



VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO

TESIS

**TÉCNICA DEL MODELADO Y MOTIVACIÓN
CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA
PROFESIONAL DE ARTES VISUALES DE LA UNADQTC
CUSCO 2023.**

PRESENTADO POR

Bach. JUAN CHALLCO CHURA

Código Orcid: 0009-0007-4555-2465

Línea de investigación

**Gestión y fortalecimiento de la formación profesional en conexión al trabajo y el
crecimiento socioeconómico.**

ASESOR:

Mg. Cáceres Calderón, Milagros Consuelo

Código orcid: 0000-0002-2821-6693

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE
MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA
Y GESTION EDUCATIVA**

**Cusco - Perú
2023**

TÉCNICA DEL MODELADO Y MOTIVACIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE ARTES VISUALES DE LA UNADQTC CUSCO 2023

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Alas Peruanas Trabajo del estudiante	8%
2	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	3%
3	repositorio.uap.edu.pe Fuente de Internet	2%
4	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
5	repositorio.upla.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	repositorio.utp.edu.pe Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.unu.edu.pe Fuente de Internet	<1%

9	Submitted to Universidad Ricardo Palma Trabajo del estudiante	<1 %
10	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
11	docplayer.es Fuente de Internet	<1 %
12	Submitted to Universidad Catolica de Trujillo Trabajo del estudiante	<1 %
13	Submitted to Universidad Privada del Norte Trabajo del estudiante	<1 %
14	Submitted to Universidad Andina del Cusco Trabajo del estudiante	<1 %
15	repositorio.espe.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
16	www.polodelconocimiento.com Fuente de Internet	<1 %
17	Submitted to unasam Trabajo del estudiante	<1 %
18	Submitted to Universidad de Piura Trabajo del estudiante	<1 %
19	repositorio.continental.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
20	repositorio.unjfsc.edu.pe Fuente de Internet	<1 %

Excluir citas Activo

Excluir coincidencias < 20 words

Excluir bibliografía Activo

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado con mucho amor y esfuerzo en memoria a mis padres Juan y Juliana (T) y a mi familia quienes fueron el motor e incentivo para la culminación de tantas horas de investigación al presente trabajo.

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Alas Peruanas de la filial Cusco, a mis docentes quienes compartieron sus conocimientos en la maestría de posgrado en docencia Universitaria, a todos los estudiantes de la Universidad Nacional de Arte Diego Quispe tito de Cusco por su valiosa información realizando las valiosas encuestas respectivas.

RECONOCIMIENTO

El reconocimiento a mis asesores de tesis por todos sus consejos y opiniones para culminar el trabajo de investigación, a todos los profesionales de la Universidad nacional de Arte Diego Quispe tito de Cusco por el apoyo y orientación en las recomendaciones, validaciones y propuestas recibidas en el trabajo de investigación, las cuales han permitido el desarrollo exitoso de la investigación con las mejores condiciones.

INDICE

	Pág.
CARÁTULA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RECONOCIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE TABLAS	viii
INDICE DE FIGURAS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT	xi
INTRODUCCIÓN	xii
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1 Descripción de la realidad problemática.	14
1.2 Delimitación de la investigación.	16
1.2.1 Delimitación Espacial.	16
1.2.2 Delimitación Social.	16
1.2.3 Delimitación Temporal.	16
1.2.4 Delimitación Conceptual.	16
1.3 Problemas de investigación.	17
1.3.1 Problema general.	17
1.3.2 Problemas específicos.	17
1.4 Objetivos de la investigación.	17
1.4.1 Objetivo general.	17
1.4.2 Objetivos específicos.	17
1.5 Justificación e Importancia de la investigación.	18
1.5.1 Justificación Teórica.	18
1.5.2 Justificación práctica.	18
1.5.3 Justificación metodológica.	18
1.5.4 Importancia de la Investigación.	18
1.6 Factibilidad de la Investigación.	19

1.7	Limitaciones del Estudio.	20
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO		21
2.1	Antecedentes del problema.	21
	2.1.1. Antecedentes Nacionales	21
	2.1.2. Antecedentes Internacionales	25
2.2	Bases teóricas.	29
2.3	Definición de términos	50
CAPÍTULO III: HIPÓTESIS Y VARIABLES		53
3.1	Hipótesis Generales.	53
3.2	Hipótesis Específicas.	53
3.1	Definición Conceptual y Operacional de las Variables.	54
3.2	Cuadro de operacionalización de variables	
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		56
4.1	Tipo y Nivel de investigación.	56
4.2	Métodos y Diseño de investigación.	57
4.3	Población y Muestra de la Investigación.	59
	4.3.1 Población.	59
	4.3.2 Muestra.	60
4.4	Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.	61
	4.4.1 Técnicas.	61
	4.4.2 Instrumentos.	62
	4.4.3 Validez y confiabilidad.	62
	4.4.4 Procesamiento y análisis de datos.	65
	4.4.5 Ética en la investigación	66
CAPÍTULO V: RESULTADOS		67
5.1.	Análisis descriptivo	68
5.2.	Análisis inferencial	72

CAPÍTULO VI: DISCUSION DE RESULTADOS	76
DISCUSION DE RESULTADOS	76
CONCLUSIONES	78
RECOMENDACIONES	79
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80
ANEXOS:	84
1. Matriz de consistencia	85
2. Instrumentos de recolección de datos.	86
3. Formato de validación del instrumento	88
4. Declaración de autenticidad de plan de tesis.	91

Tablas

Tabla 1 Matriz operacional del instrumento	55
Tabla 2 Población	59
Tabla 3 Muestra	61
Tabla 4 Ficha de opinión de expertos	63
Tabla 5 Interpretación del rango de magnitud y confiabilidad	64
Tabla 6 Alfa de Cronbach	64
Tabla 7 Alfa de Cronbach	65
Tabla 8 DX1: proyectos plásticos	68
Tabla 9 DX2: labores prácticas	69
Tabla 10 DY1: Motivación en el aprendizaje	70
Tabla 11 DY2: creatividad	71
Tabla 12 Prueba de normalidad	72
Tabla 13 Prueba de normalidad	72
Tabla 14 Contrastación de la hipótesis general de la investigación	73
Tabla 15 Contrastación de la primera hipótesis específica de la investigación	74
Tabla 16 Contrastación de la segunda hipótesis específica de la investigación	75

Figuras

Figura 1	58
Figura 2	68
Figura 3	69
Figura 4	70
Figura 5	71

RESUMEN

La presente investigación titulada: Técnica del modelado y motivación creativa en estudiantes de la Carrera Profesional de Artes Visuales de la UNADQTC CUSCO 2023, tuvo como objetivo General: Determinar de qué manera la Técnica del Modelado influye en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

El estudio en cuestión se enmarca en una investigación cuantitativa de carácter básico, con un enfoque descriptivo y correlacional. Se utilizó un método que combina la inducción, deducción, análisis y síntesis, con un diseño metodológico no experimental, la población sujeta a estudio comprendió inicialmente 80 estudiantes, de los cuales se extrajo una muestra representativa de 66 de la especialidad de Dibujo y Escultura, la técnica y el instrumento para la obtención de información fue la encuesta y el cuestionario respectivamente empleando el sistema estadístico de Rho Spearman, generando así una base de datos.

Concluyendo: Determinamos que la técnica del Modelado influye significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023, según el estadístico de correlación Rho de Spearman $r = 0,379$ y $\text{Sig} = 0,002 < \alpha 0,05$ es significativo en consecuencia rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la hipótesis general de investigación (H_G).

Palabras claves: creatividad, modelado, motivación, aprendizaje y artístico

ABSTRACT

The present research entitled: Modeling technique and creative motivation in students of the Professional Career of Visual Arts of the UNADQTC Cusco 2023, had as a general objective: To determine how the Modeling Technique influences the Creative Motivation in students of the professional career of Visual Arts of the UNADQTC Cusco 2023.

The present study corresponds methodologically to a quantitative research type of basic research; descriptive/correlational level, inductive-deductive-analytical and synthetic method; non-experimental design; The population object of the present research was composed of 80 students of and one of ours of 20 students of the specialty of Drawing and Sculpture; the techniques of data collection through surveys, using the statistical system of Rho Spearman the techniques that were used for the collection of data that has been used was the questionnaire originating a database.

Concluding: We determined that the Modeling technique significantly influences Creative Motivation in students of the professional career of Visual Arts of the UNADQTC Cusco, according to the correlation statistic Rho of Spearman $r = 0.379$ and $\text{Sig} = 0.002 < 0.05$ is significant consequently we reject the null hypothesis (H_0) and accept the general research hypothesis (H_G).

KEY WORDS: creativity, modeling, motivation, learning and artistic.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se ha realizado con la finalidad de dar un enfoque más profundo del valor estético de la expresión artística en la técnica del modelado el cual inició con la idea y formulación del problema de que los estudiantes del segundo ciclo que esperaran de estimulación adecuada en el desarrollo de las clases del área de artes visuales las cuales son base fundamental y son los que determinan los valores estéticos del modelado y se desarrollara a través de sesiones de clase e interacción con materiales modelables que les estimule el desarrollo de la creatividad de expresión en las artes plásticas. Sin embargo, la calidad de la expresión de los estudiantes depende de muchos factores, en el que juega papel fundamental los estados de ánimos, la predisposición por aprender, conciencia y dentro de ello también está el estímulo que brinda el material a los estudiantes, para una mejor interrelación social y en base a ello la creatividad en la técnica del modelado. Así mismo su influencia y estimulación al desarrollo de la creatividad en su expresión artística, el uso y valoración de los trabajos realizados por los estudiantes. En el presente trabajo de investigación se desarrolló como determinantes del aprendizaje vinculados al método de descripción y análisis, lo cual nos permitirá deducir objetiva y subjetivamente sobre la evolución de la estimulación o aprendizaje de los estudiantes. También darle mayor importancia a la técnica del modelado como medio de expresión artística ya que nos permite desarrollar la inteligencia motora táctil, mejorando así los valores estéticos del modelado en los estudiantes de artes visuales de la universidad diego Quispe tito del cusco.

Es por ello que surgieron las siguientes preguntas: ¿De qué manera los proyectos plásticos influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023?; ¿De qué manera las labores prácticas influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023? La encuesta se diseñó en base a las preguntas relacionadas entre las dimensiones estructurales de cada una de las dos variables del estudio; el procedimiento llevado a cabo hasta culminar el estudio se desarrollará en base en los siguientes capítulos:

El capítulo I Planteamiento del Problema: Comprende la descripción de la realidad problemática, delimitaciones, problemas, objetivos, justificación e importancia, factibilidad de la investigación y limitaciones del estudio.

El capítulo II Marco Teórico Conceptual: Se desarrolla los antecedentes del problema, bases teóricas o científicas y definición de términos básicos.

El capítulo III Hipótesis y variables: Comprende Hipótesis general y específicas, definición conceptual y operacional de las variables y cuadro de operacionalización de variables.

En el Capítulo IV, titulado Metodología de la Investigación, contiene el tipo de investigación, método, diseño, nivel, población, muestra, técnicas y confiabilidad, finalmente método de análisis de datos.

El capítulo V denominado-resultado (análisis descriptivo e inferencial),

El capítulo VI discusión de resultados. Conclusiones, recomendaciones, fuentes de información y anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCIÓN DE LA REALIDAD PROBLEMÁTICA

El arte como elemento fundamental de la humanidad ha desarrollado diferentes formas de expresión desde lo más simple hasta lo más complejo en su concepción y en sus técnicas y procedimientos desde materiales naturales hasta expresiones inmateriales desde la manual hasta tecnologías sofisticadas generando sensaciones, emociones, conflictos, diálogos, sentimientos y propiamente en ello el arte de la volumetría que a la vez está constituido por una gran cantidad de técnicas y materiales para su realización, dentro de este conjunto de técnicas está el modelado como expresión básica de la escultura.

En la cronología universal podemos identificar en diversos lugares donde la humanidad ha transcurrido y en distintos tiempos desde los más remotos tomando materiales naturales como la arcilla presentando una cualidad innata su plasticidad convirtiéndose en el primer material modelable. Por su presencia de este material en todos los lugares el modelado se ha hecho universal, luego se ha empezado a descubrir nuevos materiales para el modelado desde la industria.

A nivel global, un estudio llevado a cabo en los Países Bajos señaló que estudiantes a nivel universitarios muestran preferencia por las clases presenciales sobre las virtuales, esta inclinación se relaciona con una reducción en la motivación, lo que conlleva a dedicar menos tiempo al estudio y se hace evidente debido a la carencia de un entorno apropiado para obtener el mayor provecho de las

enseñanzas virtuales así como por la falta de interacción con sus pares una dinámica usual en las clases presenciales.

La reducción de motivación derivada del entorno de aprendizaje en línea ha incidido directamente en cómo los estudiantes perciben la calidad educativa, esto se evidencia en la cantidad de labores que deben realizar debido al método de educación a distancia, circunstancia que genera descontento entre los estudiantes, pues, aunque hay más tareas, no se fomenta suficientemente la actividad científica, el pensamiento crítico y el afrontamiento de problemas.

La educación en Perú, está atravesando transformaciones notables a causa de un problema, que surge al analizar cómo los estudiantes abordan el desarrollo de su originalidad y perceptividad en el ámbito educativo del arte, observándose desinterés y poca dedicación a este tema, especialmente durante la etapa en la que se desarrollan sus facultades artísticas, cabe destacar que en muchos colegios secundarios los profesores, descuidan la promoción adecuada de las artes plásticas y la apreciación de su importancia, lo que resulta en una limitada evolución de las habilidades creativas en los alumnos y un menor uso de técnicas artísticas.

Las diferentes técnicas de modelado en las artes visuales que se manifiestan y transmiten en diferentes contextos del mundo globalizado tendrá como objetivo fundamental relacionar las variables técnica del modelado y la motivación creativa, las cuales serán procesos vinculantes para el desarrollo del siguiente investigación: Técnica del Modelado Como Medio de motivación creativa en los estudiantes de la Carrera Profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

Las investigaciones realizadas sobre el modelado y la creatividad artística en nuestra región andina i influenciadas desde mundo occidental motivan a muchos profesionales del arte a realizar investigaciones sobre estos contenidos dándoles un enfoque científico de acuerdo a los estándares educativos; la relevancia del labor investigativa reside en motivar a los estudiantes de artes visuales en la universidad a través de la escultura por medio de la técnica del modelado tridimensional, esta práctica, permite una manipulación flexible del material plástico, busca potenciar la creatividad de los mismos, elevando así sus habilidades creativas académicas y

fomentando la expresión de emociones y sentimientos a través de sus capacidades artísticas.

Se propone que una forma de inspirar a los educandos en el área de artes plásticas como una técnica versátil, tiene como objetivo valorar completamente la expresión artística en las instituciones educativas superior, donde los educadores deben considerar la enseñanza artística como un elemento fundamental en el plan de estudio.

La propuesta es utilizar las técnicas de las artes plásticas como herramientas modelables que impulsen la creatividad de los estudiantes, es por ello, que se enfatiza que los maestros valoren la expresión artística y se incluya s en el currículo educativo

1.2. Delimitación de la Investigación

1.2.1 Delimitación Espacial

Este trabajo de investigación está delimitado en la Universidad Nacional de Arte Diego Quispe Tito del Cusco ubicada en C. Marques 271, Cusco 08002.

1.2.2 Delimitación Social

El presente trabajo de investigación Técnica del modelado y motivación creativa en estudiantes de la Carrera Profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023, comprenderá a los estudiantes de la escuela profesional de Artes Visuales.

1.2.3 Delimitación Temporal

Trabajo de investigación: Técnica del modelado y motivación creativa en estudiantes de la Carrera Profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023, se realizará durante los meses de agosto del 2022 a julio del 2023.

