

**ESTRATEGIAS LÚDICAS METODOLOGICAS PARA POTENCIALIZAR LA
CREATIVIDAD EN LA EDUCACION ARTISTICA Y CULTURAL**

**EDISON RICARDO CABRERA BASTIDAS
CARLOS ARTURO JIMENEZ ORDOÑEZ**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
PASTO
2016**

**ESTRATEGIAS LÚDICAS METODOLOGICAS PARA POTENCIALIZAR LA
CREATIVIDAD EN LA EDUCACION ARTÍSTICA Y CULTURAL**

**EDISON RICARDO CABRERA BASTIDAS
CARLOS ARTURO JIMENEZ ORDOÑEZ**

Trabajo de grado para optar el título de:
Licenciados en Artes Visuales

ASESOR
ALFREDO PALACIOS NARVAEZ

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
PASTO
2016**

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de Octubre 11 1966 emanado por Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación:

Firma del Presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

DEDICATORIA

Al Rey de Reyes, Señor de Señores, toda la gloria y la honra sea para Jesucristo.

A mi tío Juan Sigifredo Córdoba, por sus conocimientos y su entrega, Dios lo bendiga y lo acompañe siempre.

A mi Padre, Arturo Jimenez y mi Madre, Luz Emilia Ordoñez, por su generosidad y paciencia, Solo me resta decirles Muchas Gracias, por haber hecho participe de esta gran fiesta que es la vida.

CARLOS ARTURO JIMENEZ ORDOÑEZ

AGRADECIMIENTOS

A la universidad de Nariño, por toda nuestra formación académica.

A nuestros profesores y demás personas que nos brindaron confianza y entusiasmo para seguir nuestra vida académica.

Al docente y amigo Alfredo Palacios Narváez, por sus conocimientos y experiencias compartidas.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	12
1. MARCO GENERAL	14
1.1 Tema	14
1.2 Titulo.....	14
1.3 Problema	14
1.3.1 formulación del problema de investigación	14
1.3.2 Descripción del problema.....	14
1.4 Alcances y limites	16
1.4.1 Alcances	16
1.4.2 Limites.....	17
1.5 Justificación	18
1.6 Objetivos	21
1.6.1 General	21
1.6.2 Específicos:	21
2.1 ANTECEDENTES	22
2.2 MARCO TEÓRICO- CONCEPTUAL.....	26
2.3 Marco contextual	45
2.3.1 Macro contexto.....	45
2.4 Marco Legal.....	47
3. DISEÑO METODOLOGICO	50
3.1 Metodología	50
3.1.1. Investigación acción, participación.....	50
3.2 Método de investigación.....	51
3.2.1 Acción, participación.....	51
3.3 Proceso de investigación.....	51
3.4 Instrumentos de la investigación	51
3.5 Aspectos administrativos	51
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	53
BIBLIOGRAFIA	54

ANEXOS56

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1. ESTUDIANTES GRADO OCTAVO 2, INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN BOSCO PASTO.	12
FIGURA 2. FORMATO O PLANCHA TRADICIONAL, USO DE COPIAS DE MODELOS Y ESTEREOTIPOS ESTANDARIZADOS.	15
FIGURA 4. ESTUDIANTES GRADO OCTAVO 2, CLASE NORMAL DE EDUCACION ARTISTICA.....	19
FIGURA 5. INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN BOSCO SEDE PASTO, CELEBRANDO SUS 75 AÑOS.	46
FIGURA 6. ESTUDIANTES REALIZANDO TEXTURAS VISUALES A PARTIR DE LA LÍNEA.	63
FIGURA 7. ESTUDIANTES PARTICIPANDO "TODOS AL TABLERO".....	65
FIGURA 8. ESTUDIANTES REALIZANDO EL TALLER " VAMOS A MIRAR CON LOS OÍDOS".....	68
FIGURA 9. RESULTADO ESTUDIANTE A PARTIR DE LA DESCRIPCIÓN DE LAS FORMAS.	68
FIGURA 10. TALLADO EN JABÓN.....	71
FIGURA 11. TRABAJO ESTUDIANTE, COLLAGE HACIENDO USO DE LOS RECORTES RECICLABLES.	73
FIGURA 12. ESTUDIANTES JUGANDO CADÁVER EXQUISITO.....	76
FIGURA 13. GRUPO DE ESTUDIANTES, REALIZANDO UNA COMPOSICIÓN COLECTIVA.....	76
FIGURA 14. TRABAJO FINAL CADÁVER EXQUISITO.....	77

RESUMEN

El trabajo de investigación “ESTRATEGIAS LÚDICAS METODOLÓGICAS PARA POTENCIALIZAR LA CREATIVIDAD ARTISTICA EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y CULTURAL”. Recoge una propuesta lúdica metodológica, con la realización de actividades, donde se promueven el desarrollo de la creatividad en estudiantes de grado octavo 2, en la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco. Se pretende exponer que el pensamiento creativo, el juego, la experimentación, la transformación, y la innovación, pueden ser una estrategia válida para llegar al aprendizaje significativo, posibilitando e enriquecimiento la expresión plástica.

Dentro del proceso educativo, el docente será quien deba crear el clima estimulador, que proporcione al niño la confianza y seguridad a través de recurso y medios grafico plásticos, logrando nuevos resultados que contribuirán al proceso de creación de objetos artísticos y formación de individuos más autónomos.

ABSTRACT

The research “METHODODOLOGICAL STRATEGIES FOR RECREATIONAL POTENTIATE ARTISTIC CREATIVITY IN EDUCATION AND CULTURAL ARTISTIC”. Collect a methodological proposal playful, with the completion of activities, where the development of creativity in eighth grade 2, Municipal Educational Institution San Juan Bosco promoted. It aims to show that creative thinking, play, experimentation, transformation and innovation, can be a valid strategy to achieve meaningful learning, enabling and enriching artistic expression.

Within the educational process , the teacher will be who should create stimulating climate, that gives the child confidence and security through resource and plastics graphic media, achieving new results that will contribute to the process of creating art objects and training of individuals more autonomous.

