

DESARROLLO DE TARJETAS DE JUEGO COMO ESTRATEGIA LUDICA
PARA LA SENSIBILIZACION DEL AREA ARTISTICA

ADRIANA JAQUELINE ALOMIA CALDERON
FERNANDO WILSON MUÑOZ DELGADO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2003

DESARROLLO DE TARJETAS DE JUEGO COMO ESTRATEGIA LUDICA
PARA LA SENSIBILIZACION DEL AREA ARTISTICA

ADRIANA JAQUELINE ALOMIA CALDERON
FERNANDO WILSON MUÑOZ DELGADO

Trabajo de grado para optar al titulo de
Licenciados en Artes Visuales

Asesor
JAVIER LASSO MEJIA
Esp. En Pedagogía de la Creatividad

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTA DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
SAN JUAN DE PASTO
2003

“Las ideas y conclusiones aportadas en la tesis de grado son responsabilidad exclusiva del autor”

Artículo primero de acuerdo número 324 de octubre 11 de 1996 emanado por el honorable consejo directivo de la Universidad de Nariño.

NOTA DE ACEPTACION

PRESIDENTE DEL JURADO

JURADO

JURADO

San Juan de Pasto, Agosto 13 de 2003

A Dios por la fuerza de vida en cada paso, a mi madre Isaura Calderón por su apoyo incondicional, amor y fortaleza, a mi padre Jorge Alomía aunque no recuerde, y a su manera por sus consejos a mis hermanos Gloria, Jorge Luis, Jhon, José y mi cuñada Angela Naranjo por su apoyo y paciencia, a mi tío Humberto Calderón ejemplo de valor. A Fredy por su cariño y estar siempre a mi lado, a mis queridísimos amigos Alexandra Calderón, Claudia Narvaéz y Wilson Muñoz.

Adriana Alomia

Agradezco a Dios, quien es mi amigo y hermano y mi fuerza durante el trabajo.

Agradezco a mi familia por su paciencia y por todo el esfuerzo que significó salir de los duros instantes. A Adriana Alomía por su tenacidad, comprobada paciencia, y gran entusiasmo en la realización del trabajo. A todos mis amigos, Vladimir Coral Bustos quien siempre estuvo presente, a punto de risas y consejos, a José Luis Herrera a Jorge Ríos y July Jojoa, por su gran sabiduría y por la ayuda ofrecida y por los caminos recorridos. A Adriana L. por su amistad y por el cariño recibido, que espero continúe. A los Amigos del Banco, a Jaime y Luis Alberto, amigos que cuidan el conocimiento.

Fernando Muñoz

AGRADECIMIENTOS

Los autores agradecen a la Universidad de Nariño, y a todas aquellas personas que contribuyeron al desarrollo de este trabajo

Al Asesor Javier Lasso por su comprensión y guía en la culminación de este escalafón, igual agradecimientos a la Facultad de Artes por su acogimiento en estos años de estudios y a los buenos Maestros por sus inigualables enseñanzas.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	15
1. JUSTIFICACION	18
2. OBJETIVOS	21
2.1 OBJETIVO GENERAL	21
2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	21
3. MARCO TEORICO CONCEPTUAL	22
3.1 EDUCACION ARTÍSTICA	22
3.2 CULTURA Y EDUCACIÓN	25
3.3 LÚDICA	33
3.4 EDUCACION ESTETICA	34
3.4.1 Desarrollo de la Personalidad	40
3.4.2 Peculiaridad de la Percepción Estética	41
3.5. CREATIVIDAD EN LA ADOLESCENCIA	42
3.6. TALLER	47

3.6.1	Objetivos del Taller	49
3.6.2	Aspectos Generales de la Metodología del Taller	49
3.6.3	Método del Taller	50
3.7 MOTIVACIÓN		51
3.7.1	Diversidad de Necesidades.	55
3.7.1.1	Biogenética.	55
3.7.1.2	Valorización Social.	55
3.7.1.3	Realización Personal	55
3.7.1.4	Relación Social.	55
3.8 DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES		55
3.8.1	Inteligencia Intrapersonal	56
3.8.2	Inteligencia Interpersonal	57
3.8.3	Inteligencia Emocional	58
3.8.3.1	Empatía	60
3.9 CREATIVIDAD		61
3.10 ARTE		65
3.10.1	Finalidad del Arte.	66
3.10.2	¿Qué se propone el hombre bajo las formas del arte?	70
3.11 LOS DISEÑOS		76
3.12 ADOLESCENCIA		77
3.12.1	El Adolescente visto por la pedagogía.	78
3.12.2	El Adolescente dentro de su formación	80
3.12.3	El Adolescente en el rol social	81
3.12.4	El Adolescente y sus expectativas dentro del área artística.	82

3.13 LA EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS EN EL PROCESO DE FORMACIÓN INTEGRAL.	84
3.14 EL CONSTRUCTIVISMO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	87
4. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	90
4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	90
4.2 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA	92
4.3 ¿DE QUÉ SE TRATA?	92
4.4 ¿COMÓ VIENE?	92
4.5 ¿COMO SE ORGANIZA?	93
4.6 ¿CÓMÓ SE VA A TRABAJAR?	93
4.7 ¿QUÉ SE TENDRA EN CUENTA?	94
5. CONCLUSIONES	95
6. RECOMENDACIONES	98
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

LISTA DE ANEXOS.

Anexo A. Manual "Tu Paleta Artística".

Anexo B. Tarjeta de Juegos.

GLOSARIO

BOCETOS. Término de origen it bozzetto, “bloque de piedra sin desbastar”. En pintura y escultura, estudio previo inmediatamente anterior a la ejecución de la obra definitiva en la cual ya están los elementos de composición, color, etc.

DILUYENTE. Líquido utilizado para rebajar la densidad de la pintura y proporcionar la fluidez deseada por el pintor.

DIFUMINO (O ESFUMINO). Bastoncillo de diversos gruesos y longitudes, terminado en punto, normalmente de papel estoposo o piel suave arrollados muy prietos, o de corcho, utilizado para suavizar los bordes de un dibujo o extender la tiza, el carboncillo o el lápiz en el sombreado.

ESPÁTULA. Hoja metálica delgada, sin filo y flexible, con mango que se emplea para mezclar pintura, para quitarla de la paleta o del lienzo o también como instrumento para pintar.

GRAFITO. Mineral que es una variedad de carbón, utilizando como mina de los lápices entre otros usos.

ACADENIA. Asociación de artistas, alumnos, etc., organizados en una institución profesional.

FRESCO. Método de pintura mural que consiste en la aplicación de pigmentos de polvo fino disueltos en agua sobre un enlucido húmedo y reciente, es decir, fresco.

RESUMEN

En la educación, el estudiante juega un papel clave. La propuesta se trata del desarrollo de unas tarjetas de juego organizadas en tres unidades. Artísticas, personales y sociales. Cada una de ellas a su vez está dividida en tres secciones de trabajo: temas, juegos y técnicas, que se sortean de acuerdo a la clase a desarrollar. El sorteo se debe a que los estudiantes participen en la elección de temas, en lugar de ser testigos pasivos de clases. Este proceso, tiene como meta que el estudiante se integra a la educación artística mediante el uso de talleres que pone en práctica, la teoría, la cual se manifestará en el uso de las técnicas correspondientes. La propuesta, reúne conceptos como creatividad, estética, arte, pedagogía, motivación, adolescencia, dirigida a la población adolescente, por ser una población susceptible de cambios debido a su etapa de formación.

El fin de la propuesta es sensibilizar al estudiante, mediante la observación del entorno, de sus experiencias personales que enriquecen su expresividad. Con ello la meta del proceso, es dar al joven posibilidades de “que decir”, así la técnica, se convierte en un medio de expresión.

ABSTRACT

In the education, the student plays an important role the proposal consists of the development of some cards of game, organized in three units: artistic, personal, and social. Each one of them in turn this divided in three sections of work fear, games and technical that are drawn from agreement to the class to develop. The students participate in the election of topics in place of being passive witness of classes. This process has like goal that the student is integrated to the artistic education by means of the use of shops that puts in practice the theory which showed in the use of the corresponding techniques, the proposal gathers concepts like: creativity, aesthetics, art, pedagogy, motivation, directed to the adolescent population. It is going to be susceptible to changes of life and stage of formation.

The end of the proposal want to create sensibility to the student by means of the observation of the enviroment of its personal wants to give to young possibilities of "that to say" in this form the technique becomes a half expression.

INTRODUCCIÓN

El ser humano como individuo se caracteriza por tener distintas etapas, que constituye su formación. La adolescencia es una de ellas, durante esta etapa se presentan cambios, desde el aspecto físico, su forma de pensar, y concebir el mundo; lo que lo lleva a explorar y sentir su entorno con sus propias manos, a empezar a preguntarse quien es, que quiere, y como puede lograrlo, búsqueda que empieza dentro de sí mismo para llegar a los demás, y conocer el medio.

Durante esta etapa la educación, puede brindarle al adolescente las oportunidades para que se forme adecuadamente. La educación busca formar al estudiante como individuo, como un ser integral y no solamente como un ser productivo. Como lo menciona Foucault, la educación puede convertirse en una forma de poder, cuando lo único que ejerce son mecanismos para sacar al mercado piezas que produzcan algún tipo de utilidad. Por esto conviene recordar, que el joven es una persona que siente y es capaz de cuestionar y expresarse, en espacios que adecuadamente deben ser facilitados por la educación.

Dentro de la educación, el área artística tiene ventajas que son la expresividad, el darse a conocer y conocer al otro, mediante diversas formas como la pintura, el dibujo, el diálogo y la expresión corporal, que se manifiestan mediante el mecanismo inquieto del recreo que dan al adolescente aquellas características como son la indisciplina, el juego, la diversión y otras pero que al fin y al cabo son los lenguajes que ellos manejan, entre todos y para todos. La educación artística se define para la escuela o el colegio, como el área de la formación del individuo que conoce las formas estéticas que se manifiestan a su alrededor, que las clasifica, las entiende y las produce. Dentro de este conocimiento se tiene igualmente a la cultura, como aquellas manifestaciones de la comunidad, de la población que la hacen característica, diferenciándolas de otras regiones; paralelo a esto corresponde a los hábitos y costumbres que desarrollan las personas. Es así como la educación artística tiene la misión, de introducir al joven en el conocimiento de la comunidad en la que vive. Esto corresponde a una finalidad educativa la cual consiste en apropiarse de los bienes culturales para participar de ellos y mejorarlos.

En la adolescencia estas formas de conocimiento que permiten al joven apropiarse o conocer lo que le rodea, se da a través de la curiosidad y de otros

medios posibles, como el juego. La lúdica, ejerce un papel mediador entre las personas, que las coloca en un diálogo horizontal.

La elaboración de las tarjetas de juegos como propuesta pedagógica, permite que el adolescente por medio del trabajo artístico, reflexione, conozca, investigue, observe su medio social partiendo de su experiencia y pensamientos valiéndose del arte, como instrumento de comunicación, enseñanza y aprendizaje, donde la realidad y la imaginación sean caminos de formación expresiva. De esta forma, arte y educación, se presentan como posibilidad de construcción de un medio de formación y creatividad.

Los conceptos empleados dentro de la propuesta, tienen relación con el diálogo, la curiosidad motivada por el verdadero interés, la creatividad, el adecuado uso de las palabras y expresiones tanto corporales, manifestadas en otros lenguajes, como fines para un aprendizaje activo.

La realización de la propuesta se fundamenta en la lúdica como un medio de exploración del potencial creativo utilizando “las tarjetas de juego”, como estrategia para reafirmar las potencialidades de la exploración personal, el conocimiento de los demás y del entorno.

Para ello el trabajo se halla dividido en tres unidades. Presentando dentro de cada una tres modalidades: Temas, juegos y técnicas.

El fin de cada unidad es suministrar al estudiante posibilidades variadas mediante el uso de temas específicos relacionados con la parte artística, buscando que el estudiante se vaya familiarizando con los contenidos, para luego llevarlos a cabo en forma práctica, mediante el empleo de técnicas y el uso de juegos que dinamizan la teoría, con la participación de los estudiantes.

En la primera unidad se tratará temas de contenido estético, donde se incluyen las expresiones y conceptos básicos del arte, mediante un lenguaje claro y sencillo, para que el estudiante pueda comprenderlo. Dentro de esta unidad se tocan temas variados.

En la segunda unidad se plantea temas que se relacionan con el auto reconocimiento, conocer al otro, como opción igual válida en el aprendizaje, esto con el fin de incrementar las relaciones humanas en clase, donde se escucha, actúa y se aprende.

La tercera unidad, ofrece temas acerca del medio social, partiendo del conocimiento y pensamiento particular del joven, motivándolo a observar e investigar su entorno, dejándoles la inquietud del lugar en que se encuentran y la forma como pueden aprender a conservar al medio social de acuerdo al pensamiento del joven.

Es así como en las tarjetas de juego la educación artística se ve desarrollado dentro del marco personal que se desenvuelve mediante la lúdica. Este proceso no concluye con la finalización de la puesta en práctica de las tarjetas si no que se aspira a dejar una huella dentro de la propuesta de educación artística, lo cual cumple que dentro de la educación general se cuide de que el estudiante se forme integralmente para todas las áreas de educación.

1. JUSTIFICACION

En la realización de una obra en la que se busca un cierto contenido con sentido, las experiencias forman el material adecuado, para buscar dar personalidad al producto buscado. Para el adolescente, las experiencias son de vital importancia ya que se encuentra en una etapa importante de su vida, al pasar de un estado infantil, a empezar a sentir nuevas sensaciones consigo mismo y con los demás. Se trata de una etapa de socialización, para enfrentar nuevos valores, ya que el hombre al ser eminentemente social, siempre tendera a buscar al otro, para hallar sentido a su entorno. El joven esta en continua búsqueda, lo que significa muchas incertidumbres y preguntas, que lo formara para su vida adulta.

La educación ha experimentado diversas técnicas y metodologías para poner al estudiante al corriente de lo que le sucede, para luego formar una pieza productiva, que haga parte de la vida laboral de la sociedad. Las nuevas políticas, justifican las medidas tomadas para encarrilar a los estudiantes, por decisiones que vayan de acuerdo a las exigencias implantadas por la comunidad, lo cual significa de hecho, determinar para los jóvenes, su forma de pensar mediante estas mismas políticas que son el resultado de la globalización en varias facetas, como la política, la economía, la educación. Este tipo de corrientes, busca la productividad del estudiante como pieza que hace parte de la sociedad. La educación igualmente busca destacar el papel del ser humano, mediante estrategias de formación que no olvidan que los estudiantes son seres humanos, con derecho a experimentar y a pensar en el bienestar de sí y de los demás. Los casos contrarios como la rebeldía, la conflictividad, siempre se deben a las limitaciones impuestas a la curiosidad y búsqueda de nuevas soluciones.

Las características que hacen parte de la adolescencia, son cualidades que se deben tener en cuenta en la educación artística, ante esto las experiencias que posee no deben ser ocultas por la enseñanza de técnicas, que olviden el pensamiento y la expresividad de los jóvenes. Al pensar en temas que se relacionan con la personalidad del estudiante lo que se trata de darle la suficiente confianza para que se sienta cómodo al utilizar las técnicas empleadas para que diga lo que siente, lo que ve y como cree que deberían ser las cosas de acuerdo a su punto de vista. Es una alternativa que para el adolescente se puede volver contestataria al dar a conocer lo que el conocimiento académico suele olvidar: a la persona.

El papel que tiene el ser humano dentro de la sociedad, es de colaborar y ayudar a los demás, es así como necesita de tener el conocimiento que le brinde opciones para conocer esta misma sociedad. Dentro del Colegio, esta forma de conocimiento, se realiza a través de proyectos investigativos donde el estudiante busca problemas o circunstancias que pueden ser solucionados, mejorados o expresados. Así las tarjetas de juego tienen como fin que los estudiante a la vez se conocen a si mismo, observen el entorno que lo rodea, lo conozcan y aprendan a pronunciarse del mismo. Es por esta razón que se suele presentar dentro del contenido o de las tarjetas, continuas referencias al exterior, para realizar pequeños proyectos de investigación, para que su espíritu curioso al igual que adquiera un conocimiento, aprenda adecuarlo a sus necesidades.

Esta sociedad que observan las muchachas y los muchachos actualmente, esta llena de diferentes cualidades que los lleva a vivir más rápido con una intensidad mayor debido a los cambios que han tenido y que pueden ser por los medios de comunicación, por el papel que han desempeñado los padres de familia, que actualmente asumen nuevos roles y que dan nuevos espacios a los jóvenes. Los medios de comunicación suelen ejercer, una notable influencia mediante el cine, la música y diversas manifestaciones. Muchas veces el adolescente por encontrarse en una etapa de cambios asumen un papel, donde aprende de quienes lo rodean y lo influyen. Llevándolo a un desarrollo muy leve que poco define lo que quiere y lo que desea, siendo esto lo más importante durante esta época. Más adelante en su vida adulta, necesitará lo que en la adolescencia debía aprender.

Para que el aprendizaje sea grato para el estudiante la opción lúdica ofrece espacios, donde el joven se siente cómodo donde libera su forma de ser. La meta se halla en aprovechar aquella energía, que se llama durante las clases como indisciplina para convertirla en un punto a favor aprovechando la libertad con que se divierten para establecer un dialogo, donde el conocimiento tenga la oportunidad de acomodarse en una aprendizaje de confianza y respeto. Además esta opción colabora en la recreación de la imaginación, lo que debido a la metodología magistral, suele llevar al ocultamiento o a la poca creatividad para decir algo. Muchas veces los jóvenes por no tener alternativas de expresión, no saben que decir o que expresar cuando se les pide hacer y sobretodo de expresarlo bajo las formas que existen dentro del área artística.

Es por esta razón que el área artística, tiene como función desarrollar la capacidad expresiva, de pensar y de actuar, donde la sensibilidad se ve manifestada a través de formas comunicativas como la pintura, la escultura, el comic, la voz la gestualidad, en fin opciones expresivas, que necesitan de un

pensamiento más amplio y de una buena confianza para manejarlo. Desde esta forma la idea principal es ofrecer al área artística, la posibilidad de comunicarse, de decir algo y de darle a aquella comunicación un toque interesante que llama la atención para ser tenida en cuenta, lo que necesita de un proceso, que incluya búsqueda personal, conocimiento del entorno y de las técnicas, para materializar este decir.

Lo más importante, que se puede esperar dentro del área artística es colaborar a que los estudiantes, se expresen, piensen como ellos deban hacerlo de acuerdo a su personalidad y al sentido que quieran darle, para darse a conocer a otras personas. Por esta razón la necesidad de un proceso, que tenga un contenido personal, como motivo que estimule su forma de decir las cosas y expresarlas y sentirlas como ellos lo necesiten. De un contenido social que haga que el estudiante conozca su entorno y si lo conoce , lo sepa pensar, criticar y aportar. La opción artística en el área artística tienen la opción de materializar lo que el estudiante quiere decir lo cual ayuda a su formación como ser humano.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Emplear actividades recreativas con el fin de que el estudiante aprenda a percibir, socializar, ser sensible y a expresarse artísticamente dentro de la educación artística sin olvidar el aspecto humano y personal del joven.

2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- El estudiante, podrá retener un mayor conocimiento de los temas y técnicas mediante la propuesta de realización de talleres

- Facilitar al estudiante una libertad de acción, empleando actividades lúdicas en los temas artísticos, personal y social.

- Relacionar el arte como el medio lúdico creativo en la búsqueda de sus inquietudes personales: relación arte-vida.

3. MARCO TEORICO CONCEPTUAL

3.1 EDUCACION ARTÍSTICA

*“El arte nos da la capacidad de hacer
esa simbiosis
entre la fantasía y la realidad”*

Su definición se halla en la practica estética de promover y desarrollar la capacidad para descubrir y apreciar la belleza donde se encuentra en la formación escolar; su misión es desarrollar aquellas

habilidades artísticas relacionadas con el uso de códigos simbólicos humanos como son lenguajes, textualidad, pintura, notación musical y con el cultivo de capacidades para emplear la metáfora la ironía y otras formas de leer y escribir diversos lenguajes de las artes. La educación formal puede facilitar el desarrollo de la percepción la reflexión y la producción artística.¹

De acuerdo con lo anterior la propuesta se halla en aprovechar aquella capacidad de memoria que posee el estudiante y que es lo que observa y aprende del medio en que se encuentra: familia, amigos, barrio colegio él mismo como adolescente y lo identifique como material a aprovechar para que tenga oportunidad de ser expresado, sin embargo la educación para cumplir con las normas de producción tanto del aprendizaje como del conocimiento suele presentar una formación rígida, que suele ser más instrumental que sensible, lo cual puede observarse en algunos colegios de la ciudad de Pasto. En tanto en otras instituciones se implementa el uso de las competencias, que abre otras posibilidades al estudiante, y que por aplicación también se trabaja con el estudiante Nariñense. En la propuesta, se introduce una variedad de instrumentos que garantice un pensamiento expresivo que le brinde al joven una actitud dinámica en lugar de ser un consumidor pasivo del aprendizaje, Esto significa que la educación artística ofrece la oportunidad de ejercitar la mente con el fin de hacerla participe de apreciar y escoger, tal como se afirma a continuación.

¹ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Serie Lineamientos Curriculares. Bogotá, 2000, p.59

De otro lado es esta búsqueda de integración armónica la que permite el sentido estético: no solo para reconocer lo real bello agradable; también para reconocer lo feo desagradable o malo. Cuando descubrimos la inarmonía el desequilibrio encontramos el punto de partida para la toma de decisiones; es decir es la capacidad de discernir, punto en el cual la ética y la estética se funden, se integran en el Ejercicio de la libertad.²

La educación artística es un área del conocimiento que estudia:

La sensibilidad mediante la experiencia (experiencia sensible) de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en el cual se contempla, se valora la calidad de vida, cuya razón de ser es eminentemente social y cultural que posibilita el juego en el cual la persona transforma expresivamente de maneras impredecibles, las relaciones que tiene con los otros y la representa significando la experiencia misma.³

En este sentido la sensibilidad desempeña el papel de explorar y expresar lo que es importante para el adolescente, el cual es tratado con objetivos distintos, tanto en la escuela como en la en la academia, el arte tiene mayor, profundización, mayor dedicación al manejo del discurso, al manejo de las técnicas, y una búsqueda más profesional en el manejo de las aplicaciones y lenguajes propios de esta disciplina, entre tanto en la formación de las escuelas y colegios el fin es el reconocimiento por parte del estudiante del entorno en que vive, se apropie de él y de su punto de vista como ser integral. Esto significa que el desarrollo de la aprensión es un proceso con un contenido formativo:

La educación artística es también fundamental en la sensibilización de los sentidos de la visión del tacto y del oído para control de la sensorialidad del cuerpo y de la mente. La memoria y de la imaginación del estudiante es estimulada para archivar lo visto lo oído lo palpado por medio de imágenes reales o poéticas que ayudan a descifrar o interpretar el mundo real que se ve en blanco y negro cuando falta este enriquecimiento de la sensibilidad que dan las artes.⁴

² *Ibíd.*, p.74

³ *Ibíd.*, p.64-65

⁴ *Ibíd.*, p.62.

Además está la enseñanza estética, la cual como lo afirma Víctor García Hoz, Forma la percepción que permite el desarrollo de una sensibilidad, que da un significado al pensamiento del joven: “Cuando se llega a hacer capaz de encontrar la belleza en la vida de cada día, el arte alcanzado todo su sentido. La educación estética tiene el doble punto de apoyo de la belleza natural y la belleza del arte”⁵

Lo cual indica el papel práctico que se puede brindar al estudiante. Para procurar en el sentido escolar encontrar esta visión de la vida, que consiste en apreciar aspectos vitales y hallar formas de expresión que faciliten su dominio, el contenido se halla dividido en tres unidades con característica: artística, personal y social, dentro de cada una de las cuales él escoge, aquellas con que más se identifica.

En el momento en que llegue a expresarse con los elementos sensibles, como el color, la línea, la forma, el estudiante, habrá creado algo contemplativo.

En lo que afecta a las artes, la creación de trabajo de estudio es el fin último. Un fin que no se persigue en ningún otro lugar. Todas las riquezas que aporta la mente hay que metabolizarlas en esas creaciones significativas, que se nutren de las muchas caras que sus autores deben ocuparse antes que nada de lo que a veces se denomina el lenguaje del arte, es decir la herramienta visual de expresión estética.⁶

Así la finalidad de la propuesta es crear el hábito de la curiosidad y la capacidad de asombro de cada instante como un proceso de renovación constante.

⁵ GARCIA, Víctor Hoz. Enseñanza artística y técnica. Editorial Rialp S. A. Madrid, 1996, p.77

⁶ ARMNEIM, Rudolf. Consideraciones de educación artística. Editorial Paidós. Barcelona, 1993. p.61

3.2 CULTURA Y EDUCACIÓN

*“Es el individuo sus necesidades y sus potencialidades,
lo que construye los cimiento de todos
los fenómenos sociales y culturales”
Ralph Linton.*

El término cultura en forma general, se utiliza para explicar el comportamiento, las costumbres y otras manifestaciones sociales de la gente dentro del medio en que se desarrollan. La cultura es un hecho creativo que está en constante cambio ya que se debe al pensamiento del hombre, el cual varía sus hábitos de acuerdo a la época, tal como lo explica Víctor García Hoz:

Por ese carácter tan humano, el entero proceso de generación de realidades artificiales, la cultura, se deja explicar con el mismo modelo del arte como creación: a cultura es lo que inventamos y se estereotipa después. Lo estereotipado (por ejemplo una institución o una teoría pedagógica) suele tener una vida más larga, que la de los individuos que la inventan, lo que explica que las realidades culturales pierdan vigencia, que necesiten reformas o renovaciones, lo que llamamos Puesta al día y también que a veces se presenten como realidades cuya existencia, es incontestable, poco menos que natural. Los seres humanos naturalmente culturales y culturalmente naturales.⁷

Entonces este ejercicio de constante cambio, es un acto de libertad donde el hombre tiene que renovar aquello que se volvió monótono, aspecto que se presenta en la educación con las metodológicas y los contenidos. Carl Rogers, da cuenta de la necesidad del cambio si se desea una educación renovadora:

Esta transformación tendrá distintas etapas, y como en el caso de la mariposa, cada una de ellas adquirirá su fuerza a partir de la anterior; y no existe el prototipo ideal, lo mismo que para las escuelas. Sería contrario a la enseñanza centrada en la persona si tratara de crear un modelo en la cual todos los estudiantes y educadores encajaran. Sin embargo, hay condiciones, suficientes y necesarias para que se produzca la metamorfosis.⁸

⁷ GARCIA, Op. cit., p.47,48

⁸ ROYERS, Carl. Libertad y creatividad en la educación. Editorial Paidós, Barcelona, 1991, p.387

Obviamente el cambio se producirá igualmente si existen las condiciones idóneas para ello. Colombia tiene grandes conflictos, visibles a través de todos los medios y en la experimentación real de las circunstancias.

La cultura en el arte se ve manifestada en las tendencias artísticas, igualmente tienden al cambio, de acuerdo a la época: antes existía una tradición técnica llegando actualmente a una etapa más espiritual, que cambiando a la educación desde un punto de vista magistral al punto de vista personal, de técnica a social.

Según los lineamientos curriculares se puede hablar entonces que la cultura y sus valores cambian de acuerdo a formas creativas que en nuestro medio son las siguientes:

La interacción familiar y colectiva que lleva al aprendizaje de actividades de habilidades, conocimientos y valores que forma la madures emocional y su pertenencia como miembro del grupo. Este concepto es tenido en cuenta por proporcionar una notable influencia en los hábitos del estudiante, como se menciona en forma positiva en los lineamientos curriculares:

La primera de ellas tiene que ver con el grupo familiar. Costumbres y tradiciones entrañables como el saludo amable, el gusto por conversar sobre la historia familiar, leyendas y cuento de fantasmas, la pata sola, la sombrerona, el hombre sin cabeza, o los espíritus de los ancestros que vagan por los espacios familiares; celebraciones religiosas y encuentros amistosos como las parrandas, fiestas, rumbas, y fandangos, los paseos al río, los juegos en la calle y en general todos aquellos recuerdos grabados en la memoria colectiva.⁹

Igualmente el papel de la familia, hace que el joven adopte formas de comportamiento, que afecta a una comunidad: “es sobre todo, el hecho de que esto suele ir acompañado de la marginación de la familia y su falta de participación, en la vida colectiva que conlleva la falta de participación del joven en la vida escolar y su falta de inserción en la sociedad”¹⁰

⁹ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.66

¹⁰ FLORENCE, Jaques. Enseñar educación física en secundaria Editorial Inde. Barcelona, 1991, p.35

Aspecto que el joven aun aprende al estar en contacto con otros: “Cuanto más están los padres en la misma longitud de onda, en sus relaciones cotidianas, más fácil resulta transmitir a sus hijos valores de respeto y disposición para la comunicación.”¹¹

La segunda forma generadora de cultura se presenta en las tradiciones regionales y con el papel que juegan los medios de comunicación., Donde el entorno afecta a quien vive y crece en ella:

La segunda vertiente tiene que ver con la tradiciones regionales expresada en la culinaria, la habilidad en la modistería y la particularidad en el vestir, en los tejidos y bordados; el amor con que se cuida el jardín y de adorna la calle; las danzas, canciones y músicas tradicionales; la construcción y el manejo de instrumentos autóctonos; la cerámica, la cestería, la poesía, la oratoria, el teatro, la literatura; la pintura y la escultura; la arquitectura de vereda, pueblos y ciudades; los parques, iglesias y museos, los caminos antiguos y las rutas de viaje y demás lugares queridos. Se incluye también en esta vertiente el papel que juegan los programas de calidad de las emisoras de radio local, de la televisión y el cine, tanto como los videos, la multimedia, y publicaciones varias. Los alcances de la televisión con la antena parabólica también se consideran relevantes en la formación cultural de las comunidades.¹²

Son en sí elementos culturales que afectan la vida de una población que esta en la búsqueda de un comportamiento propio, como sociedad, lo cual influye en sus formas de expresión. Existe el otro lado de la moneda que es la violencia, aprendida en la mala interacción, las malas relaciones familiares, la incorrecta información de los medios y sobre todo en la no-aceptación del pensamiento de otro, reacción que se puede calificar de agresiva: “el miedo, la prevención y la desconfianza son causa y consecuencia de las formas de interacción, excluyente de los otros y de otros, y fuente permanente de diferentes formas y grados de agresión y violencia.”¹³

Estos espacios de violencia y de poca convivencia no son desconocidos por el arte que toma una posición de comprensión y asimilación desde una

¹¹ *Ibíd.*, p.35

¹² MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. *Op. cit.*, p.67

¹³ *Ibíd.*, p.65

perspectiva de lo humano, que lo refleja en sus diferentes expresiones como legado de una experiencia, en búsqueda de la construcción personal y de quienes participan en la obra. La educación pone en conocimiento del estudiante, elementos de mediación como el diálogo y la interpretación de hechos.

Este papel mediador del arte pone al espectador, al día de lo que acontece, en su sociedad; así que el compromiso pedagógico es en la medida de lo posible transformar esa misma sociedad, a través de hábitos educativos, tal como lo menciona Juan Acha: “Es que él asume que las artes nacen como lenguajes cuando en realidad, el hombre va derivando las artes de estas. Para que aparezca la poesía debe haber antes un idioma como producto social de fines prácticos. Todo esto quiere decir que los lenguajes enseñan a representar la realidad y luego a percibirla.”¹⁴

Es así como dentro de la cultura el arte como agente pedagógico y expresivo hace su aporte al conocimiento de nuevas generaciones “El arte hace surgir la verdad. El arte hace saltar como conservación creadora la verdad de lo existente en la obra”¹⁵. De esta forma aquellos aportes del arte como pedagogía, no se encuentran alejados de los hábitos de las personas como lo menciona M. Heidegger.

El individuo cuenta con una cultura estética, que es parte de la de su clase social o país, y posee una conciencia social por ser procedencia, medios y fines. La sociedad condiciona al individuo, ya que no es lo mismo crecer y formarse en un país desarrollado que en uno subdesarrollado, en la clase media que en la popular, en el pasado que en el futuro.¹⁶

Condiciones que va a determinar la metodología que se necesitan, para crear un ambiente pedagógico adecuado, el cual no sería similar a otra región en otras circunstancias, y en otro lugar.

Sin embargo existen condiciones que se mantienen como una constante, ya que la actividad se presenta entre seres humanos, tal como el diálogo, el apoyo

¹⁴ ACHA, Juan. Introducción a la creatividad. Editorial Trilles. México, 1992. p.83

¹⁵ HEDEGGER, Martín. Sendas perdidas. Editorial Lozada. Buenos Aires, 1960. p.93

¹⁶ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.69

mutuo que se constituyen en pilares de compromiso y de motivación tanto para el estudiante como para el profesor:

La motivación dice R. Pantalneela, es ante todo una cuestión de “mirada”, mirada del alumno al profesor, mirada del profesor a cada alumno, en suma, una cuestión de confianza recíproca, (...) pero la seguridad y la confianza tan necesarias para la motivación, el alumno, también debe encontrarlas respecto a los demás alumnos del grupo – clase, en el que se encuentra por obligación. En este terreno el papel del profesor también será esencial para muchos alumnos.¹⁷

Es así como el diálogo, forma lazos, cuyos hábitos enriquecen lo que se podría llamar una pequeña cultura dentro del aula de clase, la cual es afectada, por los mundos que cada estudiante, trae consigo diariamente. Para Carl Rogers existen elementos que pueden ser particulares para todas las áreas y se pueden llevar al entendimiento cultural:

El amor y la confianza parecen estar muy alejados de la lógica matemática o de la ingeniería eléctrica, tal como se las enseña en el aula. Pero cuando se trata de aprender y enseñar todas las materias comparten el proceso implícito en la imaginación y la creación intelectuales. El amor y la confianza, fueron componentes naturales de nuestro aprendizaje.¹⁸

Por lo tanto una educación basada en los valores, sin descuidar el manejo del conocimiento, lleva a formar a los jóvenes, no solo como productores de conocimiento, como se exige en el mundo occidental, sino igualmente como personas, que con hábitos ayuden a la comunidad participando, en la construcción de un espacio para comunicarse y proponer acuerdos.

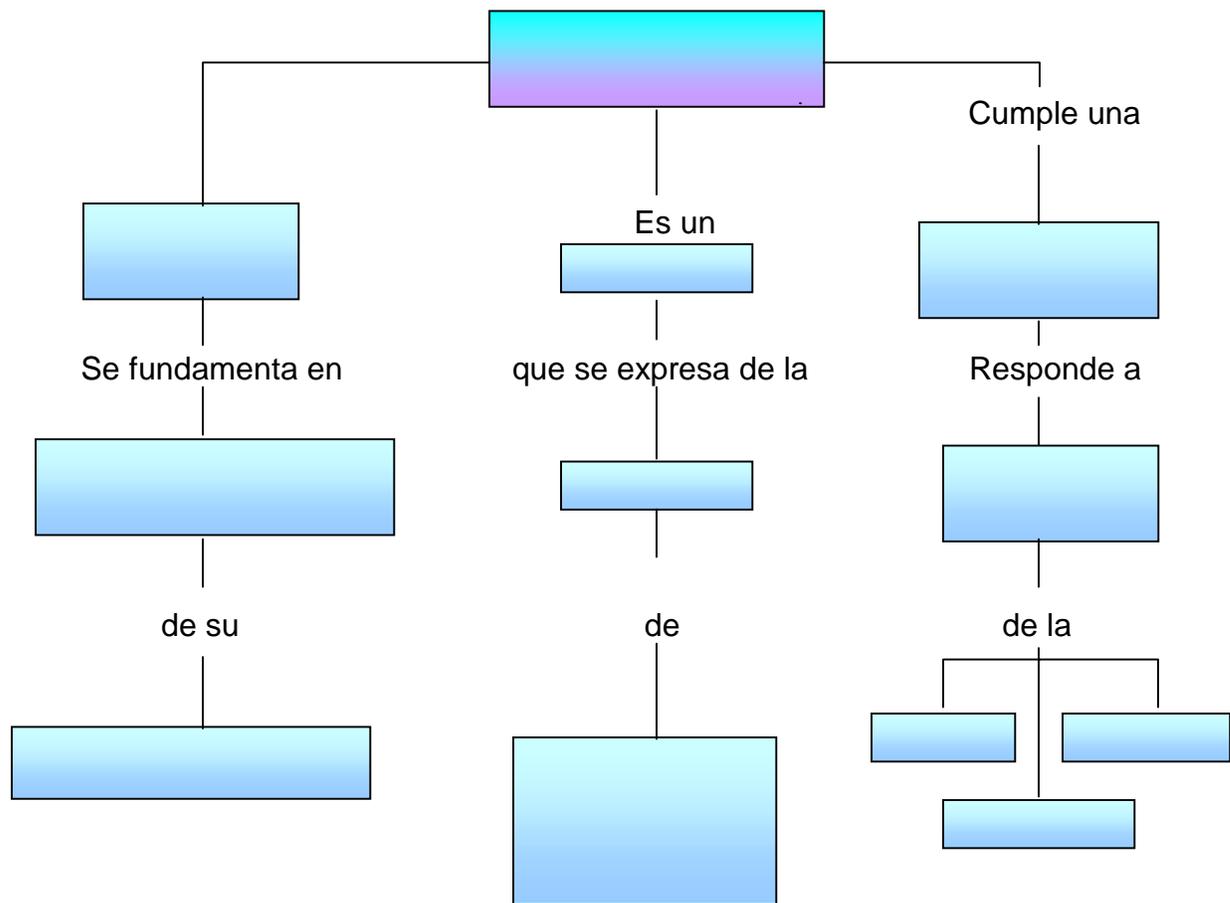
Lo ideal sería tener dentro de este compromiso, una relación maestro-alumno, con el carácter de una comunicación equitativa, que permite el intercambio de experiencias hacia un aprendizaje integral que puede materializarse a través de tres aportes en la educación artística:

¹⁷ FLORENCE. Op. cit., p.98

¹⁸ ROGER, Card. Libertad y creatividad en la educación. Editorial Paidós. Barcelona, 1990, p.167

- La primera es el intercambio de experiencias con el estudiante, para lograr una convivencia con significado para estimular su sensibilidad.
- El segundo punto es su integración personal en la comunidad para tener reconocimiento y libertad espiritual. "Se debe recuperar el sentido de la comunidad objeto y sujeto de nuestra acción, para pensar la más concreta y específica de las acciones, desde la animación de la comunidad."²⁰ Aportando con ellos desde la vía educativa, caminos que lleven al reconocimiento personal, del otro y en general de la comunidad:

²⁰ En: Cuadernos de Educación. Educación y transformación social, Homenaje a Paulo Freire. Editorial Educativo 2001, vol. 150, p.11



- El tercer punto viene a comprender la construcción de una metodología adecuada y creativa que mejore la relación maestro – estudiante y con la comunidad para que el aprendizaje tenga las características del lugar donde vive.

El dinero es una fuente importante, pero si solo se cuenta con él se convierte en un pobre sustituto de la implicación de los padres del apoyo y la experiencia de la comunidad, o de los valores culturales y religiosos. Los países que tiene un buen equilibrio entre los cinco pilares de apoyo crean un entorno apropiado para un liderazgo fuerte, una alta calidad de vida y éxito económico.²²

²¹ MEDINA, Carlos. Caja de herramientas para transformar la escuela. Editores Rodríguez Quito. Bogotá, 1996, p.76

²² *Ibíd.*, p.34

Dentro de la propuesta, el objetivo se halla en que el joven tenga un acercamiento directo y práctico de las vivencias en comunidad, y el aprendizaje, mediante un trabajo con actividades lúdicas cuya expresión final se relacione con lo que siente y quiere decir.

En esta practica se advierte tres dimensiones:

- La dimensión transformadora del descubrir, reconocer, es decir, lo investigativo la recuperación y la revalorización
- La dimensión del apropiarse, es decir pedagógica.
- La dimensión del compartir, explicar, es decir lo comunicativo.”²³

Proceso de investigación cuyo significado, se halla, no solo en la formación, de un individuo que conozca, sino igualmente de un individuo que participe en la solución que posibilite una vida más factible a la comunidad ya que “no hay proceso de educación si no se propicia la relación estrecha entre la educación y la vida, visualizando a la gente, no solo como beneficiarios, sino como actores principales del proceso.”²⁴ Donde la teoría la da paso a una práctica, que motive la acción participativa, tal como se describe en una ponencia dedicada a Paulo Freire

En este proceso, el punto de partida y de llegada es la práctica, construyendo lo acumulado, el momento de profundización que permita a la practica existente dar el salto de calidad hacia una práctica mejorada, en un proceso siempre ascendente. En este sentido la propuesta educativa debe estar atravesada por el énfasis participativo, la coherencia entre métodos y técnicas entre otros temas.²⁵

Importancia, que cobra énfasis, dentro de una metodología de participación, donde se quiera que todos los participantes sean iguales y actúen ya que “la participación es el pivote de la integridad de la vida. La participación es además crítica, acumulativa y germinal.”²⁶

²³ En: Cuadernos de Educación. Op. cit., p.80.

²⁴ *Ibíd.*, p.82

²⁵ *Ibíd.*, p.82

²⁶ *Ibíd.*, p.89

3.3 LUDICA

*“El arte y la vida son juegos donde todos
Somos actores desde que nacemos hasta que morimos”.*
Vida del maestro

Antiguamente se creía que el juego era una actividad sin importancia, pero según estudios, se demuestra que contribuye al desarrollo de la inteligencia, con la creatividad sin las ataduras de las reglas. “Reconocer el carácter lúdico y utilizarlo con fines pedagógicos, significa recuperar en él su ser comunicativo, su capacidad creativa como medio para impulsar el desarrollo de su pensamiento operativo”.²⁷

Dentro de una actividad lúdica determinada, sus integrantes organizan y planean una serie de reglas, que dependiendo del grado de disfrute y participación pueden ser flexibles o tratarse de normas que exigen respeto, por parte de quienes participan, donde “el juego puede incluir en sí mismo a la razón, el carácter distintivo más propio del ser humano, consiste en poder darse fines y aspirar a ellos conscientemente.”²⁸ En la enseñanza de una hora clase, las actividades lúdicas suelen convertirse en actividades de ingenio, cuyos mecanismos de acción, no deben descuidarse, ya que será o puede ser distinta la eficacia de un grupo de jóvenes a otro. Acciones que vendrán sin duda acompañadas de soluciones espontáneas que brindan confianza y participación, y del que la creatividad necesita para aprender y comprender:

Mucho se exige la presencia de la lúdica y la creatividad en la escuela, pero poco se estudia y reflexiona sobre los procesos de pensamiento que interviene en su logro y el papel que éstas juegan en el desarrollo integral humano. Partamos de que lúdica y creatividad van de la mano; la creatividad es en esencia lúdica, pues el descubrimiento, la capacidad de asombro y la inquietud, nos colocan en los terrenos del placer por el conocimiento.²⁹

Esta forma de conocimiento producida durante el juego, tienen que ver con la liberación de energía que solo se guarda durante los recreos, y que suele ser poco aceptada en clase, a menos que se la adopte como una metodología

²⁷ CHIAPPE, Clemencia. Arte, Creatividad y Cultura, el recreo de las horas. Editorial Alcaldía Mayor de Bogotá, 1999. p.105

²⁸ GADAMER HANS, George. La actualidad de lo bello. Edición Paidós. Buenos Aires, 1996, p.66

²⁹ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.77

adecuada, aplicable a todas las áreas de educación, además del área artística, tal como se menciona a continuación:

El propósito de cualquier innovación en el terreno de la lúdica tiene que ver con la creación de una nueva manera de concebir y de vivir la escuela. Esto quiere decir entre otras cosas, que se debe permitir a la escuela que se transforme y se suelte de las ataduras, para convertirse en un espacio nuevo de reunión de seres humanos plenos y alegres. Ésa, sin duda, es la utopía a la que apunta el navío.³⁰

Tratándose de una metodología, su proceso de desarrollo, significa liberarse de cualquier inhibición, y sin embargo, aprender igualmente, y en lo posible, siendo más práctico en la construcción de soluciones que exigen una mayor responsabilidad por parte del profesor, para cuidar de que este espacio no sea muy rígido, ni se pierda en la indisciplina ya que de la debida orientación se puede lograr y generar el conocimiento, que beneficie la sensibilidad y la expresión:

Esta zona de distensión lúdica, es una especie que invita al error, al sueño, a la incertidumbre, al sin sentido para que allí se pueda ejercer un poder subjetivo, casi mágico, en el acto de creación, para que el caos mismo comience su proceso natural de auto organización. Refiriéndose a esto, Briggs y Peat afirman: La teoría del caos, nos enseña que cuando nuestra perspectiva psicológica, cambia mediante los momentos de amplificación y bifurcación nuestros grados de libertad se expanden y experimentamos la verdad y el ser: entonces somos creativos, y allí se revela nuestro verdadero yo.³¹

Personalidad que se descubre, bajo la oculta norma y que una vez descubierta, le permite, al adolescente hablar con sus amigos y compañeros, actividad que le facilita mucho el enriquecimiento como persona y como miembro de un grupo ya que “Permite al individuo expresar sus emociones, pensamientos y actuaciones estando inmerso en una actividad que le facilita su creatividad, desarrollando

³⁰ KEVIN, J. Oconor. Manual de terapia de juego, avances y emociones. Editorial el manual moderno, 1997, Vol. 2, p.15

³¹ JIMÉNEZ VÉLEZ, Carlos Alberto. Lúdica y recreación. Editorial Magisterio. Bogotá, 2000, p.23

diferentes alternativas, propias a sus condiciones, y a su medio cultural. A la vez puede aprender a intercambiar información y practicar actividades físicas y sensoriales.³²

El obstáculo que se presenta a la lúdica, como forma creativa de aprender es la monotonía. En la rutina de la vida la responsabilidad diaria, cuadrícula al hombre, hecho ante el cual la lúdica se presenta como una alternativa que permite la relajación y con esto la recuperación y tranquilidad mental y emocional. En este período se puede encontrar que la creatividad va del auto reconocimiento a la experimentación (de dentro hacia fuera).

Durante el juego se vive lo que podríamos llamar la ausencia del tiempo, y del espacio en el que no hay normas que impidan el desenvolvimiento del yo creativo, en este momento el hombre se da a conocer realmente como es, sin preocuparse por el que dirán. “En los momentos lúdicos el tiempo y el espacio se desvanecen por completo para llenarse de un flujo caótico en el cual es necesario desorganizar para crear, he ahí el secreto de la creatividad.”³³

En este momento de desorden, se emplean dos herramientas: el pensamiento metafórico y el aprovechamiento del caos. “El pensamiento metafórico” es la capacidad para establecer conexiones entre dos cosas diferentes reconociendo que en cierto modo comparten un rasgo común”.³⁴ Que puede ser de fácil conocimiento para los muchachos, por ejemplo “Cuando se anima a los alumnos a proponer sus propias metáforas se les invita a aportar al aula su experiencia “³⁵ por ejemplo, que piensen en algo que conozcan y que se asemeje a la electricidad, se les invita a utilizar el pensamiento creativo como mecanismo para ampliar su comprensión.

En la segunda alternativa, tenemos que en el caos, no hay orden, porque no hay reglas dando como alternativa la creación. Existe entonces, tal como lo plantea Carlos Alberto Jiménez Vélez:

³² FLORIÁN BORBÓN, Sandra. Estrategias para implementar la creatividad. Editorial Magisterio. Bogotá, 1997, p.127

³³ *Ibíd.*, p.129

³⁴ *Ibíd.*, p.99

³⁵ *Ibíd.*, p.100

El juego actúa como artesano en la fabricación de una zona de distensión, de goce, de placer, propicia para el acto creador. Esta zona de características neutras, se encuentra entre el caos y el orden, entre lo consciente y lo inconsciente, en lo interno y lo externo, producto éste último de procesos de legitimación social y cultural, en el que se mueve el sujeto creador.³⁶

Es así como el juego proporciona la posibilidad de caos, que le permite crear sus propias reglas, lo contrario, es un juego mecanizado que poco contribuye al desarrollo humano. “De esta forma las actividades lúdicas retardan la senilidad humana y ayudan a las enfermedades, como lo ha demostrado Patch Adams con las ludo-terapias.”³⁷

En la propuesta, el desorden creativo se mueve en el juego del pensamiento, para lo cual se plantea un espacio, sin el uso de normas que repriman sus ganas de crear y experimentar, actos que el juego lleva a desenvolver dinámicamente, sin perder el sentido que se desea lograr en la educación, las cuales se miden por las competencias para evaluar: comunicar, interpretar, argumentar y proponer.

Lo anterior explica las cualidades que tiene el juego en el comportamiento, pero igualmente modifica el organismo, ya que en el momento de la creación, hay espacios para la relajación. La lúdica ofrece un mayor grado de comunicación neuronal cosa distinta, cuando el cerebro tiene una actividad normal que tensiona el fluir de las ideas, siendo el juego una posibilidad de relajación para el estudiante; por esta razón se habla del juego como terapia, ya que hay una mayor dinámica consciente e inconsciente de la actividad mecánica emocional que enriquece el ejercicio cerebral. “Las actividades lúdicas, proporcionan al cerebro la capacidad de salirse por completo del tiempo, permitiendo la construcción de una zona neutra o de distensión que produce el juego creativo.”³⁸

La huella visible del juego, abre al estudiante posibilidades creativas y al adulto el camino de la fantasía, olvidando por el momento las reglas de la normalidad, que afecta la mente como lo dice Krisnamurti:

³⁶ *Ibíd.*, p.19

³⁷ JIMÉNEZ VÉLEZ, Carlos Alberto. *Lúdica y recreación*. Editorial Magisterio. Bogotá, 2000, p.33

³⁸ *Ibíd.*, p.34

Cuando nace un bebe las células cerebrales, tienen muy pocas conexiones cruzadas; éstas aumentan gradualmente el número y después a medida, que una persona se aproxima a la senilidad, este proceso comienza a retroceder. Así la cualidad de esas conexiones cruzadas podría estropearse. Si por ejemplo la repitiéramos con demasiada frecuencia se fijaría excesivamente.³⁹

Es así como el juego, durante la adolescencia, elabora en el joven esquemas sociales y mentales, que le darán un sentido práctico, al entrar como adulto, más tarde, en la vida de la sociedad. Este tipo de actividad, alimentan sus intereses, hacia otros fines, cosa que podría interrumpirse dentro de la formalidad de la educación, ya que “Las actividades de los juegos pueden ser un medio útil para mostrar los tipos de cosas que tienen atractivo para un adolescente cuando esta solo.”⁴⁰ Para el adolescente, la actividad comporta medir su propia capacidad, en comparación con los demás, lo cual le da una visión propia de lo que puede lograr, y hasta donde puede proponérselo. Estas comparaciones, le brindaran motivos que le incentiven a mejorar o buscar actividades afines a su capacidad, siendo “las actividades de juego también pueden proporcionar conocimientos sobre los esfuerzos de un adolescente para adaptarse a la realidad y comprobar su propia visión de sí mismo.”⁴¹

Esta investigación del entorno, permite vencer el miedo, causado por la timidez, que puede darse por la poca interpelación con los otros jóvenes de su edad.

