



**UMCE**  
el poder transformador de la educación

**FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA  
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

La práctica artística del modelado como un agente para la experimentación  
de las formas en la era digital

**SEMINARIO DE TÍTULO - PROYECTO DE TITULACIÓN  
PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL  
PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Estudiante: Darling Belén Marín Huerta

Profesora Guía  
Francisca García Barriga

**SANTIAGO, 2024**



**UMCE**  
el poder transformador de la educación

**FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES**

La práctica artística del modelado como un agente para la  
experimentación de las formas en la era digital

**SEMINARIO DE TÍTULO - PROYECTO DE TITULACIÓN**  
**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL**  
**PROFESOR/A DE ARTES VISUALES**

Estudiante: Darling Belén Marín Huerta

Profesora Guía

Francisca García Barriga

**SANTIAGO, 2024**

Autorizado para



Sibumce Digital

## **Resumen**

El impacto de los videojuegos en la capacidad creativa de los niños es un tema de creciente interés, especialmente en un contexto donde juegos como *Minecraft* promueven la creación dentro de un entorno digital de un formato cuadrangular, pero a menudo limitan la interacción física con materiales tangibles. El taller realizado busca abordar dicha problemática mediante la práctica artística del modelado sustentable, promoviendo el análisis de la nueva cultura visual que influye en la creatividad actual de los jóvenes de hoy en día. A través de la experimentación con materiales no convencionales, se pretende estimular una mayor conexión con el proceso creativo y fomentar un imaginario variado, transformando las limitaciones impuestas por los videojuegos en una nueva forma de crear. Este enfoque integrador entre la educación artística, los videojuegos y la cultura visual busca reavivar la capacidad creativa de los niños, proporcionándoles herramientas para desarrollar un imaginario propio y diverso en un mundo cada vez más influenciado por la tecnología.

**Palabras claves:** Videojuegos, cultura visual, educación artística, masa de cartón de huevo.

## Índice

<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Conceptos de la investigación</b>	
-La era digital	
-Cultura visual y los videojuegos	
-Referencias artísticas. De lo digital a lo material	7
<b>Taller de modelado (propuesta artística-metodológica)</b>	<b>10</b>
-Elección y realización de la masa de cartón de huevo	12
-Caracterización de los participantes	17
-Moldeado de figuras de <i>Minecraft</i>	19
<b>Proyecciones finales</b>	<b>21</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>23</b>

## Introducción

Las referencias visuales y la práctica de los videojuegos pueden afectar la capacidad creativa de los estudiantes. Los videojuegos a lo largo del tiempo han sido una referencia artística fundamental para generar nuevas concepciones del arte y sus formas de expresarse, y durante los últimos años ha existido un gran aumento del uso de diversas tecnologías para adquirir estos medios de entretenimiento, llegando así también a los usuarios que nos compete, los niños. La masificación de estos formatos ha llegado a influenciar de manera evidente la imaginación de los niños, siendo estos los nuevos imaginarios de su cotidianidad. En específico, *Minecraft*, ha influenciado la capacidad creativa de los niños.

Durante mi práctica profesional en el establecimiento Liceo A5 Mercedes Marín del Solar pude observar que los alumnos en artes expresan sus ideas repitiendo la estética geométrica que presentan estos videojuegos, desde la forma de los animales hasta cómo se perciben a sí mismos, perdiendo de esta manera la forma de las referencias tangibles o del mundo físico, limitando así el uso de figuras geométricas que se pueden utilizar, por lo que esto afecta intrínsecamente a las clases de artes visuales, ya que estos se pueden presentar hasta en obras de adolescentes que han sido expuestos a estos videojuegos durante su infancia, cabe destacar que no solo se puede observar a la hora de dibujar, este formato también se exhibe en obras escultóricas de cualquier tipo de material.

A partir de lo anterior, me pregunto: ¿cómo influyen los videojuegos en el imaginario de los niños, y cómo afecta esto en su creatividad en la clase de artes visuales? ¿Cómo la práctica artística del modelado puede fomentar la creatividad? y ¿Cómo la práctica del modelado puede transformar la mirada bidimensional de las pantallas a la tridimensionalidad?

A modo de objetivo general (OG) se propone diseñar un taller de modelado de material sustentable, dirigido a estudiantes de quinto y sexto básico, en el cual se trabaje con la naturalidad y diversidad de las figuras geométricas, donde se pueda poner en práctica la capacidad de crear visualmente formas que salgan de nuestra concepción o conocimiento básico, en este caso la configuración de los elementos cúbicos del videojuego *Minecraft*, y se genere una crítica a la cultura visual de la actualidad, donde el material de modelado, el cual corresponde a una masa que está compuesta por cartón de bandejas de huevos, funcione como un objeto canalizador de las formas, pues en este no solo se trabaja la visualidad sino también las capacidades de reconocer y utilizar las figuras de manera creativa a través de las manos o herramientas de modelado.

