

**ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA
“ANCASH”**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE COMPLEMENTACIÓN ACADÉMICA
PERMANENTE**



TESIS

**“EL DISEÑO PRECOLOMBINO DE ANCASH Y SU RELACIÓN CON LOS
PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA VISUAL DE ESTUDIANTES DEL 4to
GRADO “C” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E. SIMÓN ANTONIO
BOLÍVAR PALACIOS DE HUARAZ - 2019”**

Para Optar el Título de

**LICENCIADO EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA
ESPECIALIDAD: ARTES PLÁSTICAS**

PRESENTADO POR: Bach. SALAZAR SANCHEZ, Leoncio Esteban

ASESOR: Lic. VÍCTOR JACOME ROJAS

HUARAZ – ANCASH

2023

DEDICATORIA

A mi Madre Lucila SANCHEZ LUCIANO, con gratitud hasta el cielo, quien siempre me supo guiar con paciencia, cariño y amor, brindándome su apoyo moral y todo lo que estuvo a su alcance, que siempre fueron una gran motivación para alcanzar mis anhelados objetivos y producto de él es el alcance de esta obra.

A mi esposa Betty Fernández de la Cruz y a mis hijos Jhunion, Milagros y Francis Salazar, por el amor y cariño que nos une, por la paciencia que tuvieron en todo momento durante mis estudios y por ser la motivación para concluir con mi proyecto.

Leoncio Esteban

AGRADECIMIENTOS

El autor agradece a los docentes del ESFAP – ANCASH y a todas las personas en que de una u otra manera apoyaron para la ejecución de este estudio.

Agradezco a la Escuela Superior de Formación Artística Pública de Áncash por haberme acogido en sus aulas y formarme como un nuevo profesional, útil para la sociedad.

Al Lic. Víctor JACOME ROJAS, por el tiempo y apoyo durante el desarrollo de este trabajo de investigación.

A las docentes y estudiantes de la I. E. Simón Antonio Bolívar Palacios Huaraz, por su colaboración.

Leoncio Salazar

INDICE

DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTOS	ii
INDICE	iii
RESUMEN.....	v
ABSTRACT	vi
INTRODUCCIÓN	vii
CAPITULO I.....	1
PROBLEMA, OBJETIVOS E HIPÓTESIS	1
1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACION.....	1
1.1.1. Antecedentes	1
1.1.2. Importancia	3
1.1.3. Justificación.....	3
1.1.4. Delimitación del contexto educativo.....	4
1.2. SIGNIFICATIVIDAD Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	8
1.2.1. Significatividad	8
1.2.2. Formulación del Problema	9
a. Problema General.....	9
b. Sub problemas.....	9
1.3. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.3.1. Objetivo General	10
1.3.2. Objetivos Específicos.....	11
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	11
1.5. FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS:	12
1.5.1. Hipótesis General	13
1.5.2. Hipótesis Específicas	13
1.6. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES.....	14
1.6.1. Variable Independiente	14
1.6.2. Variable Dependiente.....	14
1.6.3. Variable Interviniente.....	14
CAPITULO II	16
MARCO TEORICO.....	16
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN	16
2.2. BASES TEÓRICAS.....	18

2.2.1.	Bases y perspectivas teóricas, conceptualización.....	18
A.	La Educación Básica.....	18
B.	Los perfiles de egreso en educación básica.....	20
C.	El área de Arte y Cultura.....	22
2.2.2.	El Diseño Precolombino de Ancash.....	29
A.	Los diseños precolombinos de: Chavín, Sechín y Recuay.....	29
2.2.3.	El Diseño y la comunicación visual.....	37
A.	La idea y las imágenes en el diseño.....	37
B.	La Expresión y apreciación visual:.....	38
C.	La Forma, Color y Textura.....	39
2.2.4.	El Proceso Creativo.....	40
A.	Etapas del proceso creativo.....	40
B.	Factores en los procesos creativos.....	41
2.3.	GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	42
CAPITULO III.....		45
METODOLOGÍA.....		45
3.1.	TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	45
3.3.	TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	45
3.4.	PROCEDIMIENTOS.....	46
CAPITULO IV.....		47
RESULTADOS DE LA INVESTIGACION.....		47
4.1.	DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO.....	47
4.2.	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS.....	47
4.2.1.	TABULACIÓN, GRÁFICOS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DEL PRE TEST.....	47
CAPITULO V.....		66
DISCUSION DE RESULTADOS.....		66
5.1.	DEL PRE Y POS TEST E HIPOTESIS.....	66
5.2.	DEL PROCESO DE CREACION ARTISTICA VISUAL.....	77
CONCLUSIONES.....		79
RECOMENDACIONES.....		81
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....		82
ANEXOS.....		87

RESUMEN

La presente investigación tuvo como principal objetivo conocer la relación que existe entre el diseño precolombino de Áncash, referido a las culturas Chavín, Sechín y Recuay con los procesos de creación artística visual de estudiantes del 4to. “C” de la Institución Educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz 2019; se utilizó el diseño correlacional de la investigación, con una muestra de 31 alumnos que participaron en la recolección de datos mediante la aplicación de dos instrumentos, siendo un cuestionario con el fin de conocer data de su opinión y la observación, para la valoración del producto de su proceso de creación.

El análisis al que fue sometido la información mediante estos instrumentos arrojó como resultado que tanto la confiabilidad como la validez son los pertinentes. Los mismos que indicaron la significancia correlacional entre el diseño precolombino de Áncash y los procesos de creación artística visual, valiéndose del uso del análisis estadístico el cual facilitó el curso para alcanzar conclusiones muy valiosas.

ABSTRACT

The main objective of this research was to understand the relationship between the pre-Columbian design of Ancash, referring to the Chavín, Sechín, and Recuay cultures, and the visual artistic creation processes of 4th grade students “C” from the “Simón Antonio Bolívar Palacios” Educational Institution in Huaraz 2019. A correlational research design was used, with a sample of 31 students who participated in data collection through the application of two instruments, one being a questionnaire to gather their opinions and the other, observation, to evaluate the product of their creative process.

The analysis of the information through these instruments revealed that both reliability and validity are pertinent. These indicated a significant correlational relationship between the pre-Columbian design of Ancash and the visual artistic creation processes, utilizing statistical analysis which facilitated the course to reach very valuable conclusions.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada: “EL DISEÑO PRECOLOMBINO DE ANCASH Y SU RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA VISUAL DE ESTUDIANTES DEL 4to GRADO “C” DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E. SIMÓN ANTONIO BOLÍVAR PALACIOS DE HUARAZ - 2019” tiene por objeto de conocer la relación del diseño precolombino de Ancash con los procesos de creación artística visual en el plano de la educación básica regular a través del área de Arte y Cultura.

Consideramos que el arte en la diversidad de sus expresiones a través de sus lenguajes fortalece la identidad cultural; por tanto, estas expresiones artísticas del diseño precolombino como son Chavín, Sechín y Recuay pudieran ser elementos motivadores para el proceso de expresión artística visual, en el fortalecimiento integral de formación de los estudiantes del nivel de educación secundaria en la ciudad de Huaraz. Adquiriendo relevancia tanto pedagógica, así como artística y cultural en los estudiantes de la institución educativa Simón Bolívar Palacios.

Siendo una investigación de tipo social, es peculiar en su contenido y propuesta, porque trata en todo momento de empoderar al estudiante en la contextualización a través del diseño que en su momento trascendió en las culturas locales y trasnacionales porque permitió consolidar la relación armónica y geocéntrica entre hombre y naturaleza; importante relación de convivencia que permitió visionar un futuro de reciprocidad armónica.

Siendo una investigación de tipo correlacional entre dos variables, nos ha permitido realizar una serie de acciones racionales a través de la aplicación de los instrumentos previamente validados cuya finalidad fue lograr la mayor y adecuada información a fin de confrontar con las hipótesis plantadas en el inicio del proyecto, cuyo

resultado es el presente informe sistematizado y estructurado de acuerdo a un orden previsto en el esquema del Reglamento de Grados y Títulos del Programa de Complementación Académica Permanente de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Ancash”:

El desarrollo del primer capítulo presenta como contenido el diagnóstico estableciendo el planteamiento de la problemática abordada en la investigación, describiendo brevemente la institución educativa, el objeto de estudio, el planeamiento de los objetivos, las hipótesis, el tipo de investigación a desarrollar y la metodología a aplicar.

El contenido del Segundo capítulo es desarrollado mediante la exposición de las fuentes teóricas como lo son, las investigaciones que preceden a la presente tanto a nivel nacional e internacional, las teorías relacionadas a las culturas Sechín, Chavín y Recuay que refieren al proceso creativo y las competencias de aquellos lenguajes artístico del área artística y cultural.

El tercer capítulo tiene como contenido la descripción de los aspectos metodológicos, como se desarrolla la investigación en cuanto a nivel y diseño, las técnicas empleadas para la obtención de datos y su procesamiento.

En el cuarto capítulo se describe el procesamiento de la data producto del trabajo de la recolección en campo, así como el análisis interpretativo de los nuevos datos obtenidos.

El quinto capítulo referido a la discusión de resultados específicamente del proceso de creación artística visual de alumnos tomados como muestra de la investigación.

Como conclusión general, se especifica que si existe correlación significativa entre el diseño precolombino de Ancash y los procesos de creación artística visual en estudiantes del cuarto grado “C” de educación secundaria de la institución educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz.

Durante el proceso investigativo surgieron algunas dificultades sobre todo de aquellos que no siendo parte principal no han comprendido la trascendencia para el estudiante desarrollar las competencias de arte y cultura, así como la creatividad como proceso sistemático que culmina en la expresión.

Finalmente, considero que mi investigación tiene sus limitaciones del que espero sea asumida y superada por otras en futuro.

El autor

CAPITULO I

PROBLEMA, OBJETIVOS E HIPÓTESIS

1.1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1.1. Antecedentes

La investigación planteada es original y existen muy escasa información referente al tema específico, sin embargo, es necesario mencionar que el tema de estudio del diseño precolombino de Ancash y su relación en los procesos creativos de los estudiantes es motivo de investigación.

Revisado la bibliografía, diremos que no es tan abundante lo escrito sobre la objetivación del diseño precolombino de Ancash, los estudios realizados y que conforman su teoría pertinente se centran mayormente a la descripción e interpretación con la finalidad de comprender su trascendencia de sus mensajes o como fuente de información; en la Iconografía Andina tenemos a Zadir Milla autor del texto quien desarrolla la parte introductoria de la Semiótica del Diseño Andino Precolombino, describiendo a los diseños andinos desde el punto de vista integradora, en el que se considera la Cosmovisión, Cosmogonía y Cosmología, dichos elementos son los que constituyen planos significativos, los mismos que son creadoras de abstracción geométrica, simbolismo y naturalismo, con ello respondiendo de manera embellecedora al contenido con la forma.

Otro autor que es honroso mencionar es el artista plástico Jesús Ruiz Durand con su texto titulado “Introducción a la Iconografía Andina”, es quién ha direccionado su investigación hacia el arte y la estética contemporánea.

En Ancash, se tiene un estudio descriptivo de los “qeros” y mates burilados por el artista plástico e investigador (Otárola Alvarado, 1995); sin embargo, estos motivos son esencialmente diseños precolombinos de toda la franja peruana y especialmente del Cusco incaico y colonial.

La cuantiosa iconografía de los Andes, que se ha desarrollado a lo largo de más de diez mil años, representa una parte significativa de nuestra herencia cultural. Es nuestro deber como herederos de este legado artístico conocerlo, estudiarlo, disfrutarlo y promover su difusión. (Ruiz Durand, 2004) en su texto citado, reflexiona y motiva la valoración de nuestro pasado artístico cultural, del que se tiene que tener en cuenta. Justamente en el pasado reciente el hombre andino fue motivo de inspiración del que tuvo como resultado nuevas formas de expresión plástica, en el caso nuestro no es al hombre mismo sino a su expresión, su estética, sus diseños y sus técnicas la que tiene que valorarse.

Efectivamente, la investigación sobre el tema del diseño precolombino de Ancash es escasa, sin embargo, se ha difundido ampliamente el uso del diseño en producciones artesanales o la reproducción de figuras con diseños al estilo chavín, Sechín y Recuay; las que son comercializadas a turistas nacionales y extranjeros.

En la educación básica no es recurrente el uso de diseños precolombinos de Ancash, los docentes prefieren motivar con otros elementos y figuras contemporáneas a los procesos creativos de sus estudiantes, la que no favorece a la identidad nacional y descontextualiza al estudiante con elementos foráneos a su cultura.

1.1.2. Importancia

La investigación proyectada adquiere gran importancia porque pretende realizar un estudio referente a nuestro legado artístico de la cultura al que pertenecemos y que nuestros estudiantes de educación básica dentro de su formación integral no deben dejar de considerarlo.

Pretendo a través de esta investigación indagar sobre la influencia que tiene el diseño precolombino de Ancash y específicamente de las culturas Chavín, Sechín y Recuay, considerando su singularidad respecto a la iconografía andina caracterizada en toda la extensión de la Cordillera de los Andes Sudamericanos en toda su extensión.

1.1.3. Justificación

La justificación radica en importancia de la planificación de una integral formación del estudiante para lograr los perfiles especificados en el Currículo Nacional y que esta importancia sea plasmada en el proceso creativo a través del lenguaje expresivo de las artes visuales del área de Arte y Cultura.

Al identificar los elementos implícitos en el problema a plantear a partir de mis conclusiones para sugerir y recomendar a estudiantes, formadores, autoridades de la Institución Educativa en la cual se ejecutará la toma muestral y Ministerio de Educación.

Las conclusiones como resultado de esta investigación han de servir como referencia a otras investigaciones relacionados al tema de estudio, como fuente bibliográfica a profesionales, alumnos y público en general.

1.1.4. Delimitación del contexto educativo

El desarrollo de esta investigación tiene como centro de ejecución a la Institución Educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios”: **RESEÑA HISTÓRICA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “SIMÓN ANTONIO BOLÍVAR PALACIOS”**

Inspirado por el legado del Senador Dr. Alberto Izaguirre Ezama, una figura notable de Áncash, y enmarcado por las impresionantes Cordilleras Blanca y Negra, se fundó el "INSTITUTO NACIONAL AGROPECUARIO" (INA-94) en la encantadora ciudad de Huaraz. Este establecimiento educativo, reconocido por su excelencia y calidad en la educación técnica, se convirtió en un pilar para el desarrollo económico regional desde su autorización oficial el 25 de marzo de 1965, respaldada por el entonces Presidente Fernando Belaunde Terry y el Ministro de Educación Ernesto Montagne, bajo la Resolución Suprema N° 464.

El 26 de mayo de 1965, el instituto fue oficialmente denominado INA – 94 "TEOFILO MENDEZ RAMOS", en honor a su padrino, el director de la X Región de Educación de Lima, Don Rolando La Cruz Rodríguez, y la Sra. Colomba Ghiglino de Maguiña. Esta fecha marcó el comienzo de una tradición anual de celebración del aniversario institucional, conmemorando su inauguración.

La apertura del año académico tuvo lugar el 15 de junio de 1965, bajo la dirección del Ing. Jorge Vidal Acuña, conforme a la Resolución Directoral N° 3324 del 19 de abril. El equipo docente seleccionado se dedicó a guiar y educar a los jóvenes de Huaraz con un programa curricular innovador. Este programa se dividía en dos segmentos fundamentales: el primero consistía en

cursos comunes de educación secundaria y formación agropecuaria vocacional, mientras que el segundo se centraba en la explotación industrial en campos experimentales y granjas industriales. El instituto inició con 18 estudiantes, inscritos en las instalaciones de la Municipalidad con el apoyo y la autorización de la Alcaldesa de Huaraz, Sra. Dioselinda Esteves de Villa. La divulgación de esta nueva oportunidad educativa se realizó a través de medios locales como la emisora Radio Huaraz. El horario escolar estaba programado de lunes a viernes, de 8:00 a 12:30 y de 14:30 a 17:30, y los sábados de 8:00 a 12:00 horas.

Durante los primeros años de funcionamiento, específicamente entre 1965 y 1967, el Instituto Nacional Agropecuario (INA-94) implementó un programa de internado para 10 estudiantes becados. Este programa ofrecía no solo educación, sino también alojamiento y alimentación, gracias al apoyo y la gestión de las autoridades educativas y parlamentarias de la época. Sin embargo, a medida que el programa se desarrollaba, surgieron desafíos significativos, principalmente la insuficiencia de dormitorios adecuados. Este problema condujo al eventual cierre del servicio de alojamiento, aunque el servicio de alimentación, sostenido por la generosa donación de CÁRITAS del Perú, continuó funcionando.

La década de 1970 trajo consigo acontecimientos trágicos y desafiantes para el instituto. Un devastador sismo causó no solo daños estructurales considerables en la biblioteca, el almacén, y las granjas del instituto, sino también la pérdida de vidas, afectando profundamente a la comunidad educativa. Dos maestros y dos estudiantes fallecieron como resultado de esta catástrofe, lo que obligó a la institución a realizar ajustes

significativos en su planificación académica y curricular, incluyendo la adopción de un horario continuo hasta diciembre de ese año académico, para acomodar y superar las secuelas de esta tragedia.

En un giro de eventos administrativos y estructurales, el 31 de enero de 1972, mediante la Resolución Ministerial N° 072, se dictó la fusión del INA-94 con el INA-35 de Caraz, dando origen al centro fusionado INA 35, con sede en la ciudad de Tigua. Este cambio administrativo fue recibido con preocupación y descontento por la comunidad educativa, lo que llevó a una movilización hacia la ciudad de Trujillo en busca de revertir la decisión. La resolución ministerial fue percibida como perjudicial para los intereses y el funcionamiento efectivo del instituto. Finalmente, después de negociaciones y diálogos con las autoridades educativas, el 17 de enero de 1974, mediante la Resolución Ministerial N° 044, se decidió anular la fusión y dejar sin efecto la Resolución Ministerial N° 072, permitiendo al INA-94 continuar su trayectoria educativa independiente.

En 1973, bajo las directivas de las Resoluciones Ministeriales 526-73 y 1389-73, se inició un importante proceso de transformación en el ámbito educativo en Perú, específicamente en los Institutos Nacionales Agropecuarios (INAs), incluyendo el INA-94. Este proceso contemplaba la conversión gradual de estos institutos en Centros de Capacitación para el Trabajo (CECAT). Además, se promovió la creación de Centros de Capacitación Técnica Agropecuaria e Industrial en toda la República. Este movimiento tenía como objetivo principal expandir y mejorar las oportunidades educativas para los jóvenes y adultos en áreas rurales, en línea con el Decreto Legislativo N° 19326. Como resultado, el CECAT que sucedió

al INA-94 fue establecido por la Resolución Ministerial N° 3097-77 ED y comenzó sus operaciones en marzo de 1979, funcionando como una entidad autónoma en su gestión administrativa y pedagógica, y aprovechando la infraestructura existente del INA-94.

Posteriormente, en 1983, se llevó a cabo otra reestructuración significativa. El 28 de mayo de ese año, mediante la Resolución Directoral de Educación Artística N° 174-83, el CECAT se fusionó con el CEB N° 86021 – Primaria. Esta fusión formaba parte de un esfuerzo más amplio de conversión y adecuación de los centros educativos básicos regulares (EBR) a instituciones de educación primaria y secundaria, integrando áreas de ciencias, humanidades y técnicas especializadas en agropecuaria e industrial. Esta transformación se produjo durante el denominado “Quinquenio de la Educación” del segundo gobierno de Fernando Belaunde Terry. Como resultado de esta fusión, se creó un colegio unificado, con el Ing. Jorge Vidal Acuña asumiendo el rol de Director Titular, según la Resolución Directoral del Departamento de Educación Artística N° 0315-5-5-83 del CEB-III-86021. El profesor Jordán Depaz Salazar, quien retornó a su posición original, logró en su periodo conseguir una donación significativa para el Módulo de Laboratorio de Física, Química y Biología, gracias a un convenio entre Perú y España.

A lo largo de su historia, la Institución Educativa ha experimentado continuas evoluciones en su planificación y programación curricular. Estos cambios han estado orientados a mejorar la calidad educativa, pasando de un enfoque en la transmisión de conocimientos a uno enfocado en el desarrollo de competencias y habilidades. Este enfoque moderno busca asegurar que los

estudiantes adquieran las capacidades necesarias para su éxito futuro, tanto en términos académicos como personales, dentro del entorno acogedor y estimulante de sus aulas. Estas transformaciones han sido clave en el desarrollo de una educación integral y de calidad, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos de un mundo en constante cambio.

1.2. SIGNIFICATIVIDAD Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. Significatividad

Se investigará resaltando el diseño precolombino de Áncash, las culturas Chavín, Sechín y Recuay, involucrando el arte pre colonial como elemento temático de análisis e interpretación que involucre a la formación integral de los estudiantes del 4° grado de educación secundaria de la I.E. “Simón Antonio Bolívar Palacios”, teniendo como finalidad de ser el motivador de lograr a través de su aprendizaje significativo, nuevas formas de procesos creativos y expresión visual a través de lenguajes artísticos pertinentes.

La muestra a considerar serán los estudiantes del cuarto grado de educación secundaria de acuerdo al Currículo Nacional y su diversificación se incluirá como elemento motivador durante la creación de proyectos desde los lenguajes artísticos (artes visuales), incidiendo en el diseño precolombino ancashino, y que a través de la observación, análisis, interpretación, síntesis y estilización se aplicará en las nuevas creaciones de carácter personal.

Los estudiantes emplean una variedad de lenguajes artísticos, como las artes visuales, la música, la danza, el teatro y las artes interdisciplinarias, como medios para expresar y comunicar sus mensajes, ideas y emociones.

Estos aplican sus capacidades imaginativas, creativas y reflexivas en el proceso de generación de ideas, planificación y concreción de sus propuestas artísticas, así como en la evaluación continua de estas. Este proceso creativo involucra el uso de una serie de recursos y conocimientos que los estudiantes han adquirido a través de su interacción con el entorno, las diversas manifestaciones artístico-culturales y el uso de variados lenguajes artístico. (Ministerio de Educación, 2016)

De acuerdo al enfoque por competencias para crear proyectos utilizando los lenguajes artísticos, se enfatiza la importancia de la exploración y experimentación en las diversas formas de arte. Esto implica la práctica de la experimentación, improvisación y perfeccionamiento habilidades en el manejo de medios, materiales, herramientas y técnicas propias de los distintos lenguajes artísticos. (Ministerio de Educación, 2016)

1.2.2. Formulación del Problema

a. Problema General

La investigación tiene como problemática su fundamentación en la siguiente pregunta:

¿Cuál es la relación que existe entre el Diseño precolombino de Ancash y los procesos de creación artística visual de estudiantes del 4to. “C” de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz 2019?

b. Sub problemas

Por lo que es pertinente hacerse las siguientes preguntas:

¿Tiene importancia el diseño precolombino de Ancash como elemento motivador en estudiantes de educación básica en la I.E. “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz el año 2019?

¿Los diseños precolombinos de las culturas Chavín, Sechín o Recuay, propician nuevos conocimientos para los proyectos artísticos colectivos o individuales en estudiantes del 4to. “C” de la I. E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz el año 2019?

¿Los productos de creación artística visual de estudiantes del 4to. “C” de la I. E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz propician compartir para valorar y reflexionar sus ideas y experiencias en un contexto cultural definido?

¿Los contenidos de los productos de creación artística visual corresponden a la multidisciplinariedad en el aprendizaje de estudiantes del 4to. “C” de la I. E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz el año 2019?

1.3. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

1.3.1. Objetivo General

Conocer, la relación del diseño precolombino de Ancash con los procesos de creación artística visual de los estudiantes del 4to grado “C” de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz 2019 y su multidisciplinariedad de sus contenidos.

1.3.2. Objetivos Específicos

- **Describir**, las características plásticas del diseño de las culturas chavín, Sechín y Recuay como medio y recurso para los procesos de creación artística visual en la educación básica.
- **Aplicar**, como elemento motivador en los procesos de creación artística visual de los estudiantes del 4to grado “C” de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz en el año 2019.
- **Verificar**, el valimiento del diseño precolombino de Áncash en la adquisición de nuevos conocimientos a través de los procesos de creación artística individual de los estudiantes del 4to grado “C” de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz en el año 2019.
- **Explicar**, que los productos de creación artística visual de estudiantes del 4to grado “C” de la I. E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz propician la valoración y reflexión de nuevas ideas y experiencias en su contexto cultural concreto.
- **Observar**, las relaciones multidisciplinarias de los contenidos de los productos de creación artística visual de estudiantes del 4to. “C” de la I. E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz 2019.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Se justifica esta investigación considerando que los diseños precolombinos de Áncash (Chavín, Sechín y Recuay) poseen características singulares en su

temática, composición, diseño, color, espacio, armonía, simbología y textura, del que debe ser elemento motivador, de inspiración, adquisición de nuevos conocimientos y de reflexión valorativa de los productos en un contexto cultural concreto.