1.2.4 Delimitación Conceptual

En la presente investigación de título: Técnica del modelado y motivación creativa en estudiantes de la Carrera Profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023, desarrollaremos los siguientes conceptos. La Técnica del Modelado,

proyectos plásticos, labores prácticas, Motivación Creativa, Motivación en el aprendizaje, creatividad.

1.3. Problema de la investigación

1.3.1 Problema General

PG: ¿De qué manera la Técnica del Modelado influye en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023?

1.3.2 Problema Especifico

PE₁: ¿De qué manera los proyectos plásticos influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023?

PE₂: ¿De qué manera las labores prácticas influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023?

1.4. Objetivos de la investigación

1.4.1. Objetivos Generales.

OG: Determinar de qué manera la Técnica del Modelado influye en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

1.4.2. Objetivos Específicos.

OE₁: Identificar de qué manera los proyectos plásticos influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

OE₂: Establecer de qué manera las labores prácticas influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

1.5. Justificación, importancia y limitaciones de la investigación

1.5.1. Justificación

Justificación Teórica

“Dentro del ámbito investigativo, la finalidad es fomentar el análisis y diálogos sobre el entorno académico estudiado y cuestionar los fundamentos teóricos y científicos, así como también comparar resultados o analizar la comprensión del conocimiento vigente” (Bernal, 2016, p.103).

“Desde una perspectiva teórica, se ha analizado minuciosamente ambas variables utilizando múltiples fuentes documentales con la intención de enriquecer el estudio con conceptos y principios” así lo indica Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014).

Justificación Metodológica

“El estudio sigue un procedimiento metodológico que emplea un enfoque estratégico para producir conocimiento válido y confiable, asegurando la precisión de la información recopilada” (Bernal, 2016, p.103).

El enfoque educativo activo además del proceso de aprendizaje, requiere complementarse con estímulos a través de una variedad de recursos y herramientas, elementos que abarca tanto el aspecto cognitivo como emocional

Justificación Práctica

El presente estudio pretende ser un requisito fundamental para la expresión artística de los alumnos y es evidente la importancia de promover y fomentar el crecimiento creativo de los alumnos, para despertar el interés por el arte con el modelado, ya que el arte es una manifestación fundamental y el tema del estímulo está presente en la educación desde sus inicios

Justificación Social

El problema surge al notar que los estudiantes dedican menos tiempo a fomentar la creatividad en las expresiones artísticas, es por ello, en muchos

centros educativos de secundaria, se descuida la promoción y apreciación de las artes plásticas, limitando así el tiempo para la creatividad y la exploración de nuevos elementos artísticos novedosos.

1.5.2. Importancia

Su relevancia se sustenta en el desarrollo de la creatividad como el estudiante puede alcanzar a tener facilidad en la expresión siendo original y abundante en su lenguaje tanto técnico como temático y ello transmitir con la pedagogía del arte.

1.6 Factibilidad de la investigación

El plan de tesis se considera factible, en razón que el talento humano, como el personal docente y el investigador, así como los elementos que incluyen equipos de computadoras, libros, materiales multimedias y fuentes bibliográficas, esenciales para la factibilidad del trabajo, así como la búsqueda y recopilación de datos a cargo del investigador, en lo referente a lo económico es sostenida únicamente por el investigador, siendo esencial para el avance del anteproyecto. La evaluación de la factibilidad de un plan de tesis implica responder y valorar preguntas importante, estas incluyen: ¿Es viable llevar a cabo la investigación propuesta? ¿Cuánto tiempo se necesitará para llevar a cabo la investigación?

La presente investigación es viable porque dispone de los elementos materiales y el personal necesario para llevar a cabo la ejecución

1.7. Limitaciones del estudio

En este aspecto específico, no hay restricciones significativas en esta tesis. Se cuenta con respaldo institucional de la Universidad Alas Peruanas, la cual provee asesores institucionales disponibles para respaldar el progreso en cada etapa de la investigación; sin embargo el presente estudio se vio limitado en su ejecución debido a que las actividades de la universidad Nacional de Arte Diego Quispe tito del Cusco, en cierto tiempo fueron

suspendidas por época de vacaciones. La escasa bibliografía de estudios realizados en otras poblaciones fue otras de las limitaciones.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

2.1 Antecedentes de la investigación

2.1.1. Antecedentes Nacionales

Delgado, C. (2022) *Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico.* Revista Innova educación, Vol.4 Num.1 Puno-Perú. DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>. Todos los individuos tienen la capacidad innata para el pensamiento creativo, aunque su práctica y desarrollo varían entre las personas, en el ámbito educativo, es posible potenciar este tipo de pensamiento mediante múltiples métodos y recursos. El propósito del presente estudio, consistió en examinar los principios fundamentales del pensamiento creativo, su relevancia y las estrategias educativas más pertinentes empleadas en las aulas para su eficacia, para lograrlo, se llevó a cabo un análisis descriptivo-analítico mediante la revisión de múltiples fuentes científicas en revistas indexadas, proveniente de 54 artículos científicos obtenidos de diversas fuentes y repositorios, como Ebsco, Researchgate, Google Scholar, ProQuest, Scopus, Dialnet y Eric. Los hallazgos indican la presencia de múltiples tácticas empleadas en el entorno escolar para potenciar y cultivar la capacidad de pensar de forma creativa. Concluyéndose, que desde los primeros años de educación primaria es factible estimular el pensamiento creativo mediante acciones estimulantes y relevantes para los alumnos.

Álvarez, E. Aranda, R; Asto-Druett, G. Escalante, J. y Gibaja-Velazco, A. (2022) *La Motivación y su contribución en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes del II Ciclo de la carrera de Educación Artística en una Escuela Nacional de Educación Superior de Lima, en el periodo 2021-II*, para optar el grado académico de maestro en docencia Universitaria y Gestión Educativa en la universidad tecnológica del Perú. El objetivo de este estudio es analizar el impacto de la motivación en el avance del pensamiento crítico en los estudiantes del segundo ciclo de Educación Artística en una institución nacional de educación superior en Lima, quince estudiantes, compuestos por hombres y mujeres, participaron en el estudio, procedentes de diversas áreas geográficas del país. El método científico utilizado es cualitativo, con un enfoque explicativo y un diseño fenomenológico. Los resultados revelaron que los estudiantes perciben que la motivación impulsa su capacidad para analizar argumentos, llevándolos a buscar información en fuentes fiables y a un estudio más detallado de esta información. Igualmente, la motivación sobresale al permitir la formulación de inferencias sólidas para discutir y rebatir diferentes posturas, también se muestra su impacto en la elaboración de argumentos, promoviendo la generación de opiniones más detalladas y el logro de calificaciones elevadas.

Se encontró que el potencial de los estudiantes se basa en su motivación para autoevaluarse y adoptar nuevos métodos de estudio, Se llega a la conclusión que este impulso les permite el desarrollo del pensamiento crítico a través de diversas actividades y estrategias promovidas tanto por educadores como por estudiantes además, la colaboración en equipo también resulta crucial, generando la curiosidad de los alumnos y fomentando la adquisición de conocimientos sólidos con un enfoque crítico.

Aronés, J. (2021) *Técnicas pictóricas en la creatividad artística en estudiantes de pintura de la Escuela de Artes Plásticas de Ayacucho*. Maestría En Educación Conclusiones 1. Mediante el análisis estadístico utilizando la prueba t de Student, se corroboró el impacto de las técnicas pictóricas en la creatividad artística. La t calculada de -26.926 y el nivel de significancia asintótica de 0.000, inferiores al umbral crítico establecido en $\alpha = 0.05$ ($p=0.000 < 0.05$; $t=-26.926$), indican una

diferencia significativa entre la prueba previa y posterior, según los hallazgos obtenidos. La t calculada de -26.655 y el nivel de significancia asintótica de 0.000, inferiores al valor crítico de $\alpha = 0.05$, indican claramente la influencia positiva de las técnicas creativas en el nivel de fluidez artística, respaldando así la superioridad de la prueba posterior en comparación con la prueba inicial según los resultados del análisis estadístico utilizando la prueba t de Student.3. La t calculada de -26.655 y el nivel de significancia asintótica de 0.000, inferiores al valor crítico de $\alpha = 0.05$, indican claramente la influencia positiva de las técnicas creativas en el nivel de fluidez artística, respaldando así la superioridad de la prueba posterior en comparación con la prueba inicial según los resultados del análisis estadístico utilizando la prueba t de Student. 4. El nivel de significancia asintótica, 0.000, inferior al nivel crítico de $\alpha = 0.05$, confirma que las técnicas creativas tienen un impacto positivo en el nivel de originalidad artística ($p=0.000 < 0.05$; $t=-29.427$). Además, los resultados del análisis estadístico t de Student respaldan que la evaluación posterior supera a la evaluación inicial, con una t calculada de -29.427. 5.El nivel de significancia asintótica de 0.000, menor que el nivel crítico de $\alpha = 0.05$, respalda esta conclusión ($p = 0.000 < 0.05$; $t = 26.626$). Además, la t calculada para la evaluación posterior, 26.626, evidencia su superioridad sobre la evaluación previa. Los resultados del análisis estadístico t de Student validan el impacto beneficioso de las técnicas pictóricas en el pensamiento divergente artístico.

Berrocal, A. (2021) *Las Artes Plásticas y su relación con la creatividad en los niños de cuatro años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 546 "San Antonio de Padua" - Huaral, 2019.* Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad Alas Peruanas. Las artes visuales juegan un papel crucial en estimular la creatividad durante la infancia, ya que, a través de dibujos, expresan sus afectos, deseos y miedo, basándose. en esta premisa, El propósito radica en analizar la conexión existente entre la creatividad y las artes visuales en niños de 4 años pertenecientes a la IE Nro. 546 San Antonio de Padua en Huaral, para ello se empleó un método cuantitativo utilizando una tipología básica respaldada por modelos científicos, el diseño, no experimental y de naturaleza transversal, se centró en correlaciones y descripciones, sin manipulación de variables, en la muestra incluyó 50 niños de cuatro años, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico y

censal. Los datos se recopilaron mediante la observación utilizando la Ficha de Observación de Artes Plásticas y la Ficha de Observación de Creatividad, utilizando una escala Likert. Tras analizar los resultados que reflejaron una tendencia al alza con un 48% en la V1 y un 54% en la V2, principalmente en niveles intermedios, se procedió a aplicar la prueba de correlación de Spearman. Esta prueba ($Rho = 0,717^{**}$, p. valor = 0,000) condujo a la conclusión de una conexión positiva entre las artes plásticas y la creatividad.

Ahuanari, S. y Lozano, J. (2020) *Técnica Gráfica Plástica en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial n°304 “Gotitas De Amor” - Pucallpa-2019*. Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. La tesis se enfocó en analizar la relación entre la Técnica Gráfica Plástica y el estímulo del pensamiento creativo en niños de cuatro años en la Institución Educativa Inicial N° 304 Gotitas de Amor Pucallpa-2019. Los resultados estadísticos, que mostraron un P-valor de 0.003 y una correlación positiva alta de 0.789, respaldan la existencia de una relación significativa entre la técnica gráfica plástica y el desarrollo del pensamiento creativo en estos niños. Se utilizaron dos cuestionarios para evaluar ambas variables y se encontró esta conexión relevante.

Cordero-Aybar, O. (2019) *Motivación extrínseca y la expresión pictórica artística en estudiantes de Secundaria de Quinua. Ayacucho, 2018*. Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa. Conclusiones. La correlación medida por el coeficiente de correlación Tau C de Kendal (0.540) indica una asociación moderada entre la percepción de motivación extrínseca de los estudiantes, calificada en un nivel promedio, y su expresión pictórica considerada óptima. Además, el valor de p obtenido (0.000), inferior al nivel de significancia ($\alpha = 0.05$), conduce al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alternativa, es decir “Existe relación significativa entre la motivación extrínseca y la expresión pictórica artística en estudiantes del 5° Grado “A” y “B” de la Institución Educativa Pública “Libertad de América” de Quinua. Ayacucho, 2018”.

2. Los estudiantes evaluados revelan una consideración de motivación extrínseca a un nivel moderado, mientras que la espontaneidad se evalúa como excelente. El coeficiente de correlación Tau C de Kendall, con un valor de 0,481, muestra una

correlación limitada o débil. El valor de p , 0,000, es inferior al nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula y a la validación de la hipótesis alternativa, es decir: “Existe relación significativa entre la motivación extrínseca y la espontaneidad en estudiantes del 5° Grado “A” y “B” de la Institución Educativa Pública “Libertad de América” de Quinua. Ayacucho, 2018”.

2.1.2. Antecedentes Internacionales

González-Villavicencio, J; Suárez Barba, J. Taco-Andrade, A. Cózar Cisneros, A. (2022) *Técnicas y métodos de aprendizaje para mejorar el pensamiento creativo en los estudiantes*. Pol. Con. (Edición núm. 70) Vol. 7, No 10 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v7i10. El pensamiento creativo resulta vital frente a transformaciones tecnológicas, económicas y sociales, su inclusión en las actividades educativas es esencial, demandando estrategias didácticas innovadoras y adaptadas al entorno, es por esto que los maestros deben impartir destrezas de pensamiento creativo para capacitar a los estudiantes, entre las estrategias y prácticas destinadas a estimular la creatividad se destacan la Gamificación, el Design Thinking, el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), la Resolución Creativa de Problemas (CPS), el Método Steam y el Aprendizaje Cooperativo. Estas abordan la resolución de desafíos tanto en entornos académicos como personales. En relación a las estrategias sugeridas, se mencionan actividades recreativas, estrategias visuales artísticas, ruptura de patrones mentales, observación activa, evaluación mediante juegos, estrategias de construcción manual, métodos para generar ideas, métodos que estimulan los procesos creativos. (TECREA) y ejercicios escénicos, y otras opciones.

Sepúlveda, C. (2021) *Talleres Para el desarrollo de la Creatividad, Innovación, Tecnologías de la información y la Comunicación, Sustentados en el Aprendizaje Colaborativo en contexto de crisis sanitaria*. Tesis para optar al Grado de Magíster en Educación Mención Currículo y Comunidad educativa. El estudio investiga el impacto de talleres que fomentan la creatividad y la innovación educativa, junto a la competencia en tecnologías de la información y comunicación. Se centra en dieciocho estudiantes en práctica docente, considerando el contexto de crisis sanitaria y destacando el enfoque colaborativo en la enseñanza. El estudio combina

métodos cuantitativos y cualitativos para comprender mejor el fenómeno estudiado. En la parte cuantitativa, se realiza un estudio comparativo causal con dos grupos: uno que participa en talleres de formación docente (grupo experimental) y otro independiente que no toma parte en estos talleres (grupo control). Se implementa un cuasi-experimento donde se evalúa la creatividad de los estudiantes utilizando el instrumento validado TAEC, diseñado para medir la apertura a la acción como indicador de creatividad. La conclusión enfatiza la posibilidad de promover, evaluar y educar la creatividad en un entorno colaborativo y empático, incluso en situaciones desafiantes, lo que puede generar innovación y cambio en los entornos. También resalta que un ambiente educativo positivo promueve mayor satisfacción y respaldo emocional.

Almudena, M. (2020) *Perspectivas sobre la creatividad y sus vinculaciones con la Educación Escolar. Un estudio relacional con maestras y estudiantes de Educación Infantil.* Tesis doctoral de la Universitat de Barcelona Esta tesis explora la variedad de enfoques sobre la creatividad en diversas áreas y contextos, ilustrando cómo ha evolucionado en tiempos recientes, luego de proporcionar una visión general, se establecen límites en las definiciones y aplicaciones del término, centrándose en aquellas que han tenido un mayor impacto en la perspectiva actual de la creatividad en el contexto educativo. Conclusiones: la creatividad durante la infancia se ve afectada por diversas variables, como el entorno social, financiero económico y medioambiental, así como por actividades como el juego, el uso de nuevas tecnologías y la influencia de figuras de autoridad como padres, amigos y profesores, todos estos contribuyendo al desarrollo de la identidad del niño. Los estudios, como los de Glaveanu (2010), resaltan que las visiones sociales acerca de la creatividad suelen solidificarse en la cultura y la percepción general. Por tanto, es esencial el enfoque científico hacia la creatividad, en razón que resalta su naturaleza variable, influenciada por el entorno sociohistórico y cultural, estableciendo los límites de lo que se reconoce como "creativo".