La hipótesis que establece esta investigación es la transformación del taller para que pueda en un vehículo de alfabetización visual cultural, que puede permitir a los estudiantes entender cómo las imágenes trabajan inconscientemente en nuestra forma de comprender el mundo y de representarlo; en donde el ejercicio de modelado se vuelve un medio creativo para expresar diferentes formas de transformar lo conocido, considerando que a algunos estudiantes se les dificulta salir de las formas de los objetos observados, es decir evitar la mimesis a la hora de crear desde el pensamiento propio con el uso de una referencia.

Los objetivos específicos son: generar ejercicios de modelado de un material no convencional, a partir de imágenes de la pantalla; utilizar un material reciclado que puede transformarse de diversas maneras; y estudiar referentes teóricos y artísticos que puedan dar sustento al diseño y ejecución del taller con escolares.

En el presente documento interroga cómo las referencias visuales pueden afectar nuestra forma de crear y entender nuestro entorno, para aquello se mostrarán ejemplos de la presencia de estos en la actualidad y como esta se ha transformado en la nueva cultura visual de las nuevas generaciones, para fomentar la participación activa de los estudiantes, esta parte se realizará mediante un juego de reconocimiento de imágenes que muestran, sin mencionar o tener escrito su nombre, productos que son reconocidos de manera mundial y que actualmente se asocian a ciertas empresas o productos. Para adentrarnos al videojuego en sí se utilizarán dibujos realizados por niños y lo que es lo que quiere decir con este, luego de que los niños puedan identificar el estilo del dibujo se realizará la pregunta principal ¿conoces a alguien, un amigo, un primo que dibuja de esta manera? Esta será la que guíe la crítica a la problemática observada en los dibujos presentados. A partir de la pregunta anterior se les entregará una hoja en la cual deben marcar SI o NO, y mencionar a quienes han observado (un primo, amigo, hermano, etc.). Luego se realizará una actividad en donde con materiales de modelado, específicamente masa de cartón de huevo, deban representar figuras o elementos visuales del videojuego. Durante este proceso se les consultará si conocen el material que están usando y el cómo se hace, esperando así generar mayor cercanía con los estudiantes e incitar a su lado más curioso, y el cómo se han imaginado los objetos fuera de la realidad conocida, esta parte de la actividad es de suma importancia ya que no hay que perder la interacción grupal, para que así se escuchen las diversas opiniones y generar un diálogo acerca de lo observado.



## Conceptos de la investigación

En la actualidad el alcance de la tecnología ha llegado a la mayoría de los hogares, donde incluso los infantes pueden tener sus propios aparatos tecnológicos con los cuales interactúan de manera constante sin la supervisión o condiciones de su uso causando de esta manera una adicción y necesidad intermitente de su utilización, como indica Parra:

El abuso de la tecnología causa dependencia en los niños; el vicio obstaculiza el desarrollo infantil. La preocupación, por lo tanto, se concentra en los jóvenes y en los niños más vulnerables a este tipo de dependencia, principalmente por el surgimiento cada vez más frecuente de los juegos en línea (2018, p. 221)

A causa de esto se ha tenido que mantener una observación constante sobre el uso de las nuevas tecnologías y su desempeño en el ámbito escolar, pues esta se ve directamente afectada con la mala utilización de estas. Si bien el uso de las TICS pueden ser beneficiosas para el desarrollo de nuevos aprendizajes, también pueden limitarlo como el doctor Cerisola (2017) menciona.

Sin embargo, no deben reemplazar otras actividades beneficiosas para el desarrollo como el juego creativo, las experiencias de exploración con objetos de la vida real y al aire libre, las actividades físicas y las conversaciones e interacciones sociales con pares y adultos (p. 129)

Para comprender mejor este fenómeno, el cual nos referiremos a él como cultura visual hay que revisar el concepto de “Simpsonlogía” empleado por María Acaso y Clara Megías (2017) este refiere a los conocimientos que tenemos de las series animadas y como estas se han vuelto parte de la cultura visual de la actualidad, en este caso Los Simpson, en donde estos se han vuelto una construcción visual del mundo que puede creerse más real que la verdadera, en la cual vivimos. La diferenciación entre lo real y lo imaginario se vuelve ambigua y se presenta como lo verdadero, creando así una hiperrealidad (Baudrillard, 1978). Esto se puede vincular desde un punto en que los niños deben experimentar más con la aparición de figuras reales y muestran un mayor interés por representar desde la referencia visual que la imaginación, evitando que exista un conflicto entre la percepción de la vida real y la virtual.

La existencia de la hiperrealidad es uno de los factores que más afecta, sin duda alguna, al desarrollo de las sociedades contemporáneas, a su educación y, por supuesto, a la rama de la educación que está relacionada con la creación y el consumo de imágenes; es decir, la educación artística. (Acaso y Megías 2017, p. 51)

Los estudiantes dentro de la asignatura aprenden cómo desarrollarse creativamente y también a cómo expresarse mediante la misma, sin embargo, se ha observado que los niños cada vez han disminuido más su capacidad de representar la realidad fuera de los aspectos que pueden ver dentro de los videojuegos, como indica la Fundación Universia (2019)

Algunos expertos señalan que, si bien en cierto sentido las nuevas tecnologías pueden fomentar la creatividad pues permite el acceso a diferentes opciones de inspiración, por regla general afectan esta capacidad. Debido a que disponen de todo a su alcance, las nuevas generaciones no poseen necesidad de crear, pues a través de medios online acceden a las ideas más destacadas de todo el mundo sin importar el rubro o temática en cuestión.