El diseño y la Iconografía Andina son producto de experiencias y convivencias del hombre con la naturaleza con más de 10 mil años acumulados y que responde como expresión, comunicación y lenguaje plástico de su cosmovisión debe ser fuente de inspiración mediante su universo de imágenes que dan testimonio de una concepción filosófica e ideológica única en el mundo actual. La cual ha de influir para que los estudiantes puedan asimilar su trascendencia y servirles como fuente motivacional de otras formas de creación plástica visual.

A partir de los Indigenistas y su influencia en la plástica nacional de los años 20 del siglo pasado, los temas andinos se han ido profundizando, así como los estudios sobre ello; uno de los antecedentes que debiéramos tomar en cuenta es el trabajo de representación, interpretación y creación que ofrece el maestro Carlos Otárola Alvarado, discípulo de Alejandro Gonzáles Trujillo “Apurimak” y que éste a su vez fue una de las aristas que produjo el movimiento indigenista de Sabogal, recurso educativo actual conforme especifica el perfil de egreso al culminar el nivel de formación secundaria del estudiante.

1.5. FORMULACIÓN DE LAS HIPÓTESIS:

Si tomamos en cuenta la importancia y la trascendencia del diseño precolombino de Ancash como elemento motivador y de recurso didáctico de nuestros estudiantes en su formación integral, creemos que los productos se enriquecerán logrando las competencias del área de Arte y Cultura.

1.5.1. Hipótesis General

De acuerdo a nuestra aseveración planteamos nuestra hipótesis general en:

“El Diseño precolombino de Ancash influye significativamente en los procesos de creación artística visual de estudiantes del 4to. “C” de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz 2019”.

1.5.2. Hipótesis Específicas

Nuestras hipótesis específicas se plantean de la siguiente manera:

Hp 1 : Los antecedentes culturales y artísticos Precolombinos de Ancash influyen en la formación integral de estudiantes de educación básica.

Hp 2 : Las Características estéticas y plásticas del diseño precolombino de Ancash, son únicos e importantes.

Hp 3 : Es importante como elemento motivador y fuente de inspiración el diseño Precolombino de Ancash para los futuros procesos de creación artística visual.

Hp 4 : Es trascendente, la valoración y reflexión de nuevas ideas y experiencias a través de los productos de creación artística visual de estudiantes del 4to. “C” de la I. E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz .

1.6. IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE VARIABLES

1.6.1. Variable Independiente

“Diseño precolombino de Áncash”

Dimensiones e Indicadores:

- ✓ Temática
- ✓ Formas
- ✓ Composición
- ✓ Color
- ✓ Espacio
- ✓ Armonía
- ✓ Textura
- ✓ Simbología

1.6.2. Variable Dependiente

“Procesos de creación artística visual”

Dimensión:

- ✓ Conocimiento nuevo
- ✓ Experiencia
- ✓ Idea
- ✓ Conciencia
- ✓ Destreza
- ✓ Habilidades
- ✓ Creatividad
- ✓ Expresión

1.6.3. Variable Interviniente

- ✓ Metodología

- ✓ Currículo
- ✓ Materiales
- ✓ Técnicas de Diseño
- ✓ Medios Instrumentales
- ✓ Perfil profesional

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

1.- Ballestas Rincón (2010). LAS FORMAS ESQUEMÁTICAS DEL DISEÑO PRECOLOMBINO DE COLOMBIA: RELACIONES FORMALES Y CONCEPTUALES DE LA GRÁFICA EN EL CONTEXTO CULTURAL COLOMBIANO, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Madrid, 2010.

Resumen: Esta tesis explora las formas esquemáticas en el diseño precolombino de Colombia, examinando sus conexiones con la cultura material indígena y su influencia en las marcas contemporáneas colombianas. Se investiga si la gráfica esquemática está relacionada con la representación de elementos naturales o fenómenos, identificando qué aspectos esquemáticos reflejan el diseño precolombino. El estudio también compara estos elementos en tres ámbitos distintos: el precolombino, el indígena actual y en ciertas marcas modernas, para determinar si las formas esquemáticas precolombinas continúan vigentes en el contexto cultural colombiano. Para lograrlo, el autor analizó 100 motivos gráficos presentes en cerámicas precolombinas, así como gráficas indígenas en tejidos, cerámicas pintadas y pintura corporal. La clasificación de las marcas contemporáneas se basó en la presencia de rasgos morfológicos de influencia precolombina. La metodología incluyó la creación de protocolos de entrevistas para recopilar datos que profundicen el entendimiento de las representaciones y significados de estas formas. Los participantes en este proceso experimental fueron informantes indígenas, diseñadores y clientes para el caso de las marcas modernas. El estudio también utilizó tablas morfológicas y de frecuencia de diseño para

categorizar las formas precolombinas e indígenas y, en el caso de las marcas, según sus rasgos morfológicos. Las relaciones formales y conceptuales se analizaron y presentaron en cuadros comparativos de acuerdo con las categorías establecidas. Las conclusiones de la investigación arrojan luz sobre el objeto y sus valores, los tipos de gráfica, las interconexiones formales y conceptuales, y cómo la gráfica esquemática representa la identidad cultural colombiana.

2.- Ullilen Huaman (2021). SAPHI, DISEÑO DE PRODUCTOS UTILITARIOS BASADOS EN CULTURAS PRECOLOMBINAS PARA CONTRIBUIR A CONOCER LA DIVERSIDAD ICONOGRÁFICA PERUANA, Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Arte y Diseño, Lima, 2021.

Resumen: U. Huamán resalta la insuficiente exploración de la iconografía de las culturas precolombinas en el ámbito del diseño contemporáneo. El autor enfatiza la importancia de estas culturas como fuente de inspiración para el desarrollo de proyectos de diseño innovadores y creativos, que no solo aportan estéticamente sino que también sirven como herramientas educativas, facilitando la comprensión y apreciación de la historia cultural. A partir de esta premisa, surge "Saphi", una iniciativa que se inspira en la iconografía precolombina para reinterpretarla y adaptarla a un contexto moderno. Este proyecto mantiene la esencia y la identidad de cada cultura, logrando una propuesta significativa y contemporánea. Inicialmente, Saphi se enfoca en el diseño de productos utilitarios relacionados con el verano, tomando referencias de la cultura Chancay. Esta integración de la iconografía marina y la cosmovisión de los habitantes de dicha cultura da lugar a un diseño gráfico fresco y dinámico, aplicado a artículos vinculados al concepto de verano. Más allá del diseño gráfico, Saphi innova a través de la educación, aspirando a revalorizar el legado histórico de estas culturas. Cada

diseño incluye un identificador digital que conecta con el sitio web del proyecto, donde se puede explorar el proceso creativo y las fuentes de información originales, facilitando así una comprensión más profunda y el establecimiento de un vínculo con la historia.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. Bases y perspectivas teóricas, conceptualización

A. La Educación Básica

Acorde a lo establecido con la normativa peruana sobre el sistema educativo, la educación como derecho de las personas, está delimitada en dos etapas: Educación Básica y Educación Superior, cuyos objetivos garantizan el desarrollo integral de cada uno de ellos como se encuentra previsto en los diseños curriculares en las etapas que se indican.

En educación básica el Currículo Nacional tiene por finalidad garantizar que la persona sea formada con el fin de incluirse a la sociedad a fin de cumplir sus deberes y derechos a plenitud en las que se encuentra el respeto a la identidad sociocultural en la diversidad.

➤ Educación Básica Regular

La educación dirigida a niños y adolescentes, es de importancia en las etapas clave de desarrollo físico, cognitivo y emocional. Siendo que la educación apoya el crecimiento cronológico de los estudiantes, extendiéndose a través de los niveles de Inicial, Primaria y Secundaria. En el nivel inicial, se hace hincapié en reforzar las prácticas de crianza que son fundamentales para el

desarrollo integral del niño o niña. Esta etapa contribuye al desarrollo social y familiar del menor, así como al inicio de su capacidad cognitiva, a través de la expresión oral, actividades artísticas y psicomotricidad, siempre respetando sus derechos.

La educación primaria, consiste íntegra formación del estudiante mediante la interrelación de todas las áreas que permita que se desarrollen adecuadamente las capacidades cognitiva, procedimental y actitudinal para el despliegue de sus potencialidades dentro de un contexto social y ambiental.

La educación secundaria, facilita al estudiante una formación científica, humanística y técnica, siendo la última etapa de la educación básica. Es en este nivel que la persona fija su identidad personal y social. Y el logro de competencias que a futuro le servirán a fin de adherirse al desarrollo de la sociedad.

➤ **Educación Básica Alternativa**

Dirigido para estudiantes igual que en la básica regular lo particular es que afianza a la preparación para el trabajo y capacidad empresarial. Específicamente atiende a estudiantes que cuya inserción lo logró realizarse de manera oportuna a la básica regular por ciertas situaciones del propio desarrollo personal físico, cognitivo o afectivo.

➤ **Educación Básica especial**

Se desarrolla bajo un enfoque inclusivo para aquellas personas con discapacidad y/o superdotados, que requieran un tratamiento especial al desarrollo de sus competencias. Cuyo objetivo es la integración del estudiante en la vida en comunidad y su participación en nuestra sociedad. (INEI, 2018)

B. Los perfiles de egreso en educación básica

Hace referencia a la visión general del logro de los aprendizajes comunes en el estudiantado como producto de su formación al finalizar la Educación Básica. Dicha visión proporciona la unificación de criterios y la elaboración de una ruta metodológica que motivan a resultados comunes y el respeto la diversidad social, cultural y geográfica; lo mencionado es el sustento de su prevalencia en respuesta a los requerimientos de la sociedad y el mundo actual, para desempeñar un rol activo con la continua adopción de aprendizajes durante su vida.

El derecho a la educación hace referencia a la adopción de aprendizajes, ello mediante lineamientos de calidad relacionado con los cuatro campos principales de desempeño, alimentados por la educación referenciados en la LGE que son, vinculación al mundo del trabajo, ejercicio de la práctica ciudadana, desarrollo personal y el involucramiento en el mundo de conocimiento.

Desde el comienzo de la vida estudiantil y a medida en la que se avanza en toda la Educación Básica, se espera que, acorde a las dotaciones de los estudiantes, conjuntamente como de sus intereses y

características particulares, desarrollen y ejerzan los aprendizajes del perfil en diferentes situaciones de la práctica social. Es así que, al finalizar la Educación Básica, el alumnado debería ser competentes al momento de ejercer tanto sus deberes como sus derechos de ciudadanía de manera ética, con la valoración de la diversidad e interculturalidad contribuyendo de forma activa tanto individualmente como colectivamente, en el avance sostenible de la Nación.

En el área de Arte y Cultura los perfiles de egreso son los siguientes:

- **Aprecian Artísticamente y Crean Producciones**, los estudiantes muestran una apreciación artística profunda y la habilidad de crear obras que expresan simbólicamente sus experiencias personales, sociales y culturales utilizando diversos lenguajes artísticos. Estos estudiantes tienen la capacidad de percibir y valorar tanto las manifestaciones de la naturaleza como las expresiones culturales con una sensibilidad aguda, sentido de pertenencia, criterio estético y reflexión crítica. Además, comprenden la importancia del patrimonio cultural en el arte y lo incorporan de manera personalizada en sus propias creaciones, mostrando originalidad tanto en trabajos individuales como colectivos. Poseen los conocimientos y habilidades necesarios en los distintos lenguajes del arte para crear sus propias obras, reinterpretarlas e interpretar las de otros. (MINEDU, 2019)

C. El área de Arte y Cultura

A lo largo de la historia humana, tanto hombres como mujeres han empleado símbolos para expresar sus ideas y experiencias. Esto incluye el uso de palabras, sonidos, imágenes, acciones y objetos para reflejar las perspectivas de su entorno, sus interacciones, cosmovisiones, valores e identidades. Las artes, que forman parte integral de la vida cotidiana del ser humano, se han manifestado en todas las culturas y sociedades. Estas expresiones artísticas abarcan desde las tradiciones y prácticas comunitarias, como celebraciones, rituales y ornamentos, hasta formas más contemporáneas como las animaciones digitales, el arte relacionado con la ecología, performances y otros.

A través de las artes, las personas han encontrado un medio poderoso para expresar y fomentar su creatividad, así como para comprender y adaptarse a su realidad, revelando a su vez nuevas posibilidades y perspectivas. Las artes también han desempeñado un papel crucial en la identificación y comprensión de las influencias culturales del entorno, contribuyendo significativamente en la exploración de nuestra identidad y en la comprensión de nuestras interacciones con los demás. Funcionan como un registro vital para el conocimiento del pasado, permitiéndonos apreciar cómo las sociedades se han transformado y conformado a lo largo del tiempo. Además, las artes sirven como un vehículo esencial para entender cómo las personas se han relacionado entre sí a través de la manifestación de sus ideas, necesidades y valores, destacándose como un fenómeno característico y distintivo en todas las épocas y culturas. (Graeme Chalmers, 2003)

C.1. Competencias de Arte y Cultura

“Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales”

“Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”

Se enfocan en un marco teórico y metodológico que promueve un enfoque multicultural e interdisciplinario en la enseñanza y el aprendizaje. Esta perspectiva reconoce y valora las diferencias sociales y culturales inherentes a la producción artística. Se entiende que cada individuo posee una capacidad creativa innata, la cual requiere ser continuamente cultivada y desarrollada a su máximo potencial. Además, se busca reforzar el derecho de cada estudiante a participar activamente en la vida artística y cultural, tal como lo sugiere la UNESCO (2006). Esta participación se considera una herramienta fundamental para la definición y fortalecimiento de la identidad personal y territorial de los estudiantes.

Las manifestaciones artístico-culturales se entienden como todas aquellas prácticas que reflejan las necesidades y expresiones estéticas de una sociedad. Estas manifestaciones pueden abarcar una amplia gama de expresiones, incluyendo aquellas surgidas en espacios populares o digitales. Su valor no solo se deriva de su mera existencia, sino también de la experiencia estética que ofrecen y el contenido que transmiten. Esta definición amplia permite que cualquier forma de expresión artística, sin importar su origen o

medio, sea sujeta a estudio y apreciación por su contribución estética y cultural.

Este enfoque educativo fomenta la integración de experiencias curriculares que reflejan la diversidad multicultural de nuestro país y valoran las expresiones artístico-culturales locales. Así, los estudiantes no solo reconocen y se conectan con su entorno inmediato, sino que también desarrollan una sensibilidad hacia el mundo global. Este método incluye una variedad de manifestaciones artístico-culturales, como las indígenas, urbanas, rurales, migrantes y juveniles, y promueve el intercambio de conocimientos en el proceso de enseñanza. Los estudiantes aprenden a conocerse a sí mismos y a ser abiertos a los códigos culturales propios y de los demás, fortaleciendo su identidad y valores tanto a nivel personal como colectivo. Este enfoque contribuye al diálogo intercultural y mejora la convivencia en la sociedad.

Adicionalmente, tiene como objetivo contribuir al cuidado y preservación del patrimonio cultural, tanto material como inmaterial, de diversas culturas que han estado en riesgo de perderse debido a la falta de reconocimiento y valoración en el ámbito educativo. Lo mencionado es relevante, especialmente en los países latinoamericanos debido a que, en muchas ocasiones son atados fuertemente por las potencias occidentales.

A su vez, refuerza y construye discursos tanto propios como colectivos que se amplifican por medio de las diversas manifestaciones de creación artística como lo son, las artes de carácter visual, teatros, poesías, narraciones orales, la música, la literatura, la artesanía, el patrimonio, la danza, el cine, la fotografía entre otros medios. La creación al ser diversa no se limita a un solo lenguaje artístico, es por ello que la perspectiva realza la característica de interdisciplinariedad de las artes, lo que conlleva, en cierta medida, a la utilización en conjunto y de forma simultánea de diversos lenguajes artísticos y, al mismo tiempo, la vinculación del arte con otros campos o disciplinas y mundos de conocimiento para en el abordaje de temas, asuntos locales o globales.

Situando el proceso educativo en contextos culturales y naturales se promueve una educación holística, formando estudiantes que no sólo sean creativos y críticos, sino también activamente participativos. Este enfoque fomenta el desarrollo local al educar individuos que son sensibles a su entorno y conscientes de su papel en la comunidad.

C.2. Competencias de los lenguajes artísticos

Los estudiantes emplean una variedad de lenguajes artísticos, como las artes visuales, la música, la danza, el teatro y disciplinas artísticas interdisciplinarias, con el objetivo de comunicar sus ideas y emociones. El desarrollo y práctica de habilidades creativas, imaginativas y reflexivas son esenciales en este proceso. Estas habilidades les permiten generar ideas, realizar

planificaciones, proponer y evaluar continuamente sus trabajos. Para lograr esto, los estudiantes se apoyan en los recursos y conocimientos adquiridos a través de su interacción con su entorno, las diversas manifestaciones artístico-culturales y los diferentes lenguajes del arte. Para ello es importante desarrollar las capacidades procedimentales con la finalidad del dominio técnico sobre todo en la expresión de los lenguajes de las artes visuales (pintura, escultura, dibujo, manualidades, grabado), y que a su vez cada uno de ellos requiere de determinados procedimientos como el dibujo con líneas, puntos o manchas, por ejemplo.

Esta competencia implica la integración de varias habilidades, que incluyen la exploración y experimentación de los lenguajes artísticos. Esto abarca la improvisación y el desarrollo de habilidades a través del uso de diversos medios, materiales, herramientas y técnicas propias de las distintas formas de expresión artística.

C.3. La interdisciplinariedad de Arte y Cultura

Se evidencia cuando el estudiante elabora proyectos o trabajos artísticos, donde aplica **habilidades matemáticas** en diversas formas. Esto incluye su capacidad para orientarse espacialmente, crear diseños, gestionar el tiempo, y capturar el ritmo inherente a los fenómenos naturales. También se refleja en su habilidad para documentar y analizar fenómenos, considerando aspectos como la frecuencia, las dimensiones y las repeticiones de

los elementos involucrados. Además, los estudiantes utilizan conceptos de regularidad y equivalencia, registran variaciones y aplican nociones de cantidad y forma en sus trabajos artísticos.

En el momento en el que el estudiante crea y aprecia el trabajo, se observa la integración de competencias del área de **Educación Religiosa**. Esto se manifiesta en la conexión con la dimensión espiritual del ser humano, una cualidad intrínseca que permite al individuo reconocerse como parte de una realidad más amplia y trascendental.

Mediante el arte y la cultura se hace latente la búsqueda personal, propia de cada individuo. Esta exploración a través de experiencias artísticas fomenta el desarrollo de habilidades en el ámbito **Personal Social**. Al interactuar con diversas expresiones artístico-culturales, los individuos no solo perciben e interpretan estas manifestaciones, sino que también, al reflexionar sobre sus propias creaciones, avanzan en el camino del autoconocimiento. Descubren su mundo interno, identifican sus rasgos distintivos y toman conciencia de sus sentimientos, pensamientos y preferencias estéticas, lo cual es fundamental en la construcción de su identidad personal.

Al diversificar los procesos de comunicación tanto oral como escrita, el estudiante mejora sus habilidades en el área de **Comunicación**, gracias a la capacidad expresiva inherente al lenguaje de las artes. De igual manera, realiza indagaciones y se sumerge en la experimentación de una variedad de expresiones

artístico-culturales, como la poesía, la creación literaria, la tradición oral, el arte digital, la dramaturgia y el cine, empleándolos como medios para transmitir su mundo personal y social.

A través de la observación y apreciación de la naturaleza, el estudiante afianza habilidades en el área **de Ciencia y Tecnología** mediante el análisis de los elementos artísticos. Esta observación le permite reconocer y expresar de forma creativa aspectos como la danza, la música, la poesía y la narrativa presentes en el entorno natural. Así, el estudiante se familiariza con conceptos como las leyes físicas y su relación con el movimiento, las propiedades de la materia y las leyes de la percepción, integrando estos conocimientos en su comprensión y expresión artística.

El desarrollo de competencias en el área de **Educación Física** se ve favorecido cuando el estudiante utiliza la danza para identificar y conectar con las diferentes partes de su cuerpo, expresando sus emociones y sentimientos a través del movimiento. Esta conexión entre movimiento y expresividad se integra con la cinética y estética, siendo una parte fundamental de su crecimiento en todas las etapas. Además, el estudiante fomenta hábitos de vida saludables y activos al disfrutar del placer estético del movimiento, participar en juegos creativos y colaborar en la creación colectiva de secuencias rítmicas corporales.

2.2.2. El Diseño Precolombino de Ancash

A. Los diseños precolombinos de: Chavín, Sechín y Recuay

❖ **Chavín:** El arte Chavín sustenta sus características en su diseño según esta descripción:

- La iconografía de figuras antropomórficas felinas.
- Dentro del sitio arqueológico, los elementos existentes son prueba de relevancia sobre su diseño, la estética y el desarrollo del arte lítico tanto en esculturas, columnas y vigas de manera sintética.
- Las construcciones muestran su cultura religiosa e ideológica, el simbolismo, significado del ritual y el uso ceremonial, así como el papel de espacios y las singulares áreas arquitectónicas.
- La representación de la sociedad Chavín, connotan el desarrollo de la evolución histórica plasmado en las diversas etapas de construcción bajo escenarios culturales y sociales según funciones con el cual modelaron sus edificios.
- Una característica singular de la cultura Chavín era la forma de U en sus manifestaciones arquitectónicas, evidenciados en los principales edificios que poseían. Así también se construyeron pirámides cónicas y otros monumentos que presentaban paraderos ocultos bajo el suelo.
- Su arte es considerado de repetición, por el continuo uso de los mismos elementos en la construcción de imágenes.

- Asimismo, el artista Chavín tenía el conocido “**horror al vacío**”; es decir, aprovechaba todo el espacio de la piedra para plasmar sus manifestaciones, como característica de los artistas barrocos, un ejemplo de esta es La Estela Raimondi, en donde se puede observar que no existen los espacios en blanco, dado que todo está lleno y bien aprovechado.
- Su arte es metafórico y utiliza múltiples combinaciones; es decir, una cosa se representa por otra. Por ejemplo, a los felinos se les pueden representar con cejas y con colas con una forma de serpiente o el águila que puede llevar una boca de jaguar.
- La **Doble Figura** también es un atributo importante para la cultura Chavín, dado que, una misma imagen puede representar dos figuras. Como La estela Raimondi.
- El Arte Chavín desarrolla la **Simetría Lateral**, porque construye sus imágenes empleando como punto de partida el eje vertical repitiendo la misma figura un lado y al otro de ese eje
- La **Simetría con Alteración** también ha sido un aspecto que ha empleado la cultura Chavín, esta plasmaba en la mitad lateral de un diseño una figura y en la otra mitad otra figura. La asimetría que se interrumpe es opuesto y complementaria de la simetría lateral como el sexo, hombre y mujer, en donde son dos sexos opuestos, pero complementarios.
- El arte Chavín utiliza **Bandas Paralelas** y de la misma anchura para colocar sus imágenes.

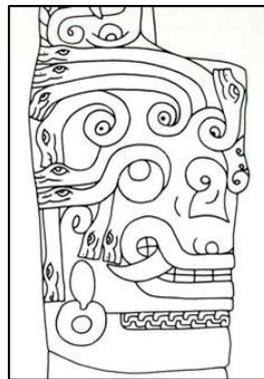
- La temática y sus principales elementos del arte Chavín se relacionan con las figuras como el felino, aves sagradas, serpientes, el vampiro. Todos los elementos se presentan de forma combinada como se mencionó en las características anteriores, recordando que el arte Chavín es un arte de metáforas.
- Dada la gran complejidad del arte Chavín, resulta más problemático la identificación de los personajes.
- El uso de material está en función de la Región.
- Uso de plataformas superpuestas.
- Edificios dispuestos en forma de U.
- Pirámides truncas, pozos hundidos, patios.

Figura 1: Principales representantes de la cultura Chavín.



Detalles de cabezas de serpiente y meandros de los felinos en la cornisa del Templo Nuevo de Chavín.

<http://uwecarlson.com/wpcontent/uploads/2018/02/ChavínEnigmatico.>



Parte central del Lanzón De chavín.

<http://uwecarlson.com/wpcontent/uploads/2018/02/ChavínEnigmatico.>



Relieve de la divinidad felina antropomorfa con repetido simbolismo de serpiente-meandro.

<http://uwecarlson.com/wpcontent/uploads/2018/02/ChavínEnigmatico.>

- ❖ **Recuay:** Conforme a la opinión de los investigadores esta cultura adquiere diversos nombres como por ejemplo “huaylas”, “santa”, “Recuay”, lo evidente es que los rasgos artísticos y de estilo en sus diseños nos conduce a afirmar que es la prolongación de la cultura Chavín con monolitos de sus personajes principales, con sus cabezas trofeo y en su cerámica podemos apreciar una descripción más realista a diferencia de su antecesor.

Lo característico en sus diseños son:

- **Rostros mitológicos en el arte Recuay.** Se conocen comúnmente como los más representativos, pero no carencia en cuanto a abundancia y se encuentran demostradas en botellas, pacchas, vasijas, jarras, lajas, tejidos, esculturas, cancheros.
- **Los animales bicéfalos en el arte Recuay.** Es la figura más curiosa e innovadora en la iconografía de Recuay, estos animales bicéfalos antropomorfos presentan las características de rostros mitológicos, la cabeza cuyo estilo muestra dos bocas, entre otros.
- **Felinos en el arte Recuay.** Es el elemento más abundante dentro de la iconografía Recuay, presenta un aspecto feroz, tiene las fauces abiertas y los dientes preponderantes. Su presencia refleja su identidad cultural dentro de esta sociedad. Se tiene la distinción de la figura antropomorfa natural forma de felino serpentiforme, felinos naturales estilizados, felino serpientes, cabeza de felino sobrenatural, felino o zorro natural,

felinos de perfil con cara de frente, felinos naturales (gato montés), felinos antropomorfos.

