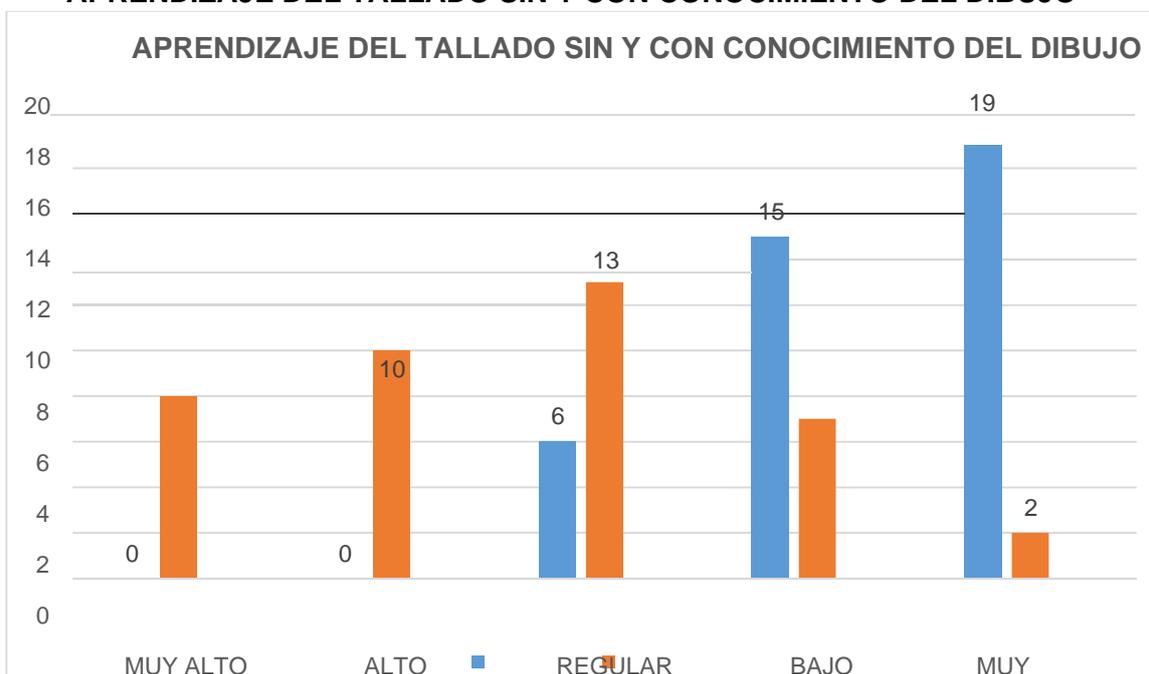
ESCALA DE VALORACIÓN	GRUPO CONTROL			
	PRE-TEST		POS-TEST	
	f	%	f	%
a) Muy alto	0	0%	8	20%
b) Alto	0	0%	10	25%
c) Regular	6	15%	13	33%
d) Bajo	15	38%	7	18%
e) Muy bajo	19	48%	2	5%
TOTAL	40	100%	40	100%

FUENTE: Test aplicado a las estudiantes del 1er Grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande

ELABORACIÓN: Autor de la Investigación

## GRÁFICO 5

### APRENDIZAJE DEL TALLADO SIN Y CON CONOCIMIENTO DEL DIBUJO



FUENTE: Cuadro 5 – Grupo único. ELABORACIÓN:  
Autor de la Investigación

**Análisis e Interpretación:** Los efectos presentados en el cuadro 7 y gráfico 5, entorno al aprendizaje del tallado sin conocimiento del dibujo en sus diversas formas y composiciones en los alumnos del primer grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi grande de Caracoto; se observa que, en el resultado de pre-test, el 15% el tallado en nivel normal; el 38% aprende el tallado en nivel bajo; y sólo el 0% el tallado en nivel elevado. En la columna de pos-test, se observa que el 33% aprende el tallado en nivel regular; el 20% aprende el tallado en nivel muy alto; otro 25% el tallado en nivel alto, y otro 18% aprende tallado en el nivel bajo. Lo que quiere decir, que, en el Grupo único de experimentación, sin conocimiento del dibujo no tiene un desempeño en el tallado, el aprendizaje del dibujo promueve un tallado más adecuado a nivel regular - alto.