INTRODUCCION

Este proyecto formula una alternativa de didáctica utilizando la lúdica como estrategia metodológica para el desarrollo de la capacidad creativa reflexiva, en la enseñanza y aprendizaje de la educación artística y cultural, de los niños y niñas de la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco ubicado en la comuna 2, se aborda el juego creativo como acción de libertad a fin de lograr una mejor apropiación de los procesos creativos del arte y la formación de valores sociales de respeto por la diferencia.

Parte de reconocer la importancia creciente del mundo de la imagen como un factor que unido a los diferentes esquemas de diseños metodológicos tradicionales, han establecido un prototipo de enseñanza del arte en la escuela que aleja al niño de la exploración creativa como iniciativa en la comprensión y disfrute de su entorno visual y desarrollo de sus capacidades artísticas. Se considera, que al propender por una enseñanza del arte centrado en la lúdica, se generan espacios de aprendizaje en los que el estudiante accede a la liberación de estereotipos generalizados en la enseñanza del arte; en especial cuando estos se rigen por los contenidos establecidos en textos guías de uso común en la educación tradicional. El ejercicio investigativo formula algunos ejemplos de cómo la lúdica convertida en juego creativo favorece el desarrollo de la autoestima, la participación, sensibilidad, reflexión, y sobre todo la capacidad creadora.

FIGURA 1. Estudiantes grado octavo 2, Institución Educativa San Juan Bosco Pasto.



Fuente: esta investigación

Por las características metodológicas el trabajo se enmarca dentro de una investigación de tipo educativo “acción en el aula” por cuanto el propósito fue conocer en primera instancia la situación de la población objeto de estudio entorno a los procesos, estrategias recursos, medios y contenidos artísticos utilizados en la enseñanza del arte, en la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco en la Ciudad de Pasto, se diseñaron diferentes estrategias pedagógicas centradas en la lúdica como recurso metodológico que potencialice la creatividad artística, finalmente se exponen las conclusiones y recomendaciones en las que se destaca el valor de la lúdica como medio favorable para el aprendizaje artístico, de su importancia como recurso metodológico por cuanto saca a flote la inventiva, originalidad y creatividad artística de los jóvenes pertenecientes al grado octavo 2 de la institución San Juan Bosco.

1. MARCO GENERAL

1.1 Tema

Estrategias lúdicas metodológicas para el desarrollo de la creatividad, en la educación artística y cultural, de la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco comuna 2, de la ciudad de Pasto.

1.2 Título

Estrategias lúdicas metodológicas para el desarrollo de la creatividad, en la educación artística y cultural, en estudiantes del grado octavo, de la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco, comuna 2, de la ciudad de Pasto.

1.3 Problema

1.3.1 formulación del problema de investigación

¿Qué estrategias lúdicas metodológicas se implementarían para el desarrollo de la creatividad artística, en estudiantes del grado octavo, de la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco, comuna 2, de la ciudad de Pasto?

1.3.2 Descripción del problema

A partir de observación directa, los diarios de campo, entrevistas semi-estructuradas y encuestas aplicadas a los estudiantes que conforman el grado ocho-2, de la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco, de la ciudad de Pasto, se pudo concluir que el docente encargado de la materia de educación artística y cultural desconoce y por consiguiente no aplica a sus clases las estrategias metodológicas relacionadas al desarrollo de la creatividad y originalidad basado en el uso frecuente del juego creativo.

FIGURA 2. Formato o plancha tradicional, uso de copias de modelos y estereotipos estandarizados.



Fuente: esta investigación.

Al formular una nueva forma de enseñanza del arte se pretende llevar al joven a la experimentación e improvisación con diferentes técnicas gráfico plásticas, como recurso didáctico que favorezca la solución de problemas relacionados con el arte y sus diferentes manifestaciones, en especial ponga en juego la originalidad, el trabajo en equipo, la creatividad, que lo aleje de la copia y los estereotipos, igual contribuya a la formación de individuos autónomos, reflexivos capaces de resolver problemas cotidianos, y a expresarse libremente por medio del arte.

Se considera que la aplicación del juego creativo (lúdico) usado en la clase de educación artística y cultural serviría para favorecer la imaginación, romper los lasos invisibles de rechazo y ayudar a solucionar problemáticas sociales como la agresividad y desmitificar la representación social de creer que el arte es solo para los artistas. Así las cosas, la lúdica como didáctica asociada al arte, además de brindar espacios de gozó, disfrute, libera al joven de la certidumbre frente a la concepción disciplinar de los saberes y conocimientos estandarizados.

Es necesario aclarar que, la creatividad y la lúdica, en los niños tienen la capacidad de integrar la fantasía y la realidad. Como hilo conductor sobrepasa la memorización y el pensamiento convergente, asociados a la memorización y ejecución de talleres pre

establecidos. Los cadáveres exquisitos son un claro ejemplo del uso del juego en el arte igual lo hacen el palíndromo, la imagen alterada y muchos otros recursos.

En otras palabras, la lúdica en este caso debe ser comprendida como experiencia inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

1.4 Alcances y límites

1.4.1 Alcances

El proyecto: Estrategias lúdicas metodológicas para desarrollo de la creatividad artística, con talleres creativos, en estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San Juan Bosco de la ciudad de Pasto, es una propuesta de trabajo en el aula que se basa en la utilización de actividades lúdicas, orientadas a permitir a los niños se expresen con libertad, originalidad frente a la solución de problemas creativos derivados del conocimiento y aplicación de técnicas gráfico plásticas.

Al utilizar diversas estrategias pedagógicas como: alteraciones visuales, juegos mentales, procesos de experimentación y exploración con medios y materiales diversos, los investigadores diseñaron estrategias metodológicas ricas en cuanto a su dinámica de trabajo las que llevadas a la práctica en la exploración con diferentes medios y recursos artísticos, permiten, por un lado, conocer el estado actual de las capacidades creativas de los jóvenes, y por otro, fortalecer el enriquecimiento continuo de la labor pedagógica del arte, en pro de la formación tanto de estudiantes como de docentes practicantes. Los resultados de las diferentes actividades serán socializados con el fin de incentivar a los nuevos docentes de arte a la exploración de metodologías favorables al desarrollo del potencial creativo de los jóvenes y al exponerlos resultados estimular y valorar el trabajo de los niños.