Uno de estos elementos que pueden afectar visualmente es el videojuego de *Minecraft*, el cual es el más vendido de todos los tiempos y el que cuenta con más usuarios activos en línea hasta el día de hoy, si bien la clasificación que se indica para su uso es para mayores de diez años, actualmente cuenta con la presencia de personas de todas las edades. La aparición de este juego se ha insertado tan fuertemente en nuestra sociedad que es muy difícil no haber visto mercancías o haber escuchado de él, su diseño y formato tan característico se ha enraizado en el imaginario de niños y adolescentes hasta el punto de crear un estilo de arte basado en el videojuego. Esta influencia ha causado que muchos estudiantes repitan los patrones de diseños del mismo, ya que muestran mucho más interés en representar las formas que muestran este característico juego a la realidad que pueden observar en el mundo real, limitando la experiencia de probar con otros estilos o comprender cómo se configuran ciertos objetos y seres a la hora de su construcción.

La comprensión de la realidad que observamos no sólo está influenciada por las referencias visuales de nuestro día a día, sino también desarrollamos las habilidades blandas para expresar y crear visualmente. Como se menciona en el texto de *El arte es una forma de hacer (no una cosa que se hace)*:

Hoy en día, ni hacemos un consumo crítico del bombardeo visual al que estamos sometidas, especialmente durante la infancia y adolescencia, momentos en los que la atracción por lo visual es incontrolable, ni se aprovecha el potencial de nuevas metodologías que incorporan el lenguaje visual como principal vehículo de conocimiento para promover una de las competencias más importantes del siglo XXI, el pensamiento crítico visual. (Pascual & Lanau, p. 98)

En las clases de artes visuales se deben aprovechar las horas para comprender cómo crear y expresar lo que queremos, y sobre todo experimentar la realidad, para ello también se puede salir

de lo convencionalmente conocido en las bellas artes, para que este trabajo no sea repetitivo y tenga algo significativo para los estudiantes “es fundamental promover que las escasas horas dedicadas a lo artístico en el sistema educativo español se centren en ofrecer a las estudiantes otra forma de expresarse, para así comprender los diferentes modos de ver y entender” (Pascual & Lanau 2018, p. 98)

Un referente artístico que habla sobre la importancia de la materialidad en su obra y el cómo las clases de artes aportaron a su razonamiento y su relación con el arte es Javier Marín, el cual en reiteradas ocasiones menciona como el barro, un material de modelado, ha sido su favorito por el tacto y el cómo genera que todos los sentidos se activen para crear algo, es decir el olor, la textura y el color pueden aportar en la experiencia de esculpir

Empecé usando barro, porque era lo más barato, porque era fácil, me enamore del barro, es fantástico, tú lo tocas y quieres hacer barro, me gusta como huele, me gusta la temperatura, me gusta la humedad [...] yo digo que es lo más parecido a la piel, a la materia de la que estamos hechos (Marín, 2017)

La propuesta de crear este ambiente junto con las sensaciones de lo táctil es lo que logré trabajar con los estudiantes, pues si bien el material no era igual al barro, si era lo suficientemente maleable para ser trabajado, y algo que agregue para injerirse en el proceso es el sentido del olfato, al oler el material y suponer su composición, es decir, generar curiosidad por la materialidad. Es por ello que el trabajo manual de sentir las figuras y sentir las manos al contacto de la masa de modelado es un proceso de desarrollo tanto motriz como de percepción.

La tecnología puede ser un complemento para el trabajo análogo, no necesariamente estos deben ser separados, pues pueden llegar a complementarse como un todo, explorar la era digital y material. Podríamos plantear la tecnología como una interfaz basándonos en el campo informático, en donde este corresponde a un puente que garantiza la comunicación entre dos sistemas diferentes en el cual existe un intercambio de datos, posibilitando la bidireccionalidad de ambos elementos (Rivas, 2020, p. 135-136) profundizando como una forma de comunicación entre estos tipos de enseñanzas, en donde la visualidad es importante, pero también la forma física de materializar la obra.

## Taller de modelado (Propuesta metodológica-artística)

Estructuración de la actividad:

- Introducción: Explicación del propósito del taller y presentación de las referencias de la nueva cultura visual.
- Conversatorio: Preguntas dirigidas sobre la influencia de las referencias visuales observadas.
- Actividad Práctica: Modelado con masa de cartón de huevo.
- Reflexión y Evaluación: Tiempo para discutir el proceso, compartir creaciones y reflexionar sobre la experiencia.