## CUADRO 8

### MANEJO DE HERRAMIENTAS DE TALLADO

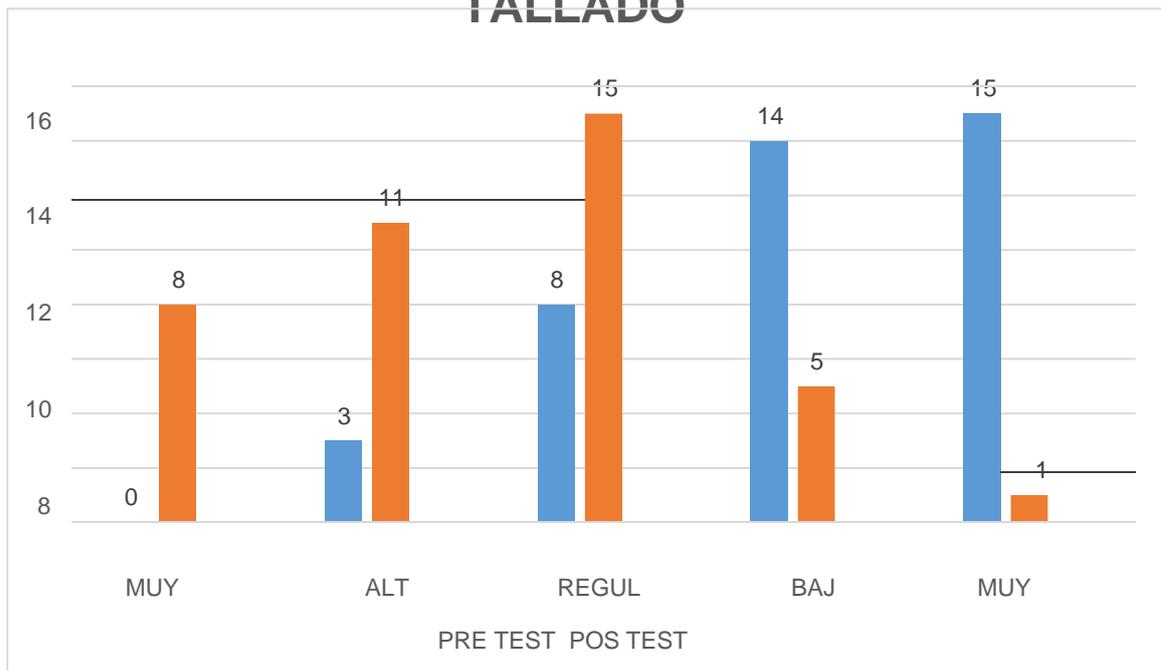
ESCALA DE VALORACIÓN	GRUPO EXPERIMENTAL			
	PRE-TEST		POS-TEST	
	f	%	f	%
a) Muy alto	0	0%	8	20%
b) Alto	3	8%	11	28%
c) Regular	8	20%	15	38%
d) Bajo	14	35%	5	13%
e) Muy bajo	15	38%	1	3%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Test aplicado a las estudiantes del 1er Grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande

ELABORACIÓN: Autor de la Investigación

## GRÁFICO 6

### MANEJO DE HERRAMIENTAS DE TALLADO





FUENTE: Cuadro 8 – Grupo único. ELABORACIÓN: Autor de la Investigación

**Análisis e Interpretación:** Los efectos expuestos en el cuadro 8 y gráfico 6, en torno al manejo de las herramientas del tallado en los estudiantes del primer grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande de Caracoto; se observa que, en la columna de pre-test, el 20% tiene un manejo de las herramientas en nivel regular; el 8% tiene manejo en nivel alto; el 35% tiene manejo en nivel bajo y sólo el 0% tiene un manejo en nivel muy alto. En la columna de pos-test, se observa que el 20% tiene un manejo óptimo en nivel muy alto; el 28% tiene manejo en nivel elevado; y el 38% tiene manejo en el nivel regular. Lo que quiere decir, que en el Grupo único, después de impartir formas y modos de uso de las herramientas, se da hacia el nivel de muy alto. Señalándose así, que entre el pre-test y el pos-test existe una diferencia marcada de aprendizaje del manejo de las herramientas para el tallado en los estudiantes del primer grado de la IES. Daniel Alcides Carrión. Por lo que dibujo y las herramientas son importantes para obtener aprendizajes significativos en los estudiantes de la educación básica regular.

### **3. INFLUENCIA DEL DIBUJO EN EL APRENDIZAJE DEL TALLADO**

Las variables respectivas al aprendizaje del dibujo y el aprendizaje del tallado por parte de los alumnos del primer grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande De Caracoto, Se determinó a partir de un estudio de las dimensiones básicas necesarias para aprender a esculpir, sus resultados se

muestran en la siguiente tabla como realización de los valores medios obtenidos en cada una de sus extensiones.

3.1. Determinar la dimensión en que influye la utilización del dibujo en el aprendizaje del tallado de los estudiantes de la IES. Daniel Alcides Carrión