La socialización de los papeles, alcanza logros cuando el joven interpreta adecuadamente lo que busca, al experimentar momentos de expresión con otros. “Durante la adolescencia el juego constituye un medio importante de comprobar la realidad, manipular nuevos elementos de la propia conducta y adaptar nuevos papeles. Puede ser útil para mostrar lo que realmente atrae a un joven cuando está a solas o cuando no se encuentra bajo la supervisión directa de un adulto.”⁴²

La rutina, también esta enmarcada, en la rigidez de las norma, como se ve en la aplicación de métodos tradicionales de educación, que engatilla la mente del joven. De acuerdo a estas posibilidades, se encuentra en la lúdica la

³⁹ J. KRISHNAMORTI, y D. Bohm. Más allá del tiempo. Editorial EDHH S.A., España, 1986, p.186

⁴⁰ FLORIÁN, Sandra. Juegos ingeniosos para adolescentes. Editorial Magisterio. Bogotá, 1997, p.7

⁴¹ *Ibíd.*, p.7

⁴² *Ibíd.*, p.10

oportunidad de entablar una comunicación que facilite la convivencia, en medio del espacio creativo que se propone ya que el juego facilita el diálogo y el aprendizaje de formas culturales como se señala a continuación: “El juego prepara la entrada a la cultura existente y la expresión lúdica – creativa puede abrir nuevas perspectivas socio-culturales, dado ese espontáneo manejo de los códigos simbólicos de la representación social.”⁴³ De este modo a través del juego el aprendizaje integra varios aspectos de comunicación social.

El ser humano, entra cada vez en el papel de comunicador, de participar, de acuerdo a sus intereses sin perder de vista quien es; “el impulso lúdico es fuente de vida. Es él quien comienza el *homo sapiens* y al *homo faber*, dando su espacio y tiempo libre al *homo ludens*.”⁴⁴ Impulso que motiva a la acción, de acuerdo al interés con que el estudiante, en este caso, participe dentro de la actividad artística. Dentro de la lúdica, este aprendizaje va acompañado de la cooperación de los demás integrantes del juego con ello cada participante asume un papel, dentro de la actividad propuesta, la cual se manifiesta a través de una mayor organización, y mayor conciencia del trabajo en grupo, tanto en clases como en la cotidianidad donde “la pedagogía es el acto más grande de cooperación y de ayuda al otro que puede existir y la creatividad es una síntesis mágica y dialéctica entre los mecanismos que suceden en el cerebro humano como procesos holísticos y no como fragmentación.”⁴⁵ Con ello se establecen formas espontáneas y creativas de convivencia que hace más fácil, la posibilidad de compartir y aprender conceptos y prácticas.

La experiencia del adolescente acerca del juego lo lleva a aprender de los demás y a poner en práctica lo aprendido, a través del juego. Por esta razón “el juego debe entenderse como un proceso para preparar y potenciar procesos de desarrollo humano. No es el rasgo predominante de la infancia sino un factor básico, creador y potenciado de zonas de desarrollo de evolución inmediata, su función en última instancia ligada a la vida cotidiana como experiencia cultural”.⁴⁶ Ya que el compartir una experiencia común con otras personas, dispone al joven a participar dentro de actividades sociales más complejas, en forma más libre, segura y con mayor confianza. Experiencias que permitirán reflejar en la actividad artística, mayor seguridad en sí mismo para conocerse y comunicarse.

⁴³ JIMÉNEZ. Op. cit., p.50

⁴⁴ *Ibíd.*, p.56

⁴⁵ *Ibíd.*, p.68

⁴⁶ *Ibíd.*, p.75

3.4 EDUCACION ESTETICA

*“La escuela pública tendrá sentido en la medida en que combine
La verdad (la ciencia), la belleza (el arte) y la moralidad (la ética).
Howard Gardner*

La educación estética estudia los problemas propios del arte, lo cual apoya el desarrollo de la sensibilidad. El adolescente como ser humano, capta a través de sus sentidos su entorno así el joven se encontrará más atraído por el tema, con el cual se identifique. Las tarjetas trabajan constantemente con el entorno, para que el estudiante ejercite su observación y logre mayor capacidad de expresión a través del reconocimiento y la observación:

Reconocer los matices de los colores y la iluminación, estudiar los movimientos, los ruidos, evaluar las dimensiones y distancias, proveer los materiales y formas, tomar conciencia de los ritmos propios de las cosas y seres más diversos, detenerse en lo que pasa y en lo que queda, familiarizarse con los valores espaciales y las propiedades de volumen, todo esto constituye la base de cualquier acercamiento efectivo al mundo sensible para habitar el mundo más intensa y significativamente.⁴⁷

Este reconocimiento a partir de los sentidos busca el aprendizaje de las apariencias, para educar una lectura precisa del entorno sin ser idealista. El sentido estético busca educar aquellos sentidos que aprecian las cualidades armónicas y organizadas de los elementos creados por el hombre como de la naturaleza: “Desarrollar la conciencia estética significa educar la sensibilidad de una persona respecto de las experiencias perceptivas, intelectuales y emocionales, de manera que las mismas se formen mas profundas y se integren a un todo emocionalmente organizado”.⁴⁸

De acuerdo a esto la educación de lo armónico tiene igualmente unas características que se relacionan con las ideas. El joven tiene conceptos de la organización de su mundo como sus ideas, la forma de ser, sus gustos formando con ello una conciencia de lo que lo rodea:

⁴⁷ LOUIS, Porcher. La educación artística, lujo o necesidad. Editorial Kapeluzz. Buenos Aires, 1975, p.25

⁴⁸ LOWEMFELD, Víktor. Desarrollo de la capacidad creadora. Editorial Capelusz. Serie didáctica. Buenos Aires, 1980, p.337

La estética debe extraerse de lo bueno, de lo auténtico y de lo bello. El desarrollo de la conciencia estética debe estar mucho más vinculado con el individuo que con la imposición de ideas, términos o ciertas enseñanzas. Es innegable que no podemos enseñar valores estéticos al menos que estemos al tanto del individuo y su ambiente, puesto que eso desempeña un importante papel hacia sus actividades hacia sí mismo y hacia el arte.⁴⁹

Los gustos adquiridos por los jóvenes deberían ser punto de partida para desarrollar una conciencia estética que forme el gusto de acuerdo a preferencias personales de aquellos jóvenes. El trabajo de la educación, va de la mano de cumplir unas metas no impuestas sino por el contrario que examinen la inclinación estética de los estudiantes:

El conocimiento y el interés de los estudiantes debe ser el punto de partida. Tanto se puede aprender de estética analizando los distintos métodos de organizar pedazos de metal para formar una escultura, o reuniendo fotografías para ampliarlas, como también leyendo algo sobre equilibrio cómodamente instalando un sillón o reproduciendo pinturas en un proyector.⁵⁰

De esta forma el desarrollo del gusto por apreciar el entorno es una cualidad propia de cada estudiante.

3.4.1 Desarrollo de la Personalidad

Es muy claro en la práctica pedagógica actual la formación personal del estudiante y en este caso el área artística, con su capacidad expresiva, se tiene el ejemplo de la música, que en estudios llevados a cabo en otros países incrementan la inteligencia y la capacidad creativa. Existen en este sentido métodos que se basan en otras experiencias estéticas, que ayudan a la comunicación y la colaboración. Estos métodos deben tener en cuenta que el estudiante como ser humano constituye una serie de facetas que no únicamente corresponden a un lado intelectual sino que también a un lado personal:

⁴⁹ *Ibíd.*, p.247

⁵⁰ *Ibíd.*, p.364

El ser humano por fortuna no solo es razón, es dinámico e integral: Sentimiento, pensamiento y acciones concretas en el medio en que se encuentran. Y es ahí donde esta el tesoro, el encanto y el sentido de la vida, Cuando surge un algo que no vemos solo sentimos. Sabemos e intuimos como permite realizar pequeñas o grandes ideas para la comunidad, dejando huella visible en las diferentes creaciones manifestadas por las personas en toda su historia.⁵¹

De acuerdo a lo anterior se tienen en cuenta dos aspectos: la técnica y el carácter espontáneo del estudiante, así que no se puede pensar en darles más sentido a uno que a otro, ya que llevaría a una fría tecnificación o a una desordenada expresión por lo que sí es necesario un equilibrio.

El aprendizaje en un termino variado que permite transformaciones y adaptaciones tal como métodos estéticos para la formación de la creatividad, que tiene en cuenta la música, la pintura, el dibujo y la escultura.

La educación estética tiene un componente emocional y un componente cultural. En la primera parte se preocupa por crear aptitudes emocionales que lleven aun placer estético, tal como se aprecia en la expresión artística contemporánea. En el segundo punto el adolescente aprecia su entorno cultural valorándolo y disfrutándolo como conjunto y al mismo tiempo siendo afectado por él.⁵²

Esta afectación influirá en la forma como el adolescente aporta a la comunidad bienes culturales que se manifiestan a través de su expresión. Así la estética genera puntos de vista que resultan agradables para aquellos sentidos y emociones que necesitan ser orientados, hacia una finalidad que consiste en diferenciar y discernir.

3.4.2 Peculiaridad de la Percepción Estética

En las obras de arte se distingue un contenido que para ser comprendido tiene que tener un código y un conocimiento. La persona común al leer la obra se queda en la primera apariencia de ésta. En cambio el conocedor descifrara adecuadamente el sentido que quiere decir la obra, ya que tendrá una

⁵¹ FLORIÁN, Sandra Borbón. Estrategias para implementar la creatividad. Editorial Magisterio. Bogotá, 1997. p.10

⁵² LOUIS, Porcher. Op. cit, p.33

experiencia que le permita distinguir una obra de otra, esta “conciencia” le permitirá reaccionar en forma distinta de quien tiene una conciencia estética menos experimentada. Esto significa que la estética guía el gusto y la reacción que sería una parte reflexiva en lugar de ser un mero acto impulsivo: “Nuestra forma de concebir el arte lejos de ser el modo primario y natural de enfrentarse a la realidad artística es un modo secundario, producido por la distancia que establece la reflexión sobre la visión espontánea”.⁵³

Así los ejercicios de lectura de obras y de la realidad como posibilidades visibles busca evitar la ceguera estética y emotivamente perceptiva.

Mediante observar y recordar, una persona puede ubicar una obra de arte dentro de una época, una corriente y al mismo tiempo diferenciarlas de otras obras. Este ejercicio permite familiarizarse y entender la obra artística y es lo que aparece como una constante en las unidades artísticas, social y cultural.

3.5. CREATIVIDAD EN LA ADOLESCENCIA

*“La vida se nos presenta como algo que hay que hacer.
Pero ningún hacer se resuelve simplemente aplicando
un saber. Pues lo más propio de la vida es que hay
que vivirlo y no solo pensarlo”.*
V́ctor Garća Hoz

La creatividad, se origina, según Levis Straus, como la capacidad de elegir opciones, que le permiten al hombre sobrevivir “La vida se nos presenta como algo que hay que hacer, pero ningún hacer se resuelve simplemente aplicando un saber. Pues lo más propio de la vida es que hay que vivirla y no-solo pensarla.”⁵⁴ Esta elección, significa, tener la suficiente recursividad para encontrar soluciones a problemas que necesitan una salida. Lo cual lleva a pensar en múltiples posibilidades de obtener un resultado.

De esta forma se garantiza no solo, el manejo de una técnica o conocimiento sino de varias cualidades, ya que “En la función docente no se trata solo de formar unos jóvenes que sepan dibujar o pintar muy bien, y que aparte sean

⁵³ GARCIA. Op. cit., p.24

⁵⁴ *Ibíd.*, p. 50

profesionales, sino que también se trata de desarrollar la capacidad que se suele llamar buen gusto, de apreciar tanto la belleza, en las obras artísticas como en lo natural.”⁵⁵ Es mediante esta apreciación como la solución o la respuesta a expresiones artísticas requiere de un sentido claro, que ofrezca resultados claros y coherentes en lugar de respuestas ambiguas y poco claras.

Sentido que incluso puede llegar a la vida cotidiana ya que para los jóvenes se necesita tener cierto desenvolvimiento para ser creativos. En un interesante artículo se habla acerca de los adolescentes que viven en Alemania: Algunos jóvenes fueron encuestados, sobre la vida del artista, afirmando en un gran porcentaje admirar este tipo de vida. En el análisis de la encuesta se determina, que la admiración no es tanto por la vida del pintor escultor o actor. Se refiere mas bien en compartir la vida según unos ciertos ideales: originalidad, autenticidad, creatividad. Esto quiere decir, tomar la vida en su forma más creativa, el caso contrario de todo esto seria una vida despersonalizada, prácticamente sometido; donde “ser artista significa sentir que la propia vida debe ser convertida en biografía, configurándola, según ciertos ideales: originalidad, autenticidad y creatividad.” Dicha alternativa se presenta como posibilidad presente en su totalidad, no tan solo en el colegio: “hoy se quiere vivir creativamente: educar y ser educados con pedagogías novedosas, regirse por códigos éticos, ejercer un trabajo, llevar una vida amistosa, amorosa y sexualmente creativa.”⁵⁶ Que haga flexible la posibilidad de crear ideas que sean soluciones nuevas, a problemas escolares o cotidianos.

El proceso creativo del adolescente, por medio de haber vivido experiencias, da lugar a una habilidad para hallar soluciones novedosas a diferencia del niño quien esta en continuo descubrimiento y experimentación. Como lo explica Sandra Florián Borbón:

En este momento, dentro de la estructura interna de su pensamiento – acciones interiorizadas- ya hay una coordinación de las acciones combinar, disociar ordenar, poner en correspondencia. Puede poco a poco establecer un equilibrio móvil en su pensamiento; encontrar similitudes y diferencias, permitiéndose formar su propio criterio lógico ante sí mismo y el mundo que lo rodea (reglas, normas, valores) para continuar, aprendiendo durante toda su vida.⁵⁷

⁵⁵ *Ibíd.*, p.77

⁵⁶ *Ibíd.*, p.25

⁵⁷ FLORIÁN. *Op. cit.*, p.70

Este aprendizaje o desarrollo de su pensamiento lógico, es resultado de comparaciones, de experimentaciones, con los acontecimientos que se producen a diario, como lo afirma Levis Straus: “La creatividad, nace de escoger aquellas opciones que permiten sobrevivir”.⁵⁸ Dado esto se puede establecer un sentido variado de contenidos que enriquecen la capacidad de observación del estudiante, con el fin de que sea capaz de interpretar argumentar y proponer, para que tenga mayores opciones de encontrar soluciones a problemas que observen y a los cuales les puede dar una solución práctica.

En la educación del área artística, se puede distinguir a un adolescente con un sentido de la observación objetivo, a partir del cual puede plantear nuevas propuestas de teorías o ideas, discutirlos o comprobarlos a los 14 o 16 años, resolviendo cierto número de problemas mediante varios ejemplos comparándolos entre sí para ver a donde lo conducen. Es el ejemplo del color o el manejo de formas, el cual partiendo de un hecho objetivo como la combinación de colores en la naturaleza, o las formas visibles, las traduce a formas que tengan relación con su pensamiento. En la educación artística, el lado personal destaca la objetividad en cuanto el adolescente, puede imprimir sus propia subjetividad en los trabajos artísticos. Ser creativo es una respuesta novedosa a la homogenización del pensamiento, hallando su resultado en la personalidad que en la adolescencia es aunque conflictiva, rica en experiencias y descubrimientos. Igualmente se puede contar con otras características, tal como lo describe Guilford:

La enumeración de Guilford, da cuenta de sensibilidad a los problemas, facilidad, fluidez ideática, flexibilidad adaptativa, flexibilidad espontánea, originalidad, síntesis y redefinición. No se sugiere que si uno posee estos atributos sea notablemente creativo; sin embargo, las circunstancias, la interacción y el trabajo arduo implican que aquellos contribuyen a la creatividad general.⁵⁹

Davis sugiere que la creatividad puede conceptualizarse muy bien diciendo que consiste principalmente en elementos posibles de entrenamiento: actitudes, habilidades y técnicas. Dentro de la propuesta, cada unidad, tiene como objetivo alimentar la observación del adolescente, por ejemplo en lo personal, el

⁵⁸ GARDNER, Howard. Arte y Cerebro. Edición Paidós. Buenos Aires, 1987, p. 38

⁵⁹ GARY, A. Davis y Joseph A. Scot. Estrategias para la creatividad. Editorial Paidós. Barcelona, 1992, p. 44

estudiante, se ve descubierto ante nuevas etapas como el propio descubrimiento del yo que lo llevan a plantear soluciones de acuerdo a su personalidad.

El joven experimenta el medio mediante su observación que lógicamente lo llevan a aprender de él y establecer su propio sentido. Una condición fundamental para que el estudiante este constantemente motivado es tratar temas con el que se vea identificado, y a través de una práctica colectiva que incentive a todos a permanecer activos dentro del trabajo que se lleva a cabo.

El individuo, al encontrarse en el período de la adolescencia empieza a pasar por una situación en la que comienza a comparar y descubrir sensaciones y pensamientos, al igual que su mente cambia para tener un pensamiento más analítico, que es el camino hacia la vida adulta. Igualmente las soluciones que plantee van a tener, más de su personalidad, ya que busca formar su propia identidad. El ejercicio de las unidades tiene como meta, una respuesta personal del estudiante a través de la área artística, en el que tengan la oportunidad de manifestar ideas y expresiones:

“La producción artística de los jóvenes adolescentes refleja sus reacciones, frente al mundo.- Aunque no sea en forma tan evidente. Así como hay gran variedad en la capacidad intelectual y en el desarrollo físico de los jóvenes y naturalmente diferencias entre varones y niños, también encontramos grandes variaciones en la producción artística. La diferencia en el trabajo artístico aumenta con cada grado de la escuela.”⁶⁰

Así en la medida, en que vaya subiendo de grado, igualmente se vera los cambios en la forma en que existan soluciones a problemas estéticos. Aunque aún se mantengan las principales condiciones que mantienen los jóvenes, en esta etapa de cambio: “Típicamente independiente, seguro y agresivo, el adolescente se ubica a menudo en situaciones radicales, inconformistas e imaginativas. Su curiosidad, que lo inclina, hacia lo complejo y lo ambiguo, se extiende tanto hacia dentro, haciéndolo introspectivo y fantasioso, como hacia fuera mostrándose enérgico y consumases.”⁶¹

⁶⁰ LOWEMFELD. Op. cit., p.287

⁶¹ GARY. Op. cit., p.259

El sentido creativo que el adolescente posee, igualmente necesita de una dirección, para que aquel esfuerzo se caracterice con la forma personal con que el estudiante actúa y asume su papel para aprender, de este modo la creatividad debe identificarse con sus posibilidades “La identificación de estos rasgos, sin embargo, no es suficiente; debe entrenarse al adolescente para que sea creativo, para que pueda enfocar su educación, sus relaciones interpersonales y en última instancia sus carreras desde perspectivas más amplias y flexibles.”⁶²

Habilidades y capacidad que pueden ser educadas en la medida en que sea correctamente estimulada, de acuerdo a su personalidad y educación “Las actitudes más importantes que contribuyen específicamente al desarrollo de la creatividad, son las que predisponen a los individuos a reaccionar favorablemente a las ideas nuevas y renovadoras y que los estimulan a seguir un comportamiento imaginativo.”⁶³ Lo que significa tener tolerancia para escuchar y aprender, en lugar de imponer ideas.

La educación, debe tener en cuenta, el ser flexibles en cuanto a las posibilidades que se pueden otorgar al joven durante su aprendizaje: “Primero suponiendo que la mayoría de los adolescentes tienen muy poca noción o interés por la innovación creativa, se subraya la importancia de las ideas novedosas en todos los aspectos de la sociedad rápidamente cambiante. Quizá lo que atañe más directamente a los alumnos sea el descubrimiento de que su capacidad de producir nuevas ideas va a ayudarles mucho en sus futuras ocupaciones, ya sea que se dediquen al comercio, al arte o a los deportes profesionales.”⁶⁴ Capacidad creativa que les da seguridad para actuar frente a sus propias decisiones y desenvolverse fácilmente en el rol social.

⁶² *Ibíd.*, p.252

⁶³ *Ibíd.*, p.252

⁶⁴ *Ibíd.*, p.258

3.6. TALLER

“El aula constituye el entorno donde nace y se desarrolla el grupo de clase. En torno a unos fines y valores educativos se crea un pequeño sistema social, en que las personas interactúan y comparten Situaciones vitales muy diversas”.

Víctor Álvarez.

La utilización del taller ofrece condiciones que permite el óptimo desenvolvimiento del estudiante para alcanzar el propósito de aprender mediante la realización práctica del conocimiento teórico que cumple con el concepto mismo del taller:

En la parte práctica del trabajo, tiene al taller como herramienta, que facilita el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades de acuerdo con las circunstancias, necesidades, que se presentan durante la puesta en marcha de cada tema y unidad. El manejo del taller sugiere que “La experiencia nos dice que podemos aportar mucho al desarrollo del alumno y al desarrollo de las otras áreas del conocimiento, pues los talleres enriquecen la manera de decir las cosas de apreciarlas y de descubrirlas.”⁶⁵

En el taller se incluye aquello que beneficie a sus participantes como personas, elevando su grado de iniciativa, lo cual lo motivan a crear cosas nuevas sobre lo ya conocido, práctica que debe ser usual. “Como todo instrumento, los talleres son utilizados como herramientas para desarrollar habilidades, destrezas y capacidades de acuerdo con las necesidades que se presenten y a las circunstancias a las cuales nos veamos abocados”⁶⁶

Esta habilidad otorgada por el taller permite desenvolver espontáneamente la capacidad creativa al desarrollar un ambiente propio del acción del aprendizaje. Este momento genera una mayor relajación que permite encontrar soluciones a los problemas propuestos, mediante el uso de materiales y conceptos que se manejan dentro de la teoría, convirtiendo esta experiencia en un juego de aprendizaje:

⁶⁵ MEDINA. Op. cit., p.53

⁶⁶ PACHECO, Julia y Pacheco luz Mary. Construyendo imaginarios. Editorial Magisterio. Bogotá, 1998, p. 14

La lúdica como una actividad capaz de admitir el niño interior que todo adulto lleva dentro, tiene la capacidad de transmutar lo ordinario en extraordinario, es desarrollar la habilidad para la experimentación, es descifrar el oculto lenguaje de las equivocaciones, es tener la capacidad de improvisar, es un desprevenirse, es un vivenciar la alegría, un darle espacio a la imaginación. Lo lúdico como una actividad capaz de admitir el niño interior que todo adulto lleva sueños y sobre todo, hablamos de un maestro que se deje sorprender y deje que sus alumnos se sorprendan, pues quien lo hace renueva su espíritu constantemente y está en capacidad de aportar cosas nuevas, si profundiza en sus encuentros.⁶⁷

Experiencia que educa su habilidad para solucionar problemas. En esta práctica el trabajo conduce a una experiencia metodológica que enriquece la teoría por la vía de la práctica y cuyo fin es el de aprender a saber.

Algunos puntos a tener en cuenta en el taller, son la formación integral de joven, para que sea una persona tolerante, sé de a conocer a través de su trabajo, conviva con sus compañeros y que aprenda sin ningún tipo de inhibición, trabajando en forma colectiva los juegos, y trabajos teniendo siempre en claro el respeto por las diferencias, porque lo importante para el adolescente es tener amigos en su formación social, como característica de esta etapa. “Con la creciente conciencia de que los alumnos van adquiriendo de sí mismo opiniones y gustos y expresiones propias, es importante que puedan intervenir en el planteamiento de las clases de manera tal que los proyectos se conviertan esencialmente en algo propio de ellos.”⁶⁸ En este ambiente la realización del taller toma como principio el dialogo espontáneo que se produce durante el aprendizaje ya en el compartir materiales ideas o momentos:

Los jóvenes a esta edad disfrutan y necesitan la oportunidad de compartir e intercambiar ideas con algunos de sus compañeros. Posiblemente la mejor distribución para un salón en el que se desarrolla una clase de arte sea de disponer mesas para pequeños grupos de estudiantes, de modo que las actividades puedan discutirse y evaluarse entre compañeros y profesores. Además, la oportunidad para el trabajo individual puede ser muy importante para algunos

⁶⁷ *Ibíd.*, p.15

⁶⁸ *Ibíd.*, p.49

estudiantes, o para todos, en algunos casos, En alguna ocasión, un proyecto de mural, que requiere un trabajo de cooperación, permite que un grupo tenga la oportunidad de resolver problemas artísticos en común.⁶⁹

Los estudiantes, dentro del desarrollo del taller necesitan de aquellas características, que se pueden asociar a temas relacionados con la libertad en sus pensamientos, búsqueda de independencia y manifestación de su propia forma de pensar que les permitan sentirse cómodos y no presionados por el trabajo escolar, que les dé lugar a la búsqueda en que se encuentran: “Tanto los varones como los niñas han comenzado a romper con sus numerosas ataduras con su familia y a cuestionar la autoridad de los adultos. Ya se ha mencionado su preocupación por su apariencia física, personal y la existencia de una gran dosis de idealismo en la perspectiva de convertirse en un miembro adulto de la sociedad.”⁷⁰

Son estas cualidades las características que ubican el desarrollo de un proceso artístico como un procedimiento variado, relacionando conceptos con él conocimiento de experiencias cotidianas para el joven donde el conocimiento artístico busca una apropiación, creación y recreación del mismo, donde el conocimiento sea producto de un entendimiento sencillo claro y honesto procurando al estudiante tener confianza de lo que hace, lo analiza, lo plantea y lo disfruta.

3.6.1 Objetivos del Taller

Los objetivos esperados dentro de la metodología de taller son los siguientes:

- La socialización del aprendizaje por parte de los estudiantes.
- Hablar adecuadamente con el joven y su distanciamiento.
- Plantear problemas sociales para ser estudiados, investigados, analizados y solucionados en forma practica.

3.6.2 Aspectos Generales de la Metodología del Taller

El sentido parte de las necesidades y dificultades que se encuentran en clase partiendo del concepto: “Se define la metodología del taller como un conjunto

⁶⁹ LOWEMFELD. Op. cit., p.291

⁷⁰ *Ibíd.*, p.287

de pasos que se sigue para llegar a un fin específico. Es el fin en educación el conocimiento.”⁷¹

Lo que se busca con el taller como método, es facilitar el aprendizaje de las formas artísticas, mediante una acción amplia que de confianza a la expresión teniendo en cuenta que la metodología se basa en dos ideas importantes:

- Que el estudiante observe su mundo de acuerdo a los temas planteados y busque su solución a su forma particular de tratarlo.
- Que la práctica parta del conocimiento, capacidad y experiencia del joven.

Es así como el estudiante relaciona su entorno, el yo, la sociedad en que vive y la expresa en forma variada mediante procedimientos y técnicas dando importancia al que decir.

3.6.3 Método del Taller

Para la realización de un taller se parte de:

1. Escoge el problema.
2. Analiza como llevarlo a la práctica.
3. Adopta un método concreto.
4. Escoge la técnica y procedimiento para la clase.
5. Práctica y valoración de los trabajos.
6. Evalúa sobre la experiencia del estudiante.

De acuerdo a lo anterior la metodología del taller será variada por los juegos, temas y técnicas que aparecen en las tarjetas de juegos.

⁷¹ MEDINA. Op. cit., p.83

3.7 MOTIVACIÓN

*“Lo que me mueve, es lo que me conmueve,
Lo que me conmueve, sobre todo, lo que me concierne”.*
Andre J.

Dentro de las estrategias empleadas, para captar la atención del estudiante, la motivación, cumple el objetivo de vincular al estudiante, con las actividades a realizar dentro del área artística. Teniendo en cuenta aquello que crea una necesidad, en el estudiante de aprender, la motivación pone en práctica, todo aquello que interesa al estudiante, y le permite como motor de acción cumplir con la tarea que se describe a continuación:

La motivación es lo que dinamiza el comportamiento, lo que dinamiza la relación que une a la persona con su entorno. Toda persona tiene en sí, como hemos dicho necesidades, y fuera de sí “objetos” susceptibles en ciertas circunstancias de llamar su atención, su interés y por eso mismo, de suscitar en ella una tensión y cierto desequilibrio.⁷²

Por ejemplo en la realización de los trabajos él estímulo positivo para el estudiante puede ser compartir con sus compañeros y conocerlos a fondo; para otro estudiante la motivación se hallaría en demostrar que es capaz de hacer y asumir los retos.

La educación de la sensibilización en el período escolar, suele ser debido a las metodologías, quedar relevada a la producción entendida como verdadero producto del arte, dando lugar a las manualidades y poco a la reflexión, siendo escasos los estímulos que permiten el libre armado de un discurso o un pensamiento propio. Así la motivación, como búsqueda de un estado de equilibrio o reposo, suele ir generada de un estado de tensión o temor que hace actuar al estudiante. Un estímulo positivo libre de objetivos solidificados, le brinda al joven, asumir un comportamiento de aproximación a su propia expresividad. Es precisamente esta motivación la que activara la necesidad, la canalizara hacia el objeto que es percibido como motivo de interés, que pasa a ser para el sujeto una finalidad preferente, una finalidad deseable.”

Necesidad (es) —————> Motivación —————> Finalidad (es)

⁷² FLORENCE. Op. cit., p.88

Así la motivación óptima para la reacción y el aprendizaje, deben generarse en un nivel adecuado, punto al que lleva la creciente atención, interés, emocionalidad positiva que permitiría al estudiante una actividad en torno a su propia capacidad expresiva y mediante la socialización, la interacción y el aprendizaje mutuo de sus semejantes y del entorno cultural en que se aprende.

- El rendimiento, será una búsqueda de acuerdo al refuerzo que se utilice. La motivación, responde a la situación, si es positiva, el comportamiento será de aproximación, si es negativo, la situación se evitará, lo cual es aplicable para el caso de la motivación para el rendimiento, lo que llevará al estudiante a lograr el éxito o evitar el fracaso; la experiencia del éxito o el fracaso igualmente se convierte en un estímulo positivo o negativo. Existen refuerzos como el rendimiento social, que puede intensificar, por cierto, la vivencia del éxito, pero no contribuye a satisfacer la búsqueda intrínseca del rendimiento, la capacidad de experimentar el éxito o el fracaso, en el caso del rendimiento depende de ciertas variables.

- La variable de la aprensión cognoscitiva de la situación problemática, lo que significa que la tensión hacia el objeto participa en el resultado final. En este caso el estudiante responderá de acuerdo al grado de rechazo o de atención que demuestre por el tema a tratar, así las posibilidades de trabajar con un tema que se basa en la búsqueda personal, lo cual le permitirá al estudiante acercarse a su propia sensibilidad, para luego ir contemplando aquella expresión con el manejo estético.

- Del propósito personal “íntimo”. Este punto se acerca a las expectativas que pueda tener el estudiante acerca del tema que se va a tratar. Así el logro que permita satisfacerlas, permitirá aumentar las posibilidades de acercarse al éxito, lo que hará que el estudiante se ubique a la facilidad de llegar a tener comunicación con los demás.

De la participación del Yo (egocentrismo del rendimiento). Este caso se trata de colocarse una meta previa, común a los intereses y capacidad del estudiante. "R. Mucchielle habla muy acertadamente de "comportamiento motivado", que está "orientado hacia una finalidad satisfactoria". Y al contrario añade: "diremos que una finalidad cualquiera es motivadora cuando su percepción o su

concepción por un sujeto, despierta en éste un dinamismo latente hasta entonces.”⁷³

La motivación por el rendimiento consistirá en tentar el incremento de la propia capacidad, mediante normas de calidad, que se distingue en tres clases:

1. Normas de calidad referidas al sujeto, lo que se refiere al grado posible de perfección que se pueda lograr en la actividad, lo que en el área artística, significa además del producto estético, la formación misma del estudiante, al brindarle espacios para que interactúe y se inquiete.
2. Norma de calidad referidas a la persona, que consiste en la comparación de parte del estudiante con su propio entendimiento anterior con respecto a sus propios trabajos y capacidades expresadas.
3. Normas de calidad con referencia social, en la que el muchacho compara la realización de su trabajo con el rendimiento de los demás. El ideal que mueve como meta la realización estética debe en este caso, ser flexible con la participación y la acción de la creatividad.

Como motivación que permita al estudiante estimular la capacidad creativa, se debe tener en cuenta que ésta se diferencia de la reproducción y de la dependencia. El problema se encuentra en el hecho de proveer al estudiante de la suficiente claridad para asumir un papel innovador, y que le permita crear y asumir un cambio.

Para estimular la capacidad creativa estas necesidades dentro del campo de la educación artística aumenta la necesaria confianza para estimular la expresión y la debida capacidad de comprometerse con el trabajo mediante la conciencia individual que el joven toma durante la realización de la actividad es así como: “cualquier motivación artística debe acentuar la construcción individual. En esta etapa del desarrollo es importante reforzar el pensamiento del alumno”.⁷⁴

⁷³ PAPALIA, E. Diane y Wendkas Sally Aids. *Sicología del desarrollo*. McGraw – Hill, México, 1978, p.87

⁷⁴ LOWEMFELD. *Op. cit.*, p.291

El interés demostrado durante la puesta en práctica de las actividades artísticas no será igual para todos dependiendo del sexo, del interés, así los retos pueden jugar un papel motivador que enganche la actitud positiva del estudiante hacia el trabajo artístico:

Probablemente, uno de los rasgos que debe poseer cualquier motivación es que sea apropiado para los alumnos. Por lo general, los muchachos tienen menos interés que las chicas en los programas corrientes de actividades artísticas. Un problema realmente práctico relacionado con la construcción de una estructura tridimensional puede traer a los jóvenes sobre todo si esta de por medio la duda sobre su capacidad para realizarlo. Dicho proyecto puede ser tan amplio o desarrollarse de tal manera que se convierta en una base para incursionar en muchos de los más reconocidos terrenos del arte.⁷⁵

Para el adolescente aquellas actividades nuevas suelen significar nuevos retos para asumir. Es así como la clase artística para ser realizada por los estudiantes deberá tener diversas estrategias de motivación, ya sean para expresarse emocionalmente o para demostrar la rigidez de las técnicas. Dentro del aula de clase no todos los estudiantes responderán a la misma motivación por lo que es necesario que la motivación gire entorno a algo común en todos que son sus propios intereses:

Para atraer a los niños o jóvenes hacia experiencias artísticas pueden elegirse muchos caminos distintos. La motivación en sí puede variar considerablemente, no solo según las condiciones de la clase, los intereses de los estudiantes y los objetivos de los profesores sino por las circunstancias del momento. Si la clase está interesada en la expresión de las emociones se necesitara una motivación muy distinta de la que haría falta si el tema por considerar fuera un tema de diseño o de estética.⁷⁶

Para el trabajo el interés de la motivación gira entorno a buscar incluso en aquellos muchachos tímidos, estrategias que trabajen con temas que poco suelen ser tocados, como los problemas personales el lugar donde viven, los gustos, los sueños y otros.

⁷⁵ *Ibíd.*, p.293

⁷⁶ *Ibíd.*, p.294

3.7.1 Diversidad de Necesidades.

Dentro de la motivación aquellas necesidades que requieren de acción para ser satisfechas son las siguientes:

3.7.1.1 Biogenética. Necesidad de movimiento, de la necesidad de relajarse, reír y jugar. Necesidad de sentirse seguro y confiado con el entorno. Necesidad de curiosidad de novedad.

3.7.1.2 Valorización Social. Necesidad de ser percibido, reconocido como una persona, ser valorado, gratificado. Necesidad de imitar, identificarse con otros. Necesidad de compararse, confortarse y superar a los demás.

3.7.1.3 Realización Personal Necesidad de logro, de vencer el miedo, superarse y superar el obstáculo. Necesidad de conocer, comprender y recibir información. Necesidad de experimentar encontrar por sí mismo y producir algo personal.

3.7.1.4 Relación Social. Necesidad de comunicar. Necesidad de cooperar, de ayudarse mutuamente. Necesidad de asumir responsabilidades. Necesidad de ser solidario con un grupo.

Además se debe tener en cuenta que cada individuo responderá de manera diferente a las necesidades ya que algunas personas se sentirán más motivadas a actuar por una necesidad que por otra, así en la educación artística igualmente debe ser variada a cuanto a sus motivaciones para que respondan con mayores expectativas frente a la área artística.

3.8 DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Las inteligencias múltiples ofrecen opciones que pueden ser exploradas por el estudiante para hacer efectivo su proceso de aprendizaje mediante:

- Identificación de las diferentes vías de acceso al tema y eligiendo las más eficaces para el aprendizaje de la persona.
- Búsqueda de analogías y metáforas que fomenten el entendimiento del tema.

- Generación de diversas representaciones de las ideas fundamentales de un tema.

Permitiendo la comprensión adecuada de los temas a tratar ya que “las inteligencias múltiples ofrecen abundantes vías de acceso a cualquier tema.”⁷⁷

La investigación de la estructura de la mente y del conocimiento han posibilitado la interpretación de nuevas capacidades humanas: “El potencial humano esta definido por su inteligencia, ella establece la forma en que se puede ser sensible a determinadas fuentes de conocimiento, regulando los dispositivos y procesos que ponen en actividad diversos mecanismos en el sistema nervioso para realizar operaciones específicas sobre ella.”⁷⁸

De acuerdo a lo anterior el estudio de aquellos campos dio lugar a las inteligencias propuestas que hasta el momento son ocho: siete señaladas por H. Gardner que son: lingüística, musical, lógico matemática, espacial, cinestecicorporal, intrapersonal e interpersonal. La octava fue propuesta por Daniel Goleman, la inteligencia emocional.

3.8.1 Inteligencia Intrapersonal

H. Gardner señalo en la inteligencia intrapersonal, la clave para el autoconocimiento la cual se define como:

Es el desarrollo de los aspectos Internos de la persona. el acceso a la propia vida sentimental, la gama propia de afectos y emociones, la capacidad para efectuar al instante discriminación para entender este sentimiento y con el tiempo, darle un nombre, desenredarlos en códigos simbólicos, de utilizarlos como un modo de comprender y guiar la conducta propia.⁷⁹

Esta inteligencia es el resultado de un proceso constante mediante ejercicios variados que haga que el estudiante se examine a sí mismo. Una persona que se destaque en esta inteligencia se caracteriza por:

⁷⁷ DENNIS, Carolina. Estrategias para promover procesos de aprendizaje autónomo. Editorial E.A.N. Escuela de administración de Negocios. Bogotá, 2001, p.73

⁷⁸ GARDNR. Op. cit., p.96

⁷⁹ *Ibíd.*, p.26

- Habilidad para actuar de acuerdo con la forma de pensar.
- El conocimiento de sí mismo.
- La identificación de sentimientos y emociones propias.
- Capacidad para dirigir la propia vida.
- Habilidad para identificar fortalezas y debilidades.
- Autodisciplina para actuar en forma autónoma.
- Sólida formación en valores.

Dichas cualidades dentro del área artística, para que se vean cumplidas necesitan del espacio apropiado, que permita la identificación de estas condiciones, mediante elementos como el diálogo, consigo mismo y los demás. Aquellas capacidades logran dentro del área artística crear una manera de actuar propia, para que se identifique con la personalidad de cada estudiante, dando como resultado un trabajo con características que lo diferencian de otras actividades dentro de clase.

3.8.2 Inteligencia Interpersonal.

Esta inteligencia consiste en las capacidades para discernir y responder adecuadamente a las formas particulares de los demás, definiéndola como: “Es la destreza que permite utilizar las habilidades comunicativas y de conocer a los demás para formar equipos de trabajo sólidos, aunando esfuerzos en la solución de problemas, es decir, es la capacidad para notar y establecer distinciones en otros individuos y en particular, entre sus estados de ánimo, temperamento motivaciones e intenciones.”⁸⁰

Por este motivo la elección de métodos como la puesta en práctica de talleres, permite dentro del área artística, facilitar el diálogo de lo que se quiere expresar mediante los medios proporcionados, y en la lúdica facilita conocer al otro en un espacio de tranquilidad.

Por lo tanto es una inteligencia social, dirigida a vivir en comunidad: “Así, la inteligencia interpersonal es una habilidad que permite comprender y responder apropiadamente a las motivaciones, estados de ánimo actitudes y sentimientos y valores de las demás personas.”⁸¹

⁸⁰ *Ibíd.*, p.28

⁸¹ *Ibíd.*, p.29

La persona que se destaque con la inteligencia interpersonal tendrá:

- Habilidad para interactuar con otras personas.
- Capacidad para percibir las emociones y sentimientos de los demás.
- Sensibilidad para comprender las manifestaciones expresadas por la demás personas.
- Capacidad para comprender los estados de ánimo de los demás.
- Facilidad para el trabajo en equipo.

Al interactuar con sus compañeros, el joven pone en práctica el sentir las formas como conocer a los demás, pero esto se logra mediante una práctica que permita el diálogo y la facilidad de comunicación, que sería complicada de lograr dentro de una metodología, que solo maneje técnicas. Es por esta razón que se necesita conocer espacios como el colegio, la casa, el entorno social como proceso que dentro del área artística permite comunicarse con otras personas para aprender.

3.8.3 Inteligencia Emocional

Esta inteligencia es especial, ya que nos permite tomar conciencia de nuestras emociones, comprender los sentimientos de los demás, tolerar las presiones, trabajar con mayor capacidad.

Por la inteligencia emocional una persona llega a ser capaz de motivarse y persistir frente a las decepciones, controla el impulso y demora la gratificación, tiene humor y evita que los trastornos disminuyan la capacidad de pensar, muestra empatía y muestra esperanza. Aumenta la posibilidad de desarrollar su potencial intelectual y cualificar el desempeño personal y profesional.⁸²

Esta capacidad le permite a la persona demorar la gratificación, lo que significa esperar, para la realización de las metas, esto significa dejar a un lado los impulsos para lograr la meta deseada. Esto significa el logro de tener la paciencia adecuada, para esperar la finalización de un proyecto de trabajo, pasando por alto, la urgencia de finalizar inmediatamente, abandonando con ello la oportunidad de mejorar o de grandes realizaciones. Es la capacidad que permite trabajar con paciencia, con otras personas para lograr un objetivo común, capacidad que otorga poder dirigir a otras personas o grupos:

⁸² GOLEMAN, Daniel. La inteligencia emocional. Editorial Javier Vergara. Buenos Aires, 1996, p.54

Este tipo de inteligencia se expresa en el autodomínio de la persona y la capacidad para enfrentar los desafíos que el mundo le presenta. Es la habilidad de los líderes carismáticos, que comprenden sus límites y los de los demás y se esfuerzan por encontrar el equilibrio entre lo que sienten y lo que piensan para mejorar sus acciones. Frente a la vida y disfruta aquello que la naturaleza les ha dado.⁸³

Para potenciar esta habilidad se debe desarrollar:

- Capacidad para identificar los sentimientos y emociones propias.
- Habilidad para controlar las emociones y sentimientos.
- Capacidad para utilizar las emociones y sentimientos con el propósito de cualificar la atención, el autodomínio y la creatividad personal.
- La empatía y la autoconciencia emocional para adaptarse a las circunstancias sociales en las cuales se interactúa.
- Competencias para la interacción afectiva con las demás personas.
- Conciencia de los sentimientos y emociones en el momento en que se vivencian.
- Compromiso con uno mismo y con los demás.

El desarrollo de esta capacidad necesita de compartir, en lugar de competir, en lo que se busca un premio único. Al compartir espacios, tiempo, palabras mediante herramientas lúdicas que permita jugar y compartir con otros.

Se debe considerar esta inteligencia como la opción, que hace a un lado, el mito de la razón, para dar lugar a la manifestación humana, propia de su naturaleza: las emociones. Incluso la inteligencia puede no tener la menor importancia cuando dominan las emociones. Dentro del desarrollo cerebral, las áreas sensoriales maduran durante la primera infancia y el sistema límbico durante la pubertad, los lóbulos frontales—sede del autodomínio emocional, la comprensión y la respuesta ingeniosa—continúan desarrollándose en la última etapa de la adolescencia, hasta algún momento entre los dieciséis y los dieciocho años de edad. Período que junto con la niñez, tiene su importancia, en la dirección que vaya a tomar el futuro adulto.

⁸³ DENNIS. Op. cit., p.30

En la inteligencia emocional, puede dejar ver sus frutos, durante el tratamiento que recibió en la infancia: la negligencia o el abuso, la falta de sintonía de un padre ensimismado o indiferente, o una disciplina brutal pueden dejar su huella en el circuito emocional. Dentro del estudio que se realiza con adolescentes, los problemas ocasionados, por maltrato o por problemas emocionales genera dificultades para relacionarse con los demás.

3.8.3.1 Empatía. Es la capacidad de comprenderse con el otro; este principio es importante para el ser humano ya que mediante esta habilidad de saber lo que siente el otro, se pueden estrechar relaciones de amistad y de cooperación con lo que se logra buena sintonía con los demás. Esto permite detectar aquellas actitudes que reflejan las perspectivas del adolescente para que él los haga realidad, siendo de esta forma empatía un principio de colaboración tal como se afirma a continuación:

La empatía es un freno natural en contra del egoísmo y la destructividad. Es una especie de eco humano y una fuente de nutrición síquica. La palabra empatía tiene su génesis en el vocablo griego *Empatheia*, que expresa un estado en el cual el individuo se siente interiormente afectado. En la sociedad moderna se entiende por empatía la capacidad de poder sentir y comprender sintiendo interiormente la situación de otra persona mediante el examen reflexivo de las interacciones del yo y del tu.⁸⁴

Es así como la empatía es el resultado de la interacción social lo cual afecta a la persona en la forma de comportarse y en las decisiones que tome las cuales se verán influenciadas por el grupo el cual frecuenta que puede ser la familia los amigos, compañeros de trabajo entre otros. Necesitando el sujeto relacionarse con otras personas, como sería lo adecuado dentro de una pedagogía de cooperación y entendimiento con los demás como se explica a continuación:

El grupo social al cual se pertenece juega un papel preponderante en la conducta empática. Desde el principio de los tiempos han existido sentimientos que han motivado las posibilidades para que el hombre pueda ejercitar el trabajo en conjunto y de esta manera conocerse entre sí en diferentes planos. El impulso de labores colectivas desarrolla y

⁸⁴ En: <http://www.altavista/aprendizajesignificativo/pedagogía.html>

conlleva los senderos de la empatía, en donde los individuos dejan de pensar en si mismos para ocuparse del bienestar de otros hombres, de los animales de todo lo vivo.⁸⁵

Es así como el significado de la empatía dentro de las relaciones se hallan en el significado de la cooperación y de ayuda mutua que en lo posible dentro de la educación tendrían como ingredientes principales el afecto en las relaciones humanas: "Empatía es lo que hace a los hombres humanos, esta arde como una pequeña llama en cada vida , si echamos más leña a su fuego la empatía iluminara con una luz mucho mas clara, sin combustible esta llama sé ira extinguiendo y amenazara apagarse".⁸⁶

De acuerdo a lo anterior dentro de la actividad escolar artística la empatía se hace necesario para promover una expresión más comprometedora y honesta consigo mismo y con los demás.

3.9 CREATIVIDAD

*• Estamos llamados a dar respuestas, a ser creativos
En términos de acción y compromiso*

Durante el proceso de creación, el hombre, siempre ha sentido la necesidad de encontrar soluciones, a los problemas que se le presentan. Esta capacidad, permite sobrevivir, a las condiciones adversas, o simplemente, le ayuda a resolver situaciones, para mejorarlas. La creatividad "Es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizando, suponiéndolo, meditando, contemplando) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales."⁸⁷

El proceso de selección, de aquellas ideas, que ayudan a dar la solución a los inconvenientes y los problemas cotidianos, se puede incrementar a través de un ejercicio constante, ya que se trata de una habilidad, que necesita de la práctica. En el caso de los adolescentes, necesitan espacios que les sugiera, el

⁸⁵ *Ibíd.*

⁸⁶ *Ibíd.*

⁸⁷ GARY. *Op. cit.*, p.19

modo de hacer, de acuerdo sus propios intereses, sin correr el peligro de verse limitados por condiciones que suelen otorgar las reglamentaciones, necesitando ser abiertos tal como se indica a continuación: “El adolescente necesita de una mente abierta que lo guíe a un ambiente rico en motivaciones para inventar, siendo versátil, con mayores posibilidades de ser participativo en lugar de ser una persona pasiva.”⁸⁸

La vida que exige el ser creativo, necesita por lo tanto de un diálogo, que permita escuchar un pensamiento depurado y atento a las circunstancias, para hallar las soluciones correctas en el momento correcto. Esto significa, que las acciones que se toman no deben estar atadas a las limitaciones impuestas, por la falta de conocimiento o por una cierta capacidad de actuar por hallar soluciones. Estando listo para estar atento al cambio. “En forma general, la creatividad es un aspecto dentro de la vida de cada cual, que afecta las facultades intelectuales y espirituales y exige, desde el punto de vista psicológico continuos procesos de modificación y de adaptación de sí mismo y del entorno comprometido en forma integral a un nuevo modo de ser y de pensar.”⁸⁹

Esta forma de creatividad, igualmente debe tener en cuenta el tipo de solución que ha de plantearse. La observación que se realiza del entorno, llama la atención, por todos los cambios y acciones que se presentan. Las soluciones que se plantean, deben dar lugar a nuevos puntos de vista ya que “La creatividad expresa el descubrimiento y la producción de algo original y novedoso, alejado de lo tradicional, en un individuo determinado y susceptible de ser considerado altamente creativo.”⁹⁰

Esta actividad como lo plantea Gianni Rodari, crea oportunidades de experimentar el mundo, buscando soluciones a necesidades y con ello muchas veces pone en duda lo establecido, buscando opciones creativas a lo establecido:

Creatividad es sinónimo de pensamiento divergente o sea capaz de romper continuamente los esquemas de la experiencia, es creativa una mente que trabaja siempre dispuesta a hacer preguntas a descubrir

⁸⁸ En: <http://www.altavista/aprendizajesignificativo/pedagogía.html>

⁸⁹ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.78

⁹⁰ *Ibíd.*

problemas donde lo demás encuentran respuestas satisfactorias, que se encuentra a sus anchas en las situaciones fluida donde otro solo encuentra peligro, capaz de juicios autónomos e independiente (incluso de padre, del profesor, de la sociedad) que rechaza lo codificado, que maneja objetos y conceptos sin dejarse inhibir por los conformistas.⁹¹

En la vida escolar debido a la supervivencia académica, se es práctico en las soluciones. La educación escolar, al contar con el elemento creativo, soluciona una cierta deficiencia educativa la cual se trata de la falta de dominio del conocimiento, para partir de allí, creando soluciones correctas.