Los alcances e impactos que se pretendieron alcanzar con este trabajo son:

- Generar un nivel progresivo de motivación e interés por el arte, mediante la aplicación de las estrategias lúdicas metodológicas.

- Incentivar y estimular el potencial creativo, a través de estrategias lúdicas que permitan el libre crecimiento artístico.
- Mejorar el rendimiento académico y personal haciendo uso de sus capacidades creativas fuera y dentro del aula.

1.4.2 Limites

La propuesta alcanzará sus límites cuando los niños se expresen libremente reflexionando de manera constructiva, clara concisa, espontánea, original y fluida, sobre los aspectos del arte que se abordaran en el transcurso de los talleres de formación, gráfico plástica, de esta manera, el dibujo, la pintura, el collage, o la escultura facilitaran el aprendizaje y la maduración socioemocional de los niños.

- El breve tiempo escolar dedicado al arte impide seguir de manera detallada la evolución de la expresión creativa de los niños, ya que hay otras actividades en sus estudios y en su cotidianidad que los margina del arte.
- A pesar de la aplicación de talleres artísticos de tipo colectivo, los paradigmas sociales impiden a algunos jóvenes mejorar sus relaciones interpersonales.
- La carencia de materiales, medios y recursos junto a un aula de artes son obstáculos que limitan el desarrollo de la creatividad.

1.5 Justificación

Todos los seres humanos abordan la vida con un gran potencial de creatividad, potencial que es deteriorado por los hábitos, y en especial por el sistema educativo. El niño es un ser en pleno desarrollo de sus potencialidades, se caracteriza por tener una curiosidad sin límites, una sensibilidad infinita y una avidez de conocimientos sobre el mundo, al que explora de manera continua esta capacidad. Se traduce en una imaginación prodigiosa capaz de transformar, alterar, modificar o reinterpretar la realidad misma para su propio goce o deleite, siendo la expresión artística a sumo grado el elemento de soporte de toda esa esencia imaginativa.

La problemática educativa asociada a la enseñanza del arte no ha sido extraña al proceso de la enajenación de la creatividad; esto se evidencia en el trato que le da el estado al arte y en especial a su enseñanza mientras que en Colombia se propicia la enseñanza de las ciencias exactas, estados como México, Chile, Argentina, Paraguay los países centroamericanos con apoyo de la Unesco le han dado la importancia que representa esta área del saber para el enriquecimiento del espíritu humano y que decir de España a quien le debemos nuestro modelo curricular su plataforma (agrega) le brinda al docente un sinnúmero de recursos técnicos, curriculares y estrategias metodológicas tan variadas y organizadas pero que ni tan siquiera son conocidas por nuestra facultad. Entonces como hablar de arte y en ella de creatividad o patrimonio, no existe un texto oficial que nos aproxime a su conocimiento, el que hay “Orientaciones pedagógicas para Educación Artística en básica y media”, es un discurso filosófico absurdo al momento de aplicar en el contexto de una escuela los lineamientos definidos por el MEN, de ahí la ignorancia suma de los docentes sobre los procesos creadores, medios y técnicas y manifestaciones culturales en el ámbito local, regional o nacional. Y más grave aun cuando los estetas se entronizan como conductores en el derrotero del arte mientras que en las escuelas para acomodo de los maestros, el texto guía es el príncipe.

“ 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 la cual se contempla y se valora la calidad de la 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 las representa significando la experiencia misma (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2000, p. 25).

FIGURA 3. Estudiantes grado octavo 2, clase normal de educación artística.



Fuente: esta investigación.

Otro factor que limita los procesos creadores es el mismo docente quien posee la concepción errónea de creerse amo y señor del conocimiento; él es quien dirige la clase e impone los saberes, y la forma de su apropiación por parte de los jóvenes, e impide la búsqueda de soluciones como capacidad autónoma para encontrar soluciones individuales a problemas no solo del arte sino de todas las áreas del saber. De esta forma se valida y mantiene el principio de la modernidad e imposición del pensamiento europeo (yo conozco algo y se lo enseño al otro: relación sujeto -objeto). Pero con el agravante de que el conocimiento se degrada en la medida de como este llega a las clases menos favorecidas. Noam Chomsky, nos dice:

“Hacer que el público sea incapaz de comprender las tecnologías y los métodos utilizados para su control y su esclavitud. La calidad de la educación dada a las clases sociales inferiores debe ser la más pobre y mediocre posible, de forma que la distancia de la ignorancia que planea entre las clases inferiores y las clases

sociales superiores sea y permanezca imposibles de alcanzar para las clases inferiores”(Chomsky, Noam 2010).

Por su parte los procesos de deculturación derivados de la saturación de la imagen, y los medios informáticos conducen a los jóvenes a la adquisición de valores culturales foráneos, ahora los estudiantes aprenden más fácilmente a partir de la cultura visual, ya que ella está en todas partes, aprenden a ser consumidores a no pensar libremente. Individuos sujetos a la oferta y la demanda del capitalismo, convertidos en masa amorfa se mueven al vaivén de los medios, por ejemplo: la estudiante Yurani Marcela Castillo Miramag, del grado octavo, edad 13 años, en la hoja de vida, relata *“lo primero que quiero hacer es acabar mi secundaria.....visitar México, Alemania, París y Perú, conocer mis bandas favoritas, Panda, Fall Out Boy, Black Veil Blides, Green Day, entre otras, conocer a Mox, Nicola Arrieta y conocer a los integrantes de la serie the wolkkin Dead...”* es importante resaltar que el impacto de los medios de comunicación, en los jóvenes cada vez es más fuerte la idealización a colocando en posiciones importantes a personajes de farándula, desconociendo totalmente nuestra propia cultura o de personajes destacados en el contexto regional o nacional.

Ante estos avatares, Enrique Dussel, propone que se desarrolle una pedagógica a partir de los conocimientos locales, un respeto a lo propio: discutir los temas mas no por la imposición, si no como una manera de creación colectiva a partir de la experiencia rural, en esta apropiación, el maestro está en disposición de aprender para asumir entre todos una postura crítica, o simplificación histórica, de la experiencia del otro donde el saber será apropiado y no trasmitido, en consecuencia dejaría de ser una pedagogía memorística”.