La clase se dividió en dos cursos, quinto y sexto básico respectivamente, a ambos se les realizó una introducción sobre que era la cultura visual y cómo esta ha cambiado a lo largo de la historia. A modo de ejercicio se mostraron tres imágenes en donde debían adivinar a qué corresponde cada una de ellas (véase figura 1). A partir de estas imágenes realicé preguntas como por ejemplo: ¿Cómo sabes que proviene de una tienda?; ¿Por qué ese color es de aquella marca? ¿Cómo podemos diferenciarla de las demás marcas?



Figura 1. Captura de pantalla de ppt observado en el taller. Elaboración propia. 2024.

Por medio de estas preguntas los estudiantes podían observar cómo el imaginario se construye y se transforma y cómo la mirada es un proceso cultural al igual que la percepción. Cuestionarse de

dónde provienen y por qué lucen de esa manera, es el primer paso para generar un pensamiento crítico visual, entendiendo como estas imágenes trabajan en nuestro pensamiento.

Antes de la realización de la actividad principal se les entregó un papel en el que se les preguntaba si conocían a alguien que dibujara con el “estilo Minecraft” (véase figura 2), a lo cual llevó a una diferencia entre ambos cursos pues algunos tenían el conocimiento de que esto existía, pero nunca habían mostrado mucho interés por este tipo de contenido, otros lo seguían de manera regular e incluso lo practicaban. Pero sin lugar a dudas ambos cursos conocían el videojuego y han consumido material del mismo.

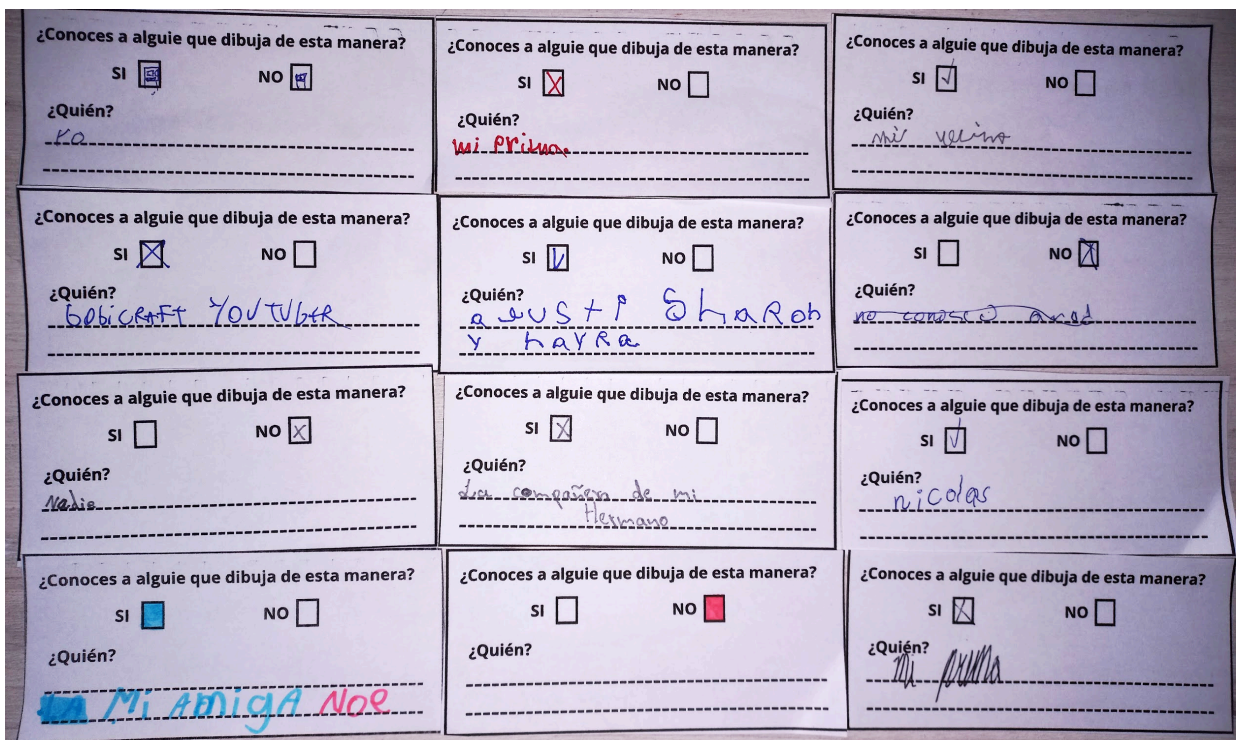


Figura 2. Fotografía del material de clase. Elaboración propia .2024

A la hora en la que se entregó el material de trabajo, es decir, la masa de modelar, se les preguntó a los estudiantes si saben que material es y de qué está hecho, esto con la intencionalidad de generar curiosidad por el material, pues este es de suma importancia para que los alumnos comiencen a trabajar con algo que desconocen y perder el miedo a experimentar con cosas nuevas, , ninguna respuesta acertó, pues este no olía a químicos, sino a comida gracias a las esencias de las cremas que tenían, les recordaba a cosas conocidas como el pan, y cuando les explique que realmente tenía una composición similar al pan fue algo completamente nuevo. Con este simple acto de tocar y oler, puede transformar la forma en la cual se relacionan con los materiales de artes, pues no solo se trabaja la visualidad a la hora de crear esculturas, también el tacto es de suma importancia, es toda

una experiencia práctica, recordando así el texto *El método Nube: : Arte Contemporáneo + Educación*.