A veces el libertinaje se asocia a la creatividad en forma equivocada y su estímulo es temido por el riesgo de perder el control en el comportamiento de los educados. Si bien es cierto que se pueden tener iluminaciones que no son despreciables, es necesario aprender a trabajarlas para que se conviertan en realidades. En este sentido cabe la frase: es bueno ser altamente soñador y trabajar para realizar los sueños. Aunque tener una porción de sueños sin realizar no deja de ser provocativo y restante como forma de vida.⁹²

En materia artística, en cuando a la educación, sucede lo mismo: para ser creador se debe comprender claramente, las partes con que se trabaja para llegar al todo;

Elementos estéticos ► experiencia creativa ► claridad ► subjetividad ► soluciones.

Estas soluciones, necesitan de los sentidos para ser captadas, tal como se señala actualmente en los lineamientos curriculares, y en los estudios dedicados a la enseñanza del área artística: "La enseñanza que involucra de una manera significativa los sentidos como medios en el proceso de apropiación de conocimientos y generación de los mismos, crea un ambiente propicio para que se expresen saberes acerca del mundo, sentimientos, dudas y preocupaciones a través de medios artísticos, científicos verbales o de otra índole."⁹³ La vía para llegar a aquellas soluciones, se trata de un aprendizaje variado, para obtener diversas opciones y llegar a otras soluciones, mediante

⁹¹ RODARI, Gianni. Gramática de la familia. Editorial Argos Vergara. Barcelona, 1982. p.62

⁹² LANDAN, Erica. El vivir recreativo, Teoría y practica de la creatividad. Editorial Herder. Barcelona, 1993, p.81

⁹³ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.78

el diálogo, el acto de compartir sin dejar que la oportunidad quede en el olvido de un trabajo meramente académico, sino grabado en la memoria de la experiencia. Para el adolescente, la experiencia se convierte en un ingrediente sutil que va cambiando su forma de pensar y experimentar, y el hecho de tomar decisiones por sí solo.

Enrique Velásquez, expone una interesante idea acerca de las normas que están en la vida del niño adolescente, normas que en el juego, exploran y transforman buscando nuevas experiencias que se puedan disfrutar, en el caso de los niños. Para el adolescente estas normas son más complejas y argumentativas, penetrando en el mundo del adulto para aprender sus reglas sociales de convivencia. Ya en esta etapa, un ingrediente que lleva al adolescente a ser creativo, es identificar caminos en la búsqueda de su propia identidad:

“Uno de los temas centrales de la adolescencia es la lucha por lograr una identidad. El joven necesita llegar a un acuerdo consigo mismo, y ser capaz de expresar sus intereses, sentimientos que necesitan una salida constructiva. Es muy consciente de estar vivo y se va afirmando cada vez más en el convencimiento de que es un ser que puede construir y crear.”⁹⁴

Esta construcción se realiza sobre lo que se conoce en la realidad, y aquellas soluciones creativas, necesitan de la fantasía, porque es en el espacio fantástico, donde surge la novedad, la solución que abre caminos. En el sano juego de aprender, si se quiere ser creativo se tiene que estar entre el mundo de lo objetividad y el mundo de la fantasía. Este último ingrediente tiene como característica la cordura y la locura, que se halla en los contenidos de los temas. “La escuela debe integrar en su ambiente el lugar de la fantasía como lugar y manera de promover la creatividad en cuanto manera y lugar de lo absurdo imaginable y en cuanto superación de los límites del principio de realidad y buscar que todo ello se exprese en la condición del saber para inventar nuevas maneras de ser y actuar frente al mundo de lo real.”⁹⁵

⁹⁴ LOWEMFELD. Op. cit., p.278

⁹⁵ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.82

Con esto la creatividad, es una característica necesaria para promover, la facilidad en la búsqueda de soluciones. Es aquí donde el joven necesita de un toque tan característico de la espontaneidad, para dar efectiva solución, a lo que constituye, expresarse y darse a conocer.

3.10 ARTE

*“Buscamos la realidad de la obra de arte
para hallar realmente en ella lo que en ella se esconde”
Martín Heidegger.*

El arte va de la mano con la historia del hombre, y al igual que éste sus conceptos, manifestaciones han tenido constantes cambios. Así su definición ha sido una constante discusión, ya en el siglo XX su gran representante Picasso dijo: “si supiera la definición de arte no lo diría.”⁹⁶ Es así como su definición puede ser asociada a la habilidad técnica a la capacidad de representación subjetiva que se tenga del mundo. Para otros autores como Víctor García Hoz, él termino arte representa un concepto amplio y el resultado de un hacer: “Es evidente que estoy usando por ahora la escurridiza palabra arte, con un significado muy amplio. Arte etimológicamente, alude en casi todas las lenguas a todo aquello que consiste en el resultado de un hacer humano por contraposición a lo que sería objeto de contemplar.”⁹⁷

Desde el punto de vistas tradicional, la calificación dada al arte, es como una habilidad que se conjuga con la expresividad para llegar a un resultado, que sería netamente humano: “En el pensamiento tradicional, el arte se concibe como algo subjetivo, una cualidad humana, una disposición especial para hacer algo, una habilidad. Desde el punto de vista objetivo, el arte es un conjunto de ideas, descriptivas o normativas, en las cuales se apoya el modo de obrar de quien posee tal habilidad; al hombre que posee un arte se le llama artista, a la obra hecha con arte se llama obra artística.”⁹⁸ Con todo ello, la función que se halla en el arte es la de expresarse teniendo como material la experiencia, mediante formas específicas que están en el arte: pintura, escultura, manejo del espacio, video y otros.

⁹⁶ En: Señal Colombia. Grandes Artistas: PICASSO.

⁹⁷ GARCIA. Op. cit., p.350

⁹⁸ *Ibíd.*, p.72

Muchos pensadores sitúan el arte como una relación filosófica que tiene su terreno en la creación humana la cual se diferencia de la naturaleza por su intencionalidad. En este caso aquello creado como bello por el hombre es estudiado por la estética dejando a otras ciencias, el estudio de la naturaleza. Como lo definió Kant la estética es un punto intermedio entre el conocimiento científico y el desarrollo sin confines de la moral, así la estética se preocupa por aquello que es resultado de la inteligencia de lo bello como producto del espíritu humano tal como la afirma Hegel. “En efecto lo bello del arte es la belleza nacida y renacido del espíritu.”⁹⁹

Así la creación y valoración que nacen de la conciencia reflexiva y del espíritu, son propuestas de trabajo, que son la razón de los contenidos personal y social, donde la actividad artística cumple su función de expresión y de concretar las ideas mediante la técnicas que se utilizan en la actividad artística.

3.10.1 Finalidad del Arte.

La idea del trabajo se basa en que el arte tiene su fin en sí mismo buscando horizontes fuera del pensamiento que lleven a la fantasía y un ánimo sin reglas puestas a la frialdad de las reglamentaciones. Siendo el fin del arte ocuparse de lo bello dejando a otras ciencias aspectos del conocimiento. “La inducción del arte en la vida de todo ser humano, es importante para conseguir un equilibrio interno y más complejo de la personalidad”, ¹⁰⁰ resultado con ello una mayor libertad para la educación artística que necesita de su espacio propio, dentro de la educación.

El arte enriquece las formas de decir y sentir el mundo, lo que facilita dar a conocer el pensamiento que se tenga de la realidad inmediata. Dentro del ámbito del colegio o las escuelas, el arte cumple el papel de formar una personalidad y esto se logra sobre todo para que el estudiante sea capaz de crear: “Considerar al arte formativo de la percepción y otorgarle valores creativos, expresivos y comunicativos, le confieren la capacidad de desarrollar facultades intelectuales y sensoriales que ayudan a los individuos a asociarse entre sí y a compartir nuevas ideas.”¹⁰¹

⁹⁹ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.23

¹⁰⁰ *Ibíd.*, p.85

¹⁰¹ *Ibíd.*, p.84

Esta función de comentar y dialogar, es lo que forma una cultura que se construye sobre sí misma, dando paso a la participación de sus integrantes. Los estudiantes, al hablar, ponen sus vidas en diálogo, de cuyos comentarios aprenden y colaboran en la solución de los obstáculos ocasionados por el distanciamiento y el ensimismamiento. “Solo una sociedad que establezca nuevos vínculos de formas de participación en el proceso que decidan su vida y de apropiación general del arte y la ciencia, estará en condiciones de estimular una cultura que el pueblo colabore a crear y en la que pueda reconocerse.”¹⁰²

Es así como el arte cumple una función, la cual es observar el mundo en que se vive, ya sea el barrio, la casa, la familia, la ciudad, el país, en fin todo aquello que conforma el entorno, y que influye en la construcción de una comunidad. Las formas artísticas a lo largo de la historia son la consecuencia, de los hechos ocasionados por los seres humanos. Se tiene el ejemplo del arte rupestre, en el que el hombre, crea de acuerdo a sus creencias y sus hábitos, pasando luego por épocas y representantes, tan variados como los griegos y todo el arte americano mucho antes del descubrimiento de América, que es el fiel reflejo de una cultura. Otras representaciones como el renacimiento, reflejan la experiencia humana ante su propio existir; destacando al ser humano u otros valores económicos, políticos y culturales. Sé podría decir que el arte es el resultado de observar el comportamiento humano, la historia del arte y la biografía, de la vida humana. Y las expresiones contemporáneas que reflejan fielmente los conflictos y actuaciones del hombre de la actualidad; siendo el arte, una corriente que incluye pensamiento, expresividad y acción: “La conquista del espacio, el encuentro multicultural, la obra desconceptualizada, la mirada que redescubre, que refleja la realidad desde otra perspectiva natural, social, política, cultural antropológica y metafísica”.¹⁰³

El arte cumple la función de observar pensar, opinar y expresa, ya el arte no es mudo, sino hablante y es el aporte que se les otorga a los estudiantes, al participar mediante la acción en las formas dialogantes que se desarrollan para el colegio o la escuela. El lado espiritual, es un campo innegable para el arte, cuya vida no-solo se asienta en los valores fríos, con que se mide actualmente en occidente la cotidianidad. El arte y sus obras por ser de naturaleza espiritual asumen la representación de lo sensible y las manifestaciones propias del espíritu tienen que ver más con lo distinto al pensamiento dejando al producto artístico, la tarea de acercarse a una actividad. “Entendiendo la vida, como un

¹⁰² *Ibíd.*, p.66

¹⁰³ POZO, Alejandra. *Eventa Invoca el Paraíso*. *En*: Revista Arte en Colombia . Edición No. 84, octubre – diciembre 2000. 160 p. 82

contenido en el cual se van engarzando los actos singulares de cada momento se puede entender la posibilidad de hacer de la propia vida una obra bien hecha, una obra de arte.”¹⁰⁴

El arte asume además el papel de mediador dentro de la comunicación mediante lenguajes que permiten interpretar, la realidad buscando con ello crear vínculos que comparte con otros espectadores y artista. Dentro del area escolar además de tener un dominio técnico, la educación artística posee un valor expresivo, que amplía las posibilidades para el estudiante. “Considerar al arte como formativa de la percepción y otorgarle valores creativos expresivos y comunicativos le confiere la capacidad de desarrollar facultades intelectuales y sensoriales que ayudan a los individuos a asociarse entre sí y a compartir experiencias e ideas”.¹⁰⁵

Experiencias compartidas que corresponden a un acto bastante emocional entre los adolescentes, quienes al tener un vía de cambio necesitan alternativas que les permita comunicarse e interrelacionarse entre si, es así como los temas escogidos buscan un sentido correspondiente a una manifestación humana alejándose un poco de pensamientos con un contenido puramente racional, lo cual permite hallar un equilibrio entre la experiencia del estudiante, su autor (relaciones de vida y espiritualidad y el conocimiento técnico que aprende en los juegos). Pero esa espiritualidad necesita igualmente de formas que la lleven a la realidad tal como supone Hegel:

“ El arte bello no puede divagar en una salvaje fantasía sin fondo ya que los mencionados intereses espirituales la someten a determinados puntos de apoyo, firmes para su contenido aunque sus formas y configuraciones sean muy variadas e inagotables. Otro tanto debe decirse de las formas mismas, tampoco ellas están entregadas a la mera causalidad”.¹⁰⁶

Igualmente contenido concreto determina las formas más adecuadas a él.

¹⁰⁴ GARCIA. Op. cit., p. 82

¹⁰⁵ *Ibíd.*, p.84

¹⁰⁶ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.25

Así, las manifestaciones propias del arte, cuentan con características tan propias del ser humano, que las convierte en testimonios de vida y con una cierta intención, que dentro de la naturaleza se convierte en actos de voluntad que dan muestra de una creación, que nace del interior del ser, al exterior:

Ciertamente en la vida cotidiana acostumbramos a utilizar expresiones como color bello, cielo hermoso, bellos arroyos, bellas flores, animales bellos y sobre todo hombres bellos. No queremos entrar aquí en la disputa de si puede atribuir con razón a tales objetos la cualidad de la belleza situando en consecuencia lo bello natural frente a lo bello artístico. Se afirma de entrada que lo bello artístico es superior a lo bello natural. En efecto lo bello del arte es la belleza nacida y renacido del espíritu.¹⁰⁷

Las experiencias nacidas del espíritu complementan la naturaleza humana y la llevan a ser idealistas, a pensar en los demás; esta aporte artístico se ve reflejado en la escuela mediante, la liberación del espíritu hablante. El arte y sus obras son de naturaleza espiritual aunque asuman en su representación la apariencia de la sensibilidad y hagan que el espíritu se manifieste en lo sensible. En este sentido y según Hegel en su obra la estética “el arte se halla más cerca del espíritu y su pensamiento que la mera naturaleza sin espiritualidad”.¹⁰⁸

La capacidad del espíritu, el arte la capta como forma de inspiración y de realidad, que convierte, mediante la elaboración técnica de los materiales que dejan ver la huella de su creador: “En los productos artísticos, el espíritu se les tiene que ver con lo suyo y por más que las obras de arte no sean pensamientos y conceptos sino un desarrollo de sí, el espíritu pensante no es infiel a sí mismo”.¹⁰⁹

Es entonces el aporte del arte ser sensible si se quiere dar lugar a un resultado. Esto vincula al estudiante a experimentar, a investigar y a buscar todo aquellos con lo cual se sienta más a fin, es así como la educación artística enseña como

¹⁰⁷ *Ibíd.*, p.23

¹⁰⁸ *Ibíd.*, p.24

¹⁰⁹ *Ibíd.*, p.24

“el arte es una actividad del espíritu con sus reglas y finalidades”¹¹⁰ sin olvidar las experiencias humanas.

3.10.2 ¿Qué se propone el hombre bajo las formas del arte?

La primera intención que se propone es la imitación de la naturaleza. En la historia del arte ésta preocupación ha tenido variedad de expresiones de acuerdo a la influencia de las ideologías, tiene por ejemplo la búsqueda de los griegos por la perfección en la idealización de la naturaleza y el renacimiento por la relación de una producción unida a la idea trascendental del hombre.

Como segunda intención su meta se halla en despertar los sentidos y lo que hay de cabida en el espíritu del hombre, se tiene el ejemplo de la música y la arquitectura. En el arte lo que capta el sentido y pone en tela de juicio al pensamiento general en sus diferentes manifestaciones es la capacidad de denuncia, cualidad artística que hace uso de su expresión para opinar de la realidad.

El arte, es un puente, que comunica el comportamiento social manifestando lo que en ella se produce. Esto es visible desde la persona misma, la familia, los amigos, la comunidad: “Actualmente la relación entre el arte y sociedad no solamente sigue existiendo sino que se ve ampliada por nuevos tipos de expresión artística – mas media – y por la difusión y cambio de valores estéticos producidos por las nuevas tecnologías y por los numerosos y avasalladores medios de comunicación”.¹¹¹

La adolescencia, como etapa receptora de lo que la sociedad produce, alimenta su opinión, con la información generada por los medios de comunicación. El arte puede ejercer, en este campo, un punto de opinión, donde la atención da cumplida cuenta de lo que acontece, reflexionando lo observado; aquí el estudiante ejerce una posición de reflexión, la cual puede ser expresada partiendo de sus propios intereses:

“Cuando se trabaja en la escuela a partir de las inquietudes de los alumnos, o cuando se incorporan los temas que se proponen con sus experiencias o reconsiderando con ellos el contexto cultural, o apelando directamente a su imaginación para ilustrar la historia o

¹¹⁰ *Ibíd.*, p.24

¹¹¹ GARCIA, Víctor Hoz. *Op. cit.*, p. 84

formulando y desarrollando proyectos conjuntamente, se logra una alta motivación en el estudiantado, distinción, imaginación fantasiosa, deseo por aprender, compañerismo, compromiso y responsabilidad”.¹¹²

La experimentación mediante los sentidos, justifica el comprobar y compartir ideas que se pueden comunicar o hacer como conclusiones propias. Los papeles jugados por la fantasía y los sentidos, llevan al propio reconocimiento. Distinguir dentro del área artística, la propia personalidad, es el primer paso para dar una opinión de cuanto lo rodea: “La necesidad universal del arte emana de que el hombre es una conciencia pensante es decir, el hace por sí y para sí lo que él es y lo que él representa y esto lo obliga llevar a la conciencia espiritual el mundo exterior como un objeto en el cual él reconoce su propia mismidad”.¹¹³ Auto reconocimiento que sugiere claramente, iniciar a comprenderse para comprender a los demás.

Una tercera aproximación es la posibilidad de ser afectado por la obra, esto ocurre de la mano de la intuición y sensación, esta afectación influye la capacidad de expresar dejándose llevar de los sentimientos y pasiones que lleva a un camino sin reglas que critica y llevan a la duda.

Todo ello partiendo de la educación como formadora de seres humanos, que en este caso, los estudiantes asumen un papel de observadores y mediadores entre la realidad percibida y la comunidad:

“Todo el esfuerzo por encontrar un lugar para la reflexión sobre lo artístico enseñable y sobre el impacto en la naturaleza formativa de los valores, teorías y prácticas del arte es también un esfuerzo por entender hasta dónde la educación y en particular lo educativo es posible como mediación de esta forma de ser de la conciencia social y cultural de los pueblos”.¹¹⁴

La labor artística, significa aprender de la realidad, para formar una conciencia que en cierta forma eduque la opinión de la comunidad, todo ello mediante el

¹¹² MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.72

¹¹³ *Ibíd.*, p.30

¹¹⁴ *Ibíd.*, p.105

grado de afectación que pueda causar la obra en los espectadores. En el colegio los estudiantes lograran un grado de afectación, cuanto mayor compromiso logren en lo que observan y opinen sobre ellas.

De esta forma, al igual que el espacio conocido se hace familiar, la observación de otros tipos de espacios a través de los sentidos hacen que sean familiares para poder observarlos y reflexionarlos.

“Lo que fundamentalmente se halla en juego en la educación estética son los valores del entorno, la calidad de vida. Debe entenderse por entorno, la totalidad de los valores sensibles del marco vital. Sistema de objetos naturales y artificiales, conjunto de los estímulos sensoriales, formas, colores, olores, sabores, ruidos yuxtaposición de las cualidades percibidas mediante los cuales el espacio es ocupado, sujeto a ritmos, modulado, diferenciado, determinado como espacio familiar para guiarlo hábito”.¹¹⁵

Espacios que para el adolescente serán nuevos, pero que la observación permitirá conocerlo un poco más y entenderlos.

La cuarta idea es la experimentación de la sensibilidad a través de la apreciación del arte, la cual inspira a reflexionar, que puede acercar a la moral como forma de instrucción que satisface la opinión de quien contempla la obra. “Apreciar una obra alimenta la opinión de quien la contempla enriqueciendo su punto de vista”.¹¹⁶ Dentro de la educación del área artística, la historia del arte contribuye a ampliar la visión que se necesita para apreciar una obra artística y ubicarla dentro de una época e igualmente conocer sus características tanto en lo que expresa como la técnica.

Sin embargo el conocimiento que se adquiere en la apreciación artística debe tener en cuenta que la capacidad que se aprende, corresponde no únicamente al manejo técnico y memorístico de términos y formas artísticas sino igualmente a una educación sensible del gusto por las formas artísticas: “No cabe duda de que es necesario comprender los términos a utilizarse, un contacto con el arte

¹¹⁵ LOUS, Porcher. Op. cit., p.36

¹¹⁶ GARCIA. Op. cit., p. 22

debe incrementar el conocimiento de esa terminología, pero sería un gran error confundir el aprendizaje de esos términos, con una apreciación del arte”.¹¹⁷

La enseñanza de esta forma de apreciación corresponde a cada estudiante cultivarla ya que la sensibilidad que se necesita en el arte para organizar y componer corresponde al gusto que se pueda desarrollar en cada cual, en lugar de ser impuesta en forma magistral por el profesor quien podría considerarse como una imposición:

“Algunos educadores de arte debatirán, sin duda, que la apreciación artística es algo que debe cultivarse y que es necesario que la enseñen aquellos que son educadores y saben mucho del tema. Esto esta en contra de la presunción básica común y, por regla general cualquier persona, salvo que haya sido previamente coartada, es una fuerte defensora de sus propios gustos”.¹¹⁸

Esto significa que el aprendizaje de un criterio artístico no se debe a una sola fuente sino que va de la mano del gusto de quien aprende es así como este aprendizaje se halla en múltiples opciones como pueden ser desde lo académico que en el area artística se hallaría en observar obras o en trabajar con perspectivas, o en la apreciación de la expresión de vida misma que consiste en observar desde la forma de hablar, la elección de su pareja, la forma de vestir, elecciones que para el adolescente es múltiple por encontrarse en nuevas etapas de experimentación. Opciones que el joven puede determinar como se señala a continuación: “La apreciación del arte no se limita a los cuadros del museo. Las cerámicas, las esculturas y los tapices tienen una atracción especial para los estudiantes secundarios”.¹¹⁹

Entonces este tipo de elección determinan que el arte es una opción que se debe a un acto reflexivo, humano.

Actualmente la característica en el arte se sigue por una universalidad metafísica en unión con una particularidad que puede ser enseñable, que se puede trabajar en la educación. Analizada así la obra de arte no es producto de la naturaleza sino que ha nacido por la actividad humana, ha sido hecha

¹¹⁷ LOWEMFELD. Op. cit., p.3430

¹¹⁸ *Ibíd.*, p.343

¹¹⁹ *Ibíd.*, p.355

esencialmente para el hombre, para el sentido del hombre y tiene un fin, en sí misma; si la obra de arte es un producto de la actividad humana, esta actividad puede saberse y se puede indicar también de modo que otros puedan aprenderla y seguirla.

Las cualidades sensibles y dicente de la obra de arte no solo son producto de una habilidad, sino de la formación de un pensamiento, la reflexión sobre lo cual se manifiesta un estado de voluntad: el acto creativo del artista, tendrá mayor profundidad cuanto mayor sea su compromiso con su conciencia y con las concepciones propias y colectivas. Igualmente el muchacho que se halla estudiando en el colegio, descubrirá mayores beneficios, cuanto mayor sea el grado de comunicación y expresión como compromiso consigo mismo y con los demás:

En la escuela la formación artística adquiere su sentido en la formación de los sujetos en el arte como patrimonio cultural y en el desarrollo de las habilidades y destrezas artísticas de los sujetos para expresar desde su propia subjetividad su momento vital en su transcurrir humanizante a través de formas creativas estéticas que le permitan asumirse como ser capaz de apropiarse de lo real mediante el disfrute de lo bello a la vez que proyecta su conciencia de su experiencia de la belleza, en cuanto armonizadora del ser y del conocer a través del saber y sus posibles manifestaciones.¹²⁰

El contenido varía de acuerdo a la corriente que puede ser música, pintura, escultura, dibujo o poesía, cada cual tendrá una definición de personalidad, siendo el máximo grado de relación con la espiritualidad la poesía, por estar relacionada con vivencias, experiencias y reflexiones.

En la etapa escolar en la que trabajamos el fin se halla en proporcionar a los adolescentes capacidades de expresión que los lleve a una socialización para la formación de valores, de allí que en la propuesta se trabaje con juegos, técnicas y contenido.

El arte juega un papel de desarrollo de la sensibilidad, expresión que necesita de un proceso de formación de los sentidos, de la percepción, lo cual requiere, de un enriquecimiento de la conciencia. Estas cualidades permiten pensar en

¹²⁰ MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Op. cit., p.60

la construcción de una unidad que sea interpretable. La evaluación en el arte se halla no solamente en la determinación de gusto sino en la profundidad significativa de la obra, dejando que tenga una existencia propia.

En la propuesta la evaluación de los resultados artísticos se basa en el equilibrio materialmente realizado, con la interpretación de contenidos que sean de especial significado, esta evaluación tiene unas características como lo señala la siguiente cita:

“La evaluación en la educación artística, adquiere en virtud del mismo proceso del desarrollo de la conciencia, un papel diferente al que cumple en otros campos de conocimiento. Ella puede ubicarse en lo propiamente formativo mediante la aplicación de filtros de naturaleza técnica, que permita las correcciones en la expresión de lo sensible o aplicando filtros de naturaleza funcional, que permitan encontrar las lecturas culturales, que le son inherentes a las expresiones artísticas, o aplicando filtros de naturaleza crítica que ayudan a la conciencia a encontrar argumentos y razones de fondo sobre lo característico de su propio significado”.¹²¹

Dejando como principal tarea a la evaluación la formación humana, criterio importante dentro de la propuesta. La sensibilidad como ingrediente en el arte que es común a todos siendo subjetiva en el artista, nacida de la fantasía, que percibe experiencias, recuerdos pero concibiendo aquellos intereses profundos del hombre. Las condiciones propias para la elección de una evocación como la sensibilidad y técnica en el arte suelen ser señales de una actitud temprana, pero en el sistema educativo Colombiano no existen las medidas adecuadas para descubrir esos talentos, tal como lo afirma Gabriel García Marqués, en su manual para ser niño:

En Colombia no existen sistemas de captación precoz de aptitudes y coacciones tempranas, como puntos de partida para una carrera artística desde la cuna hasta la tumba. Los padres no están preparados para la grave responsabilidad de identificarlas a tiempo y en cambio si lo están para contrariarlas. Los menos drásticos les proponen a los hijos estudiar una carrera segura y construir el arte para entretenerse en sus horas libres, por fortuna para la humanidad los niños les hacen

¹²¹ *Ibíd.*, p.32

poco caso a los padres en materia grave y menos en lo que tiene que ver con el futuro.¹²²

Siguiendo con la idea de las cualidades artísticas estas necesitan de una formación que permite el entendimiento y aprensión de lo bello tarea que en el terreno escolar permite al estudiante el mejoramiento de la sensibilidad y la reflexión para que ésta tenga disposición a la observación y conceptualización propia del mundo.

3.11 LOS DISEÑOS

*“La imaginación es el taller de la mente,
Capaz de convertir todas las ideas en realidad.”*

Desde siempre han existido manifestaciones del dibujo de acuerdo a la época, siendo rústicos inicialmente, utilizados como medios de comunicación, de costumbres políticas, religiosas, funerarias de guerras entre otras. En el transcurso de los tiempos, su expresión ha ido cambiando y a la vez se ha expandido con diferentes posibilidades de diseño unas mas que otras, donde el dibujo ha evolucionado al igual que la cultura sin embargo el dibujo aun tiene vigencia por ese carácter tan humano que posee. Ya que los diseños permiten una demostración más directa de lo que se desea decir.

Las características del dibujo permiten plasmar historias que pueden ser de carácter realista pasando al mundo de la fantasía empleando diferentes elementos como la figura humana, el ambiente natural, misterio el sentido del humor y una buena utilización del color y todo cuanto sea necesario para hacer una ilustración que llame la atención del espectador. Para ilustraciones se necesitan conocimientos que permitan dibujar expresivamente las imágenes que constituyen el mensaje:

Una historia requiere gran aplicación y, en particular, el estudio de la figura humana, porque solo el conocimiento de sus componentes osteológicas y morfológicos nos permite plasmar en todos los movimientos posibles y desde todos los puntos de vista que deseamos. Además quien se acerca a este tipo de dibujo debe saber que un

¹²² *Ibíd.*, p.39

dibujante ha de ser capaz de ambientar una historia en las más variadas situaciones espaciales – temporales, por lo que os aconsejamos que os construyáis un rico archivo de imágenes (fotos o dibujos) que consultar cuando la realidad a ilustrar es distinta de la nuestra.¹²³

Los procedimientos más utilizados dentro de la ilustración son la acuarela, dibujo a tinta china, carboncillo, lápiz de color, vinilo, collage entre otros. Este tipo de procedimientos suelen ser utilizados para ilustrar revistas de enseñanza o de entretenimiento, los cuales genera en el espectador un interés de acuerdo a su gusto. Actualmente las formas de ilustración giran sobre ideas bastante ágiles donde el mensaje suele ser más grato.

Las ilustraciones a la vez que desarrollan una historia a través de la atención de los lectores con la intención de transmitir un mensaje fresco y dinámico para que la comprensión del texto también tenga en la ilustración el apoyo que aclare el significado de un contenido guiándolo a un significado más concreto.

3.12 ADOLESCENCIA

*“Solo le resta al hombre (¿estaré equipado?)
el difícilísimo y peligrosísimo viaje de sí a sí mismo:
poner el pie en el suelo de su corazón
descubriendo en sus propias inexploradas
Entrañas la perenne, insospechada alegría de con-vivir”.*
Carlos Brummund.

El proceso de adolescencia, tiene dentro de la pedagogía, ciertos límites que pueden estudiarse en la ley general de la educación; objetivos que se esperan cumplir en el área artística, los cuales hace referencia, a las condiciones de conocimiento artístico, y de formación como personas que se puede alcanzar, durante los cursos séptimo, octavo y noveno, en los cuales se hace clara referencia al conocimiento de sí mismo, de su persona, de los cambios de su cuerpo, del ambiente, de su entorno y de las cualidades que puede aprender de él; siendo el objetivo más claro la apreciación de las formas y de la sensibilidad, como proceso que se puede educar para percibir y comprender las situaciones más apreciables.

¹²³ PROPIEDAD ARTÍSTICA RESERVADA. COLECCIÓN, Leonardo, Bases para el comic Vol. III, Editorial Viciana. Milán, Italia, p.30

Dentro de la pedagogía el adolescente, cuenta con un cierto renglón de especiales características, ya que se encuentra en una etapa llena de cambios, corporales y personales; la búsqueda de su identidad y lograr cierta independencia de la familia. La educación durante esta etapa, debería, o debe cuidar de la no-desviación de su personalidad, ya que este puede ser fácilmente influenciado.

La adolescencia es una etapa que ha sido calificada como un proceso en el cual el joven pasa o aspira a convertirse en adulto. Se puede mencionar cómo el adolescente cobra especial interés, en su propia persona ya por ser el centro de interés de la educación, o por el despertar de sus deseos e inquietudes, por sí mismo o por los demás. Es así como el proceso social que se ejerce dentro del colegio o de la escuela, se ve influenciado notablemente, por aspectos externos, como los medios de comunicación, las mismas relaciones con los amigos, que posibilitan formas de sociabilidad.

En Colombia la formación del adolescente, toma concepciones particulares, ya que por la educación que se ha dado en el país, éste tiende, al contrario de lo algunas veces descrito en libros o estudio del tema, a “quedarse en casa” y a depender mucho más de la familia, la cual le otorga mayores facilidades de subsistencia y sobre todo de comodidades, o de trabajo dependiendo del grado económico de la familia. Las condiciones del adolescente colombiano, ya sean en Nariño son específicas, por la formación del entorno social y cultural, en el que se forman.

Algunas condiciones pueden ser descritas como la relación del adolescente con su familia, con sus amigos, con lo que espera del estudio, cómo se ve a sí mismo, cómo se ve frente a los demás, el proceso de su búsqueda por su propia identidad, para llegar a aspirar a convertirse en un adulto.

3.12.1 El Adolescente visto por la pedagogía.

Durante el periodo de la adolescencia la pedagogía procura construir una estructura de conocimientos que gire en torno a la nueva aprensión por parte del joven debido a la nueva etapa biológica y personal tal como se señala continuación:“ J.J. Rousseau, M. Montessori, Stanley Hall, consideran la adolescencia, como un nuevo nacimiento, como un comienzo. Este período de la vida resulta entonces realmente cerrado sobre sí mismo, comprensible desde el interior como entidad distinta”.¹²⁴ Esto significa que la educación debe tener

¹²⁴ ANNE, Marie Rocheblave – Spenle. El adolescente y su mundo. Editorial Herde. Barcelona, 1980, p.11

en cuenta no solo el camino intelectual sino otras facetas que hacen parte del estudiante lo que en otras áreas se lleva a cabo en proyectos de investigación complementadas con un significado personal.

La realización de estos proyectos se tornan como iniciativas de agrupación y recoge tanto los intereses de la institución como la de los jóvenes para quienes el trabajo suele convertirse en relación de interrelación y de dialogo. Dentro de estos grupos formados por las mismos adolescentes existen normas de agrupación que estructuran estos grupos:

Lo interesante de anotar en estas manifestaciones es su carácter de adhesión ritualizada, dentro de esquemas y reglas muy rígidas, que llevan a destacar de manera especial valores como la lealtad, el respeto a los jerarquías, el desprecio de la vida individual en relación con la primacía del grupo, la adopción de los valores grupales por encima de cualquier otro valor externo al de la fraternidad: Parece que el ingreso a estos grupos estuviera mucho más motivada por la necesidad de reconocimiento y pertenencia que por el goce y la diversión.¹²⁵

Este reconocimiento experimenta cambios en sus normas en la medida en que el tiempo y la acumulación de experiencias varían el sentido de lo que busca el joven.

La relación de proyectos y trabajos dentro del aula significa no una imposición sino una necesidad concertada de investigación, en el cual para mayor entendimiento y efectividad se busca en el respeto aquello que permite trabajar para un propósito: "Quizá lo que requieren nuestros jóvenes es un mayor respeto, un verdadero reconocimiento social frente a sus capacidades, una escuela en la que circulen maestros dignos de admiración personal e intelectual, unos espacios de acción social y labores en los cuales se valore su capacidad creadora"¹²⁶

¹²⁵ CAJIO, Francisco. La cultura fracturada, estudios sobre adolescente escolar en Colombia, T. M. Editores. Bogotá, 1995. p.4

¹²⁶ *Ibíd.*, p.13

3.12.2 El Adolescente dentro de su formación

Este periodo de cambio significa para él mismo cambios de sentimientos y pensamientos que no eran tan frecuentes anteriormente. Actualmente la sociedad esta girando sobre nuevas preocupaciones que igualmente influyen en la escolaridad del joven así estos cambios no solo serán físicos sino que serán sociales (relaciones de amigos, del sexo opuesto, familiares, medios de comunicación, modas, música, deportes entre otros): “Parece que no basta definir la adolescencia simplemente a base de la pubertad y de la madurez sexual, dado que ambos existen también en el animal.” “Muchos definen una primera fase negativa que sitúan entre los 12 y 16 años. Este período se caracteriza por fenómenos de oposición, de desequilibrio, al cual sigue un período de afirmación, de edad juvenil, que comienza hacia los 16 o 17 años y termina hacia los 21”.¹²⁷

Dentro de la adolescencia la sexualidad inicia a girar y a participar en sus relaciones con los demás, gustos, formas de pensar y actuar. Esto viene a significar que el periodo infantil anterior decae dando lugar a sentir nuevas sensaciones comenzadas con la pubertad: “Pubertad que se define generalmente como la aptitud para la procreación. Había que situar, pues la pubertad al comienzo de la adolescencia: la introduciría proporcionándoles de alguna manera el soporte”.¹²⁸ La adolescencia tiene como ya se ha mencionado cambios significativos en la personalidad que ocurren en los jóvenes y que afecta bastante la forma de verse a sí mismo:

Pubertad, no constituye solamente una transformación del cuerpo y de sus diferentes funciones, sino también una transformación de la actitud del sujeto frente a su cuerpo (esquema, corporal, actitudes hacia su propia imagen, modificación de su yo), así como una transformación de las condiciones del ambiente hacia el individuo transformado físicamente, hecho que repercute a su vez secundariamente en la representación que tiene de sí mismo.¹²⁹

A esta altura de las circunstancias aquel joven empieza a definir lo que serán sus perspectivas para el futuro, observando y adecuándose de acuerdo a una forma de vida y a un torrente de nuevas emociones, que lo independiza y lo lleva a proyectarse en el mundo adulto:

¹²⁷ ANNE. Op. cit., p.11

¹²⁸ *Ibíd.*, p.23

¹²⁹ *Ibíd.*

“En este momento el raciocinio puede convertirse en una especie de juego gratuito, de ejercicio funcional del pensamiento. Experimenta el adolescente un sentimiento de libertad para apoyarse en ella y un sentimiento de potencia. Efectivamente, puede sentirse a la altura del adulto en su manera de razonar y lanzarse a una discusión “de tú a tú”; en la que busca no tanto la expresión de una sólida convicción cuanto embriagarse con la lógica interna de sus razonamientos.”¹³⁰

Por lo que el adolescente, se ve envuelto en nuevos pensamientos que claramente cambian su forma de ser, sentir y actuar.

3.12.3 El Adolescente en el rol social

La sociedad cobija a un joven en formación y lo influye para la construcción de su personalidad, sin olvidar que la familia es el punto central, como pueda establecer patrones de comportamiento positivo o negativos para la sociedad:

La familia constituye para el niño el agente psíquico de la sociedad, le transmite las normas, las costumbres, los valores dominantes de dicha sociedad. Le transmiten además no solo los modales de la sociedad en general sino también la interpretación de los modelos en función de la clase social, de la confesión religiosa, de las diferentes sub-cultural a las que pertenecen. En nuestra sociedad, la profesión del padre determina la posición y el rango de prestigio de toda la familia, por un lado, la forma misma y la dirección de la familia se ven influenciadas por los folclores culturales generales, pero por otro lado constituye un grupo único compuesto por individuos singulares en interacción, que hace que el niño y el adolescente aprendan roles y actitudes. Mas generales se encuentra un pensamiento de una interpretación original de los mismos, que aprenden a lo largo de la relaciones personales únicas.¹³¹

Igualmente la familia en el rol social del adolescente debe mantener un equilibrio justo en la que el joven establezca sanas relaciones con sus amigos en caso contraria produciría actitudes aisladas teniendo en cuenta que esta etapa en la adolescencia es normal, pero en ocasiones por la sobreprotección o

¹³⁰ *Ibíd.*, p.104

¹³¹ GOLEMAN. *Op. cit.*, p.126

por la poca información este aislamiento se lleva a extremos: “El fenómeno de la apatía que parece estar en relación con lo que se ha podido llama sobreestimación”.¹³²

Frecuentemente las costumbres llevan a generar que los padres extremen los cuidados a sus hijos enviándolos a un estado de soledad:

“Cabe pensar que efectivamente, la familia intenta quizá perseverar su unidad enquistándose, considerándose como el ultimo refugio de la intimidad, lo cual representa un peligro si llega a hacerse exclusivo. De hechos quienes no se integran en un grupo familiar quedan aislados y en realidad se encuentran cada vez más personas que se casan frecuentemente por huir de la soledad”.¹³³

El estado de equilibrio esta en permitir mantener dialogo con las personas con quien comparte su diario vivir que en el país se desenvuelve en una sociedad variante:

Este sentir del joven colombiano que circula por las aulas escolares remite a pensar muchas cosas sobre su papel en la sociedad, sobre sus sueños y sus nostalgias, sobre los valores arcaicos de los cuales trata de agarrarse para fabricar sentido, sobre su soledad en un mundo tan suyo y tan desconocido- aún para los adultos que tratan de orientarlo espantados por la apabullante de lo nuevo- sobre su forma de ser hombres o mujeres, sobre el papel de la escuela y el conocimiento en sus vidas.¹³⁴

Caminos de desconcierto que son asimilados al habituarse a ello, y al que luego se adaptaran para tener un rol dentro del mundo social.

3.12.4 El Adolescente y sus expectativas dentro del área artística.

Dentro de este campo el adolescente tiene puesta su atención alrededor de todo aquello que le afecte y que de alguna forma necesiten ser expresados.

¹³² ANNE. Op. cit., p.136

¹³³ *Ibíd.*, p.138

¹³⁴ CAJIAO. Op. cit., p.4

El área artística tiene como responsabilidad exteriorizar aquellos sentimientos: El ejercicio técnico de las artes sin tener en cuenta el motivo que expresa en los jóvenes suele ser trabajado regularmente en el periodo escolar, es así como el estudiante acostumbra tener problemas para dar rienda suelta a su expresión: su risa, su miedo, su alegría, acciones entre otras de las cuales a tomado mayor conciencia y necesitan ser socializadas:

A la vez que el joven se hace más críticamente conciente de sus acciones también se torna más críticamente conciente de su producción artística. Durante la edad de la pandilla algunos niños se niegan enseñar sus obras artísticas a los adultos. Ahora la tensión esta centrada en la producción final mismo; una pintura tiene valor o es buena no por el esfuerzo que costó; el interés de su formación, sino por el aspecto visual que presenta. Los educadores deben aceptar este reconocimiento de creciente significado que para el estudiante tiene el producto final de su trabajo artístico. El papel del arte en esta etapa debe ser prestando apoyo a la individualidad del joven, de la oportunidad para una libertad socialmente aceptable de sus emociones y tensiones y facilitar la transición desde la expresión propia de un niño a la expresión que se espera de un adulto.¹³⁵

Este compartir del joven que da a conocer su forma de ser y sus inquietudes son producto motivado de lo que aprende en su cotidianidad que esta en continuo movimiento y que desde diferentes facetas “educan” la mente del adolescente lo que es visible en su trabajo artístico:

Sus sentimientos y emociones y la comprensión del mundo que lo rodea se reflejan claramente en la producción artística de los adolescentes. De la misma manera refleja sus reacciones frente al mundo, aunque no sea de forma tan evidente. Así como hay gran variedad en la capacidad intelectual y en el desarrollo físico de los jóvenes y, naturalmente diferencias entre varones y niñas, también encontramos grandes variaciones en la producción artística de estos jóvenes.¹³⁶

¹³⁵ LOWEMFELD. Op. cit., p.278

¹³⁶ *Ibíd.*, p.287

Los trabajos artísticos son la huella personal del joven por lo que su reemplazo por actividades técnicas puedan disminuir su interés por el área artística convirtiéndose esta asignatura en otra más dentro del programa escolar.

El estudiante de los primeros cursos está lleno de pensamientos y proyectos. Sin embargo, a veces se encuentra frente al dilema de tener que realizar tareas artísticas dispuestas por el profesor, y entonces su propia expresión se siente cuartada. El papel primordial del profesor durante este periodo es proporcionar la guía y el estímulo para que esta expresión adquiera una forma significativa.¹³⁷

Es por este motivo que se considera que el estudiante participe en la elección de temas y contenidos a trabajar

3.13 LA EVALUACIÓN POR COMPETENCIAS EN EL PROCESO DE FORMACIÓN INTEGRAL.

Dentro del proceso de educación en Colombia, la evaluación por competencias, busca capacidades de respuesta y de pensamiento por parte del estudiante, la evaluación es un transcurso de medición, acompañamiento y ajuste permanente del proceso docente educativo, este proceso es una herramienta fundamental para abordar tres retos: la academia, lo laboral y la cotidianidad. Hacer así la evaluación por competencias tiene por objeto más práctico, el conocimiento de acuerdo a los nuevos cambios producidos por la globalización: “La evaluación por competencias está sustentada en unos fundamentos filosóficos, sociológicos y psicológicos que responde a la globalización de los mercados y a la universalización del conocimiento. Se encuentra en un punto intermedio entre un enfoque positivista y un enfoque emergente”.¹³⁸

Desde una clasificación general se reconocen dos enfoques teóricos, que se desarrollan, la primera es una visión distinta de la evaluación por competencias. Tradición teórica que mira la evaluación por competencias como la capacidad de realización situada y afectada por y en el contexto en el que se desenvuelve el sujeto. Esta capacidad tiene su desarrollo en la experiencia que el estudiante

¹³⁷ *Ibíd.*, p.290

¹³⁸ En: <http://www.altavista/aprendizajesignificativo/constructivismo.html>

tenga con aquel contexto, lo que le facilita los medios para interactuar y adaptarse.

Esta estrategia permite al docente cambiar su metodología hacia formas más amplias de comunicación con el estudiante, quien al asumir nuevas formas de solucionar problemas, necesita otros medios que agilicen su pensamiento en torno a la comunicación, la interpretación, la argumentación y la propuesta.

La evaluación por competencias puede pensarse como la evaluación de capacidades innatas y de habilidades que pueden ser intervenidas desde lo social. Pensar la evaluación por competencias en el proceso de formación integral es adoptar una nueva visión y actitud como docente, se trata de migrar de una mirada causal coyuntural artificial, totalmente accidental hacia la construcción y acompañamiento de un proceso permanente y sistemático.¹³⁹

De esta forma dentro del área artística, además de la racionalidad técnica del conocimiento, se debe tener en cuenta capacidades humanas tratadas en las competencias.

Desde el Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación superior ICFES, en la visión de Hernández y otros (1998) proponen la evaluación desde cuatro competencias básicas: la comunicativa, la interpretativa, la argumentativa, y la propositiva, las dos primeras sirven de base para las dos últimas y cada una tiene un cierto nivel de complejidad.

Mientras la competencia comunicativa asume el componente fonético, sintáctico y semántico de la lengua, la competencia interpretativa implica asumir unas relaciones y confrontaciones de los sentidos y significados que circulan en el texto y en la interacción social.

La competencia argumentativa o ética establece razones y motivos que dan cuenta del sentido de los textos y las acciones humanas, así la competencia propositiva o estética, se caracteriza por una actuación crítica y creativa que

¹³⁹ *Ibíd.*

hace referencia a la posibilidad de transformar significaciones desde un contexto específico.

Así las formas o estrategias de aprendizaje necesitan de una mayor actividad que permita mejor confianza a los estudiantes para promoverlas, lo que significa formas variadas de aprendizaje, que activen capacidades diversas mediante actividades que llamen la atención y el interés personal.

“La evaluación desde las competencias comunicativas, en el proceso docente educativo, ha de acompañarse de estrategias participativas de coevaluación y auto- evaluación que permita al sujeto reconocerse en sus acciones motrices, emocionales e intelectuales bajo un nivel de idoneidad desde la mirada de los otros y desde sí mismo”.¹⁴⁰

Lo que significa promover dentro de las áreas de educación y en este caso en el área artística, actividades que impliquen dialogo y entendimiento, y que permita al estudiante comprender lo que desea realizar, en vista de conocerse a si mismo y darse a conocer a los demás, con lo que pone en practica habilidades que además de la técnica, recurren a experiencias compartidas y aprender a pensar para decir y entender las cosas.

La concepción que se propone es un saber ser, hacer, opinar, desaprender y un saber para el servicio que sea construido reflexivamente para la reproducción la construcción y la convivencia. Algunas competencias que se deben promover desde la institución educativa son: las competencias básicas de la comunicación (escuchar, hablar, leer, escribir) el trabajo en equipo, la inteligencia emocional, la resolución de conflictos, un idioma extranjero, las competencias para el manejo de la tecnología entre otras. Así el desarrollo de las competencias dentro de la educación artística como propuesta busca incentivar capacidades humanas, que junto al conocimiento complementa la formación integral del adolescente, de esta forma al tomar las competencias como evaluación, no se refiere al modelo rígido de sí, aprendió o no un cierto conocimiento, sino a la capacidad de actuar de forma competente frente así mismos y a los demás en un dialogo mediador por las formas propias de expresión del área artística donde el protagonista es el estudiante, como la persona que necesita aprender y comunicarse. Siendo así las manifestaciones comunicativas interpretativas, argumentativas y propositivas son habilidades que hacen parte de la formación del estudiante.

¹⁴⁰ Ibíd.

3.14 EL CONSTRUCTIVISMO Y EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

*“La educación se mueve entre el polo de conocer y transformar.
No existe la posibilidad de conocer si no se transforma y viceversa”.*

Paulo Freire.

A lo largo de la historia de la humanidad, el hombre, ha estado en constante discusión, con otros hombres por determinar, la filosofía por la cual el hombre aprende del mundo. Aprendizaje que consiste en apreciar, observar el mundo, teniendo la experiencia, que nace de la interacción con el mundo como fuente de conocimiento. Se tiene de este modo a aquellos que defendieron las ideas trascendentales del ser, como Platón, y a quienes defendieron las ideas vitales del ser quien tenía una parte física en este mundo, como Aristóteles.

El constructivismo surge de todas aquellas ideas que defiende que el hombre es capaz de ser y de aportar a la comunidad. No se trata de ninguna idea trascendental, sino de estar atento al aprendizaje que se puede lograr en los objetos de estudio, donde el estudiante aporta con su experiencia al trabajo y a las actividades, de esta forma el estudiante da de sí, a su propia persona y a la comunidad.

Con el progreso de la humanidad han nacido otras concepciones entre ellas la ciencia positiva que postula reconocer y comprender el mundo en su carácter objetivo, independiente de lo humano. En esa concepción se llega al mundo, sin sujeto, libre de cualquier contaminación subjetiva. Sin embargo es inadmisibles sustentar la existencia de una observación y su conocimiento sin la presencia del sujeto. De esta forma dentro de la educación artística la construcción del conocimiento necesita del sujeto, quien es quien percibe el mundo, lo reflexiona y se expresa de él. Así el estudiante dentro de la formación artística aporta con su punto de vista a la creación de un conocimiento donde pone en práctica la teoría, uniéndola con su punto de vista.