Es posible de esta manera “apreciar a través de esta disciplina la simbología de los rituales, sagrados o no, de los diferentes grupos étnicos y culturales, como los significados de los colores, formas, trajes, objetos de culto o de uso tradicional, música, danza, de las celebraciones religiosas, o de fiestas familiares, de carnavales y festivales, o de reuniones de otro tipo. El juego lo afecta lo toca, La conceptualización sobre lenguajes artísticos y la historia de las artes locales, regionales y universales”. (Enrique Dussel, 1980)

1.6 Objetivos

1.6.1 General

Potencializar la creatividad artística, en estudiantes de grado octavo, en la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco, de la ciudad de Pasto, mediante el diseño y aplicación de talleres lúdico creativos.

1.6.2 Específicos:

- Diagnosticar que estrategias lúdicas, metodológicas y didácticas son utilizadas para el desarrollo de la creatividad, en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa municipal San Juan Bosco comuna 2 del municipio de Pasto.
- Identificar las diferentes estrategias lúdicas utilizadas en el proceso de creatividad en el área de educación artística y cultural.
- Generar una propuesta didáctica para la potenciación de la creatividad, a través de aplicaciones de estrategias lúdico metodológicas.

2. REFERENTES TEORICOS

2.1 ANTECEDENTES

Carlos Alberto Jimenez, en *Cerebro creativo y lúdico*, propone: “La lúdica debe de ser comprendida como experiencia cultural y no solamente ligada al juego”. Ahora bien, las experiencias lúdicas son dimensiones transversales que atraviesan toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Por consiguiente, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial, a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana.

Es necesario resaltar que los procesos lúdicos, son una serie de actitudes y de predisposiciones que atraviesan toda la corporalidad humana. Podríamos afirmar que son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano. Por otra parte, estos procesos son productores de múltiples cascadas de moléculas de la emoción, que invaden toda nuestra corporalidad, produciendo una serie de afectaciones cuando interactuamos espontáneamente con el otro, en cualquier tipo de actividad cotidiana que implique actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, la escritura, el arte, el descanso, la estética, el baile, el amor, el afecto, las ensoñaciones, la palabrería. Inclusive, todos aquellos actos cotidianos como “mirar vitrinas”, “pararse en las esquinas”, “sentarse en una banca”, son también lúdicos. Es necesario aclarar al respecto que lo que tienen en común estas prácticas culturales, es que en la mayoría de los casos, actúan sin más recompensa que la gratitud y la felicidad que producen dichos eventos.

Las experiencias culturales ligadas a la lúdica, a nivel biológico, son las que producen mayor secreción a nivel cerebral, de sustancias endógenas como las endorfinas. Estas moléculas mensajeras según la neurociencia, se encuentran estrechamente asociadas con el placer, el goce, la felicidad, la euforia, la creatividad, que son procesos fundamentales en la

búsqueda del sentido de la vida por parte del ser humano”.(*Jimenez Vélez, Carlos Alberto.2009*)

Jenny Natalia Guerrero Riascos, y Patricia del Carmen Montero López, en su tesis *La lúdica y la Creatividad como estrategia de aprendizaje* asocian el pensamiento creativo a la originalidad por cuanto los niños y las niñas, expresan con libertad su pensamiento de dibujo libre, como una solución inesperada con ideas únicas y brillantes a problema o hecho de la vida cotidiana; sin abordar el problema creativo, conciben el acto creador como un juego que fortalece la creatividad; argumentan que por naturaleza todos los niños son creativos,. Respecto de la imaginación consideran que es un tema muy explotado en especial en lo relacionado con las artes como sinónimo de libertad. (*La lúdica y la Creatividad como estrategia de aprendizaje,2012*)”

Shirlen Greis Jurado Botina, considera que “El juego es el medio más apropiado para que el niño se exprese creativamente y aprenda a hacerlo de distintas formas, adquiera independencia y emplee por sí mismo, sus esfuerzos para su realización personal” dicen también que el juego da buenos resultados cuando se le proporciona al niño materiales que desarrollen su fantasía y la curiosidad o se lo anime a que exprese sus ideas con respecto a lo que está trabajando; igual relaciona el juego con la lúdica contradiciendo los formulado por Carlos Jimenez. El juego para las investigadoras puede estar presente en el canto, en el dibujo, en la pintura en el trabajo con papel, en el modelado, en la expresión corporal..., en todas las actividades de enseñanza que le permitan actuar al niño con autonomía y demostrar lo que es capaz de crear. De esta manera, ellas creen que la lúdica está relacionada con el juego. (Estrategias lúdicas para la enseñanza de la educación artística en el primer grado de básica primaria escuela integral el Encano municipio de Pasto. 2004)

En su trabajo investigativo Jacinto Jorge Esteban, *“El juego como estrategia didáctica en la expresión artística. En educación infantil”* considera que la escuela debe caracterizarse como ámbito que posibilite y facilite el desarrollo de la creatividad en todas las dimensiones de la personalidad infantil. Así Lowenfeld (1973) en su famoso libro *"Desarrollo de la capacidad creadora"* postula que la finalidad de la enseñanza artística estriba

en desarrollar la creatividad, proporcionando también una base para comprender las fases de desarrollo de los niños, estudiando sus creaciones plásticas; para este autor la expresión libre es una necesidad para conseguir un buen desarrollo psíquico y emocional. Por ello no debe ser obstaculizada por los métodos formales de enseñanza. El interés fundamental se centra en el niño y los educadores, en consecuencia, deben estimular fundamentalmente la espontaneidad del instinto expresivo del niño. (p .15)

En lo relacionado a la creatividad abordamos el trabajo del sociólogo Juan Acha, quien en “Introducción a la creatividad artística”, Nos aproxima a uno de los aspectos más relevantes del presente trabajo. La creatividad artística, Acha, sustenta en su trabajo que en cualquier sociedad, las artes descansan sobre distintos conceptos, utilizan diferentes técnicas y ofrecen funciones diversas, al preferir las modalidades dominantes, emergentes o residuales, igual establece tres factores que influyen y repercuten en la sociedad y en la producción artística, Según la sociedad en que se lleva a cabo, la producción artística es afectada por tres poderes que hasta hoy rigen toda sociedad humana occidental: el poder político, el poder económico y el poder ideológico.