## CUADRO 9

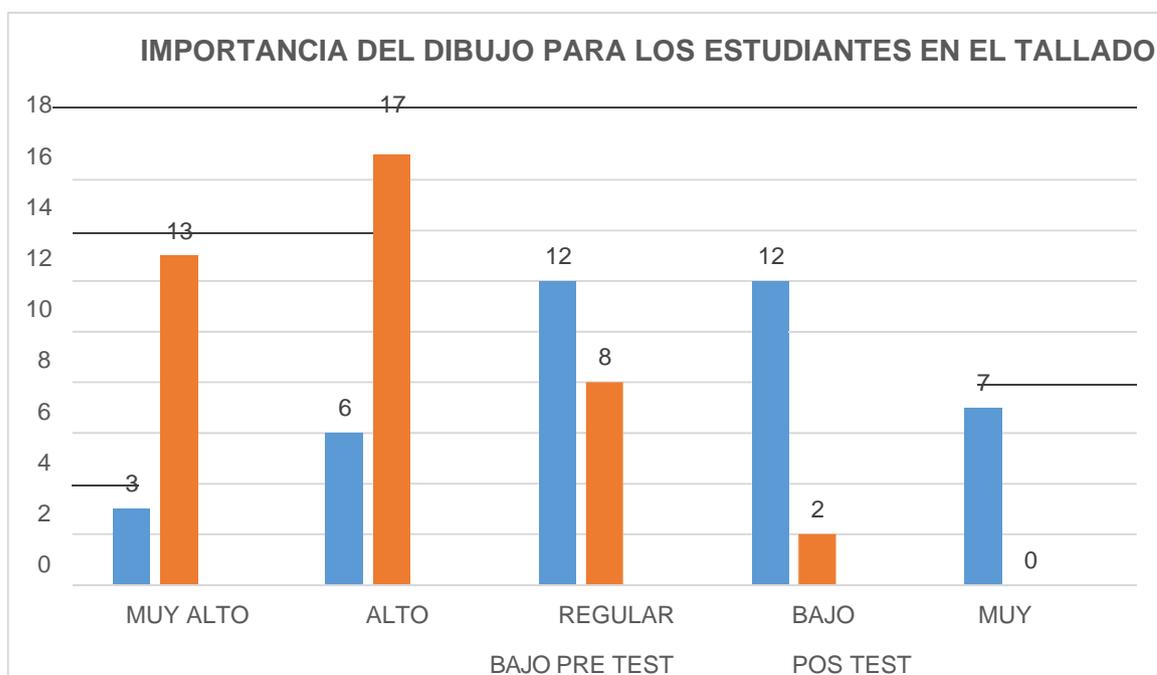
### IMPORTANCIA DEL DIBUJO PARA LOS ESTUDIANTES EN EL TALLADO

ESCALA DE VALORACIÓN	GRUPO CONTROL			
	PRE-TEST		POS-TEST	
	f	%	f	%
a) Muy alto	3	8%	13	33%
b) Alto	6	15%	17	43%
c) Regular	12	30%	8	20%
d) Bajo	12	30%	2	5%
e) Muy bajo	7	18%	0	0%
TOTAL	40	100%	40	100%

FUENTE: Test aplicado a los alumnos del 1er Grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande

ELABORACIÓN: Autor de la Investigación

## GRÁFICO 7



FUENTE: Cuadro 9 – Grupo único.

ELABORACIÓN: Autoras de la Investigación

**Análisis e Interpretación:** Según los resultados del cuadro 9 y gráfico 7, respecto a la importancia del dibujo en los estudiantes para el tallado en los alumnos del primer grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande, Caracoto; se visualiza que, en el resultado de pre-test, el 30% considera la importancia en el nivel regular; el 30% considera importante para el tallado en el nivel bajo; y sólo el 15% considera importante en nivel alto. Entendamos que las formas tradicionales y primarias de enseñanza de los métodos de dibujo se encuentran en niveles normales con cierta tendencia a niveles bajos en el nivel promedio global de aprendizaje de los estudiantes. En la columna posterior a la prueba, observe que el 20% considera importante nivel regular; el 43% considera importante el dibujo en nivel alto; el 33% considera muy importante en nivel muy alto, y otro 5% considera en nivel bajo. Lo que quiere decir, que el aprendizaje del dibujo ha sido de vital importancia en los estudiantes y tiene significación durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje que se han dado de manera importante

## CUADRO 10

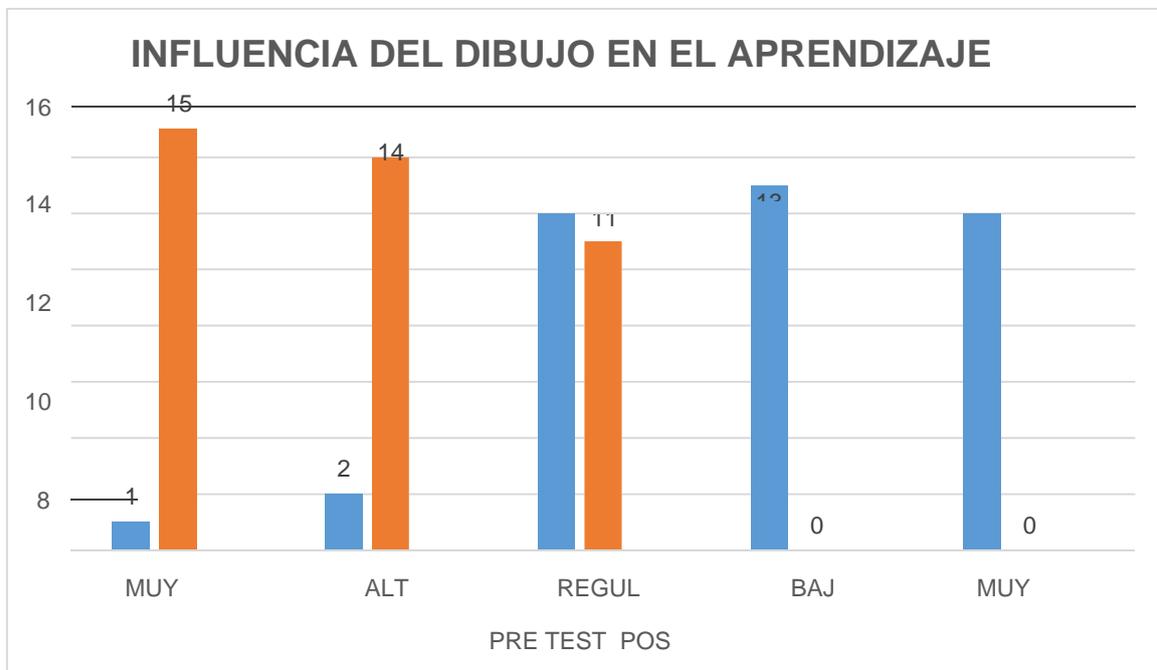
### INFLUENCIA DEL DIBUJO EN EL APRENDIZAJE DEL TALLADO

ESCALA DE VALORACIÓN	GRUPO EXPERIMENTAL			
	PRE-TEST		POS-TEST	
	f	%	f	%
a) Muy alto	1	3%	15	38%
b) Alto	2	5%	14	35%
c) Regular	12	30%	11	28%
d) Bajo	13	33%	0	0%
e) Muy bajo	12	30%	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

FUENTE: Test aplicado a las estudiantes del 1er Grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande

ELABORACIÓN: Autor de la Investigación

## GRÁFICO 8



FUENTE: Cuadro 10 – Grupo único. ELABORACIÓN:

Autor de la Investigación

**Análisis e Interpretación:** De acuerdo al cuadro 10 y gráfico 8, respecto a la influencia del dibujo en el aprendizaje del tallado en los estudiantes del primer grado de la IES. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande de Caracoto; se observa que, en el resultado de pre-test, el 30% considera influyente en nivel regular; el 5% considera influyente en nivel elevado; y sólo el 3% considera influyente en nivel muy elevado. En el resultado de de pos-test, se observa que el 38% considera influyente en nivel muy elevado; el 35% considera influyente en nivel alto; y el 28% considera influyente en nivel regular. Lo que quiere decir, que el aprendizaje del dibujo es muy influyente a en el aprendizaje significativo del tallado en madera, ratificando la hipótesis planteada, en la que el aprendizaje del dibujo influye en el aprendizaje del tallado.