Guallasamin, G. y Mosquera, K. (2020) *Análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II, del Centro Infantil Abejitas Laboriosas ubicada en Conocoto, año lectivo 2019- 2020.* Trabajo de titulación, previo a la obtención

del título de Licenciada en Educación mención Infantil en la Universidad de las Fuerzas Armadas. Los resultados revelaron un nivel medio-alto de potencial creativo en los niños de educación inicial II en el Centro Infantil Abejitas Laboriosas. Para llevar a cabo esta investigación, se utilizaron tres herramientas: el Test de Creatividad para preescolares basado en el Test de Torrance, un cuestionario diseñado por los investigadores para evaluar el conocimiento de los docentes sobre creatividad y sus estrategias, y una ficha de observación en el aula para analizar el proceso de aprendizaje. Estos resultados resaltan la importancia fundamental de los maestros en el desarrollo de aptitudes y capacidades que afectan la vida académica, laboral y personal de los infantes. Esta investigación se enfocó en analizar la creatividad en niños de educación inicial II en el Centro Infantil Abejitas Laboriosas. Se respaldó esta investigación utilizando teorías propuestas por renombrados expertos en el ámbito del pensamiento creativo, como Joy Paul Guilford, Sternberg, Vigotsky y Paul Torrance. También se creó un canal en YouTube y una página en Wix dirigidos a profesores, ofreciendo materiales significativos y lecciones prácticas para estimular y fortalecer la creatividad de los niños mediante el uso de sus sentidos.

Gálvez, I. y Berzetti, D. (2019) *Estrategia de sensibilización hacia la creatividad basada en preferencias de aprendizaje*. Maestría en Administración y Dirección de Empresas – MBA. Universidad Autónoma de Bucaramanga. La investigación propone una estrategia posterior a un taller que busca sensibilizar sobre la creatividad, basada en la identificación de las preferencias de aprendizaje de cada individuo. Su objetivo es promover el desarrollo de procesos creativos en entornos empresariales, se enfoca en la creatividad en el ámbito organizacional y explora las motivaciones internas hacia la creatividad, subrayando su relevancia en el proceso creativo, es por ello que la investigación se enfoca especialmente en la fase de concientización hacia la creatividad como una ocasión clave para preparar y motivar a las personas, ayudándoles a reconocer su potencial creativo y superar las limitaciones mentales que podrían obstaculizar esta capacidad considerada inherente al ser humano. El estudio se ejecutó empleando un cuasi-experimento que involucraba dos grupos experimentales y uno de control. Se realizaron mediciones antes y después del proceso en los tres grupos, utilizando

un cuestionario diseñado para evaluar la percepción de la creatividad en el ámbito laboral. Los datos recolectados se analizaron estadísticamente para determinar si existía un impacto considerable en la sensibilización hacia la creatividad al tener en cuenta las preferencias o estilos de aprendizaje del público objetivo.

2.2. BASES TEORICAS.

2.2.1. La escultura

La prehistoria es el campo científico que, mediante excavaciones, investiga el período anterior a la invención de la escritura, basándose en restos arqueológicos como su principal fuente de datos.

- a) Descripción: Representación tallada en piedra que exhibe una serpiente de cascabel y un grabado con referencias a un calendario, Teotihuacán y Xochicalco, los vestigios revelan la marcada preferencia del hombre por representaciones figurativas, principalmente simbólicas o mágica, estas representaciones se centraban en humanos y animales, siendo esculturas principalmente ligadas a la religión y las creencias de los pueblos prehistóricos.

- b) La expresión artística distintiva de la escultura griega se ve desafiada por la escasez de originales, siendo conocida principalmente a través de reproducciones romanas. La Dama de Auxerre representa la primera escultura del periodo arcaico, caracterizada, al igual que otras de esa época, por la frontalidad. El Auriga de Delfos marca el punto culminante de este periodo, mostrando un rostro casi perfecto aunque carente de expresión, con una túnica estriada reminiscente del estilo dórico. Otras obras notables incluyen el friso este del Partenón creado por Fidias y el Discóbolo de Mirón, que representa a un atleta momentos antes de lanzar un disco.

La escultura fue creada por Policleto durante el quinto siglo antes de Cristo, el original estaba confeccionado en metal y representa a un atleta griego llevando una banda de victoria en su cabeza, de donde deriva su nombre. diadoumenos, «el que ciñe y descigne». Díaz, C. (1986).

c)Helenismo. El enfoque artístico cambió de buscar la perfección del cuerpo a representar su vulnerabilidad y realidad y se destacan las tres etapas de la vida: la frescura de la niñez, la fuerza de la juventud y la decadencia de la vejez, “La "Venus de Milo", una obra clave del período helenístico, muestra una fuerte influencia de Lisipo, aunque se desconoce al autor, la escultura resalta las formas anatómicas del cuerpo y posee un dinamismo notable en la representación de los pliegues de los ropajes. Se le conoce también como Afrodita de Milos o Venus de Milo.

d) Roma. Lescultura en esta época, se basa principalmente en la influencia griega, ya que .se percibe un cambio en el interés del romano por la representación de retratos esta novedad representa la contribución romana a la escultura, donde su característica principal radica en un alto grado de realismo y naturalidad, se enfoca no solamente en la apariencia externa, sino en plasmar la intimidad y el carácter del individuo, un aspecto distintivo es dejar los ojos en blanco, es de notar que la estatuaria romana alcanza su punto máximo durante la época imperial, tomando como referencia los retratos de Octavio o Augusto, como el "Augusto de Prima Porta", una estatua del emperador Augusto exhibida en los Museos Vaticanos, Roma.Augusto exhibida en los Museos Vaticanos, Roma.

e) Escultura El bajorrelieve de La Duda de Santo Tomás ejemplifica la influencia del arte Paleocristiano y Bizantino en la escultura románica, particularmente en sus temas, que se centran principalmente en episodios bíblicos, asimismo se da

preferencia al relieve, en preferencia las representaciones en bulto redondo principalmente para figuras como el crucificado o la virgen con el niño, cabe destacar que inicialmente, los relieves, eran bastante planos mostrando escenas simples con prendas que se ceñían al cuerpo, a partir del siglo XII, se empieza a trabajar en relieves de mayor profundidad, proyectando los ropajes hacia el exterior. (Díaz, C.)

f) Escultura Gótica. Las cualidades principales de la escultura gótica son el volumen, el dinamismo y la emotividad., estas obras siguen las dimensiones naturales del cuerpo humano. y, a pesar de estar integradas en la estructura arquitectónica, obtienen una voluminosidad casi total, ejemplo es la representación de jóvenes interpretando notas musicales música, ilustrando el Salmo 150 y las mencionadas anteriormente exhibida en el Museo de la Opera del Duomo en Florencia, Italia, Esta obra es de mármol y fue creada por Luca della Robbia,

Estatuas talladas en la fachada occidental característica es que las esculturas dejan de estar aisladas para entablar una comunicación con el creyente y el estilo gótico utiliza representaciones que incluyen tanto emociones positivas, como la felicidad y negativas, como el sufrimiento y la muerte, todo ello con el fin de lograr una mayor autenticidad y naturalidad Díaz, C. (1986).

g) Renacimiento. Se distingue desde imponentes puertas de bronce y creaciones en mármol hasta altares, tumbas, fuentes públicas, púlpitos y esculturas urbanas. El arte de esta era destaca por su enfoque en la figura humana y el entorno natural redescubriendo la belleza del cuerpo humano sin ropajes, asimismo la destreza adquirida en la orfebrería influye significativamente en los distintos estilos artísticos, como es el bronce, el conocimiento profundo del espacio tridimensional. es exhaustivo, aunque usualmente

se desarrolla dentro de un ámbito específico y por otro lo relieve exhibe una calidad pictórica, resaltando la meticulosidad en los detalles y la aplicación de la perspectiva lineal para crear impactantes ilusiones de profundidad..Díaz, C. (1986).

2.2.1. Técnica de modelado

Etimología del Modelado: El origen del término "modelado" se encuentra en la palabra italiana "modelo", derivada a su vez del latín "modus" que significa "manera medida".

Orígenes del modelado en el Perú.

El arte andino pre inca e inca se manifestó principalmente en la creación de objetos en Cerámica, técnicas como la Lito escultura, la Metalurgia y la Textilería así como en la Pintura, la Escultura y la arquitectura. En este caso me dedico a la escultura, que el arte peruano tiene su origen en las sociedades andinas, ubicadas en la Cordillera de los Andes de América del Sur, que habitaron en el período pre-incaico el territorio que hoy conocemos como el Perú. Actualmente el Perú alberga una de las más extensas variedades de artes y artesanías del mundo donde se pueden apreciar una serie de modelados a mano en base a arcilla materia más usada por nuestros antepasados que a través del tiempo se han ido enriqueciendo sin perder su originalidad. Díaz, C. (1986).

2.2.2. Características del modelado

Modelado.Se hace referencia al procedimiento manual para generar una representación tridimensional, es decir, un modelo, que replica un objeto real, dependiendo de la habilidad de este modelo para adoptar una estructura o alterarse está determinada por la naturaleza del material empleado, que puede ser maleable o propenso a modificaciones dependiendo de las acciones realizadas durante su elaboración, por tanto, por tanto el propósito de esta práctica es lograr un resultado

definido mediante la utilización de métodos particulares en la manipulación del material en tres dimensiones Guzmán, G. M. (2011).

Se pueden iniciar mediante una exploración entretenida utilizando elementos fundamentales para dar forma, como cuerdas, láminas y volúmenes. Con estas piezas, es factible ejecutar una variedad de movimientos como comprimir, impactar, pellizcar, flexionar, ondear, rotar, retorcer, entre otros. Todos estos enfoques son aplicables a cualquier sustancia maleable, como barro, masa de sal, papel, arena o nieve, de este modo, se consigue construir elementos o figuras en tres dimensiones. implica que cada punto puede ser definido mediante tres números dentro de un determinado intervalo.

Guzmán, G. M. (2011). “En las expresiones artísticas, el modelado es la obra que realiza un artista para representar en un objeto distinto del real, las características de este último. Su uso más característico es en la escultura, donde el escultor realiza sus trabajos de acuerdo a un modelo, estilo y fin determinado, dándole al material, arcilla, cera, yeso, bronce o barro (entre otros) la forma figurativa deseada, con uso fundamentalmente ornamental. También incluye el tallado de madera o mármol. La alfarería es el modelado en cerámica, terracota y loza para obtener cacharros, vasijas, azulejos, etcétera. En pintura se realiza modelado cuando se le da a la pintura volumen, a través del relieve, del sombreado y la combinación de luces.”

2.2.3. El Modelado Artístico.

Guzmán, G. M. (2011). “En artes plásticas, se entiende por modelado al proceso de creación de una representación o imagen (el modelo) de un objeto real o imaginario, y consiste en la elaboración manual, generalmente en arcilla o cera, de una imagen tridimensional”.

Un modelo son abstracciones de la realidad que integran elementos clave según las metas del modelador. Permiten anticipar conclusiones, siendo esenciales para comprender procesos u observaciones. Su flexibilidad radica en representar entidades de diversas formas según la técnica o intención.

Expresión Artística

“Brinda a los estudiantes la posibilidad de expresar su mundo interior, sus ideas, emociones y sentimientos; la manera cómo percibe el mundo que le rodea, con imaginación y creatividad mediante diversas formas de comunicación artística” (Almeida, 2015, pág. 42).

Tal como se expresa en esta cita extraída de los planes de estudio del Ministerio de Educación, el campo educativo dedicado al artes es por esto, de vital importancia para expresar sentimientos, aprovecha materiales para estimular la imaginación de estudiantes así como diversas técnicas para fomentar la creatividad y el desarrollo integral en todos los niveles educativos básicos.

Apreciación Artística.

“Fortalece en el estudiante la valoración por el arte, posible la apreciación crítico cuando el estudiante aprende a observar, explorar, comprender y analizar poniéndose en el lugar de quién realizó la obra, para inferir lo que quiso expresar”. (Almeida, 2015, pág. 42)

Las concepciones del Ministerio de Educación sobre expresión y apreciación artística muestran cómo ambas habilidades se desarrollan simultáneamente en la educación básica. Los docentes deben fomentar en los estudiantes tanto la expresión como la apreciación artística donde cada estudiante debe ser creador escolar en su desarrollo imaginativo manipulando diferentes materiales de su entorno artístico y a la vez debe desarrollar el rol espectador el cual consiste en poner valor crítico a la creación de sus compañeros sin menos preciar o bajar la autoestima de sus iguales. Debido a que el arte desarrolla la sensibilidad artística como medio de la creatividad.

El arte está compuesto por la música, danza, teatro, y artes visuales Almeida, O. (2015)

2.2.4. Principios compositivos

Elementos de la composición. Salvo, V. (2010).

El punto: Siendo el signo más básico en la composición de una imagen, tiene dimensiones cambiantes y representa una posición específica, cuando se presentan dos puntos, se establece una relación implícita de medida y dirección, lo que genera una sensación de tensión.

La línea: representa un trazo visual que puede ser recto, curvo, diagonal o angular, utilizada para delinear, dividir o conectar elementos visuales en una composición.

En cuanto al contorno y la forma, existen el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero.

cuadrado: es una figura con cuatro lados idénticos ordenados en ángulos rectos.

- **círculo:** se define como una forma constantemente curvada cuya circunferencia mantiene la misma distancia desde el centro en cada uno de sus puntos.

- **triángulo equilátero:** consiste en una figura con tres lados iguales y ángulos idénticos entre s

Cada uno tiene su carácter específico y rasgos únicos.

Textura. Se refiere a la disposición de elementos que están espaciados de manera similar o idéntica en una superficie plana, pudiendo presentar relieve. Además, la textura puede tener características visuales sin ofrecer sensaciones táctiles, como en el caso de líneas impresas.

Tono. Se refiere a la calidad lumínica y la orientación de la luz que incide sobre ellos, proyectan distintos matices. Estos abarcan gamas de luminosidad que van desde el blanco hasta el negro: algunos reflejan la totalidad de la luz y otros no reflejan nada en absoluto.

Color. El color puede ser estudiado desde múltiples perspectivas, como su origen científico y el proceso de formación, centrándonos en su influencia en el proceso de elaboración, aspecto cromático está que está determinado por factores físicos como tono, intensidad y brillo.

El ritmo. Es la armoniosa disposición en la secuencia o desarrollo de eventos, requiriendo la utilización tanto del espacio como del tiempo. En un contexto visual o artístico, este concepto se reinterpreta en términos de organización estructural y regularidad. (De sagara, 1980)

1.-Relieve. Destaca una figura sobre una superficie, donde ciertas partes están elevadas o hundidas en comparación con el plano de referencia. que ofrece una expresión tridimensional notable a diferencia de las formas esculturales completamente tridimensionales, las esculturas en relieve no son completamente redondas y varían desde simples incisiones en el bajorrelieve hasta una expresión más pronunciada en el alto relieve. Dependiendo de lo que resalta del plano, se categoriza en:

- Altorrelieve: la figura tiene una prominencia que excede la mitad de su grosor.
- Medio relieve: resalta hasta la mitad de su grosor.
- Bajorrelieve: proyección menor a la mitad de su grosor.
- Hueco relieve: no se proyecta más allá del plano de fondo.

2.-Volumen. Es un objeto tridimensional con altura, base y profundidad ocupando una posición en el espacio, los materiales empleados deben tener la capacidad de ser moldeados o permitir su construcción y modelado, al presentarse con volumen, adopta estas tres dimensiones físicas, ejerciendo una influencia directa en el entorno espacial en el que se sitúa.