Aunque un pintor se lo proponga, no podrá nunca producir dos obras completamente idénticas. Siempre registramos diferencias, esto es, originalidad en cada una, si por tal entendemos la singularidad.

Producto de su reflexión teórica entorno a la enseñanza del arte en la escuela, Juan Acha estructura un currículo para la enseñanza de las artes en México “Expresión y Apreciación artística (Artes plásticas), en dicho documento se aborda el concepto de Arte y sociedad en esta unidad de manera sucinta de abordan los problemas de la naturaleza del arte, lo estético, su clasificación y su producción; en la unidad dos se considera , La expresión y apreciación grafica en relación al conocimiento de los elementos morfológicos, la perspectiva, el dibujo, en sus diferentes modalidades, la tercera unidad trata del de la expresión en relación a la expresión y apreciación pictórica, la unidad cuatro centra su foco de estudio en la escultura y la arquitectura y finalmente en la quinta unidad se centra en las manifestaciones plásticas de México por consiguiente no solo este texto de Acha sino todos

sus escritos se constituyen en un soporte conceptual de gran valor para el desarrollo del presente trabajo.

Finalmente abordamos en los antecedentes los Apuntes para la estimulación, por los docentes, de la creatividad en los estudiantes, de Maria Teresa Cardoso Barrera, (1994); ella asocia la creatividad, al surgimiento de la vida en la tierra considera que la creatividad es un elemento esencial para el desarrollo de las sociedades, por lo que la educación y dentro de esta la labor del docente no debe quedar exenta de lograr dicha estimulación y desarrollo, especialmente porque forma al hombre nuevo que será el modificador de la sociedad.

Enfatiza que el acto pedagógico como elemento esencial para estimular la creatividad, debe utilizar dentro de su radio de acción procesos flexibles, dinámicos y adaptables a diferentes situaciones y ámbitos de la vida escolar. Expone que la lúdica escolar es una actividad que enlazará el mundo lúdico del adolescente, a sus ansias de jugar o crear.

2.2 MARCO TEÓRICO- CONCEPTUAL

2.2.1 LÚDICA Y JUEGO

El termino Lúdica proviene del latín *ludus*, Lúdica/co dícese de lo perteneciente o relativo al juego. El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano es una herramienta valiosa para el conocimiento y aprehensión de la realidad, El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar. La lúdica es en una verdadera fuente generadora de emociones y canalizadora de la expresividad humana.

En particular, la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Así mismo, Dinamizar los actos pedagógicos con la lúdica no le resta valor al mismo, por el contrario encontramos que ella en sí misma como parte del ser humano favorece el desarrollo intelectual y social.

2.2.2 JUEGO: DE LO PERSONAL A LA INTERACCIÓN SOCIAL

Podemos concluir de manera provisional que las interacciones simbólicas que se produce en la zona de juego no se agotan ni en la descripción y análisis de sus aspectos objetivos sendero que nos conduce al control y la tecnificación de los juegos, así como tampoco en la descripción e interpretación de sus aspectos subjetivos, camino que nos permitiría comprender la vivencia subjetiva de las personas; hace falta una mirada más relacional y sistémica, capaz de comprender el juego como una situación de interacción simbólica generadora de experiencias contextualizadas, esas particulares prácticas de transcendencia humana son suficientes para vincular estrechamente el conocimiento y el interés, lo objetivo y lo subjetivo, lo social-comunitario con lo individual.

En este sentido podemos decir que, los juegos que tiene lugar en esta zona pueden clasificarse en tres grandes grupos, a partir del tipo de interacciones que movilizan, es así como encontramos juegos de interacción situacional, grupal y simbólica.

Los juegos en los que interactúan actores históricamente posicionados y disimétricamente relacionados, tratando de generar consensos respecto al significado y el sentido de las acciones, objetos, valores y espacios que habitan, respondiendo a un proceso de organización de lo vivido y dando origen a *“imágenes y sistemas de referencia que nos permitan interpretar lo que sucede, e incluso dar un sentido a lo inesperado, categorías que sirven para clasificar las circunstancias, los fenómenos y a los individuos con quienes tenemos algo que ver, teorías que nos permiten establecer hechos sobre ellos ”*¹⁰

En los juegos de interacción situacional, se *“construyen los espacios y lugares sociales, desde los que los actores introyectan una perspectiva móvil de quienes son y/o han sido, y cuáles son sus posibilidades objetivas de existencia”*¹¹, creando referentes situacionales, que le dan sentido al espacio en relación con la representación que el sujeto hace de sí mismo y de los demás; el lugar social que determina los itinerarios cotidianos en los que se establecen las relaciones posibles de tal sujeto con el entorno.

En los juegos de interacción grupal, el individuo se relaciona con el colectivo para ser reconocido socialmente como parte de un determinado grupo, lo cual se logra a través de ritos, ceremonias y demás prácticas socializadoras, que les capacitan y califican con los elementos culturales y sociales necesarios para el desarrollo de determinadas acciones, o simplemente les acercan, para dotarlos de trivialidades.

A todo esto, que renueven sus lazos de unión - separación con los demás, subordinando la identidad individual a una mayor. Ritos, ceremonias y prácticas socializadoras, que buscan transferirle las creencias del grupo, autorizándolo mediante prácticas de iniciación o de pasaje, para reproducir y legitimar no sólo al grupo, sino también a la estructura que subyace en él, y que pueden actuar como catalizadores de procesos sociales que encuentran en ellos una intersección creadora.