También logran este efecto los materiales que podríamos denominar “sucios”, y que por su naturaleza no acostumbran a manipular en sus casas: el yeso, la anilina, el cholguán, etc, Introducir el trabajo del día mencionando algún objeto prohibido es siempre un buen modo de entusiasmar a los niños, y el sólo hecho de incorporarlos contribuye al involucramiento de los estudiantes (Fundación Nube 2019, p. 102).

### **Elección y realización de la masa de cartón de huevo**

La primera parte de la creación de mi taller era decidir el material con el cual se va a trabajar, en este caso sería un tipo de masa para modelar, esta decisión se llevó a cabo mediante las solicitudes del liceo en el cual realice la clase, en la que se pidió encarecidamente que fuera un material que no ensucia, y que fuera de fácil acceso, es por ello que al final opte por crear el material yo misma, para ello seleccione la masa hecha de cartón de huevo, pues los costos para su producción son bajos, además de que era una opción sustentable y no tóxica para los niños, con la cual incluso ellos pueden realizar por sí mismos.

El proceso de producción consiste en 5 pasos:

1. Obtención del material base: la caja del cartón de huevo debe ser cortada en trocitos pequeños en el cual se debe hervir en una olla, para luego dejarla reposar hasta que se entibie, esto hace que el cartón se vuelva blando y fácil de triturar. (véase figura 3)



Figura 3. Creación de la masa de modelado. Elaboración propia. Fotografía. 2024.

2. Luego el cartón se puede meter a la licuadora o triturar de manera manual en una superficie con textura, para volverlo una especie de papilla, la cual debe ser colada para quitarle todo el exceso de agua que haya absorbido con anterioridad. (véase figura 4)
3. Se pone la papilla en un bol, se agrega pegamento, en este caso utilice engrudo para que no fuera tóxico y se empieza a mezclar hasta que el cartón absorba el pegamento.
4. De la misma manera en la que se hace el pan, se le debe agregar una taza de harina hasta que la mezcla se vaya solidificando y tomando forma de masa, son aproximadamente 3 a 5 tazas de harina que se agregan (véase figura 5)
5. Y por último se agrega cremas de masaje o de manos para otorgarle suavidad y un olor agradable, en mi caso agregue 4 tipos de cremas a las masas, crema de frutos rojos, avena, naranja y coco.



Figura 4 y 5. Registro de preparación de la masa. Elaboración propia. Fotografía. 2024.

Para la realización de la clase fue necesario realizar una planificación (véase figura 6) en base a lo solicitado por el currículum nacional, puesto que estas formaran parte de las clases de la materia de artes visuales, no un taller extracurricular, por ello seleccione dos objetivos que se suelen repetir en todos los cursos a lo largo del ciclo escolar:

- OA 3: Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales
- OA 5: Evaluar críticamente trabajos de arte y diseños personales y de sus pares, considerando: expresión de emociones y problemáticas sociales, uso de materiales y procedimientos, aplicación de elementos del lenguaje visual y propósitos expresivos