## 5. DISCUSIÓN

La escultura es conocida por ser una forma de lenguaje que preserva la historia humana y la transmite a las nuevas generaciones. Antiguamente el tallado de piedras para dejarnos sus legados, o transmitirnos su cultura más allá del tiempo y la generación. Por esta razón, los estudiantes deben saber cultivar esa cultura para una mejor comunicación de los ideales a través del tallado en madera y otros materiales a partir del dibujo.

Las TIC ahora tienen muchas manifestaciones diferentes y el dibujo y diseño no es ajeno a ello, y el campo de tallado no queda fuera de este avance. pero nada como la habilidad de las personas va cambiar la actividad artesanal y manual del tallado en sus diversas presentaciones, en esta dimensión, la forma de manifestación comunicativa de ideales y artísticas tiene ahora una forma de reconocimiento que permite la apreciación más cercana del arte puro, con un valor intrínseco de cada una de la obras y trabajos realizados por los estudiantes.

En la actualidad con el avance de la ciencia y materiales más manejables para el tallado, siempre es imprescindible el uso de materiales cercanos y mejor representativos para la realización de los tallados, se ha desarrollado un gran interés por la utilización de materiales costosos pero manejables, lo cual no se puede aplicar a todos los estudiantes para el uso de estos materiales, por lo que la madera es el material más amigable para el trabajo por parte de los estudiantes y expresar todo aquello que desean realizar.

Las estudiantes del primer grado y de los demás grados de la IES. Daniel Alcides Carrión de canchi grande – Caracoto, es necesario que también sepan manejar el tallado de una manera adecuada mediante el aprendizaje del dibujo, para adentrarse en el estudio de la enseñanza y aprendizaje del dibujo en sus diferentes manifestaciones, que más adelante les puede servir hasta para realizar tallados, en sus diferentes estructuras. En ese sentido, no sólo será necesario aprender a utilizar un lápiz en un trazo, sino también a saber utilizar la profundidades y volúmenes de un dibujo para plasmarlos en un tallado.

En correspondencia a la investigación realizada con el mismo grupo (control y experimental al inicio y al final), el dibujo es una fracción esencial para el desarrollo de la actividad del tallado. Porque, además de facilitar aprendizajes importantes, también puede servir como medio motivador, generando mayor interés y foco en dibujar y diseñar sesiones de aprendizaje. De esta forma, estas herramientas didácticas pueden generar y reforzar conocimientos fundamentales intelectuales y manuales que serán de estrecha relevancia para otros campos.

## CONCLUSIONES

**Primera:** Según el cuadro 10 y gráfico 8 a partir de los resultados del pre-test y post-test, el bocetado, como herramienta didáctica básica, ha beneficiado mucho en el proceso de enseñanza de la talla en madera, por tanto, a los alumnos de primer año de la IES. "Daniel Alcides Carrión" de Caracoto, aprende con mayor destreza y comodidad las habilidades para un tallado adecuado.

**Segunda:** De acuerdo a los resultados de la aplicación de la prueba del mismo grupo control y grupo experimental, se puede señalar que el aprendizaje del dibujo y diseño es muy beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes por sus características didácticas y de fácil comprensión. Útil para los estudiantes. Aprender tallado en madera, y el proceso de enseñanza llevado a cabo por el profesor.

**Tercera:** Los estudiantes del grupo experimental de fin de trimestre aprendieron a hacer dibujos de diferentes formas y composiciones, y lograron mejores efectos de aprendizaje de tallado en madera que los estudiantes en la situación de control. De esta manera se comprueba que el dibujo utilizado logra un mejor efecto de aprendizaje entre los estudiantes para lograr el grabado.

**Cuarta:** Bajo el mismo marco operativo desarrollado por el grupo experimental, también se lograron mejores efectos de aprendizaje en la calidad de los tallados, frente a los trabajos iniciales de los mismos estudiantes como grupo de inspección. Ratificar, que la utilización del dibujo y diseño ha dado excelentes resultados de aprendizaje en los alumnos.

## SUGERENCIAS

**Primera:** La Institución Educativa Secundaria “Daniel Alcides Carrión de canchi grande” del distrito de Caracoto, implemente el aula de taller artístico implementado para realizar talleres de artes en sus diversas manifestaciones entre otros programas, donde los docentes puedan conseguir mejores resultados en el aprendizaje de los estudiantes, en el presente caso el tallado en madera, además de ello la disposición de tiempo para los docentes.

**Segunda:** Que los docentes de las diferentes áreas de la IES. “Daniel Alcides Carrión” de canchi grande de caracoto, estén preparados y capacitados adecuadamente, y en el caso del docente de artes y esté preparado en el manejo y desarrollo de actividades artísticas, y de esta manera, pueden manejar métodos activos para despertar mayor interés de los estudiantes. Dado que la práctica en el campo del arte es rudimentaria, son muy útiles para aprender a dibujar y esculpir sin mucha dificultad.