Finalmente, los juegos de interacción simbólica, se plantean en torno a las representaciones sociales que son articuladas bajo la forma de producciones comunicativas que según Regüillo *“ponen en escena el cuerpo, el lenguaje, los gustos, estilos de vida y el consumo, visibilizando en el medio ambiente de los actores, la influencia de instituciones y grupos en su proceso vital, al incorporar en forma revisada y transmutada, determinados discursos sociales como situaciones “naturales” para el sentido común”*

De manera general podemos decir que, en cualquiera de los casos antes mencionados, lo que entraría en interacción serían acciones de juego a través de los cuales los individuos expresarían su libertad creadora a través de las posiciones que asuman en el juego y la disposición que posean para vincularse a él, en unas condiciones materiales y simbólicas de juego que estarían determinadas tanto por las reglas que este tenga como por el contexto sociocultural en el que la situación de juego se presente, los cuales establecerían un marco variable de confianza social necesario para propiciar la aproximación entre distintos que en pugna por definir el sentido, tanto personal como social de la experiencia de juego, con lo que se verán afectados tanto sus cogniciones, decisiones, comunicaciones, acciones, identificaciones.

2.2.3 MÁS ALLA DEL OFICIO.

2. 2.3. 1 LAS ACTIVIDADES MANUALES.

Al referirnos a la importancia que han tenido para la enseñanza del arte en la escuela tradicional los procesos manuales, hacemos referencia a la actitud de algunos maestros y alumnos de privilegiar el trabajo y omitir sus complejidades psíquicas y sociales. En realidad los procesos técnicos y manuales son mucho menos importantes que los visuales. En la actualidad hay tendencias y géneros artísticos (la fotografía, la televisión, el arte digital, el cine.) en los que carece de importancia y significación quien ejecuta las obras e importa tan solo quien los proyecta o concibe; incluso muchas tendencias ni siquiera demandan un trabajo manual (ready made), vivimos una época artística en la que el trabajo manual ha perdido prestigio y lo monopoliza el intelectual.

Por ende las artes visuales, más promocionadas en la escuela tradicional centran su enseñanza y aprendizaje en trabajos manuales como el modelado, el dibujo (boceto) escultórico, el dibujo, el coloreado, el dibujo inciso y la reproducción mecánica del grabado; por lo anterior el dibujo es la técnica manual común a los diferentes géneros de las artes visuales y la de mayor importancia. Le sigue el colorear, tanto el dibujar como el colorear son procedimientos manuales que han sido utilizados como medios y por tanto tienen muchos empleos, variadas dimensiones o efectos; esto quiere decir que ellos dependen de las finalidades con que los usemos.

Respecto del dibujo según Juan Acha, este pertenece más a la lingüística, en tanto sistema que permite representar gráficamente o por figuras la realidad visible igual que las palabras al hablar o al escribir. El colorear en cambio hace referencia a la tecnología de cubrir objetos o superficies con pigmentos. Después de todos las artes en la escuela sólo han sido consideradas como trabajos derivados de tecnologías y lenguajes ignorando sus trasfondos psíquicos y sociales, los maestros y alumnos se han atenido a lo visible de tales trabajos que en lo substancialmente manual han permanecido igual a lo largo de la historia humana.

Es importante entonces, detenernos a analizar la riqueza del dibujo, el que posee dimensiones expresivas y comunicativas de mayor relevancia que la mimética exaltada por la academia, y hacia ellas se deben orientar los procesos artísticos en la enseñanza y aprendizaje del arte en la escuela, este giro obliga a maestros y alumnos a proveerse de los mecanismos y herramientas necesarios para que además de los trabajos manuales el niño desarrolle sus capacidades sensitivas, emotivas y mentales. Esto es posible si se orienta el aprendizaje del arte desde una nueva forma de enseñanza que garantice: que el niño se ha apropiado de manera consciente e independiente de los conocimientos necesarios y es capaz con ellos de buscar, promover, o concretar soluciones creativas de tipo artístico.

Si analizamos, las ventajas de asociar la actividad lúdica a la enseñanza de las artes nos encontramos ante un escenario educativo capaz de suscitar en los niños la capacidad creadora en la que subyacen múltiples factores como: calidad expresiva derivada de un trazo activo, escueto que denote mayor vuelo de la imaginación y la fantasía ; que esté cargado de emotividad, dramatismo o lirismo, que posibilite la representación de lo invisible como capacidad para simbolizar y evocar realidades dentro de las ambigüedades iconográficas propias del arte.

El acto creador centrado en el juego creativo va a favorecer la inventiva última dimensión del dibujo, no en vano el secreto del dibujo está en el diálogo fluido que entabla la fantasía con las manos, esto es, consiste en saber hacer visibles mundos de ficción en unas cuantas líneas. Y si este diálogo producto del juego deja de ser un proceso complejo para aproximarnos a la fantasía hermanada con la memoria y la reflexión, así el acto creador deja de ser un acto esporádico y se convierte en acciones individuales cuyas aptitudes van acompañadas indefectiblemente de las capacidades visuales, sensitivas y mentales más las creativas en algunos casos.

Igual acontece con el colorear, sus complicados y variados procedimientos, herramientas y materiales poseen las mismas dimensiones plásticas que el dibujo. Es importante recordar que el impresionismo lo libera de la mimesis y el expresionismo amplía sus horizontes a la expresión de las pasiones humanas, así el color en el expresionismo

renuncia a las armonías y se aboca a las desarmonías cromáticas agresivas, de esta forma la figura y el color se equiparan en intensidad visual y dan origen a nuevos lenguajes expresivos.

El color, abre caminos hacia la búsqueda de dimensiones estéticas independientes vital para el arte avanzado de la pintura. La escuela debe favorecer a través de procesos didácticos y metodológicos el conocimiento de las dimensiones comunicativas del color, para que de esta forma el niño pueda elegir la que más se acomode a sus finalidades y propósitos.

2,2,3,2 LOS PROCESOS VISUALES.

La escuela tradicional ha enfatizado la enseñanza y aprendizaje del arte a través de una relación de los procesos visuales y manuales, frecuentemente orientados al consumo de obras de arte y a la utilización de patrones, que sirvan de modelo. Se piensa que de esta forma el aprendizaje del dibujar y del colorear enseña a ver de facto. Este hecho es común a la gran mayoría de las escuelas, validado por el estado a través de los textos escolares ha convertido al profesor en un simple recetario.