Planificación clase de modelado

Profesor(a) en formación : Darling Marín				Cursos: 5° y 6° básico		Asignatura: Artes Visuales	
Segundo semestre 2024						Duración: 2 horas pedagógicas 75 minutos	
<b>Desarmando minecraft</b>							
Objetivos de Aprendizaje	Objetivo de la clase	Contenidos	Actividades de aprendizaje	Recursos/ Materiales y medios didáctico	Estrategia de evaluación	Indicadores de logro	
<p>OA 3. Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales.</p> <p>OA 5 Evaluar críticamente trabajos de arte y diseños personales y de sus pares, considerando: › expresión de emociones y problemáticas sociales › uso de materiales y procedimientos › aplicación de elementos del lenguaje visual › propósitos expresivos</p>	<p>Revisar y exhibir como las referencias visuales pueden afectar las formas en la que percibimos la realidad.</p> <p>Crear modelos tridimensionales utilizando masa de modelado reciclada, inspirados en objetos del videojuego Minecraft, y reflexionarán sobre cómo los estilos visuales influyen en la percepción de los objetos</p>	<p><b>Conceptuales</b> Minecraft Cultura visual Estilos artísticos</p> <p><b>Procedimentales</b> Trabajo de modelado con material reciclado.</p> <p><b>Actitudinales</b> Respeto por el trabajo del otro. Trabajo en equipo.</p>	<p><b>Inicio: (15 minutos)</b> Se realizará una presentación de introducción en la cual se explicará qué es la cultura visual y cómo afecta en la clase de artes visuales, utilizando ejemplos de dibujos y se comentará las experiencias que pueden observar con sus compañeros mediante la pregunta: ¿Conoces a alguien que tiene un estilo de dibujo similar al presentado? Luego de esto deben marcar en un papel que les será entregado la casilla de Si o No y se reflexionará de manera grupal qué cambios pueden detectar en el dibujo de sus conocidos.</p> <p><b>Desarrollo (45 minutos):</b> Los estudiantes se dividirán en grupos de 5 o 6 personas. A los estudiantes se les presentará diversos objetos conocidos del videojuego de Minecraft, con el cual deben realizar una representación visual utilizando la masa de modelado de cómo el objeto se vería con otras formas o en el mundo real según ellos mismos.</p> <p><b>Cierre (15 minutos):</b> Se les pedirá que algunos expliquen con qué formas o por qué seleccionó aquellas figuras para realizar su trabajo. Todos podrán juntar los elementos realizados sobre una mesa o más para crear su propia aldea de minecraft. Se realizará una breve reflexión grupal sobre lo que aprendieron y cómo podrían aplicar lo aprendido en futuros trabajos.</p>	<p><b>Profesor:</b> Masa de modelado de cartón de huevo. Palitos de helado.</p> <p><b>Estudiante:</b> Paño de limpieza (toalla nova) Lápiz grafito.</p>	<p><b>Agente:</b> coevaluación <b>Intencionalidad:</b> formativa <b>Instrumento de evaluación:</b> <b>ticket de salida</b> - ¿Qué elementos del lenguaje visual aplicaron en su trabajo? - ¿De qué manera afectan los videojuegos en nuestro estilo?</p>	<p>Aplican elementos del lenguaje visual con propósito expresivo</p> <p>Utilizan los materiales reciclados de manera creativa.</p> <p>Participan de manera activa en la discusión y reflexión sobre el impacto de la cultura visual.</p>	

Figura 6. Planificación de la clase del taller. Elaboración propia. 2024

A los dos cursos se les realizó los mismos ejercicios y actividades durante la clase, como se puede observar en la planificación (véase figura 6), a modo de explicación de la actividad principal, la cual corresponde a la observación de los otros objetos del videojuego, se realizó un pequeño ejercicio que trajo resultados bastantes diversos y todo gracias a una sola pregunta, la cual es ¿de qué manera representarías una estrella sin tener la forma típica de la estrella? Al momento de preguntar como luce una estrella los alumnos entendieron de manera inmediata cuál era la forma a la cual me refería, pero en ese mismo momento iniciaron diversos cuestionamientos de que sin no se utiliza la forma conocida, esta ya no sería una estrella. En mi situación de mediadora yo les pregunte si han visto el cielo en las noches, ya ane la afirmación positiva de todos, iniciamos una reflexión de lo observamos, pues la forma por *default* de la estrella, no tiene la forma real de la misma, es más les recordé que era realmente el sol dentro del universo, una estrella. Por lo que lo que la referencia visual de algunas cosas que conocemos realmente no respetan la apariencia actual del mismo, sino que crean un patrón repetitivo y fácil de recordar a través de símbolos. Como ejemplo les hable de *La noche estrellada* de Vincent van Gogh (1889) la cual muestra las estrellas como círculos y

algunas espirales a su alrededor, pero que todos entendíamos que eran en realidad, por consiguiente los estudiantes comenzaron a crear sus propias estrellas. (véase figura 7 y 8)



Figura 7 y 8. Creación de una estrella. Autoría propia. Fotografía. 2024

Para la actividad principal se presentaron tres figuras proyectadas del videojuego: el árbol (véase figura 9), el aldeano correspondiendo así a la figura humana (véase figura 10) y por último la vaca (véase figura 11) estos tres elementos tienen la misma composición a base de cubos, por lo que con la instrucción con la ayuda de la pregunta ¿cómo se vería *Minecraft* si fuera...? Los estudiantes debían esculpir los objetos observados con distintas figuras, para transformar el estilo del videojuego.



Figura 9 y 10. Captura de pantalla del videojuego Minecraft. Elaboración propia. 2024



Figura 11. Captura de pantalla del videojuego Minecraft. Elaboración propia. 2024

### **Caracterización de los participantes.**

En la clase uno, la cual corresponde a quinto básico asistieron todos los estudiantes y se nos proporcionó la sala de artes, por lo que se lograron observar muchos resultados que en el otro curso, la clase guiada por una dinámica retos entre ellos, donde se intentaba lograr algunas formas inusuales o que la escultura se mantuviera de pie por sí misma, para lograr estos objetivos los estudiantes buscaron soluciones inesperadas, como pueden ser el utilizar el palo de madera que se les fue entregado a modo de esteca como un soporte metiendolo dentro de la masa para sostenerse,

cada estudiante, al encontrarse muchos en una sola mesa, aportaba nuevas ideas y observaban el trabajo de sus compañeros.