- **Figuras antropomorfas del arte Recuay.** Se manifiestan por la presencia de figuras con dos tipos de rasgos distintos, la primera, en donde aparece la figura humana, hay una configuración del cuerpo y los detalles de su vestimenta, y el segundo, la existencia de figuras antropomorfas con atributos sobrenaturales como el apéndice cefálico, colmillos alargados, entre otros. Las figuras de este tipo son bastante recurrentes en las obras cerámicas de Recuay, con su representación en las botellas Pacchas que tienen una probabilidad de ser esculturas para decoración de edificios, plataformas y muros como también para indicar los lugares importantes (tumbas subterráneas o de chullpas funerarias).

- **Aves en el arte Recuay.** En esta cultura, las aves tienen características muy simples, estilizadas y uniformes en muchos casos. Una de sus particularidades es el énfasis en elementos como el pico, el ojo, las garras, un ala y la cola. El pico a menudo presenta una protuberancia redondeada, que sugiere una extensión carnosa típica de un ave rapaz. Entre las diversas aves representadas, el búho se destaca por su peculiar tratamiento: en Pashas (Cabana), los artesanos y orfebres de Recuay representaron exageradamente los grandes ojos del búho, orientando la cabeza de frente en lugar de perfil, para

acentuar aún más la intensidad de la mirada. Las cabezas clava de estos búhos son particularmente notables por las expresiones dramáticas de sus ojos. Las representaciones de aves en el arte Recuay abarcan desde aves de rapiña hasta figuras que mezclan lo mitológico, natural y sobrenatural, incluyendo combinaciones de rostros humanos y aves, aves felinas, y figuras circulares que integran felinos y aves, entre otras.

- **Serpientes en el arte Recuay.** Las representaciones de serpientes o formas serpentiformes no son comunes. En su cerámica, se pueden encontrar algunas serpientes decorativas, ubicadas en áreas como el borde ancho de un cuenco, los tubos verticales de botellas con cuello trífido o en el asa de una cuchara. Una representación estilizada y notable de serpientes en el arte Recuay es aquella que sigue una antigua tradición decorativa textil, conocida como “interlocking” o diseño complejo entrelazado. Este estilo se caracteriza por la unión geométrica de múltiples serpientes, alterando su orientación de izquierda a derecha o de arriba abajo. En estos diseños, las serpientes pueden adoptar diversas formas, como apéndices en la cabeza, la lengua, o incluso integrarse en partes de figuras de felinos sobrenaturales.
- **Diseños geométricos en el arte Recuay.** Incluyen una variedad de formas figurativas como círculos, triángulos, cuadrados, cruces y rectángulos, junto con diseños en forma de "S", líneas zigzagueantes y grecas escalonadas. También se

encuentran zonas reticuladas (en forma de red) y patrones concéntricos o paralelos. Estos diseños lineales, que pueden ser verticales, horizontales, diagonales, paralelos, ondulados, interrumpidos o en zigzag, se presentan tanto individualmente como en diversas combinaciones en la cerámica de Recuay. Se cree que los orígenes de estos diseños geométricos se encuentran en el arte textil, donde los pequeños elementos gráficos lineales eran creados por la urdimbre y la trama perpendicular del telar.

Figura 2: Representaciones de Recuay.



Nota: Doble representación de la Divinidad Felinica mirándose entre sí.

<https://dokumen.tips/download/link/iconografia-recuay.html>

- ❖ **Sechín:** El centro arqueológico del cerro Sechín o simplemente “Sechín” es un lugar muy importante para la iconografía y el diseño andino, se trata de figuras labradas en piedra y dispuestas ordenadamente, los diseños están referidos a restos humanos como cabezas, los intestinos y miembros superiores e inferiores.

En el perímetro del templo se tiene a manera de muro perimétrico, pero a la vez de carácter ilustrativo más de 300 figuras grabadas sobre lajas de piedra que representan escenas de cruentas guerras por cuanto se visualizan cuerpos mutilados con cabeza y brazos recién seccionados y sangrando, intestinos y otras partes del cuerpo humano.

Figura 3: Representaciones de Sechin.



Nota: Guerrero Sechín con prisionero capturado.

<https://tuymihistoria.blogspot.com/2015/04/sociedad-sechin-1800-800-ac.html>

2.2.3. El Diseño y la comunicación visual

A. La idea y las imágenes en el diseño

La idea es la creación de imágenes dándoles una nueva morfología.

Representa la imaginación que posteriormente es transformada en actos u objetos materiales.

La idea es propia del ser humano a diferencia de los animales, lo cual posterior a su surgimiento involucra el desarrollo de trabajo.

La infancia se constituye como una de las etapas de gran imaginación y fantasía.

Las imágenes, las representaciones, los pensamientos y las ideas, se convierten en el producto final de la creación.

La imaginación se vincula estrechamente con la práctica, así como también a todas las peculiaridades de la personalidad, a los intereses, a las capacidades, al mundo del conocimiento, a los hábitos y las costumbres de la persona. (Hinostroza Ayala, 2008)

B. La Expresión y apreciación visual:

La expresión es producto de un proceso creativo mental a partir de la apreciación crítica del diseño andino como elemento motivador, materializándose en proyectos a través del lenguaje artístico visual mediante las técnicas de dibujo y pintura sobre el espacio artístico armónico.

Apreciación visual es el juicio crítico de valoración a partir de un producto, resultado de la expresión a partir del elemento motivador específico del diseño precolombino de las culturas Chavín, Recuay y Sechín.

C. La Forma, Color y Textura

- **La Forma**, es el contorno que determina una figura a través de un espacio limitado, que pudiese ser regular o irregular. Las formas regulares son exactas y por tanto identificables, en las artes plásticas estas formas tienen a una connotación matemática y son cuadrado, rectángulo, círculo y triángulo; de ello, resultan las figuras geométricas que son la base de la figura. Pero además, existen formas irregulares ya que no se pueden identificar por su condición de estado de figura y que en la plástica como el dibujo o pintura por ejemplo aparecen en constante cambio, como son las nubes, el árbol, etc.
- **Color**, siendo la percepción visual que se produce en nuestro cerebro a partir de las ondas de luz; esta, esta se materializa en la naturaleza de manera física, y es el pigmento en estado sólido o líquido utilizado para realizar el acabado de la diversidad de formas y figuras en un espacio limitado.

Dentro del contexto de las artes plásticas, el pigmento que se presenta para la expresión necesariamente se presenta de forma física, si es líquida en recipientes como frascos y tubos, en pasta en pomos, frascos, tubos; en sólido en pastillas, tubos, etc.

- **Textura**, uno de los elementos expresivos muy importantes en el lenguaje artístico visual es la textura, porque le permite tener una presentación final al producto artístico o a la expresión resultante del proceso de creación. Es la que le sirve de presentación física o

virtual, otorgándole carácter sublime y agresivo a la obra artística, ciertamente dependiendo de la técnica plástica aplicada.

2.2.4. El Proceso Creativo

El proceso creativo según Csikszentmihalyi (1998) se define como la suma de todas aquellas acciones que se desarrollan con el fin de transformar un elemento a un producto más complejo con rasgos característicos que le permiten diferenciarse en el entorno al que pertenece. Las acciones emprendidas se constituyen de manera sucesiva mediante cinco fases que son altamente vinculadas y dinámicas, de forma que, a pesar de que el individuo alcanzara el final de la elaboración, tiene la posibilidad de retornar al primer momento. (González Cubillán, 2008).

A. Etapas del proceso creativo

Gonzalez Cubillán afirma que Csikszentmihalyi autor de estas fases como la preparación, el incubar la idea, el iluminarse, el evaluar y elaborar el proceso creativo:

La fase de **preparación** se centra en el desarrollo de la curiosidad personal, que se origina a partir de las experiencias individuales y del entorno. En esta etapa, se dan especial relevancia a las vivencias de los primeros años de vida y a las experiencias relacionadas con el ámbito del conocimiento, así como a la interacción dentro del contexto social al que el individuo pertenece.

La etapa de **incubación** se distingue por una reflexión constante, ya que es el momento en que se forma y madura la idea de la conciencia. Durante esta fase, la idea se transforma en una especie de energía que

fluye desde el subconsciente, pasando por un periodo de descanso o reflexión, hasta llegar al consciente, donde se manifiesta para avanzar en el proceso que se está llevando a cabo.

La fase de **iluminación**, tal como su nombre lo sugiere, es el momento en el que se ilumina la solución a un problema o se materializa una idea de manera espontánea, sin el proceso deliberado del razonamiento. En esta etapa, se llega a una solución, pero a menudo sin un entendimiento claro de cómo se alcanzó, debido a un proceso de discernimiento inconsciente.

En la fase de **evaluación**, el individuo se involucra en un proceso de autoanálisis crítico, reflexionando sobre la relevancia y el valor de su trabajo. Esta etapa implica la verificación de la intuición utilizada en la creación, cuestionando su efectividad y adecuación en el contexto de la obra.

Finalmente, en la **fase de elaboración** se lleva a cabo la creación del producto final. Esta etapa es crucial en el proceso creativo, ya que requiere una inversión significativa de tiempo debido a la complejidad de expresar y presentar el trabajo terminado.

B. Factores en los procesos creativos

Gonzalez Cubillán sostiene que aspectos como la energía existencial y la complejidad inherente a la naturaleza humana son elementos cruciales en este proceso, ya que trascienden lo cognitivo, conductual y experimental. Estos factores tocan directamente la razón

existencial y la intrincada operación del ser humano en su totalidad, abarcando lo biológico, psicológico, social y espiritual.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- ❖ **ARTE:** Es el ensayo tendiente a la creación de formas armónicas. Son manifestaciones culturales que se expresan a través de objetos, acciones o imágenes los que influyen en la sensibilidad hacia la estética de los integrantes de la comunidad.
- ❖ **ARTES PLÁSTICAS:** Comprende la armónica representación de imágenes mediante el dibujo, pintura o escultura, utilizando materiales plásticos como lápices, pinceles, colores o arcilla, madera, piedra, metales, etc.
- ❖ **CHAVÍN:** Estilo artístico de dominante curvilínea, desarrollado en la Costa y Andes del Centro y Norte peruanos, especialmente en los valles de Conchudos de la Región Ancash.
- ❖ **COSMOVISIÓN:** Referido a la observación de la naturaleza y el contexto social siendo representada bajo una iconografía o formas naturalistas en los cuales se representan a las personas, animales y vegetales interactuando entre sí.
- ❖ **COSMOGONÍA:** se centra en la explicación de los orígenes y poderes de las entidades naturales, interpretando creencias que combinan aspectos mágicos y religiosos. Este enfoque se caracteriza por describir mitológicamente a través de valores de correspondencia y relaciones de analogía, conectando lo real con lo sobrenatural, así como lo conocido con lo desconocido.

- ❖ **COSMOLOGÍA:** Se refiere a la expresión de conceptos vinculados al orden, número y ritmo, integrando de manera lógica y orgánica las ideas sobre el espacio en una comprensión completa del todo y sus partes. Esta integración se manifiesta en la unidad que se encuentra en la diversidad de la Iconografía Geométrica y en la simbología del diseño, representando una abstracción de las leyes que rigen el orden universal.
- ❖ **ESTÉTICA:** Ciencia que estudia todo lo referente a la belleza y los sentimientos que hacen nacer lo bello en el ser humano.
- ❖ **CURRÍCULO:** Instrumento que hace posible la plasmación de la filosofía y concepción de la educación.
- ❖ **ENSEÑANZA:** Proceso de absorción de conocimientos y habilidades o hábitos, así como de métodos que facilitan la asimilación de los mismos para un proceso de adhesión de la actividad cognoscitiva.
- ❖ **APRENDIZAJE:** Es el proceso de interiorizar de manera individual al conjunto de significados culturales y que son compartidos de manera social, se genera cuando un conocimiento nuevo se adhiere a los esquemas de conocimientos desarrollados previamente, el cual puede estar presto a su modificación, en este, la persona tiene la capacidad de entablar relaciones importantes entre el nuevo conocimiento y los ya adquiridos.
- ❖ **METODOLOGÍA:** Hace referencia al conjunto de criterios y decisiones que están sistemáticamente organizados. Además, representa un enfoque didáctico aplicado en el aula, donde se reconoce el rol distinto de estudiantes y docentes,

y se emplean diversos medios y recursos para la planificación y ejecución de actividades. Esto incluye la gestión efectiva de tiempo y espacio para facilitar el proceso educativo.

- ❖ **PROCESO:** Transformación sistemática de fenómenos a través de una serie de cambios constantes, en donde sus etapas están organizadas en orden ascendente, en desarrollo dinámico y en una constante rotación.
- ❖ **SOCIEDAD:** Conjunto de personas con vínculos entre sí que tienen como característica una organización basada en normas y leyes que les permite convivir, establecer relaciones y satisfacer sus necesidades en comunidad.
- ❖ **SECHÍN:** Como realización cultural, es expresión del pensamiento de una sociedad poseedora de elementos muy peculiares en arquitectura, escultura y cerámica definidas con diseños muy singulares de carácter antropomorfo principalmente. Cuya ubicación se encuentra en la Costa norte, dentro del valle de Casma con una antigüedad de 1500 años ante de Cristo.
- ❖ **RECUAY:** Cultura pre inca desarrollado en la franja de las vertientes de la región Ancash entre la cordillera blanca y negra, las características singulares de su diseño es el dominio casi del bulto como elemento plástico.
- ❖ **PERFIL DEL EGRESADO:** Asociación de características, conocimientos, valores, habilidades y actitudes orientados al desarrollo íntegro del estudiante para el logro de competencias, el desarrollo de capacidades y desempeños que serán útiles en un corto y largo plazo.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

De conformidad a mis propósitos de producir conocimiento, la Investigación que planteo es de tipo correlacional diseño **cuasi experimental**:

Diseño:

G.E. = 01 Xi 02

De un solo grupo

Xi = Manipulación de variable independiente

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La **población**, conformada por la totalidad de estudiantes del 4to Grado de la Institución Educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz que asciende a 1,200 estudiantes de educación secundaria.

La **muestra**, es del 100% de estudiantes del cuarto grado de secundaria sección “C” que en total son 31.

3.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para el proceso de recolección de datos se ha utilizado los siguientes instrumentos:

- ✓ Cuestionario a los alumnos
- ✓ Observación
- ✓ Ficha de apreciación

3.4. PROCEDIMIENTOS

El procedimiento de la investigación seguida ha sido de carácter racional y lógica, a partir de la observación y diagnóstico del problema planteado a partir de una realidad concreta que es la Institución Educativa “Simón Bolívar Palacios” de Huaraz, cuya población y muestra me ha permitido lograr alcanzar los objetivos planteados y confirmar las hipótesis planteadas en su momento.

CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

4.1. DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

Para su ejecución y en concordancia a la aprobación del proyecto mediante Resolución Directoral de la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Ancash”, se solicitó autorización a la I. E. “Simón Bolívar Palacios” de Huaraz; procedimiento protocolar para tomar las muestras y aplicar la variable independiente a fin de verificar su influencia en los estudiantes designados.

Aplicando el cuestionario de 18 definiciones o preguntas sobre el diseño precolombino; así como fue suministrado al inicio del contacto con estudiantes de la muestra, para luego a través de una sesión de aprendizaje desarrollar la motivación, desarrollo y experimentación a partir del diseño precolombino hacia nuevas formas de expresión creativas mediante los lenguajes de dibujo y pintura.

Posterior a ello se realizó la aplicación del cuestionario nuevamente con el fin de obtener datos diferentes producto de la sesión de aprendizaje que orientó la importancia del diseño precolombino en las nuevas expresiones del lenguaje visual artístico.

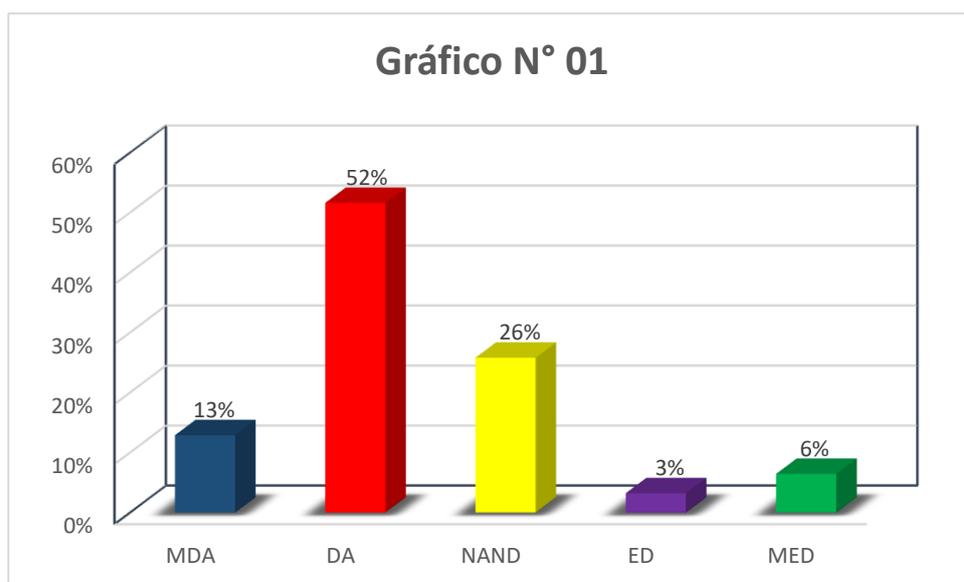
4.2. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.2.1. TABULACIÓN, GRÁFICOS E INTERPRETACIÓN DE DATOS DEL PRE TEST

TABLA N° 01

1. Los diseños de las culturas precolombinas de Ancash están realizados por figuras zoomorfas, Fito morfas y antropomorfas; es decir, figuras de animales, figuras de plantas y figuras humanas muy estilizadas, pero que no han perdido sus características singulares.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	4	13%
02	DE ACUERDO (DA)	16	52%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	8	26%
04	EN DESACUERDO (ED)	1	3%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	2	6%
	TOTAL	31	100%

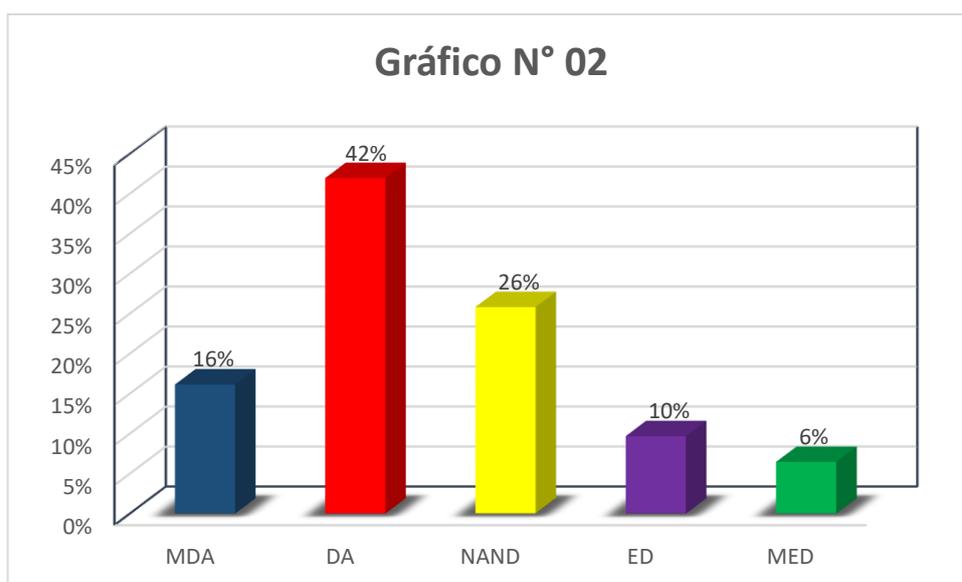


Descripción: de la Tabla 1 y gráfico 1 se observa que, el 52% de los encuestados están De Acuerdo, seguido del 26% que respondieron No estar de Acuerdo ni estar en Desacuerdo, y el 3% manifestó estar En Desacuerdo; por lo anterior, la mayoría afirma que los diseños de las culturas precolombinas de Ancash estarían realizados por figuras zoomorfas, Fito morfas y antropomorfas.

TABLA N° 02

2. Los diseños más representativos se refieren al estilo chavín, estilo Sechín y estilo Recuay; con características singulares entre ellas, cuyo elemento en común son el uso de líneas sobre superficies planas, cóncavas o convexas, mejor conocidas por los expertos como plano-relieve.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	5	16%
02	DE ACUERDO (DA)	13	42%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	8	26%
04	EN DESACUERDO (ED)	3	10%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	2	6%
	TOTAL	31	100%

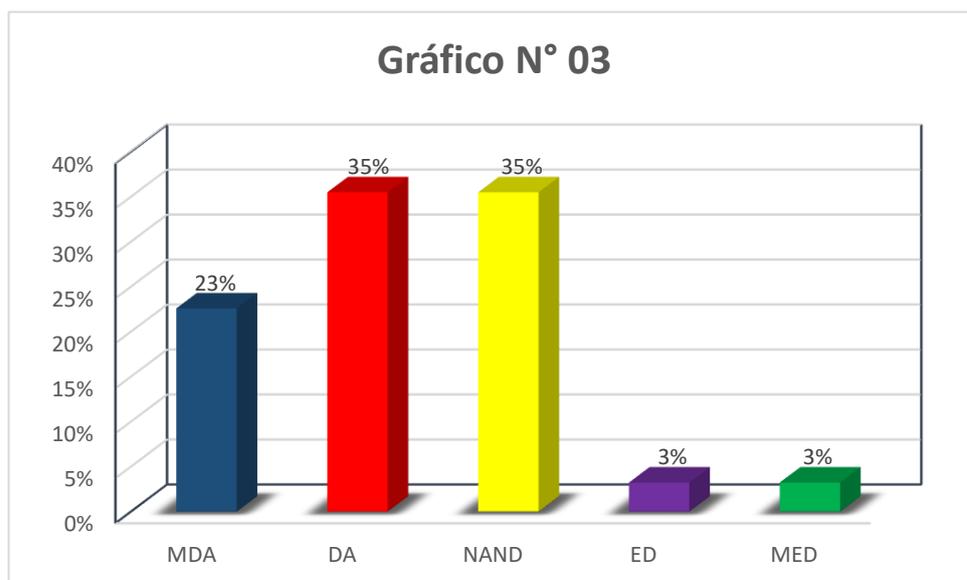


Descripción: de la Tabla 2 y gráfico 2 se observa que, el 42% de los encuestados están De Acuerdo, seguido del 26% que respondieron No estar de Acuerdo ni estar en Desacuerdo, y sólo el 6% manifestó estar Muy En Desacuerdo; por lo anterior, afirmamos que se afirma que los diseños representativos se refieren al estilo chavín, estilo Sechín y estilo Recuay.

TABLA N° 03

3. La iconografía de “figuras antropomórficas felinas” es una característica importante de la cultura chavín. Todas estas deidades son representadas en las diferentes manifestaciones culturales como en la cerámica, la metalurgia, la textilería y las esculturas.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	7	23%
02	DE ACUERDO (DA)	11	35%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	11	35%
04	EN DESACUERDO (ED)	1	3%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	1	3%
	TOTAL	31	100%

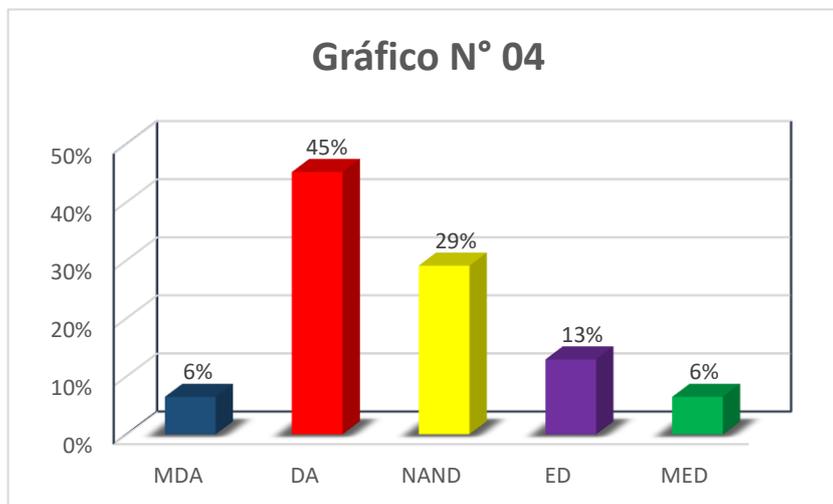


Descripción: De la Tabla 3 y gráfico 3 se observa que, el 35% de los encuestados manifestaron a la vez estar De Acuerdo y No estar de Acuerdo Ni en Desacuerdo, seguido del 23% que respondieron estar Muy de Acuerdo; por lo anterior, la mayoría afirma que la iconografía de “figuras antropomórficas felinas” es una característica de importancia en la cultura chavín.