.3.-Forma. Tiene que ver con el perfil y atributos de la estructura de los objetos., incluyendo sus límites que pueden expresarse en líneas, de igual manera se describe como el diseño, y disposición organizativa.

4.-Textura.Se refiere a las características de la superficie táctiles y visuales de la superficie de un objeto y puede ser vista o experimentada mediante el tacto, tanto en entornos físicos como virtuales. Además, engloba la apreciación exterior de la composición de los materiales, comprendiendo texturas de materiales como polímeros, documentos, tejidos, granos, suelo, follaje.

5.-Contraste. Es un principio visual que se manifiesta en la marcada diferencia entre elementos, ya sea en términos de color, tonalidad, textura, forma o tamaño,

generando un efecto de distinción y destacando la diversidad entre ellos, este término "contraste", adoptado por pintores desde el italiano, implica una contradicción entre objetos definida por las líneas que los componen, involucrando diferentes movimientos y situaciones de figuras y elementos diversos. Esta técnica se utiliza para intensificar la vitalidad y la expresión de la obra sin imponer o perjudicar la composición.

6.-Proporción. En la creación artística, la interrelación entre los elementos es esencial para lograr una armonía global., y se debe prestar especial atención a las variadas proporciones, examinando las dimensiones y separaciones entre cada sección de las figuras para realizar una comparación detallada, es por eso que los artistas con un talento natural se ajustan a principios estéticos delicados que rigen estas proporciones.

7.- Bulto redondo. Es una forma de escultura que no está unida a ninguna pared y puede ser vista desde cualquier ángulo, permitiendo ser observada en su totalidad. Si representa a un individuo, se identifica como estatua; si representa a una deidad o tiene un fin religioso, se le denomina imagen. Estas esculturas se categorizan según la parte del cuerpo representada, su postura u otras cualidades.

- Busto: Únicamente refleja la cabeza.
- Torso: Carece de la cabeza, extremidades inferiores y superiores.
- Sedente: Sentado/a.
- Yacente: Recostado/a.
- Orante: Arrodillado/a.
- Ecuestre: Montado/a a caballo.
- Grupo: Conjunto que indica su nombre (De sagara, 1980, págs. 35-66)

2.2.5. Modelado en arcilla.

Según De Sagara, J. (1980). Instrumentos, Medios y Materiales del modelado.

Arcilla

Es uno de los materiales más ancestrales empleados por humanos debido a su maleabilidad y a que no requiere herramientas especiales, bastando solo con las manos para su manejo.

Plastilina

Es un compuesto flexible y de fácil acceso, disponible en una extensa variedad cromática, que se adapta con facilidad mediante la manipulación manual o el uso de herramientas elementales. Destaca particularmente en la educación primaria y en los primeros niveles de enseñanza básica.

2.2.6. Motivación

Carrillo, M. Padilla, J. Rosero, T. Villagómez M.

La motivación, “del latín *motivus* (relativo al movimiento), es aquello que mueve o tiene eficacia o virtud para mover; en este sentido, es el motor de la conducta humana”.

El interés por una actividad es despertado por una necesidad, la misma que es un mecanismo que incita a la persona a la acción, y que puede ser de origen fisiológico o psicológico. Cada vez que aparece una necesidad, ésta rompe el estado de equilibrio del organismo y produce un estado de tensión, insatisfacción e inconformismo que lleva al individuo a desarrollar un comportamiento o acción capaz de descargar la tensión. Una vez satisfecha la necesidad, el organismo retorna a su estado de equilibrio anterior. Por tanto, ante una situación dada, la motivación determina el nivel con qué energía y en qué dirección actuamos. Una de las teorías más conocidas sobre la motivación es la que se grafica en la Jerarquía de Necesidades Humanas de Maslow (1956).

Ésta coloca a las necesidades básicas o simples en la base de la pirámide y las relevantes o fundamentales en la cima; en este sentido, los cuatro primeros niveles son considerados como necesidades de supervivencia; al nivel superior lo denominó motivación de crecimiento, o necesidad de ser. A medida que la

persona logra controlar sus necesidades de jerarquía inferior aparecen gradualmente necesidades de orden superior. Si bien Maslow presenta este orden de prioridad, considerado como el orden normal o lógico, en diferentes etapas de nuestra vida y ante determinadas circunstancias, el orden puede variar; es más, existen casos de personas que anteponen a las necesidades fisiológicas, necesidades de autorrealización.

2.2.7. Motivación Creativa

“La motivación es el ímpetu que da un propósito o dirección al comportamiento y opera en humanos a un nivel consciente o inconsciente. (...) También se debe establecer una distinción importante entre las fuerzas motivadoras internas y los factores externos, como las recompensas o los castigos, que pueden alentar o desalentar ciertos comportamientos.”

En el entorno laboral, las motivaciones están asociadas a los objetivos de la empresa, bienestar laboral y otros elementos como la inasistencia, movilidad de empleados, entre otros. Aunque no hay una opinión unánime sobre su significado, muchos autores la describen de la siguiente manera;

“La motivación son los procesos que inciden en la intensidad, dirección y persistencia del esfuerzo que realiza un individuo para la consecución de un objetivo. La intensidad se refiere a lo enérgico del intento de una persona. Este es el elemento en que la mayoría se centra cuando habla de motivación. Sin embargo, es improbable que una intensidad elevada conduzca a resultados favorables en el desempeño en el trabajo, a menos que el esfuerzo se canalice en una dirección que beneficie a la organización. Por tanto, se debe considerar tanto la calidad del esfuerzo como su intensidad. El esfuerzo que debe buscarse es el que está dirigido hacia las metas de la organización y es consistente con éstas. Por último, la motivación tiene una dimensión de persistencia, que es la medida del tiempo durante el que alguien mantiene el esfuerzo. Los individuos motivados permanecen en una tarea lo suficiente para alcanzar su objetivo.” (Robbins y Judge, 2009, p.175)

2.2.8. Motivación en el aprendizaje

La creatividad se ha vuelto significativa en ámbitos personales, académicos y profesionales; no obstante, su verdadera naturaleza y componentes son desconocidos para muchos, lo que conlleva a diversas interpretaciones, no todas precisas.

En la presente unidad se tratará el concepto de creatividad, así como términos que resultan ser sus iguales y términos con los que se confunde. También se abordan de una manera sencilla los diferentes elementos que componen esta actividad humana.

Y como actividad humana que resulta ser es importante analizar los diferentes factores que pueden condicionar tanto al desarrollo de la potencialidad creativa de las personas como a lo que podemos definir como “personalidad creativa”.

Finalmente, se mencionan el propósito de la creatividad, resaltando especialmente su contribución para simplificar nuestra vida diaria en el futuro, al resolver problemas de manera efectiva.

2.2.9. Motivación en la enseñanza

La motivación, derivada de la palabra latina "movere" (moverse), se define de diversas formas: como impulsos internos, respuestas a estímulos o creencias y emociones. Es el motor que nos dirige hacia metas y labores, requiriendo esfuerzo físico o intelectual el primero tiene que ver con acciones visibles, y la segunda engloba planificación, simulaciones, organización y toma de decisiones. A pesar de sus efectos en el desempeño, sigue siendo crucial para el aprendizaje, influenciando qué, cuándo y cómo aprendemos. (Schunk, 1991). Según Zimmerman y Martínez-Pons (1992)

Los estudiantes que se encuentran motivados a aprender un tema están dispuestos a comprometerse en cualquier actividad que pueda ayudarlos a saber más, a atender aquello que se les enseña o preparar materiales. Estas actividades de forma conjunta, facilitan el aprendizaje. Por ello, la motivación influye en el aprendizaje y en la ejecución, y lo que los estudiantes hacen y aprenden afecta a su motivación (Schunk, 1991).

En relación con la motivación en el ámbito escolar, García Legazpe (2008, p.32) menciona que:

“Es unánime la consideración del papel fundamental que la motivación desempeña en la conducta académica de los alumnos y en su rendimiento. Nadie discute que las capacidades intelectuales influyen en el mayor o menor nivel de aprendizaje del alumno y, sobretodo, en la facilidad de aprendizaje. Pero para que esas capacidades se pongan en juego es preciso que previamente el alumno haya decidido hacerlo.” Como afirma Díaz-Reval, M. I., Ventura-Martínez, R., Déciga-Campos, M., Terrón, J. A., Cabré, F., & López-Muñoz, F. J. (2004). son escasos los temas que han resultado ser tan importantes para los maestros como la motivación en el aula, que resulta ser un tema de LA

2.2.10. Motivación a Través de las Artes

Martínez L.

No se puede asumir que los estudiantes están intrínsecamente motivados para aprender, especialmente considerando el sistema educativo actual que a menudo no toma en cuenta las particularidades e intereses individuales, dado que este sistema tiende a homogeneizar a los alumnos a lo largo de su trayectoria escolar. Los elementos que influyen en la motivación de los estudiantes, como la dinámica familiar y el compromiso del profesor, suponen desafíos para los educadores, especialmente en el ámbito familiar, menos accesible, sin embargo, tienen la oportunidad de impactar en su propio compromiso, lo cual influye directamente en la motivación del estudiante., por lo que se reconoce la complejidad de concebir al maestro no solo como parte de un grupo y del entorno escolar, sino como un individuo autónomo con habilidades esenciales, ya que a pesar de adquirir técnicas y ofrecer respaldo, modificar su personalidad resulta

complejo, por tanto, se requiere que el educador cuente con atributos mínimos como equilibrio, receptividad y cultura.

Equilibrada; al identificar y tratar de manera anticipada los desaciertos o los vacíos en el conocimiento de sus alumnos, junto con los procedimientos de reconocimientos que estos pueden enfrentar, a veces desafiando la autoridad o manifestando formas poco convencionales para demostrar su independencia.

Liberada; desde una perspectiva centrada en sí mismo en relación con su labor y su consideración tanto personal como profesional. Un individuo capaz de superar sus propias dificultades personales, con la libertad necesaria para ser receptivo de manera positiva hacia los estudiantes y sus desafíos, ya sean cognitivos, sociales o de índole personal.

Ilustrada; El maestro debe contar con competencia en su área y estar dispuesto a seguir adquiriendo conocimientos de diversas fuentes, como libros o interacciones con otros profesionales, demostrando apertura para ser sorprendido por sus estudiantes y sus vivencias. Diversas investigaciones sobre la motivación en el aula coinciden en que los alumnos más motivados se involucran activamente en tareas que consideran pertinentes para su aprendizaje. Estos alumnos aprenden de sus errores, mantienen una autoestima elevada y no se desalientan frente a obstáculos, ya que tienen una convicción firme de la importancia de esforzarse para mejorar y afrontar desafíos.

Los alumnos motivados buscan exhibir sus conocimientos y mejorar sus habilidades; cuando no logran sus metas, se esfuerzan por aprender de sus errores y por otro lado, los estudiantes desmotivados carecen de la perseverancia necesaria, utilizan estrategias poco efectivas, se desaniman frente a los problemas, evitan tomar riesgos y se comparan continuamente con sus compañeros, por otra su autoestima es baja, enfrentan las tareas con desgano y se preocupan más por no

decepcionar a otros que por el proceso de aprendizaje, estos errores les causan frustración y afectan su rendimiento (Pintrich y Schunk, 2006).

2.2.11. La creatividad

Existen diferentes perspectivas sobre la creatividad, y según los autores, encontramos diversos enfoques. Por ejemplo, Carmen Díaz proporciona una visión que abarca elementos esenciales para la investigación (Díaz, 1986).

“El campo educativo ha de abordar el proyecto de preparar para la creatividad”

"La creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y que se caracteriza por la originalidad, por la adaptabilidad y por sus posibilidades de realización concreta. Creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas. (Estrada Rodriguez).

"La creatividad es el pensamiento abierto divergente siempre pronto para imaginar cosas y soluciones en gran variedad” (Merani L., 1982).

2.2.12. Teorías de la creatividad

Según Piaget, la inteligencia se relaciona con la capacidad de adaptarse a situaciones nuevas. Desde su punto de vista, esta habilidad representa una forma específica de adaptación biológica al medio ambiente y conlleva una organización. Su objetivo principal es estructurar el mundo que nos rodea, es por ello, que han surgido múltiples teorías acerca de la creatividad que buscan explicar el proceso creativo, con el fin de respaldar este trabajo, se han evaluado y tomado en cuenta ideas relacionadas con esta investigación.

Para adquirir un entendimiento más exhaustivo de la creatividad se tiene en cuenta:

El concepto de creación Artístico – visual, como originalidad o innovación, es amplio, vago e insuficiente, por un lado, su naturaleza múltiple, aun dentro de su condición estética, artística o temática (...) Recordemos que no existen en el mundo dos productos artísticos humanos completamente iguales ni enteramente diferentes; aunque el artista se lo proponga, nunca lograra dos obras iguales en todo. Cada uno de los productos humanos muestra alguna novedad, originalidad o diferencia,

gracias a la individualidad de cada ser humano y a sus variantes del lugar y tiempo. Cada novedad entraña un distinto grado de radicalidad y muchas obras no merecen denominarse creación cultural. (Acha, 1992, pág. 108)

“El problema de la creatividad es el problema de la persona creativa (y no de los productos creativos, de los comportamientos creativos, etc.)... Si se piensa en la persona, en la persona creativa, como la esencia del problema, entonces se enfrenta uno al problema total de la transformación de la naturaleza humana, de la transformación del carácter, del desarrollo total de toda la persona” (Máslow, 1982, pág. 81)

En cuanto a las etapas creativas citaremos:

“(...) El hombre debe crear de la misma manera que la naturaleza, por ser producto de esta. Por un lado, la naturaleza repite las constantes de la especie a través de la herencia, luego gesta – por múltiples causas – variantes evolutivas que de inmediato selecciona: expulsa las perjudiciales a la especie y conserva las favorables. El hombre, por otro lado, hace lo mismo: gracias a su memoria, repite las constantes, después inventa o descubre variantes con su fantasía y termina seleccionándolas con su reflexión. En estas acciones participan el inconsciente y las necesidades sociales y culturales, además de otros factores. (Acha, 1992, pág. 148).

2.2.13. Características de la creatividad

Cabe destacar que Sefchovich y Waisburd (2007), afirman que existen cuatro niveles básicos de creatividad:

Fluidez: es la capacidad que tiene el individuo para generar ideas y se puede verificar a través del número de respuestas diferentes que pueda aportar ante un problema o situación.

Flexibilidad: es la capacidad de adoptar tácticas o estrategias para lograr una meta, aceptar ideas provenientes de otras personas y cambiar Enfoques.

Originalidad: es la generación de soluciones únicas y novedosas ante problemas o situaciones que requieran un grado de novedad
Considerable creador

Elaboración: se refiere a qué tan acabado y rico en detalles es el producto de la idea creativa, en cuanto a concreción y número (Díaz, 1986, págs. 10-30).

2.2.14. Técnicas para el desarrollo de la creatividad

Referente al tema las autoras Sefchovich, G. y Waisburd, G. (2007) refieren:

Creatividad Eureka.- Esta creatividad es una idea que salta de repente son ideas de descubrimiento son únicos y originales se supone que estas ideas son un salto hacia el progreso, este tipo de creatividad es muy poco frecuente

Creatividad Secundaria Esta creatividad es un tipo de creatividad que se fija en algo y lo mejora. La mayoría de los cambios son el resultado de muchos pequeños pasos innovadores.
Sefchovich, G. y Waisburd, G. (2007)

2.2.15. Fases del proceso creativo.

Dr. Maristani “El proceso creativo está condicionado a su voluntad, la voluntad pertenece a la estructura superior de la personalidad del artista, esta responde al impulso anímico creador en su yo, consciente y firme en su deseo creador.”