Esta manera de enseñar a ver se encuentra hoy muy difundida pero es empírica y por tanto, lenta y deficiente, no se tiene conciencia de una educación artística razonada y sistemática de la visión que permita ahorrar tiempo y ganar en eficiencia. Por lo regular profesores y alumnos creen que todo depende exclusivamente de poner un poco de atención en los pormenores visuales de la realidad natural y artística para percibirlos. Erróneamente se supone que el ojo ve según leyes ópticas de la cámara oscura y este ingenuo empirismo los impulsa a postular que basta tener ojos para ver todo y para que todos veamos igual. Sin embargo la visión de pormenores no es cuestión volitiva ni de simple deseo; obedece a las experiencias que paulatinamente y durante el tiempo de permanencia en la escuela el maestro sea capaz de desarrollar como impronta en todos los educandos.

Propender por una nueva manera de enseñanza del arte conlleva a la apropiación de estrategias metodológicas que favorezcan en los niños el desarrollo de sus operaciones

visuales no solo para reconocer los pormenores cromáticos texturales, volumétricos y figurativos de la realidad visible, sea natural o cultural, sino también para descubrirlos, reinventarlos a fin de que él pueda imprimirle a su obra efectos estéticos, artísticos o temáticos. Si las aptitudes estéticas implican un saber profesional de técnicas y materiales, las operaciones visuales exigen del maestro un saber ver, más allá del mero deseo de ver y del mirar cotidiano.

En otras palabras, el maestro debe saber mirar la realidad de manera acuciosa y avizora, conocer los efectos visuales posibles de los componentes de las aptitudes manuales, debe enseñar a ver a través de innovaciones constantes en su práctica profesional, de tal forma que esta favorezca en el niño además del desarrollo de sus aptitudes manuales, procesos de adquisición de conocimientos pertinentes, capaces de potencializar sus facultades cognoscitivas y creadoras.

Por ende, el maestro tiene que empezar por familiarizar al niño con los mecanismos psíquicos de su percepción visual. Esto lo llevará a conocer los alcances de sus posibilidades estéticas, artísticas o temáticas respecto de la visión humana y poder así adquirir y desarrollar una cultura visual, esto es una visión como persona particular de la realidad natural, cultural o social a través del arte.

Aquí cabe analizar, los factores biológicos sociales o históricos que inciden en las operaciones visuales del maestro y que de alguna u otra forma afectan los procesos estéticos y artísticos perceptivos de los niños en la educación artística.

Algunos especialistas señalan que el ojo no ve: es el hombre quien lo utiliza para ver lo que le interesa y necesita ver. El ojo no funciona únicamente como la cámara oscura, lo hace dentro de la relación realidad - ojo - mente. Quiere decir que en los procesos perceptivos además de la anatomía y fisonomía del ojo intervienen la sensibilidad, la realidad y la mente (el cerebro cargado de experiencias o intereses), recordemos que nuestro aprendizaje recae sobre palabras y patrones visuales que han venido transmitiéndose de padres a hijos a lo largo del tiempo.

Así encontramos que, en la realidad objetiva no todo es humanamente perceptible (el perro percibe más olores y sonidos que el hombre), como tampoco se cubre todo lo históricamente perceptible de la realidad, nos limitamos a las necesidades que nos impone nuestra clase social, nuestra profesión y nuestra individualidad.

En el arte la representación de la realidad ha cambiado con la historia. Desde los albores de la humanidad han coexistido el realismo visual (Altamira) y el realismo conceptual (cuevas del Cantábrico) así como más tarde operaron simultáneamente las estéticas de la belleza (Grecia y Roma) y la del horror (Azteca - Maya), acordes a un sistema particular de signos que permiten representar la realidad visible y la invisible. Igual aconteció con el feudalismo el que adopta el realismo conceptual o simbólico ajeno a la belleza clásica y el Renacimiento que acoge la estética grecolatina basada en el naturalismo y la belleza que es la matriz de la fotografía que hoy abunda.

En la actualidad cada ciencia, arte y tecnología posee sistemas particulares para representar la realidad pero ninguno de ellos la cubre en su totalidad. En este sentido la relación visión - representación se convierte en el centro del aprendizaje visual de las artes, pues cubre todos los recursos visuales de la producción y consumo de productos artísticos, y similar a lo que sucede con la enseñanza de la ciencia y la tecnología, el niño debe aprender a leer el lenguaje particular de arte.

Indefectiblemente en él van a intervenir la sensibilidad y la mente al lado de la vista, igual que esta, la sensibilidad y la mente no siente ni piensa por si sola es el hombre quien la utiliza para percibir y para pensar, esto significa que es el hombre entero el que interviene con su memoria, fantasía, reflexión, atención, voluntad y demás facultades humanas, pero en cada caso concreto cambian sus recíprocas proporciones.

En otras palabras, la visión constituye un proceso cuya complejidad dentro del arte para los profesores y alumnos aumenta enormemente la necesidad de búsqueda de

alternativas educativas capaces de brindar aproximaciones válidas (científicas) entre el sujeto y el objeto artístico.

De ahí la importancia para la enseñanza y el aprendizaje del arte de convertir las operaciones visuales en un proceso sistémico donde la mente y la sensibilidad desborden el acto mecánico de ver. Es importante que los niños comprendan y asimilen que sin los sentidos, la sensibilidad y la mente no tendrían vínculos con la realidad, que sin la mente nuestros sentidos serían animales y sin la sensibilidad estos no pueden existir.

En otras palabras, la mente diferencia (o razona) un sentimiento de otro y una sensación de otra. El maestro en este caso debe penetrar las intimidades de las operaciones visuales de toda obra de arte, con el fin de favorecer en el niño su aprendizaje. Para mayor claridad de esta necesidad, veamos como en toda obra de arte se conjugan múltiples y variados componentes entre los que se destacan: los sensorio elementales que hacen referencia a adjudicar a los atributos o accidentes de la materia placer estético, placer muy elemental por su cercanía al agrado biológico postulado, desarrollado por algunas tendencias artísticas como el monocromismo, textural ismo, cinetismo, luminismo y geometris mo abstracto, en la década de los sesenta.