TABLA N° 04

4. El lanzón monolítico: Con figura de felino amenazante, enclavado en el piso de una sala oscura. Se ha utilizado una piedra alargada. Representa a un hombre de pie, con el brazo izquierdo pegado al costado y el derecho levantado. Sus manos están abiertas y representan como garras. Llevan pendientes, collar, túnica y cinturón: El cabello es figurado como serpientes y el cinturón como una cadena de caras.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	2	6%
02	DE ACUERDO (DA)	14	45%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	9	29%
04	EN DESACUERDO (ED)	4	13%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	2	6%
	TOTAL	31	100%

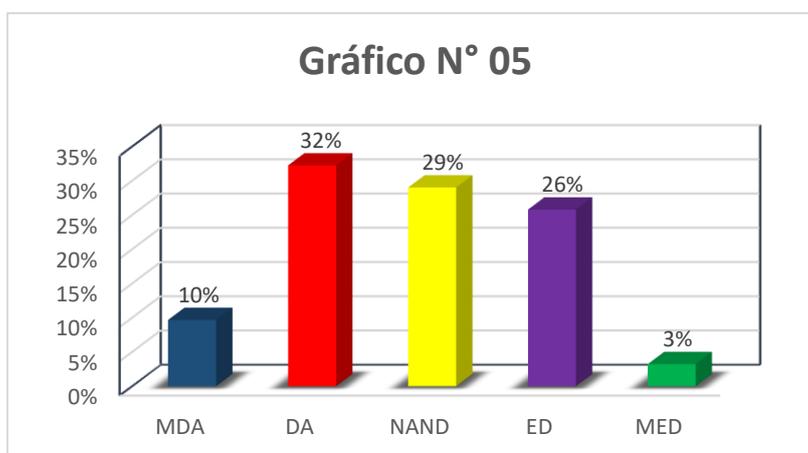


Descripción: De la Tabla 4 y gráfico 4 se observa que, el 45% de los encuestados están de acuerdo, seguido del 29% que respondieron no estar de Acuerdo ni estar en Desacuerdo, y el 6% manifestó a la vez estar Muy En Desacuerdo; la mayoría afirmarían que El lanzón monolítico de Chavín tiene figura de felino amenazante, enclavado en el piso de una sala oscura, los cabellos son serpientes.

TABLA N° 05

5. La estela de Raimondi, representa a un ser mitológico, mezcla de felino y ave en forma rectangular. En ella aparece representado del dios de los báculos o de las varas, quien aparece de pie, y llevando en ambas manos sus varas. Sobre su cabeza está representado un gran tocado donde se observan grandes rasgos de serpientes y felinos. Sus ojos miran hacia arriba.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	3	10%
02	DE ACUERDO (DA)	10	32%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	9	29%
04	EN DESACUERDO (ED)	8	26%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	1	3%
	TOTAL	31	100%



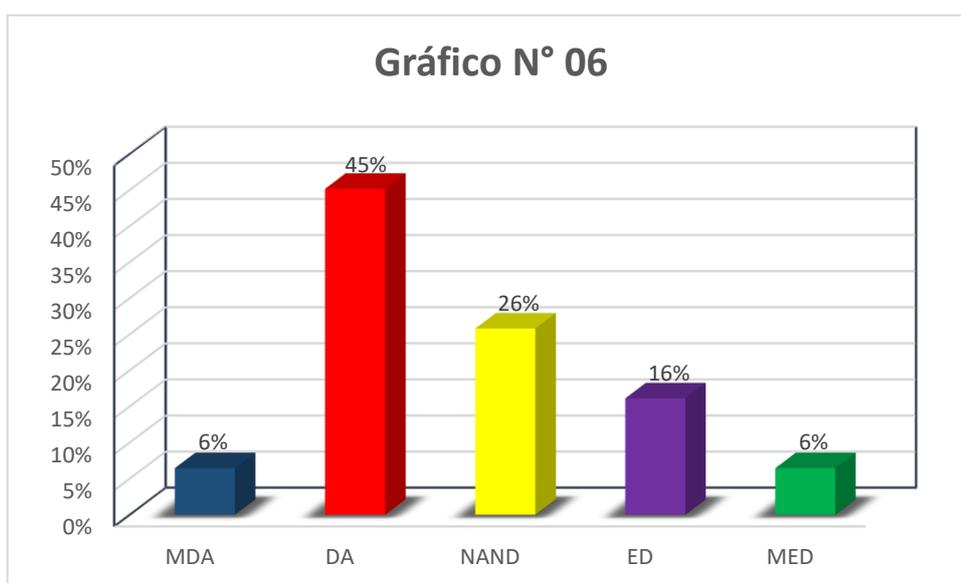
Descripción: de la Tabla 5 y gráfico 5 se observa que, el 32% de los encuestados manifestaron estar De Acuerdo, seguido del 29% que respondieron estar Ni De Acuerdo, Ni en Desacuerdo, el 26% responde estar en Desacuerdo y el 3% manifestó Muy en Desacuerdo, el 10% afirmó estar Muy De Acuerdo; por lo anterior, afirmamos que la minoría afirma que la Estela de Raimondi, realiza la representación de un ser mitológico, combinación de un felino y un ave en forma rectangular.

TABLA N° 06

6. El artista Chavín tenía también “horror al vacío”. Como a todos los artistas le gustaba llenar y aprovechar todo el espacio disponible en la piedra, por ejemplo:

La estela Raimondi: Allí no hay ningún espacio en blanco. Todo está lleno.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	2	6%
02	DE ACUERDO (DA)	14	45%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	8	26%
04	EN DESACUERDO (ED)	5	16%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	2	6%
	TOTAL	31	100%

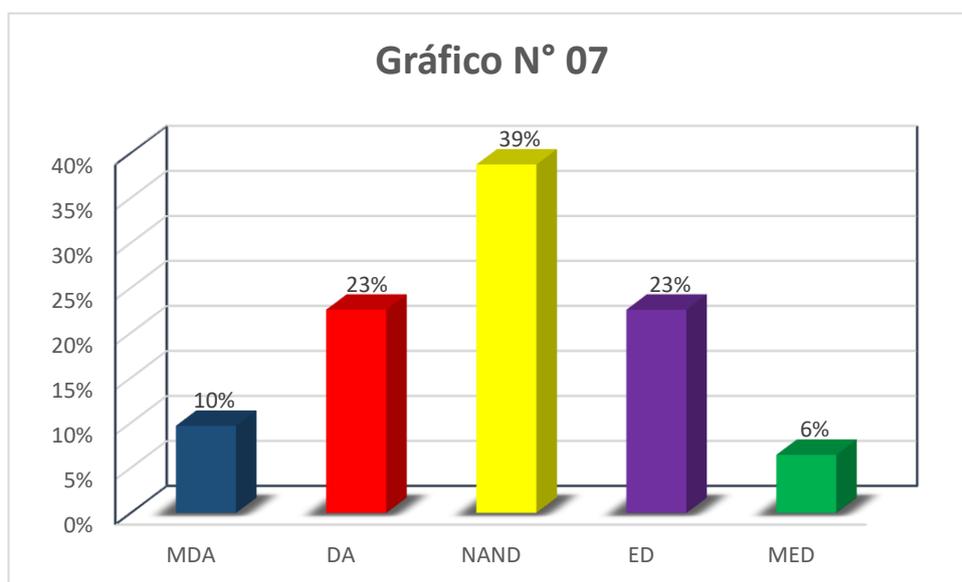


Descripción: de la Tabla 6 y gráfico 6 se observa que, el 45% de los encuestados manifestaron estar De Acuerdo, seguido del 26% que respondieron estar Ni De Acuerdo Ni en Desacuerdo, y sólo el 6% manifestaron a la vez estar Muy de Acuerdo y Muy En Desacuerdo; por lo anterior, afirmamos que la mayoría afirmaría que El artista Chavín tenía también “horror al vacío”

TABLA N° 07

7. El diseño Chavín es un arte de metáforas y combinaciones: una cosa es representada por otra.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	3	10%
02	DE ACUERDO (DA)	7	23%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	12	39%
04	EN DESACUERDO (ED)	7	23%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	2	6%
	TOTAL	31	100%

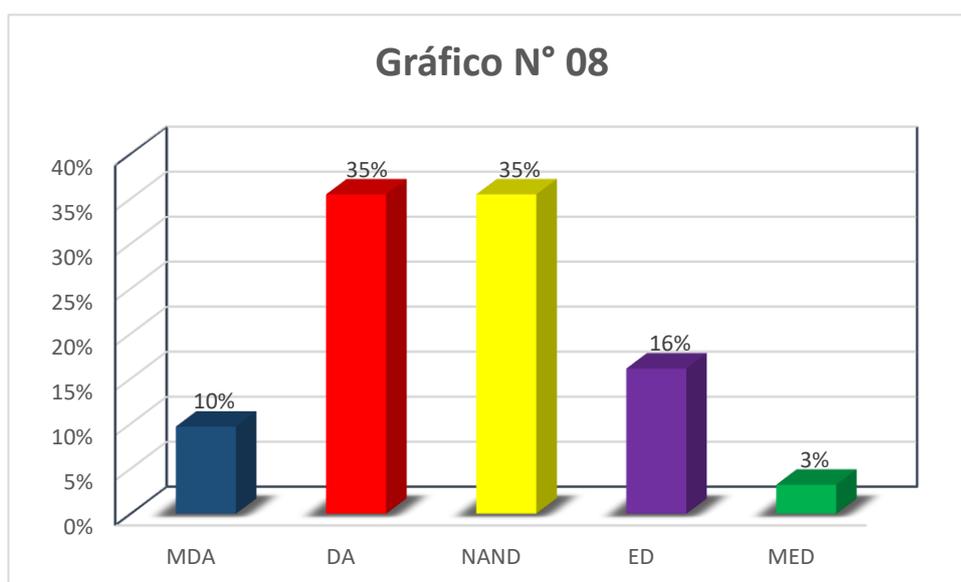


Descripción: de la Tabla 7 y gráfico 7 se observa que, el 39% de los encuestados manifestaron No estar de Acuerdo Ni en Desacuerdo, el 10% está Muy De Acuerdo y sólo el 6% manifestaron a la vez estar Muy En Desacuerdo; por lo anterior, afirmamos que la minoría afirma que el diseño Chavín es un arte de metáforas y combinaciones: una cosa es representada por otra.

TABLA N° 08

8. Los temas y los principales elementos del arte de la cultura Chavín se vinculan con las figuras: felino, aves, serpientes, vampiros. Ninguno de esos elementos es presentado en forma aislada sino combinado entre sí, un arte de metáforas.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	3	10%
02	DE ACUERDO (DA)	11	35%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	11	35%
04	EN DESACUERDO (ED)	5	16%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	1	3%
	TOTAL	31	100%

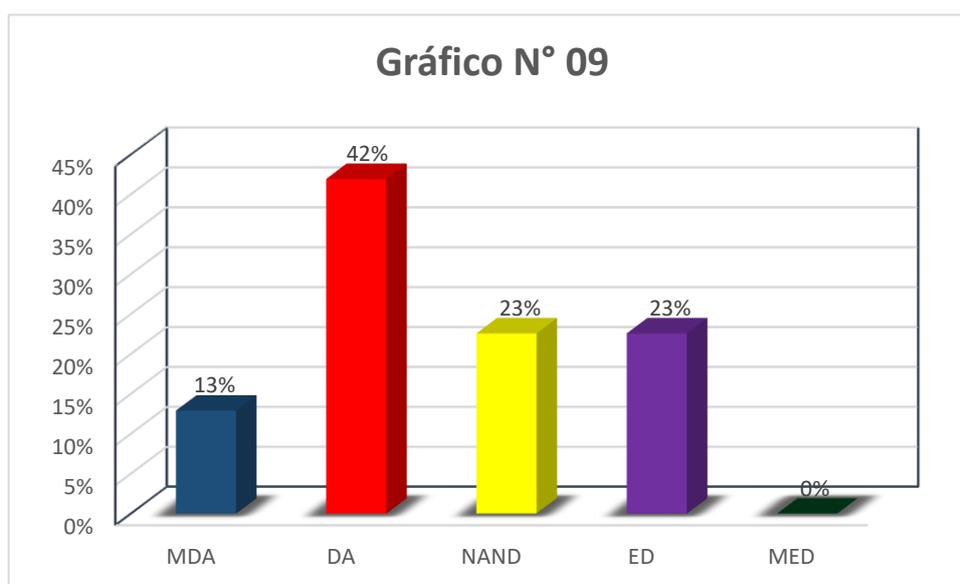


Descripción: de la Tabla 8 y gráfico 8 se observa que, el 35% de los encuestados manifestaron a la vez estar De Acuerdo Ni en Desacuerdo, el 10% está Muy De Acuerdo, el 16% está en Desacuerdo y el 3% manifestaron estar Muy En Desacuerdo; por lo anterior, afirmamos que la mayoría no afirma que los temas y los principales elementos del arte de la cultura Chavín están vinculados con las figuras: felino, aves, serpientes, el vampiro.

TABLA N° 09

9. El diseño chavín emplea la Simetría con alteración, en una mitad lateral coloca un diseño y en la otra mitad una figura diferente. La simetría interrumpida es opuesta y a la vez complementaria de la simetría lateral, por ejemplo: el hombre y la mujer tienen sexos opuestos pero complementarios.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	4	13%
02	DE ACUERDO (DA)	13	42%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	7	23%
04	EN DESACUERDO (ED)	7	23%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	0	0%
	TOTAL	31	100%

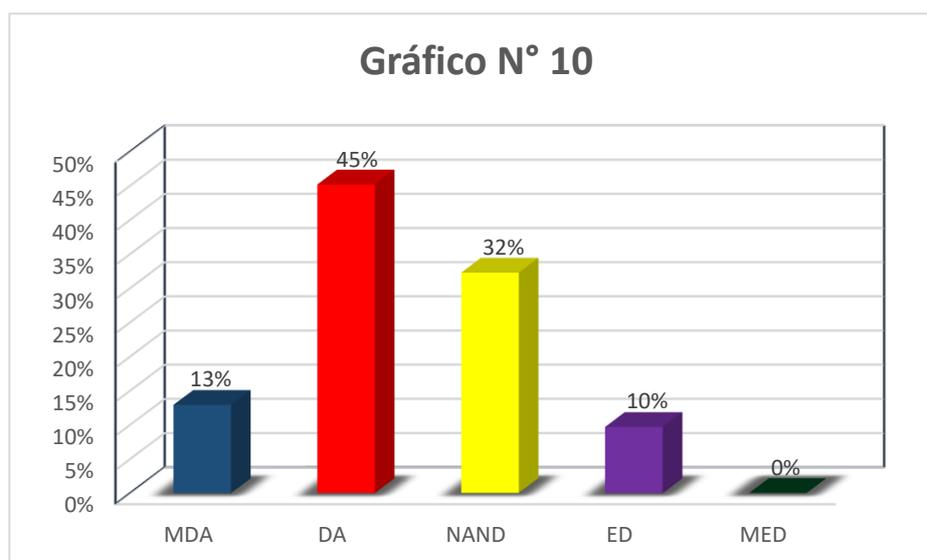


Descripción: de la Tabla 9 y gráfico 9 se observa que, el 42% de los encuestados manifestaron estar De Acuerdo, seguido del 23% que manifestaron estar Ni de Acuerdo Ni en Desacuerdo, el 23% afirma estar en Desacuerdo respecto al diseño chavín que emplea la Simetría con alteración, en una mitad lateral coloca un diseño y en la otra mitad una figura diferente, es decir emplearía la Simetría lateral.

TABLA N° 10

10. La escultura lítica de Sechín representa personajes antropomorfos los cuales son reconocidos como guerreros u pontífices que portan cetro y gorro, y junto a ellos, las partes seleccionadas del cuerpo humano como hileras de ojos, brazos, piernas seleccionadas, pelvis cabezas humanas, entre otros.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	4	13%
02	DE ACUERDO (DA)	14	45%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	10	32%
04	EN DESACUERDO (ED)	3	10%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	0	0%
	TOTAL	31	100%

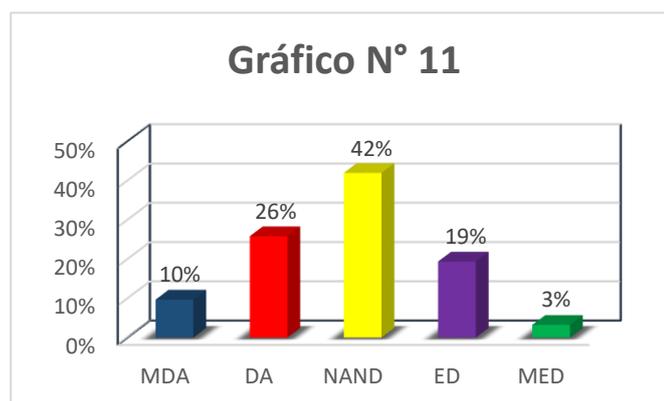


Descripción: de la Tabla 10 y gráfico 10 se observa que, el 45% de los encuestados manifestaron estar De Acuerdo, seguido del 32% que manifestaron Ni estar de Acuerdo ni estar en Desacuerda y sólo el 13% manifiesta estar Muy De Acuerdo; de lo descrito anteriormente, la mayoría afirma que la escultura lítica de Sechín son representaciones de personajes antropomorfos reconocidos como guerreros u pontífices portando cetro y gorro.

TABLA N° 11

11. Los diseños Sechín, son representaciones de despojos humanos (brazos, piernas, cabezas, cuerpos seleccionados, vértebras y vísceras) como si estuvieran regados por el suelo, recreando un cuadro de hondo dramatismo y horror; no hay figuras de dioses, semidioses o animales míticos, solo hombres.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	3	10%
02	DE ACUERDO (DA)	8	26%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	13	42%
04	EN DESACUERDO (ED)	6	19%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	1	3%
	TOTAL	31	100%

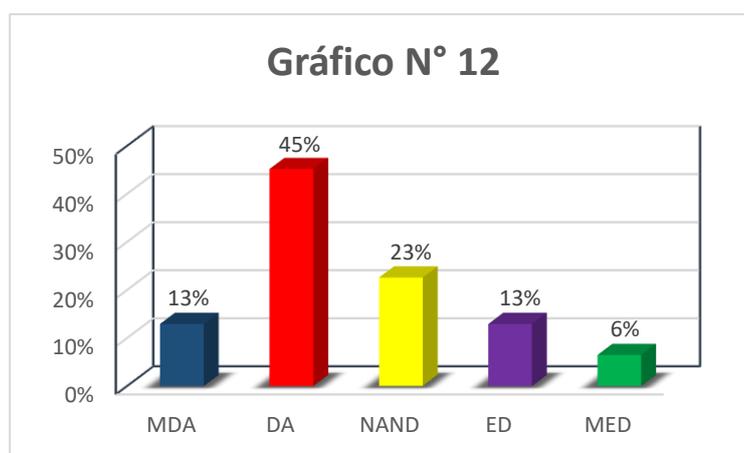


Descripción: de la Tabla 11 y gráfico 11 se observa que, el 42% de los encuestados manifestaron No estar De Acuerdo ni estar de Acuerdo, seguido del 26% que manifestaron estar de Acuerdo, el 10% manifestaron estar Muy de Acuerdo, el 19% En Desacuerdo, mientras que el 3% manifestaron estar Muy en Desacuerdo; de lo descrito anteriormente, la mayoría manifiesta una posición en Desacuerdo, sobre los diseños Sechín, cuyas representaciones de despojos humanos (brazos, piernas, cabezas, cuerpos seleccionados, vértebras y vísceras) como si estuvieran regados por el suelo, recreando un cuadro de hondo dramatismo y horror.

TABLA N° 12

12. Los Guerreros/Sacerdotes Sechín, fueron dibujados con la cabeza, piernas y brazos de perfil, mientras que el tronco y la pelvis están de frente. Como único ropaje llevan taparrabos y sobre la cabeza rapada unos gorros de forma trapezoidal. La cara, posiblemente esté pintada, sostiene un arma o cetro en la mano.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	4	13%
02	DE ACUERDO (DA)	14	45%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	7	23%
04	EN DESACUERDO (ED)	4	13%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	2	6%
	TOTAL	31	100%

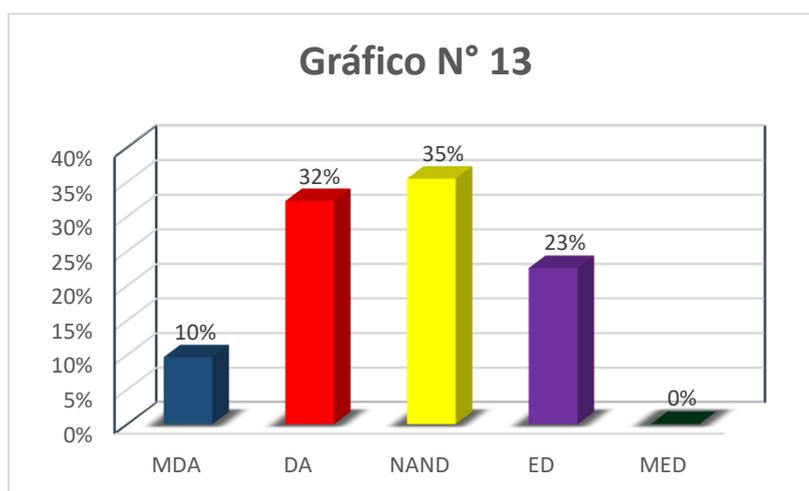


Descripción: de la Tabla 12 y gráfico 12 se observa que, el 45% de los encuestados manifestaron estar De Acuerdo, seguido del 23% que manifestaron Ni estar de Acuerdo Ni en Desacuerdo, el 13% manifestaron estar Muy de Acuerdo, mientras que el 6% manifestaron estar Muy en Desacuerdo; de lo anterior podemos concluir que, los Guerreros/ / Sacerdotes Sechín, fueron dibujados con la cabeza, piernas y brazos de perfil, mientras que el tronco y la pelvis están de frente.

TABLA N° 13

13. El diseño Sechín, está ejecutado sobre un espacio plano, las figuras y formas determinadas a través de líneas constantes que visualmente describen aspectos del quehacer guerrero y alguna descripción de detalles de carácter simbólico.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	3	10%
02	DE ACUERDO (DA)	10	32%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	11	35%
04	EN DESACUERDO (ED)	7	23%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	0	0%
	TOTAL	31	100%

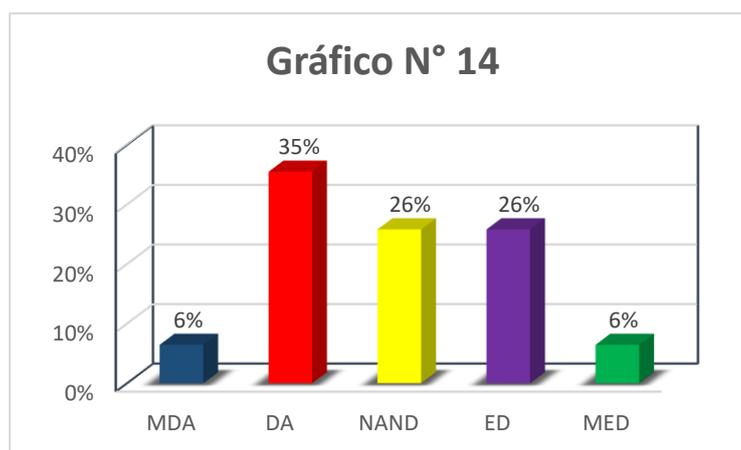


Descripción: de la Tabla 13 y gráfico 13 se observa que, el 35% de los encuestados manifestaron No estar De Acuerdo Ni en Desacuerdo, seguido del 32% que manifestaron estar De Acuerdo, el 10% manifestaron estar Muy de Acuerdo, mientras que el 0% manifestaron estar Muy en Desacuerdo; de lo anterior podemos concluir que está en desacuerdo respecto al diseño Sechín, que está ejecutado sobre un espacio plano, las figuras y formas determinadas a través de líneas constantes que visualmente describen aspectos del quehacer guerrero y alguna descripción de detalles de carácter simbólico.