En el desarrollo del aprendizaje el estudiante aprende de lo que perciben sus sentidos y su pensamiento. De esta forma en el aprendizaje significativo, el estudiante aprende e incorpora todo lo que observa, mediante actividades que en este caso toman temas y actividades variadas, para nuevamente exponerla

de acuerdo a su personalidad, sus capacidades y su forma de sentir, tal como se señala a continuación:

El constructivismo, es la corriente de la psicología educativa, con conceptos y principios que soportan la implementación de estrategias instruccionales para la incentivación del aprendizaje significativo. Que se define como el proceso que ocurre en el interior del individuo donde la actividad perceptiva le permite incorporar nuevas ideas, hechos y circunstancias a sus estructura cognoscitiva a su vez realizarla exponiéndola y evidenciándola con acciones observables, comprobables y enriquecidas, luego de cumplir con las actividades derivadas de la estrategia de instrucción planificadas por el mediador y sus particularidades de aprendizaje.¹⁴¹

Según Ausbel en el aprendizaje significativo, el estudiante logra relacionar la nueva tarea de aprendizaje, en forma racional y no arbitraria. Con sus conocimientos y experiencias previas almacenada en sus estructura cognoscitiva. De ahí que esas ideas., hechas son comprendidas y asimiladas significativamente durante su internalización, así el estudiante relaciona el conocimiento que en este caso es artístico con sus vivencias para pensar y crear un resultado significativo. De esta forma el fin de la actividad, no será un resultado objetivo, donde se pone en practica la simple técnica, sino que tendrá un significado al llevar la personalidad de su autor.

El aprendizaje significativo puede darse por recepción y por descubrimiento. Aprendizaje significativo por Recepción es aquel donde el total del contenido que debe ser aprendido por el estudiante se le presenta en su forma final. Aquí, el estudiante tiene como tarea comprender e incorporar la nueva formación a su estructura cognoscitiva, incorporación, que con el fin de hacerla más dinámica se realiza mediante la lúdica, que necesita del desenvolvimiento del estudiante para expresarse y del taller para hacer practica la teoría que se aprende.

Aprendizaje significativo por Descubrimiento en este proceso se le presenta al estudiante la información de manera tal que él debe descubrir el contenido, organizarlo en formas y nuevas combinaciones en su estructura cognoscitiva, preexistente e integrar el nuevo contenido. Este aprendizaje se halla vinculado a la realización de trabajos que se hallan organizados de acuerdo al significado

¹⁴¹ En: <http://www.altavista/aprendizajesignificativo.html>

que halle el estudiante, mediante su punto de vista como ingrediente personal, a las técnicas empleadas, para de esta forma agilizar el aprendizaje de los contenidos.

El aprendizaje de Representaciones tiene como objeto las unidades simbólicas aisladas de otras, significados simples nominalistas, donde se aprenden temas aislados, sin relación alguna. Aprendizaje por repetición se produce cuando el estudiante incorpora el nuevo contenido de manera mecánica, repetitiva, sin vinculación con su estructura cognoscitiva, que se presenta por lo general, dentro de una educación magistral sin la participación del estudiante.

El aprendizaje significativo requiere de materiales potencialmente reveladores y una actitud positiva hacia ese proceso. De ahí que este tipo de aprendizaje tiene sentido por cuanto responde a algún objetivo y lo responde a algún criterio. Se distingue entonces, un proceso de aprendizaje y un resultado característico, es decir el sujeto utiliza una estrategia conveniente para lograr el conocimiento. Es por esta razón que se parte de conocimiento y de la experiencia del estudiante, ya que dentro del área artística, la formación integral necesita del espíritu para crear algo contemplativo. En consecuencia, se observan dos factores: la estructura cognoscitiva y el conjunto de materiales contenidos que son objeto de estudio, que en este caso son artísticos personales y sociales.

Ausbel recomienda la organización y presentación del material. El mediador del proceso debe seleccionar eficaz y eficientemente los materiales y contenidos, según los objetivos, pero tomando muy en cuenta, la aplicación de los principios que incluyen las diferencias individuales es decir, la estructura cognoscitiva, disposición, capacidad intelectual y madurez. Es por ello que la elección de los materiales de estudio se deben adecuar, tal como se señalan dentro de las competencias, a las capacidades que posee el estudiante. Ella le permite ponderar la cantidad de material, la dificultad, el tamaño del paso (secuencia lógica entre una y otra tarea) la lógica interna, la organización y la comunicación eficaz.

4. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

4.1 TIPO DE INVESTIGACION

El trabajo realizado tiene un carácter cualitativo, ya que se basa en estrategias para sensibilizar al estudiante en clase. Tiene un carácter prepositivo al plantear el desarrollo de una solución a un problema dado.

Inicialmente el desarrollo de la investigación se inicia con dos temas particulares como la cultura y la motivación. Encontrando en estos temas la necesidad de unir actividades artísticas con lúdicas, lo que acarreo la búsqueda de nuevas propuestas que fueran más prácticas en lugar de simplemente teóricas.

El trabajo desarrollado se inicio con una investigación que se baso en estadísticas realizadas durante la practica docente, en el Colegio Ciudad de Pasto de la jornada de la mañana, a los grados 8-4 y 8-5. Los estudiante se mostraban interesados por experimentar con una diversidad de técnicas y de contenidos, debido a sus propias inquietudes y a probar algo nuevo. La información adquirida suministró como resultado el deseo de experimentar, motivo por el cual se investigó un planteamiento que igualmente se ocupara del contenido, encontrado en la exploración personal, en el lenguaje que ellos conocían.

La propuesta debía ser igualmente más suelta, con gran oportunidad de diálogo, sin olvidar la opción artística como la iniciativa de mayor posibilidad de comunicación y socialización con los demás.

El trabajo de investigación tuvo como conclusión las tarjetas de juegos. El desarrollo de la investigación se llevo a cabo mediante clases experimentales desplegadas durante la práctica docente. Esta obra tenía como fin dos cosas: motivar y desarrollar la capacidad de expresión. En este proceso la conclusión fue la lúdica como procedimiento, a la rigidez de clase y el lado personal; en el espacio lúdico se lleva en algunas ocasiones a realizar actividades que por ser novedosas para el estudiante atrapaban su atención. Los temas empleados, fueron útiles para que los muchachos realizaran cosas muy interesantes y

novedosas. El procedimiento para la propuesta según el caso de los contenidos se pueden emplear como unidades de trabajo lo que deriva en tres unidades principales lo artístico, lo personal y lo social.

En la educación actual se toma como preocupación lo artístico, lo holístico preparando al joven en forma variada, para que tenga mayor oportunidad de expresar y aprender. Así el trabajo busca formarse de estos tres aspectos. Al tiempo que se cumplió la práctica, se examinó la teoría como complemento, lo que finalmente se tradujo en las tarjetas de juegos.

El proceso tiene dos elementos: La investigación objetiva ya sea a través de libros, documentos, videos, entre otros y un pensamiento propio que se dio mediante ideas convenientes sobre la experimentación del arte como opción personal en el colegio. Al realizar la función de estos procedimientos se acertó en que las actividades se hallaban en indagar al adolescente como ser humano que explora el arte. La necesidad primaria se vio obligada a trabajar con el conocimiento que se tiene de los jóvenes.

Un resultado claro se encontraba en que la motivación se distinguía más alta cuanto mayor era el grado contestatario que se buscaba. Esto tanto para los adolescentes como para los diseños y técnicas empleadas.

El aspecto artístico tiene como intención el desarrollo en el estudiante la percepción, sensibilidad y la creatividad que dan la llave al reconocimiento de lo que se ve, de lo que se siente, de lo que se vive para convertirlo luego en una expresión veraz y creativa mediante el lenguaje plástico y formas sensibles. Dentro de este mismo aspecto, expresiones como la pintura en Pasto-Nariño, al igual que la poesía, el teatro, los carnavales, tanto por el colorido como por la sátira y humor con que maneja la actualidad del país. Esto con el fin de incrementar la capacidad subjetiva de decir y ampliar su conocimiento de lo que significa el arte.

El segundo aspecto: Lo lúdico es una estrategia empleada para introducir la facilidad comunicativa. Esto para ofrecerle al estudiante mayor oportunidad de socialización y salir de la mecanización que se presenta en la monotonía metodológica. La forma de implementación será variada y de acuerdo a los contenidos de las tarjetas (artísticos, personales y sociales) mediante talleres y actividades que serán individuales y colectivos.

Y por último el aspecto pedagógico: Se dice que el fin es la formación del estudiante pero ésta vendría de acuerdo a intereses ajenos al educando (Foucault). La tarea se acierta en facilitar al adolescente los medios que escoja para su aprendizaje. Una buena educación brinda experiencia que fomenta la integridad de una persona. Para este caso se trata de una educación artística, que permita una opinión subjetiva de sus experiencia y pensamientos.

4.2 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

El sentido del trabajo radica en emplear metodologías adecuadas a las necesidades artísticas y pedagógicas encontradas durante la etapa secundaria del colegio de la ciudad de Pasto, además de buscar una unidad en los distintos criterios que maneja para finalmente llegar a un resultado variado y expresivo.

En la propuesta es el adolescente quien emplea las estrategias citadas teniendo en cuenta la sensibilidad y lo versátiles que se encuentran. La educación artística es una oportunidad a inquietudes como: conocer a los demás a sí mismo, lo que se quiere y lo que siente y esto con el fin de descubrirse ante los demás, mediante la percepción y la expresión.

4.3 ¿DE QUÉ SE TRATA?

La propuesta se basa en juegos como estrategias lúdicas, para acercar al estudiante al arte, al igual que acercar el arte al joven.

El estudiante, no es el simple agente que aprende y reproduce sino por el contrario es aquella persona que cambia, y siente igualmente el arte, siendo la tarea del trabajo actuar con un aspecto común en el adolescente y en el arte que es la sensibilización.

4.4 ¿COMÓ VIENE?

La demostración física es la siguiente: dentro de un formato tridimensional llamativa partirán los contenidos, unas fichas de juego , técnicas y temas organizados en tres unidades, que son lo artística, social y personal.

Para entender como se trabaja con estas fichas las tarjetas viene acompañada de un manual de instrucciones llamado “tu paleta artística”.

4.5 ¿COMO SE ORGANIZA?

La elección de estas tres unidades, se debe a la investigación de alternativas, que sean lo más amplio posible. El sentido de las tarjetas se divide en:

1. Los fundamentos estéticos donde el joven experimenta en forma lúdica con algunas bases de la enseñanza artística.
2. Desarrollo personal sin olvidar el uso de lenguajes estéticos, para quien se recree en su propia exploración con temas de quien soy , como soy entre otros aspectos. Que con el conocimiento social, una vez hayan aprendido el manejo de las bases estética, y teniendo un mayor reconocimiento de sí mismo, ve y expresa lo que siente mediante las propuestas que aparecen es esta unidad.

4.6 ¿CÓMO SE VA A TRABAJAR?

Su realización es en base a talleres y juegos, en la aplicación práctica de los contenidos de las tarjetas de juegos. Se realizara para unir la práctica y la teoría que se presenta en las tres unidades; es así que la metodología de la propuesta busca ser dinámica abriendo espacios al diálogo, el cual es verbal y tiene su realización en sus trabajos.

El objetivo más importante que se busca en el taller es dialogar con el estudiante, para que tenga mayor confianza en sí mismo y por ende con los demás. En la práctica lo primordial es otorgar al joven la seguridad necesaria para expresarse y con ello encontrar en la sensibilidad una carta abierta a la búsqueda que se desarrolla en el trabajo.

La lúdica brinda diferentes instrumentos de aprendizaje tales como las dinámicas en grupo, individuales, uso de lecto-escritura, de elementos estéticos para familiarizarse y descomplicarse con los temas. El juego es la alegría de reglas que despiertan la incertidumbre de no saber un final preciso pero en el

que se aprende de todos. En el juego se extrovierte la risa, la forma de ser, todo ello de la mano de temas que pueden ser trabajados en forma académica en este caso y en lo posible con alegría y acción.

4.7 ¿QUÉ SE TENDRA EN CUENTA?

La evaluación es un criterio básico, donde se tiene en cuenta el compromiso que el estudiante ponga en su trabajo. Obviamente se observará la calidad de sus realizaciones ya que en ellos se vera la correcta aplicación de las técnicas y los temas y el desenvolvimiento personal ante las acciones individuales y en grupo. La forma de evaluación será constante y según las actividades realizadas.

5. CONCLUSIONES

- De acuerdo a las competencias se espera que los resultados se den de acuerdo a la capacidad de los estudiantes, quienes dan a conocer su expresividad, pueden desenvolverse de acuerdo al área que dominan mejor y que puede ser comunicativa, propósitiva, argumentativa, e interpretativa.
- El estudiante realiza una interpretación de los temas, técnicas y juegos de acuerdo a su punto de vista, logrando con ello un trabajo que este relacionado con su capacidad y su experiencia. Así todos pueden trabajar con materiales o técnicas semejantes, pero aquellas experiencias y sus puntos de vista hacen que sean distintos a cada uno de ellos y diferentes entre si, así la expresión y el aprendizaje de los estudiantes relaciona el conocimiento aprendido con la experiencia personal que como aporte enriquece el trabajo realizado mediante la lúdica y talleres.
- Los estudiantes utilizan un material que en lo posible fue diseñado con el fin de relacionar la teoría con la práctica, práctica que se relaciona con el punto de vista de cada estudiante quien aporta con sus ideas y su creatividad.
- Mediante la lúdica y el taller, los estudiantes se desenvuelven mucho mejor para conocerse entre sí, llegando al dialogo entre compañeros y a un dialogo sincero con el profesor.
- La educación para ser integral necesita del aporte del estudiante quien necesita su experiencia para incorporar y manejar el nuevo conocimiento.
- Mediante la utilización de las tarjetas de juego el estudiante observa y aprende el entorno y se expresa de él.
- La lúdica como estrategia posibilita mejor las relaciones de los estudiantes entre sí y facilita el desenvolvimiento de los jóvenes en el manejo de los temas y las técnicas.

- Al estudiante no se lo toma como pieza inerte que lo único que realiza es memorizar conocimientos y producirlos, sino como un ser activo que participa del conocimiento y más en el área artística donde la creación o el deseo de un que decir bien estimulado por sus propias experiencias enriquece el desarrollo de técnicas y temas.
- Dentro de la propuesta, el área artística ayuda a confrontar sus cambios expresándolos de acuerdo al grado de compromiso del estudiante con el propósito de las tarjetas que es sensibilizar para expresarse en el área artística.
- En la realización de los trabajos el estudiante da a conocer el entorno que lo rodea que lo afecta y lo manifiesta. Igualmente investiga ciertas particularidades culturales ya sea del entorno inmediato o de los medios de comunicación lo que estimula su creatividad para expresarse.
- Las técnicas empleadas dentro de las tarjetas se convierte en un medio para que el estudiante se exprese apropiándose de los temas y técnicas para comunicarse en forma desenvuelta y con confianza.
- Un proceso genera confianza al estudiante tanto consigo mismo y con los demás y le dan posibilidades creativas mediante el proceso que se desarrolla dentro de las tarjetas y que hallará soluciones de acuerdo al ingenio de cada cual.
- La evaluación de los trabajos depende de la capacidad que domine el estudiante para expresarse.
- La educación artística se convierte en medio adecuado que relaciona al estudiante con el conocimiento aprendido con su experiencia y su forma de expresarse.
- El estudiante incorpora conocimientos para expresarlos después de acuerdo a su personalidad.

- Sus trabajos son significativos ya que tienen el toque y las expectativas de sus autores, los estudiantes quienes se desenvuelven son las técnicas y temas.
- El estudiante al aprender lo hace descubriendo en los temas su capacidad expresiva relacionando la práctica con la técnica que se convierte con un medio que sirve para dar fin a la meta que es lo que quiere decir el estudiante.
- Las tarjetas se adecuan a la capacidad expresiva del estudiante, por su variedad, ya como adolescentes dan a conocer sus expectativas la realización de sus trabajos.

6. RECOMENDACIONES

- El estudiante para tener mayor capacidad de desenvolvimiento necesita de la confianza necesaria y de la experiencia por parte del docente.
- El uso del taller necesita de la motivación suficiente para que el estudiante se aplique en el desarrollo del trabajo, y aprovechar aquella energía, que es común dentro de la adolescencia.
- El uso de talleres necesita que el docente tenga suficiente experiencia en los temas y técnicas a trabajar, para brindarle una mayor asesoría y confianza al estudiante.
- El uso de las técnicas, temas y juegos, como propuesta pueden ser cambiados de acuerdo a la creatividad de quien los pone en práctica y de acuerdo a la necesidad que se presenta en clase.

BIBLIOGRAFIA

ACHA, Juan. Introducción a la Creatividad. Editorial Trillos. México, 1992. 253 p.

ANNE, Mario Rocheblave, Spenle, El Adolescente y Su Mundo, Editorial HERDE, Barcelona 1980. 144 p.

ARMHIM. Rodolf, Consideraciones de la Educación Artística. Editorial Paidos. Barcelona, 1993. 337 p.

CAJIAO, Francisco, La Cultura Fracturada Estudios sobre el Adolescente Escolar en Colombia. TM Editores, Fundación FES, COLCIENCIAS. Bogotá – Colombia, 1998. 500 p.

CHIAPPE, Clemencia. Arte, Creatividad y Cultura, el recreo de las horas. Editorial Alcaldía Mayor de Bogotá, 1999. 156

DENIS, Caroline, Argilles y Pabon Y Ivojol Nagles. Estrategias para Promover Procesos de Aprendizaje Autónomo. Escuela de Administración de Negocios. Bogotá, 2001. 299 p.

Educación y Transformación Social, Homenaje a Paulo Freire. Editores Ricardo Herrero Velorte, Editorial Laboratorio Educativo, Carácas Venezuela, 1998. 252 p.

FLORENCE, Jaques. Enseñar Educación Física para Secundaria. Editorial Inde. Barcelona, 1991. 227 p.

FLORIAN, Borbon Sandra. Estrategias para implementar la Creatividad. Editorial Magisterio. Bogotá, 1997. 145 p.

FLORIAN, Sandra, Juegos Ingeniosos para Adolescentes. Editorial Magisterio. Bogotá, 1997. 91 p.

GADAMER, Hans Georg. La Creatividad de lo Bello: El arte como juego, símbolo y fiesta. Editorial Pailos, Barcelona, 1991. 124 p.

GALAN, Victor Hoz, Enseñanza Artística y Técnica. Editorial Realpe S. A. Madrid, 1996. 1996 p.

GARDNER, Howard, Estructuras de la Mente. Fondo de Cultura Económica. México, 1999. 448 p.

GARDNER, Howard. Arte, Mente y Cerebro. Una Aproximación Cognitiva a la Creatividad, Editorial Paidós. Buenos Aires, 1987. 397 p.

GARRY, A. Davis y Davis y Joseph A. Scot. Estrategias para la Creatividad. Editorial Paidós. Barcelona, 1992. 359 p.

GOLEMAN, Daniel. La Inteligencia Emocional, Ediciones Javier Vergara. Buenos Aires, 1996. 398 p.

HEDEGGER, Martín. Senderos Perdidos. Editorial Lozano. Buenos Aires, 1920. 311 p.

http: www.altavista/aprendizajesignificativo.html - 9 de mayo de 2003.

http: www.altavista/aprendizajesignificativo/constructivismo.html - 17 mayo de 2003.

http: www.altavista/aprendizajesignificativo/pedagogía.html - 11 de mayo de 2003.

J. KRISHNMORTI y D. Bonm. Más allá del Tiempo. Editorial Kier. Buenos Aires, 1996. 383 p.

JIMENES VELEZ, Carlos Alberto. Lúdica y Recreación, Editorial Magisterio. Bogotá, 2000. 216 p.

LANDAU, Erika, El Vivir creativo, Teoría y Práctica de la Creatividad, Educación. Editorial Herder. Barcelona, 1993. 229 p.

LOIS, Porcher. La Educación Artística, lujo o necesidad. Editorial Kapeluz. Buenos Aires, 1973. 221 p.

LOWENFELD, Viktor. Brittimw. Lombest. Desarrollo de la Capacidad Creadora. Ediciones Kapeluza. Buenos Aires, 1961. 415 p.

MAGISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL. Serie Lineamientos Curriculares, 2000. 223 p.

MEDINA GALLEGOS, Carlos. Caja de Herramientas para Transformar la Escuela. Editorial Rodríguez Quito. Bogotá, 1996. 200 p.
Microsoff Encarta 2002.

PACHECO, Julia y PACHECO, Luz Mary. Construyendo Imaginarios. Editorial Magisterio. Bogotá, 1998. 110 p.

PAPALIA, E. Diane y Wndkas Sally Alds. Psicología del Desarrollo. Editorial McGraw-Hill. México, 1978. 672 p.

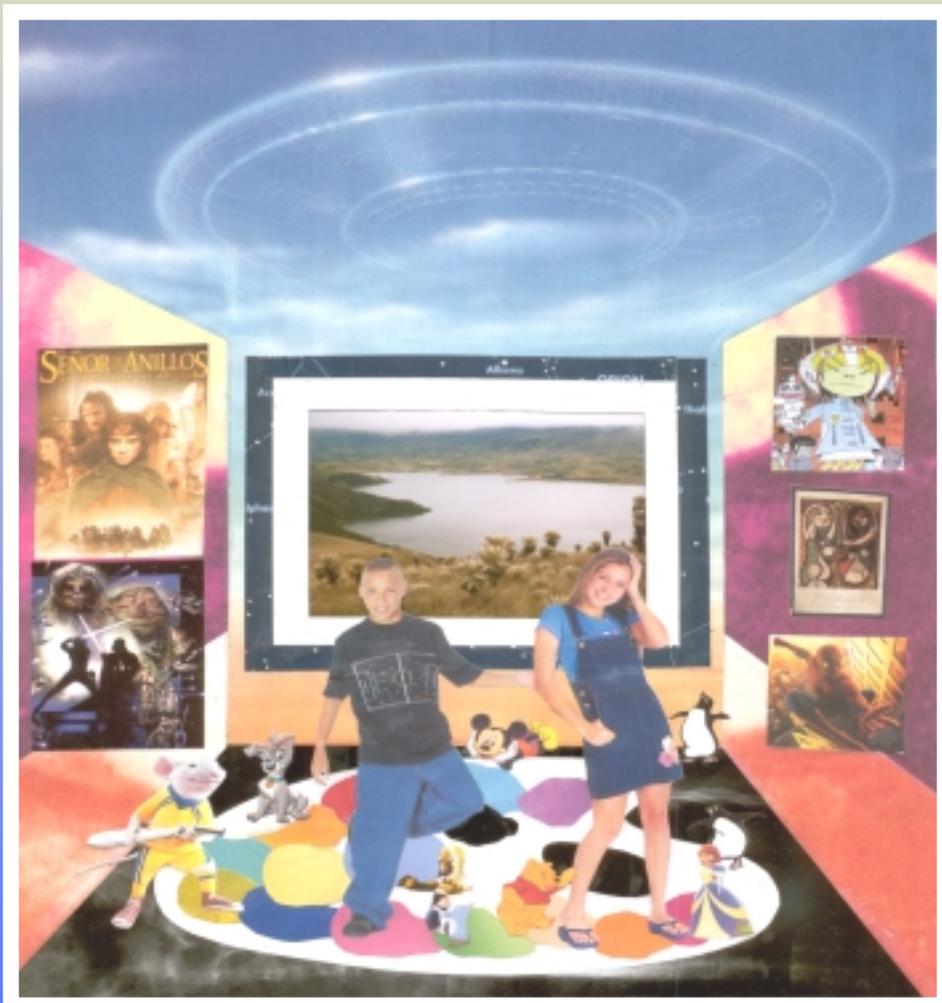
PROPIEDAD ARTÍSTICA RESERVADA. COLECCIÓN, Leonardo, Bases para el comic Vol. III, Editorial Viciana. Milán, Italia, p.30

RODARI, Giani. Gramática de la Fantasía, Introducción al arte de inventar historias. Editorial Argos Vergara. Barcelona, 1983. 189 p.

ROGER, Caid. Libertad y Creatividad en la Educación. Editorial Paidós
Barcelona, 1991. 364 p.

SEÑAL COLOMBIA. Grandes Artistas: PICASSO.

TU PALETA ARTISTICA MANUAL



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
1. PRESENTACIÓN	4
2. UNIDAD UNO	6
3. UNIDAD DOS	13
4. UNIDAD TRES	21
5. PRESENTACIÓN DE LAS TARJETAS	30
6. ESRTRUCTURA METODOLOGICA	31

INTRODUCCIÓN

En el manual, de las tarjetas de juegos, el interés que se busca es dar a conocer al estudiante, el manejo de estas tarjetas y lo que se puede lograr con ellas.

En la adolescencia, la capacidad de socializarse con amigos, la familia y el entorno, es lo que posibilita un mejor desarrollo del joven, lo que significa mas adelante desenvolverse adecuadamente con otras personas. Las tarjetas de juegos tiene como meta la integración en la parte artística, personal y social, mediante la observación y comprensión en el manejo de cada tarjeta, de este modo se presenta para el área artística, la posibilidad de buscar la expresividad en otras formas de estudio, como la realidad social, o la personal.

La educación artística, brinda la oportunidad, de formar valores que se cultivan para el estudiante como estímulo a su propia conciencia, lo cual se logra mediante el diálogo y el respeto. Dentro de las tarjetas de juego, los contenidos se desarrollan teniendo en cuenta un orden que permita integrar al adolescente, a la sensibilización del arte. Esto se debe por la experimentación del arte en la educación principalmente, la experiencia, en conocimientos y el diálogo. Educar para el arte, tiene un significado más profundo que una enseñanza mecánica en presentación de planchas para el logro de una calificación. Para los grados

séptimos, octavos y novenos, los indicadores de la educación, señalan una formación que le da la oportunidad al joven de conocer el entorno y de socializarse con los demás, objetivo que se cumple con la observación del medio en que se encuentra y de quienes lo integran.

Las tarjetas de juego, para este fin vienen organizadas, de acuerdo a la observación, iniciando por temas de área, pasando luego a la parte personal del joven y finalmente conociendo diferentes aspectos de la sociedad. Son tres unidades, cada una aparece dividida en tres funciones; tarjetas de temas, juegos y técnicas. El empleo de estas tarjetas se explicará más adelante, igualmente como se las distribuye.

La razón por la que las tarjetas viene dividida en temas, juego y técnicas, se debe a buscar una versatilidad, que le da mayor agilidad a la educación artística, para este grado, haciendo que sea lo menos monótona posible.

- Lo artístico
- Lo personal
- Lo social.

Dentro de la primera unidad, lo personal comprende un contenido que hace que el estudiante, se motive a incluirlo como temas de conocimientos en las distintas técnicas que se relacionan en la unidad. Este trabajo se debe a que el área artística es más que una acumulación de técnica y métodos

estéticos, tratándose igualmente, de estudiar al sujeto que es el centro y protagonista del área.

La tercer unidad, busca, hacer del estudiante un observador del medio y expresarlo a través de diferentes técnicas y métodos de expresión basadas en el manejo tridimensional de distintos elementos, desechables, como cartón, papel, meta y otros.

Es así, como dentro de las tarjetas de juego, el joven tiene la oportunidad, de trabajar con variedad de temas, combinando a la vez diversas áreas: aspectos artísticos, estéticos, realizando en forma practica sus contenidos, llevándolos no solo a la lista de calificaciones sino a una socialización con sus compañeros.

La realización se las tarjetas de juegos, implica el papel artístico de conocer estéticamente el manejo de los distintos elementos que la componen, e igualmente hallar contenidos adecuados que motiven la elaboración y el perfeccionamiento de los trabajos como expresión y creación.

PRESENTACIÓN

En las tarjetas de juegos, se presenta la reunión de varios temas, juegos y técnicas, que se presentan por cada unidad de trabajo buscando una diversidad constante que haga que el joven participe con interés y creatividad, en el de los contenidos ofrecidos por las



Los juegos se caracterizan por dar al



estudiante una oportunidad lúdica de experimentar y canalizar su energía creadora, mediante temas significativos para su edad que se dispondrán de la siguiente manera:

- Unidad uno
- Unidad dos
- Unidad tres

Los temas de cada unidad, buscan que el estudiante se agilice dentro de cada especialidad: Lo artístico, personal y social. Haciendo con ello que el estudiante trabaje dentro de cada unidad en forma variada y posibilitando con ello la experimentación de técnicas y contenidos.

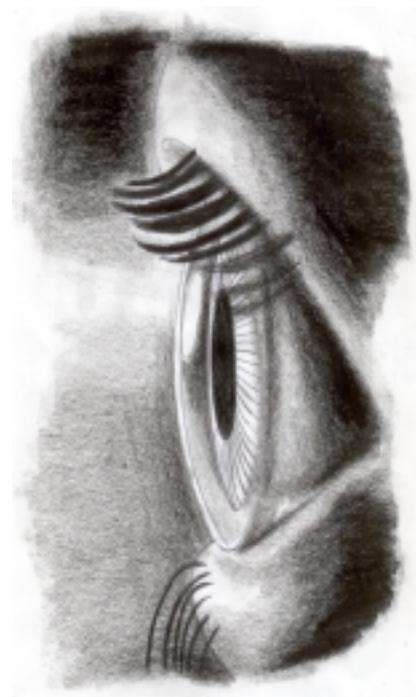
Las técnicas, están divididas para las unidades en torno a tres etapas; en la primer unidad, las técnicas se refieren al manejo del



dibujo, composición y del espacio.

La segunda unidad, contiene técnicas para la aplicación de los pigmentos sobre una superficie, como la pintura.

En la tercer unidad, se refiere al manejo de elementos para crear resultados tridimensionales como en pequeñas esculturas, maquetas.



UNIDAD UNO



El trabajo realizado para esta unidad, hace que el estudiante elabore inicialmente con los primeros pasos del área, sin descuidar el contenido y la práctica, que son variados. Los temas se relacionan con las formas básicas del dibujo como la figura humana, el desarrollo del sentido de observación y ejercicios de dibujo que se ven estimulados por los contenidos de los juegos y técnicas.

El desarrollo de los temas se basan en la propia observación, es la capacidad de interpretación de la realidad y la actitud de transformar y plasmar lo creado mediante una técnica acompañada de unos materiales.

Los juegos planteados, tienen como fin, la puesta en práctica del tema que se está estudiando, haciendo que sea más interesante, más personal, y sea de perfecto disfrute por parte de los estudiantes. Los juegos se presentan teniendo en cuenta que: Aprenda a relacionar el tema propuesto con la realidad, interpretando los pensamientos y la forma de ser a la práctica artística.

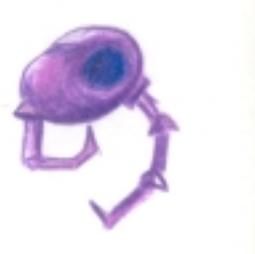
Los temas, se sortean inicialmente, antes que los juegos, ello para definir un tema de trabajo. Al sortear un tema, se define el juego que es la puesta en práctica del tema. Luego de este paso, se sortea la técnica, para la siguiente clase debido a los materiales que se deben traer. De esta forma primero se sortean las de tarjetas de temas, juegos y luego las tarjetas de técnicas.

Los contenidos de los temas se hallan relacionados con aspectos muy comunes de la vida diaria como:

El barrio, los paisajes, la televisión, la casa, el aula de clase, el colegio, la ciudad, entre otros.

TEMA: CARICATURA

La caricatura, es una forma de representar aquellas personas, solo de que un modo particular: causando risa, resaltando aquellas señas singulares de un rostro. La caricatura es una forma de dibujo que exige sentido de observación y práctica.



JUEGO: ROBOTS DEL FUTURO

En este juego, el sentido se basa en pensar en aquellos personajes robóticas más disparejos, con las funciones mas descabelladas. Este juego te permite ejercitar tu dibujo para que logres caricaturas graciosas y expresivas.

TEMA: RETRATO

La representación del rostro significa determinar las rasgos de una persona e interpretar adecuadamente, su forma de ser en el dibujo.



JUEGO: LETRAS OCULTAS

Aquí podrás inventar tu forma propia de redactar un escrito en tu propio código, secreto, para que describas a una persona en especial.

TEMA: DIBUJO DE OBSERVACIÓN

El dibujo, para que logres, un buen manejo de las formas, necesitas, de una cualidad, tu capacidad de observación, de cuya práctica te facilita dibujar.



JUEGO: HISTORIAS INCREÍBLES

Busca un lugar que este más allá del salón de clases, observa y empieza a describir, las cosas que te rodean, como si nunca las hubieras visto.

TEMA: AUTORRETRATO

El dibujo de tu rostro, te permite conocerte aún más, para saber como eres. El autorretrato ejercita, la observación de ciertos rasgos características, buscando hallar un parecido con la personalidad.



JUEGO: FOTOGRAFIAS

En este juego, tomas una serie de láminas recórtalas, y escogerás aquellas con las que encuentres un parecido a tu rostro, en este juego compartirás con tus amigos las fotografías reformadas.

TEMA: FIGURA HUMANA

La comprensión de la figura, permite elaborar dibujos mas detallados sobre las personas, para esto, se requiere observar y conocer los cánones.



JUEGO: INVENTA REFRANES

Para este juego, necesitaras de aquellos personajes que más admires, de periódicos,. la televisión, cine, música entre otros y a partir de ellos inventa nuevos refranes.

TÉCNICA: DIBUJO A PINCEL CON TINTA

Es un método que te permite ilustrar historias, con una línea ágil y mas libre. Trabajando en este caso con ayuda del pincel, para la realización de dibujos sencillos, con pocos detalles, como paisajes y otros motivos.



TÉCNICA: TINTA CHINA

Es una antigua técnica, donde se utilizaron plumas, cañas, para llegar finalmente a la plumilla metálica. Con esta técnica, puedes perfeccionar los dibujos ya que la tinta le da una cualidad especial a los acabados.



TÉCNICA: CARBONCILLO

Dentro de esta técnica, utilizaras el carboncillo, como medio de dibujo, útil para definir luces y sombras, permitiendo detallar mejor los diseños por la calidad de las líneas, por esta razón se realizan grandes formatos. Además esta técnica te presenta la facilidad de manejar bocetos muy expresivos al aprovechar la oscuridad y la rapidez de sus trazos.



TÉCNICA: LÁPIZ DE COLOR

Permite un manejo suave del color, midiéndolo y regulándolo, de acuerdo a los dibujos realizados. El lápiz de color deja combinar los tonos y realizar efectos de claroscuro sobre el blanco del soporte. Además te ofrece dar bastante colorido a tus diseños.

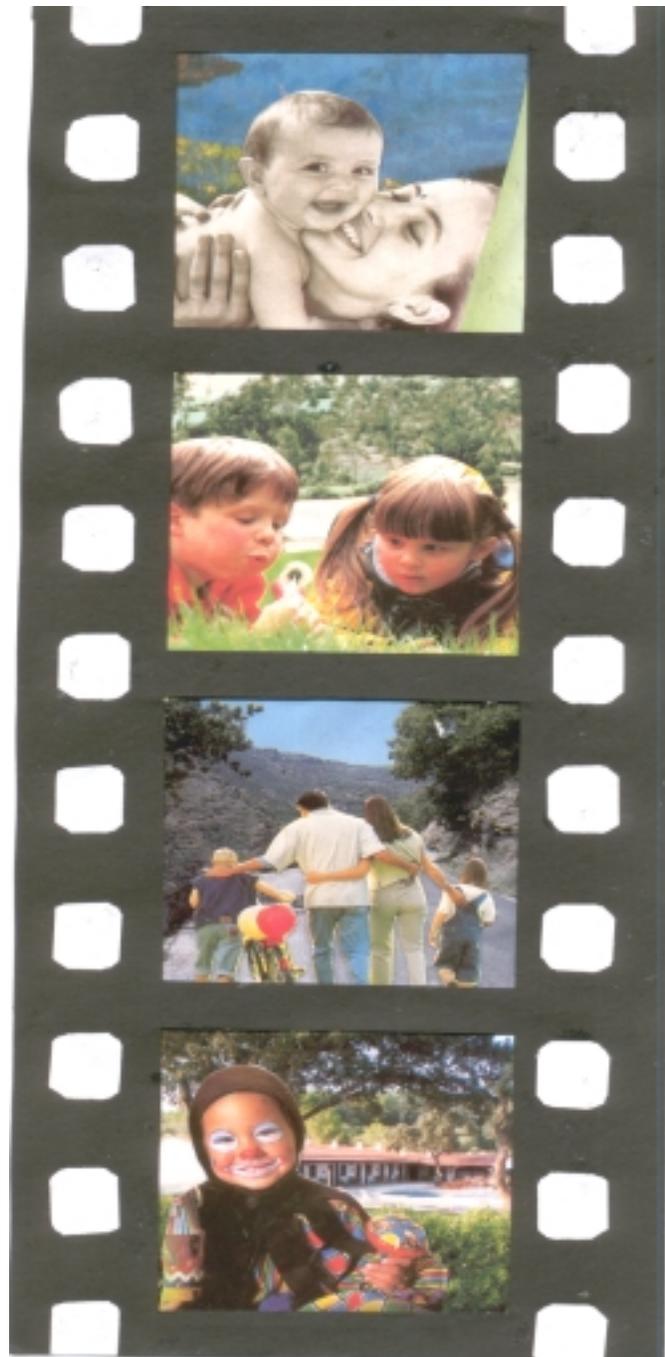


TÉCNICA: LÁPIZ

Esta técnica es esencial para el dibujo, ya que el lápiz es un elemento primordial, para crear formas y definirlas, es por esto que el lápiz genera gran calidad de efectos, como el claroscuro, las luces que se pueden destacar con la goma de borrar y permite correcciones.



UNIDAD DOS



Dentro de esta unidad, los temas planteados, se desarrollan en entorno del estudiante, para que alcance un conocimiento personal. Todos los temas son igualmente sorteables y se relacionan entre si. Al ser sorteado un tema automáticamente se toma el juego que es la práctica del tema propuesto, los juegos tiene como meta la socialización.

Los temas propuestos, buscan ser el motivo que lleve a los estudiantes a realizar trabajos que les llame la atención en lugar de trabajar con argumentos impersonales en los que la exploración y la práctica se relacionan únicamente con la parte estética del área. Es así como la unidad dos, tiene para personalizar los contenidos y dar al resultado, las características que cada joven tiene en su propia personalidad.

Aquí se explora:

Al estudiante, como persona y compañero

A los compañeros, como amigos y cómplices

A la familia, como colaboradores de la formación del joven.

TEMA: ¿CÓMO SOY?

Mediante este tema, puedes describirte a ti mismo, mediante tus propias palabras y con aquellas observaciones que hagan tus compañeros.



JUEGO: DIBUJA CUALIDADES

En este juego conocerás y comunicarás a los demás, mediante tus cualidades propias y ajenas, utilizando aquellas palabras que te sean necesarias para luego dibujarlas.

TEMA: PINTO MIS SUEÑOS

Aplicarás lo que piensas, lo que deseas satisfacer para ti mismo en presente o futuro



JUEGO: AVISO PUBLICITARIO

Primero observarás, los mensajes de los medios de comunicación, sobre ello te darás cuenta de cómo se utiliza el color y tipo de letras, para luego crear tu propia valla publicitaria.

TEMA: EN DONDE VIVO

El lugar donde vives refleja tus sueños. Es aquel donde creciste y conociste a quienes te rodean, como tu familia y amigos que influyen en tu personalidad.



JUEGO: CUENTO DE CUENTOS

En este juego, las cualidades y defectos del lugar y personajes donde vives, son la materia prima para la realización de una historia.

TEMA: ¿QUIEN SOY?

Este tema, consiste en descubrir aquellas necesidades que empiezas a sentir y que te definen como tú eres.



JUEGO: EL DIAGNOSTICO

Dibujaras las diferentes situaciones de tu vida, etapas que se han encontrado momentos agradables como desagradables, pero que sin embargo hacen parte de tus vivencias. Solo que ahora dibujaras el mejor diagnóstico que quieras para ti.

TEMA: QUE ME GUSTA

Los gustos, determinan tu personalidad e igualmente señalan las personas con quienes eres a fin.



JUEGO: SALTA Y CONOCERAS

Con tu compañero o compañera, habla del uno al otro mientras saltan, diciéndose entre si las cosas que más les gusta.

TEMA: QUE NESECITO

Al buscar aquellas necesidades, te darás cuenta de que ellas te complementan y comprobaras que te definen como persona.



JUEGO: EL ESCUDO PERSONAL

En tu vida, se encuentran etapas que ya has pasado y otras que pasaran, sobre estos recuerdos y sueños, darás a conocer a los demás, el escudo que las represente.

TEMA: COMO ES MI PAIS?

Dentro de este tema, se busca tener un sentido de pertenencia, dar una opinión de lo que piensas y que conoces de tu país. Resalta lo que te gustaría de él.



JUEGO: EL INFORMATIVO

Comparte realizando un periódico creativo, con recortes de láminas, expresando un criterio del país en que te encuentras. Se creativo.

Las técnicas, relacionadas dentro de esta unidad, tiene que ver con el manejo de pigmento sobre una superficie, tales como la pintura y otros elementos pictóricos que permite experimentar en diferentes superficies.

Las tarjetas de técnicas, igualmente son sorteadas, luego de las tarjetas de temas - juegos, ello con el fin de poner en práctica los contenidos estudiados y trabajarlos, en forma dinámica en el aula de clase o en espacios que sean necesarios.

Estas tarjetas se encuentran relacionados entre sí, para permitir con ello ser sorteadas. Las técnicas, son utilizadas para ser entendibles y fáciles de hacer.

TÉCNICA: PINTURA AL VINILO

En la pintura se representan imágenes reales o ficticias, que pueden ser realizadas a cualquier técnica pictórica, como el óleo, acuarela entre otros. Esta técnica permite que te familiarices con la pintura, ya que el vinilo es fácil manejar y viene en variedad de colores.



TÉCNICA: ESPÁTULA

En la pintura, el pincel ejerce la función de aplicar la sustancia, sobre la superficie a pintar. En este caso la espátula cumple con aquel trabajo, lo que significa, mayor agilidad en la aplicación y sin dar demasiado detalle.



TÉCNICA: GRABADO

Mediante esta técnica, podrás reproducir diseños e imágenes tantas veces como lo sea necesario, utilizando como un solo tono o varios colores, Los diseños que realices deberán ser sencillos para que se te facilite el proceso.



TÉCNICA: AGUADAS

La cualidad más importante de esta técnica es su transparencias, ya que tiene como característica que el color se disuelve en agua, logrando ver pigmentos suaves y la textura del papel. Su aplicación es de varias capas y de precisión en las pinceladas.



TÉCNICA: PUNTILLISMO

En esta técnica, se debe tener en cuenta el manejo que se haga del color. El puntillismo consiste en la aplicación de pequeños puntos o pinceladas de colores precisando las luces y sombras del diseño.



TÉCNICA: EL COLLAGE

Consiste en pegar objetos en una superficie que en este caso puede ser, laminas, periódicos, fotografías de revistas. Elementos que pueden ser completados para dar un nuevo mensaje al diseño.



TÉCNICA: VITRAL

Con esta técnica lo que se aprovecha es la luz, donde la característica principal es la transparencia, ya que se trabaja con vidrio. Los diseños que se realizan son de bastante colorido y luminosidad.

UNIDAD TRES



Los temas que se incluyen en la unidad tres, tiene como propósito que el joven, observe la sociedad en que vive. Esto significa estudiar e identificarse con las características, que hacen que la comunidad se relaciona. Esto con el fin de proporcionar a los trabajos una relación clara con lo observado.

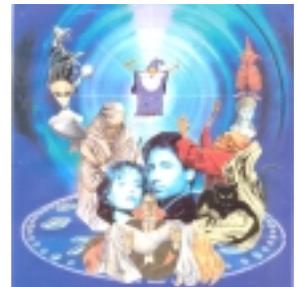
Los juegos tienen también un sentido social, hacia los demás integrantes de la clase:

- Los compañeros
- Los amigos
- Aquellas personas que hacen parte del aspecto social.

Dentro de estos temas se encuentran, las características de la ciudad, sus mitos, sus cuentos, las leyendas fantásticas. Un ejemplo claro, son los carnavales al observar sus expresiones, colores, alegría y diseños.

TEMA: HISTORIAS FANTÁSTICAS DE MI CIUDAD

El punto primordial se halla en la fantasía que se puede encontrar en aquellas historias que rodean hechos que suelen ocurrir en la ciudad.

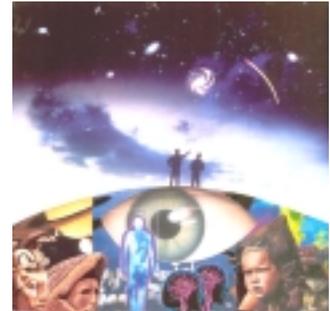


JUEGO: EL AGENTE SECRETO

Un integrante del grupo será el agente secreto, que solucione un caso policial. Los demás integrantes del grupo le ayudaran a resolver el problema.

TEMA: INVENTO MI MUNDO

Es el mundo que se va construyendo a medida que descubres tus propios cambios. Se refiere a aquel lugar que plasmas con tu pensamientos y forma de ser.

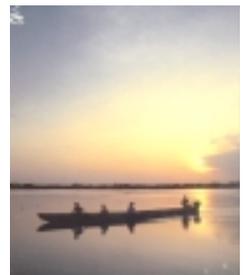


JUEGO: UNIENDO PALABRAS

Por medio de este juego, cada integrante ira agregando una palabra, a la historia contada por todos. Aquí se prueba la memoria y la capacidad de improvisar para proponer.

TEMA: COMO VIVO

Comprende en describir, el cómo vivo en distintos ambientes y personas. La casa, el barrio y el colegio.



JUEGO: CONSTRUCCIÓN DE MAQUINAS

Se trata en colocar a prueba tu creatividad, en inventar un nuevo aparato, con diferentes funciones y con ello las formas mas disparatadas.

TEMA: COMO SONRIO?

Cuando sonrías, dejas escapar al ambiente, un poco de ti. La sonrisa te libera y te sintoniza con los demás.

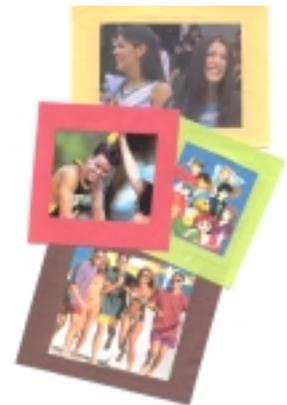


JUEGO: EL FANTASMA OCULTO

Aquí se prueba tu sentido de observación, al determinar detalles y encontrarlos en el disfraz que utiliza uno de tus compañeros.

TEMA: LOS AMIGOS QUE TENGO

Ellos son la compañía, que están en esos momentos especiales que vale la pena recordar. Son quienes te apoyan y te brindan su confianza.



JUEGO: DESCUBRIENDO A LA ESCULTURA

El propósito, es divertirse y colaborar con tus compañeros, creando un momento, en base a las ideas y acciones de todos.

TEMA: EL COLOR DE MI CASA

Examinar el lugar donde se permanece, como lo es la casa que te ofrece la oportunidad de encontrarte a ti mismo y relacionarte con otras personas.



JUEGO: LLUVIA DE CUALIDADES

En base a las palabras que describen a cada participante, piensa en cómo debería ser un dibujo relacionado con aquellas términos, elaborando finalmente la casa que deseas.

TEMA: MI MÚSICA

En la adolescencia, la música representa un papel muy importante de expresión, existiendo una variedad de tendencias y gustos eligiendo la que más se acomoda a tu personalidad.



JUEGO: TEATRO DE SONIDOS

Comparte con tus amigos la habilidad de interpretar, varios ritmos musicales a diferentes velocidades.

TEMA: MIS CARNAVALES

El carnaval, nos ofrece la oportunidad de salir de la rutina y dar a conocer nuestra cultura, expresando el colorido, la creatividad, la alegría de la gente, compartiendo diferentes formas de pensar.



JUEGO: NOMBRE CARNAVALESCOS

El juego comprende en decir, nombres de un tema del carnaval (blancos y negros), el siguiente jugador debe anunciar otro motivo que empiece con la ultima letra del anterior nombre, aquí te ayudara tu destreza auditiva, creativa y de memoria.

La presentación de las técnicas, gira entorno, al manejo tridimensional de objetos, mediante productos, que se pueden considerar como desechables, con ellos, se sugiere al estudiante ser creativo, no es necesario comprar todo tipo de materiales, sino ser recurrente con ellos. La idea principal, es aprender a ser espontáneo y tener la capacidad de solucionar problemas con lo que se cuenta a la mano.

El manejo de estos materiales, permite con la práctica, resolver aquellos vacíos ocasionados o limitados, por costos o por falta de recursos, procurando dar a acabados adecuados y presentación correcta del material.

TÉCNICA: EN CARTÓN

Esta técnica, permite la relación de objetos, o formas con base al cartón, el cual es un material propicio para trabajar ensambles y cualquier tipo de construcciones, como maquetas y pequeños modelos a escala.



TÉCNICA: EN RECICLJE

A partir de aquellos elementos, considerados como inútiles pero que luego se les puede dar uso. El reciclaje en esta técnica, consiste en tomar aquellos elementos y convertirlos en nuevos objetos que sean expresivos y que tengan un contenido y un significado a tus necesidades.



TÉCNICA: MODELADO

El modelado, es utilizado en la escultura, para la realización de formas tridimensionales, trabajado sobre un material que puede ser la arcilla, permitiendo realizar diseños sencillos como complejos. Se puede emplear otro tipo de materiales como el plástico, metales, madera, entre otros.



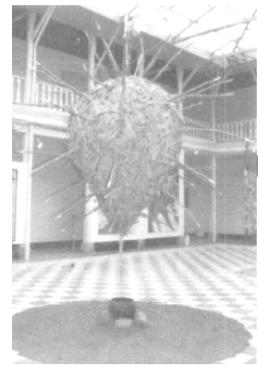
TÉCNICA: MAQUETA

La realización de una maqueta, consiste en representar el diseño de una construcción a pequeña escala como por ejemplo edificios, iglesias, puentes y otros; dentro del desarrollo de esta técnica se encuentra el disfrute de distribuir espacios aprovechando la creatividad y la armonía.



TÉCNICA: ELEMENTOS MINERALES

Existen expresiones artísticas que hacen uso de materiales, tomados de la naturaleza como piedras, arena, tierras, hojas y construir con ellas un motivo diciente y creativo. El trabajo por lo tanto necesita de observación y precisión a la hora de escoger adecuadamente el material.



TÉCNICA: CONSTRUCCIÓN CON ELEMENTOS DE METAL

La realización de una obra con elementos metálicos, necesita aprovechar las cualidades de este material, como el brillo o el oxido para que crear un objeto que tenga significado. En esta técnica se presenta la oportunidad de construcciones complejas o sencillas,



realizando trabajos que son de interesante expresión y acabado.

TÉCNICA: DISEÑOS EN ALAMBRE

El alambre, es un metal, que por su forma y cualidades, permite realizar trabajos, muy especiales ya que con él se puede crear diversas formas; al ser combinado con otros elementos la figura tiene gran complejidad, o puede ser independiente. Los diferentes diseños que se logran hacer depende de la mente creadora.