Durante la clase todos participaron activamente, si bien ellos ya habían trabajado con greda con anterioridad, era la primera vez que utilizaban este tipo de masa de modelar, por lo que en un inicio fueron bastante tímidos interactuando con este, pero al darse cuenta que muy similar a otros y no tan húmedo como la greda empezaron a utilizarlas con mayor comodidad, durante el proceso les enseñé que si el material no era tan flexible era porque debían amasarlo antes de hacer las figuras, como otros principios de la utilización de masa de modelado, también recordábamos algunas figuras geométricas como pueden ser el cilindro, la pirámide, las espirales, entre otras, para que pudieran experimentar con todas las que quisiese.

### **Moldeado de figuras de Minecraft**



Humano de espirales. Autoría propia. Fotografía. 2024



Vaca de diversas figuras. Autoría propia. Fotografía. 2024



Aldeano pirámide. Autoría propia. Fotografía. 2024



Experimentación esqueleto de la figura. Autoría propia. Fotografía. 2024

### **Sexto básico**

Para la realización de esta clase, fue mucho más complejo, pues todos los estudiantes llegaban de a poco, tuve que repetir el inicio de la clase cuatro veces para que cada alumno que se iba incorporando a la clase fuera entendiendo la actividad, el curso decidió no ir a la sala de artes, pues se sentían más cómodos en su sala, ya que solo eran cuatro estudiantes, ya para cuando quedaban cuarenta minutos para finalizar la clase llegaron los últimos nueve estudiantes, en su totalidad eran dieciocho estudiantes, pero finalmente llegaron catorce. Todos trabajaron y mostraban alegremente sus resultados, a diferencia del curso anterior, ellos no utilizaron las estecas a modo de soporte, solo la masa de modelar, muchos de ellos mostraron interés por el material, llevándose consigo sus creaciones y guardando la receta para crear su propia masa de modelar, otra diferencia era que ellos nunca habían trabajado escultura con este tipo de materiales, así que tuve que proporcionar más información de cómo manejar la masa, también les explique de qué manera se podrán utilizar los palitos de helado en la actividad, fue muy complejo realizar la clase, sobretodo por el tiempo que tenían para trabajar.



Árbol de bolitas. Autoría propia. Fotografía. 2024



Trabajo del árbol con figuras geométricas. Autoría propia. Fotografía. 2024



Vaca rectangular. Autoría propia. Fotografía. 2024.

## Proyecciones finales

Retomando los objetivos de la investigación, mediante el trabajo de modelado realizado en clases se puede desarrollar una apreciación estética de la forma en la que trabajan los conocimientos previos y la propia cultura visual en la creación de las obras, las referencias y que utilizar de ellas para crear una obra final, en este caso los objetos del videojuego, ya que los participantes al observar los trabajos de sus compañeros, modificaban los suyos, puesto que al observar las creaciones de sus otros compañeros buscaban una manera de imitar el resultado a modo de inspiración para la creación propia. Otro de los puntos es que se refuerza la valoración de la diversidad, esto se pudo observar al final de la clase donde cada estudiante observó el trabajo del otro, pues llegaron a distintos resultados aunque todos observaban los mismos objetos del videojuego, cada uno aportó un estilo propio a su obra. Y finalmente la utilización de un material no convencional como un elemento que incentive el trabajo y la experimentación del material, observando y comprendiendo cómo el proceso de creación de la masa, puede ser realizado por los propios estudiantes en sus hogares y manipulado con facilidad para cualquier actividad en la que les sea útil.

Respecto de los ejercicios de modelado y la traducción de un medio a otro: El proceso artístico consistió en traducir en masa de cartón una imagen digital preexistente, es decir en una cosa completamente distinta al original. Este proceso activa los conocimientos previos sobre las formas geométricas, pues utiliza formas ya conocidas por los estudiantes, con la diferencia que en vez de mantener la bidimensionalidad se trabaja con el volumen de las mismas para que en el momento que sean mezcladas, puedan crear una representación propia de un elemento común que esta siendo utilizado como modelo para el ejercicio, trabajando de esta manera la innovación a la hora de seleccionar los elementos y el como utilizarlos, así también la salida de la zona de confort mediante los retos dentro de la sala de clases, con esto quiero decir que al utilizar un modelo, el cual deben de repetir los estudiantes, todos intentan imitar exactamente lo que observan, utilizando las mismas formas y distribución de ellas, en este caso el cubo de *Minecraft*, limitando así mismo sus capacidades de explorar más allá de la mimesis, es por ello que mediante la dinámica de una competencia de resultados posibles con las formas conocidas, pueden encontrar una solución a las propuestas que se iban generando en la clase y por último fomentar la conexión entre el arte y el entorno, dado que al trabajar la cultura visual y sus cambios, podemos observar cómo nuestra percepción gracias a los videojuegos puede afectar nuestra forma de crear, siendo esta una referencia para lo que queremos expresar, además incita a la exploración con nuevos materiales al trabajar desde la bidimensionalidad a la tridimensionalidad de la masa de modelar, conociendo sus características y formas de trabajarla.