TABLA N° 14

14. Representaciones mitológicas en el diseño Recuay, se representa a seres, con apéndices cefálicos complejos que a su vez rematan en cabezas; seres con cabezas a ambos extremos del cuerpo; criaturas aladas con dos cuerpos que comparten una cabeza y seres de cuyos cuerpos emanan otras criaturas.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	2	6%
02	DE ACUERDO (DA)	11	35%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	8	26%
04	EN DESACUERDO (ED)	8	26%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	2	6%
	TOTAL	31	100%

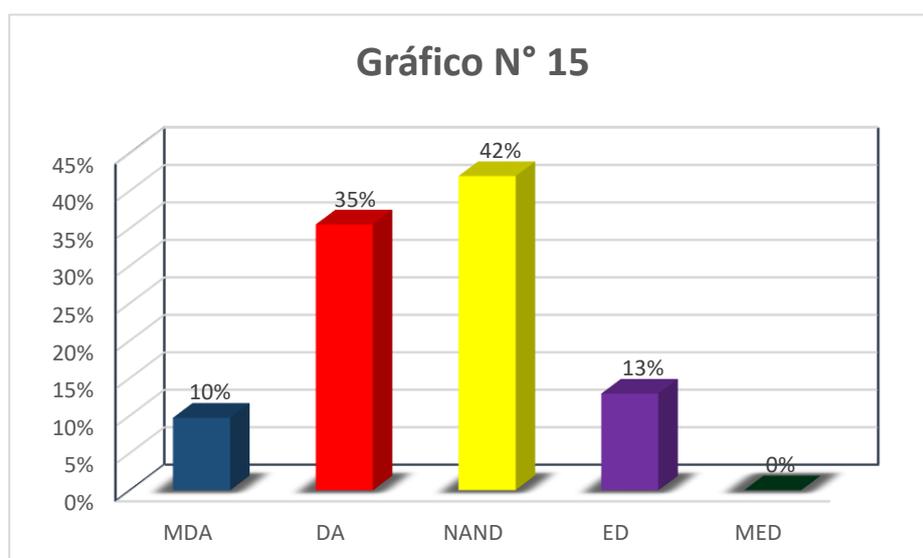


Descripción: de la Tabla 14 y grafico 14 se observa que, el 35% de los encuestados manifestaron estar De Acuerdo, seguido del 26% que manifestaron a la vez No estar De Acuerdo Ni en Desacuerdo y En Desacuerdo, también el 6% manifestaron a la vez estar Muy de Acuerdo y Muy en Desacuerdo; de lo anterior podemos concluir que la mayoría no está de acuerdo en que las representaciones mitológicas en el diseño Recuay, se representa a seres, con apéndices cefálicos complejos que a su vez rematan en cabezas; seres con cabezas a ambos extremos del cuerpo.

TABLA N° 15

15. Representación de la divinidad felina; se caracteriza por ser un animal cuadrúpedo y con cola; está representado siempre lateralmente y con un cuerpo arqueado, casi siempre se encuentra sentado sobre sus patas traseras; mientras que las delanteras suelen presentarse en actitud de ataque o salto.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	3	10%
02	DE ACUERDO (DA)	11	35%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	13	42%
04	EN DESACUERDO (ED)	4	13%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	0	0%
	TOTAL	31	100%

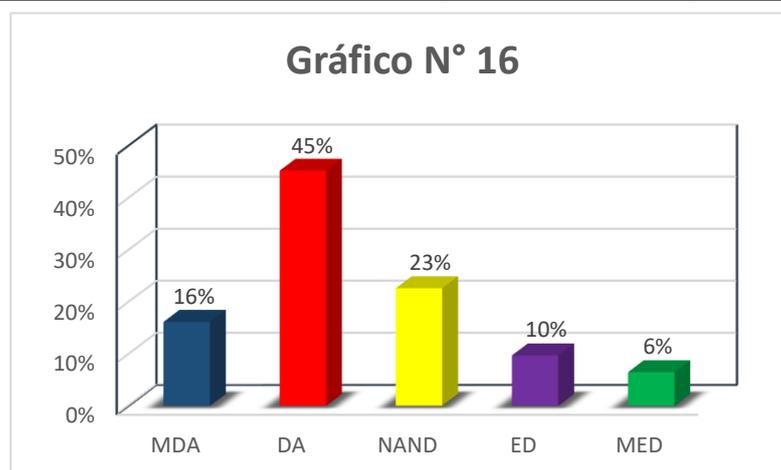


Descripción: de la Tabla 15 y gráfico 15 se observa que, el 42% de los encuestados manifestaron No estar De Acuerdo Ni en Desacuerdo, seguido del 35% que manifestaron estar De Acuerdo, el 10% manifestaron estar Muy de Acuerdo, y ninguno manifestó estar Muy en Desacuerdo; de lo anterior podemos concluir que la mayoría no está de acuerdo en que la representación de la divinidad felina; se caracteriza por ser un animal cuadrúpedo y con cola.

TABLA N° 16

16. Divinidad serpiente; las cabezas están representadas por formas geométricas, mayormente la forma triangular, aunque pueden presentar ciertas variantes formales, llegando algunos a tener hocicos similares a los del dragón.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	5	16%
02	DE ACUERDO (DA)	14	45%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	7	23%
04	EN DESACUERDO (ED)	3	10%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	2	6%
	TOTAL	31	100%

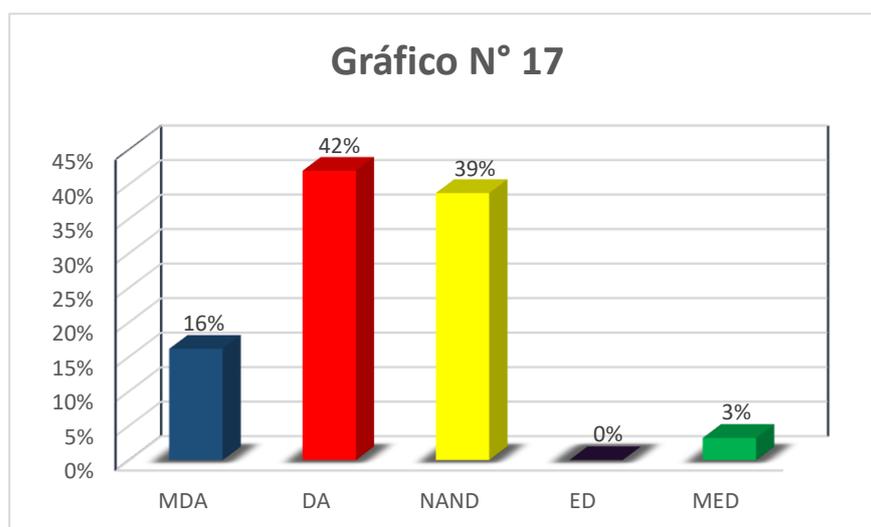


Descripción: de la Tabla 16 y gráfico 16 se observa que, el 45% de los encuestados manifestaron estar De Acuerdo, seguido del 23% que manifestaron No estar De Acuerdo Ni en Desacuerdo, el 16% manifestaron estar Muy de Acuerdo, y sólo el 6% manifestó estar Muy en Desacuerdo; de lo anterior podemos concluir que la mayoría está de acuerdo en que Divinidad serpiente; las cabezas están representadas por formas geométricas, mayormente la forma triangular, aunque pueden presentar ciertas variantes formales, llegando algunos a tener hocicos similares a los del dragón

TABLA N° 17

17. Divinidad Falcónida, presenta rasgos muy parecidas a una falcónida; pero con elementos sobrenaturales como la presencia de una boca abierta con dientes y no un pico. Así mismo las garras representadas no son propias de una falcónida.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	5	16%
02	DE ACUERDO (DA)	13	42%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	12	39%
04	EN DESACUERDO (ED)	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	1	3%
	TOTAL	31	100%

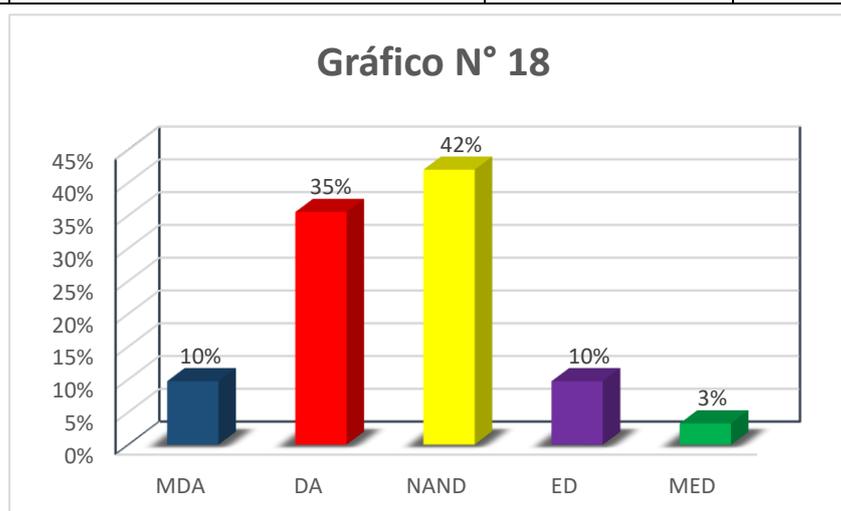


Descripción: de la Tabla 17 y gráfico 17 se observa que, el 42% de los encuestados manifestaron estar De Acuerdo, seguido del 39% que manifestaron No estar De Acuerdo Ni en Desacuerdo, el 16% manifestaron estar Muy de Acuerdo, y sólo el 3% manifestó estar Muy en Desacuerdo; de lo anterior podemos concluir que la mayoría está de acuerdo en que la Divinidad Falcónida, presenta rasgos muy parecidas a una falcónida; pero con elementos sobrenaturales como la presencia de una boca abierta con dientes y no un pico.

TABLA N° 18

18. Los diseños Recuay, se caracterizan por la aplicación técnica conocido como negativo; es decir, la figura blanca y el fondo negro o rojo, otorgando contraste absoluto a las figuras representadas.

N°	ALTERNATIVAS	F	%
01	MUY DE ACUERDO (MDA)	3	10%
02	DE ACUERDO (DA)	11	35%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO (NAND)	13	42%
04	EN DESACUERDO (ED)	3	10%
05	MUY EN DESACUERDO (MED)	1	3%
	TOTAL	31	100%



Descripción: de la Tabla 18 y gráfico 18 se observa que, el 42% de los encuestados manifestaron No estar De Acuerdo Ni en Desacuerdo, seguido del 35% que manifestaron estar De Acuerdo, el 10% manifestaron a la vez estar Muy de Acuerdo y En Desacuerdo, y sólo el 3% está Muy en Desacuerdo; de lo anterior podemos concluir que la mayoría no está de acuerdo en que los diseños Recuay, se caracterizan por la aplicación técnica conocido como negativo; es decir, la figura blanca y el fondo negro o rojo, otorgando contraste absoluto a las figuras representadas.

CAPITULO V

DISCUSION DE RESULTADOS

5.1. DEL PRE Y POS TEST E HIPOTESIS

El propósito principal de esta investigación fue correlacionar entre el diseño precolombino de Ancash que influye significativamente en los procesos de creación artística visual de estudiantes del 4to. “C” de Educación Secundaria de la Institución Educativa “Simón Bolívar Palacios” de Huaraz 2019. De tal forma que realizo un marco comparativo del resultado del pre test y pos test, que evidencie la confirmación de las hipótesis planteadas en el proyecto de investigación, de la que se correlaciona entre las variables identificadas como independiente y dependiente a través de sus dimensiones e indicadores:

1. Los diseños de las culturas precolombinas de Ancash están realizados por figuras zoomorfas, fitomorfas y antropomorfas; es decir, figuras de animales, figuras de plantas y figuras humanas muy estilizadas, pero que no han perdido sus características singulares:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	4	13%	11	35%
02	DE ACUERDO	16	52%	17	55%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	8	26%	3	10%
04	EN DESACUERDO	1	3%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	2	6%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 90% afirma que los diseños precolombinos de Ancash están realizados con figuras zoomorfas, fitomorfas y antropomorfas, sólo el 10% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, por tanto, se confirma la hipótesis planteada.

2. Los diseños más representativos se refieren al estilo chavín, estilo sechin y estilo Recuay; con características singulares entre ellas, cuyo elemento en común son el uso de líneas sobre superficies planas, cóncavas o convexas, mejor conocidas por los expertos como plano-relieve:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	5	16%	7	23%
02	DE ACUERDO	13	42%	17	55%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	8	26%	7	23%
04	EN DESACUERDO	3	10%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	2	6%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 77% de los encuestados afirma que los diseños más representativos se refieren al estilo chavín, estilo sechín y estilo recuay, sólo el 23% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

3. La iconografía de “figuras antropomórficas felinas” es una característica importante de la cultura chavín. Todas estas deidades son representadas en las diferentes manifestaciones culturales como en la cerámica, la metalurgia, la textilera y las esculturas:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	7	23%	12	39%
02	DE ACUERDO	11	35%	13	42%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	11	35%	3	10%
04	EN DESACUERDO	1	3%	3	10%
05	MUY EN DESACUERDO	1	3%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 80% de los encuestados, afirma que la iconografía de “figuras antropomórficas felinas” es una característica importante de la cultura chavín,

el 10% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 10% está en desacuerdo.

4. El lanzón monolítico: Con figura de felino amenazante, enclavado en el piso de una sala oscura. Se ha utilizado una piedra alargada. Representa a un hombre de pie, con el brazo izquierdo pegado al costado y el derecho levantado. Sus manos están abiertas y representan como garras. Llevan pendientes, collar, túnica y cinturón: El cabello es figurado como serpientes y el cinturón como una cadena de caras:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	2	6%	10	32%
02	DE ACUERDO	14	45%	15	48%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	9	29%	6	19%
04	EN DESACUERDO	4	13%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	2	6%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 81% de los encuestados afirma que El lanzón monolítico de Chavín tiene figura de felino amenazante, enclavado en el piso de una sala oscura, los cabellos son serpientes, el 19% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

5. La estela de Raimondi, representa a un ser mitológico, mezcla de felino y ave en forma rectangular. En ella aparece representado del dios de los báculos o de las varas, quien aparece de pie, y llevando en ambas manos sus varas. Sobre su cabeza está representado un gran tocado donde se observan grandes rasgos de serpientes y felinos. Sus ojos miran hacia arriba:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	3	10%	12	39%

02	DE ACUERDO	10	32%	14	45%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	9	29%	3	10%
04	EN DESACUERDO	8	26%	2	6%
05	MUY EN DESACUERDO	1	3%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 84% de los encuestados afirma que la Estela de Raimondi, representa a un ser mitológico, mezcla de felino y ave en forma rectangular, el 10% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 6% está en desacuerdo.

6. El artista Chavín tenía también “horror al vacío”. Como a todos los artistas le gustaba llenar y aprovechar todo el espacio disponible en la piedra, por ejemplo: La estela Raimondi: Allí no hay ningún espacio en blanco. Todo está lleno:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	2	6%	9	29%
02	DE ACUERDO	14	45%	16	52%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	8	26%	6	19%
04	EN DESACUERDO	5	16%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	2	6%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 81% de encuestados concluyen que el artista Chavín tenía también “horror al vacío”, el 19% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

7. El diseño Chavín es un arte de metáforas y combinaciones: una cosa es representada por otra:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	3	10%	9	29%

02	DE ACUERDO	7	23%	9	29%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	12	39%	11	35%
04	EN DESACUERDO	7	23%	2	6%
05	MUY EN DESACUERDO	2	6%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

La mayoría de encuestados que representa al 58% afirma que el diseño Chavín es un arte de metáforas y combinaciones: una cosa es representada por otra, el 35% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo mientras que el 6% está en desacuerdo de tal afirmación.

8. Los temas y elementos principales del arte Chavín están relacionados con las figuras de: felino, aves, serpientes, el vampiro. Ninguno de esos elementos es presentado en forma aislada sino combinado entre sí, un arte de metáforas:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	3	10%	11	35%
02	DE ACUERDO	11	35%	16	52%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	11	35%	4	13%
04	EN DESACUERDO	5	16%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	1	3%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 87% de los encuestados afirma que los temas y elementos principales del arte Chavín están relacionados con las figuras de: felino, aves, serpientes, el vampiro; el 13% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, confirmándose la hipótesis formulada.

9. El diseño chavín emplea la Simetría con alteración.: en una mitad lateral coloca un diseño y en la otra mitad una figura diferente. La simetría interrumpida es opuesta y a la vez complementaria de la simetría lateral, por ejemplo: el hombre y la mujer tienen sexos opuestos pero complementarios:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	4	13%	15	48%
02	DE ACUERDO	13	42%	15	48%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	7	23%	1	3%
04	EN DESACUERDO	7	23%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	0	0%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

La gran mayoría de los encuestados que representan el 97% afirman que a la vez el diseño chavín emplea la Simetría con alteración por lo chavinenses, el 3% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo de lo antes afirmado en el cuestionario.

10. La escultura lítica de Sechín son representaciones de personajes antropomorfos reconocidos como guerreros u pontífices portando cetro y gorro, y junto a ellos partes seleccionadas del cuerpo humano como hileras de ojos, brazos, piernas seleccionadas, pelvis cabezas humanas, etc.:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	4	13%	15	48%
02	DE ACUERDO	14	45%	11	35%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	10	32%	5	16%
04	EN DESACUERDO	3	10%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	0	0%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 84% de encuestados afirma que la mayoría de escultura lítica de Sechín son representaciones de personajes antropomorfos reconocidos como guerreros u pontífices portando cetro y gorro, el 16% no esta ni de acuerdo ni en desacuerdo.

11. Los diseños Sechín, son representaciones de despojos humanos (brazos, piernas, cabezas, cuerpos seleccionados, vértebras y vísceras) como si estuvieran regados por el suelo, recreando un cuadro de hondo dramatismo y horror; no hay figuras de dioses, semidioses o animales míticos, solo hombres:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	3	10%	15	48%
02	DE ACUERDO	8	26%	10	32%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	13	42%	6	19%
04	EN DESACUERDO	6	19%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	1	3%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 81% de encuestados afirma que los diseños Sechín, son representaciones de despojos humanos (brazos, piernas, cabezas, cuerpos seleccionados, vértebras y vísceras) como si estuvieran regados por el suelo, recreando un cuadro de hondo dramatismo y horror; no hay figuras de dioses, semidioses o animales míticos, solo hombres, el 19% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo de tal afirmación.

12. Los Guerreros/ / Sacerdotes Sechín, fueron dibujados con la cabeza, piernas y brazos de perfil, mientras que el tronco y la pelvis están de frente. Como único ropaje llevan taparrabos y sobre la cabeza rapada unos gorros de forma

trapezoidal. La cara, posiblemente esté pintada, sostiene un arma o cetro en la mano:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		OPOS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	4	13%	10	32%
02	DE ACUERDO	14	45%	14	42%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	7	23%	6	19%
04	EN DESACUERDO	4	13%	1	3%
05	MUY EN DESACUERDO	2	6%	0	0
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

La mayoría de encuestados que representa el 74% afirma que los Guerreros/ / Sacerdotes Sechín, fueron dibujados con la cabeza, piernas y brazos de perfil, mientras que el tronco y la pelvis están de frente, el 19% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo, mientras que el 3% está en desacuerdo.

13. El diseño Sechín, está ejecutado sobre un espacio plano, las figuras y formas determinadas a través de líneas constantes que visualmente describen aspectos del quehacer guerrero y alguna descripción de detalles de carácter simbólico:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	3	10%	13	42%
02	DE ACUERDO	10	32%	14	45%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	11	35%	4	13%
04	EN DESACUERDO	7	23%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	0	0%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 87% de encuestados concluye que el diseño Sechín, está ejecutado sobre un espacio plano, las figuras y formas determinadas a través de líneas constantes que visualmente describen aspectos del quehacer guerrero y alguna descripción

de detalles de carácter simbólico, el 13% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

14. Representaciones mitológicas en el diseño Recuay, se representa a seres, con apéndices cefálicos complejos que a su vez rematan en cabezas; seres con cabezas a ambos extremos del cuerpo; criaturas aladas con dos cuerpos que comparten una cabeza y seres de cuyos cuerpos emanan otras criaturas:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	2	6%	7	23%
02	DE ACUERDO	11	35%	12	39%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	8	26%	12	39%
04	EN DESACUERDO	8	26%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	2	6%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 63% de encuestados concluye que las representaciones mitológicas en el diseño Recuay, se representa a seres, con apéndices cefálicos complejos que a su vez rematan en cabezas; seres con cabezas a ambos extremos del cuerpo, el 37% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

15. Representación de la divinidad felina; se caracteriza por ser un animal cuadrúpedo y con cola; está representado siempre lateralmente y con un cuerpo arqueado, casi siempre se encuentra sentado sobre sus patas traseras; mientras que las delanteras suelen presentarse en actitud de ataque o salto:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	3	10%	9	29%
02	DE ACUERDO	11	35%	16	52%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	13	42%	6	19%
04	EN DESACUERDO	4	13%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	0	0%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 81% de encuestados no está de acuerdo en que la representación de la divinidad felina; se caracteriza por ser un animal cuadrúpedo y con cola, el 19% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo.

16. Divinidad serpiente; las cabezas están representadas por formas geométricas, mayormente la forma triangular, aunque pueden presentar ciertas variantes formales, llegando algunos a tener hocicos similares a los del dragón:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	5	16%	10	32%
02	DE ACUERDO	14	45%	18	58%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	7	23%	3	10%
04	EN DESACUERDO	3	10%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	2	6%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 90% de encuestados está de acuerdo en que Divinidad serpiente; las cabezas están representadas por formas geométricas, mayormente la forma triangular, aunque pueden presentar ciertas variantes formales, llegando algunos a tener hocicos similares a los del dragón, el 10% no está de acuerdo ni en desacuerdo.

17. Divinidad Falcónida, presenta rasgos muy parecidas a una falcónida; pero con elementos sobrenaturales como la presencia de una boca abierta con dientes y no un pico. Así mismo las garras representadas no son propias de una falcónida:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	5	16%	13	42%
02	DE ACUERDO	13	42%	10	32%

03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	12	39%	8	26%
04	EN DESACUERDO	0	0%	0	0%
05	MUY EN DESACUERDO	1	3%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 74% del resultado de encuesta afirma en que la Divinidad Falcónida, presenta rasgos muy parecidas a una falcónida; pero con elementos sobrenaturales como la presencia de una boca abierta con dientes y no un pico, el 26% del resultado no está ni de acuerdo ni en desacuerdo respecto a tal afirmación.

18. Los diseños Recuay, se caracterizan por la aplicación técnica conocido como negativo; es decir, la figura blanca y el fondo negro o rojo, otorgando contraste absoluto a las figuras representadas:

N°	ALTERNATIVAS	PRE TEST		POS TEST	
		F	%	F	%
01	MUY DE ACUERDO	3	10%	9	29%
02	DE ACUERDO	11	35%	17	55%
03	NI DE ACUERDO NI EN DESACUERDO	13	42%	4	13%
04	EN DESACUERDO	3	10%	1	3%
05	MUY EN DESACUERDO	1	3%	0	0%
	TOTAL	31	100%	31	100%

Resultado:

El 84% de encuestados afirma que los diseños Recuay, se caracterizan por la aplicación técnica conocido como negativo; es decir, la figura blanca y el fondo negro o rojo, otorgando contraste absoluto a las figuras representadas, el 13% no está ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 3% no está de acuerdo.

5.2. DEL PROCESO DE CREACION ARTISTICA VISUAL

Los resultados del presente estudio nos indica que el 100% de los estudiantes demuestran por medio de los resultados de sus procesos de creación artística visual, que si es significativa la relación que tiene el diseño precolombino de Ancash; demostrada en la ficha de observación aplicada, cuya escala valorativa cualitativa considera los valores de AD, A, B, C; consecuentemente, paso a describir conforme a los criterios considerados en la ficha respectiva:

A. “Diseño Precolombino como elemento motivador”

Del instrumento de observación el criterio de evaluación “Diseño Precolombino como elemento motivador” con cuatro valores, el resultado nos arroja que el 61.29% ha logrado el valor de AD, así como el 38.70% el valor A, mientras que el 0% corresponde a los valores B y C del total de 31 estudiantes. Del resultado deducimos que en la expresión del proceso de creación artística visual se relaciona significativamente el diseño precolombino como elemento motivador.

B. “Demuestra nuevas ideas en su creatividad artística”

De la ficha de observación el criterio “Demuestra nuevas ideas en su creatividad artística” con cuatro valores, el resultado nos arroja que el 67.74% de los observados 21 estudiantes han logrado el valor de AD, así como el 32.25% 10 estudiantes el valor A haciendo un total del 100%, mientras que el 0% corresponde a los valores B y C del total de 31 estudiantes. Del resultado deducimos que demuestra nuevas ideas en su creatividad artística visual se relaciona significativamente el diseño precolombino de Ancash como elemento motivador.

C. “Denota nuevos conocimientos para proyectos individuales o colectivos”:

De la ficha de observación el criterio “Denota nuevos conocimientos para proyectos individuales o colectivos”, el resultado nos arroja que 20 estudiantes que representan el 64.51% de los observados han logrado el valor de AD, así como 11 estudiantes que representan el 35.48% han logrado el valor A haciendo un total del 100%, mientras que el 0% corresponde a los valores B y C del total de 31 estudiantes. Del resultado se confirma la relación significativa que el diseño precolombino de Ancash como elemento motivador.

D. “Su producto artístico es valorado críticamente en su contexto”

De la ficha de observación el criterio “Su producto artístico es valorado críticamente en su contexto”, el resultado nos arroja que 21 estudiantes que representan el 67.74% de los observados han logrado el valor de AD, así como 10 estudiantes que representan el 32.25% han logrado el valor A haciendo un total del 100%, mientras que el 0% corresponde a los valores B y C del total de 31 estudiantes. Del resultado se confirma la relación significativa que el diseño precolombino de Ancash como elemento motivador.