TÉCNICA: ICOPOR

El manejo del icopor, requiere de bastante cuidado, por ser un material de especial delicadeza ya que es plástico, flexible, liviano, necesitando una exactitud para cortarlo pegar o ensamblar. La implementación de esta técnica ofrece una variabilidad en los diseños a construir.



PRESENTACIÓN DE LAS TARJETAS

En el manejo de las tarjetas, estas vienen impresas de lado y lado de la página, ya que al ser tarjetas, su contenido debe ser continuo en lugar de dar saltos. Igualmente su presentación se halla acompañada de ilustraciones, que le dan interés y dinamismo a los contenidos que se trabajen y a las técnicas que se pongan a prueba.

Para mejor comprensión en el sorteo de tarjetas, viene identificadas en la parte superior con una barra de color según cada unidad:

-Unidad uno verde: 

-Unidad dos rojo: 

-Unidad tres azul: 

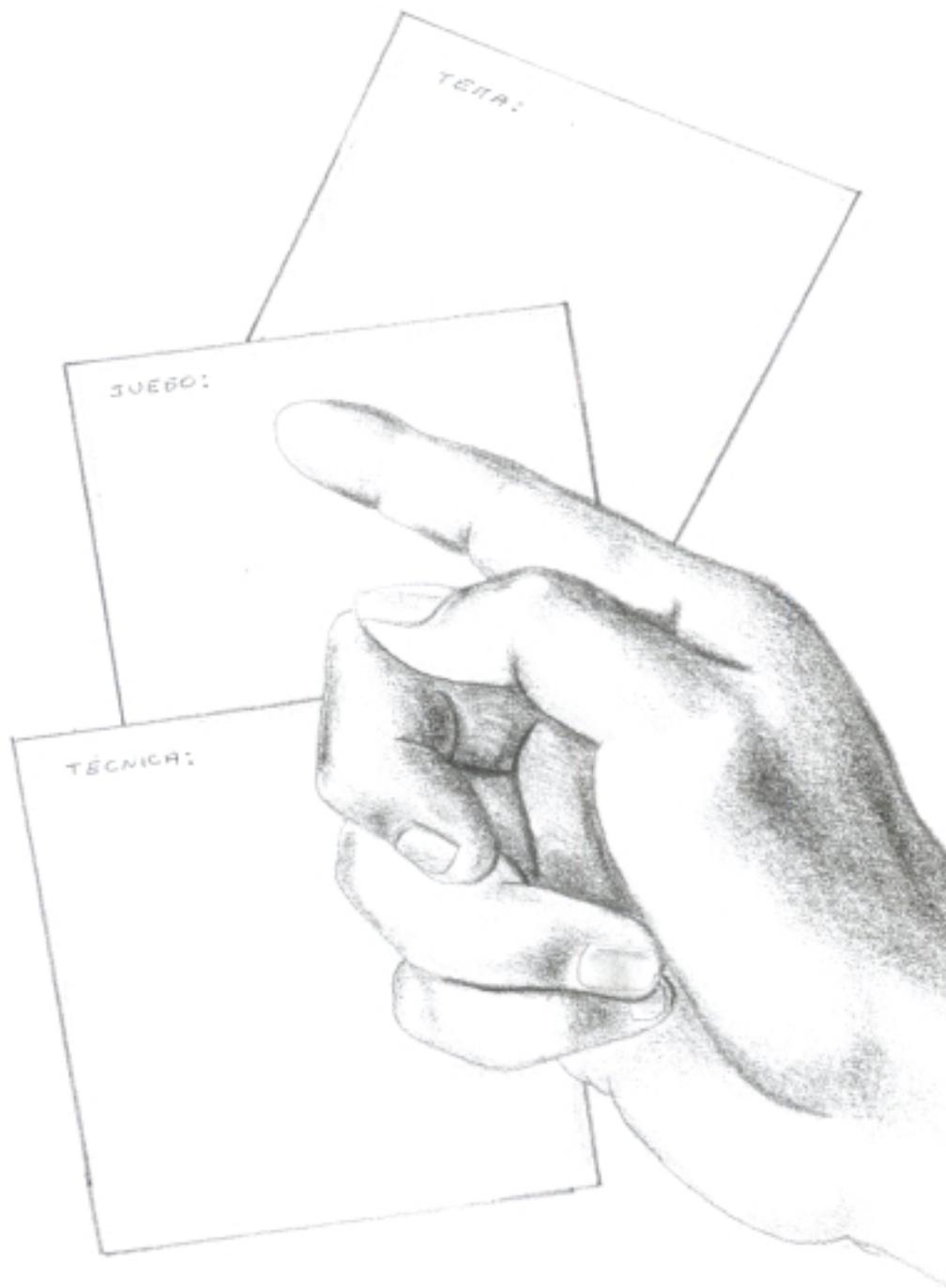
En las tarjetas de tema y juego que se relacionan para la práctica, se las identifica por que tienen igual dibujo al extremo superior de la hoja.

ESTRUCTURA METODOLOGICA

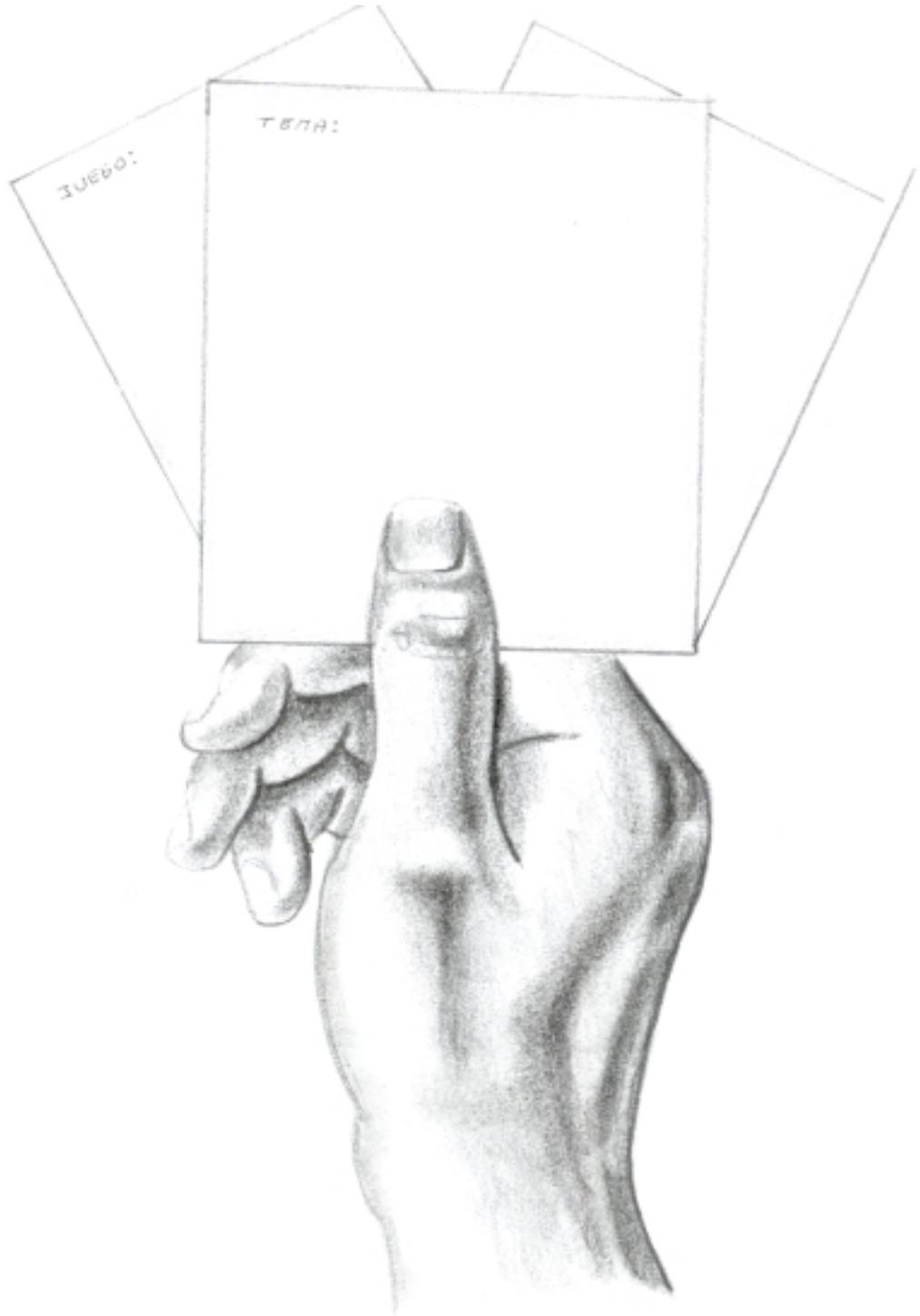
Para la puesta en práctica, primero se sortea los temas, que son los contenidos de las tarjetas y luego se hallan los juegos, que ya tienen una relación entre sí; se escoge un tema y un juego, formando conciencia de la parte teórica del tema que se hace práctica durante el juego.

Luego se sortea las tarjetas de técnicas, para que se ponga en práctica lo visto dentro de los temas. Esto con el fin de materializar los contenidos, a través del manejo de propuestas estéticas que vinculen materiales y métodos.

TARJETA DE JUEGO

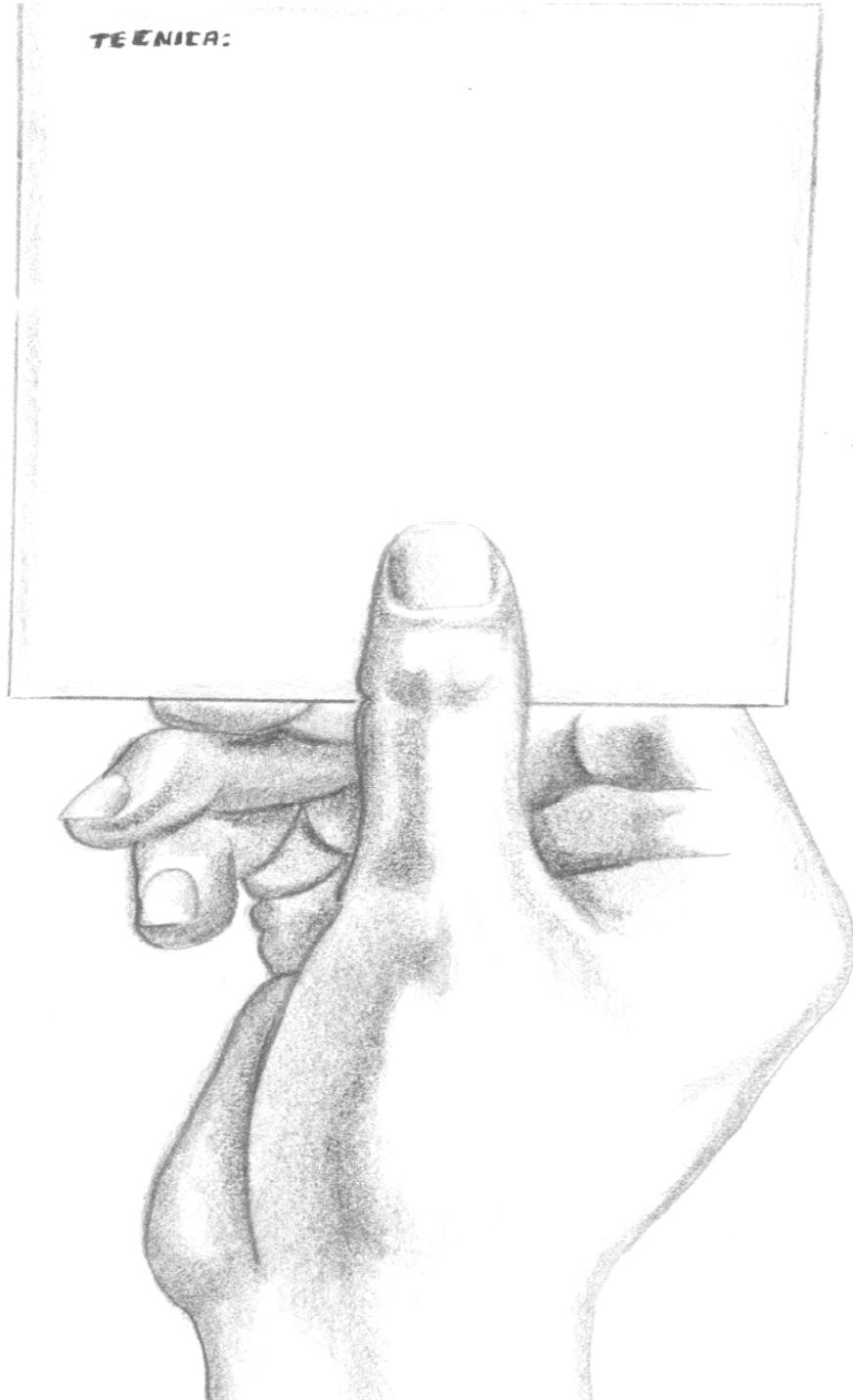


TARJETA DE TEMA



TARJETA DE TÉCNICA

TÉCNICA:





TEMA

RETRATO

JUEGO: LETRAS OCULTAS

Los artistas que quieren realizar un retrato se encuentran en una posición muy especial, pues deben tener en cuenta una serie de elementos y saber hasta donde llega su habilidad y experiencia; también deberá poseer una gran capacidad de observación psicológica efectiva. Claro esta que para iniciar se tiene que practicar con varios ejemplos para aprender a dibujar la cabeza y el rostro correctamente, teniendo en cuenta particularidades como son las expresiones típicas, para poder ejercitarse llegando a adquirir mayor seguridad, destreza y experiencia en dibujar rostros.

La forma para realizar un retrato consiste; primero en empezar bosquejando un esquema a grandes líneas, definiendo solamente las proporciones del conjunto, en este esquema se define la posición y el tamaño de los ojos, de la nariz y de la boca; se precisa la forma del rostro y de la cabeza, y se procede luego a dibujar gradualmente los detalles de cada rasgo, una vez echo esto, se marca con algunas líneas ligeras la división entre luz y sombra, para después tranquilamente definir mejor el claroscuro.

Practica varias veces con tus amigos rostros de laminas y por que no con tigo mismo en la construcción del dibujo en detalles, claroscuro, hasta lograr el mejor parecido al rostro que observas y así conseguir mayor madurez en tus dibujos. Diviértete compartiendo y aprendiendo.



TEMA

FIGURA HUMANA

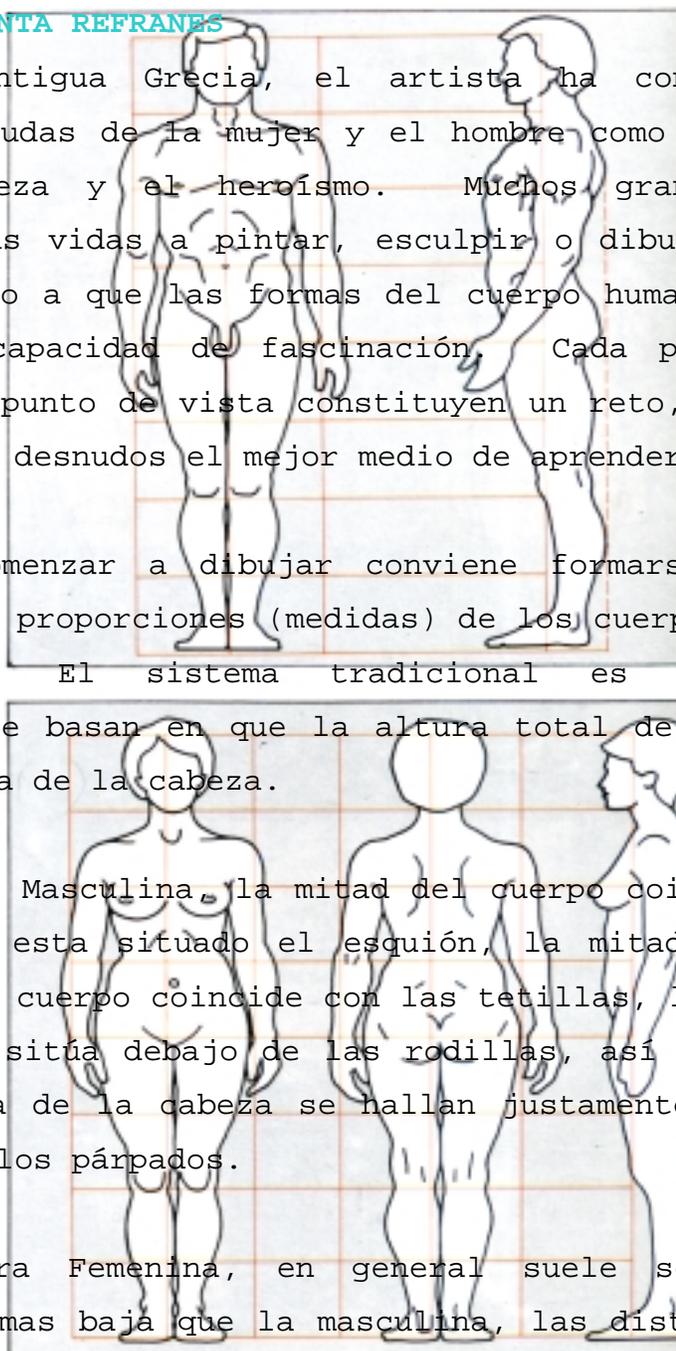
JUEGO: INVENTA REFRANES

Desde la antigua Grecia, el artista ha considerado las figuras desnudas de la mujer y el hombre como simbolización de la belleza y el heroísmo. Muchos grandes artistas dedicaron sus vidas a pintar, esculpir o dibujar la figura humana debido a que las formas del cuerpo humano poseen una inagotable capacidad de fascinación. Cada posición, cada gesto, cada punto de vista constituyen un reto, se considera el dibujo de desnudos el mejor medio de aprender a dibujar.

Antes de comenzar a dibujar conviene formarse una imagen clara de las proporciones (medidas) de los cuerpos femenino y masculino. El sistema tradicional es medirlos por "cabezas", se basan en que la altura total de la figura es ocho veces la de la cabeza.

En la figura Masculina, la mitad del cuerpo coincide con el lugar donde está situado el ombligo, la mitad de la parte superior del cuerpo coincide con las tetillas, la de la parte inferior se sitúa debajo de las rodillas, así como la mitad de la altura de la cabeza se hallan justamente en el borde inferior de los párpados.

En la figura Femenina, en general suele ser unos diez centímetros más baja que la masculina, las distintas mitades

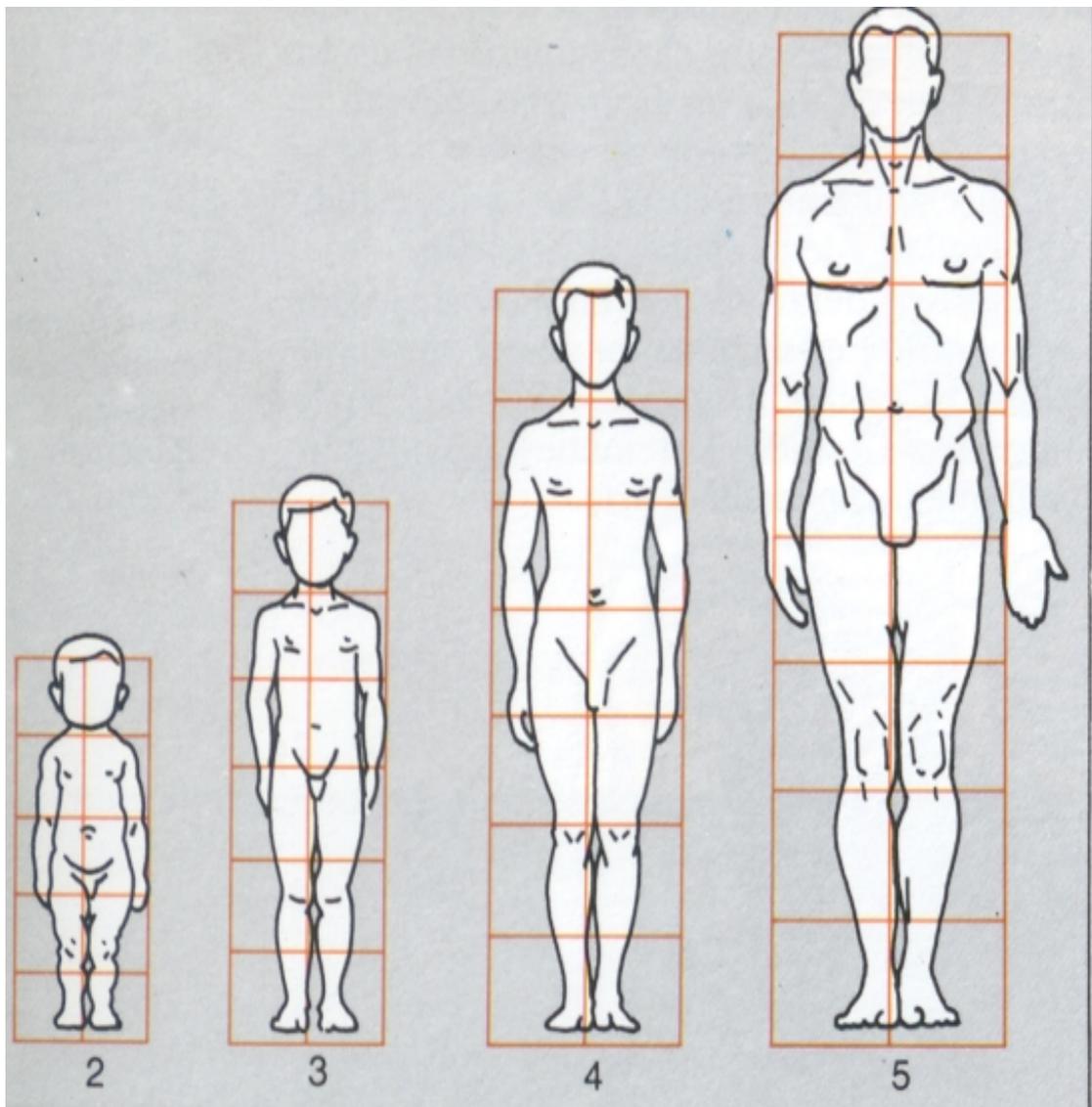


coinciden con los mismos lugares, donde los hombres son más estrechos y las caderas más anchas.



El Adolescente de 15 años su altura es de siete cabezas, y la mitad de su cuerpo esta situada un poco más arriba del esqui6n, sus hombros son m1s estrechos que los de los adultos, debido a que las clav1culas no se han desarrollado aun completamente.

Como te puedes dar cuenta existen par1metros ya establecidos para la realizaci6n de la figura humana, para empezar a dibujar la figura es preciso sugerir dedicaci6n en los ejercicios y saber observar, como poses, detalles, medidas, etc. Arri6sgate a practicar y aprender1s.





TEMA

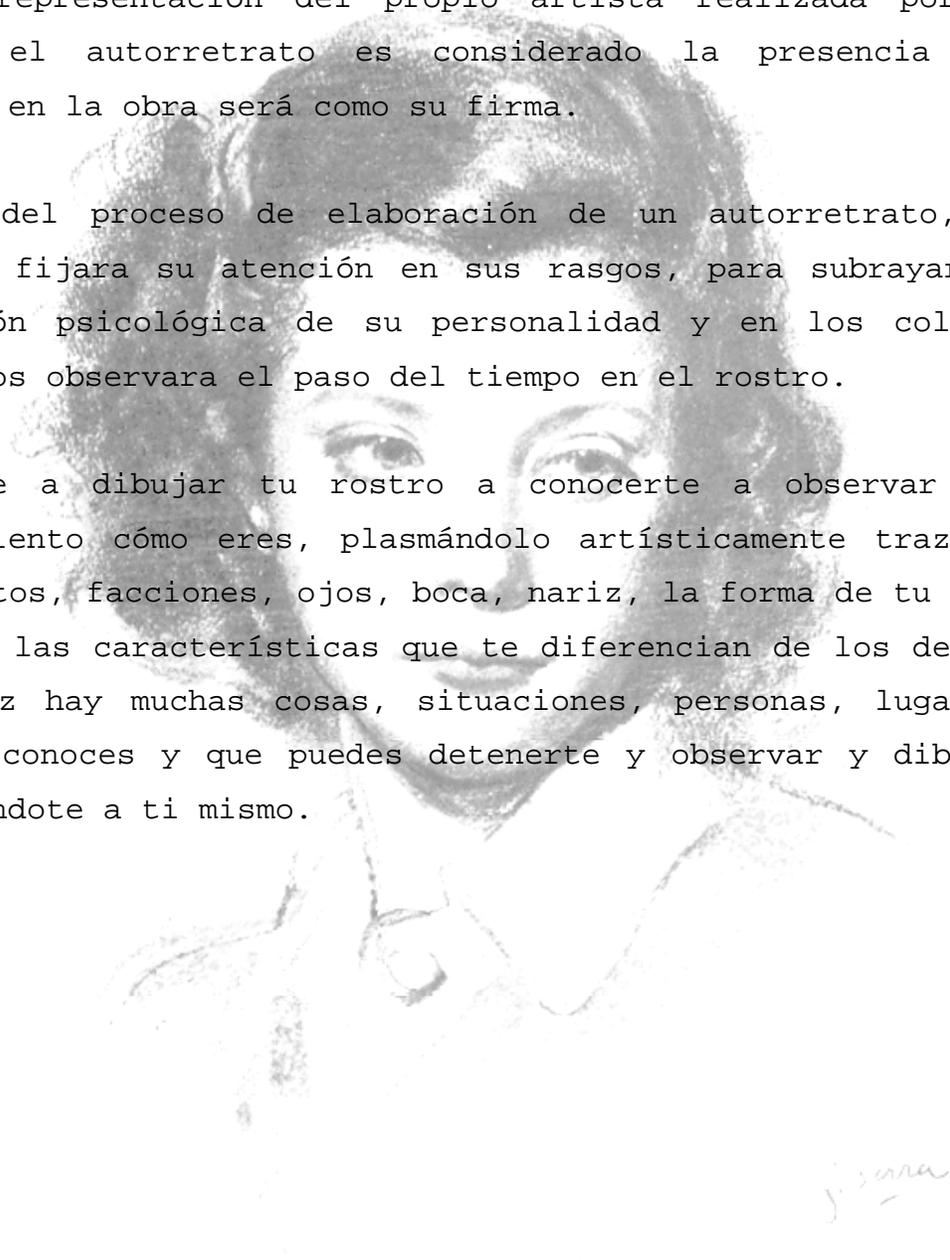
AUTORRETRATO

JUEGO: FOTOGRAFIAS

Es la representación del propio artista realizada por el mismo, el autorretrato es considerado la presencia del artista en la obra será como su firma.

Dentro del proceso de elaboración de un autorretrato, la persona fijara su atención en sus rasgos, para subrayar la dimensión psicológica de su personalidad y en los colores aplicados observara el paso del tiempo en el rostro.

Atrévete a dibujar tu rostro a conocerte a observar con detenimiento cómo eres, plasmándolo artísticamente trazando tus gestos, facciones, ojos, boca, nariz, la forma de tu cara y todas las características que te diferencian de los demás, como vez hay muchas cosas, situaciones, personas, lugares, que no conoces y que puedes detenerte y observar y dibujar incluyéndote a ti mismo.





TEMA

DIBUJO DE OBSERVACIÓN

JUEGO: HISTORIAS INCREIBLES

Dibujar y pintar son hechos naturales instintos primordiales, corresponde a cada uno de nosotros despertar ese instinto y hacerlo efectivo, aprendiendo a utilizar correctamente los instrumentos adecuados y a practicar mediante el ejercicio, en realidad es solo cuestión de ejercitarse con paciencia y voluntad para lograr plasmar tus pensamientos.

Un dibujo es un producto de la inteligencia, por que para "dibujar hay que razonar" son razonamientos sencillos pero absolutamente lógicos, los que permiten que en el papel en blanco aparezcan unos primeros trazos de orientación, dimensiones, formas, tamaños de luz y de sombra, etc. Y todos los aspectos que son necesarios para la realización de un dibujo.

Para dibujar hay que saber observar, y tomar conciencia del objeto y sus componentes, el objeto que observamos es todo lo que forma parte, físicamente, del mundo en que vivimos; un mundo de formas situadas en el espacio eliminadas por la luz. Todos hombres, plantas, animales, utensilios, etc. Tiene una forma propia y para su representación en el dibujo la forma es primordial.

Escoge motivos, momentos, lugares, personajes que más te lamen la atención para ejercitarse, arriesgarse con los primeros trazos del dibujo. Aprovecha el lugar en que te encuentres para tu imaginación y creatividad.



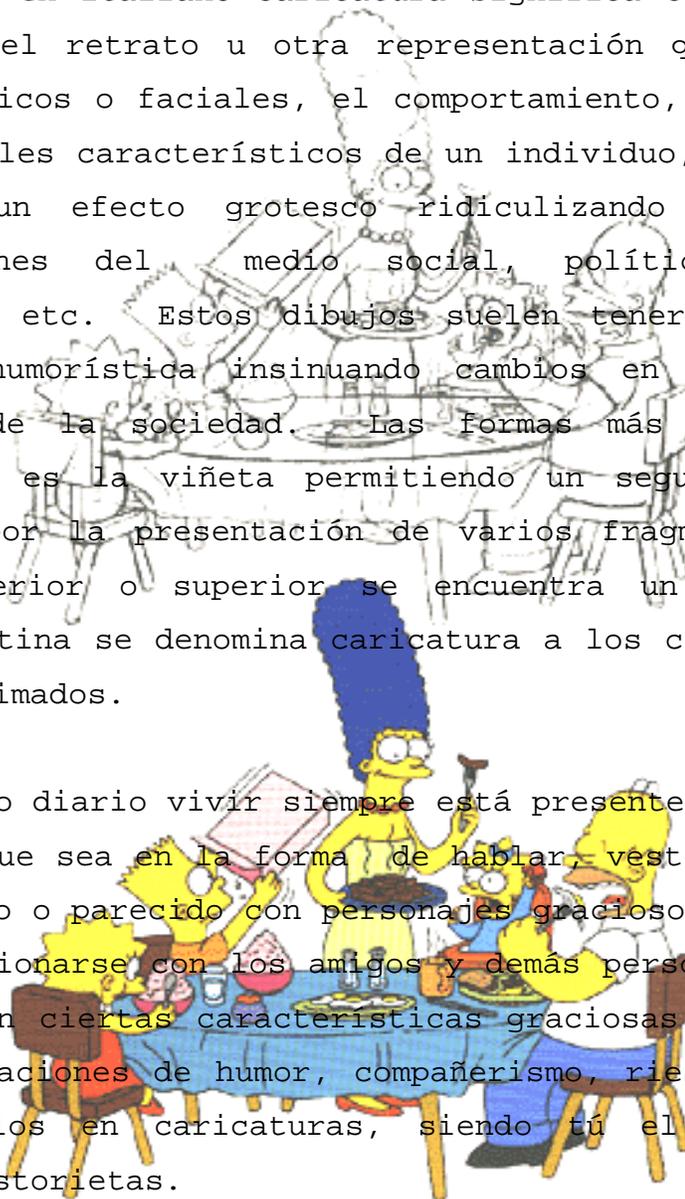
TEMA

CARICATURA

JUEGO: ROBOTS DEL FUTURO

Sabias que en Italiano caricatura significa cargar, exagerar comprende el retrato u otra representación que exagera los rasgos físicos o faciales, el comportamiento, la vestimenta, o los modales característicos de un individuo, con el fin de producir un efecto grotesco ridiculizando situaciones e instituciones del medio social, político, religioso, deportivo, etc. Estos dibujos suelen tener una intención satírica humorística insinuando cambios en los diferentes aspectos de la sociedad. Las formas más comunes de la caricatura es la viñeta permitiendo un seguimiento a la historia por la presentación de varios fragmentos y en la parte inferior o superior se encuentra un escrito. En América Latina se denomina caricatura a los cortometrajes de dibujos animados.

En nuestro diario vivir siempre está presente el sentido del humor ya que sea en la forma de hablar, vestir, caminar, de algún gesto o parecido con personajes graciosos abriendo paso para relacionarse con los amigos y demás personas por que se coincide en ciertas características graciosas, utiliza todas estas situaciones de humor, compañerismo, riesgos, aventuras y plasmarlos en caricaturas, siendo tú el autor de tus propias historietas.



TÉCNICA

DIBUJO A PINCEL CON TINTA

IMPORTANTE :

Son muchos los ilustradores y dibujantes de historietas que escogen el pincel para sus diseños por él más dúctil, ágil y con el se sienten mas libres; proporcionando desde líneas bastante finas hasta franjas de tinta tan anchas como permita el grosor del pincel. El negro absoluto, que se obtiene con el pincel completamente cargado, se convierte en un gris cada vez más pálido, hasta que llega un momento que no basta con deslizar el pelo del pincel en el papel para que siga manchando es preciso restregarlo obteniendo los grises y transparencias llamada esta técnica como "pincel seco".

Cuando se trabaja con pincel cargado no se admiten titubeos por lo que no permiten correcciones.

Es aconsejable para la iniciación de esta técnica practicar en dibujos sencillos con pocos detalles, como en paisajes con definiciones de luz y sombra bien determinados.

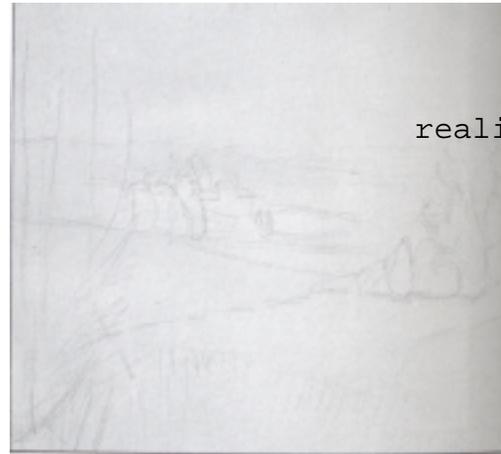
MATERIALES: Tinta China negro o de color, pinceles de cerdas suaves de diferente grosor, hoja en blanco.

PASOS A SEGUIR:

- Con el dibujo previamente realizado a lápiz, procede a recalcarlo linealmente con el pincel más fino, para lograr tonos grises, utiliza pincel de grosor mediano cargándolo con tinta, repasando con el pincel al papel varias veces hasta que se acabe la tinta permitiendo diferentes tonalidades y transparencias (técnica de pincel seco).

- Para los tonos oscuros del dibujo utiliza el pincel ancho plano para un mejor cubrimiento de la superficie.

- En los trazos sé decisivo y ágil para conseguir una mejor obra.



realizado

el
con



dibujo

un



TÉCNICA

TINTA CHINA

IMPORTANTE :

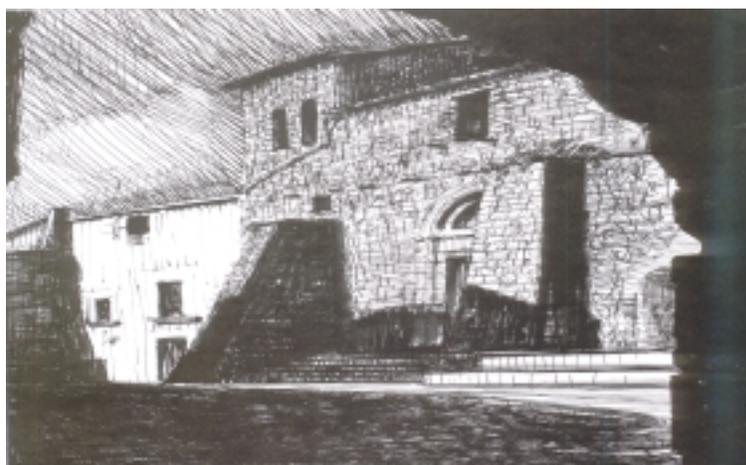
La técnica del dibujo a pluma, es una de las más antiguas. Anteriormente las "plumas" utilizadas por los antiguos no eran ni las plumillas de metal que hoy conocemos, ni mucho menos los estilógrafos y rotuladores. Durante muchos siglos los artistas utilizaron cañas y plumas de oca, de cisne o de cuervo. La plumilla metálica aparece hasta finales del siglo XVIII.

Para esta técnica no se puede olvidar que los pinceles son muy útiles cuando se trata de cubrir de negro superficies extensas, los diseños con plumilla permite tramados y líneas muy finas, los trazos negros y grises se logran con plumilla o cañas más gruesas.

MATERIALES: Hoja en blanco, tinta china negra, plumilla, un pincel de Cerdas suave grueso plano o redondo.

PASOS A SEGUIR:

- Primero realiza el dibujo a lápiz, luego se empieza a trabajar con tinta china en los trazos lineales del diseño tienes que ser preciso por que no se puede corregir.
- Después se aplican los tonos grises con un tramado (líneas entrecruzadas) ágil simulando textura en el dibujo.
- Para los tonos negros aplícalo con un pincel suave cargándolo con bastante tinta.
- En esta técnica la representación de la luz en le dibujo esta dada por los espacios dejados por el papel
- Sé paciente y ágil en la elaboración de trazos para la obtención de un mejor diseño.



TÉCNICA

CARBONCILLO

IMPORTANTE :

El Carboncillo, obtenido de la combustión controlada de pequeñas ramas de árbol o arbustos (sauce, vid y nogal son los mas utilizados), es él más antiguo de los materiales para dibujar utilizado por el hombre. Pero es a partir del siglo XVII, con la aparición de nuevas calidades de papel más propicias para trabajar el claroscuro, como es el Canson e Ingres, proporcionando degradados que van del negro total al blanco del papel, pasando por todos los grises imaginables, admite difuminados perfectos que pueden obtenerse con los dedos o un retazo de paño.

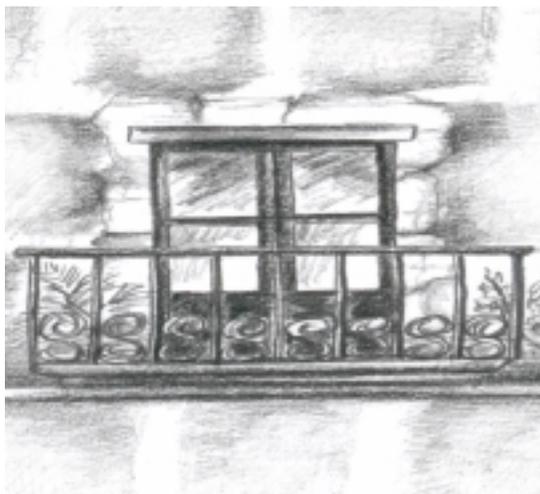
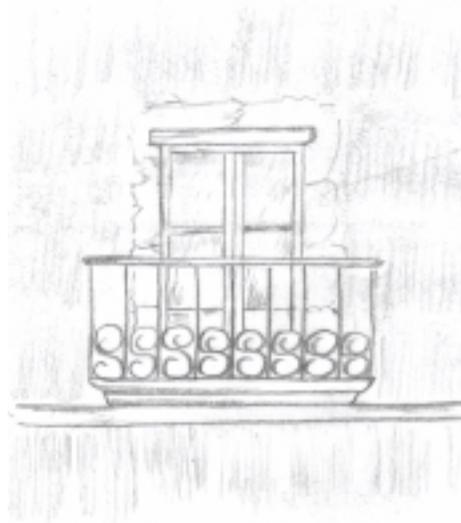
Otra gran virtud del carboncillo es la facilidad con que pueden recuperarse los blancos del dibujo con la goma de borrar. Como sugerencia esta técnica no es apta para dibujar miniaturas por los detalles y el carboncillo tiene un polvillo que se tiene que sacudirlo para no manchar.

MATERIALES: Hoja En blanco preferiblemente con textura, carboncillo, una goma para borrar.

PASOS A SEGUIR:

- Primero realiza el dibujo con trazos suaves a lápiz, ten en cuenta que el carboncillo es muy inestable y a menor roce se desprende de la superficie del papel, en consecuencia no podemos dibujar con la mano apoyada a este sino a “mano alzada”

- Aplicar como primera capa los colores grises utilizando el carboncillo en forma suave, para las zonas blancas del dibujo deja el color del papel y para mejores efectos utiliza la goma incluso para delinear estas zonas.
- Después de obtener varios tonos grises y blancos con cuidado aplica los tonos oscuros con trazos más fuertes para lograr el claroscuro (luz y Sombra)
- Con la barra de carboncillo puedes utilizarla de diferentes formas para lograr distintos efectos.
- Para una mejor conservación del dibujo aplicar un fijador en aerosol en varias capas para evitar que se manche al tocar el dibujo.



TÉCNICA

LÁPIZ DE COLOR

IMPORTANTE :

Las técnicas del dibujo según el medio empleado. Durante siglos los dibujos se han hecho sobre muchas clases de superficies, desde paredes de cavernas, objetos de arcilla, yeso, papiros, pergaminos, seda, tablas, bloques de piedra y laminas de metal y especialmente sobre papel de diferentes consistencias y tonos. Los utensilios más comunes son el lápiz, la pluma o el pincel, la tinta, el crayón, el carboncillo, la tiza y el lápiz de color.

Para expresar los colores en un dibujo se utilizan puntos, líneas muy apretadas y sombreado cruzado.

MATERIALES: Colores, hoja en blanco, borrador, sacapuntas.

PASOS A SEGUIR:

- Previamente realizado tu dibujo a lápiz, para aplicarle color se plasma en varias capas.
- En la primera caspa utilizaras tono claro según los detalles del dibujo. Ejemplo, un paisaje empieza por la

- luz del sol, del cielo, los tonos claros del pasto y de los árboles etc. Los colores claros es la insinuación de la luz en el dibujo.

- Luego aplicar los tonos intermedios (menor intensidad), un poco sobre el color claro, para evitar las demarcaciones en los cambios de colores, permitiendo unificar las dos tonalidades.



- En la tercer capa aplicar los colores oscuros como sugerencia de sombra, en los detalles utiliza la punta del color más fina.



- Los trazos deben ser tupidos y sin rayar, puedes aplicar difuminados de tonos claros a oscuros.

- Practica esta técnica con variedad de combinaciones de colores y mayor atractivos serán tus dibujos.



TÉCNICA

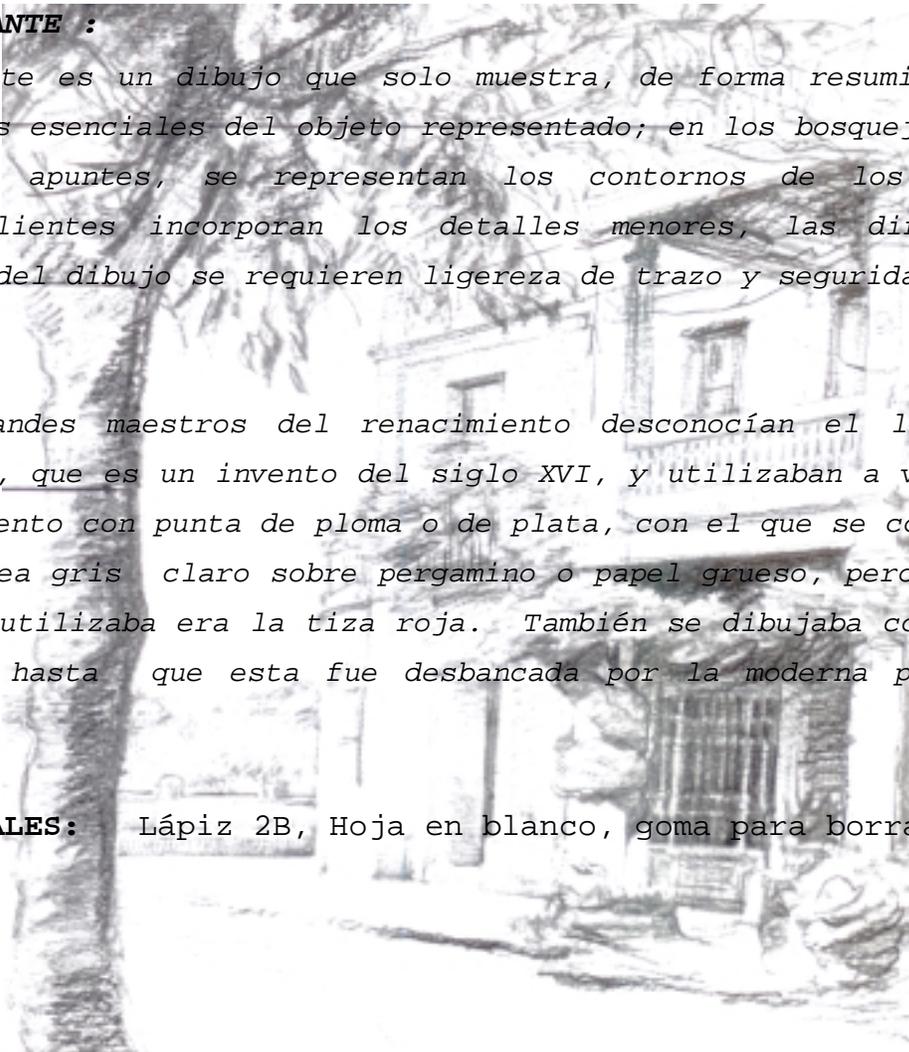
LÁPIZ

IMPORTANTE :

Un apunte es un dibujo que solo muestra, de forma resumida, los detalles esenciales del objeto representado; en los bosquejos y en algunos apuntes, se representan los contornos de los rasgos sobresalientes incorporan los detalles menores, las diferentes etapas del dibujo se requieren ligereza de trazo y seguridad en la línea.

Los grandes maestros del renacimiento desconocían el lápiz de grafito, que es un invento del siglo XVI, y utilizaban a veces un instrumento con punta de pluma o de plata, con el que se conseguía una línea gris claro sobre pergamino o papel grueso, pero lo que más se utilizaba era la tiza roja. También se dibujaba con pluma de ave hasta que esta fue desbancada por la moderna pluma de acero.

MATERIALES: Lápiz 2B, Hoja en blanco, goma para borrar.



PASOS A SEGUIR:

- Con anterioridad realiza un dibujo con trazos ligeros.
- A partir de este dibujo, en las zonas claras y grises realiza trazos con el lápiz de forma suave y con diferentes direcciones, sacando variedad de tonos grises, evite las demarcaciones en los cambios de tono.
- Para las zonas más blancas (luz del dibujo) dejar el color del papel o borrar de forma suave con a goma.
- Con los trazos de suaves a más acentuados puedes adquirir tonos de claros a oscuros.
- En las zonas oscuras aplicar trazos más gruesos, para los detalles del dibujo es preferible el uso de la línea (trazos finos) puedes resaltar los volúmenes con un buen manejo de sombreado en claroscuro (luz y Sombra)





JUEGO

INVENTA REFRANES

TEMA: FIGURA HUMANA

OBJETIVO: Buscar elementos que faciliten la comunicación

MATERIALES: Papel y Lápiz

PARTICIPANTES: 10 a 35 Jugadores.

JUGANDO:

Haga una lista de refranes que conozca, entre más refranes tenga mejor será el entretenimiento y le ayuda hablar con colorido.

Algunos refranes que puede anotar en su lista:

Ojos que no ven corazón que no siente.

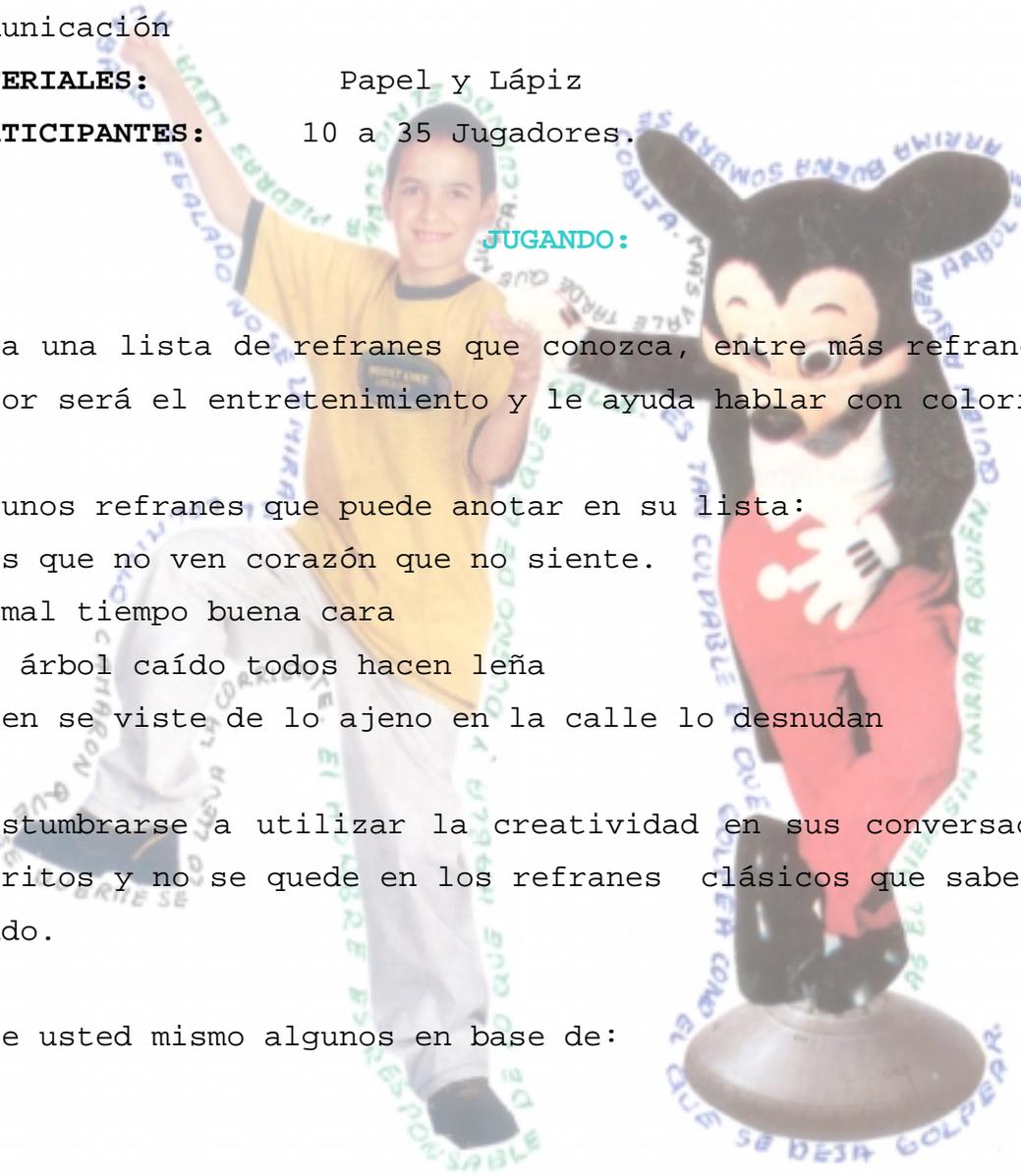
Al mal tiempo buena cara

Del árbol caído todos hacen leña

Quien se viste de lo ajeno en la calle lo desnudan

Acostumbrarse a utilizar la creatividad en sus conversaciones y escritos y no se quede en los refranes clásicos que sabe todo el mundo.