Todo este proceso está separado en tres momentos Sefchovich, G. y Waisburd, G. (2007).

1. **Primer momento.** Este primer momento es la fase que está compuesto por dos elementos que son:

Imaginación: En la que intervienen causas cognitivas o afectivas

Voluntad: Es la inspiración que denota la originalidad

2. Segundo momento.

Codificación: Es cuando el creador define los elementos compositivos al utilizar como: el color, volumen, ritmo, textura, trama, etc. Codifica su mensaje en una categoría estética según sus sentimientos y afectos de manera personal.

3. Tercer momento:

Estético: aquí interviene el público observador en la contemplación estética. (Maristany, 2012)

Podemos consideren también las siguientes fases del proceso creativo.

Preparación: percepción de un problema y reunión de informaciones. Inmersión (consciente o no) en un conjunto de cuestiones problemáticas que son interesantes y suscitan la creatividad.

Incubación: tiempo de espera, de busca inconsciente de la solución. Se realizan conexiones inusitadas: las ideas se agitan por debajo del umbral de la conciencia.

Iluminación: la solución irrumpe de golpe. Es cuando llega la luz a la oscuridad del proceso de incubación y las partes antes dispersas se unen presentando un todo ordenado. Ese es el momento más agradecido del proceso creativo, porque es cuando uno ve todo claro y conectado.

Verificación: Es el momento de evaluar si merece la pena dedicar a tensión a lo que se ha intuido.

Elaboración: es la parte más dura, más difícil, la que exige más tiempo. Es todo el arduo trabajo de transformar una idea o intuición en una “cosa en el mundo”.

Comunicación: durante el proceso creativo la persona extrae algo de sí misma y se lo comunica a otras personas. Para muchos, comunicar es el mejor momento del proceso

creativo. Y para muchos otros, es lo más difícil porque implica convivir con la crítica.

2.2.16. Artes Visuales.

Sefchovich, G. y Waisburd, G. (2007) “Las artes visuales aparecen con la historia de la humanidad de manera innata con la finalidad de comunicarse, por ornamentar o simplemente crear y dejar algunos recuerdos de su arte personal y grupal. Dentro de esto están albergadas algunas disciplinas”. Como:

- a) La pintura.
- b) El dibujo.
- c) El grabado.
- d) La escultura.

2.2.17. Metodología de aprendizaje.

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

Sefchovich, G. y Waisburd, G. (2007)

En cuanto a las teorías se proporcionará a cada estudiante por escrito, la teoría necesaria, que se ilustrará con una serie de pruebas a realizar por cada alumno.

Tras esta introducción los estudiantes ya estarán en condiciones de desarrollar sus propios proyectos, bajo la supervisión del profesor.

Por esto es muy importante que la docente potencie cada día la capacidad autocrítica en los alumnos sobre la expresión en los trabajos realizados, a la par que corrige y orienta la trayectoria de cada alumno/a y los conocimientos que se van adquiriendo.

2.2.18. El color.

Sefchovich, G. y Waisburd, G. (2007)

“Es la racción de un objeto a los rayos de luz mediante los cuales lo percibimos. El color es un atributo que percibimos de los

objetos cuando hay luz. La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo. Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí. Es uno de los elementos más atractivos de la pintura por su naturaleza lumínica y por su repercusión en la vida, es uno de los principales elementos que facilita la percepción de las formas constituyendo su aspecto superficial”.

2.2.19. La composición.

Se dice que es la colocación o distribución de los elementos que componen la creación, en la superficie del cuadro, obra tridimensional, cartel pintura, dibujo. En cualquier obra encontramos línea, tono, luz, color, espacio. Podríamos dividir la composición en: clásica y libre. Salvo, V. (2010).

Composición clásica: elementos estáticos buscando equilibrio con la simetría.

Composición libre: supone una ruptura con el equilibrio estático de la obras. Salvo, V. (2010).

2.2.20. Comprensión de la Creatividad.

Sepúlveda, C. (2021) “En la actualidad quien encara o realiza un trabajo de cualquier índole tiene que ser creativo obligatoriamente, ya que siempre se está buscando “salir de lo usual” desarrollar nuevos productos.

Salvo, V. (2010).

El ser creativo no es algo propio de un conjunto selecto de personas, sino que es una capacidad que todas las personas tenemos, la diferencia está en que algunos individuos son naturalmente creativos porque se desarrollaron por herencia y otros tienen que aprender en el transcurso de los primeros años de la vida, lo cual no quiere decir que a cierta edad deja de ser creativo sino que se va desarrollando en la medida en que se la persona realice actividades donde pueda usar la imaginación.

Como podemos ver, la creatividad es un proceso interno y debido a ello nos parece imprescindible”.

Sepúlveda, C. (2021) “Sabemos ahora que la creatividad puede ser desarrollada por cualquier persona y a cualquier edad no en vano Pablo Picasso diría en una ocasión la edad solo importa cuando uno envejece, entonces los jóvenes deben abarcar en tema con mucha profundidad para tener una actitud perceptiva y creadora donde cada uno pueda expresar con rasgos propios su personalidad”.

La palabra “creatividad” abarca una amplia gama de destrezas y competencias diferentes. Y nos vamos a preparar para cambiar conceptos y percepciones.

Dimensiones de la creatividad:

- a) Axiológica
- b) Afectiva
- c) Cognitiva
- d) Laboral
- e) Lúdica
- f) Participativa
- g) comunicativa
- h) Urbana

2.4. Definición de Términos Básicos.

Actividades creativas: Secuencia organizada de actividades específicas de enseñanza-aprendizaje orientadas a promover la capacidad de pensamiento creativo. Sepúlveda, C. (2021)

Aprendizaje.- Es entendido como un proceso de construcción de conocimientos. Estos son elaborados por el propio estudiante en la interacción de la realidad familiar, social y natural solos con apoyo de algunas mediaciones (personas o material educativo), por ejemplo, haciendo uso de sus experiencias y conocimientos previos. Merani L., A. (1982).

Actitud.- Predisposición para responder y actuar de una manera determinada frente a ciertas situaciones estímulos. Disposición para preservar en el esfuerzo a pesar de las dificultades o el fracaso, para respetar e incorporar otras perspectivas e interés, entre otras. Sepúlveda, C. (2021)

Amasar. Formar o hacer masa mezclando harina, yeso, tierra o cosa parecida. Maristany, E. (2012).

Categoría. Cada una de las diez nociones abstractas y generales de la lógica aristotélica, clase rango condición de unos con respecto a los demás. Maristany, E. (2012).

Capacidad: Potencialidad o estado del organismo que predispone para actuar con éxito o Eficacia Frente a una determinada tarea. Maristany, E. (2012).

Comunicación. Este valor se potencializa a través de: el cariño, la amistad, la cooperación, el compañerismo, la confianza, la simpatía, la aceptación y la cortesía.

Connotación. Acción de connotar, parentesco lejano. Sepúlveda, C. (2021)

Configuración. Presupone un cierto grado de organización en el objeto, que no se puede alterar en sus elementos sin que pierda significación. Maristany, E. (2012).

Convivencia. El trabajo de las actividades artísticas es un hecho social, el cual proporciona el desarrollo de este valor a través de las interrelaciones sociales. Guzmán, G. M. (2011).

Denotación. Acción de denotar, indicar significar y enunciar. Maristany, E. (2012).

Dúctil. Acomodadizo, condescendiente. Maristany, E. (2012).

Enseñar. Es la acción y efecto de instruir, adoctrinar y amaestrar con métodos y técnicas, se trata del sistema y métodos de dar instrucciones formadas por el

conjunto de conocimientos, principios y normas. Enseñar implica la interacción de tres elementos: el profesor, el estudiante y el objeto de conocimientos. Merani L., A. (1982).

Forma artística. Es la manera en que se organizan los elementos que constituyen una obra de arte. Guzmán, G. M. (2011).

Forma Tridimensional. Tiene volumen, masa y tres dimensiones: largo, ancho y profundidad; el espacio que ocupan es real. Guzmán, G. M. (2011).

Habilidad. Buena coordinación de los movimientos de alta precisión de las manos, dedos. Maristany, E. (2012).

Interacción social. Es el fenómeno básico mediante el cual se establece la posterior influencia social que recibe todo individuo. Guzmán, G. M. (2011).

Intrapersonal. La persona se reconoce a si mismo entendiendo sus puntos fuertes y débiles estableciéndose objetivos. Maristany, E. (2012).

Organización: Es la característica por la cual la persona creativa se esfuerza por Integrar los diversos elementos de una situación o problema para darle una estructura y comprenderla. Guzmán, G. M. (2011).

Posición. Se relaciona más con el concepto de forma compositiva o composición y tienen que ver con la forma en el espacio. Merani L., A. (1982).

Tamaño. Depende de la relación y comparación entre una forma y otra. Guzmán, G. M. (2011).

CAPITULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLE

3.1. Hipótesis General

H0: La técnica del Modelado no influye significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes del segundo semestre de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

HG: La técnica del Modelado influye significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes del segundo semestre de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

3.2. Hipótesis Específica

HE1. Los proyectos plásticos influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes del segundo semestre de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

HE2. Las labores prácticas influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes del segundo semestre de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

3.3. Definición conceptual y operacional de las variables

Variable X: TÉCNICA DEL MODELADO

Etimología del Modelado: La palabra modelado nos viene del italiano modelo que es un diminutivo de la palabra latina *modus* (manera medida). Modelado. Se refiere generalmente a la creación manual de una imagen tridimensional (el modelo) del objeto real. Dependiendo si la materia es blanda pueden formarse o deformarse según las acciones que realicen al momento de manipularla, y estas experiencias prácticas que tienen como objetivo obtener un resultado determinado. Tridimensional.

Dx1: proyectos plásticos

Dx2: labores prácticas

Variable Y: MOTIVACIÓN CREATIVA

Generar ideas e impulsar propuestas novedosas también se conoce como capacidad de inventiva, pensamiento original, pensamiento divergente o imaginación constructiva.

Dy1: Motivación en el aprendizaje

Dy2: Creatividad

3.4. Matriz operacional de las variables

Tabla1

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
Variable X: TÉCNICA DEL MODELADO	<p>Dx1: Proyectos plásticos</p> <p>Dx2: Labores prácticas</p>	<p>D1.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Formación artística 2. Expresión plástica 3. Importancia de la escultura 4. Técnicas de la escultura 5. Tipos de escultura <p>D2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tipos de modelado 2. Características del modelado 3. Principios compositivos 4. Modelado en arcilla. 5. Formas básicas plásticas 	<p>1,2,3,4,5</p> <p>6,7,8,9,10</p>	<p>Ordinal</p> <p>N: nunca CN: Casi Nunca AV: a veces CS: Casi Siempre S: siempre</p>
Variable Y: MOTIVACIÓN CREATIVA	<p>Dy1: Motivación en el aprendizaje</p> <p>Dy2: creatividad</p>	<p>D1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo en el aprendizaje 2. Clasificación 3 arte 4. Importancia 5. Estrategias <p>D2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Definición 2. Teorías 3. Características 4. Técnicas para el desarrollo 5. Pensamiento 	<p>11,12,13, 14,15</p> <p>16,17,18, 19,20</p>	<p>Ordinal</p> <p>N: nunca CN: Casi Nunca AV: a veces CS: Casi Siempre S: siempre</p>

CAPITULO IV

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo y nivel de investigación

Enfoque cuantitativo.

El enfoque cuantitativo en el problema metodológico central se relaciona con la medición de los conceptos que orientan teóricamente el proceso de conocimiento. Los datos son concebidos como duros, rigurosos y confiables. La validez y confiabilidad se basan en procedimientos matemáticos. La formulación conceptual de una realidad social es punto de partida y referente obligado del trabajo investigativo. Las etapas del proceso investigativo son claramente delimitadas en el espacio y en el tiempo. Una fase es prerequisite de la siguiente, de forma tal que el proceso investigativo es una secuencia claramente marcada del procedimiento que sigue un patrón preciso y predecible”. (Galeano, M. 2004:13).

4.1.2 Tipo de Investigación.

“La presente investigación es de tipo básica es conocida también como investigación teórica, pura o fundamental. Está destinada a aportar un cuerpo organizado de conocimiento científico y se produce necesariamente resultados de utilidad práctica inmediata. Se preocupa por recoger información de la realidad para reconocer el conocimiento científico-teórico, orientado al descubrimiento de principios y leyes”. (Valderrama, S: 2002:p. 164)

a.i.

4.1.3. Nivel de Investigación.

Descriptivo: es uno de los tipos de procedimientos investigativos más populares y utilizados por los principiantes en la actividad investigativa (...) una característica es la capacidad para seleccionar las características fundamentales del objeto de estudio y su descripción detallada de las partes, categorías o las clases de objeto (...) (Valderrama, S: 2002: pp 166-167).

Correlacionar: Tiene como propósito mostrar o examinar la relación entre variables o resultados de variables. Tiene como principales fuentes de información las bases de datos. (Bernal, C: 2016: p.147).

Descriptivo-Correlacional, porque busca describir la realidad a través de la recolección de datos (encuesta), el cual nos permitiría obtener información relevante para la investigación.

4.2. Métodos y diseño de investigación

Las diversas etapas secuenciales implicadas en este procedimiento altamente estructurado son: identificación y definición del problema, formulación de hipótesis, recolección de datos y presentación de conclusiones para confirmar o refutar las hipótesis planteadas. (Ñaupas, H; Mejía, E., Novoa E., Villagómez: 2014: P.122).

4.2.1 Métodos de Investigación

Método Deductivo: “Es el razonamiento consiste en partir de conclusiones generales para obtener explicaciones particulares. Es decir, se inicia con el análisis de los postulados, teorías, teoremas, etc., de aplicación universal y de comprobada validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares” (Bernal, C: 2016: p.72).

Método Estadístico: “Luego de la aplicación de las encuestas, tenemos un conjunto de datos listos para ser procesados. Así. Estos podrán ser utilizados para cualquier tratamiento estadístico y ayudarán a elaborar los demás pasos del trabajo de investigación (hay que recordar que, a través de los datos, se responde al problema planteado y se lleva a cabo la constatación de hipótesis). Pero, en principio, esa cantidad de datos, por si sola, no nos dirá nada, no nos permitirá alcanzar ninguna conclusión si, previamente, no ejercemos sobre ella una serie de actividades organizadores que pongan en orden en todo se

multiforme conjunto. A estas acciones se les conoce como procesamiento de los datos”. (Valderrama, S. 2014)

Métodos Descriptivos:

“Consiste en describir, analizar e interpretar sistemáticamente un conjunto de hechos relacionados con otras variables tal como se dan en el presente trabajo de investigación. Sánchez y Reyes (2013:79)

4.2.2 Diseño de la Investigación

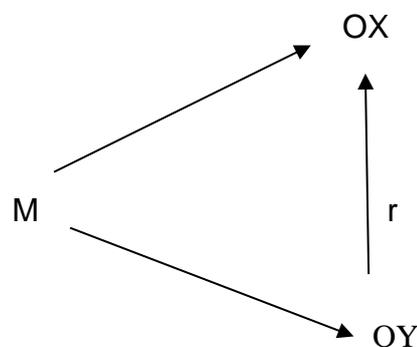
El diseño de la investigación será de tipo no experimental, de corte transeccional o transversal, ya que no se manipulo, ni se sometió a prueba las variables de estudio. Es no experimental dado que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y en la que solo se observa los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlas (Hernández, R.; Fernández, C. y Baptista, P. 2014, p.149)

Así mismo, es de corte Transversal o transeccional: “Este diseño se utiliza para realizar estudios de investigación de hechos y fenómenos de la realidad, en un momento determinado del tiempo. Estos diseños tienen la particularidad de permitir al investigador, analizar y estudiar la relación de hechos y fenómenos de la realidad (Variables), para conocer su nivel de influencia o ausencia de ellas, buscan determinar el grado de relación entre las variables que se estudia” (Carrasco, 2016: 72, 73)

Se representa de la siguiente gráfica.