**Tercera:** Cultivar las habilidades visuales, psicomotrices, cognitivas y emocionales de los alumnos, combinadas con una formación integral, para poder crear arte tallado en madera con la ayuda del aprendizaje de la pintura y el diseño..

**Cuarta:** Un acuerdo entre administradores, maestros y padres para apoyar a los estudiantes en el manejo y uso de materiales de grabado en una institución educativa o en el hogar. Como los estudiantes tienen una buena inclinación a profundizar en su aprendizaje del manejo psicomotor en el grabado.

## BIBLIOGRAFÍA

- 1) AGUILAR Vera, Abrahán Nuevo enfoque Pedagógico, Segunda Edición. Edit. EDIMAG Arequipa, Perú 2000.
- 2) BOHORQUES, Karen. Estrategias cognoscitivas y Métodos activos, Primera edición.- Edit. Abedul, Lima - Perú -2000.
- 3) CALERO PÉREZ, Máviló Educar jugando, Primera edición. Edit. San Marcos. Lima – Perú, 1998.
- 4) HIDALGO MATOS, Benigno Materiales Educativos, Edit. INADEP, Lima, Perú, 1999.
- 5) HIDALGO MATOS Benigno Métodos Activos, Edit. INADEP, Lima, Perú, 1999.
- 6) TANCA SUTTA, Fredy Capacitador Pedagógico, Edit. Magister Edimag.
- 7) MUIRA, Celine ,Tallar Madera, Edit. Gustavo Gili,SL Barcelona-España, 2018
- 8) Acha, J. ( reimp 2007). *Expresion y apreciacion artistica* . Mexico: Trillas.
- 9) Agüera, L. G., & Guilera Agüera, L. (2011). *Anatomia de la Creatividad*.  
Espain: Fundit.
- 10) Bautista, Lucas, D. (1990). *Arte en madera, manual y practico*. La Paz - Bolivia: CEDLA.
- 11) Gonzales Ruiz, G. (2009). *estudio de diseño*. Mexico: Emece Editores.
- 12) Heinich, , N. (2002). *Sociologia del Arte*. buenos aires: nueva Vision.

13) Loomis, , A. (2005). *dibujo tridimensional*. Buenos Aires: Lancelot.

14) Mota Botello , G. (2011). *Psicología, Arte y Creación* . Mexico: CECyTE  
NL- CAEIP.

15) Munari , B. (2000). *Diseño y comunicacion visual*. Barcelona: Gustavo Gili.

## MATRIZ DE CONSISTENCIA DE TESIS

**TÍTULO** : “El tallado en el área de arte mediante la enseñanza del dibujo para estudiantes del primer grado de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión Canchi Grande – Caracoto en el año 2019”

**PROY. DE INVEST.** : PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN

**RESPONSABLES** : Yuri MENDOZA DIAZ.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA
¿En qué medida la aplicación de estrategias cognitivas del dibujo mejora significativamente la comprensión del arte del tallado en los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Daniel	Determinar la importancia de la aplicación de proyectos y estrategias cognitivas de diseño y dibujo para mejorar significativamente la	La aplicación de proyectos y de estrategias cognitivas de diseño y dibujo tiene un efecto positivo para mejorar significativamente la comprensión del arte del tallado en estudiantes de primer grado de la I.E.S.	<b>1.V.I.:</b> Enseñanza del dibujo	1.1. aplicación de proyectos  1.2. estrategias cognitivas	1.1.1. proyectos educativos artísticos  1.1.2. proyectos educativos de dibujo  1.2.1. estrategias tecnológicas de dibujo	<b>TIPO INVEST.</b> Es exploratoria, descriptiva y explicativa  <b>NIVEL INVEST.:</b> correlacional  <b>DISEÑO INVEST.:</b> cuasi

Alcides Carrion Canchi Grande Caracoto?	comprensión del tallado, en estudiantes del primer grado de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión Canchi Grande - Caracoto.	Daniel Alcides Carrión Canchi Grande - Caracoto..			1.2.2. estrategias de habilidades del dibujo	experimental.
<b>PROBLEMAS ESPECIFICOS</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>HIPOTESIS ESPECIFICOS</b>			1.3.1. diseños planos y con volumen	<b>POBLACIÓN:</b> Comprendido por Los estudiantes del primer grado de la I.E.S. Daniel Alcides Carrión de Canchi Grande - Caracoto.
1. ¿Qué programas o proyectos se aplican para identificar los niveles de comprensión del tallado de madera u otros materiales en el área de arte, de los estudiantes de primer grado?	1. determinar los programas y proyectos que se aplican como estrategias de conocimiento de arte para mejorar la comprensión del tallado en el área de arte de los estudiantes de primer grado.	1. la diversificación e implementación de los diferentes programas y proyectos que se aplican como estrategias tienen efectos positivos en la comprensión del arte del tallado en el área de arte de los estudiantes de primer grado.	<b>2.V.D.:</b> <b>Aprendiza</b> <b>je del</b> <b>tallado</b>	1.3. los diseños  2.1. aprender el tallado  2.2. dominio de volumen  2.3. materiales amigables de la naturaleza	2.1.1. el tallado en diversos materiales  2.2.1. el volumen alto, ancho y largo  2.3.1. materiales de nuestro entorno para tallados	<b>MUESTRA:</b> 40 estudiantes 18 mujeres 22 varones  <b>TÉCNICAS:</b> Observación, recolección de datos sobre conocimiento de