E. “Su producto propicia valoración de culturas precolombinas de Ancash”

De la ficha de observación el criterio “Su producto propicia valoración de culturas precolombinas de Ancash”, el resultado nos arroja que 21 estudiantes que representan el 67.74% de los observados han logrado el valor de AD, así como 10 estudiantes que representan el 32.25% han logrado el valor A haciendo un total del 100%, mientras que el 0% corresponde a los valores B y C del total de 31 estudiantes. Del resultado se confirma la relación significativa que el diseño precolombino de Ancash como elemento motivador.

CONCLUSIONES

Al culminar mi investigación correlacional, se logró evidenciar las siguientes conclusiones:

1. Existe correlación significativa entre el diseño precolombino de Ancash a través de los diseños Chavín, Sechín y Recuay con los procesos de creación artística visual de estudiantes del cuarto grado “C” de educación secundaria de la Institución Educativa “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz 2019; lo cual se sustenta en los datos obtenidos en la prueba estadística y del instrumento de observación, siendo el valor de significación del 70% muy de acuerdo y de acuerdo, como el valor logrado de AD.
2. Existe correlación significativa entre los antecedentes culturales y artísticos precolombinos de Ancash con la formación integral de estudiantes de educación básica y específicamente del cuarto grado “C” de la institución Educativa “Simón Bolívar Palacios” de Huaraz 2019; conclusión que se asume del resultado de la estadística interpretada porcentualmente al instrumento aplicado y al resultado la valoración efectuada de los indicadores: “Su producto artístico es valorado críticamente en su contexto” y “Su producto propicia valoración de culturas precolombinas de Ancash”.
3. Las características estéticas y plásticas del diseño precolombino de Ancash, siendo únicos adquieren importancia como elementos motivadores y fuente de inspiración a los estudiantes del cuarto grado “C” de la I. E. “Simón Bolívar Palacios” de Huaraz 2019 durante los procesos de creación artística visual; lo cual es denotado en los resultados obtenidos y cuyos indicadores refieren: “Diseño Precolombino como

elemento motivador” y “Su producto artístico es valorado críticamente en su contexto”.

4. Es trascendente, la valoración y reflexión de nuevas ideas y experiencias reflejadas en los productos de creación artística visual de estudiantes del cuarto grado “C” de la I. E. “Simón Antonio Bolívar Palacios” de Huaraz 2019; conclusión asumida conforme a los resultados del indicador “Denota nuevos conocimientos para proyectos individuales o colectivos”.

RECOMENDACIONES

Producto de la investigación asumida y desarrollada en la formación integral de estudiantes de educación básica, me permito realizar las siguientes recomendaciones:

1. A la Escuela Superior de Formación Artística Pública “Ancash”, que durante el desarrollo de los contenidos de los cursos del área Científico Profesional en la carrera de Educación Artística, especialidad Artes Plásticas, se tome en cuenta como elemento importante los antecedentes estéticos del diseño precolombino de Ancash, la que permitirá al futuro docente formador fortalecer su perfil de egreso referido a lo personal y social.
2. A los profesores del área de arte y cultura utilizar los diseños precolombinos de Ancash como elementos motivadores. Esto servirá para reforzar el desarrollo de competencias en la creación de proyectos artísticos utilizando lenguajes artísticos, así como para fomentar una apreciación crítica de las manifestaciones artístico-culturales.
3. A los investigadores del arte y la educación artística, considerar a los diseños precolombinos como elementos y temas de investigación, las que permitirán tener mayor y mejor entendimiento de su trascendencia en el conocimiento de la cultura andina en el Perú cultural.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Acaso, M. (2006). EL LENGUAJE VISUAL. 165. Barcelona: Editorial PAIDOS.
- Acevedo Bazán, J. (2020). *La Composición Simbólica en El Diseño Andino*. Recuperado el 15 de julio de 2023, de <https://es.scribd.com/document/406185296/LA-COMPOSICION-SIMBOLICA-EN-EL-DISENO-ANDINO-docx>
- Acha, J. (1993). EXPRESION Y APRECIACION ARTISTICA ARTES PLASTICAS. 233. Mexico: Editorial Trillas.
- Alcina Franch, J. (1990). El Arte precolombino. *Colección El Arte de las grandes civilizaciones*. Madrid, España: Ediciones Akal.
- Alvítez Moncada, V. H. (22 de marzo de 2012). *ICONOGRAFÍAS PREHISPÁNICAS DE ÁNCASH*. Recuperado el 22 de mayo de 2023, de <http://cronicaspisadiablesca.blogspot.com/2012/03/iconografias-prehispanicas-de-ancash.html>
- Aula Facil. (s.f.). *La forma*. Recuperado el 08 de mayo de 2023, de <https://www.aulafacil.com/cursos/dibujo-lineal-secundaria/educacion-plastica-y-visual-1-eso/la-forma-17987>
- Aula facil. (s.f.). *La Textura*. Recuperado el 14 de mayo de 2023, de <https://www.aulafacil.com/cursos/dibujo-lineal-secundaria/educacion-plastica-y-visual-1-eso/la-textura-17986>
- Ballestas Rincón, L. H. (2010). LAS FORMAS ESQUEMÁTICAS DEL DISEÑO PRECOLOMBINO DE COLOMBIA: RELACIONES FORMALES Y CONCEPTUALES DE LA GRÁFICA EN EL CONTEXTO CULTURAL COLOMBIANO. *TESIS DOCTORADO*. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Madrid. Recuperado el 06 de febrero de 2023, de <https://hdl.handle.net/20.500.14352/48897>
- Banco de Crédito del Perú. (1979). ARTE Y TESOROS DEL PERÚ, ARTE PRECOLOMBINO. 177. Lima.

- Barragán Gómez, R., & Gómez Moreno, W. (s.f.). El lenguaje de la imagen y el desarrollo de la actitud crítica en el aula: propuesta didáctica para la lectura de signos visuales. *Íkala, revista de lenguaje y cultura*. Universidad de Antioquia Medellín, Medellín, Colombia. Recuperado el 11 de junio de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/2550/255024135006.pdf>
- Blas Anchaize, H. (2021). *CULTURA CHAVIN Unap Hbaq*. Recuperado el 02 de junio de 2023, de <https://es.scribd.com/document/543107853/CULTURA-CHAVIN-unap-hbaq>
- BOZAL, V. (1999). HISTORIA DE LAS IDEAS ESTETICAS Y DE LAS TEORIAS ARTISTICAS CONTEMPORÁNEAS. *Volumen II*. Madrid: Editorial Visor.
- Bums Glynn, W. (1991). LA ESCRITURA DE LOS INCAS. Lima: Editorial Boletín.
- Campana, C. (1995). ARTE CHAVIN. *Universidad Federico Villarreal*.
- Campos Ugaz, W. A. (2005). CURRÍCULO: La Formación del hombre desde la planificación curricular. 141. Lambayeque: Fondo editorial universitario.
- Carlson, U. (Julio de 2010). Iconografía Andina - Interpretación del simbolismo en antiguos tejidos peruanos. *Los Pinos*. Lima, Perú.
- Delgado, N. (s.f.). *LAS FASES Y PROCESOS DEL PENSAMIENTO CREATIVO*. Recuperado el 13 de marzo de 2023, de https://www.academia.edu/22343117/3_3_LAS_FASES_Y_PROCES%20OS_DEL_PENSAMIENTO_CREATIVO
- DREA AYACUCHO. (2022). *Competencias del área de Arte y Cultura*. Recuperado el 28 de abril de 2023, de <https://www.dreayacucho.gob.pe/storage/paginas/2022/archivos/gRFVWRm09LHM9C5h4kzzDzqrl7ipq9swVdHO9jit.pdf>
- González Gonzáles, F. (1990). HUARAZ UNA VISION INTEGRADORA. Huaraz, Perú.
- González Cubillán, L. (2008). *El proceso creativo en el diseño arquitectónico*.

- Graeme Chalmers, F. (2003). *Arte, Educación y Diversidad Cultural*. 33. Barcelona, España.
- Guarniz Vargas, C. (25 de junio de 2022). *Competencias del Área Arte y Cultura*. Recuperado el 18 de marzo de 2023, de <https://www.carlosguarnizteaches.com/2022/06/competencias-del-area-de-arte-y-cultura.html>
- Guisbert, T. (1994). *ICONOGRAFÍA Y MITOS INDÍGENAS EN EL ARTE*. La Paz: Línea editorial.
- Hinostroza Ayala, E. A. (2008). *Arte y creatividad en la educación*. Lima: Lima editorial San Marcos.
- INEI. (2018). *Definiciones básicas y temas educativos investigados*. Obtenido de https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1257/cap04.pdf
- INSTITUTO NACIONAL DE CULTURA DE ANCASH. (1999). “Queymi”, LA CULTURA RECUAY Y SU DISEÑO. Huaraz.
- Itten, J. (1994). *EL ARTE DEL COLOR*. 95. México: Editorial Limusa.
- Izque, E. (1926). *El arte peruano en la escuela*. Paris, Francia: Editorial Excelsior.
- Kauffmann Doig, F. (1991). *INTRODUCCIÓN AL PERÚ ANTIGUO*. Lima: Compactos editores.
- Milla Uribe, Z. (1996). *INTRODUCCIÓN A LA SEMIÓTICA DEL DISEÑO ANDINO PRECOLOMBINO*. Lima.
- MINEDU. (2019). *Perfil de egreso*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/perfil-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de Educación Básica. R. M. N° 281-2016-MINEDU*, 64. Lima.
- Otárola Alvarado, C. A. (1995). *QEROS DECORADOS DEL QOSQO. Municipalidad provincial del Cusco*, 88. Cuzco.

- Peñaloza Ramella, W. (2006). EL CURRÍCULO INTEGRAL. *Universidad Nacional Mayor de San Marcos*. Lima.
- Príncipe, J. (2019). La recreación iconográfica de las culturas ancestrales peruanas como propuesta visual para el fortalecimiento del imaginario en los jóvenes de 20 a 30 años de edad. *Universidad San Ignacio de Loyola*. Lima, Perú.
- Rogers, C. (1975). Libertad y creatividad en educación. Buenos Aires: Laidos.
- Ruiz Durand, J. (2004). *Introducción a la iconografía andina*. Lima: Ikono SA. Obtenido de <https://fajasdechiloe.files.wordpress.com/2014/05/a-book-iconografia-n1-jrd-z.pdf>
- Stasny, F. (1981). LAS ARTES POPULARES EN EL PERU. Lima: Ediciones Edubanco.
- Tavera Vega, L. (s.f.). *Cerro Sechín*. Recuperado el 10 de enero de 2023, de <https://www.arqueologiadelperu.com.ar/cerrosechin.htm>
- Tello, J. C. (s.f.). CHAVIN, CULTURA MATRIZ DE LA CIVILIZACION ANDINA. 424. Lima: Imprenta UNMSM.
- Torre, S. (1993). Creatividad Plural. Sendas para indagar sus múltiples perspectivas. Barcelona.
- Torre, S., & Violant, V. (2006). Comprender y evaluar la creatividad. Un recurso para mejorar la calidad de la enseñanza. *Volumen 1*. España.
- Ullilen Huaman, P. E. (2021). Saphi, Diseño de Productos Utilitarios Basados en Culturas Precolombinas para Contribuir a Conocer la Diversidad Iconográfica Peruana. *TESIS*. PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ, Lima. Recuperado el 15 de marzo de 2023, de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/19385>
- Universidad del Noreste. (enero de 2023). *Expresión y apreciación artística*. Recuperado el 24 de febrero de 2023, de <https://blog.une.edu.mx/expresion-y-apreciacion-artistica/>
- Uwe, C. (julio de 2012). *Chavín enigmático Simbolismo y su significación*. Recuperado el 18 de abril de 2023, de <http://uwe-carlson.com/wp-content/uploads/2018/02/ChavínEnigmatico.pdf>

Villafante, J. (1985). INTRODUCCION A LA TEORIA DE LA IMAGEN. Madrid:
Ediciones Pirámide.

Zendejas, D. (s.f.). *Factores del proceso creativo*. Recuperado el 26 de abril de 2023, de
https://www.academia.edu/18893950/Factores_del_proceso_cre%20ativo

ANEXOS

- REPORTE TURNITIN
- RESOLUCION DIRECTORAL N° 0331-2019-ESFAP ANCASH, que aprueba el Proyecto de Investigación.
- OFICIO N° 409-2019-ME/DREA/DIGESUTPA-ESFAP-A-DG, solicita autorización para toma muestral.
- RESOLUCION DIRECTORAL N° 412-2019-ESFAP ANCASH, que aprueba la validación de instrumento de investigación.
- FICHA DE OBSERVACIÓN
- CUESTIONARIO, instrumento de acopio de datos
- ESQUEMA DE PLANIFICACION DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE 1 y 2.
- CONSTANCIA DE TOMA DE MUESTRA DE INVESTIGACIÓN
- ILUSTRACIÓN FOTOGRAFICA DE LA TOMA MUESTRAL
- INFORME DE ASESOR.
- INFORME DE INVESTIGACIÓN
- PRODUCTO DE ESTUDIANTES

PAPER NAME

Para parafrasear.docx

AUTHOR

-

WORD COUNT

18093 Words

CHARACTER COUNT

97309 Characters

PAGE COUNT

175 Pages

FILE SIZE

116.4KB

SUBMISSION DATE

Dec 16, 2023 10:19 PM GMT-5

REPORT DATE

Dec 16, 2023 10:20 PM GMT-5**● 24% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 23% Internet database
- 11% Submitted Works database
- 2% Publications database

Resolución Directoral N° 331 - 2019-ESFAP "ANCASH"

Huaraz, 29 de octubre de 2019

Visto, el Informe N° 51-2019-ESFAP-ANCASH/UA, en un ejemplar útil y derivados a Secretaría Académica.

CONSIDERANDO:

Que, la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Ancash" incorporada a la Ley Universitaria Ley N° 30220, mediante Ley N° 29550, hace uso de su autonomía Académica adecuado por Resolución N° 0564-2012-ANR;

Que, mediante el Informe N° 51-2019-ESFAP-ANCASH/UA, el Jefe de la Unidad Académica, Mg. POMA ANCCASI, Simón, eleva un ejemplar del Proyecto de Tesis, del bachiller SALAZAR SANCHEZ, Leoncio Esteban, titulado: "El Diseño Precolombino de Ancash y su relación con los Procesos de Creación Artística Visual de Estudiantes del 4to Grado "C" de Educación Secundaria en la I.E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz – 2019" para su aprobación mediante la emisión de la Resolución Directoral;

Que, mediante R.D. N° 114-2012-ESFAP "Ancash", se Autoriza el funcionamiento, con R.D. N° 115-2012-ESFAP "Ancash", se Aprueba el Currículo y mediante R.D. N° 200-2015-ESFAP "Ancash", se Actualiza el Reglamento de Grados y Títulos del PROCAP de Bachillerato y Licenciatura;

Que, siendo necesario garantizar y cautelar las Investigaciones de acuerdo a las modalidades especificadas en el artículo 7° del Reglamento de Grados y Títulos del PROCAP, según sea el caso;

Que, mediante Resolución Directoral N° 199-2015-ESFAP "ANCASH", se actualiza el Reglamento del Programa de Complementación Académica Permanente, y el artículo 40° establece los requisitos para la obtención del Respectivo Título Profesional en la Carrera y Especialidad específica;

Que, de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos del PROCAP, en el Art. N° 9, establece: "La experiencia pedagógica Artística (Clase Magistral), es una investigación que tiene por objeto proponer la aplicación práctica de los conocimientos teóricos, metodológicos, estratégicos, medios y materiales y sistemas de evaluación adquiridos en la experiencia pedagógica: modalidad de titulación para los titulados en actividad docente";

Que, de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos del PROCAP en el Art. N° 20, establece; "El profesor asesor es aquel profesional designado por el estudiante que labora en el programa de Complementación o en el sistema regular que tenga al momento de la sustentación vínculo laboral con la institución";

Que, Estando a lo informado por el Jefe de la Unidad Académica, aprobado por el Consejo Consultivo, decretado por la Dirección General y derivado a Secretaría Académica para la emisión de la Resolución Directoral; y

De conformidad Ley N° 30220, con la Ley N° 29550, Resolución N° 0564-2012-ANR, Reglamento Institucional", Reglamento de Grados y Títulos del PROCAP y demás normas vigentes;

ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN
ARTÍSTICA PÚBLICA - ANCASH
Lic. Salvador Sánchez, Leoncio E
SECRETARÍA ACADÉMICA
C.M. 1031678869



Resolución Directoral N° 331 - 2019-ESFAP "ANCASH"

SE RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, el Proyecto de Tesis del PROCAP, titulado: "EL DISEÑO PRECOLOMBINO DE ANCASH Y SU RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA VISUAL DE ESTUDIANTES DEL 4to GRADO "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E. SIMÓN ANTONIO BOLÍVAR PALACIOS DE HUARAZ – 2019" presentado por el bachiller **SALAZAR SANCHEZ, Leoncio Esteban** de la Carrera de Educación Artística, Especialidad Artes Plásticas.

SEGUNDO. – DESIGNAR, al Lic. **JÁCOME ROJAS, Víctor Javier**, como asesor del Proyecto de Tesis titulado: "EL DISEÑO PRECOLOMBINO DE ANCASH Y SU RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA VISUAL DE ESTUDIANTES DEL 4to GRADO "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E. SIMÓN ANTONIO BOLÍVAR PALACIOS DE HUARAZ – 2019" presentado por el bachiller **SALAZAR SANCHEZ, Leoncio Esteban**.

TERCERO. - RESPONSABILIZAR, al Lic. **JÁCOME ROJAS, Víctor Javier**, como asesor de la Investigación de la originalidad, pertinencia, redacción literal y presentación en triplicado del informe de Investigación, de acuerdo a las normas de redacción internacional (APA).

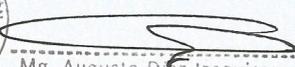
CUARTO. - AUTORIZAR, el desarrollo de la Investigación en la modalidad aprobada de acuerdo al Cronograma de Ejecución.

QUINTO. - ARCHIVAR, la presente Resolución Directoral en Secretaria Académica, para los efectos de sustentación, y Optar el Título de Licenciado en Educación Artística Especialidad Artes Plásticas.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE;



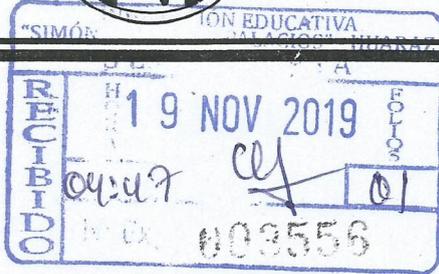
ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN
ARTÍSTICA PÚBLICA - ANCASH


Mg. Augusto Diego Izaguirre
DIRECTOR GENERAL



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA "ANCASH"

Ley N° 29550 de Incorporación a Ley Universitaria N° 30220
Ley N° 16167 de Creación / D.S. N° 017-2002-ED Reinscripción



Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

Huaraz, 19 de noviembre del 2019

OFICIO N° 409 2019-ME/DREA/DIGESUTPA/ESFAP-ADG

SEÑORA : Prof. GLADYS E. MELGAREJO HERRERA
Directora I.E. Simón A. Bolívar Palacios"

CIUDAD. -

ASUNTO : SOLICITA AUTORIZACIÓN PARA LA REALIZACIÓN DE TOMA
MUESTRA DEL PROYECTO DE TESIS

REF : Exp. N 4988 -2019

Por el presente me dirijo a Ud. para expresarle mi cordial saludo, y a la vez hacer de su conocimiento lo siguiente: Acudo a su respetable despacho para solicitarle la autorización para la realización y aplicación de la toma de muestra del proyecto de tesis titulada: "DISEÑO PRECOLOMBINO DE ANCASH Y SU RELACION CON LOS PROCESOS DE CREACION ARTISTICA VISUAL DE ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO "C" DE EDUCACION SECUNDARIA EN LA I.E. SIMON ANTONIO BOLIVAR PALACIOS DE HUARAZ-2019", del Bachiller en Educación Artística, SALAZAR SANCHEZ Leoncio Esteban, de la Carrera de Educación Artística, de la especialidad de Artes Plásticas, de la Escuela Superior de Formación Artística-Pública - Ancash, según el cronograma propuesto en su proyecto de tesis.

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para expresarle mi especial consideración y estima.

Atentamente;



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN
ARTÍSTICA PÚBLICA - ANCASH

Mg. Augusto Díaz Izaguirre
DIRECTOR GENERAL

Resolución Directoral N° 412 - 2019-ESFAP "ANCASH"

Huaraz, 17 de diciembre de 2019

Visto el Informe N° 064-2019-ESFAP-ANCASH-UA, en doce (12) folios útiles y derivado a secretaria académica;

CONSIDERANDO:

Que, la Escuela Superior de Formación Artística Pública "Ancash" incorporada a la Ley Universitaria Ley N° 30220, mediante Ley N° 29550, hace uso de su autonomía Académica adecuado por Resolución N° 0564-2012-ANR;

Que, con Informe N° 064-2019-ESFAP-ANCASH-UA, el Jefe de la Unidad Académica, Mg. POMA ANCCASI, Simón, informa la aprobación con R.D. la validación de instrumento de investigación, del bachiller del PROCAP: SALAZAR SANCHEZ, Leoncio Esteban, Titulado: *"El Diseño Precolombino de Ancash y su relación con los Procesos d Creación Artística Visual de Estudiantes del 4to Grado "C" de Educación Secundaria en la I.E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz – 2019"*, para su formalización mediante la emisión de la Resolución Directoral;

Que, mediante la Resolución Directoral N° 331-2019-ESFAP "ANCASH", se aprueba el proyecto de la Investigación Científica Titulado: *"El Diseño Precolombino de Ancash y su relación con los Procesos d Creación Artística Visual de Estudiantes del 4to Grado "C" de Educación Secundaria en la I.E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz – 2019"*, presentado por el bachiller SALAZAR SANCHEZ, Leoncio Esteban de la Carrera de Educación Artística Especialidad Artes Plásticas;

Que, de acuerdo a la opinión favorable de los docentes expertos, plasmadas en las fichas de validación de instrumentos de investigación;

Que, el Jefe del Área de Investigación da su conformidad, de acuerdo a la Ficha de Consolidado de Opinión de Juicio de Expertos en la Validación de Instrumentos de Investigación, a la Investigación titulada: *"El Diseño Precolombino de Ancash y su relación con los Procesos d Creación Artística Visual de Estudiantes del 4to Grado "C" de Educación Secundaria en la I.E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz – 2019"*, presentado por el bachiller SALAZAR SANCHEZ, Leoncio Esteban;

Que, mediante Resolución Directoral N° 027-2017-ESFAP "ANCASH", se aprueba el Reglamento de Grados y Títulos, y el artículo 33° establece los requisitos para la obtención del respectivo Título Profesional en la Carrera y Especialidad específica;

Que, en el Art. 36° De acuerdo a la naturaleza de las carreras la Tesis de investigaciones se distinguen en:

- Carrera de Educación Artística: Investigación científica
- Carrera Artista profesional: Investigación artística

Que, estando a lo solicitado por el estudiante, validado por el Jefe del Área de Investigación, decretado por la Dirección General y derivado a Secretaría Académica para la emisión de la Resolución Directoral; y



Resolución Directoral N° 412- 2019-ESFAP "ANCASH"

De conformidad con la Ley General de Educación N° 28044, Ley Universitaria N° 30220, Ley N° 29550, Resolución N° 0564-2012-ANR, R.D. N° 114-2012-ESFAP "Ancash", R.D. N° 115-2012-ESFAP "Ancash", R.D. N° 239-2015-ESFAP "Ancash", Reglamento Institucional y demás normas vigentes;

SE RESUELVE:

PRIMERO. - APROBAR, la **VALIDACIÓN** del Instrumento de Investigación titulada: *"El Diseño Precolombino de Ancash y su relación con los Procesos d Creación Artística Visual de Estudiantes del 4to Grado "C" de Educación Secundaria en la I.E. Simón Antonio Bolívar Palacios de Huaraz – 2019"*, presentado por el estudiante SALAZAR SANCHEZ, Leoncio Esteban, de la Carrera de Educación Artística, Especialidad Artes Plásticas.

SEGUNDO. - RESPONSABILIZAR, al Asesor Lic. JÁCOME ROJAS, Víctor Javier, de la originalidad, pertinencia, redacción literal y presentación en triplicado del informe de Investigación, de acuerdo a las normas de redacción internacional (APA).

TERCERO. - AUTORIZAR, el desarrollo de la Investigación en la modalidad aprobada de acuerdo al Cronograma de Ejecución.

CUARTO. - ARCHIVAR, la presente Resolución Directoral en Secretaria Académica, para los efectos de sustentación, y optar el Título de Licenciado en Educación Artística Especialidad Artes Plásticas.