Figura N° 1

Diseño descriptivo correlacional



M= Tamaño de la muestra.

OX = TÉCNICA DEL MODELADO

OY = MOTIVACIÓN CREATIVA

R= Coeficiente de correlación

4.3. Población y muestra de la investigación

4.3.1 Población

Es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones. Una vez que se ha definido cuál era la unidad de muestreo/análisis, se procede a delimitar la población que va a ser estudiada y sobre la cual se pretende generalizar los resultados. (Hernández, Fernández, y Batista: 2014:174).

La población del trabajo de investigación esta demarcada en el primer semestre de la carrera profesional de educación artística de la universidad nacional d.q.t. del cusco en número de 80 estudiantes.

Tabla 2

Distribución de la población

INSTITUCION	CATEGORIA	POBLACION
UNADQTC Universidad Nacional de Arte Diego Quispe Tito	Estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales	80

Elaboración propia

4.3.2 Muestra

La muestra es en esencia, un subgrupo de la población. Es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características de la población (Hernández, Fernández, y Batista: 2014:189).

Para este trabajo de investigación la muestra de estudio son todos los elementos de la población, por ser la educación artística un caso especial, pues los estudiantes que forman en esta universidad solamente son los que tiene aptitudes para el arte.

Se determina con la siguiente fórmula estadística:

$$n = \frac{z^2 \cdot p \cdot q \cdot N}{E^2 (N - 1) + z^2 \cdot p \cdot q}$$

Dónde:

- N = Total de la población
- $Z\alpha = 1.96$ al cuadrado (si la seguridad es del 95%)
- p = proporción esperada (en este caso 5% = 0.05)
- q = 1 – p (en este caso 1-0.05 = 0.95)
- d = precisión 5%

Valores estadísticos constantes para determinar el tamaño de una muestra estadísticamente significativa:

- N = 80
- $Z\alpha = 1.96$
- p = 0.05
- q = 0.95
- E = 5%

$$n = \frac{80 \times 1.96^2 \times 0.5^2}{0.05^2 \times (80 - 1) + 1.96^2 \times 0.5^2}$$

$$n = \frac{80 \times 3.84 \times 0.25}{0.0025 \times (79) + 3.84 \times 0.25}$$

$$n = \frac{80 \times 0.96}{0.0025 \times (79) + 0.96}$$

$$n = \frac{76.8}{1.1575}$$

$$n = 66.34$$

n= 66, muestra que compromete a: Estudiantes de la carrera profesional de educación artística.

Tabla 3

Distribución de la muestra

INSTITUCION	CATEGORIA	MUESTRA
UNADQTC Universidad Nacional de Arte Diego Quispe Tito	Estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales	66

Elaboración propia

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

4.4.1 Técnicas

Son formas para la recolección de información, en el trabajo de una determinada investigación. De acuerdo con el método y el tipo de investigación que se va realizar (...) en la investigación cuantitativa se utilizan los siguientes: encuestas, observación, análisis documental, fichaje de cotejo, análisis de contenido, entre otros... (Bernal, C: 2016: p.244).

Encuesta:

Se trata de un plan formal para recabar información de la unidad de análisis de estudio y centro de problema de investigación... (Valderrama, S: 2002:p. 164).

Observación:

La observación es la reina de las técnicas de investigación social y por ende de la investigación es un proceso de conocimiento de la realidad actual, mediante el contacto directo del sujeto cognoscente y el fenómeno por conocer a través de los sentidos. (Ñaupas, H; Mejía, E., Novoa E., Villagómez: 2014: P.122).

4.4.2 Instrumentos de recolección de datos

“Son las herramientas conceptuales o materiales que sirven a las técnicas de investigación especialmente a las técnicas de recolección de datos” (Ñaupas, H; Mejía, E., Novoa E., Villagómez: 2014: p.122).

Los instrumentos que se utilizaron para la realización de la presente tesis, fueron trabajados bajo el modelo de tesis de investigación cuantitativa.

Cuestionario:

“Son conjuntos de preguntas estructuradas y enfocadas que se contesten. Los cuestionarios ahorran tiempo, porque permiten a los individuos llenarlos, sin ayuda del investigador” (Valderrama, S: 2002: p. 195).

El cuestionario empleado fue de 13 preguntas relacionadas a la Técnica del modelado y motivación creativa.

El instrumento consta de 20 Items distribuidos en las dimensiones de la variable 1 y variable 2, respectivamente.

Las escalas y sus valores fueron los siguientes:

- **Nunca (1)**
- **Casi nunca (2)**
- **A veces (3)**
- **Casi siempre (4)**
- **Siempre (5)**

4.4.3 Validez y confiabilidad

Se verifica la validez de los instrumentos sobre: Técnica del modelado y motivación creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022, mediante los siguientes pasos.

Validez Interna

Se verifico que el instrumento fue construido de la concepción técnica, descomponiendo la variable, en dimensiones, indicadores e ítems. Así como, el establecimiento de su sistema de evaluación en base al objetivo de investigación logrando medir lo que realmente se indicaba en la investigación.

Validez de constructo

Este procedimiento se efectuó en base a la teoría de Hernández (2014). Se precisa que los instrumentos sobre: Técnica del modelado y motivación creativa en estudiantes de la carrera

profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022, fueron elaborados en base a una teoría, respondiendo al objetivo de la investigación, esta se operacionalización en áreas, dimensiones, indicadores e ítems.

Opinión de Expertos

Asimismo, los instrumentos Técnica del modelado y motivación creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022, fueron expuestos a un grupo de expertos, especialistas en el curso de Diseño y Desarrollo de la Investigación: (...) óptimo para ser aplicado al grupo muestral, para obtener datos.

La validez consiste en el grado en que el instrumento evalúa la variable que busca medir.

Para realizar la validez y llevarla a cabo se buscará el criterio de jueces expertos en el tema investigado, ellos brindaran su opinión sobre la medición de las variables.

Tabla 4

Validación de juicio de expertos

Juez	Porcentaje	Valoración de la aplicabilidad
Mg. Hajar Hernández Víctor Daniel	85%	17
Dr. Cabrera Cueto, Yda Rosa	80%	16
Dr. Estrada Gamboa Mauro	85%	17
Total	83.33%	16.66

b). Prueba de confiabilidad de instrumentos

Alfa de Cronbach: “Consiste en determinar mediante procedimientos matemáticos, los coeficientes que varían de 0 a 1” (Ñaupas, Valdivia, Palacios y Romero, 2018, p. 281).

El criterio de confiabilidad del instrumento se determina en la presente investigación, por el coeficiente de Alfa Cronbach, desarrollado por J.L. Cronbach, que requiere de una sola administración del instrumento de medición y produce valores que oscilan entre uno y cero. Es aplicable a escalas de varios valores posibles por, lo que puede ser utilizado para determinar la confiabilidad en escalas cuyos ítems tiene como respuesta, más de dos alternativas. Su fórmula determina el grado de consistencia y precisión; la escala de valores que determina confiabilidad está dada por los siguientes valores:

Tabla 5

Criterio de Confiabilidad, Valores

No confiable -1 a 0
Baja confiabilidad 1.01 a 0.49
Moderada confiabilidad 0.5 a 0.75
Fuerte confiabilidad 0.76 a 0.89
Alta confiabilidad 0.9 a 1

Obteniéndose los siguientes resultados:

Tabla 6

Alfa de Cronbach del cuestionario técnica del modelado

CRONBACH ALPHA	N° DE ITEM
0,725	10

Tabla 7

Alfa de Cronbach del cuestionario Motivación Creativa

CRONBACH ALPHA	N° DE ITEM
0,735	10

Interpretación: Tras aplicar el estadístico de confiabilidad Alpha de Cronbach, se evidencia una confiabilidad moderada, con coeficientes de 0,725 y 0,735, respectivamente, para las técnicas del Modelado y la Motivación Creativa. Esto indica que los instrumentos son fiables y adecuados para su aplicación.

4.4.4 Procedimientos y Análisis de Datos

El procesamiento de la información corresponde al conjunto de operaciones que un investigador lleva a cabo desde la obtención de los datos hasta su exposición final, este procedimiento se divide principalmente en tres fases: recolección, procesamiento y exposición. (Hernández, Fernández-Collado, y Baptista, 2014).

Por la naturaleza cuantitativa de esta investigación el procesamiento será de tipo estadístico.

- Técnica de Software SPSS versión 26 para validar, procesar y contrastar hipótesis.
- Estadística Descriptiva: “los resultados son presentados en tablas de doble entrada donde se consignan las variables.
- Tabulación de la información recopilada.
- Presentación de gráficos y matriz para identificar informaciones
- Interpretación de resultados.
- El procesamiento de datos se realizó mediante la utilización del programa SPSS versión 26 para Windows, así como Microsoft Excel, habiéndose obtenido resultados similares.
- La correlación entre las variables: Técnica del modelado y motivación creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022,

4.4.5 Ética en la investigación

El desarrollo de la tesis se realizó con precisión y compromiso, garantizando el respeto hacia la propiedad intelectual y los derechos de autor. Se aplicaron las normas del estilo APA al citar las fuentes, garantizando la autenticidad del proyecto y promoviendo la investigación sin limitaciones para terceros. Por esta razón, este trabajo es genuino al honrar los derechos intelectuales en cada referencia, con el propósito de ayudar a las personas a ejercer su libertad de investigación sin imposiciones ni barreras.

CAPITULO V:

RESULTADOS

5.1. Análisis Descriptivo

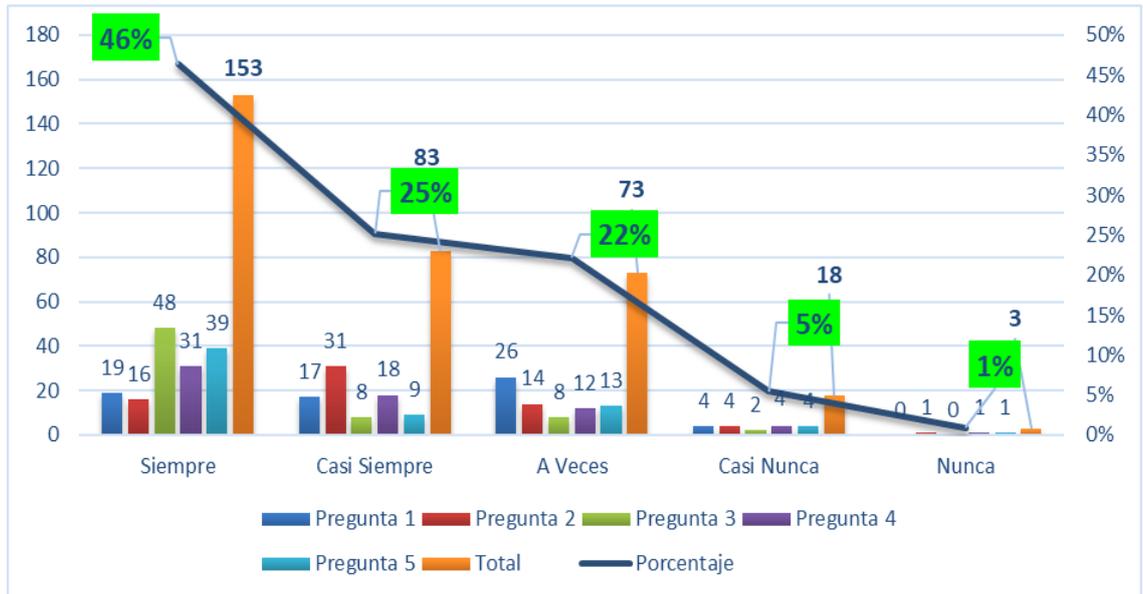
VARIABLE X: TÉCNICA DEL MODELADO

Tabla 8

Dx1: proyectos plásticos

Validos	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca	Total
Pregunta 1	19	17	26	4	0	66
Pregunta 2	16	31	14	4	1	66
Pregunta 3	48	8	8	2	0	66
Pregunta 4	31	18	12	4	1	66
Pregunta 5	39	9	13	4	1	66
Total	153	83	73	18	3	330
Porcentaje	46%	25%	22%	5%	1%	100%

Figura 2



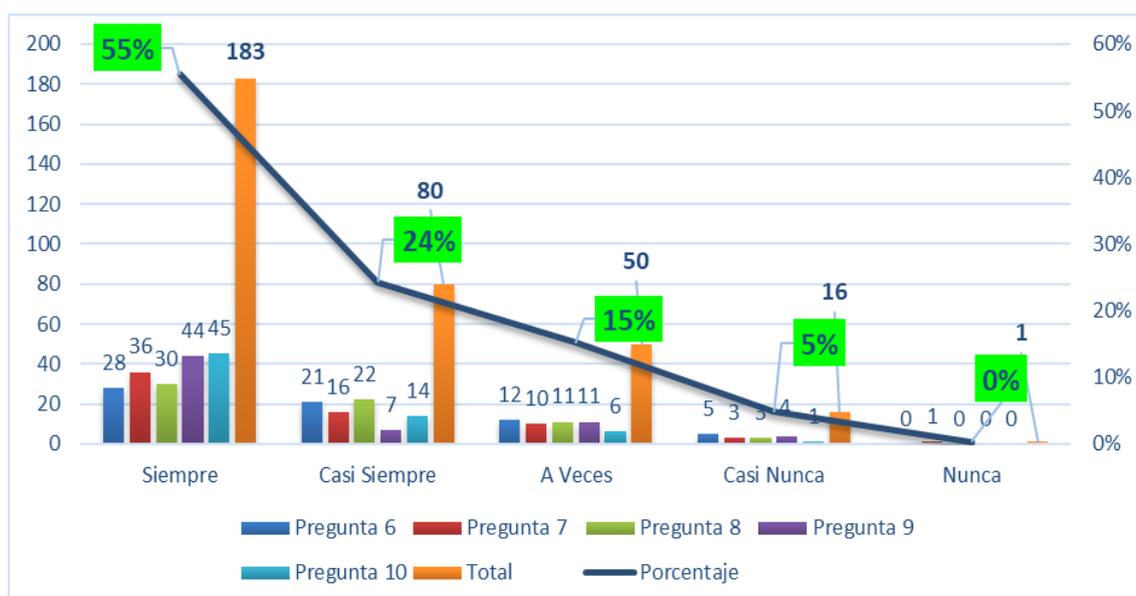
En la tabla 8 y la figura 6 se aprecia que del total de encuestados (66) que respondieron a las preguntas 1, 2, 3, 4 y 5, el 46 % respondió siempre, el 25 % casi siempre, el 22 % a veces, el 5 % casi nunca y el 1 % nunca. Esto sugiere que gran parte de los encuestados tienen una actitud consistente en cuanto a la dimensión de Proyectos plásticos.

Tabla 9

Dx2: labores prácticas

Validos	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca	Total
Pregunta 6	28	21	12	5	0	66
Pregunta 7	36	16	10	3	1	66
Pregunta 8	30	22	11	3	0	66
Pregunta 9	44	7	11	4	0	66
Pregunta 10	45	14	6	1	0	66
Total	183	80	50	16	1	330
Porcentaje	55%	24%	15%	5%	0%	100%

Figura 3



Es evidente que en la tabla 9 y figura 3 muestran que la totalidad de encuestados (66) que respondieron a las preguntas 6, 7, 8, 9 y 10, el 55 % contestó siempre, el 24 % casi siempre, el 15 % a veces, el 5 % casi nunca y el 0 % nunca. Estos resultados indican que la mayor parte señalan que la mayoría de los encuestados muestran una tendencia constante hacia la dimensión de labores prácticas.