<p>2. ¿cuáles son los niveles de conocimientos y las estrategias para la mejorar la enseñanza del tallado en el área de arte en los estudiantes?</p> <p>3. ¿con que materiales educativos debe iniciar el aprendizaje del diseño, dibujo y del tallado en los estudiantes de primer grado de secundaria?</p>	<p>2. Identificar los niveles de conocimiento del dibujo y el tallado en los estudiantes del primer grado</p> <p>3. identificamos los diferentes materiales amigables de la naturaleza y de nuestro entorno para la mejora, comprensión del arte y el tallado en los estudiantes de primer grado</p>	<p>2. los niveles más altos de conocimiento de dibujo tiene efectos positivos para el conocimiento del tallado en los estudiantes de primer grado</p> <p>3. proponer técnicas, instrumentos en la utilización de recursos naturales que contribuyen a solucionar la falta de material educativo, en el proceso de enseñanza aprendizaje en el dibujo del arte y tallado en el nivel secundaria</p>				<p>dibujo y tallado, diseños en materiales amigables, entrevista y encuesta</p> <p><b>INSTRUMENTOS:</b> Ficha de observación, ficha de encuesta, ficha estructurada de dibujo y guía de entrevista. Tallados en materiales amigables</p>
--	--	--	--	--	--	--

Anexo 2

TEST DE DEMOSTRACIÓN PRÁCTICA PRE Y POS TEST

*Conocimiento del diseño y el dibujo*

1. **PARTE INFORMATIVA:**

1.1. I.E.S.:

.....

.....

1.2. GRADO: ..... SECCIÓN:

.....

1.3. LUGAR Y FECHA:

.....

2. **PARTE TÉCNICA:** (Muy Alto = 4 )(Alto = 3 ) (Regular = 2 )(Bajo = 1) (Muy Bajo=0 )

Actividad	M	A	R	M	B
	A			B	
1. Estrategias de iniciativa para el dominio del dibujo en diferentes superficies					
2. Relacionan el dibujo y el diseño en el tallado					
3. Utilizan el diseño y dibujo como recurso de aprendizaje del lenguaje del arte del tallado					

4. Demuestran habilidad en el manejo de diseños de profundidad					
5. A través de la enseñanza aprendizaje del dibujo como dominan al realizar los dibujos					

=====

==

**DIAGNOSTICO:**

.....

.....

..... PUNTAJE

.....

.....

Anexo 3

**TEST DE HABILIDADES**

*Aprendizaje del tallado sin conocimiento del dibujo y diseño*

1. **PARTE INFORMATIVA:**

1.1. I.E.S. : .....

1.2. NOMBRE DEL ESTUDIANTE:.....

1.3. GRADO: ..... SECCIÓN:.....

1.4. LUGAR Y FECHA: .....

2. **PARTE TECNICA:** (Muy Alto= 4)(Alto = 3) ( Regular =2)(Bajo = 1) (Muy Bajo=0)

**A. APRENDIZAJE DEL DIBUJO y DISEÑO**

Actividad	MA	A	R	MB	B
1. Utiliza las figuras básicas y planas					
2. Emplea con comodidad el conocimiento del dibujo.					
3. Comprende la utilidad de los dibujos y diseños					
4. Conoce y demuestra dominio del volumen en los dibujos.					
5. Distingue figuras planas y con volumen.					

**B. APRENDIZAJE DEL TALLADO SIN CONOCER EL DIBUJO**

Actividad	MA	A	R	MB	B
6. Reconoce y domina el ritmo, en el tallado					
7. Domina el tallado realizando trazos suaves en la madera					
8. Domina las partes del dibujo en el tallado					
9. Domina el tallado utilizando herramientas adecuadas					
10. Dominio del tallado en su nivel básico					

=====

==

DIAGNOSTICO:

.....

..... PUNTAJE

## Anexo 4

### Sesión de aprendizaje N° 1 PLANIFICACION DE

#### SESION DE APRENDIZAJE

<b>GRADO</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>SESION/DURACION</b>
<b>PRIMERO</b>		<b>UNICA/ 45 MIN</b>

<b>TITULO DE LAS SESION</b>
EL DIBUJO Y SUS ELEMENTOS

Aprendizajes esperados		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Apreciación artística	Identifica los elemento del diseño y dibujo teniendo en cuenta el ritmo	Discrimina el contenido de dibujo de su región

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>
INICIO (5 MINUTOS)

El docente acuerda con los estudiantes normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente, esperar turnos para participar, entre otros.

Iniciamos la sesión: recuperando saberes previos

Dialogando en preguntas.

¿Cuáles son los elementos del dibujo?

¿Conocen diseños con volumen?

Se inicia considerando sobre el dibujo en diferentes materiales mediante un video y en ello se considera para ello la explicación sobre las formas de dibujar, los materiales y formas y texturas

DESARROLLO (30 MINUTOS)

- Se inicia con la explicación del dibujo, con la ayuda de videos

<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Se les da a conocer a las estudiantes sobre diseños, y su ejecución en varios planos</li> <li><input type="checkbox"/> Cada estudiante ubica los elementos del dibujo</li> <li><input type="checkbox"/> realizan bocetos de dibujos utilizando las figuras geométricas</li> <li>. Los estudiantes reconocen los elementos del dibujo utilizando el lápiz y colores</li> </ul>
<p>El docente reflexiona sobre los elementos del dibujo, apreciación artística. los estudiantes, y hace las interrogantes</p> <p>¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Qué podríamos mejorar</p>
<p><b>ACTIVIDAD:</b></p> <p>Ponemos en práctica los aprendido mediante trabajos individuales</p>

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Material para realizar la carpeta de trabajo</li> <li>✓ Videos y presentaciones en ppt.</li> <li>✓ Lapiceros, colores, lápices, plumones, cartulina,</li> </ul>