REGÍSTRESE, COMUNÍQUESE Y ARCHIVESE;

 ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN
ARTÍSTICA PÚBLICA - ANCASH

Mg. Augusto Díaz Izaguirre
DIRECTOR GENERAL

FICHA DE OBSERVACIÓN

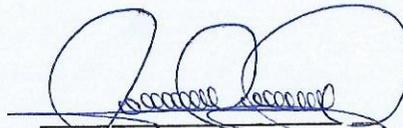
"EL DISEÑO PRECOLOMBINO DE ANCASH Y SU RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA VISUAL DE ESTUDIANTES DEL 4to "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E. SIMÓN A. BOLÍVAR PALACIOS - HUARAZ"

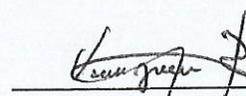
N° Orden	APELLIDOS Y NOMBRES	DISEÑO PRECOLOMBINO COMO ELEMENTO MOTIVADOR				DEMUESTRA NUEVAS IDEAS EN SU CREATIVIDAD ARTÍSTICA				DENOTA NUEVOS CONOCIMIENTOS PARA PROYECTOS INDIVIDUALES O COLECTIVOS				SU PRODUCTO ARTÍSTICO ES VALORADO CRITICAMENTE EN SU CONTEXTO				SU PRODUCTO PROPICIA VALORACIÓN DE CULTURAS PRECOLOMBINAS DE ANCASH					
		AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C	AD	A	B	C		
01	ABARCA POMA Meynaly		X			X				X					X					X			
02	AGUILAR SOTO Antony		X			X					X					X					X		
03	ALVITES VEGA Anthony Brayan	X				X					X					X					X		
04	ANAYA GUDIÉL Oscar Daniel		X				X				X					X					X		
05	ANTUNEZ EVANGELISTA Grace	X					X				X					X					X		
06	ARDILES ALEGRE Jadira	X					X				X					X					X		
07	CACHA ROSALES Diego Armando	X				X					X					X					X		
08	CARO VALVERDE Denis Ronaldo		X			X					X					X					X		
09	CHINCHAY ARELLAN Jhon Carlos		X			X					X					X					X		
10	DEL CASTILLO MAGUIÑA Bibiana Angela	X					X				X					X					X		
11	GOMEZ ZAMBRANO Cinthia	X				X					X					X					X		
12	GUERRERO TRUJILLO Flor		X				X				X					X					X		
13	HENOSTROZA CASTROMONTE Frank Marcial	X				X					X					X					X		
14	HURTADO MANRIQUE Jeferson Brayan		X			X					X					X					X		
15	LAZARO REYES Jhojanna	X				X					X					X					X		
16	MANRIQUE ROMERO Jean Carlos	X					X				X					X					X		
17	MATA SANCHEZ Omar		X				X				X					X					X		
18	MEJIA HUAMAN Frank	X				X					X					X					X		
19	MOLINA LAZARO Edherly Frank	X				X					X					X					X		
20	OSEJU ÑAUPA Estefany	X				X					X					X					X		
21	ROSAS CACERES Lenin Miguel	X				X					X					X					X		
22	ROSAS ZARZOSA Jonaher		X				X				X					X					X		
23	SANCHEZ LEIVA Fischer	X				X					X					X					X		
24	SANCHEZ REYES Beckan		X				X				X					X					X		
25	SANTIAGO ROSALES Frank		X				X				X					X					X		
26	SIGUEÑAS ROSAS Lila Soledad	X				X					X					X					X		
27	TAHUA INTI Estefany Evelyn	X				X					X					X					X		
28	TORRES MENDOZA Sergio		X				X				X					X					X		
29	TREJO MAGUIÑA Deyner	X				X					X					X					X		
30	VERGARA CAPCHA Jhower Janpol	X				X					X					X					X		
31	ZAMBRANO LLALLIHUAMAN Jhonatan	X					X				X					X					X		
	TOTALES	19	13			21	10				20	11				21	10			21	10		

FECHA: Independencia, 18 de diciembre 2019.




Prof. Tania L. Alvarez Minaya
 SUB DIRECTORA (a) DE FORMACIÓN GENERAL
 I.E. "SIMÓN A. BOLÍVAR P." - Hz


Leoncio E. SALAZAR SANCHEZ
 INVESTIGADOR


Víctor JACOME ROJAS
 ASESOR


Carmen TARAZONA CADILLO
 DOCENTE DE AULA



ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA PÚBLICA DE “ANCASH”

INSTRUMENTO DE ACOPIO DE DATOS

Nombre:.....

Fecha:Grado de estudios: Sección:.....

A continuación presento una serie de definiciones sobre la relación del Diseño Precolombino de Ancash, con la finalidad que marques con un aspa (X) el grado de acuerdo o desacuerdo del que será valorado mediante una escala específica.

ESCALA VALORATIVA

1	Muy de acuerdo
2	De acuerdo
3	Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4	En desacuerdo
5	Muy en desacuerdo

	1	2	3	4	5
1. Los diseños de las culturas precolombinas de Ancash están realizadas por figuras zoomorfas, fitomorfas y antropomorfas; es decir, figuras de animales, figuras de plantas y figuras humanas muy estilizadas, pero que no han perdido sus características singulares.					
2. Los diseños más representativos se refieren al estilo Chavín, estilo Sechin y estilo Recuay; con características singulares entre ellas, cuyo elemento en común son el uso de líneas sobre superficies planas, cóncavas o convexas, mejor conocidas por los expertos como plano-relieve.					
3. La iconografía de “figuras antropomórficas felinas” es una característica importante de la cultura chavín. Todas estas deidades son representadas en las diferentes manifestaciones culturales como en la cerámica, la metalurgia, la textilería y las esculturas.					
4. El lanzón monolítico: Con figura de felino amenazante, enclavado en el piso de una sala oscura. Se ha utilizado una piedra alargada. Representa a un hombre de pie, con el brazo izquierdo pegado al costado y el derecho levantado. Sus manos están abiertas y representan como garras. Llevan pendientes, collar, túnica y cinturón: El cabello es figurado como serpientes y el cinturón como una cadena de caras.					
5. La estela de Raimondi, representa a un ser mitológico, mezcla de felino y ave en forma rectangular. En ella aparece representado del dios de los báculos o de las varas, quien aparece de pie, y llevando en ambas manos sus varas. Sobre su cabeza está representado un gran tocado donde se observan grandes rasgos de serpientes y felinos. Sus ojos miran hacia arriba.					
6. El artista Chavín tenía también “horror al vacío”. Como a todos los artistas le gustaba llenar y aprovechar todo el espacio disponible en la piedra, por ejemplo: La estela Raimondi: Allí no hay ningún espacio en blanco. Todo está lleno.					
7. El diseño Chavín es un arte de metáforas y combinaciones: una cosa es representada por otra.					
8. Los temas y elementos principales del arte Chavín están relacionados con las figuras de: felino, aves, serpientes, el vampiro. Ninguno de esos elementos es presentado en forma aislada sino combinado entre sí, un arte de metáforas.					
9. El diseño chavín emplea la Simetría con alteración.: en una mitad lateral coloca un diseño y en la otra mitad una figura diferente. La simetría interrumpida es opuesta y a la vez complementaria de la simetría lateral, por ejemplo: el hombre y la mujer tienen sexos opuestos pero complementarios.					

10. La escultura lítica de Sechín son representaciones de personajes antropomorfos reconocidos como guerreros u pontífices portando cetro y gorro, y junto a ellos partes seleccionadas del cuerpo humano como hileras de ojos, brazos, piernas seleccionadas, pelvis cabezas humanas, etc.					
11. Los diseños Sechín, son representaciones de despojos humanos (brazos, piernas, cabezas, cuerpos seleccionados, vértebras y vísceras) como si estuvieran regados por el suelo, recreando un cuadro de hondo dramatismo y horror; no hay figuras de dioses, semidioses o animales míticos, solo hombres.					
12. Los Guerreros / Sacerdotes Sechín, fueron dibujados con la cabeza, piernas y brazos de perfil, mientras que el tronco y la pelvis están de frente. Como único ropaje llevan taparrabos y sobre la cabeza rapada unos gorros de forma trapezoidal. La cara, posiblemente esté pintada, sostiene un arma o cetro en la mano.					
13. El diseño Sechín, está ejecutado sobre un espacio plano, las figuras y formas determinadas a través de líneas constantes que visualmente describen aspectos del quehacer guerrero y alguna descripción de detalles de carácter simbólico.					
14. Representaciones mitológicas en el diseño Recuay, se representa a seres, con apéndices cefálicos complejos que a su vez rematan en cabezas; seres con cabezas a ambos extremos del cuerpo; criaturas aladas con dos cuerpos que comparten una cabeza y seres de cuyos cuerpos emanan otras criaturas.					
15. Representación de la divinidad felina; se caracteriza por ser un animal cuadrúpedo y con cola; está representado siempre lateralmente y con un cuerpo arqueado, casi siempre se encuentra sentado sobre sus patas traseras; mientras que las delanteras suelen presentarse en actitud de ataque o salto.					
16. Divinidad serpiente; las cabezas están representadas por formas geométricas, mayormente la forma triangular, aunque pueden presentar ciertas variantes formales, llegando algunos a tener hocicos similares a los del dragón.					
17. Divinidad Falcónida, presenta rasgos muy parecidas a una falcónida; pero con elementos sobrenaturales como la presencia de una boca abierta con dientes y no un pico. Así mismo las garras representadas no son propias de una falcónida.					
18. Los diseños Recuay, se caracterizan por la aplicación técnica conocido como negativo; es decir, la figura blanca y el fondo negro o rojo, otorgando contraste absoluto a las figuras representadas.					

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

DOCENTE	GRADO	SECCIÓN	UNIDAD	SESIÓN	HORAS
Prof. Leoncio SALAZAR SANCHEZ	4to	"C"	VII	01	02
TITULO					
"ME DIVIERTO CONOCIENDO Y REALIZANDO DISEÑOS CREATIVOS PRECOLOMBINOS DE ANCASH"					

1.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CONOCIMIENTOS	INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Utiliza y combina de diferentes maneras elementos, medios, herramientas y técnicas convencionales y no convencionales para potenciar sus intenciones comunicativas o expresivas y para enriquecer sus formas de representación.	Representar diseños creativos, del arte precolombino, utilizando la técnica del lápiz.	El Arte Precolombino de Ancash (cultura Chavín, Recuay y Sechin)	Ficha de observación

2.- COMPETENCIA TRANSVERSAL

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADE TRANSVERSAL	DESEMPEÑO DEL GRADO	INSTRUMENTO
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por los TIC	Personaliza entornos virtuales	Establece búsquedas utilizando filtros en diferentes entornos virtuales que respondan a necesidades de información.	Ficha de observación
	Gestiona información del entorno virtual	Clasifica y organiza la información obtenida de acuerdo con criterios establecidos y cita las fuentes en forma apropiada con eficiencia y efectividad.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante	Ficha de observación
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje, para lo cual establece un orden y una prioridad en las acciones de manera secuenciada y articulada.	
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje	Revisa de manera permanente las estrategias. Los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa y la priorización de sus actividades para llegar a los resultados esperados. Evalúa los resultados y los aportes que le brindan sus pares para el logro de las metas de aprendizaje.	

3.- ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE	VALORES OBSERVABLES	ACTITUDES
ENFOQUE INTERCULTURAL	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.
ENFOQUE BUSQUEDA DE LA EXELENIA	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejoran el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

4.- DISEÑO DE PROCESOS PEDAGÓGICOS

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES/RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Organización: El docente saluda a los estudiantes, y se establece los acuerdos de convivencia</p> <p>Motivación: Se despierta el interés de los estudiantes de un video relacionado al arte precolombino. (Cultura Chavín, Recuay y Sechín)</p> <p>Conflicto Cognitivo/Problematización: Dialogamos a través de interrogantes: ¿De qué trató el video observado? ¿Qué opinan del video observado?, ¿Qué figuras diseñaron? ¿Sobre que hicieron sus grabados?, ¿Qué materiales utilizaron? ¿Qué tipos de manifestaciones se representaron en sus trabajos? Se hace conocer el propósito de aprendizaje; "Me divierto conociendo y realizando diseños creativos precolombinos de Áncash" (Cultura, Chavín, Recuay y Sechin).</p> <p>Pregunta retadora: ¿podrían representar este tipo de diseños?</p>	Pizarra, aula, proyector multimedia, usb, video.	15 minutos
DESARROLLO	<p>Propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes identifican las figuras empleadas en los diseños Precolombinos para ser recreados. El docente da indicaciones para la elaboración de los trabajos prácticos creativos. Los estudiantes representan diseños creativos sus trabajos usando la técnica del lápiz. El docente acompaña a los estudiantes en la elaboración de sus trabajos prácticos. Para extraer conclusiones, mediante la técnica del mini museo los estudiantes exponen sus trabajos sobre diseños creativos a partir del arte Precolombino en Ancash. Reconociendo las diferencias de la culturas. valora y representa las manifestaciones artísticas sobre el arte Precolombino de Ancash. 	Papel bond, lápiz, borrador	65 minutos
CIERRE	<p>Se cierra la sesión con las preguntas de Metacognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos?, ¿Que dificultades tuvimos? Verificar el progreso de los aprendizajes.</p>		10 minutos

EVALUACIÓN

Evaluación Formativa

Es permanente y permite al docente tomar decisiones sobre sus procesos de enseñanza. Así mismo permite al estudiante autorregular sus procesos de aprendizaje.

TAREA PARA TRABAJAR EN CASA (EXTENSIÓN)

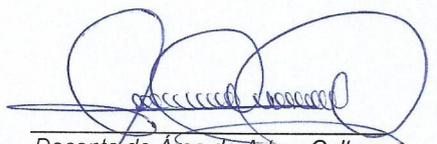
Ninguna

MEDIOS Y MATERIALES BÁSICOS A UTILIZAR EN LA SESIÓN

- Lápiz, papel bond, borrador, proyector multimedia, usb y videos.

Independencia, 04 de Diciembre del 2019


Carmen Torres C


Docente de Área de Arte y Cultura
Leoncio E. SALAZAR-SANCHEZ




Prof. Tania L. Alvarez Minaya
SUB DIRECTORA (e) DE FORMACIÓN GENERAL
I.E. "SIMÓN A. BOLÍVAR"

PLANIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

DOCENTE	GRADO	SECCIÓN	UNIDAD	SESIÓN	HORAS
Prof. Leoncio SALAZAR SANCHEZ	4to	"C"	VII	01	02
TITULO					
"ME DIVIERTO CONOCIENDO Y REALIZANDO DISEÑOS CREATIVOS PRECOLOMBINOS DE ANCASH"					

1.- PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE	CONOCIMIENTOS	INSTRUMENTOS
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes artísticos.	Utiliza y combina de diferentes maneras elementos, medios, herramientas y técnicas convencionales y no convencionales para potenciar sus intenciones comunicativas o expresivas y para enriquecer sus formas de representación.	Utiliza la técnica del lápiz, para representar diseños creativos, del arte precolombino	El Arte Precolombino de Ancash (cultura Chavín, Recuay y Sechin)	Ficha de observación

2.- COMPETENCIA TRANSVERSAL

COMPETENCIA TRANSVERSAL	CAPACIDADE TRANSVERSAL	DESEMPEÑO DEL GRADO	INSTRUMENTO
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por los TIC	Personaliza entornos virtuales	Establece búsquedas utilizando filtros en diferentes entornos virtuales que respondan a necesidades de información.	Ficha de observación
	Gestiona información del entorno virtual	Clasifica y organiza la información obtenida de acuerdo con criterios establecidos y cita las fuentes en forma apropiada con eficiencia y efectividad.	
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante	Ficha de observación
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Organiza un conjunto de acciones en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje, para lo cual establece un orden y una prioridad en las acciones de manera secuenciada y articulada.	
	Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje	Revisa de manera permanente las estrategias. Los avances de las acciones propuestas, su experiencia previa y la priorización de sus actividades para llegar a los resultados esperados. Evalúa los resultados y los aportes que le brindan sus pares para el logro de las metas de aprendizaje.	

3.- ENFOQUES TRANSVERSALES

ENFOQUE	VALORES OBSERVABLES	ACTITUDES
ENFOQUE INTERCULTURAL	Diálogo y concertación	Disposición a conversar con otras personas, intercambiando ideas o afectos de modo alternativo para construir juntos una postura común.
ENFOQUE BUSQUEDA DE LA EXELENCIA	Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejoran el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias

4.- DISEÑO DE PROCESOS PEDAGÓGICOS

MOMENTOS	ACTIVIDADES/ESTRATEGIAS	MATERIALES/ RECURSOS	TIEMPO
INICIO	<p>Organización: El docente saluda a los estudiantes, y se establece los acuerdos de convivencia</p> <p>Motivación: Se despierta el interés de los estudiantes con un diseño creativo relacionado al arte precolombino. (Cultura Chavín, Recuay y Sechín)</p> <p>Conflicto Cognitivo/Problematización: Dialogamos a través de interrogantes: ¿Qué opinan de la imagen mostrada?, ¿Qué figuras diseñaron?, ¿Qué técnica se uso en la imagen mostrada?, ¿Qué materiales utilizaron? Se hace conocer el propósito de aprendizaje; "Me divierto conociendo y realizando diseños creativos precolombinos de Ancash" (Cultura, Chavín, Recuay y Sechin).</p> <p>Pregunta retadora: ¿Podrían representar este tipo de diseños, con la técnica del lápiz?</p>	Pizarra, aula, proyector multimedia, usb, video.	15 minutos
DESARROLLO	<p>Propósito:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes identifican las figuras empleadas en los diseños Precolombinos para ser recreados. El docente da indicaciones para la elaboración de los trabajos prácticos creativos. Los estudiantes representan diseños creativos sus trabajos usando la técnica del lápiz. El docente acompaña a los estudiantes en la elaboración de sus trabajos prácticos. Para extraer conclusiones, mediante la técnica del mini museo los estudiantes exponen sus trabajos sobre diseños creativos a partir del arte Precolombino en Ancash. Reconociendo las diferencias de la culturas. valora y representa las manifestaciones artísticas sobre el arte Precolombino de Ancash. 	Papel bond, lápiz, borrador	65 minutos
CIERRE	<p>Se cierra la sesión con las preguntas de Metacognición ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos?, ¿Que dificultades tuvimos? Verificar el progreso de los aprendizajes.</p>		10 minutos

EVALUACIÓN

Evaluación Formativa

Es permanente y permite al docente tomar decisiones sobre sus procesos de enseñanza. Así mismo permite al estudiante autorregular sus procesos de aprendizaje.

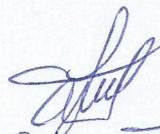
TAREA PARA TRABAJAR EN CASA (EXTENSIÓN)

Ninguna

MEDIOS Y MATERIALES BÁSICOS A UTILIZAR EN LA SESIÓN

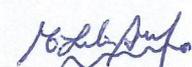
- Lápiz, papel bond, borrador, proyector multimedia, usb y videos.

Independencia, 11 de Diciembre del 2019


Carmen Tovarone


Docente de Área de Arte y Cultura
Leoncio E. SALAZAR SANCHEZ




Prof. Tania L. Alvarez Minaya
SUB DIRECTORA (e) DE FORMACIÓN GENERAL
I.E. "SIMÓN A. BOLÍVAR P." - HZ

"AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD"

CONSTANCIA DE TOMA DE MUESTRA DE PROYECTO DE TESIS

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SIMÓN ANTONIO BOLÍVAR PALACIOS - HUARAZ, QUIEN SUSCRIBE:

HACE CONSTAR QUE:

Salazar Sanchez Leoncio Esteban

Bachiller en Educación Artística, de la especialidad de Artes Plásticas de la Escuela Superior de Formación Artística Pública de "Ancash", ha realizado la toma de muestra del proyecto de tesis titulada: "EL DISEÑO PRECOLOMBINO DE ANCASH Y SU RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA VISUAL DE ESTUDIANTES DEL 4to GRADO "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARIA EN LA I.E. SIMÓN ANTONIO BOLÍVAR PALACIOS DE HUARAZ - 2019", desarrollado durante los meses de noviembre y diciembre del 2019.

Se expide la presente constancia a solicitud del interesado para los fines pertinentes.

Independencia, 19 de diciembre del 2019.



Elva Melgar
Elva S. Melgar
DIRECTORA
I.E. SIMÓN ANTONIO BOLÍVAR PALACIOS
HUARAZ

TOMA DE MUESTRA PRE TEST



TOMA DE MUESTRA POST TEST



INFORME N° 01-2023-ESFAP-A-VIJR-DE

ESCUELA SUPERIOR DE FORMACION ARTISTICA PUBLICA ANCASH		
Folio	03	
Fecha	19 MAY 2023	✓
Exp. N°	001404	

AL : PROF. HERNANDO QUIROZ GOMERO
DIRECTOR GENERAL

DEL : PROF. VICTOR JACOME ROJAS
DOCENTE DE ARTES PLASTICAS

ASUNTO : INFORMA CULMINACION DE TESIS POR ESTUDIANTE SALAZAR
SANCHEZ LEONCIO ESTEBAN

REF. RD N° 331-2019-ESFAP ANCASH

FECHA : HUARAZ, 16 DE MAYO DEL 2023

Me dirijo a Ud., con la finalidad de comunicarle en mi condición de asesor de la tesis titulado: "EL DISEÑO PRECOLOMBINO DE ANCASH Y SU RELACIÓN CON LOS PROCESOS DE CREACIÓN ARTÍSTICA VISUAL DE ESTUDIANTES DEL 4to GRADO "C" DE EDUCACIÓN SECUNDARA EN LA I.E. SIMÓN ANTONIO BOLÍVAR PALACIOS DE HUARAZ - 2019", desarrollado por el estudiante SALAZAR SANCHEZ, Leoncio Esteban de la carrera de Educación Artística especialidad Artes Plásticas, Programa de Complementación Académica Permanente - PROCAP; investigación para efectos de titulación.

Habiendo redactado el informe final y durante el proceso de investigación no se ha modificado significativamente el proyecto aprobado, sino para encausar al nivel y tipo correlacional ejecutado, estando en condiciones de sustentar de acuerdo al Reglamento de Grados y Títulos del programa.

Es cuanto informo en honor a la verdad.


VICTOR J. JACOME ROJAS
ASESOR

ESFAP ANCASH PROVEIDO		Fecha 19 MAYO 2023
Unidad Académica	Consejo Directivo	
Jefatura Artes Plásticas	Coordinación PROCAP ✓	
Jefatura Música y DF	Jefatura Investigación	
Unidad Administrativa	Jefatura Artista Profesional	
Secretaría Académica	Jefatura Extensión y Proyec.	
Jefatura Área Producción	Jefatura Formación de Servic.	
Jefatura de Tutoría	Subdirección	
Otros		
<i>para su tratamiento de acuerdo al Reglamento de PROCAP</i>		



PROCAP-ESFAP-A

PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADÉMICA PERMANENTE DE BACHILLERATO/LICENCIATURA- PROCAP.

FICHA DE EVALUACION DEL INFORME DE INVESTIGACION- PROCAP

V. TITULO DEL PROYECTO: "EL DISEÑO PRECOLOMBINO DE ANKASH Y SU RELACION CON LOS PROCESOS DE CREACION ARTISTICA USUAL DE ESTUDIANTES DEL 4to GRADO "C" DE EDUCACION SECUNDARIA EN LA I.E SIMON ANTONIO BOLIVAR PISCOS DE HUARAZ - 2019"

VI. EQUIPO DE INVESTIGACION:

Table with 4 columns: Nº, APELLIDOS Y NOMBRES, CARGO, CELULAR / CORREO. Row 1: 01, MESA ALFARO Johnny Saturno, 990232254

VII. ASPECTOS DE EVALUACION DEL PROYECTO

Table with 5 columns: Nº, ASPECTOS, ITEMS, EVALUACION (MB, B, R, D), OBSERVACIONES. Rows 01-10 detailing evaluation criteria and scores.

VIII. DEFINICION DE LA EVALUACION

Table with 3 columns: APROBADO, DESAPROBADO, OBSERVACIONES. APROBADO is marked with an 'X'.

NOTACION: LA CALIFICACION SUPERIOR A 28 PUNTOS SE APRUEBA. MB: 04, B: 03, R: 02, D: 01

Huaraz de 09, 2023

Handwritten signature and text: Firma EVALUADOR



PROGRAMA DE COMPLEMENTACION ACADÉMICA PERMANENTE DE BACHILLERATO/LICENCIATURA- PROCAP.