Cree usted mismo algunos en base de:





Fijarse en alguna cualidad sobresalientes de alguna estrella de cine, televisión, caricaturas y aplicarlas a algún amigo.

Aplicar acontecimientos actuales y titulares de periódicos y contenidos de sus propias vivencias.

Teniendo en cuenta las anteriores sugerencias realice sus propios refranes describiendo su personalidad. Utilice la imaginación dibujando su propia silueta describiendo el refrán escogido comparta con sus amigos el trabajo realizado.



JUEGO

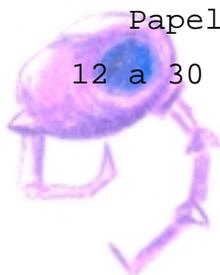
ROBOTS DEL FUTURO

TEMA: CARICATURA

OBJETIVO: Estimular el ingenio y la creatividad

MATERIAL: Papel y lápiz

PARTICIPANTES: 12 a 30 Jugadores



JUGANDO:

Con la maquina del tiempo transporta el robot más ingenioso se ha hecho realidad pero en el viaje sufrió unos pequeños daños desconfigurando la información para hacer un film de ciencia-ficción.

Intenta pues, jugar con su fantasía algo más:

Proyete 10 robots de formas variadas, para diversos fines (Ejemplos de diferentes caricaturas de robots en acción)

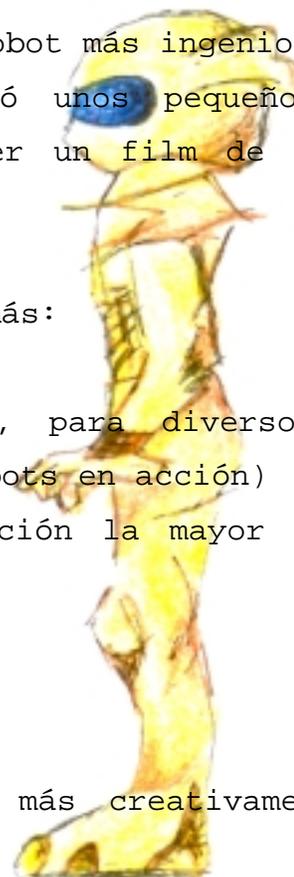
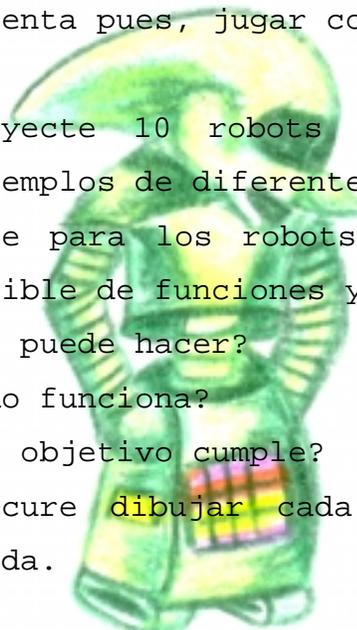
Idee para los robots de su propia creación la mayor cantidad posible de funciones y finalidades.

Qué puede hacer?

Cómo funciona?

Qué objetivo cumple?

Procure dibujar cada uno de ellos los más creativamente que pueda.





JUEGO

HISTORIAS INCREÍBLES

TEMA DIBUJIO DE OBSERVACIÓN

OBJETIVOS: Fomentar destrezas narrativas y de observación.

MATERIAL: Papel y lápiz

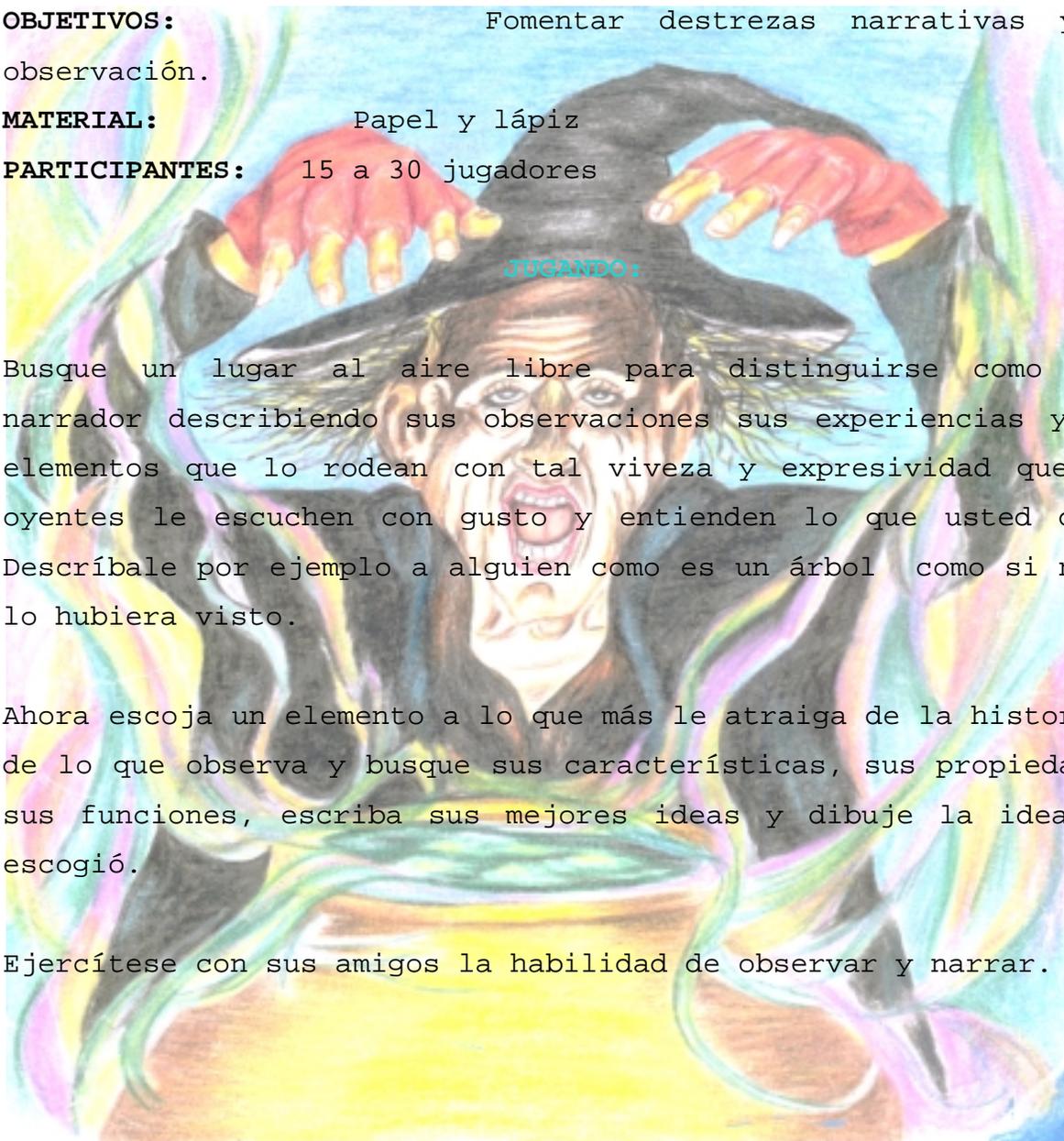
PARTICIPANTES: 15 a 30 jugadores

JUGANDO:

Busque un lugar al aire libre para distinguirse como buen narrador describiendo sus observaciones sus experiencias y sus elementos que lo rodean con tal viveza y expresividad que sus oyentes le escuchen con gusto y entienden lo que usted dice. Descríbale por ejemplo a alguien como es un árbol como si nunca lo hubiera visto.

Ahora escoja un elemento a lo que más le atraiga de la historia o de lo que observa y busque sus características, sus propiedades, sus funciones, escriba sus mejores ideas y dibuje la idea que escogió.

Ejercítese con sus amigos la habilidad de observar y narrar.





JUEGO

FOTOGRAFÍAS

TEMA: AUTORRETRATO

OBJETIVO: Facilitar la comunicación

MATERIALES: Papel y Lápiz

PARTICIPANTES: 10 a 30 Jugadores.

JUGANDO:

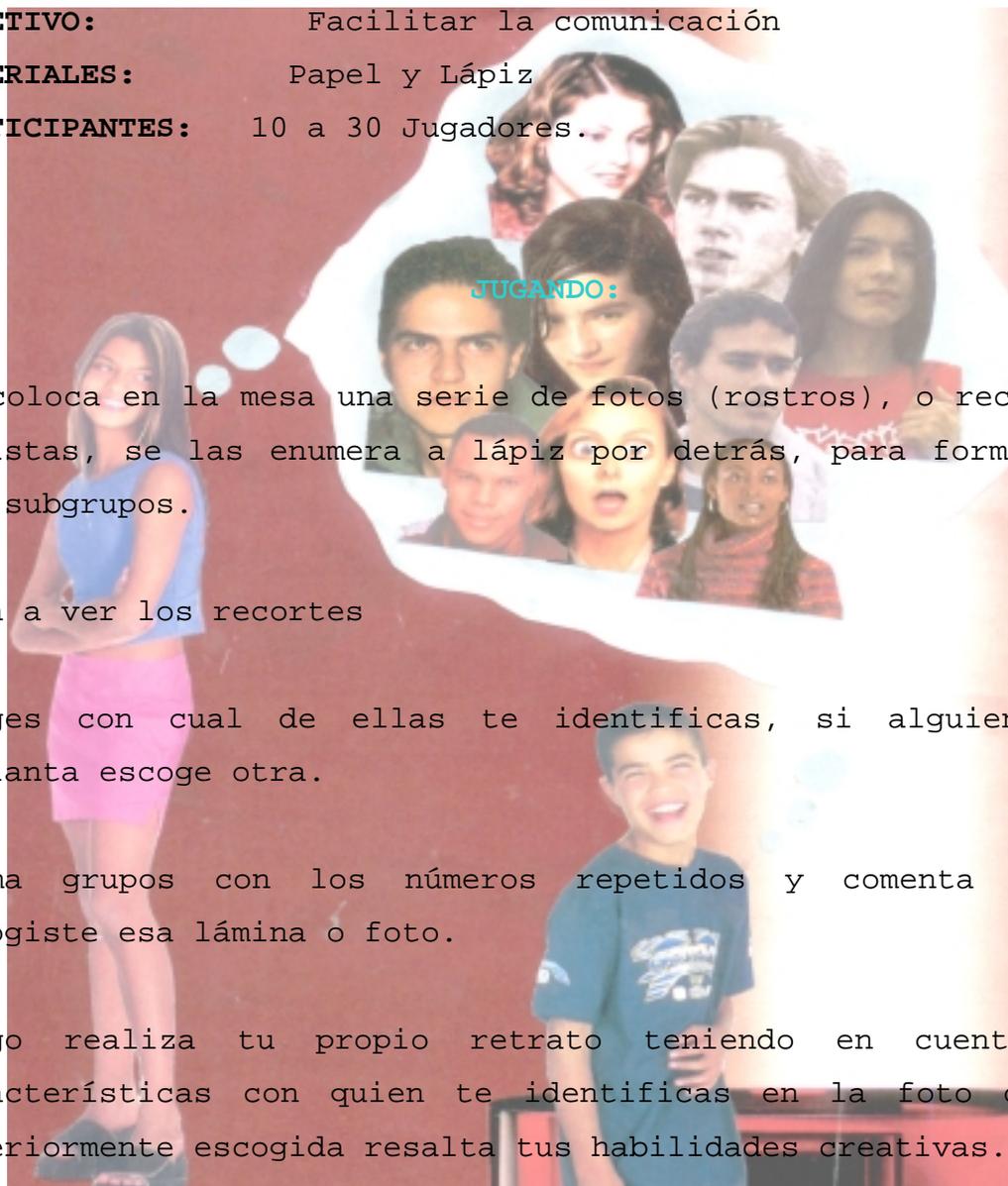
Se coloca en la mesa una serie de fotos (rostros), o recortes de revistas, se las enumera a lápiz por detrás, para formar luego los subgrupos.

Pasa a ver los recortes

Eliges con cual de ellas te identificas, si alguien se te adelanta escoge otra.

Forma grupos con los números repetidos y comenta por qué escogiste esa lámina o foto.

Luego realiza tu propio retrato teniendo en cuenta las características con quien te identificas en la foto o lamina anteriormente escogida resalta tus habilidades creativas.





JUEGO

LETRAS OCULTAS

TEMA: RETRATO

OBJETIVOS: Estimular las habilidades gráficas mediante símbolos

MATERIALES: Papel y Lápiz

PARTICIPANTES: 10 a 30 Jugadores.

JUGANDO:

Hágase agente secreto que se dedique a llevar importante noticias cifradas. Inventa nuevos sistemas de signos que sean ininteligibles para los espías. Escriba en una tabla todas las letras y dé a cada una de ellas un signo de su propia imaginación. Puedes crear a la vez dos sistemas de códigos.

	Tipol	Tipo 2												
A	☪	.	G	◇	...	M	○	R	♥	..	X	☰	-
B	⬡	.	H	☪	...	N	↑	S	☀	.	Y	☀	++.
C	⊕	.	I	◎	...	Ñ	⊗	T	⚡	..	Z	◇	-+.
D	⊘	..	J	☺	O	⌵	..	U	∩	...			
E	☾	..	K	△	...	P	☑	.	V	☒	.			
										



F	⚡	..	L	◻	...	Q	☆	..	W	⤵	+...			
---	---	----	---	---	-----	---	---	----	---	---	------	--	--	--

Luego utilice ambos sistemas para redactar mensajes entre sus amigos o amigas "letras ocultas" y escriba así lo que no quiere que los demás sepan, los espías estarían furiosos cuando caigan en sus manos un texto así descifre un escrito en el código tipo 2.

.
.		
...		

Atrapado_ Sueñas

Inventa otro sistema de códigos "letras ocultas" debes utilizar signos lo mas sencillos posibles y que el texto forme un conjunto variado y humorístico de formas.

Elimina los espacios entre las diversas palabras y renuncia a los signos de puntuación, sin embargo un espía bien experimentado descifrará el texto en la frecuencia de las letras, tienes que pensar en lo que lo haga equivocar.

En este juego el ego traga saliva y el entendido siente un gran placer. Ya puedes pensar en elaborar tu súper código, teniendo en cuenta algunos principios para el entendimiento de tus amigos descifradores y confusión de los espías. Escribe palabras también en revez, hacia atrás. No siempre tiene que empezar la palabra

por su primera letra sino, por ejemplo, por la tercera y seguir luego por la primera y segunda. Escribe la segunda frase de atrás para adelante. Para ciertas palabras escoge el inglés.

En grupos pequeño de amigos escribe en códigos el retrato del espía secreto, intercambie las papeletas de los códigos con otro grupo y trate de descifrar quien es el espía. Después de obtener sus rasgos dibuje el retrato descifrado.



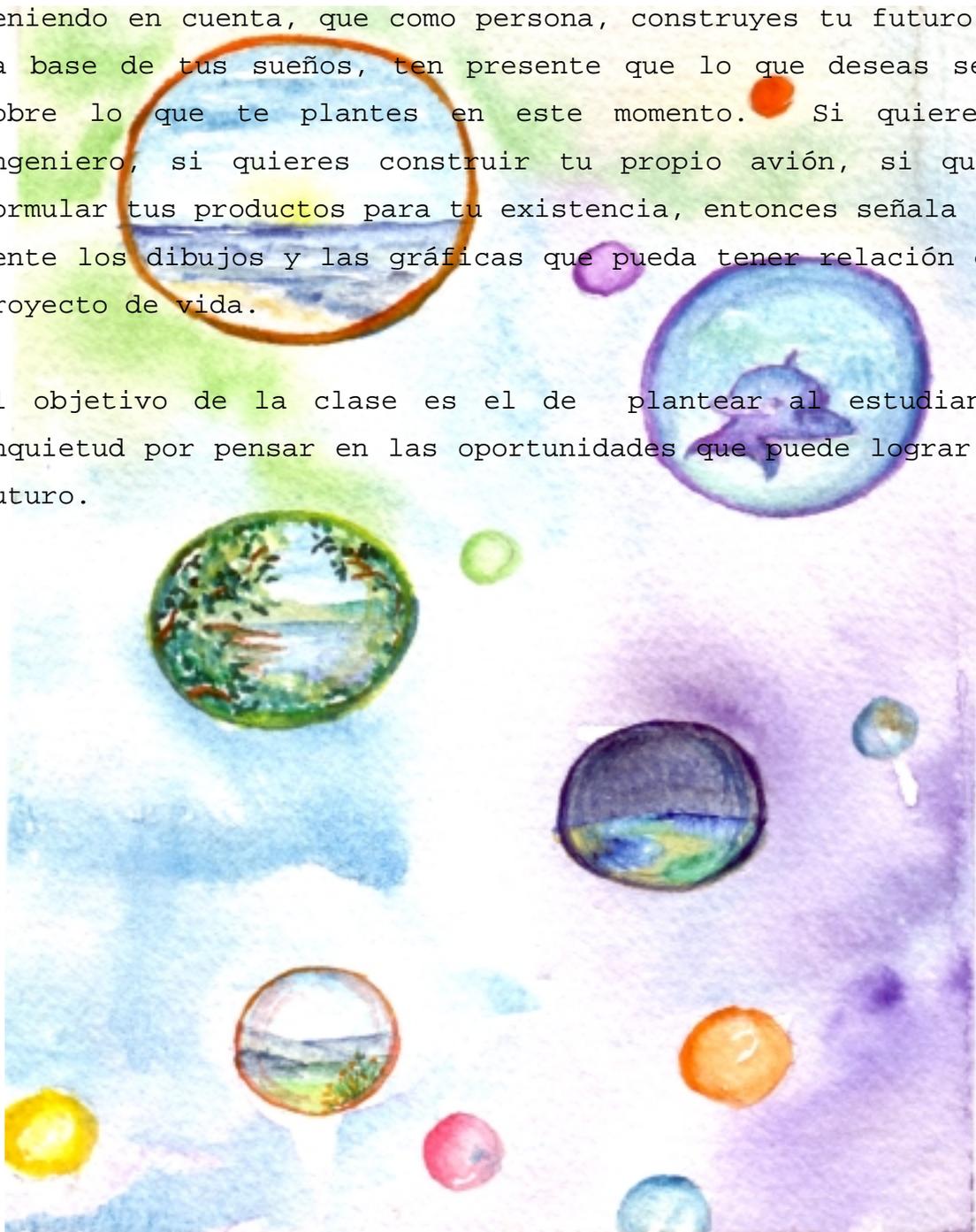
TEMA

PINTO MIS SUEÑOS

JUEGO: AVISO PUBLICITARIO

Teniendo en cuenta, que como persona, construyes tu futuro sobre la base de tus sueños, ten presente que lo que deseas se hará sobre lo que te plantes en este momento. Si quieres ser ingeniero, si quieres construir tu propio avión, si quieres, formular tus productos para tu existencia, entonces señala con tu mente los dibujos y las gráficas que pueda tener relación con tu proyecto de vida.

El objetivo de la clase es el de plantear al estudiante la inquietud por pensar en las oportunidades que puede lograr en el futuro.



TEMA

EN DONDE VIVO

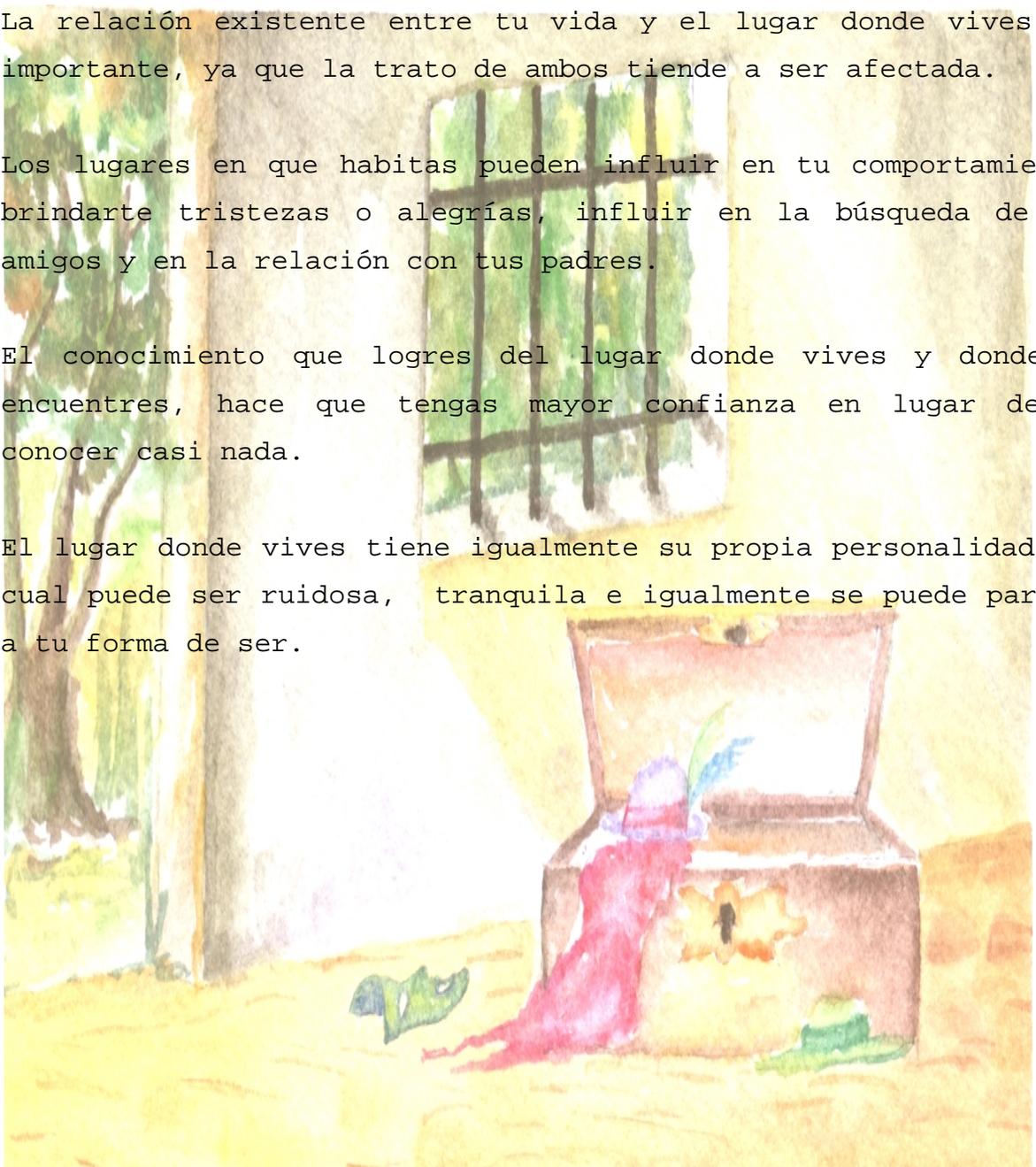
JUEGO: CUENTO DE CUENTOS

La relación existente entre tu vida y el lugar donde vives, es importante, ya que la trato de ambos tiende a ser afectada.

Los lugares en que habitas pueden influir en tu comportamiento, brindarte tristezas o alegrías, influir en la búsqueda de tus amigos y en la relación con tus padres.

El conocimiento que logres del lugar donde vives y donde te encuentres, hace que tengas mayor confianza en lugar de no conocer casi nada.

El lugar donde vives tiene igualmente su propia personalidad, la cual puede ser ruidosa, tranquila e igualmente se puede parecer a tu forma de ser.



TEMA

QUIEN SOY

JUEGO: EL DIAGNOSTICO

Durante el desarrollo de tu adolescencia, estas en la búsqueda de la satisfacción de tus necesidades personales a través de la manifestación de su propia independencia.

La búsqueda de la identidad, implica el auto descubrimiento, la cual es una etapa que se sucede de la niñez a la madurez los pensamientos acerca de ti mismo, buscan salir del rol infantil de la niñez y empiezan a construir en el punto de vista de los demás una imagen de una persona mayor en desarrollo. En algunas ocasiones aún ellas mismas aceptan que de cierta forma todavía piensan y actúan como un niño.

En este punto, el trabajo busca aclarar en lo posible las inquietudes propias del adelanto durante este periodo de su vida.

El desaparecimiento de su "Quién Es" tanto en sí mismo como para los demás, es una actividad que busca la autoafirmación y la aceptación de su propio yo para que goce en el reconocimiento de los demás los privilegios de su personalidad.



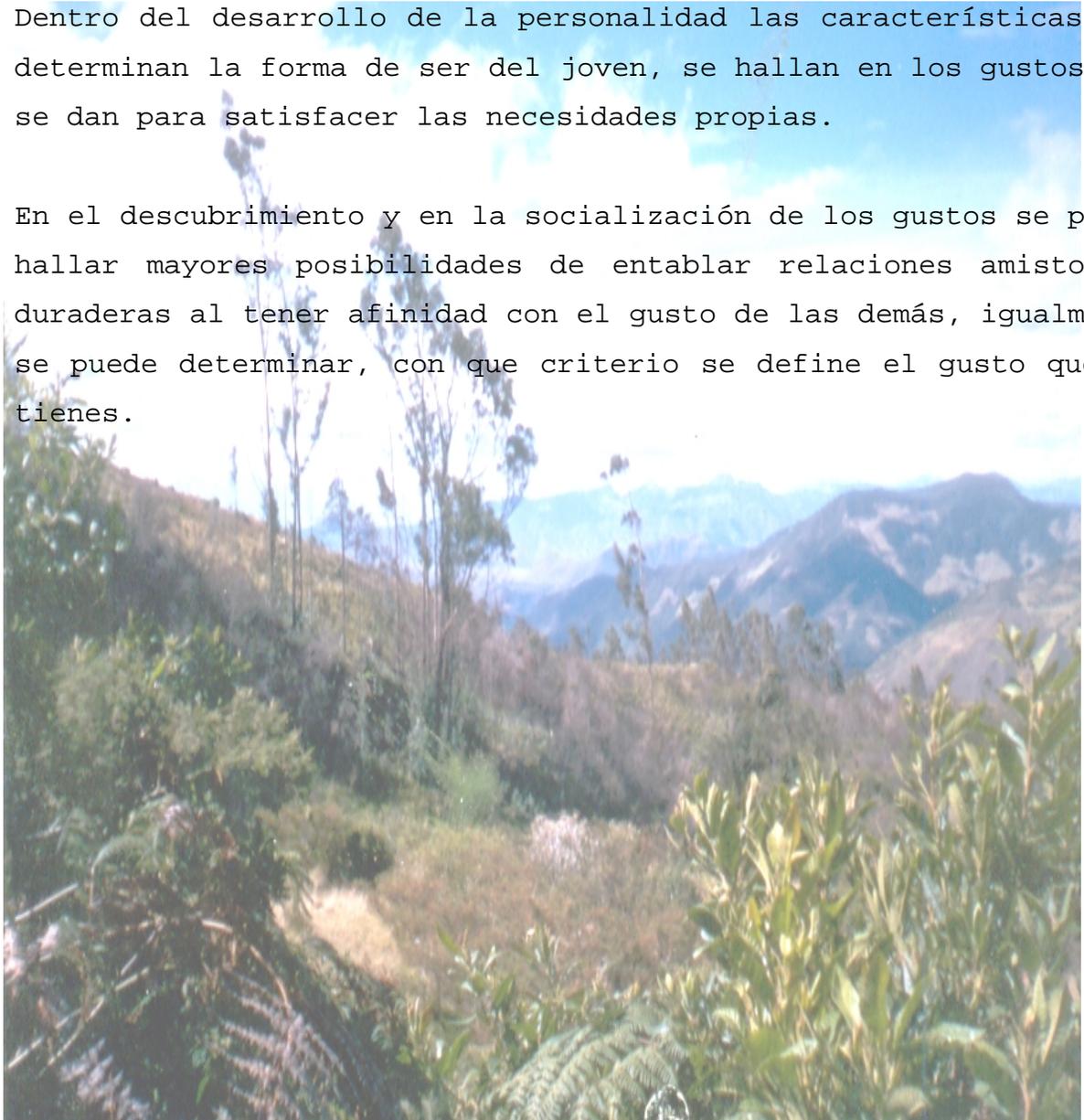
TEMA

QUE ME GUSTA

JUEGO: SALTA Y CONOCERAS

Dentro del desarrollo de la personalidad las características que determinan la forma de ser del joven, se hallan en los gustos que se dan para satisfacer las necesidades propias.

En el descubrimiento y en la socialización de los gustos se puede hallar mayores posibilidades de entablar relaciones amistosas, duraderas al tener afinidad con el gusto de las demás, igualmente se puede determinar, con que criterio se define el gusto que tu tienes.



TEMA

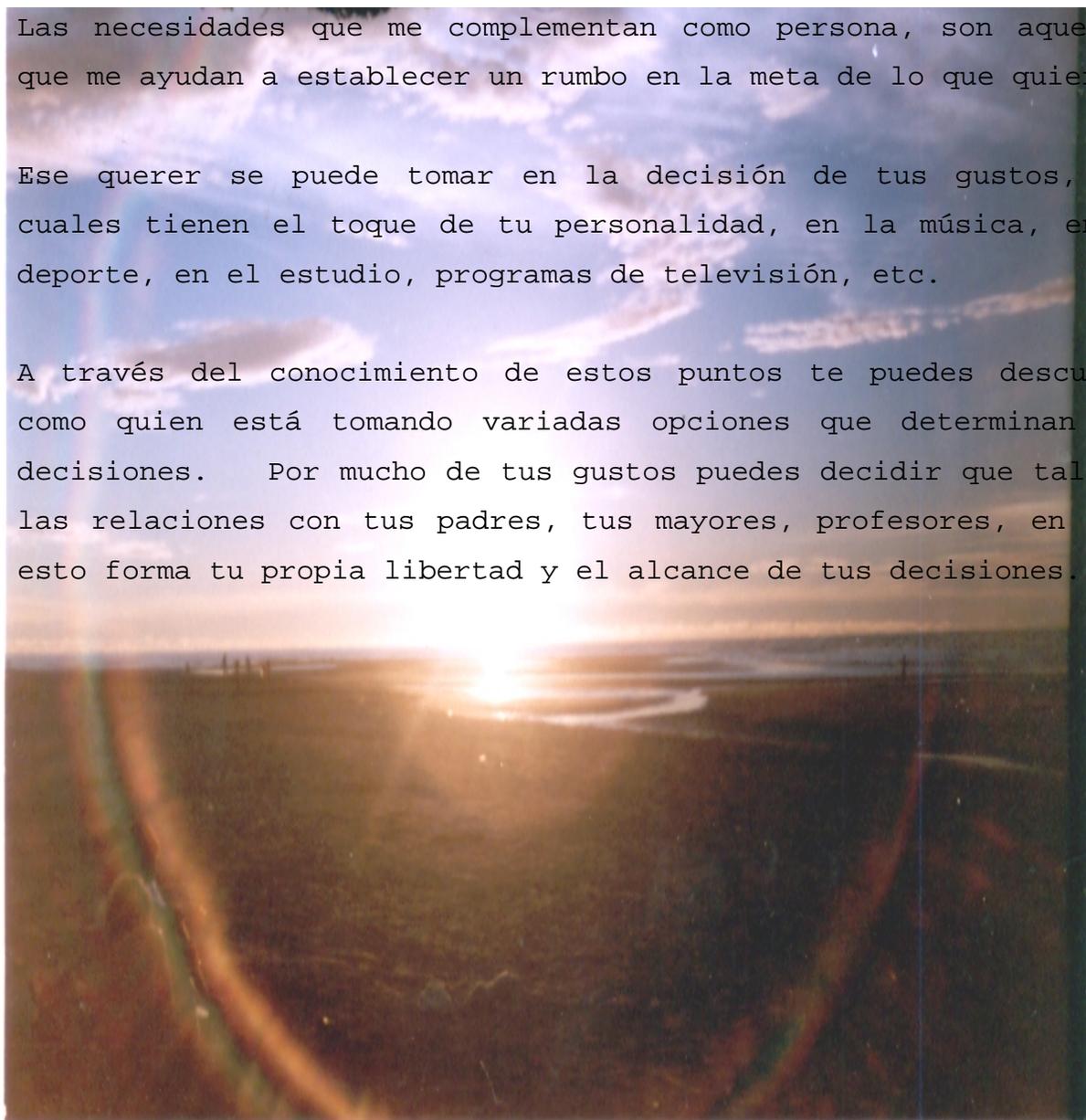
QUE NECESITO

JUEGO: EL ESCUDO PERSONAL

Las necesidades que me complementan como persona, son aquellas que me ayudan a establecer un rumbo en la meta de lo que quiero.

Ese querer se puede tomar en la decisión de tus gustos, los cuales tienen el toque de tu personalidad, en la música, en el deporte, en el estudio, programas de televisión, etc.

A través del conocimiento de estos puntos te puedes descubrir como quien está tomando variadas opciones que determinan tus decisiones. Por mucho de tus gustos puedes decidir que tal son las relaciones con tus padres, tus mayores, profesores, en fin; esto forma tu propia libertad y el alcance de tus decisiones.





TEMA

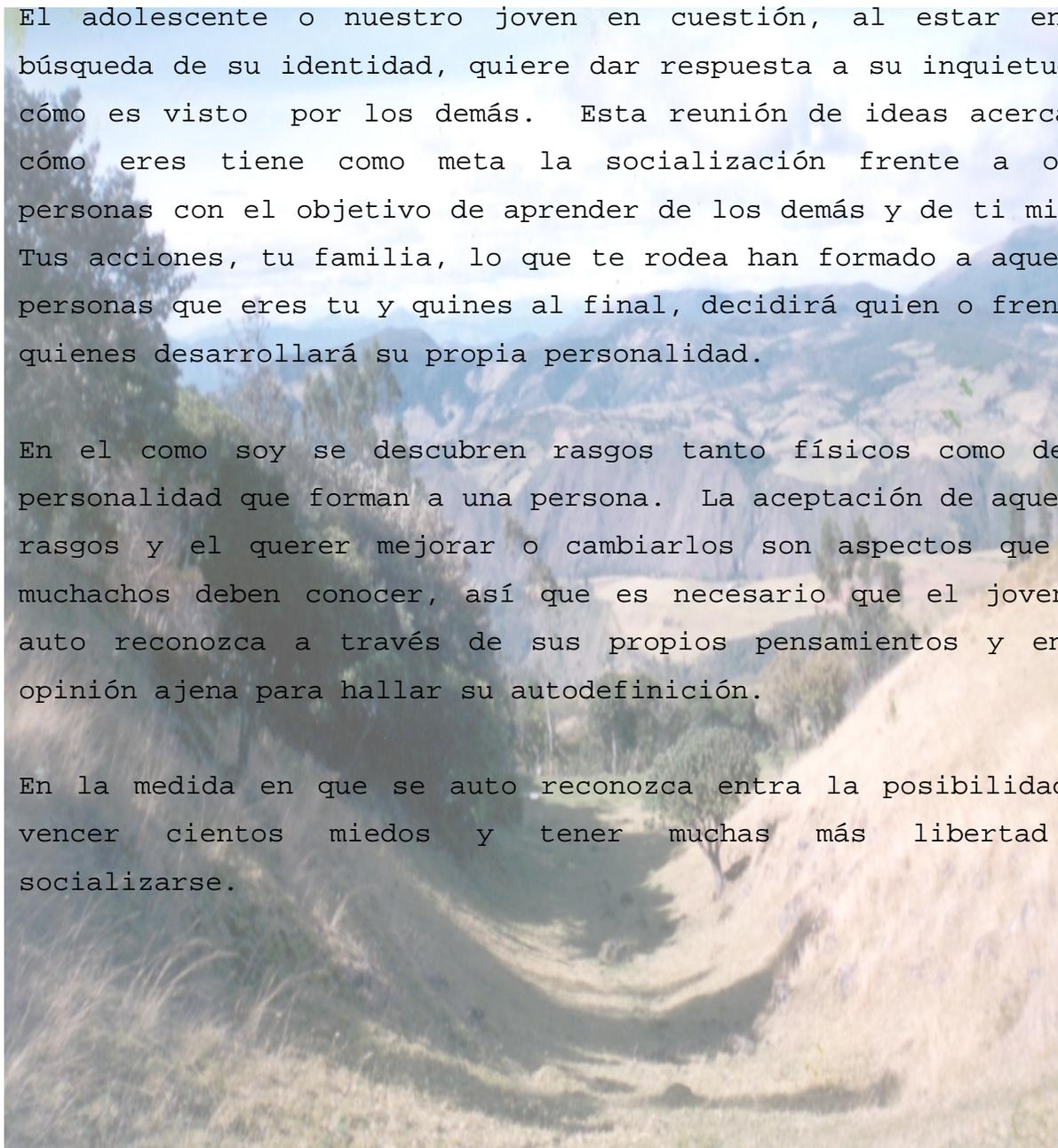
¿CÓMO SOY?

JUEGO: DIBUJA CUALIDADES

El adolescente o nuestro joven en cuestión, al estar en la búsqueda de su identidad, quiere dar respuesta a su inquietud de cómo es visto por los demás. Esta reunión de ideas acerca de cómo eres tiene como meta la socialización frente a otras personas con el objetivo de aprender de los demás y de ti mismo. Tus acciones, tu familia, lo que te rodea han formado a aquellas personas que eres tu y quines al final, decidirá quien o frente a quienes desarrollará su propia personalidad.

En el como soy se descubren rasgos tanto físicos como de la personalidad que forman a una persona. La aceptación de aquellos rasgos y el querer mejorar o cambiarlos son aspectos que los muchachos deben conocer, así que es necesario que el joven se auto reconozca a través de sus propios pensamientos y en la opinión ajena para hallar su autodefinición.

En la medida en que se auto reconozca entra la posibilidad de vencer ciertos miedos y tener muchas más libertad de socializarse.



TÉCNICA

VINILO

IMPORTANTE :

La pintura arte de representar imágenes reales, ficticias o simplemente abstractas sobre una superficie que puede ser de naturaleza muy diversa por medio de pigmentos mezclados con otras sustancias orgánicas o sintéticas.

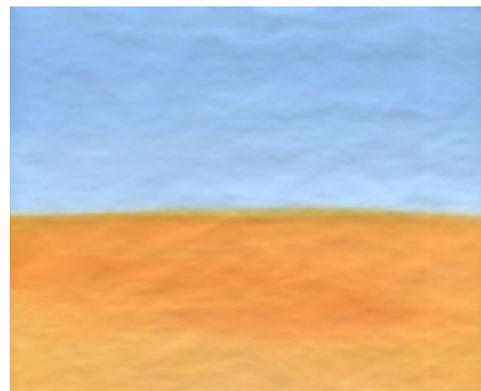
En varias culturas a través de los tiempos se ha expresado diferentes técnicas con variedad de materiales en la actualidad se ha venido modificando estas técnicas de acuerdo a las necesidades del artista.

Una buena posibilidad para que te familiarices con la pintura es la utilización del vinilo permitiendo seguridad y diversidad al combinar colores y en la aplicación de estos en soportes como cartón, madera, papel, inclusive en muros. Pintando así los diseños de la imaginación y porque no aplicando detalles que utilizaban los grandes artistas.

MATERIALES: Pintura de Vinilos, Pinceles de varios grosores, un soporte de cartón o cartulina, un vaso con agua, un retazo de tela para limpiar.

PASOS A SEGUIR:

- En el soporte que has escogido, pinta toda la superficie con vinilo blanco y deja secar muy



bien.

- Realiza tu dibujo a lápiz y empieza a aplicar la primera capa con colores claros donde sea necesario.
- Se le va dando realismo a la pintura con la aplicación de tonalidades claros, intermedios y oscuros.
- Utiliza para las partes pertinentes los colores más oscuros para mejores acabados emplea un pincel fino para los detalles.
- Diviértete en la aplicación de la pintura realizando varios diseños en diferentes soportes.



TÉCNICA

COLLAGE

IMPORTANTE:

Técnica pictórica que consiste en pegar diversos materiales como lienzo, madera, papel o cartón sobre una superficie plana, la diferencia decisiva y característica entre la técnica del collage y la pintura es que en lugar de crear una imagen con color y líneas se constituye el dibujo con materiales aparentemente tan incompatibles como periódicos, fotografías, ilustraciones, tejidos, madera, plumas y alambre, en realidad con cualquier cosa que se pueda sujetar a una superficie, los objetos aplicados pueden ser combinados con fragmentos pintados.

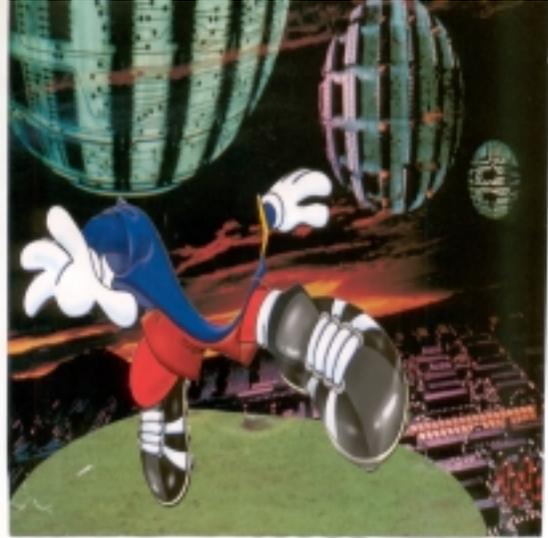
Las últimas tendencias artísticas (dadistas, pop Art) han permitido introducir objetos de gran tamaño en el collage como trozos de metal, repuestos de máquina o de automóviles y grandes piezas de madera.

MATERIALES: Recortes de periódico, revistas, fotografías, etc.,
pegamento,
papel, tijeras



PASOS A SEGUIR:

- Ya que tengas realizado el diseño a trabajar, escoge los mejores recortes de periódicos, revistas y láminas que sean alusivas al tema a tratar.
- Ordenar y pega las láminas sobre el dibujo ya hecho de manera que des a conocer el mensaje de creatividad y el ingenio de tus ideas.



TÉCNICA

PUNTILLISMO

IMPORTANTE :

Puntillismo, método pictórico que consiste en la aplicación de pequeños puntos o pinceladas yuxtapuestas de color puro. Al contemplar los cuadros desde cierta distancia estas pequeñas manchas se funden en un solo campo de color y reproducen con brillantes los efectos luminosos.

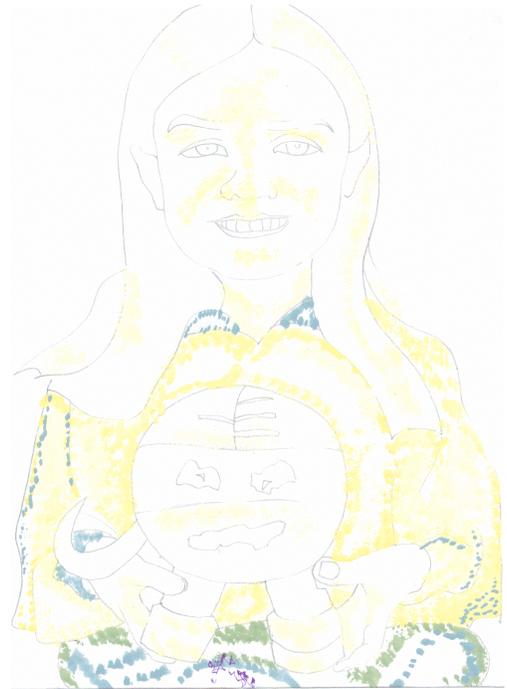
La importancia en esta técnica es asegurarse la representación de la luminosidad por medio de color y la armonía a través de la variedad de mezcla de colores, la luminosidad no es solo representada por un solo color sino por varias pequeñas pinceladas de distintos colores como también el reagrupamiento de muchos puntos de color que a una cierta distancia repugna la unidad del tono.

MATERIALES: Pinturas, pinceles de diferentes grosores, un soporte grueso (cartón).

PASOS A SEGUIR:

- En un soporte de cartón pinta la superficie con vinilo blanco y deja secar muy bien, después realiza el dibujo a lápiz.
- Aplica una primer capa de pintura aguada con el pincel suave de acuerdo a los colores que exige el dibujo.

- Cuando esta capa esté seca, sobrepone con un pincel puntos o pinceladas cortas de colores claros en los lugares que en el dibujo represente la luz.
- Trata de mezclar varios tonos en colores claros para una mejor representación.
- Todo el cuadro lo pintarás en base a puntos en tonos claros e intermedios y oscuros, según las necesidades del motivo (luz y sombra).
- Para dar acabados a la obra aplica los puntos más oscuros donde demande las sombras, obsérvalo a distancia y te darás cuenta la homogeneidad de los colores.



TÉCNICA

AGUADAS

IMPORTANTE :

En el transcurso del tiempo se ha utilizado diferentes pinturas a base de agua, actualmente existe un tipo de pintura relativamente moderno que es la acuarela y la característica de esta técnica es su transparencia, se encuentra en estado sólido, se disuelve en agua y se aplica sobre el papel con un pincel, logrando que la superficie del papel sea visible a través de sus finos colores.

Se puede considerar que las primeras acuarelas son los papiros del antiguo Egipto y los tempranos dibujos orientales en tinta de agua que los frescos estaban pintados con pigmentos mezclados con agua.

Así como a existido varias técnicas con la disolución del pigmento en agua podemos utilizar los vinilos o témperas para aprender el manejo de pintar aguadas.

MATERIALES: Papel blanco preferiblemente con textura, temperas o vinilos, pinceles de cerdas suaves, agua, un retazo de tela.

PASOS A SEGUIR:

- En el papel aplica el dibujo a lápiz con trazos suaves.
- Después proceder a pintar la primera capa que serán los colores más claros. Utiliza la tempera con un pincel cargado

de agua, aplica al papel dando el efecto de transparencia.

- Siempre para cada capa debes dejar secar muy bien, así puedes proceder con la segunda capa de colores tenues según las necesidades del dibujo.
- Utiliza las capas que necesites, pero sin olvidar pintar transparencias.
- Para dar acabados a la obra utiliza un pincel muy fino para delinear los detalles.



TÉCNICA

GRABADO

IMPORTANTE:

Técnica de grabado, conjunto de procesos de duplicación, creación y de reproducción de imágenes. En el grabado existen dos categorías básicas: Los realizados de forma fotomecánica como ilustraciones de periódicos y revistas o la reproducción de obras de arte originales creados a mano con materiales especiales.

En un trozo de madera preferiblemente suave, se talla una imagen de forma que quede en relieve el diseño, se aplica tinta con un rodillo de goma a la madera o plancha luego coloca un papel encima de la plancha, posteriormente se pasa por la prensa, se la retira y se procede a despegar con sumo cuidado el papel al que ha sido transferido al diseño.

Para los diseños de varios colores se utiliza una plancha para cada color.

MATERIALES: Triples 20x20cm, vinilos, un rodillo y pincel plano, papel

20x20 cm., una cuchara de palo, bisturí o gubias.

PASOS A SEGUIR:

- En un trozo de triples realiza un dibujo a lápiz, luego con

un bisturí o gubias procede a levantar las partes por donde va el trazo del lápiz.

- Una vez terminado aplica vinilo espeso, sin pintar los canales del dibujo.
- Sobre el triples coloca con cuidado una hoja de papel haciendo presión sobre el papel con la cuchara hasta lograr traspasar el diseño.
- Después de un buen tiempo de hacer presión se retira con cuidado el papel halando de una esquina para no mancharlo.
- Logrando sacar la copia del dibujo puedes intentar sacar el diseño en varios colores.



TÉCNICA

ESPÁTULA

IMPORTANTE :

Antiguamente las espátulas se usaron para todo lo contrario pero lo que hoy se supone deben hacer; con la espátula se pulía la superficie del color que el pincel había depositado en el lienzo eliminando de él las irregularidades en el grosor; otra función era la obtención de matices o colores muy suaves en zonas concretas del cuadro.

La caracterización de la pintura en espátula es por su estilo ágil y nada detallista, en la cual, el color no solo proporciona los necesarios contrastos (claroscuros) de sugerir la luz y el relieve, también expresa en los acabados el valor estético por la textura en la superficie de la pintura.

MATERIALES: Espátula (trozos de cartón o lámina) pinturas, cartón, soporte, agua, un trozo de tela para limpiar, pinceles.

PASOS A SEGUIR:

- En el soporte de cartón previamente pintada la superficie con vinilo blanco, procedes a dibujar a lápiz con trozos ligeros.
- Primero aplica una capa de vinilo aguado con pincel

determinando los colores de cada sitio según el motivo.

- Después de que esté bien seco prosigue la aplicación de la pintura (vinilos con la espátula (retazos de cartón) iniciando con los colores más claros, intermedios y al final los oscuros.



- Es preferible que la aplicación de la pintura este espesa y se plasme una sobre otra aplicación dejando espacios cortos de la pintura inicial (vinilo aguado).



- Para pintar con espátula tienes que perder el miedo y ser espontáneo, no olvides que aquí no se puede detallar.

-

- Al terminar deja que la pintura se seque muy bien.



TÉCNICA

VITRAL

IMPORTANTE :

Lo más atractivo del cristal como medio de expresión artística es su calidad de transparencia y más aún el color. El cristal de color ha sido usado durante siglos para crear hermosos efectos como el de la luz a través de una vidriera, para realizar un diseño o para crear un luminoso haz de colores en una habitación.

El trabajo tradicional en este tipo de cristal supone la utilización de pequeñas piezas de diferentes colores unidas con tiras de plomo para tomar dibujos. Pero hoy existen pinturas para colorear cristales que permiten crear vidrieras falsas mucho más baratas y fáciles de hacer que las verdaderas.

Hay algunos materiales que simulan el efecto de la emplomadura, así pues se pueden hacer vitrales con un cristal plano, se puede enriquecer con colores cualquier objeto de cristal.

MATERIALES: Un vidrio de 30X25 cm, pinturas vitracetas, vitraplom, bisturí, papeles suaves, varsol, papel y lápiz.