**Sesión de aprendizaje N° 2 PLANIFICACION DE**

**SESION DE APRENDIZAJE**

<b>GRADO</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>SESION/DURACION</b>
<b>PRIMERO</b>		<b>UNICA/ 45 MIN</b>

<b>TITULO DE LAS SESION</b>
EL DIBUJO Y TIPOS DE SOMBRAS

Aprendizajes esperados		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Apreciación artística	Identifica los tipos de sombra en el dibujo teniendo en cuenta volumen	Discrimina el contenido de dibujos de su región

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>
<b>INICIO (5 MINUTOS)</b>
<p>El docente acuerda con los estudiantes normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente, esperar turnos para participar, entre otros.</p> <p>Iniciamos la sesión: recuperando saberes previos Dialogando en preguntas.</p> <p>¿Cuáles son las clases de sombra en el dibujo?</p> <p>¿Conocen sombras en elementos con volumen?</p> <p>Se inicia considerando sobre el dibujo en diferentes materiales mediante un video y en ello se considera para ello la explicación sobre las sombras de dibujar, los</p>

materiales y formas y texturas

DESARROLLO (30 MINUTOS)

- Se inicia con la explicación del dibujo, con la ayuda de videos

<input type="checkbox"/> Se les da a conocer a las estudiantes sobre diseños, y su ejecución en varios planos  <input type="checkbox"/> Cada estudiante ubica los elementos del dibujo  <input type="checkbox"/> realizan bocetos de dibujos utilizando las figuras geométricas  . Los estudiantes reconocen los elementos del dibujo utilizando el lápiz y colores
Cierre (10 minutos)
El docente reflexiona sobre las clases de sombra en el dibujo, apreciación artística. los estudiantes, y hace las interrogantes  ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Qué podríamos mejorar
<b>ACTIVIDAD:</b> Ponemos en práctica los aprendido mediante trabajos individuales

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR
<input checked="" type="checkbox"/> Material para realizar la carpeta de trabajo  <input checked="" type="checkbox"/> Videos y presentaciones en ppt.  <input checked="" type="checkbox"/> Lapiceros, colores, lápices, plumones, cartulina,

**Sesión de aprendizaje N° 3 PLANIFICACION DE  
SESION DE APRENDIZAJE**

<b>GRADO</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>SESION/DURACION</b>
<b>PRIMERO</b>		<b>UNICA/ 45 MIN</b>

<b>TITULO DE LAS SESION</b>
EL DIBUJO CON VOLUMEN

Aprendizajes esperados		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión artística	Identifica el volumen de los objetos en el dibujo teniendo en cuenta las sombras	Discrimina el contenido de objetos de su alrededor y su región

<b>SECUENCIA DIDÁCTICA</b>
INICIO (5 MINUTOS)

El docente acuerda con los estudiantes normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente en el salón de clase, esperar turnos para participar, entre otros estudiantes.

Iniciamos la sesión: recuperando saberes previos Dialogando en preguntas.

¿Cuáles son los volúmenes en diversos objetos que nos rodea?

¿Conocen los volúmenes?

Se inicia considerando sobre el dibujo en diferentes materiales mediante un video y en ello se considera para ello la explicación sobre los volúmenes para dibujar, con los materiales y formas y texturas en la cartulina

DESARROLLO (30 MINUTOS)

- Se inicia con la explicación del volumen, con la ayuda de videos

<input type="checkbox"/> Se les da a conocer a las estudiantes sobre diseños, y su ejecución en varios planos  <input type="checkbox"/> Cada estudiante ubica los volúmenes en diversos dibujo  <input type="checkbox"/> realizan bocetos de dibujos con volumen utilizando las figuras geométricas  . Los estudiantes reconocen los elementos del dibujo utilizando el lápiz y colores
Cierre (10 minutos)
El docente reflexiona sobre las clases volumen en el dibujo, apreciación artística. los estudiantes, y hace las interrogantes  ¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Qué podríamos mejorar
<b>ACTIVIDAD:</b> Ponemos en práctica los aprendido mediante trabajos individuales

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR
<input checked="" type="checkbox"/> Material para realizar la carpeta de trabajo  <input checked="" type="checkbox"/> Videos y presentaciones en ppt.  <input checked="" type="checkbox"/> Lapiceros, colores, lápices, plumones, cartulina,

Sesión de aprendizaje N° 4 PLANIFICACION DE

SESION DE APRENDIZAJE

<b>GRADO</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>SESION/DURACION</b>
<b>PRIMERO</b>		<b>UNICA/ 45 MIN</b>

<b>TITULO DE LAS SESION</b>
EL TALLADO EN DIFERENTES MATERIALES

Aprendizajes esperados		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión artística y apreciación	Conocemos el tallado en diferente materiales amigables de nuestro entorno	Realiza tallado sencillos utilizando materiales amigables

SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO (5 MINUTOS)

El docente acuerda con los estudiantes normas para la interacción en el trabajo: escucharse atentamente en el salón de clase, esperar turnos para participar, entre otros estudiantes.

Iniciamos la sesión: recuperando saberes previos

Dialogando en preguntas.

¿Qué es el tallado?

¿alguna vez realizaste tallado?

¿en qué materiales realizaste tallado?

¿ alguna vez viste a alguien tallar enmadera?