FICHA DE EVALUACION DEL INFORME DE INVESTIGACION-

PROCAP

V. TITULO DEL PROYECTO: *El diseño pre Colombiano de ANCELA y su relación con los procesos de creación artística visual de estudiantes del 4to grado de educación secundaria en la I.E. Simón Bolívar Pichincha (1to 2019)*

VI. EQUIPO DE INVESTIGACIÓN:

Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO	CELULAR / CORREO
01	SALAZAR SANCHEZ Leonor E. Esth.	Exec. Artíst.	943 68 44 72

VII. ASPECTOS DE EVALUACION DEL PROYECTO

Nº	ASPECTOS	ITEMS	EVALUACION				OBSERVACIONES
			MB	B	R	D	
01	Presentación formal del informe (caratula, dedicatoria, presentación, índice introducción)	Los elementos formales del informe de investigación están escritos según esquema y cumplen requisitos mínimos		X			
02	título	El título del informe de investigación es clara, precisa y lógica		X			
03	Introducción	Describe y explica los elementos fundamentales de una introducción de investigación	X				
04	Capítulo I	Existe coherencia lógica entre los elementos del problema y los objetivos de la investigación		X			
05	Capítulo II	Describe, explica y fundamenta teóricamente las variables de su investigación		X			
06	Capítulo III	El aspecto metodológico del informe de investigación responden a su investigación	X				
07	Capítulo IV	La presentación, graficación, análisis y discusión del informe responde a los objetivos e hipótesis de la investigación		X			
08	Conclusiones	Las conclusiones responden a los objetivos e hipótesis planteadas.		X			
09	Sugerencias	Las sugerencia son relevantes, pertinentes y lógicas	X				
10	Bibliografía	La bibliografía representan el contenido del informe y está de acuerdo al APA		X			

VIII. DEFINICION DE LA EVALUACION

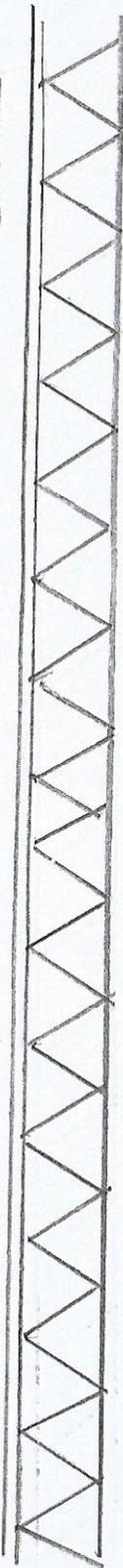
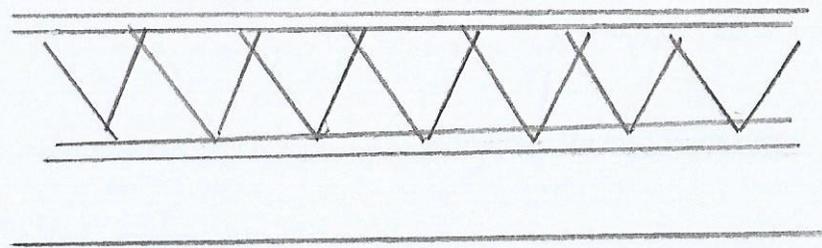
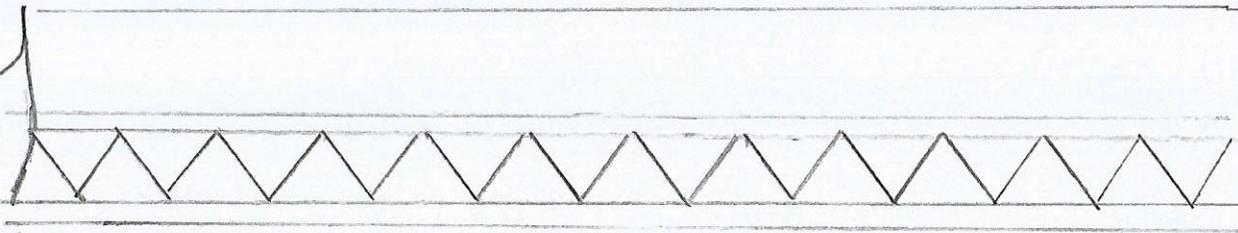
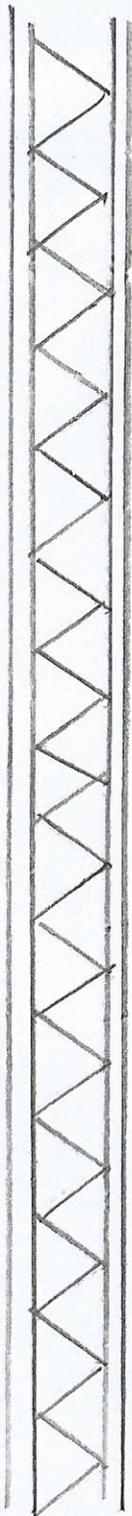
APROBADO	DESAPROBADO	OBSERVACIONES
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

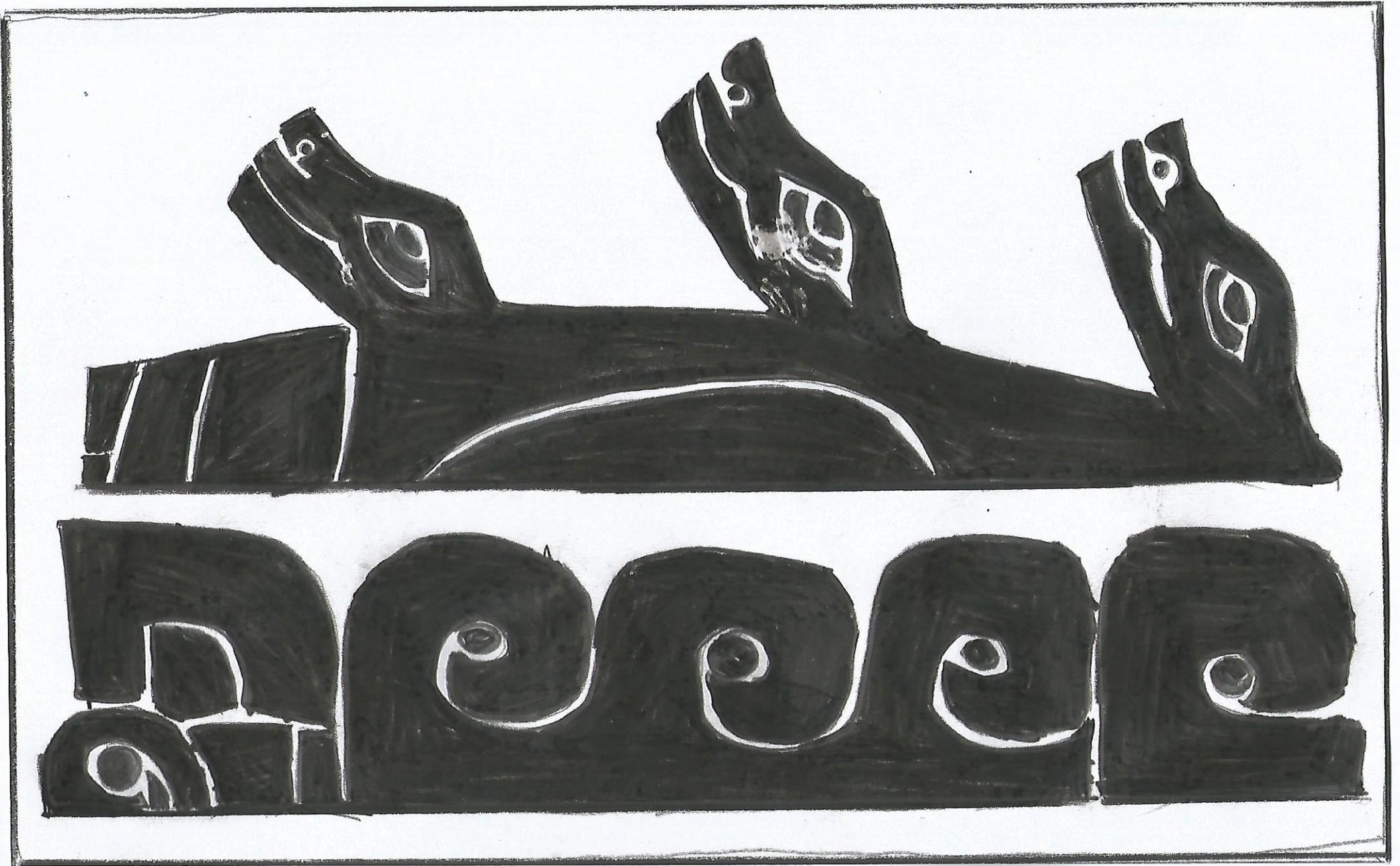
NOTACION: LA CALIFICACION SUPERIOR A 28 PUNTOS SE APRUEBA
 MB: 04
 B: 03
 R: 02
 D: 01
 53

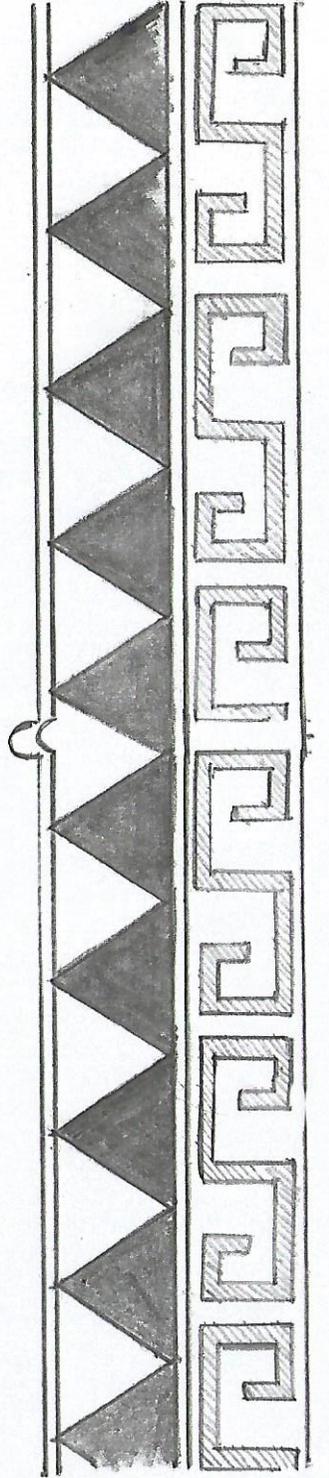
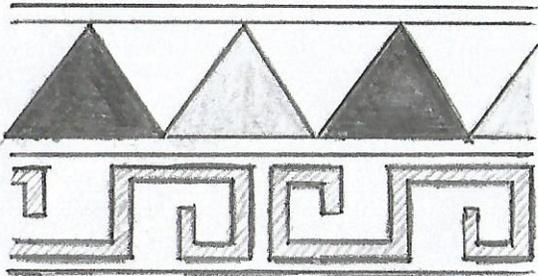
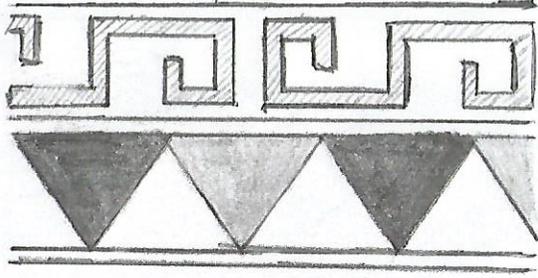
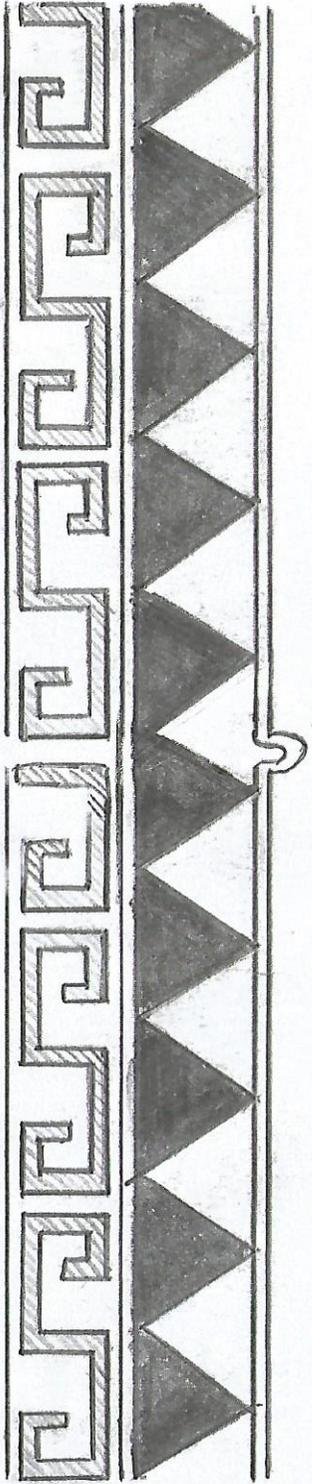
Huaraz 22 de 09, 2023

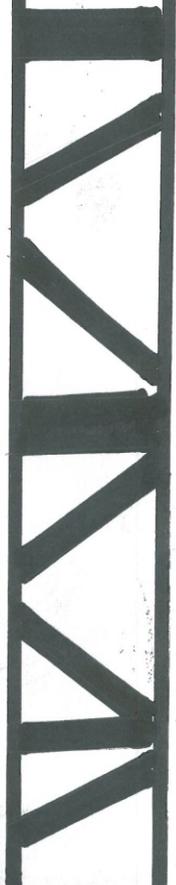
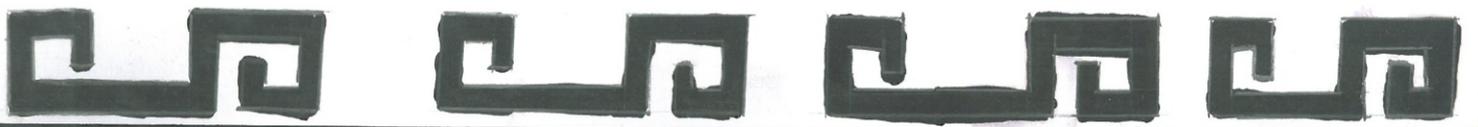
[Signature]
 Firma EVALUADOR

SANCHEZ TOLENEINO
 Rosendo S. C.

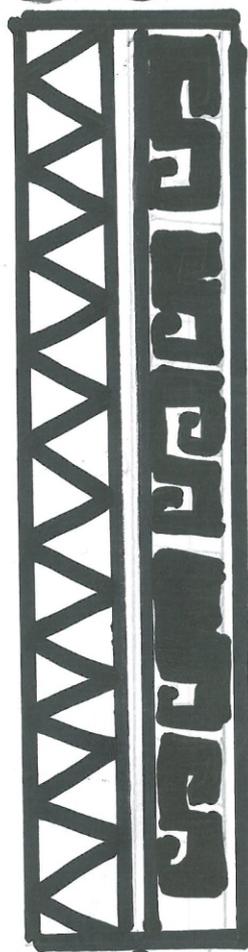
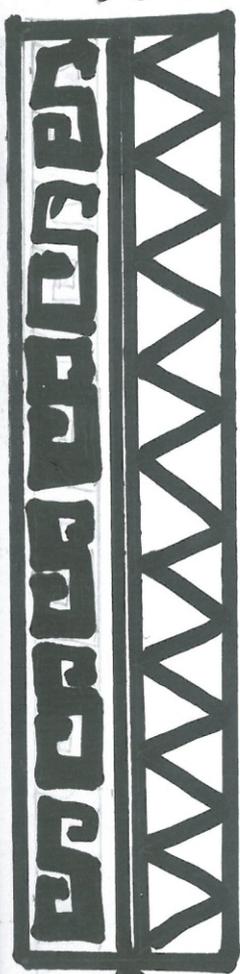
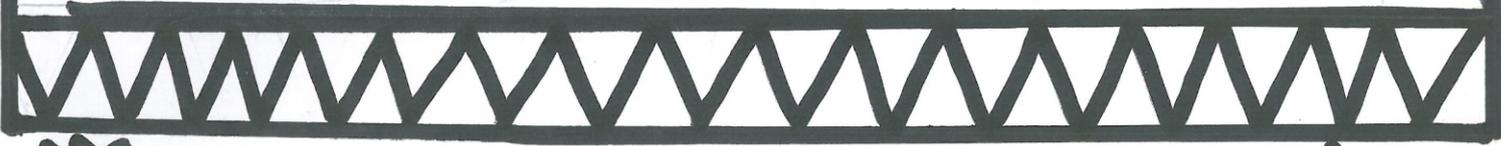




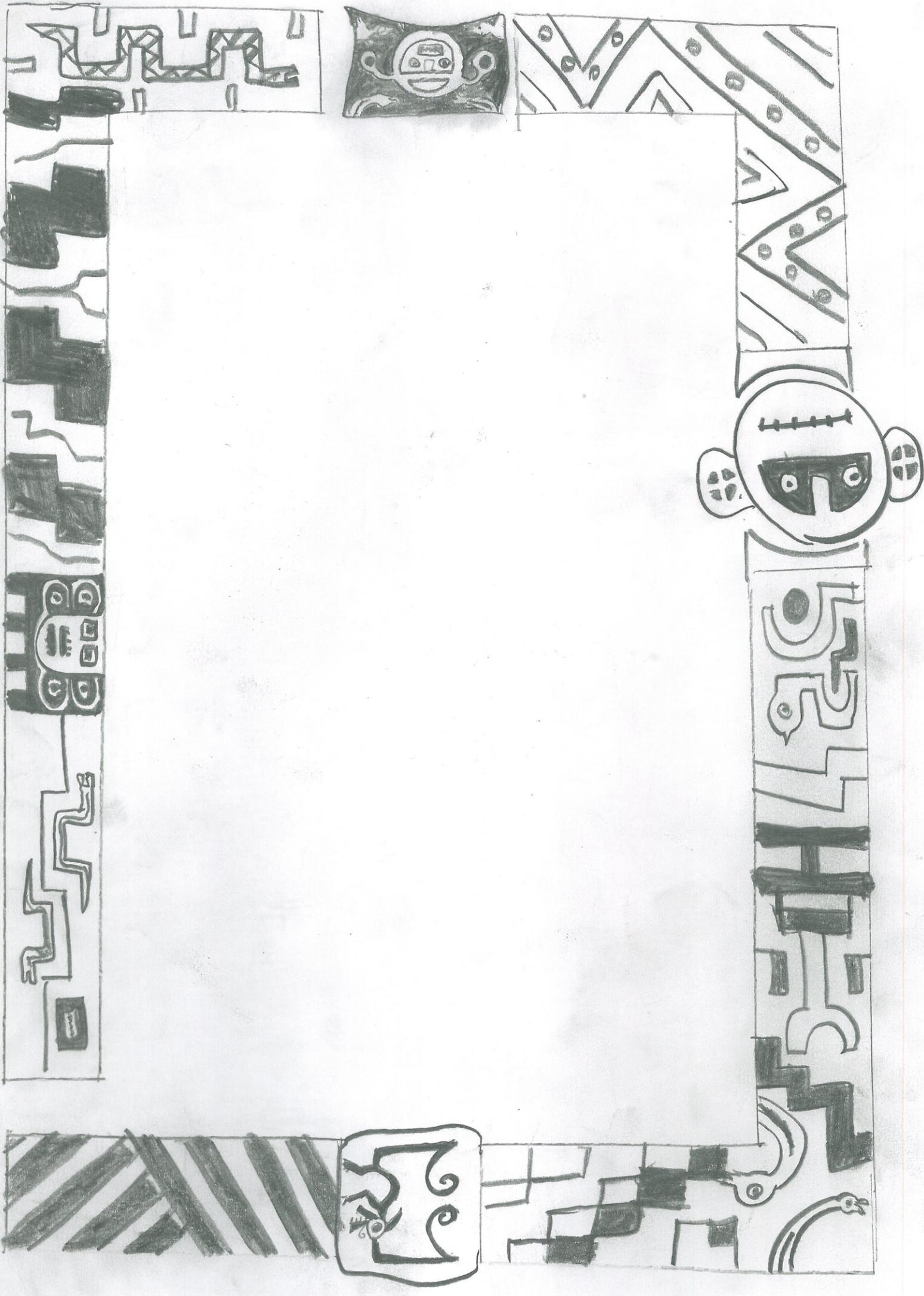




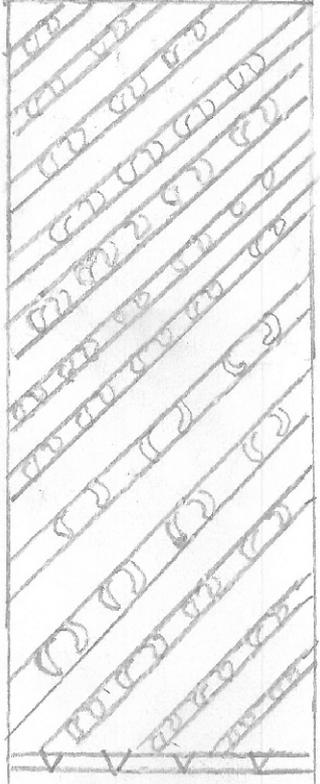
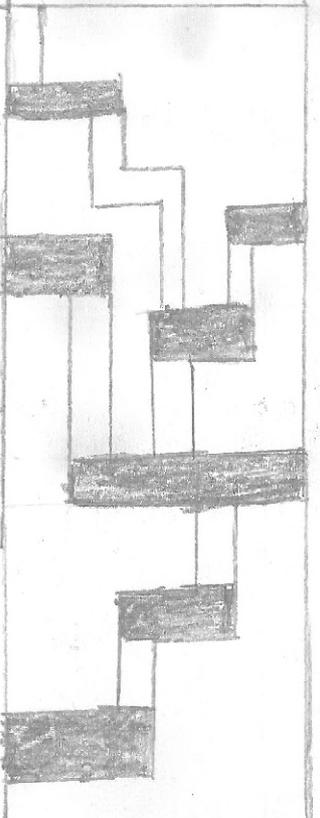
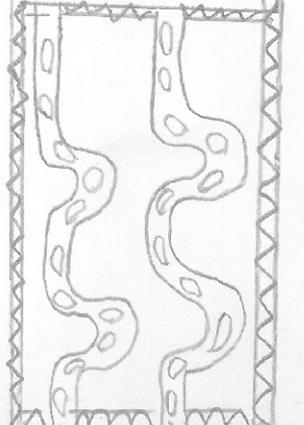
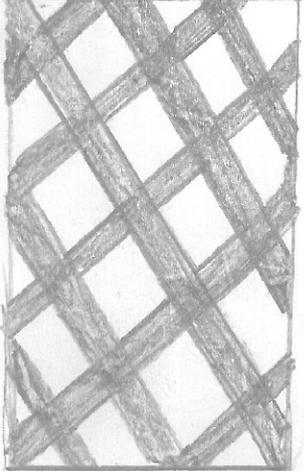
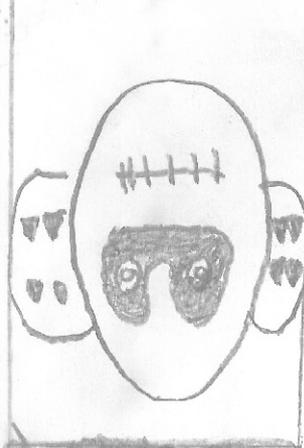
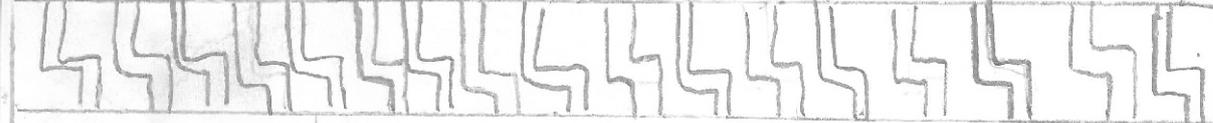
תתת תת תת תת תת תת תת תת תת תת

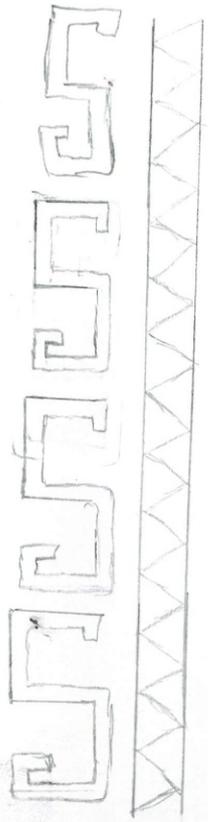
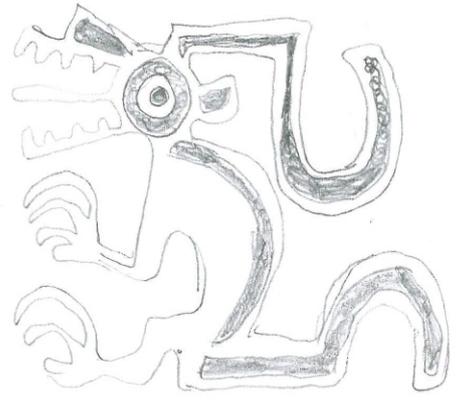
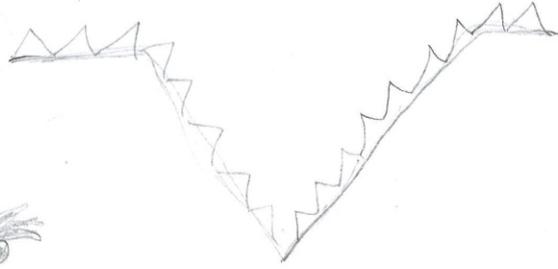
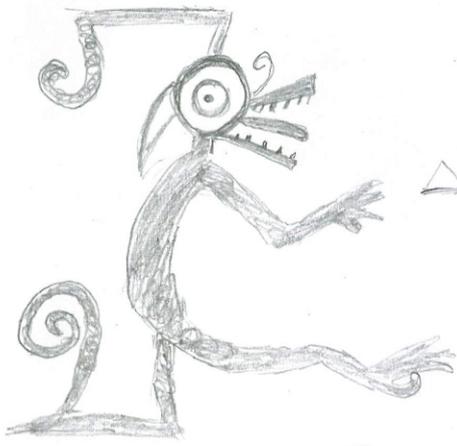


תתת תת תת תת תת תת תת תת תת תת









Stepany

Osejo

Naupea