PASOS A SEGUIR:

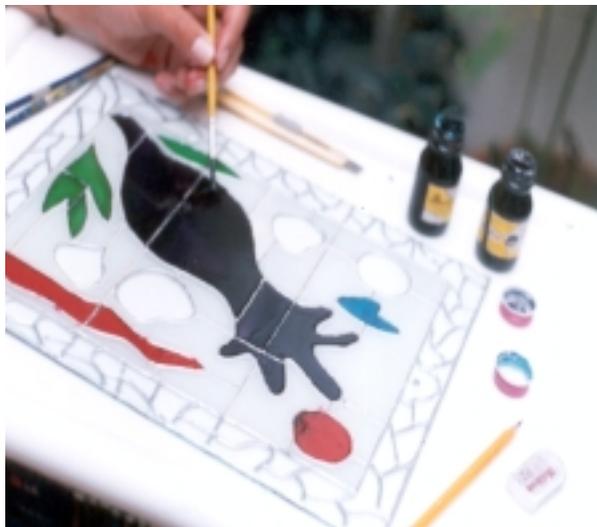
- Teniendo en cuenta el dibujo que anteriormente has hecho,

pásalo a una hoja en blanco de igual tamaño que el vidrio que se vaya a utilizar.

- Coloca el dibujo debajo de el vidrio y calcarlo con el vitraplom, siguiendo el recorrido del lápiz; después de terminar dejar secar muy bien, para arreglar la imperfecciones del grosor del vitraplom utiliza el bisturí para rebanar.



- Luego aplicar la pintura (vitracetas) en forma uniforme y con un pincel de cerdas suaves en los colores necesarios para el diseño, sino los tiene mezclarlos después de pintar; los pinceles lavarlos con varsol para evitar que se peguen las cerdas.



JUEGO

SALTA Y CONOCERAS

TEMA: QUE ME GUSTA

OBJETIVO: Fomentar agilidad, reflejos, y la comunicación

MATERIAL: Grabadora y un pito

PARTICIPANTES: 16 A 32 JUGADORES

JUGANDO

Los jugadores elegirán primero su pareja (hombre - mujer) y luego formar dos círculos, los hombres adentro y las mujeres afuera.

Al compás de la música o las palmas las mujeres marcharan en dirección opuesta a los valores. Cuando el maestro hace sonar el pito, la música se detendrá, las mujeres quedarán de pie y los hombres corren hacia ellas quedando la pareja inicial tomándose de las manos agachándose y saltando en cuclillas, en ese lapso de tiempo las parejas hablaran de las cosas que más les gusta.

En el momento que se vuelve a escuchar la música regresar al punto de inicio en los dos círculos, se podrá repetir de 2 a 3 veces el proceso. La pareja que se demore en agacharse pagará penitencia.

Después de la información conocida del amigo o amiga, en parejas realiza un boceto de un aviso publicitario de lo que más les gusta.



JUEGO

EL DIAGNOSTICO

TEMA: QUIEN SOY

OBJETIVO: Para facilitar la comunicación

MATERIAL: Papel y lápiz

PARTICIPANTES: 10 A 30 Jugadores

Las experiencias agradables o desagradables determinan bastante nuestra vida, pero a través de una reflexión sobre ellas podemos mejorar y reflexionar sobre nosotros mismos.

JUGANDO

Dibuje una línea (con todos los rasgos, ángulos, curvas y altibajos que quiera) lo que piensa de lo que ha sido su vida. Describe cuatro experiencias agradables que usted cree marcando sus vidas ordénalas por orden de importancia:

a.- _____ c.- _____
b.- _____ d.- _____

Después de ver un poco la realidad vivida, ¿qué diagnóstico te harías de ti mismo?.

¿Qué aspectos de tu personalidad debes tratar de reforzar como diagnóstico que se ha hecho?.

- Ahora por medio de imágenes dibuja el mejor diagnóstico que desearías que dijese de ti mismo.

Comparte con tus amigos los resultados.



JUEGO

AVISO PUBLICITARIO

TEMA: PINTO MIS SUEÑOS

OBJETIVO: Analizar otros medios de comunicación

MATERIAL: Recortes de avisos publicitarios

PARTICIPANTES: 10 A 20 Jugadores

Rolling Stone
JUGANDO
SPECIAL COLLECTORS EDITION
DIFFERENT SIMPSONS COVERS

Analiza los productos publicitarios en la televisión, cine, revistas, periódicos y en las calles, teniendo en cuenta la importancia de:

- Mensaje escrito y de imágenes
- Significado de los colores
- Signos y símbolos utilizados
- Organización
- ¿Qué influencia tiene la publicidad en el Ser humano?
- ¿De qué depende la efectividad de la valla?

Después de analizar estos puntos, cada persona con los recortes anteriormente escogidos pegarlos en una superficie que mejor les convenga para su diseño como papel bon, cartón, entre otros. De forma creativa realizarás el mensaje y el gráfico de tu aviso publicitario, promoviendo lo que más sueñas. Realiza una exposición entre amigos de vallas publicitaria.

THE SIMPSONS
MAKE GREAT HISTORY



JUEGO

EL INFORMATIVO

TEMA: COMO ES MI PAIS

OBJETIVO: Investigar y socializar conceptos propios

MATERIAL: Periódicos, tijeras, hoja tamaño oficio y colbón.

PARTICIPANTES: 10 A 30 Jugadores

JUGANDO:

Los jugadores se organizan por parejas y se les entrega un periódico y un par de tijeras donde buscan y recortan palabras, frases e imágenes que plasmen como es tu país.

Simulando la presentación de un periódico, escoge mínimo tres secciones como noticias, deportes, humor, clasificados, judiciales entre otros; y los que más te llamen la atención para que realices tus propios artículos con los recortes ya escogidos pegándolos en las hojas de tamaño oficio, expresando un mensaje de cómo miras el país en que vives.

Diviértete en organizar y pegar y colócale un nombre llamativo al periódico, comparte con tus amigos las nuevas noticias.

JUEGO

EL ESCUDO PERSONAL

TEMA: QUE NECESITO

OBJETIVO: Conocimiento personal y comunicación**MATERIAL:** Papel y lápiz.**PARTICIPANTES:** 10 A 30 Jugadores**JUGANDO**

En el transcurso de la vida podemos escoger cuatro etapas importantes.

1. Del nacimiento hasta los cinco años (0 - 5)
2. De los seis años a los 12 años (6 - 12)
3. El Presente
4. El porvenir

L E M A

1	2
3	4

En pareja de amigos, hacer un escudo colocando en la parte superior el lema o frase que exprese el ideal del grupo. Dividir el resto del escudo en cuatro parte, hacer en cada una de estas partes un dibujo que plasme lo que recuerdas y qué necesitas en cada una de estas cuatro etapas.

Comparte y reflexiona con tus amigos.

JUEGO

CUENTO DE CUENTOS

TEMA: EN DONDE VIVO

OBJETIVO: Aprender a organizar los datos observados y transformarlos en elementos fantásticos

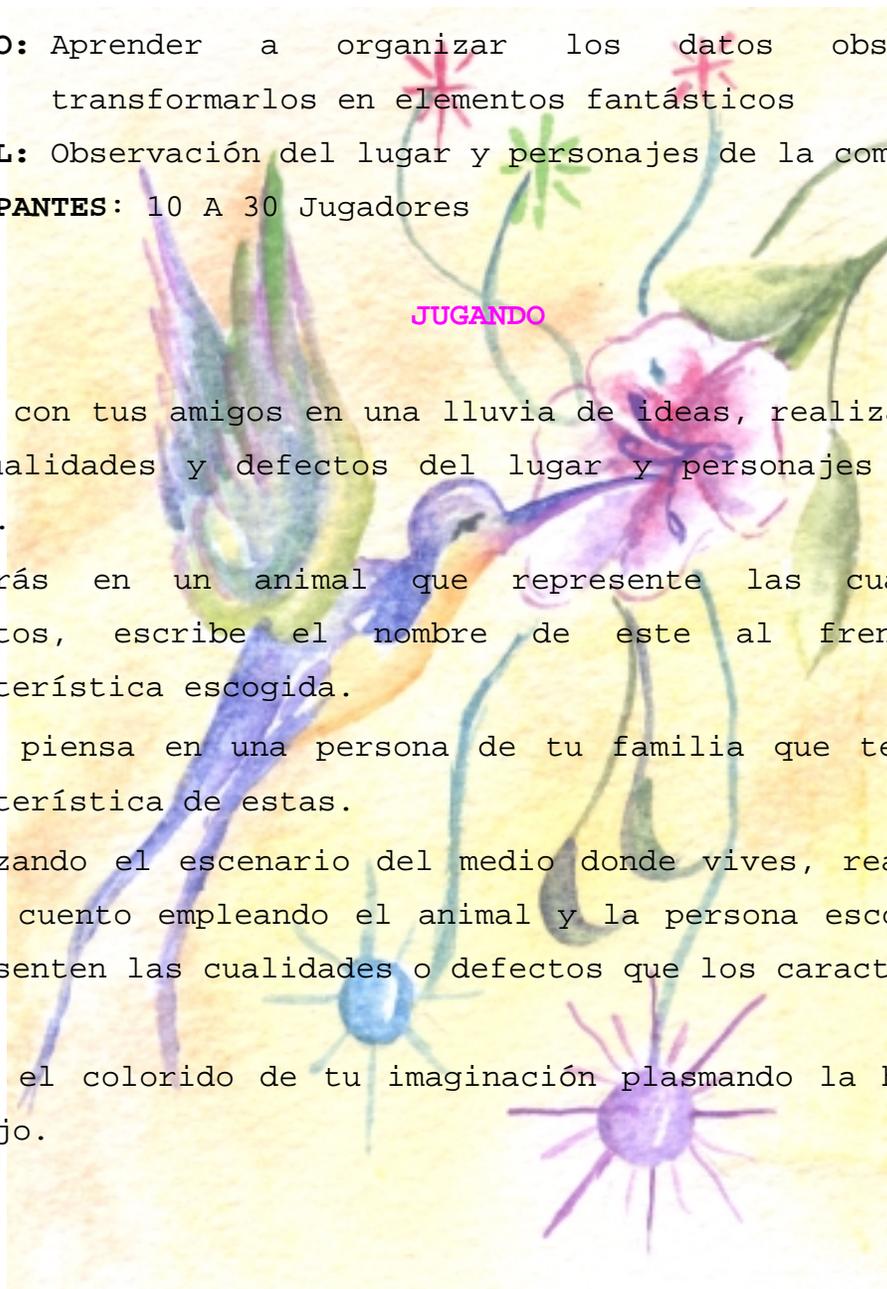
MATERIAL: Observación del lugar y personajes de la comunidad

PARTICIPANTES: 10 A 30 Jugadores

JUGANDO

- Junto con tus amigos en una lluvia de ideas, realiza una lista de cualidades y defectos del lugar y personajes donde tú vives.
- Pensarás en un animal que represente las cualidades o defectos, escribe el nombre de este al frente de la característica escogida.
- Luego piensa en una persona de tu familia que tenga alguna característica de estas.
- Utilizando el escenario del medio donde vives, realizarás un breve cuento empleando el animal y la persona escogida donde representen las cualidades o defectos que los caracterizan.

Utiliza el colorido de tu imaginación plasmando la historia en un dibujo.





JUEGO

DIBUJA CUALIDADES

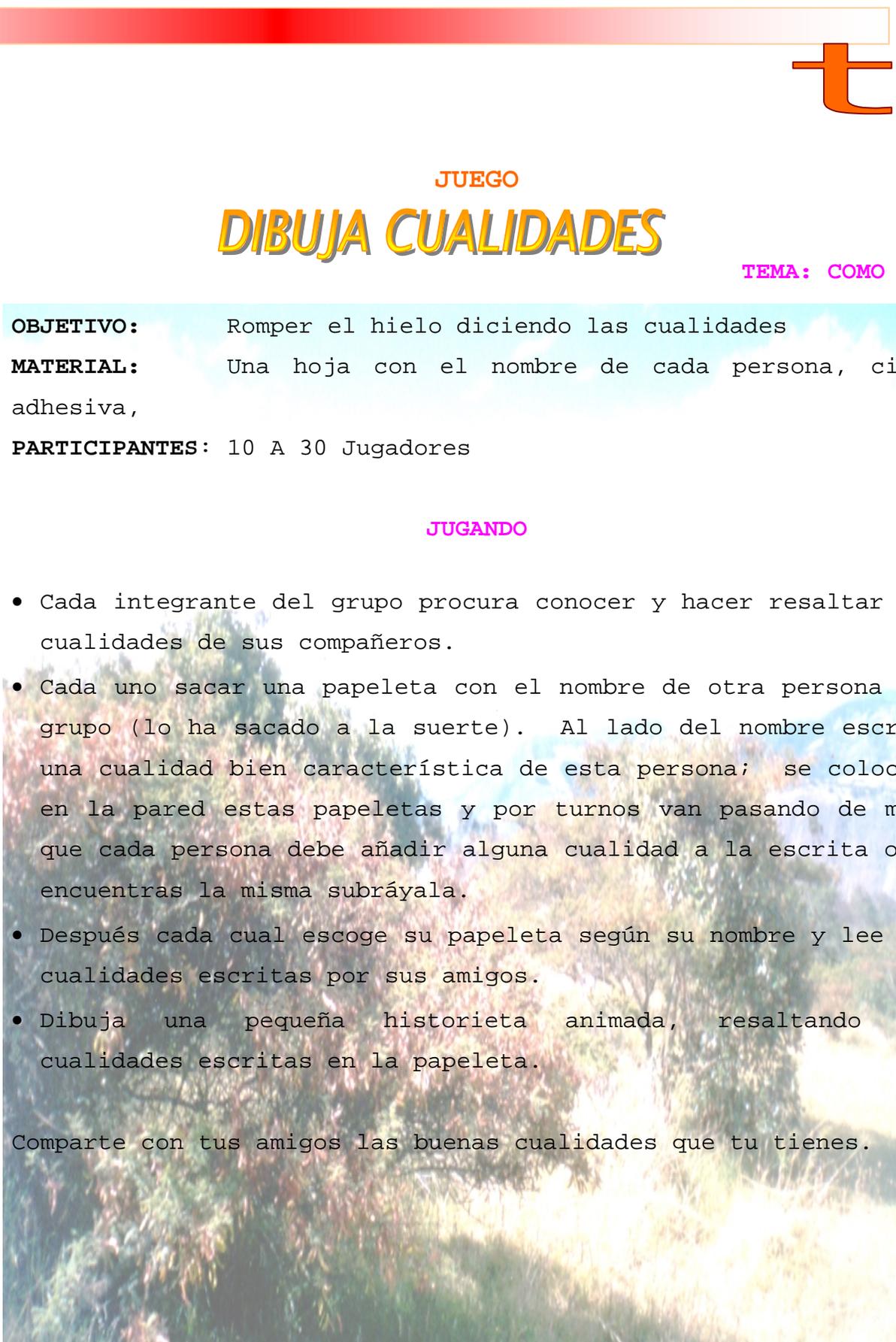
TEMA: COMO SOY

- OBJETIVO:** Romper el hielo diciendo las cualidades
- MATERIAL:** Una hoja con el nombre de cada persona, cinta adhesiva,
- PARTICIPANTES:** 10 A 30 Jugadores

JUGANDO

- Cada integrante del grupo procura conocer y hacer resaltar las cualidades de sus compañeros.
- Cada uno sacar una papeleta con el nombre de otra persona del grupo (lo ha sacado a la suerte). Al lado del nombre escribe una cualidad bien característica de esta persona; se colocara en la pared estas papeletas y por turnos van pasando de modo que cada persona debe añadir alguna cualidad a la escrita o si encuentras la misma subráyala.
- Después cada cual escoge su papeleta según su nombre y lee las cualidades escritas por sus amigos.
- Dibuja una pequeña historieta animada, resaltando las cualidades escritas en la papeleta.

Comparte con tus amigos las buenas cualidades que tu tienes.





TEMA

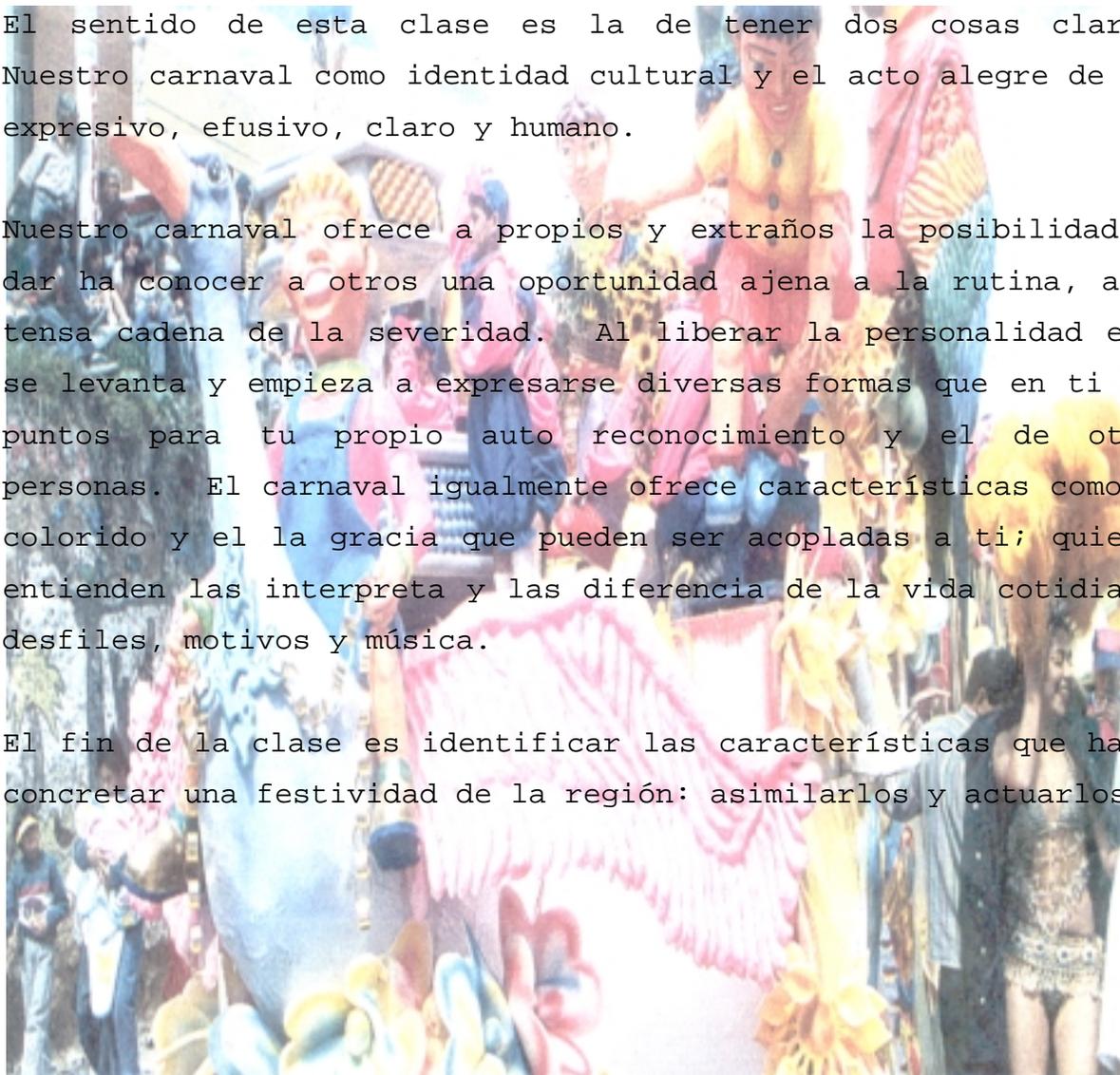
MIS CARNAVALES

JUEGO: NOMBRES CARNAVALESCOS

El sentido de esta clase es la de tener dos cosas claras: Nuestro carnaval como identidad cultural y el acto alegre de ser expresivo, efusivo, claro y humano.

Nuestro carnaval ofrece a propios y extraños la posibilidad de dar ha conocer a otros una oportunidad ajena a la rutina, a la tensa cadena de la severidad. Al liberar la personalidad esta se levanta y empieza a expresarse diversas formas que en ti son puntos para tu propio auto reconocimiento y el de otras personas. El carnaval igualmente ofrece características como el colorido y el la gracia que pueden ser acopladas a ti; quienes entienden las interpreta y las diferencia de la vida cotidiana: desfiles, motivos y música.

El fin de la clase es identificar las características que hacen concretar una festividad de la región: asimilarlos y actuarlos.





TEMA

EL COLOR DE MI CASA

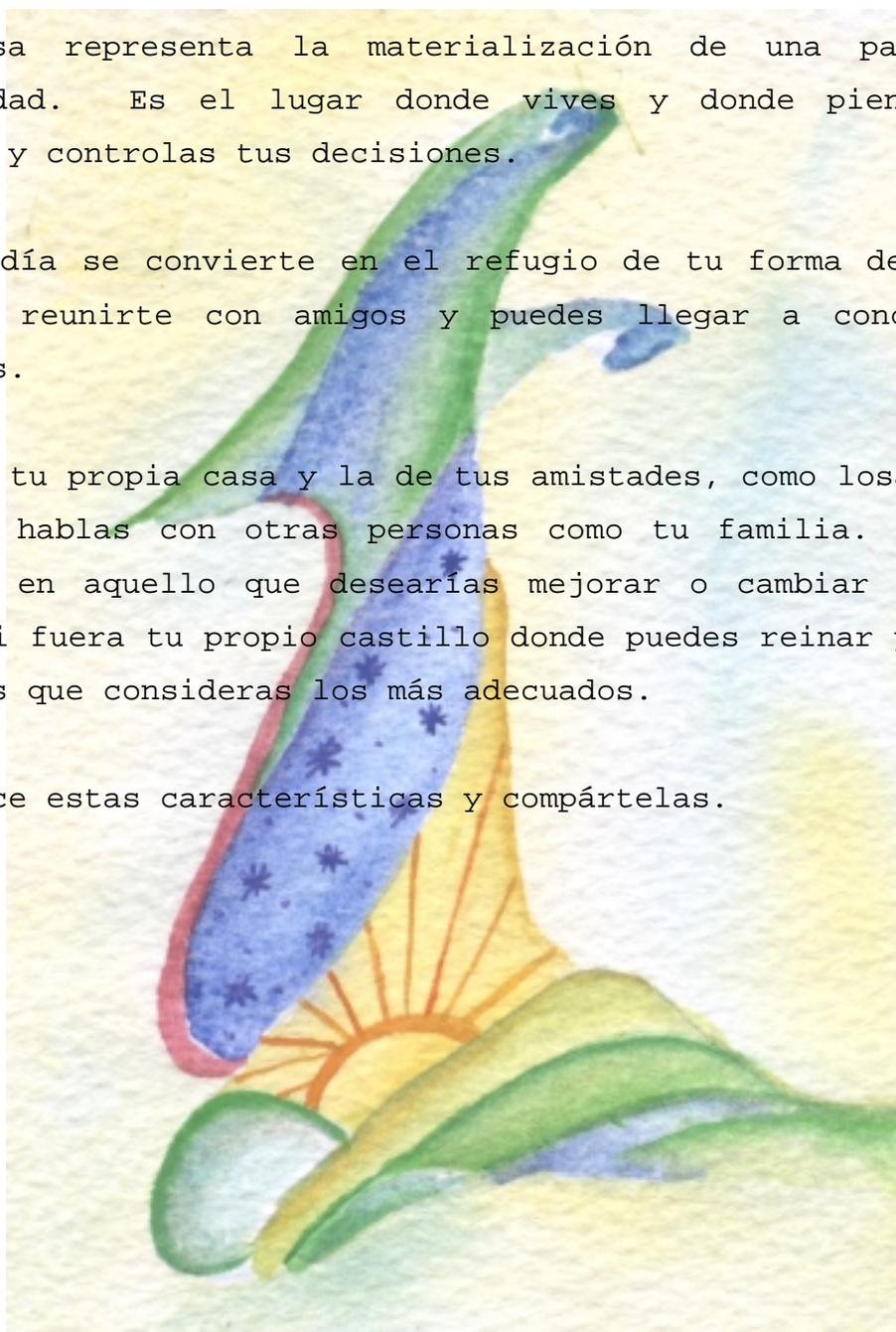
JUEGO: LLUVIA DE CUALIDADES

Tu casa representa la materialización de una parte de tu identidad. Es el lugar donde vives y donde piensas, donde actúas y controlas tus decisiones.

En un día se convierte en el refugio de tu forma de ser donde puedes reunirte con amigos y puedes llegar a conocer a tus vecinos.

Conoce tu propia casa y la de tus amistades, como losares en los cuales hablas con otras personas como tu familia. Al tiempo piensa en aquello que desearías mejorar o cambiar de tu casa como si fuera tu propio castillo donde puedes reinar y hacer los cambios que consideras los más adecuados.

Reconoce estas características y compártelas.





TEMA

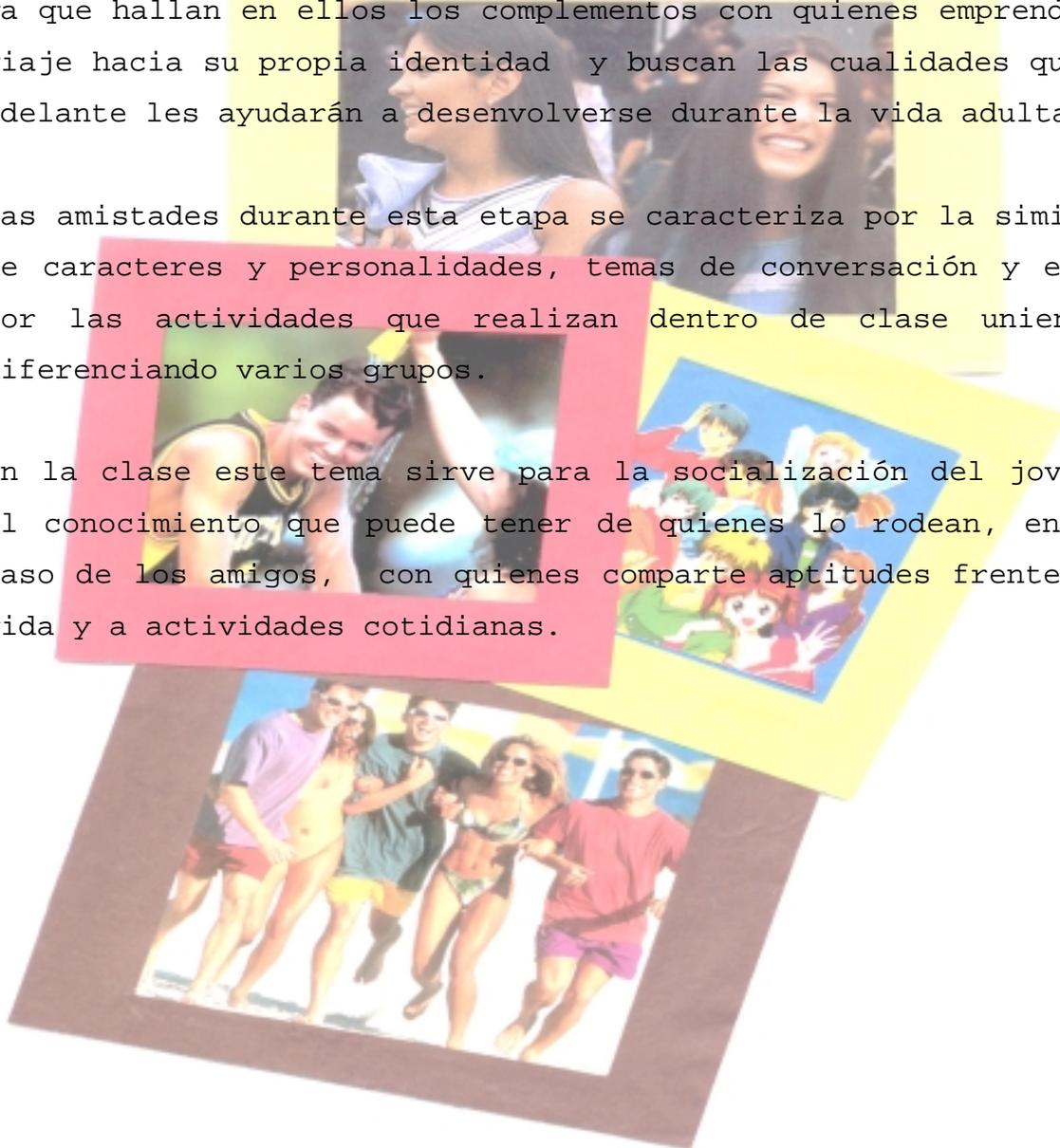
LOS AMIGOS QUE TENGO

JUEGO: DESCUBRIENDO LA ESCULTURA

Indudablemente durante la adolescencia son de vital importancia, ya que hallan en ellos los complementos con quienes emprenden el viaje hacia su propia identidad y buscan las cualidades que más adelante les ayudarán a desenvolverse durante la vida adulta.

Las amistades durante esta etapa se caracteriza por la similitud de caracteres y personalidades, temas de conversación y en fin por las actividades que realizan dentro de clase uniendo y diferenciando varios grupos.

En la clase este tema sirve para la socialización del joven en el conocimiento que puede tener de quienes lo rodean, en este caso de los amigos, con quienes comparte aptitudes frente a la vida y a actividades cotidianas.





TEMA

COMO SONRIO

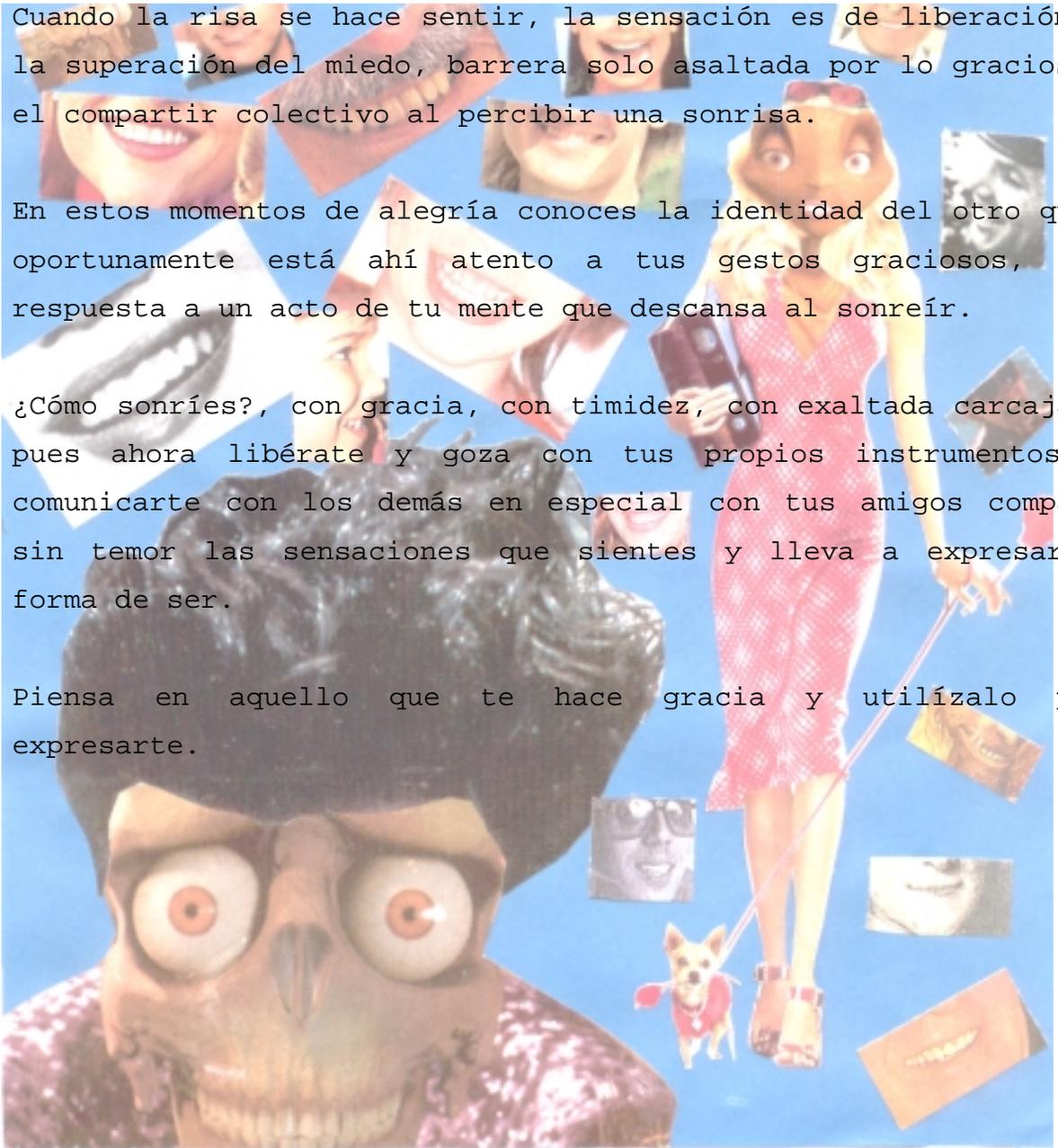
JUEGO: EL FANTASMA OCULTO

Cuando la risa se hace sentir, la sensación es de liberación es la superación del miedo, barrera solo asaltada por lo gracioso y el compartir colectivo al percibir una sonrisa.

En estos momentos de alegría conoces la identidad del otro quien oportunamente está ahí atento a tus gestos graciosos, como respuesta a un acto de tu mente que descansa al sonreír.

¿Cómo sonríes?, con gracia, con timidez, con exaltada carcajada, pues ahora libérate y goza con tus propios instrumentos de comunicarte con los demás en especial con tus amigos comparte sin temor las sensaciones que sientes y lleva a expresar tu forma de ser.

Piensa en aquello que te hace gracia y utilízalo para expresarte.





TEMA

COMO VIVO

JUEGO: CONSTRUYENDO MAQUINAS

Las condiciones en las cuales vives son aquellas que hallas permanente tu convivir con los demás. En este punto el como vivo, es pensar en como mis acciones me llevan a ser como soy; como vivo en mi casa, como vivo en mi colegio, como vivo con mi familia y como vivo con mis amigos.

Las posibilidades de existir con los demás son relaciones de experimentar simpatías, penas y alegrías, afecto y atracción, y otras características que llevan a la presentación adecuada de tus propias sensaciones. Como vivo, es decir abiertamente como me siento, que hago, como hago las cosas para facilitar el día, la meta es tener en claro que realizas para vivir y como puedes comunicarlo a los demás con ello lograr mayor confianza en ti y en los que te rodean.





TEMA

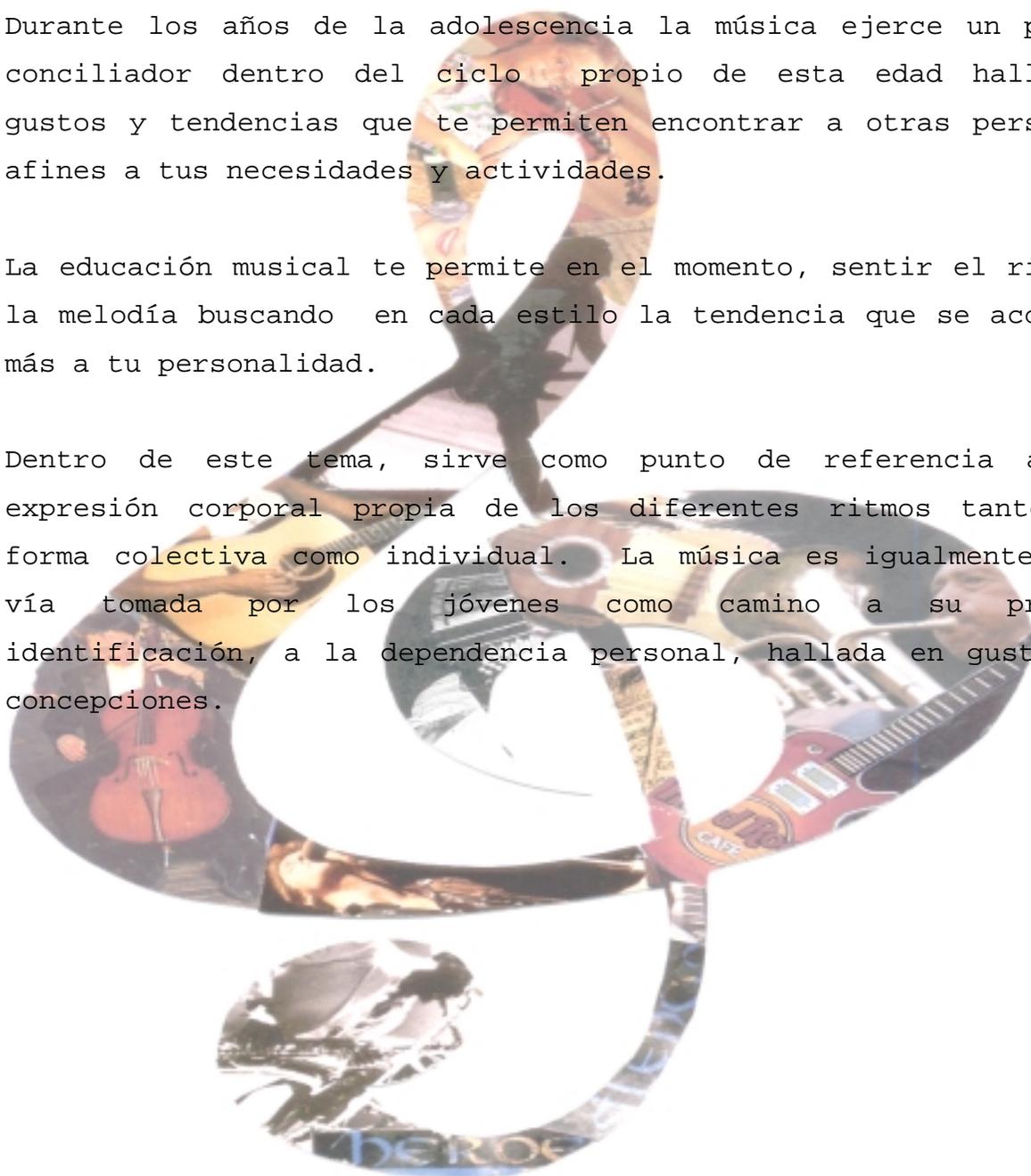
MI MUSICA

JUEGO: TEATRO DE LOS SONIDOS

Durante los años de la adolescencia la música ejerce un papel conciliador dentro del ciclo propio de esta edad hallando gustos y tendencias que te permiten encontrar a otras personas afines a tus necesidades y actividades.

La educación musical te permite en el momento, sentir el ritmo, la melodía buscando en cada estilo la tendencia que se acomoda más a tu personalidad.

Dentro de este tema, sirve como punto de referencia a la expresión corporal propia de los diferentes ritmos tanto en forma colectiva como individual. La música es igualmente una vía tomada por los jóvenes como camino a su propia identificación, a la dependencia personal, hallada en gustos y concepciones.





TEMA

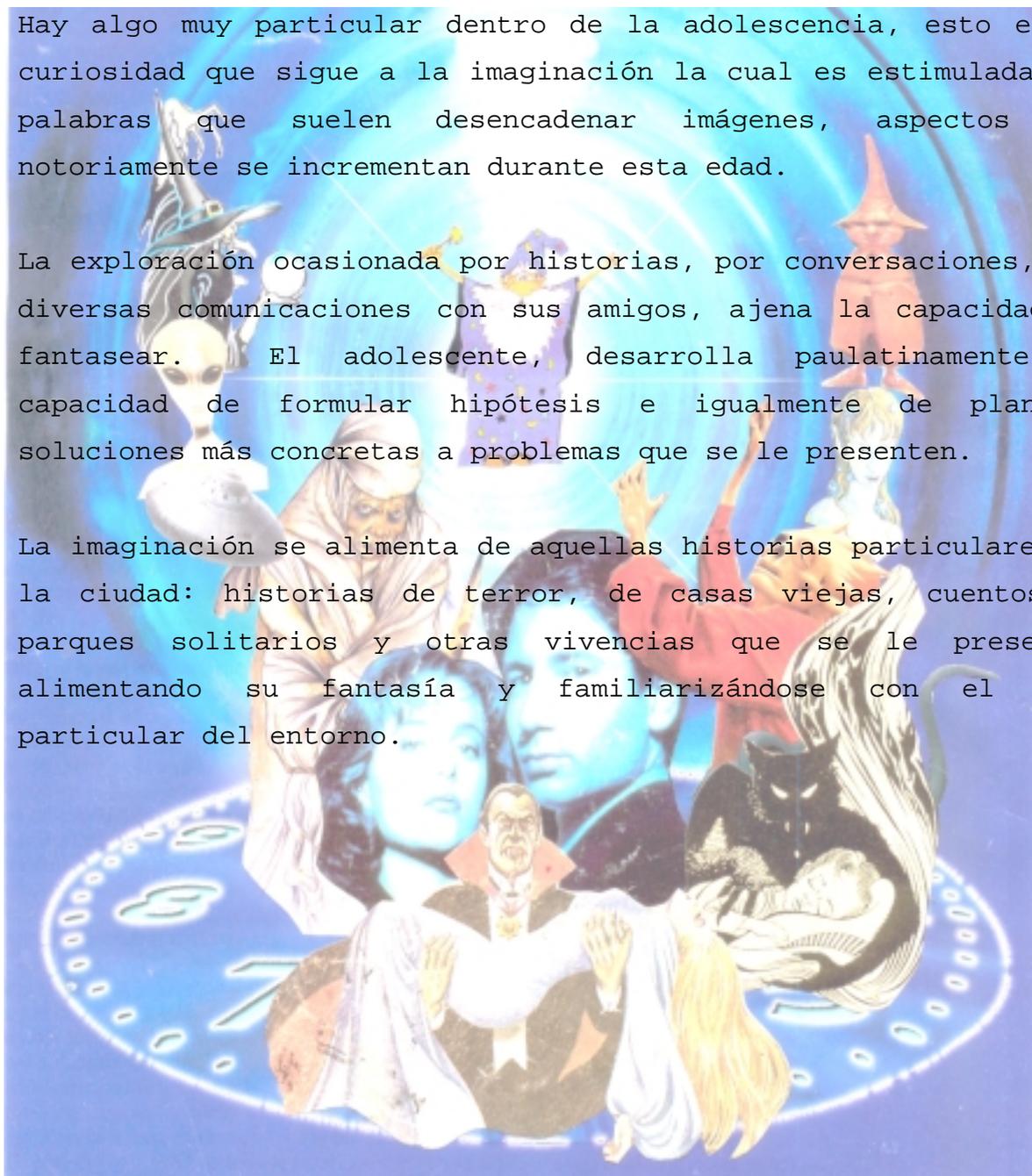
LAS HISTORIAS FANTÁSTICAS DE MI CIUDAD

JUEGO: EL AGENTE SECRETO

Hay algo muy particular dentro de la adolescencia, esto es la curiosidad que sigue a la imaginación la cual es estimulada por palabras que suelen desencadenar imágenes, aspectos que notoriamente se incrementan durante esta edad.

La exploración ocasionada por historias, por conversaciones, por diversas comunicaciones con sus amigos, ajena la capacidad de fantasear. El adolescente, desarrolla paulatinamente la capacidad de formular hipótesis e igualmente de plantear soluciones más concretas a problemas que se le presenten.

La imaginación se alimenta de aquellas historias particulares de la ciudad: historias de terror, de casas viejas, cuentos de parques solitarios y otras vivencias que se le presenten alimentando su fantasía y familiarizándose con el modo particular del entorno.





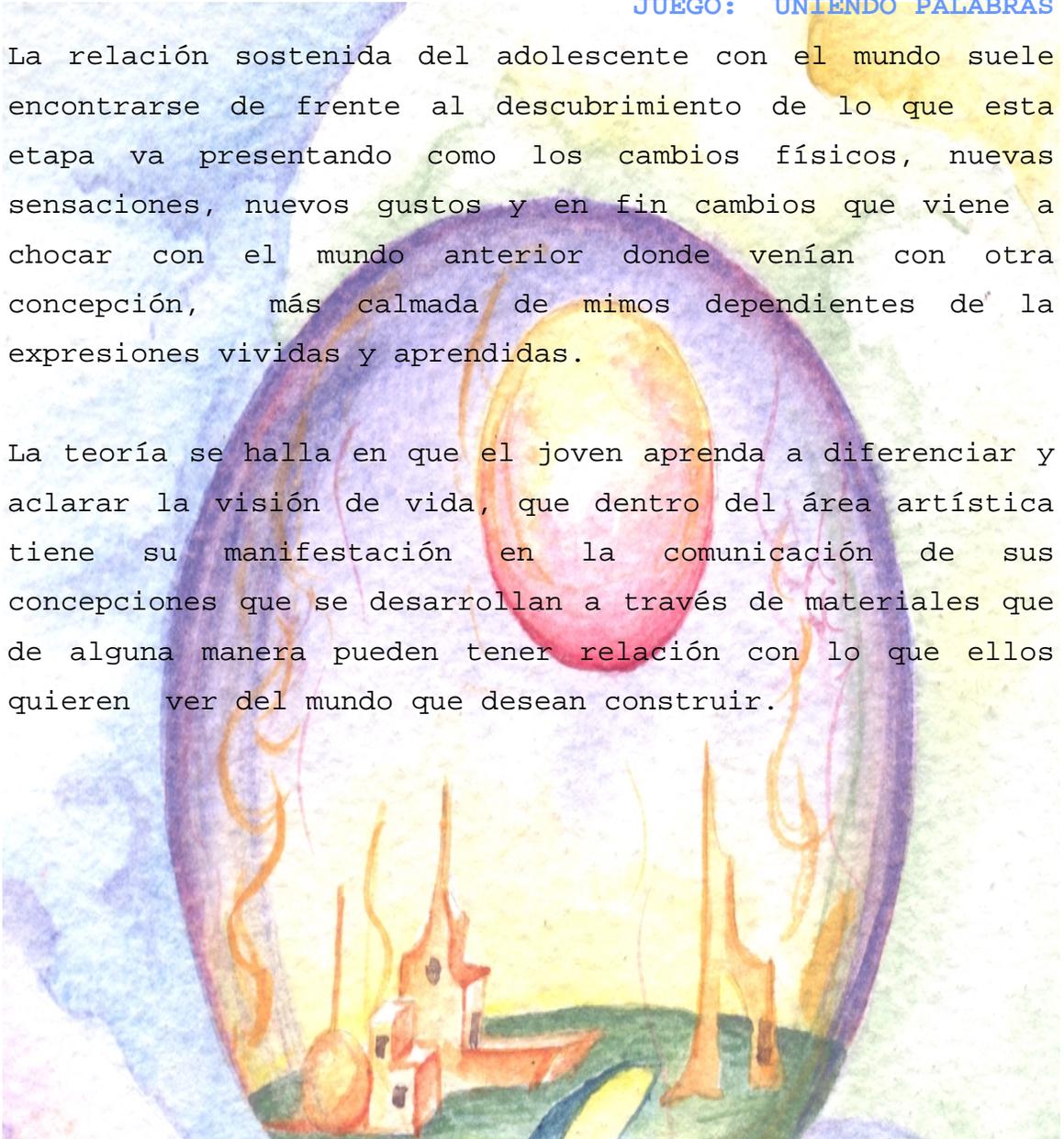
TEMA

INVENTO MI MUNDO

JUEGO: UNIENDO PALABRAS

La relación sostenida del adolescente con el mundo suele encontrarse de frente al descubrimiento de lo que esta etapa va presentando como los cambios físicos, nuevas sensaciones, nuevos gustos y en fin cambios que viene a chocar con el mundo anterior donde venían con otra concepción, más calmada de mimos dependientes de la expresiones vividas y aprendidas.

La teoría se halla en que el joven aprenda a diferenciar y aclarar la visión de vida, que dentro del área artística tiene su manifestación en la comunicación de sus concepciones que se desarrollan a través de materiales que de alguna manera pueden tener relación con lo que ellos quieren ver del mundo que desean construir.



JUEGO



NOMBRES CARNAVALESCOS

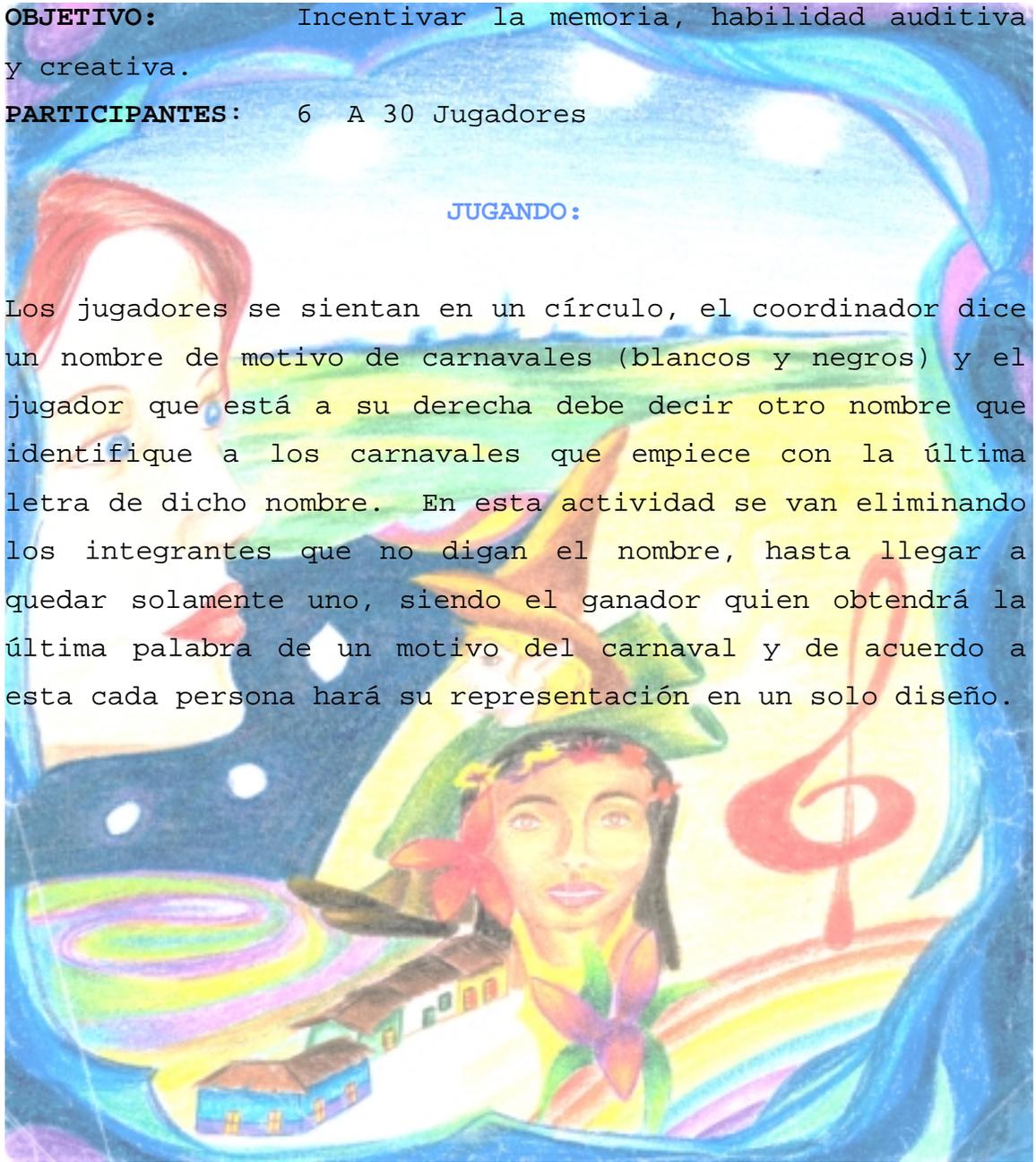
TEMA: MIS CARNAVALES

OBJETIVO: Incentivar la memoria, habilidad auditiva y creativa.