Se inicia considerando sobre el dibujo en diferentes materiales mediante un video y en ello se considera para ello la explicación sobre el tallado para dibujar en diferentes materiales, con los materiales y formas y texturas

DESARROLLO (30 MINUTOS)

- Se inicia con la explicación del tallado, con la ayuda de videos
  
- Se les da a conocer a las estudiantes sobre diseños, y su ejecución en varios planos y materiales diversos
  
- Cada estudiante da su apreciación del tallado en diversos dibujo
  
- realizan bocetos de dibujos de lo que desearia realizar tallado utilizando las figuras geometricas
  
- . Los estudiantes reconocen los elementos del dibujo utilizando el lápiz y colores

Cierre (10 minutos)

El docente reflexiona sobre el tallado en materiales amigables de la naturaleza, apreciación artística. los estudiantes, y hace las interrogantes

¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Qué podríamos mejorar

**ACTIVIDAD:**

Ponemos en práctica los aprendido mediante trabajos individuales

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Material para realizar la carpeta de trabajo</li><li>✓ Videos y presentaciones en ppt.</li><li>✓ Lapiceros, colores, lápices, plumones, cartulina,</li><li>✓ Materiales amigables para el tallado</li></ul>

Sesión de aprendizaje N° 5 PLANIFICACION DE

SESION DE APRENDIZAJE

<b>GRADO</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>SESION/DURACION</b>
<b>PRIMERO</b>		<b>UNICA/ 45 MIN</b>

<b>TITULO DE LA SESION</b>
HERRAMIENTAS PARA HACER TALLADOS

Aprendizajes esperados		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Apreciación artística	Conoce los diferentes materiales para realizar el tallado en diversos objetos teniendo en cuenta las volúmenes	Discrimina con contenido de objetos de tallados de su alrededor y su región

SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO (5 MINUTOS)

El docente acuerda con los estudiantes normas para la interacción y convivencia en el trabajo: escucharse atentamente en el salón de clase, esperar turnos para participar, entre otros estudiantes.

Iniciamos la sesión: recuperando saberes previos

Dialogando en preguntas.

¿Con que se realiza los tallados?

¿utilizaron alguna herramienta para tallar?

¿Qué cosas se asemejan a objetos que tengamos en casa para poder tallar en madera?

¿podríamos utilizar otras herramientas para hacer tallados en madera

Se inicia considerando sobre el tallado y las herramientas en diferentes materiales mediante un video y en ello se considera para ello la explicación sobre los

herramientas materiales y para realizar tallados en madera, con los materiales y formas y texturas sencillas

DESARROLLO (30 MINUTOS)

- Se inicia con la explicación de las herramientas, con la ayuda de videos
  
- Se les da a conocer a las estudiantes heramientas, y su ejecución en varios materiales
- . los estudiantes conocen y utilizan las herramientas en madera
  
- Cada estudiante ubica la función de cada material en diversos dibujo
  
- realizantallados sencillos utilizando las figuras en madera
- . Los estudiantes reconocen los materiales y grafican utilizando el lápiz y colores

Cierre (10 minutos)

El docente reflexiona sobre las herramientas para el tallado, apreciación artística de la herramientas. los estudiantes, y hace las interrogantes  
¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Qué podríamos mejorar

**ACTIVIDAD:**

Ponemos en práctica los aprendido mediante trabajos individuales

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR
✓ Material para realizar la carpeta de trabajo
✓ Videos y presentaciones en ppt.
✓ Lapiceros, colores, lápices, plumones, cartulina,
✓ Herramientas de tallado
✓ Madera plana

Sesión de aprendizaje N° 6 PLANIFICACION DE

SESION DE APRENDIZAJE

<b>GRADO</b>	<b>UNIDAD</b>	<b>SESION/DURACION</b>
<b>PRIMERO</b>		<b>UNICA/ 45 MIN</b>

<b>TITULO DE LAS SESION</b>
EL TALLADO EN MADERA

Aprendizajes esperados		
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES
Expresión artística y apreciación	Realizan tallados en madera utilizando las herramientas y el dibujo que diseñaron	Discrimina el contenido de objetos de su alrededor y su región

SECUENCIA DIDÁCTICA
INICIO (5 MINUTOS)

El docente acuerda con los estudiantes normas para la interacción y convivencia en el trabajo: escucharse atentamente en el salón de clase, esperar turnos para participar, entre otros estudiantes en los talleres.

Iniciamos la sesión: recuperando saberes previos

Dialogando en preguntas.

¿Qué maderas conocemos?

¿Qué dibujos nos gustaría tallar?

¿podemos utilizar herramientas alternativas?

¿Cómo podemos adecuar nuestros materiales y herramientas?

Se inicia considerando sobre el tallado en madera mediante un video y en ello se considera para ello la explicación sobre los volúmenes para dibujar, con los materiales y formas y texturas en su diseño

DESARROLLO (30 MINUTOS)

- Se inicia con la explicación para realizar el tallado, con la ayuda de videos
  
- Se les da a conocer a las estudiantes sobre el tallado en madera, y su ejecución en varios planos
  
- Cada estudiante ubica en su madera los diseños que va tallar en diversos planos
  
- realizan bocetos de dibujos con volumen utilizando las figuras geométricas en sus maderas
  
- . Los estudiantes reconocen los elementos del dibujo utilizando el lápiz y colores
  
- Realizan el tallado

Cierre (10 minutos)

El docente reflexiona sobre el tallado que realizaron, apreciación artística de los trabajos de sus compañeros . los estudiantes, y hace las interrogantes  
¿Que aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para que aprendimos? ¿Qué podríamos mejorar

**ACTIVIDAD:**

Ponemos en práctica los aprendido mediante trabajos individuales de tallado sobre madera

MATERIALES Y RECURSOS A UTILIZAR
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Material para realizar la carpeta de trabajo</li><li>✓ Videos y presentaciones en ppt.</li><li>✓ Lapiceros, colores, lápices, plumones, cartulina,</li><li>✓ Herramientas de tallado y madera</li></ul>