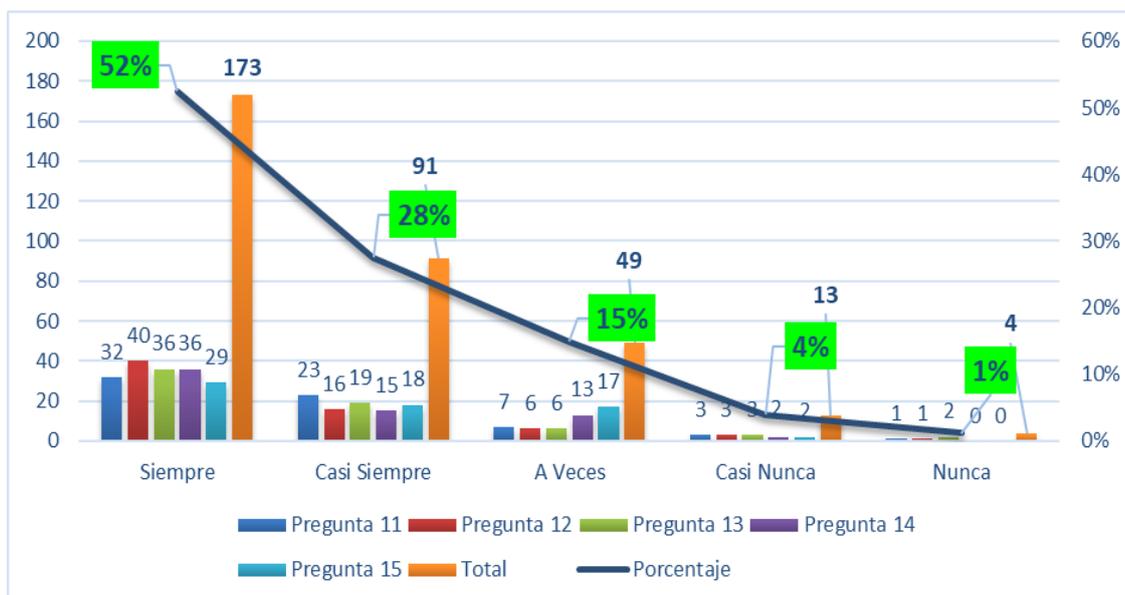
VARIABLE Y: MOTIVACIÓN CREATIVA

Tabla 10

Dy1: Motivación en el aprendizaje

Validos	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca	Total
Pregunta 11	32	23	7	3	1	66
Pregunta 12	40	16	6	3	1	66
Pregunta 13	36	19	6	3	2	66
Pregunta 14	36	15	13	2	0	66
Pregunta 15	29	18	17	2	0	66
Total	173	91	49	13	4	330
Porcentaje	52%	28%	15%	4%	1%	100%

Figura 4



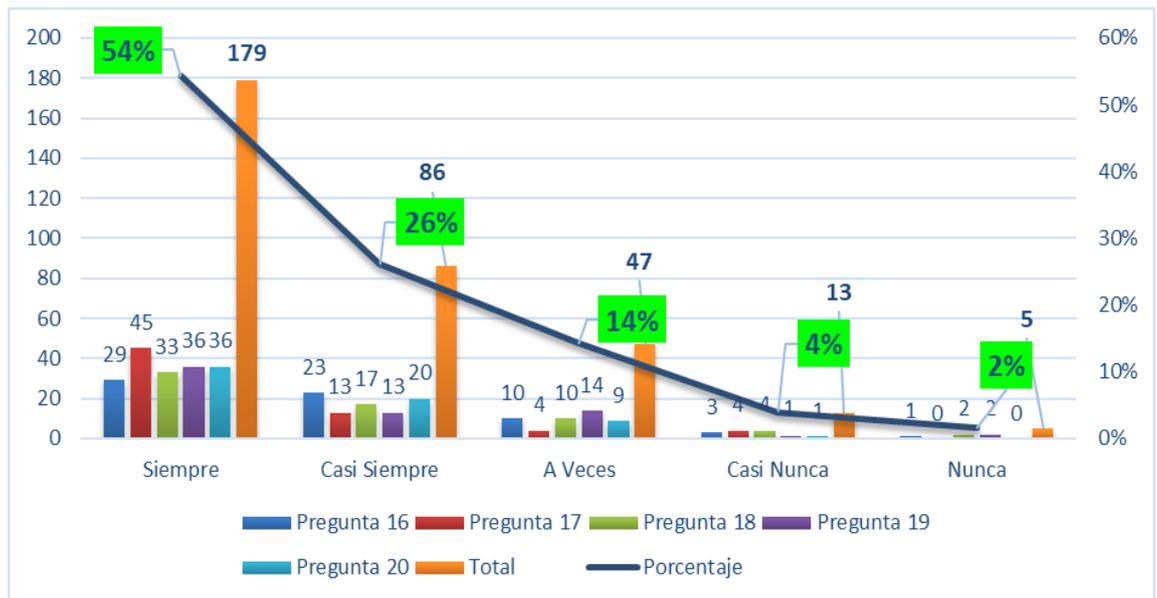
Observamos en la tabla 10 y figura 4 que del 100 % (66) de los encuestados respecto a las preguntas 11,12,13,14,15, respondieron el 52 % siempre, 28 % casi siempre, 15 % a veces, 4 % casi nunca y 1 % nunca lo que quiere decir que la mayoría de los encuestados siempre está de acuerdo con la dimensión Motivación en el aprendizaje.

Tabla 11

Dy2: Creatividad

Validos	Siempre	Casi Siempre	A Veces	Casi Nunca	Nunca	Total
Pregunta 16	29	23	10	3	1	66
Pregunta 17	45	13	4	4	0	66
Pregunta 18	33	17	10	4	2	66
Pregunta 19	36	13	14	1	2	66
Pregunta 20	36	20	9	1	0	66
Total	179	86	47	13	5	330
Porcentaje	54%	26%	14%	4%	2%	100%

Figura 5



Observamos en la tabla 11 y figura 5 que del 100 % (66) de los encuestados respecto a las preguntas 16,17,18,19,20, respondieron el 54 % siempre, 26 % casi siempre, 14 % a veces, 4 % casi nunca y 2 % nunca lo que quiere decir que la mayoría de los encuestados siempre está de acuerdo con la dimensión Creatividad.

5.2. Análisis inferencial

Prueba de normalidad

Tabla 12

Resumen de procesamiento de casos

	Casos					
	Válido		Perdidos		Total	
	N	Porcentaje	N	Porcentaje	N	Porcentaje
TÉCNICA DEL MODELADO	66	100,0%	0	0,0%	66	100,0%
MOTIVACIÓN CREATIVA	66	100,0%	0	0,0%	66	100,0%

Tabla 13

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
TÉCNICA DEL MODELADO	,149	66	,001	,922	66	,000
MOTIVACIÓN CREATIVA	,126	66	,011	,952	66	,012

a. Corrección de significación de Lilliefors

Conclusión:

Observamos en la tabla 13 prueba de normalidad, según el estadístico Kolmogorov Smirnov para muestras mayores a 50 unidades de análisis que las variables de estudio TÉCNICA DEL MODELADO y MOTIVACIÓN CREATIVA provienen de una distribución diferente a la normal Sig = 0,001 y 0,022 < a 0.05 en consecuencia utilizamos una prueba no paramétrica Rho de Spearman.

CONTRASTACIÓN DE LA HIPÓTESIS GENERAL DE LA INVESTIGACIÓN

H0: La técnica del Modelado no influye significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

HG: La técnica del Modelado influye significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

Tabla 14

Correlaciones entre La técnica del Modelado y la Motivación Creativa

			TÉCNICA DEL MODELADO	MOTIVACIÓN CREATIVA
Rho de Spearman	TÉCNICA DEL MODELADO	Coeficiente de correlación	1,000	,379**
		Sig. (bilateral)	.	,002
		N	66	66
	MOTIVACIÓN CREATIVA	Coeficiente de correlación	,379**	1,000
		Sig. (bilateral)	,002	.
		N	66	66

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Observamos en la tabla 14 según el estadístico de correlación Rho de Spearman $r = 0,379$ y $\text{Sig} = 0,002 < \alpha 0,05$ es significativo en consecuencia rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la hipótesis general de investigación La técnica del Modelado influye significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

CONTRASTACIÓN DE LA PRIMERA HIPÓTESIS ESPECÍFICA

H₀: Los proyectos plásticos no influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

H_{E1}. Los proyectos plásticos influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

Tabla 15

Correlaciones entre Los proyectos plásticos y la Motivación Creativa

		Proyectos plásticos	MOTIVACIÓN CREATIVA
Rho de Spearman	Proyectos plásticos	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,301 [*]
		N	66
MOTIVACIÓN CREATIVA	MOTIVACIÓN CREATIVA	Coeficiente de correlación	,301 [*]
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	66

*. La correlación es significativa en el nivel 0,05 (bilateral).

Observamos en la tabla 15 según el estadístico de correlación Rho de Spearman $r = 0,301$ y $Sig = 0,014 < \alpha 0,05$ es significativo en consecuencia rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la primera hipótesis específica de investigación Los proyectos plásticos influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco.

CONTRASTACIÓN DE LA SEGUNDA HIPÓTESIS ESPECÍFICA

H₀: Las labores prácticas no influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

H_{E2}. Las labores prácticas influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

Tabla 16

Correlaciones entre Las labores prácticas y la Motivación Creativa

		Labores prácticas	MOTIVACIÓN CREATIVA
Labores prácticas	Correlación de Pearson	1	,437**
	Sig. (bilateral)		,000
	N	66	66
MOTIVACIÓN CREATIVA	Correlación de Pearson	,437**	1
	Sig. (bilateral)	,000	
	N	66	66

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Observamos en la tabla 16 según el estadístico de correlación Rho de Spearman $r = 0,437$ y $Sig = 0,000 < a 0,05$ es significativo en consecuencia rechazamos la hipótesis nula (H_0) y aceptamos la segunda hipótesis específica de investigación Las labores prácticas influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

CAPÍTULO VI

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Primera: Los hallazgos en lo que respecta al objetivo general son los siguientes la técnica del Modelado influye significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco, en contrastación a ello citamos a Cordero-Aybar, O. (2019) *Motivación extrínseca y la expresión pictórica artística en estudiantes de Secundaria de Quinua. Ayacucho, 2018*. Conclusiones. Los estudiantes evaluados muestran una percepción común de la motivación extrínseca mientras que su representación artística califica como excelente (Tabla 1). El coeficiente de correlación Tau C de Kendal, con un valor de 0.540, indica un nivel moderado de relación. El p-valor obtenido, 0.000, es menor que el nivel de importancia ($\alpha = 0.05$), lo que lleva al rechazo de la hipótesis nula y a la aceptación de la hipótesis alternativa. En síntesis, se confirma una vinculación relevante entre la motivación extrínseca y la representación artística en pintura en estudiantes del 5° Grado A y B de la Institución Educativa Pública Libertad de América de Quinua, Ayacucho, en 2018.

Segunda: Con respecto a la primera hipótesis específicas hallamos estos resultados los proyectos plásticos influyen significativamente en la motivación creativa de los alumnos de la especialidad de Artes Visuales en la UNDQT Cusco, se alude a las expresiones de Berrocal, A. (2021), quien exploró la asociación entre las Artes Plásticas y la creatividad en infantes de cuatro años en el nivel inicial de la Institución Educativa N° 546 “San Antonio de Padua” - Huaral, durante 2019. Los hallazgos señalaron que gran parte de los infantes mostraron inclinación por los niveles medios, con un 48% en la V1 y un 54% en la V2, manifestando una tendencia ascendente. Para cotejar las premisas, se utilizó la prueba correlativa de Spearman ($Rho = 0,717^{**}$ p. valor = 0,000), llegando a la conclusión de que hay una conexión positiva entre las artes plásticas y la creatividad.

Tercera: En lo referente a la segunda hipótesis específica, se obtuvieron los siguientes resultados: las labores prácticas tienen un impacto considerable en la motivación creativa de los estudiantes inscritos en la carrera de Artes Visuales en la UNDQT Cusco. Contrariamente a esto, se menciona el estudio de Aronés, J. (2021) acerca de las estrategias pictóricas en la creatividad artística de los

estudiantes de pintura de la Escuela de Artes Plásticas de Ayacucho. Las conclusiones apuntan a que las técnicas pictóricas inciden en la creatividad artística. Estos resultados fueron corroborados por medio del análisis estadístico t de Student, mostrando una t calculada de -26.926, lo que señala que la puntuación posterior a la prueba es mayor que la previa; además, el nivel de significancia asintótica de 0.000 es menor que el nivel crítico de $\alpha = 0.05$ ($p=0.000 < 0.05$; $t=-26.926$).

CONCLUSIONES

Primera

Se acepta la hipótesis general de investigación (HG) al rechazar la hipótesis nula (H0) debido a que, según el estadístico de correlación Rho de Spearman $r = 0,379$ y $\text{Sig} = 0,002 < a 0,05$, se evidencia que la técnica del Modelado tiene una influencia significativa en la Motivación Creativa de los estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco.

Segunda

Respecto a la primera hipótesis específica de investigación (HE1), se rechaza la hipótesis nula (H0) ya que el análisis del estadístico de correlación Rho de Spearman, con un valor de $r = 0,301$ y un nivel de significancia de $\text{Sig} = 0,014 < 0,05$, evidencia la significativa influencia de los proyectos plásticos en la Motivación Creativa de los estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco 2023.

Tercera

Hemos confirmado que las actividades prácticas tienen un impacto significativo en la Motivación Creativa de los estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco. Esto se respalda con el estadístico de correlación Rho de Spearman $r = 0,437$ y $\text{Sig} = 0,000 < a 0,05$, lo que conlleva a rechazar la hipótesis nula (H0) y a aceptar la segunda hipótesis específica de investigación (HE2).

RECOMENDACIONES

Primera

Para que los estudiantes alcancen mayor grado de motivación en la creatividad durante el proceso educativo en el área de pregrado de la universidad nacional diego Quispe tito del cusco se recomienda a la jefatura de la facultad de arte, como alternativa de estudio la técnica del modelado por sus variadas posibilidades plásticas amplias en la expresión de emociones, sentimientos, realidades e imaginación.

Segunda

Es fundamental motivar la creatividad de los estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco, para ello se recomienda la elaboración de los proyectos plásticos sean a partir del modelado por no tener limitación en su proyección de todo real o imaginaria de las diversas expresiones humanas y ser fundamental.

Tercera

La técnica del modelado en su proceso de labor practica es el estadio más motivador del proceso donde el logro del volumen se hace realidad no limitando el material para lograr las formas deseadas con mucha facilidad por su ductilidad del material, recomendando como inicio de técnica en el transcurso de formación de pregrado en los estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNADQTC Cusco.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Acha, J. (1992). *Introducción a la creatividad artística*. México: Trillas.
- Ahuanari, S. y Lozano, J. (2020) *Técnica Gráfica Plástica en el desarrollo del pensamiento creativo en los niños y niñas de cuatro años de la institución educativa inicial n°304 “Gotitas De Amor” - Pucallpa-2019*. Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial.
- Almeida, O. (2015). *Rutas de aprendizaje*. Lima: MV FENIX.
- Almudena, M. (2020) *Perspectivas sobre la creatividad y sus vinculaciones con la Educación Escolar. Un estudio relacional con maestras y estudiantes de Educación Infantil*. Tesis doctoral de la Universitat de Barcelona.
- Álvarez, E. Aranda, R; Asto-Druett, G. Escalante, J. y Gibaja-Velazco, A. (2022) *La Motivación y su contribución en el desarrollo del pensamiento crítico en los estudiantes del II Ciclo de la carrera de Educación Artística en una Escuela Nacional de Educación Superior de Lima, en el periodo 2021-II*, para optar el grado académico de maestro en docencia Universitaria y Gestión Educativa en la universidad tecnológica del Perú.
- Arias, F. (2012) *El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica*. (6ta ed.).
- Aronés, J. (2021) *Técnicas pictóricas en la creatividad artística en estudiantes de pintura de la Escuela de Artes Plásticas de Ayacucho*. Maestría En Educación
- Bernal, C. (2016). *Metodología de la investigación* (3a. ed.), Colombia: Editorial.
- Berrocal, A. (2021) *Las Artes Plásticas y su relación con la creatividad en los niños de cuatro años del nivel inicial de la Institución Educativa N° 546 “San Antonio de Padua” - Huaral, 2019*. Para optar el título profesional de licenciada en educación inicial de la Universidad Alas Peruanas.
- Carrasco, S. (2013). *Metodología de la investigación científica*. (2a.ed.). Lima: Ediciones San Marcos.
- Carrasco, S. (2016). *Metodología de la investigación científica*. (3era ed.) Lima: Editorial San Marcos.
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). *La motivación y el aprendizaje*. *Alteridad*, 4(1), 20-33.