PARTICIPANTES: 6 A 30 Jugadores

JUGANDO:

Los jugadores se sientan en un círculo, el coordinador dice un nombre de motivo de carnavales (blancos y negros) y el jugador que está a su derecha debe decir otro nombre que identifique a los carnavales que empiece con la última letra de dicho nombre. En esta actividad se van eliminando los integrantes que no digan el nombre, hasta llegar a quedar solamente uno, siendo el ganador quien obtendrá la última palabra de un motivo del carnaval y de acuerdo a esta cada persona hará su representación en un solo diseño.





JUEGO

LLUVIA DE CUALIDADES

TEMA: EL COLOR DE MI CASA

OBJETIVO: Permite el reconocimiento y la fluidez mental.

MATERIAL: Papel y lápiz.

PARTICIPANTES: 10 A 30 Jugadores

JUGANDO:

En este juego de ideas permite ejercitar tu capacidad de ocurrencias al mismo tiempo tu capacidad de crear:

Describe para cada una de las siguientes palabras sus cualidades, entre mayor la definición mejor la elección.

Amigos

Padres

hermanos

casa

ciudad

deporte

Mascota

Música

Apartamento

Cine

Planeta

Transporte



Escoge las mejores cualidades que te gusta de cada palabra y elabora un dibujo donde plasmes la forma, color, tamaño y otras, de la casa que tú desees incluyendo la definición de las palabras escogidas.

Utiliza tu imaginación para los dibujos.



JUEGO

DESCUBRIENDO LA ESCULTURA

TEMA: LOS AMIGOS QUE TENGO

OBJETIVO: Expresión corporal por medio de símbolos y organización

MATERIAL: Manta, sábanas o elementos necesarios para representación grupal

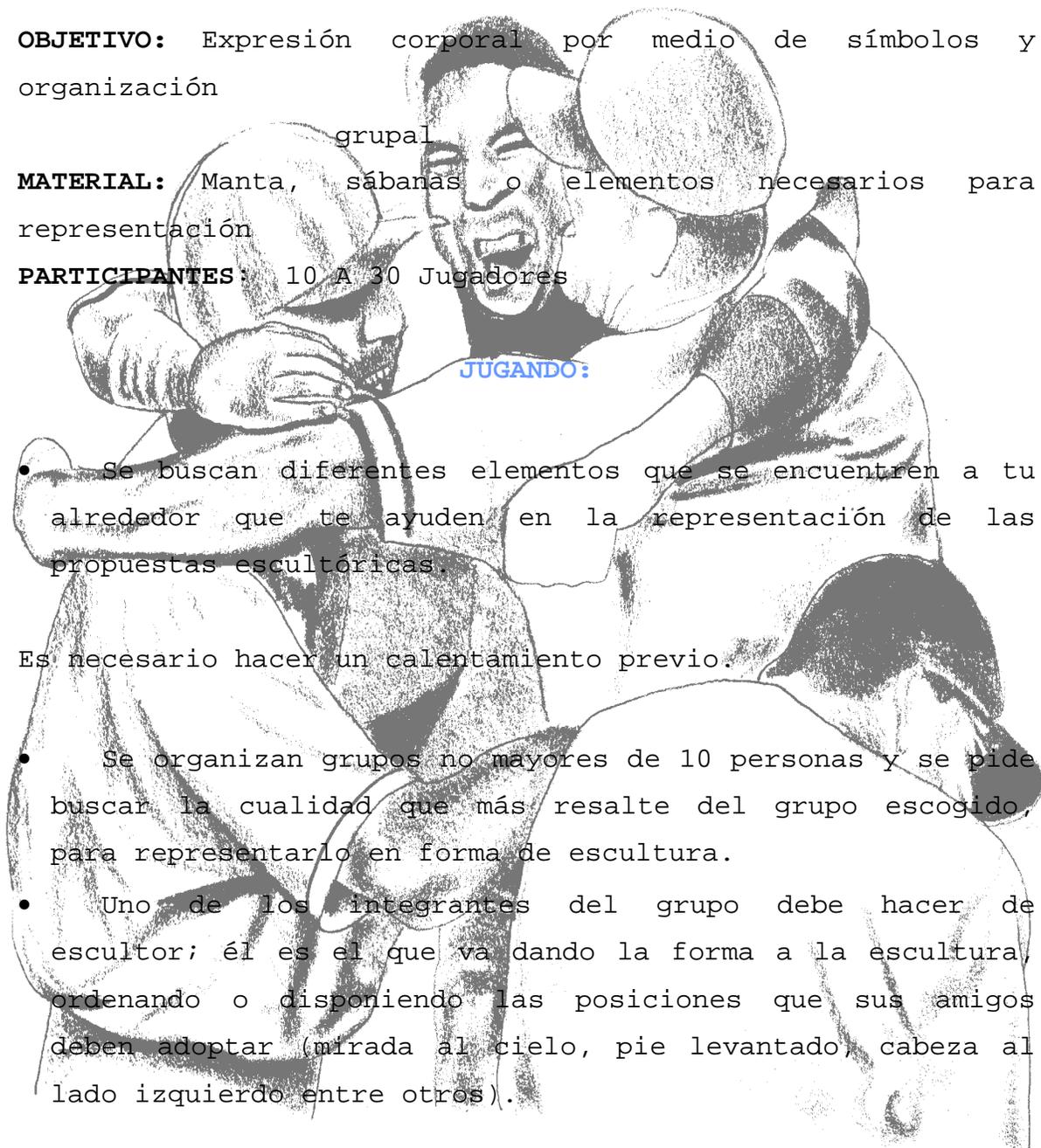
PARTICIPANTES: 10 A 30 Jugadores

JUGANDO:

- Se buscan diferentes elementos que se encuentren a tu alrededor que te ayuden en la representación de las propuestas escultóricas.

Es necesario hacer un calentamiento previo.

- Se organizan grupos no mayores de 10 personas y se pide buscar la cualidad que más resalte del grupo escogido, para representarlo en forma de escultura.
- Uno de los integrantes del grupo debe hacer de escultor; él es el que va dando la forma a la escultura, ordenando o disponiendo las posiciones que sus amigos deben adoptar (mirada al cielo, pie levantado, cabeza al lado izquierdo entre otros).





- Una vez lista la escultura, debe ser expuesta al público; pasará cada grupo en forma individual, mientras los otros grupos hacen de público, quien debe adivinar cual de las cualidades del grupo está allí representado. En el caso de que no se adivine el grupo reconsidera la escultura.

- Después de haber representado la cualidad del grupo en forma escultórica, realizarás una caricatura de ellos.

Diviértete y comparte con los demás.



JUEGO

EL FANTASMA OCULTO

TEMA: COMO SONRIO

OBJETIVO: Fomentar la observación y creatividad

MATERIAL: Manta o sábana

PARTICIPANTES: 10 A 30 Jugadores

JUGANDO:

- Los jugadores se dividen en dos equipos de igual número, uno de ellos sale del salón.
- A la llamada del animador el equipo que está afuera enviará un representante cubierto con la manta o sábana, el otro equipo tratará de adivinar quien es diciendo su nombre, en el momento de decir un nombre el fantasma se quitará la manta para mostrar realmente quien es. Si el equipo acierta, se anotará un punto, si no el otro equipo ganará un punto.
- Al terminar el primer grupo el otro repetirá el juego.
- El fantasma podrá simular ser más alto o más bajo, quitarse los zapatos y colocarse los de un amigo y otros a fin de dificultar su reconocimiento por parte de los participantes.
- Después de realizar esta actividad y haber compartido alegremente descubriendo a un amigo y creando personajes

ficticios, realizarás de tu propia imaginación un dibujo de una máscara con la cualidad que tenga una gran sonrisa.

JUEGO



CONSTRUCCION DE MAQUINAS

TEMA: COMO VIVO

OBJETIVO: Estimular el ingenio, las destrezas gráficas y visuales.

MATERIAL: Papel y lápiz

PARTICIPANTES: 10 A 30 Jugadores

JUGANDO:

Inventa una combinación rara de máquinas en un dibujo, expresando como vives, las incoherencias es un triunfo en este caso olvidando todas las costumbres y rutinas, inventa nuevas cosas y dale una utilización, improvisa.

Conseguir nuevos efectos y nuevas aplicaciones como por ejemplo:

- Máquina de estudiar
- Máquina de pintar la casa
- Máquina de partir las frutas
- Máquina para levantarse de la cama

La creatividad es el lugar donde existe la libertad de jugar y poder unir lo ya dado con las ideas espontáneas.



JUEGO

TEATRO DE SONIDOS

TEMA: MI MUSICA

OBJETIVO: Trabajar con la expresión corporal y auditiva

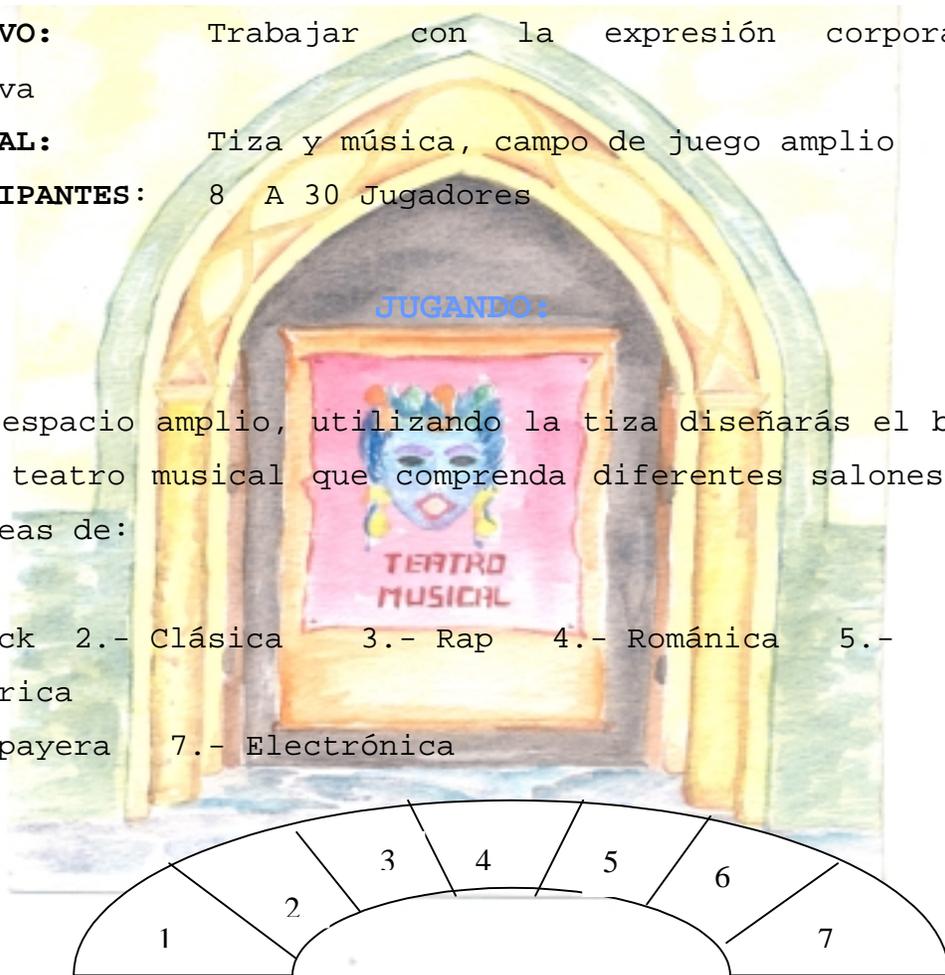
MATERIAL: Tiza y música, campo de juego amplio

PARTICIPANTES: 8 A 30 Jugadores

JUGANDO:

En un espacio amplio, utilizando la tiza diseñarás el boceto de un teatro musical que comprenda diferentes salones para las áreas de:

- 1.- Rock 2.- Clásica 3.- Rap 4.- Románica 5.-
Folclórica
6.- Papayera 7.- Electrónica



TEATRO CLAVE DE SOL



Inicialmente se realiza un paseo de reconocimiento al teatro de los sonidos, haciendo las actividades que cada sitio sugiere.

Luego el animador debe nombrar un sentimiento: cólera, odio, amor, tristeza, alegría y otros el cual acompañará a sus participantes en su paseo por el teatro, sin olvidar la realización de las actividades propias de cada salón.

Al comienzo el jugador hará todo el recorrido del teatro con la actitud que se ha escogido, pero luego, el animador cambiará de opción cada cierto tiempo teniendo en cuenta la capacidad de concentración de los participantes y se exigirá que el paseo se haga cada vez más rápido.

El recorrido se lo puede realizar por grupos pequeños de 4 a 8 jugadores, para que elaboren el ejercicio mientras los demás observan.

Se recopilan experiencias individuales y colectivas y deberás escoger la música que más te guste plasmándolo en un dibujo donde el principal integrante eres tú.



JUEGO

EL AGENTE SECRETO

TEMA: LAS HISTORIAS FANTÁSTICAS DE MI CIUDAD

OBJETIVO: Estimular el ingenio

PARTICIPANTES: 10 a 30 jugadores

JUGANDO:

Se escoge un jugador para que sea el agente secreto que descubra un caso policial propuesto por el grupo, por medio de las preguntas a las que responderán "sí" o "no" el agente secreto se aleja del grupo por varios minutos.

Entre tanto los jugadores no piensan en ninguna historia, sino que determinarán contestar sí cuando la última letra sea vocal y no cuando sea lo contrario provocando que el agente secreto irá construyendo su propia historia, que luego relatará al grupo.

De la historia relatada por el agente secreto, tú sacarás el personaje que más te llame la atención y realizarás un dibujo de él.





JUEGO

UNIENDO PALABRAS

TEMA: INVENTO MI MUNDO

OBJETIVO: Estimular la expresión verbal e imaginación .

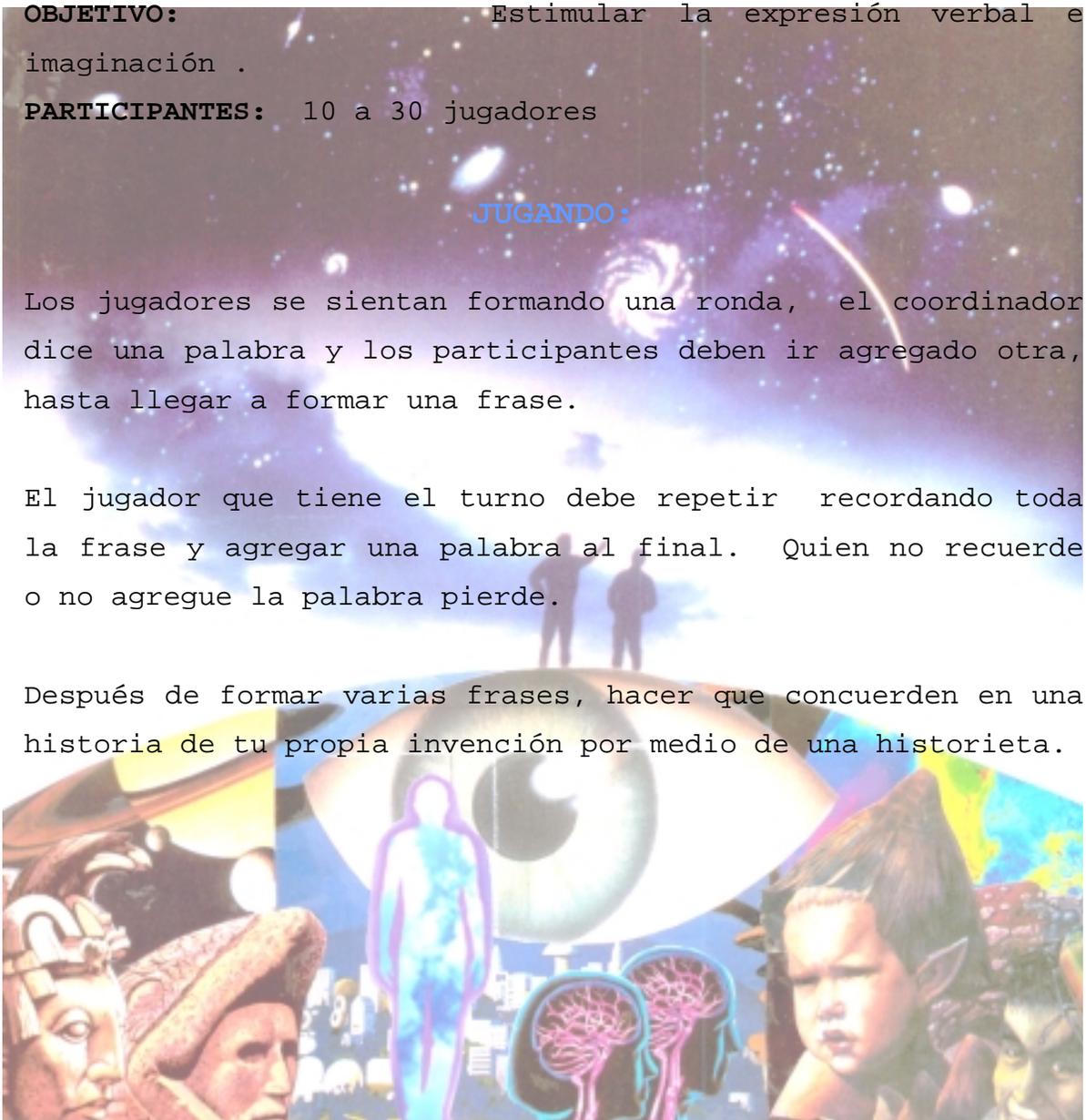
PARTICIPANTES: 10 a 30 jugadores

JUGANDO:

Los jugadores se sientan formando una ronda, el coordinador dice una palabra y los participantes deben ir agregando otra, hasta llegar a formar una frase.

El jugador que tiene el turno debe repetir recordando toda la frase y agregar una palabra al final. Quien no recuerde o no agregue la palabra pierde.

Después de formar varias frases, hacer que concuerden en una historia de tu propia invención por medio de una historieta.



TÉCNICA

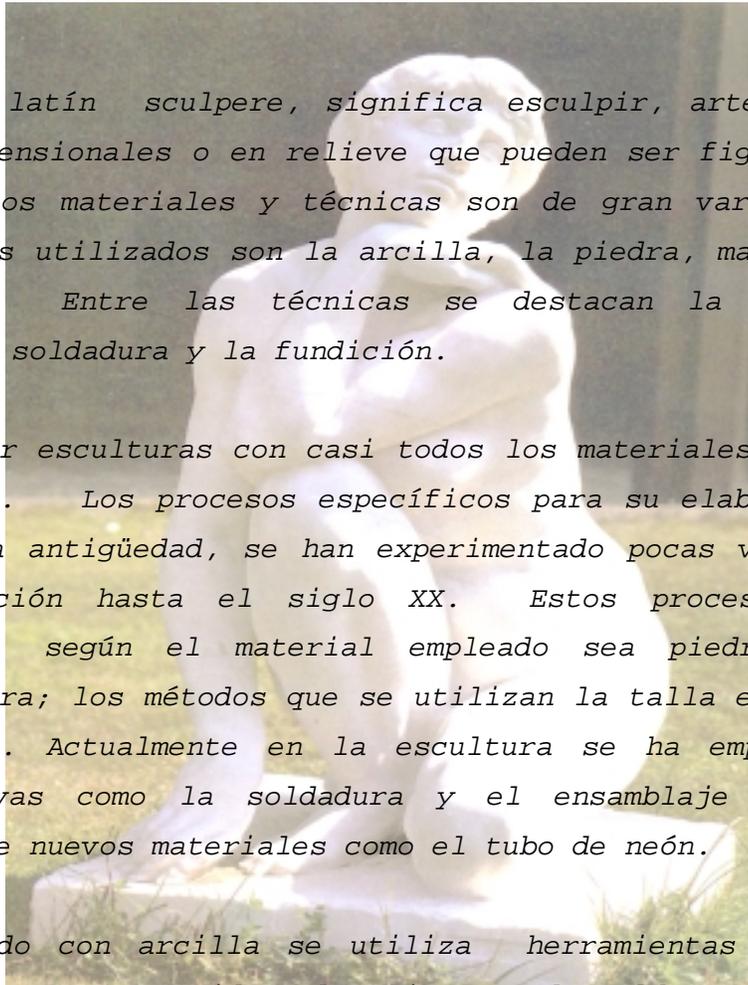
MODELADO

IMPORTANTE:

Escultura en latín sculpere, significa esculpir, arte de crear formas tridimensionales o en relieve que pueden ser figurativos o abstractos, los materiales y técnicas son de gran variedad; los materiales mas utilizados son la arcilla, la piedra, madera, yeso y el metal. Entre las técnicas se destacan la talla, el cincelado, la soldadura y la fundición.

Se puede hacer esculturas con casi todos los materiales orgánicos e inorgánicos. Los procesos específicos para su elaboración se remontan a la antigüedad, se han experimentado pocas variaciones en su evolución hasta el siglo XX. Estos procesos pueden clasificarse según el material empleado sea piedra, metal, arcilla o madera; los métodos que se utilizan la talla el modelado y el vaciado. Actualmente en la escultura se ha empleado con técnicas nuevas como la soldadura y el ensamblaje y por la utilización de nuevos materiales como el tubo de neón.

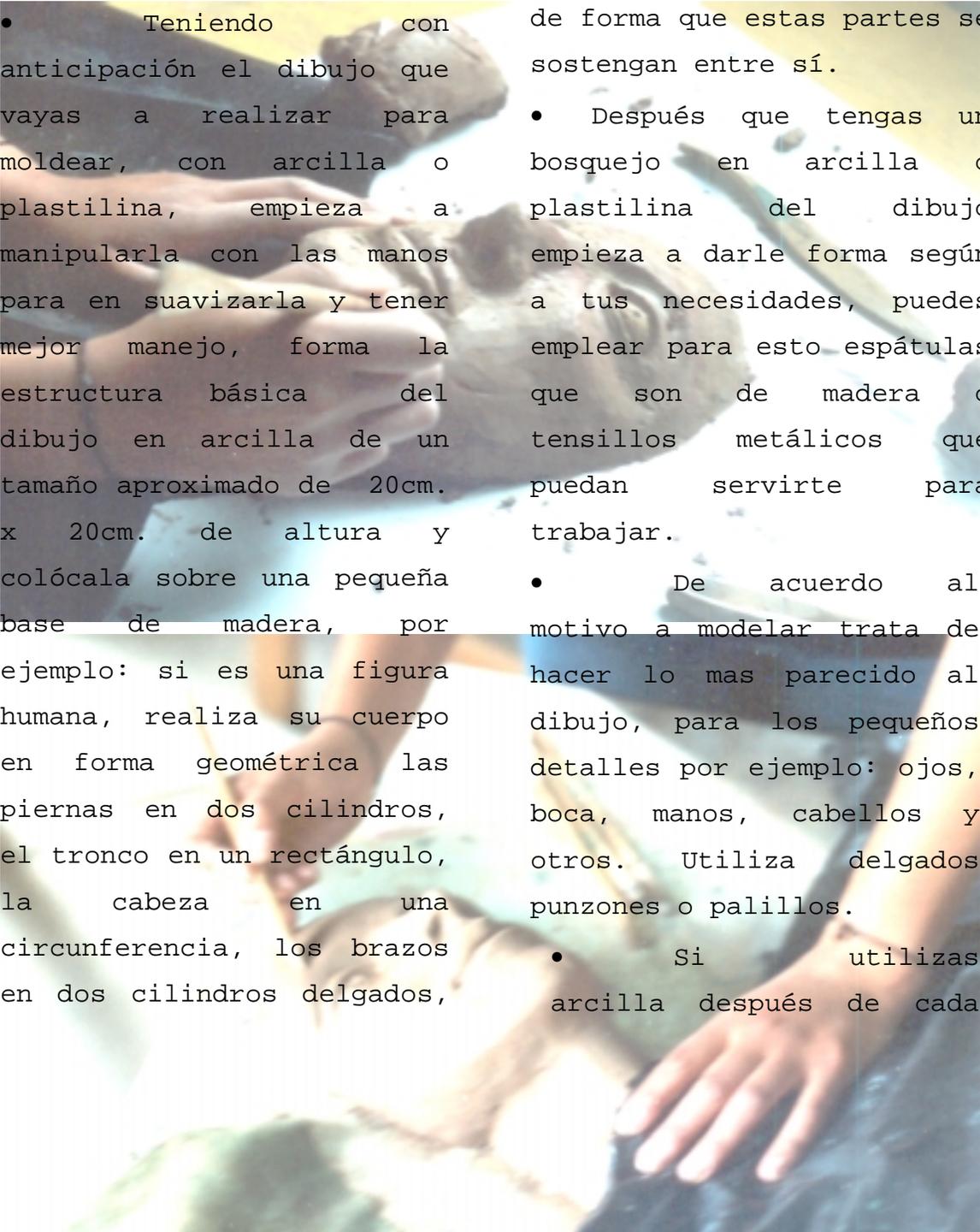
En el modelado con arcilla se utiliza herramientas de madera (espátulas) para su cometido, el artista puede moldear la arcilla con diferentes instrumentos o utilizando sus propias manos.



MATERIALES: Plastilina o arcilla, espátulas o instrumentos metálicos para

Raspar o sacar, tela y un trozo de madera de 30cm. x 30cm.

PASOS A SEGUIR:



• Teniendo con anticipación el dibujo que vayas a realizar para moldear, con arcilla o plastilina, empieza a manipularla con las manos para en suavizarla y tener mejor manejo, forma la estructura básica del dibujo en arcilla de un tamaño aproximado de 20cm. x 20cm. de altura y colócala sobre una pequeña base de madera, por ejemplo: si es una figura humana, realiza su cuerpo en forma geométrica las piernas en dos cilindros, el tronco en un rectángulo, la cabeza en una circunferencia, los brazos en dos cilindros delgados,

de forma que estas partes se sostengan entre sí.

• Después que tengas un bosquejo en arcilla o plastilina del dibujo empieza a darle forma según a tus necesidades, puedes emplear para esto espátulas que son de madera o tensillos metálicos que puedan servirte para trabajar.

• De acuerdo al motivo a modelar trata de hacer lo mas parecido al dibujo, para los pequeños detalles por ejemplo: ojos, boca, manos, cabellos y otros. Utiliza delgados punzones o palillos.

• Si utilizas arcilla después de cada

sesión de trabajo, cubre toda la escultura con un retazo de tela húmeda, luego colócale un plástico y déjala bien tapada para evitar que resquebraje o se parta.

TÉCNICA

MAQUETA

IMPORTANTE :

Es una presentación tridimensional a escala de una obra compleja. En general para la construcción de edificios plantas industriales, barcos, aviones o piezas variadas, se utilizan planos que son representaciones a escala de lo que se pretende construir o se a construido. En algunos casos la información que suministran los planos es insuficiente por lo que se recurre a las maquetas; su utilización desvela problemas constructivos que solo con los planos no se habrían visto.

Aunque la aparición de los potentes ordenadores o computadores para diseño (CAD/CAN) han sustituido en gran medida a las maquetas como herramientas de construcción, se sigue utilizando aún en la construcción naval y en general en la industria, aunque hoy se emplea mas para dar una visión especial de lo elaborado y como ayuda durante la construcción.

MATERIALES: Cartón paja, pegamento (bóxer), bisturí, una lija para madera numero 120 una base de cartón resistente, pinturas y pinceles.

PASOS A SEGUIR:

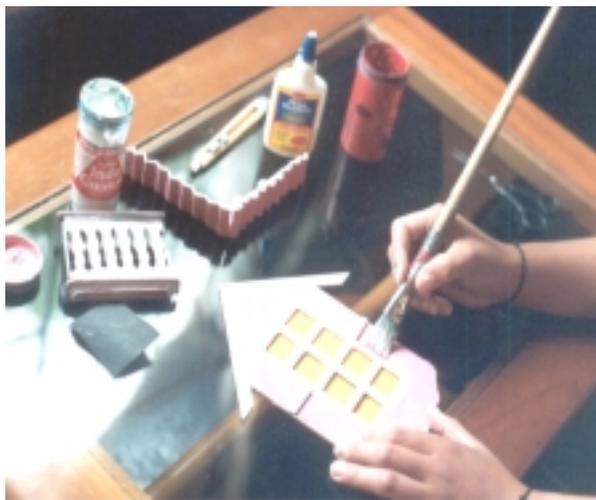
- Con el boceto ya realizado para trabajar en la maqueta, empieza a hacer los cimientos (base) del diseño, maneja el cartón a tus necesidades en los cortes y en la forma de pegar.

cartón sin romperlo se realiza una levé incisión con el bisturí sin cortarlo totalmente.

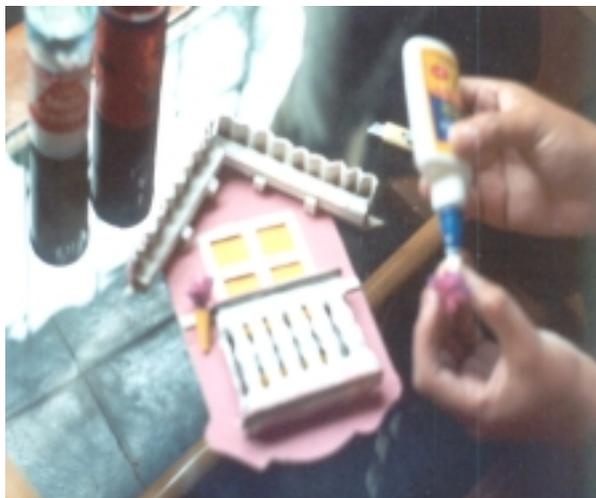


- Para hacer cilindros cortas un rectángulo en el cartón haces leves incisiones cada un centímetro de extremo a extremo en el rectángulo, luego

pegas los dos contornos permitiendo así manejar con facilidad el cartón. Puedes construir cobos, triangulo y con ingenio lo necesario para tu maqueta, para así cumplir con las exigencias del boceto inicial.



- Después de que tengas la maqueta bien pegada sujétala a la base de cartón y lija las imperfecciones que quedan en las uniones, para una mejor presentación píntala a tu gusto de colores.



TÉCNICA

ELEMENTOS MINERALES

IMPORTANTE :

Actualmente las expresiones artísticas han sido combinadas manifestándose de otras formas; como lo es el arte Povera (arte pobre) que aparece en Italia en 1967 utilizando materiales humildes sin ningún grado de elaboración: leña, tierra, hierba, entre otros. Lo importante aquí es el cambio, de proceso de su degradación o transformación (perdida de humedad, combustión).

El "Land Art" o arte ecológico, está muy vinculado con el arte pobre. La idea es actuar sobre la naturaleza en el sentido más amplio, como en obras reconocidas en presentaciones como cavando zanjas, haciendo surcos, utilizando colorantes y otros.

La utilización de esta técnica es aprovechar los recursos naturales sin destruirlos para dar a conocer sus pensamientos.

MATERIALES: Recursos Como piedras, semillas, colorantes, tierras, pegamento, un soporte de cartón de un cuarto trozos de madera y un pincel ancho.

- De acuerdo con el dibujo que hayas echo con anterioridad y haber recolectado el material, pasa el diseño al cartón de soporte.

- Luego aplicarás sobre la base una capa de pegamento con el pincel para sostener los elementos, dejando ver el recorrido del lápiz en el cartón.

- Teniendo en cuenta los materiales que as recolectado empieza a rellenar los espacios de tus diseños, manejando tu creatividad. Deja que se adhiera muy bien los elementos para su presentación.



TÉCNICA

CONSTRUCCION CON ELEMENTOS DE METAL

IMPORTANTE:

A lo largo de la historia los metales se han utilizado como material en la elaboración de objetos tanto utilitarios como decorativos, ejemplo el uso de joyas, adornos personales, utensilios para comer y beber, armas, piezas de mobiliario para espejos y mas. Así el metal y sus derivaciones han conformado por mucho tiempo un recurso para trabajos de todo tipo.

En la elaboración de obras artísticas como la escultura se a implementado una variedad de materiales como la piedra, arcilla, madera, metal y actualmente se esta utilizando técnicas nuevas como la soldadura y ensamblaje, aprovechando estos materiales y sus propiedades para expresarse artísticamente.

En el arte el metal se a venido trabajando de bastantes formas, aprovechando su oxido y la maleabilidad en el calor, permitiendo la facilidad en el manejo de este material.

MATERIALES: Elementos de metal como latas, tornillos, turcas y otros que

ya no se utilicen, pegamento (bóxer), una base de madera de 30cm. x 30cm.

PASOS A SEGUIR:

- Como ya tienes el boceto que vas a representar con los materiales recolectados, realizaras una escultura solo con metales pegándolos a la base de madera, ubicándolos de tal forma que expreses lo que tienes en el dibujo inicial. Utiliza tu ingenio y creatividad para la construcción.



- Después de que la escultura en metal este bien sujeta en sus partes y a la base, puedes decorarla con pintura de aceite o déjala en su presentación inicial "al oxido inicial". Elige y diviértete.



TÉCNICA

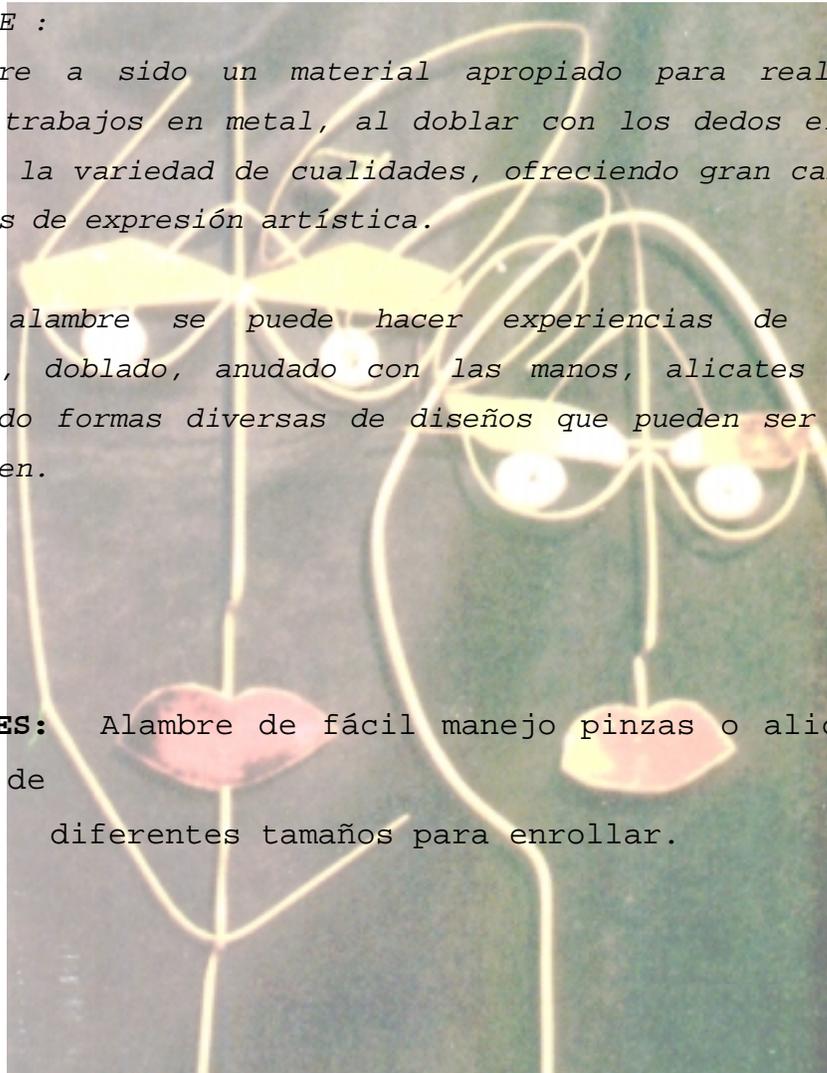
EN ALAMBRE

IMPORTANTE :

El alambre a sido un material apropiado para realizar los primeros trabajos en metal, al doblar con los dedos el alambre comprueba la variedad de cualidades, ofreciendo gran cantidad de variedades de expresión artística.

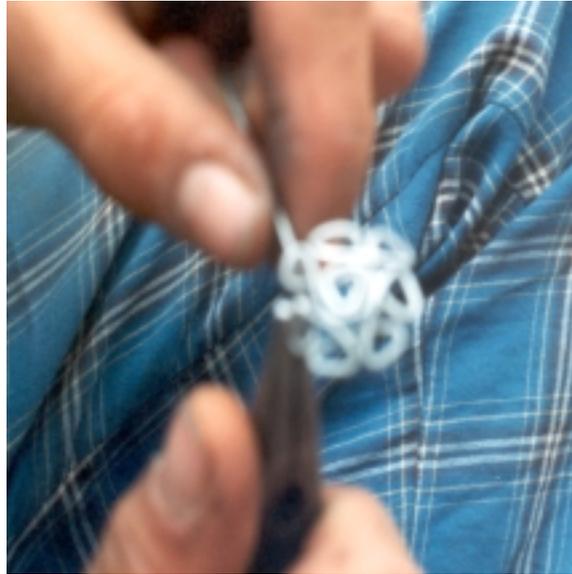
Con el alambre se puede hacer experiencias de modelado, enrollado, doblado, anudado con las manos, alicates o pinzas demostrando formas diversas de diseños que pueden ser planas o con volumen.

MATERIALES: Alambre de fácil manejo pinzas o alicates y cilindros de diferentes tamaños para enrollar.



PASOS A SEGUIR:

- Partiendo Del boceto previamente echo pasa tu diseño en alambre ya sea de forma plano o tridimensional.
- Aplica el alambre de forma moldeable utilizando varios materiales para la obtención de formas creativas.



Podemos sugerirte algunas pautas para manejar el alambre:

g

- ❖ Alambre en espiral, enróllalo en un objeto de forma cilíndrica no importa su tamaño.
- ❖ Para aplanar el alambre, se procede a utilizar una base metálica, se temple el alambre martillándolo sobre la base hasta aplanarlo.



Utiliza otros métodos para la creación en tus diseños.

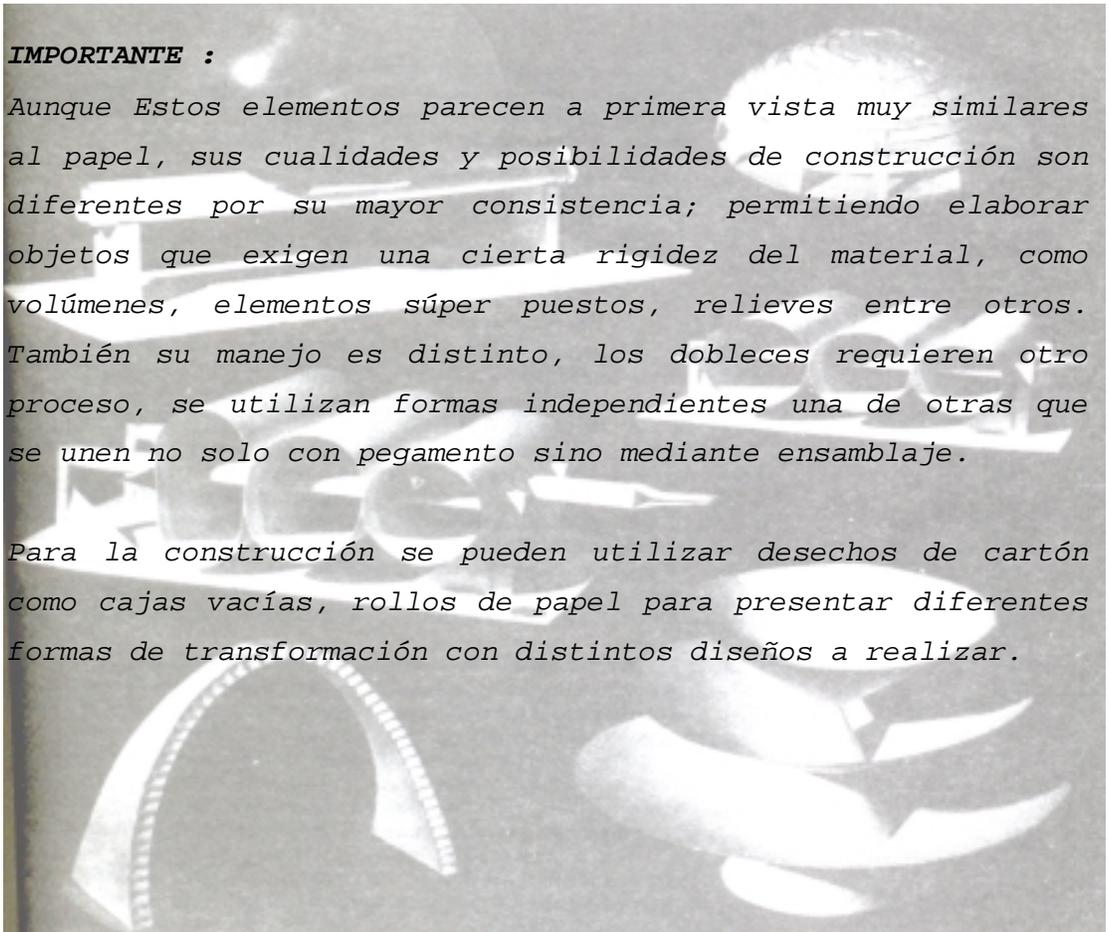
TÉCNICA

EN CARTÓN

IMPORTANTE :

Aunque *Estos* elementos parecen a primera vista muy similares al papel, sus cualidades y posibilidades de construcción son diferentes por su mayor consistencia; permitiendo elaborar objetos que exigen una cierta rigidez del material, como volúmenes, elementos súper puestos, relieves entre otros. También su manejo es distinto, los dobleces requieren otro proceso, se utilizan formas independientes una de otras que se unen no solo con pegamento sino mediante ensamblaje.

Para la construcción se pueden utilizar desechos de cartón como cajas vacías, rollos de papel para presentar diferentes formas de transformación con distintos diseños a realizar.



MATERIALES: Cartón en diversas presentaciones pegamento resistente, tijeras o bisturí, pinturas y pinceles.

PASOS A SEGUIR:

- Partiendo del boceto inicial, traspasa el dibujo a una construcción en escultura hecha en cartón.
- Inicia construyendo la base del dibujo utilizando lo necesario para su elaboración como ensamblajes, implementación de figuras geométricas, cortes, dobleces.
- Después de que tengas las partes requeridas en cartón para tu escultura procede a unirlas con un pegamento resistente y deja secar por un tiempo.
- La construcción de la escultura en cartón debe ser lo mas parecido al boceto inicial.



- Pinta el motivo con vinilos para una mejor presentación.

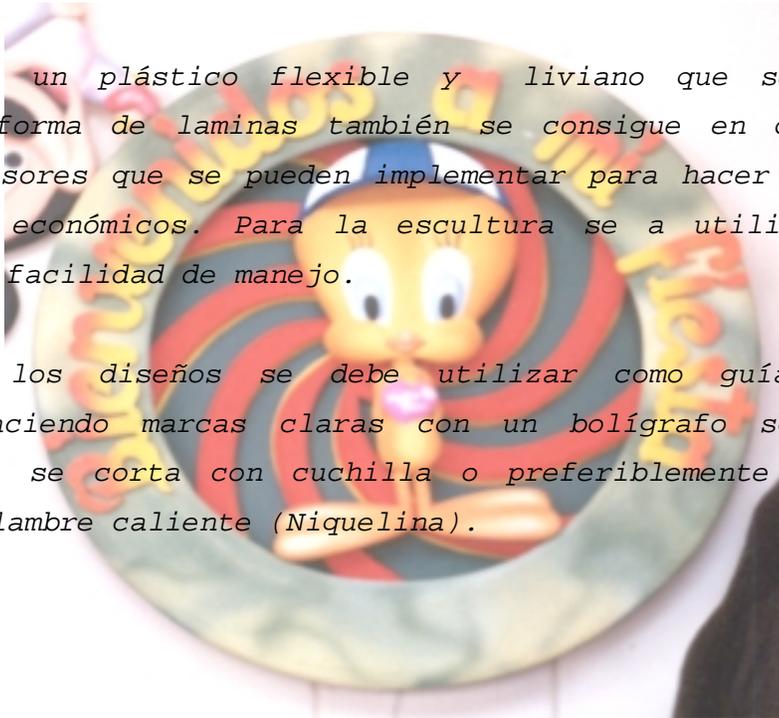
TÉCNICA

EN ICOPOR

IMPORTANTE :

El icopor es un plástico flexible y liviano que se puede adquirir en forma de laminas también se consigue en diversos tamaños y grosores que se pueden implementar para hacer objetos atractivos y económicos. Para la escultura se a utilizado el icopor por su facilidad de manejo.

Para marcar los diseños se debe utilizar como guías unas plantillas haciendo marcas claras con un bolígrafo sobre el icopor, luego se corta con cuchilla o preferiblemente con un cortador de alambre caliente (Niquelina).



MATERIALES: Icopor de lamina gruesa u otros objetos de este material, cortador de icopor, papel bon, bisturí, una lija para madera número 120, pegamento (colbón o látex) alfileres, pinturas, pinceles.

PASOS A SEGUIR:

Se pasa el boceto al papel bon, pega el papel sobre la lamina y con un bolígrafo acentúa el diseño para pasarlo al icopor.

- Se corta el icopor utilizando el alambre caliente para mejor precisión o puedes emplear una cuchilla.
- Aplica varias capas de icopor una sobre otra, de diferentes tamaños para dar un volumen, puedes utilizar otros elementos de este material para la creación de tu escultura.
- Para unir aplica un pegamento de látex o colbón y refuézalos introduciendo alfileres para evitar que se deslicen hasta un total secado.
- Después de que termine de secar para



mejor



dar un mejor acabado utiliza una lija para redondear los bordes.

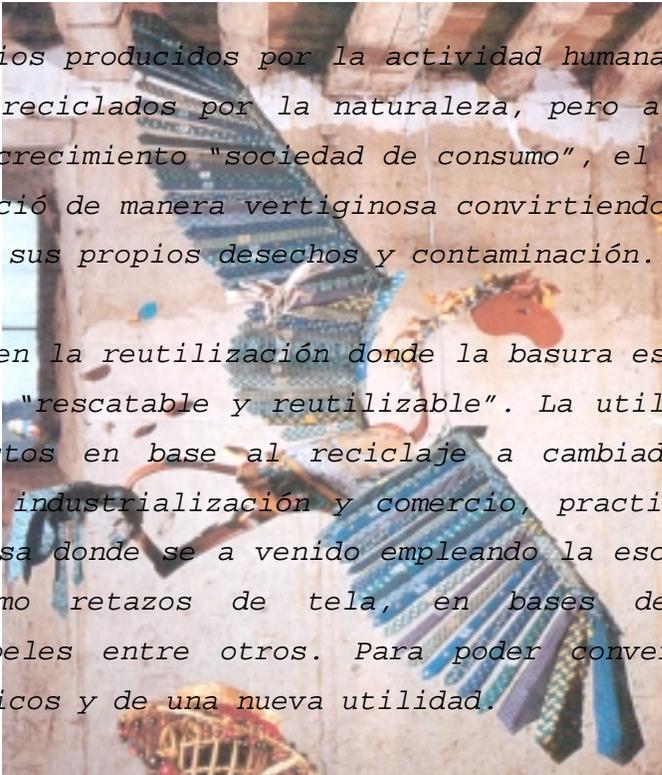
- Escoge los colores y pinta el motivo originalmente.

TÉCNICA DE RECICLAJE

IMPORTANTE :

Los desperdicios producidos por la actividad humana fueron en cierta forma reciclados por la naturaleza, pero a partir de el acelerado crecimiento "sociedad de consumo", el volumen de la basura creció de manera vertiginosa convirtiendo al hombre en victima de sus propios desechos y contaminación.

El reciclaje en la reutilización donde la basura es fuente de materia prima "rescatable y reutilizable". La utilización de nuevos productos en base al reciclaje a cambiado en gran manera en la industrialización y comercio, practicando este ejemplo en casa donde se a venido empleando la escogencia de artículos como retazos de tela, en bases desechables, aluminio, papeles entre otros. Para poder convertirlos en objetos prácticos y de una nueva utilidad.

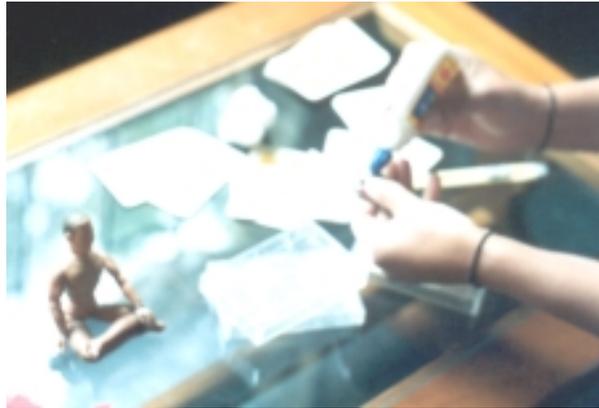


MATERIALES: Elementos de reciclaje, pegamento resistente, tijeras o bisturí, pinceles y pintura.

PASOS A SEGUIR:

- Empieza a realizar tu escultura con materiales de recíclale, en base al dibujo que as realizado anteriormente.

- De acuerdo a los materiales que utilices trata de darle igual apariencia al diseño inicial, recuerda que para poder construir puedes pegar, cortar, amarrar, ensamblar, utilizando los materiales a tu conveniencia.



- Deja pasar un buen tiempo para que el pegamento en las uniones seque muy bien, para después



- pintar y decorar de forma colorida y llamativa.