Respecto del estudio de referentes y la teoría, si bien es complejo aún el día de hoy que la tecnología no invada los espacios por completo, se puede lograr un ambiente en el que pueden trabajar en sincronía, la actualidad es algo que constantemente llama la atención de los estudiantes y es algo que está presente en la actualidad, pueden reconocer las formas en la que se presentan y también el cómo influyen en su día a día, es por ello que con la obra de Rivas, se puede ver como no necesariamente un elemento puede ser devorado por el otro, que la tecnología puede servir como un tópico, una inspiración para crear algo con materiales más tradicionales de las artes visuales.

Dentro de la actividad hubo una transformación del espacio de trabajo, en donde todos podían colaborar entre sí mediante consejos o ideas que aportarán una nueva perspectiva de las figuras que estaban creando, como puede ser el utilizar las herramientas de manera diferente otorgándole una utilidad más allá del modelado, la materialidad fue un elemento importante en la intencionalidad de la actividad, pues la sala de clases se convirtió en un espacio familiar, ya que al explicarles la composición de esta los estudiantes se sintieron más seguros al utilizarla, de igual manera como la clase se impartió a través de juegos que incitaban a la participación de todos los estudiantes, cada uno comenzó a jugar con su material, expresando ideas, algo que les gusta o sencillamente amasando la masa, al no esperarse un trabajo final con ciertas condiciones, los alumnos se sintieron más a gusto con el trabajo realizado, pues este no afectaría sus calificaciones, pero como docente uno puede observar las habilidades que van adquiriendo y sus distintas formas de expresarlo.

En base a todo lo observado con anterioridad, se puede decir que es muy importante no perder la capacidad de crear y experimentar de manera física, pues el ser humano es alguien que necesita de la realidad para aprender, es necesario tener la presencia de una acción real para entender cómo manejar los materiales, visualizarlos y además de generar una interacción con los demás compañeros, si bien la bidimensionalidad de una pantalla puede ofrecernos diversas opciones, esta no dejará de mantener una interacción más allá de observar, escuchar y teclear.

Todos estos aspectos mencionados, son aquellos que utiliza las clases de artes visuales, la cual ha sido ciertamente beneficiada con la tecnología, pero también perjudicada por no saber cómo emplearla de una manera sana dentro del aula o incluso dentro de los propios hogares, es por ello que debemos buscar formas de incluir la tecnología sin que esta sea la predominante dentro del aprendizaje, pues con esto se pierde toda la intencionalidad de la práctica, en este caso, la práctica artística del modelado. Podemos buscar nuevas formas para que complementen las clases, como por ejemplo utilizar las TICS a modo de interés y que genere una mayor disposición del trabajo por parte de nuestros estudiantes, pues ellos han crecido toda su vida rodeada de ellas, pero incluso ellos

mismos se preguntan ¿por qué no se utilizan medios tecnológicos para enseñar? En la actualidad los niños no solo aprenden en la escuela, sino que también en sus hogares cuando observan un video en YouTube, o al jugar algún videojuego, es por ello que debemos aprovechar esta nueva forma de conocimiento, con esto también se obtendría beneficios en el desarrollo de habilidades y capacidades del estudiantado, ya que hay que enseñarles cómo utilizar la tecnología a nuestro favor, como en este estudio de caso fue enseñar el pensamiento crítico visual, había que mostrar como en esta ocasión los videojuegos pueden afectar dependiendo de su modo de uso. Los avances tecnológicos cada vez llegan a más lugares, es por ello que el espacio educativo no puede perder la oportunidad de avanzar con ellos, y no mantenerse en la misma educación del siglo pasado, la cual muchos llaman obsoleto.

## Bibliografía

- Acaso, M. y Megías, C. (2017). *Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación*. Ediciones Paidós.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*, Ediciones Kairós.
- Cerisola, A. (2017). Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil. *Pediatría* 46(2), 126-131. <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2017/08/848347/126-131.pdf> .
- Rivas F. (2020). Sobre pintura e interfaces. *Tecnología, política y algoritmos en América Latina*. Cenaltes. 131-143.
- Fundación Nube (2019). *El Método Nube: Arte contemporáneo + Educación*. Ediciones Nube.
- Marín J. (2017) PenínsulaTres entrevista a Javier Marín  
<https://www.youtube.com/watch?v=ggrUIGkn0mo&t=624s>
- Parra Reyes, D. (2018). Efectos adversos de las nuevas tecnologías y su interferencia en el proceso de aprendizaje. *Educación*, 24(2), 217–226.  
<https://doi.org/10.33539/educacion.2018.v24n2.1341>
- Pascual Otero, A. D. & Lanau Latre, D. (2018). *El arte es una forma de hacer (No una cosa que se hace): reflexiones a partir de una conversación de Luis Camnitzer y María Acaso*. Los libros de la Catarata.
- Universia. (2019, 04 de febrero) *¿Cómo ha afectado la irrupción de las nuevas tecnologías en la creatividad del estudiante?*. Universia.  
<https://www.universia.net/uy/actualidad/habilidades/como-ha-afectado-irrupcion-nuevas-tecnologias-creatividad-estudiante-1163546.html>