- Cordero-Aybar, O. (2019) *Motivación extrínseca y la expresión pictórica artística en estudiantes de Secundaria de Quinua. Ayacucho, 2018*. Tesis para obtener el grado académico de: Maestra en Psicología Educativa.
- Delgado, C. (2022) Estrategias didácticas para fortalecer el pensamiento creativo en el aula. Un estudio meta-analítico. *Revista Innova educación*, Vol.4 Num.1 Puno-Perú. DOI: <https://doi.org/10.35622/j.rie.2022.01.004>.
- De Sagara, J. (1980). *Composición artística*. Barcelona: LEDA.
- Díaz, C. (1986). *La creatividad en la expresión plástica propuestas didácticas metodológicas*. Narcea.
- Díaz-Reval, M. I., Ventura-Martínez, R., Déciga-Campos, M., Terrón, J. A., Cabré, F., & López-Muñoz, F. J. (2004). Evidence for a central mechanism of action of S-(+)-ketoprofen. *European journal of pharmacology*, 483(2-3), 241-248.
- Gálvez, I. y Berzetti, D. (2019) *Estrategia de sensibilización hacia la creatividad basada en preferencias de aprendizaje*. Maestría en Administración y Dirección de Empresas – MBA. Universidad Autónoma de Bucaramanga.
- García-Legazpe, F. (2008), *Motivar para el aprendizaje desde la actividad orientadora, Madrid, Ministerio de Educación y Ciencia (MEC)/Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE)*.
- González-Villavicencio, J; Suárez Barba, J. Taco-Andrade, A. Cózar Cisneros, A. (2022) *Técnicas y métodos de aprendizaje para mejorar el pensamiento creativo en los estudiantes*. Pol. Con. (Edición núm. 70) Vol. 7, No 10 ISSN: 2550 - 682X DOI: 10.23857/pc.v7i10.
- Guallasamin, G. y Mosquera, K. (2020) *Análisis del desarrollo de la creatividad en niños de educación inicial II, del Centro Infantil Abejitas Laboriosas ubicada en Conocoto, año lectivo 2019- 2020*. Trabajo de titulación, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación mención Infantil en la Universidad de las Fuerzas Armadas.
- Guzmán, G. M. (2011). *Teoría y práctica del color*. Ecuador.
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F.: Mc Graw Hill.
- Hessenberg, K. (2006). *Esculturas técnicas y proyectos*. BLUME.

- Huerta- Rosales, M. (2002). *Enseñar a aprender significativamente*. Lima: San Marcos.
- Maristany, E. (2012). *El proceso creativo en el arte y cultura contrastes*, 24-25.
- Maslow, A. H., & Mintz, N. L. (1956). Effects of esthetic surroundings: I. Initial effects of three esthetic conditions upon perceiving “energy” and “well-being” in faces. *The Journal of Psychology*, 41(2), 247-254.
- Maslow, A. (1982). *La personalidad Creadora*. Editorial Kairos, Barcelona.
- Merani L., A. (1982). *Diccionario de pedagogía en compendio de ciencias de la educación*. México: Grijalbo.
- Ñaupas, Mejía, Novoa y Villagómez. (2014). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. (4ta.ed). Bogotá: Ediciones de la U.
- Ñaupas, H. Valdivia, M. Palacios, J. y Romero, E. (2018) *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis* (5ta ed.). Bogotá: Ediciones de la U.
- Pintrich, P.R. y Schunk, D.H. (2006). *Motivación en contextos educativos*. Madrid, Pearson.
- Robbins, S. y Judge, T. (2013) *Comportamiento organizacional*. (15 ed.) PEARSON, México. ISBN: 978-607-32-1980-8.
- Salvo, V. (2010). *Educacion por el arte*. Lima: A.F.A.
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2015). *Metodología de la investigación científica*. (4a.ed.) Lima: Visión Universitaria.
- Sefchovich, G. y Waisburd, G. (2007) *Hacia una pedagogía de la creatividad: expresión plástica*. ISBN: 9789682467448. Trillas, México.
- Sepúlveda, C. (2021) *Talleres Para el desarrollo de la Creatividad, Innovación, Tecnologías de la información y la Comunicación, Sustentados en el Aprendizaje Colaborativo en contexto de crisis sanitaria*. Tesis para optar al Grado de Magíster en Educación Mención Currículo y Comunidad educativa.
- Schunk, D. H. (1991). Self-efficacy and academic motivation. *Educational psychologist*, 26(3-4), 207-231.

Zimmerman, B. J., Bandura, A., & Martínez-Pons, M. (1992). Self-motivation for academic attainment: The role of self-efficacy beliefs and personal goal setting. *American educational research journal*, 29(3), 663-676.

Tamayo y Tamayo, M. (2012) *El proceso de la investigación científica*, México, Limusa.

ANEXOS

ANEXO 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA

ANEXO 02. INSTRUMENTOS

ANEXO 03. VALIDACIÓN JUICIO DE EXPERTOS

ANEXO 04. DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD DE PLAN DE TESIS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: TÉCNICA DEL MODELADO Y MOTIVACIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE ARTES VISUALES DE LA UNDQT CUSCO 2022.					
PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>PG: ¿De qué manera la Técnica del Modelado influye en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022?</p> <p>Problemas Específicos</p> <p>PE1: ¿De qué manera los proyectos plásticos influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022?</p> <p>PE2: ¿De qué manera las labores prácticas influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>OG: Determinar de qué manera la Técnica del Modelado influye en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022.</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>OE1: Identificar de qué manera los proyectos plásticos influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022.</p> <p>OE2: Establecer de qué manera las labores prácticas influyen en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco 2022.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>HO: La técnica del Modelado influye significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco.</p> <p>HG: La técnica del Modelado no influye significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco.</p> <p>Hipótesis Específicas</p> <p>HE1. Los proyectos plásticos influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco.</p> <p>HE2. Las labores prácticas influyen significativamente en la Motivación Creativa en estudiantes de la carrera profesional de Artes Visuales de la UNDQT Cusco.</p>	<p>Variable X: TÉCNICA DEL MODELADO</p> <p>Variable Y: MOTIVACIÓN CREATIVA</p>	<p>Dx1: proyectos plásticos</p> <p>Dx2: labores prácticas</p> <p>Dy1: Motivación en el aprendizaje</p> <p>Dy2: creatividad</p>	<p>1. Tipo de investigación: Básica</p> <p>2. Nivel: Descriptivo correlacional</p> <p>3. Diseño: No experimental</p> <p>4. Enfoque: Cuantitativo</p> <p>5. Población: 80 Estudiantes de la carrera profesional de educación artística.</p> <p>6. Muestra: 66, Estudiantes de la carrera profesional de educación artística.</p> <p>7. Técnica: Encuestas Procesamiento de datos Tabulaciones</p> <p>8. Instrumentos: cuestionario Software SPSS versión 25</p>



**Vicerrectorado académico
Escuela de Posgrado**

**Título: TÉCNICA DEL MODELADO Y MOTIVACIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA
CARRERA PROFESIONAL DE ARTES VISUALES DE LA UNADQTC Cusco 2023.**

La encuesta es anónima y se requiere la veracidad del caso en su respuesta. Para tal efecto usted podrá marcar la alternativa correspondiente con un “X” o con un aspa considerando la siguiente escala:

ESCALA DE LICKERT				
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Dimensiones	VX: TÉCNICA DEL MODELADO	Valoración				
		N	CN	AV	CS	S
X1: proyectos plásticos	1. ¿Considera usted que las técnicas del modelado de la escultura determinaran la formación artística del nuevo profesional?					
	2. ¿Considera usted que las técnicas del modelado de la escultura determinaran la expresión plástica de los estudiantes de pregrado?					
	3. ¿Le parece a usted que las técnicas del modelado de la escultura les permitirán valorar la importancia de la escultura en los estudiantes de artes visuales?					
	4. ¿Considera usted que las técnicas del modelado de la escultura son parte importante de las técnicas de la escultura del futuro profesional de arte?					
	5. ¿Considera usted que las técnicas del modelado de la escultura son necesarias en la elaboración de los tipos de escultura?					
X2: labores prácticas	6. ¿Cree usted que la técnica del modelado que se realizan en los procesos permite un mejor dominio en la destreza de los diferentes tipos de modelado?					
	7. ¿Cree usted que la técnica del modelado que se realizan en los procesos permite un reconocer las características del modelado?					
	8. ¿Le parece a usted que en la técnica del modelado donde se realizan los procesos son importantes aplicar los principios compositivos?					
	9. ¿Cree usted que en la técnica del modelado donde se realizan los procesos permite un mejor dominio de destreza en el modelado en arcilla?					
	10. ¿Cree usted que en la técnica del modelado donde se realizan procesos permite desarrollar diferentes formas básicas plásticas por los estudiantes de arte?					



**Vicerrectorado académico
Escuela de Posgrado**

**Título: TÉCNICA DEL MODELADO Y MOTIVACIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA
CARRERA PROFESIONAL DE ARTES VISUALES DE LA UNDQT CUSCO 2022.**

La encuesta es anónima y se requiere la veracidad del caso en su repuesta. Para tal efecto usted podrá marcar la alternativa correspondiente con un “X” o con un aspa considerando la siguiente escala:

ESCALA DE LICKERT				
Nunca	Casi nunca	A veces	Casi siempre	Siempre

Dimensiones	VX: MOTIVACIÓN CREATIVA	Valoración				
		N	CN	AV	CS	S
Y1: Motivación en el aprendizaje	11. ¿Le parece a usted que la motivación creativa como en su dimensión de motivación es importante en el desarrollo de su aprendizaje?					
	12. ¿Le parece a usted que la motivación creativa como en su dimensión de motivación es importante en su clasificación?					
	13. ¿Le parece a usted que la motivación creativa como en su dimensión de motivación es importante en el arte?					
	14. ¿Le parece a usted que la motivación creativa como en su dimensión de motivación es de mucha importancia?					
	15. ¿Le parece a usted que la motivación creativa como en su dimensión de motivación es importante en las estrategias del arte?					
Y2: Creatividad	16. ¿Cree usted que la motivación creativa como en su dimensión de creatividad permite conocer las definiciones en la formación del estudiante de arte?					
	17. ¿Cree usted que la motivación creativa como en su dimensión de creatividad permite reconocer las diferentes teorías para el desarrollo de su expresión artística?					
	18. ¿Cree usted que la motivación creativa como en su dimensión de creatividad permite diferenciar las características en los estudiantes de arte?					
	19. ¿Cree usted que la motivación creativa como en su dimensión de creatividad permite conocer las técnicas para la aplicación de la expresión plástica?					
	20. ¿Cree usted que la motivación creativa como en su dimensión de creatividad permite identificar el pensamiento en los del estudiante de escultura de artes visuales?					



VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: **Hijar Hernández Víctor Daniel**
 1.2 Grado académico: **Magister**
 1.3 Cargo e institución donde labora: **DTC Universidad Alas Peruanas**
 1.4 Título de la Investigación: **TÉCNICA DEL MODELADO Y MOTIVACIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE ARTES VISUALES DE LA UNDQT CUSCO 2022.**
 1.5 Autor del instrumento: **Bach. JUAN CHALLCO CHURA**
 1.6 Nombre del instrumento: **Cuestionario**

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					85%
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					85%
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.					85%
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.					85%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					85%
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.					85%
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.					85%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.					85%
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.					85%
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					85%
SUB TOTAL						850
TOTAL						850

VALORACIÓN CUANTITATIVA (Total x 0.20): 17

VALORACIÓN CUALITATIVA: EXCELENTE

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

Lugar y fecha: 10 de enero del 2023

Mg Víctor Daniel Hijar Hernández
DNI: 09461497



**VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO**

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- I.1 Apellidos y nombres del experto: Cabrera Cueto, Yda Rosa**
- I.2 Grado académico: Magister**
- I.3 Cargo e institución donde labora: DTC Universidad Alas Peruanas**
- I.4 Título de la Investigación: TÉCNICA DEL MODELADO Y MOTIVACIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE ARTES VISUALES DE LA UNDQT CUSCO 2022.**
- I.5 Autor del instrumento: BACH. JUAN CHALLCO CHURA**
- I.6 Nombre del instrumento: Cuestionario**

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.				80%	
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				80%	
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.				80%	
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.				80%	
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.				80%	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.				80%	
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.				80%	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.				80%	
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.				80%	
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.				80%	
SUB TOTAL					800	
TOTAL					800	

VALORACIÓN CUANTITATIVA (Total x 0.20): 16

VALORACIÓN CUALITATIVA: Muy Bueno

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Aplicable

Lugar y fecha: 15 de enero del 2023

**Dra. Yda Rosa Cabrera Cueto
DNI: 06076309**



**VICERRECTORADO ACADEMICO
ESCUELA DE POSGRADO**

FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

I.1 Apellidos y nombres del experto: ESTRADA GAMBOA MAURO.

I.2 Grado académico: Doctor.

I.3 Cargo e institución donde labora: DTC Universidad Alas Peruanas

I.4 Título de la Investigación: TÉCNICA DEL MODELADO Y MOTIVACIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE ARTES VISUALES DE LA UNDQT CUSCO 2022.

I.5 Autor del instrumento: Bach. JUAN CHALLCO CHURA

I.6 Nombre del instrumento: Cuestionario

INDICADORES	CRITERIOS CUALITATIVOS/CUANTITATIVOS	Deficiente 0-20%	Regular 21- 40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61- 80%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.					85%
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					85%
3. ACTUALIDAD	Adecuado al alcance de ciencia y tecnología.					85%
4. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.					85%
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos de cantidad y calidad.					85%
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos del estudio.					85%
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos-Científicos y del tema de estudio.					85%
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores, dimensiones y variables.					85%
9. METODOLOGIA	La estrategia responde al propósito del estudio.					85%
10. CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teorías.					85%
SUB TOTAL						850
TOTAL						

VALORACION CUANTITATIVA (Total x 0.20): 17

VALORACION CUALITATIVA: Muy Bueno

OPINION DE APLICABILIDAD: Aplicable

Lugar y fecha: 10 de enero del 2023


 Firma y Pos-firma del experto
Dr. Mauro Estrada Gamboa
 DNI. 09994766

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD DEL INFORME DE TESIS

Yo, **Bach. JUAN CHALLCO CHURA**, estudiante de la Maestría en Docencia Universitaria y Gestión Educativa de la Universidad Alas Peruanas, con código N° 2017110669, identificado con DNI 23924554, con la tesis titulada: **TECNICA DEL MODELADO Y MOTIVACIÓN CREATIVA EN ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE ARTES VISUALES DE LA UNDQT CUSCO 2022.**

Declaro bajo juramento que:

1. El informe de tesis es de mi autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni copiados, y, por lo tanto, los resultados que se presentan en la tesis contribuirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse fraude (datos falsos) de plagio (información sin citar a autores), de piratería (uso ilegal de información ajena), o de falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Alas Peruanas.

Cusco, agosto de 2023



Bach. JUAN CHALLCO CHURA
Código Orcid: 0009-0007-4555-2465