Ahora la sensorialidad no existe sola, nunca deja de estar acompañada por la sensibilidad. En sentido estricto, percibir y sentir es lo mismo. Por eso decimos que sentimos sabores, olores, sonidos, texturas o calor. Las dudas vienen con la visión pero en rigor, ver un color es sentirlo. Esto significa que los atributos o accidentes de la materia suscitan sensaciones de agrado biológico, agrado que para las tendencias sensorialistas es pre-estético y puede devenir en placer estético mediante ciertas idealizaciones (Gestualismos Jackson Pollock). Aunque elemental, este placer fue y es importante en el panorama artístico de occidente porque activa en el hombre la sensorialidad o sensualidad, hoy en peligro de ser reducida a la pasividad por los medios masivos.

En la escuela el aprendizaje de estas sensaciones sensorias, debe hacer parte de la apreciación artística. En especial sobre la base del estudio y análisis de obras de arte

particulares que permitan al niño aprender y generar sensaciones sensorias con la vista y a traducirlas en sentimientos estéticos con la sensibilidad (ver taller, vamos a mirar con los oídos). También tenemos a las sensorio - gestálticas que se ocupan de las figuras como unidades visuales de la obra de arte y abastece sensaciones elementales de la organización total y de cada figura y sus relaciones con la intrafigura para que sean verdidas en sentimientos estéticos de belleza, dramaticidad o sublimidad ; al profundizar en la enseñanza y aprendizaje de las sensaciones gestalticas estaremos desarrollando una visión estética, porque en vez de ver un tema en particular, por ejemplo un desnudo, estaremos percibiendo una configuración de líneas y planos como aproximación a la belleza elemental.

Es importante, el maestro clarifique a los niños la diferencia entre el reconocimiento de las figuras y el descubrimiento de las mismas. El primero simplemente se reduce a identificar la configuración, es decir comprueba su presencia porque la conoce. El conocimiento o descubrimiento de figuras en cambio repara en los pormenores de lo desconocido, los traduce en sensaciones y luego en sentimientos estéticos.

Al igual las sensaciones elementales el niño se pone en contacto con los pormenores de las configuraciones y aprende a analizarlos a través de la apreciación artística, así el niño que aprende a analizar los componentes de obras maestras sabrá razonar sobre los componentes de la suya, además de las anteriores es importante analizar a las operaciones sensorio - compositivas, como aquellas que se ocupan de la organización total o el conjunto de relaciones de la obra de arte y exigen mayor participación de la mente que las sensorio elementales.

De esta manera, en las artes es necesario poner atención a la composición de la obra, no sólo para deleite de nuestro gusto estético sino sobre todo para ver como las formas enriquecen los contenidos de la misma.

Aquí volvemos a encontrarnos con la importancia de la base biológica sobre la que recae la percepción del arte. La armonía o inarmonía de las obras de arte siempre descansa sobre los principios ordenadores del espacio isotrópico que el hombre desarrolla para

orientarse en él mediante un arriba y un abajo, una izquierda y una derecha, un adelante y un atrás, propios de su realidad perceptiva.

Estos principios se combinan con los conceptos de ritmos y proporciones, direcciones y simetrías que encontramos en la naturaleza y que tanto han preocupado a los estudiosos del arte, como principios básicos para los efectos estéticos incluyendo el interior y el exterior del cuerpo humano. Saber ver las diferentes simetrías y ritmos, direcciones y proporciones, es primordial para el educador, en el aprendizaje del arte, cuando éste pretende insertar innovaciones estéticas, artísticas o temáticas en los trabajos de sus educandos, de tal forma que no las contradiga sino que las acentúe y enriquezca.

Si bien, este aprendizaje es importante no cubre todas las producciones artísticas. Se hace necesario el desarrollo de las actividades sensitivas, los procesos mentales y todo esfuerzo encaminado a mejorar y desarrollar la creatividad.

2,2,3,3 LAS ACTIVIDADES SENSITIVAS.

Sabemos de la existencia de los sentimientos por las sensaciones que experimentamos a través de nuestro cuerpo (sentimientos sensibles) ejemplo cuando nos golpean sentimos dolor sin aprendizaje previo, los sentimientos vitales aparecen cuando sentimos dolor por enfermedad o accidente ejemplo: dolor de cabeza, brazos, etc.

Empezare por considerar, los sentimientos psíquicos denominados también anímicos o afectivos, son los de alegría, tristeza, agrado, desagrado, etc. y por último los espirituales que si requieren un aprendizaje previo, pues son culturales, no podemos conocer estos sentimientos a través de los libros ni por enseñanzas verbales, sino por la experiencia misma, lo mismo sucede con los colores, debemos ver el rojo para conocerlo, ya que no podemos experimentarlo mediante explicaciones de otra persona.

Estos sentimientos muy ligados a los procesos culturales y a las prácticas sociales, han hecho confusa y ardua la labor para diferenciar el sentimiento estético de los demás placeres de agrado biológico, por lo tanto el maestro de arte debe estar familiarizado con las

posibilidades estéticas que le ofrece su comunidad sobre lo estético como valor socialmente establecido con aquellos sentimientos valorativos en especial aquellos referentes a conceptos de belleza y fealdad, que posibiliten emitir juicios estéticos o artísticos de carácter analítico, crítico y reflexivo sobre el objeto artístico.

Sabemos que los ideales colectivos de belleza hoy son satisfechos por los estereotipos impuestos por los medios de comunicación como el cine, televisión, fotografía, configuración que es aceptada como valor cultural o como imperativo social a la que reconocemos o identificamos sin esfuerzo. En este caso los sentimientos de belleza la sociedad los hace aparecer positivos mientras que la fealdad representa lo negativo en consecuencia la enseñanza del arte en la escuela debe partir de un dialogo amplio y sincero sobre los valores culturales imperantes.

2,2,3,4 LOS PROCESOS MENTALES

A pesar de la estrecha relación de las actividades artísticas o estéticas con la realidad social, cultural y política colectiva del país nos encontramos ante una actitud negligente del maestro para abordar en la enseñanza del arte el desarrollo de los procesos mentales.

De ahí la necesidad de vincular, relacionar y razonar los hechos históricos con el arte esto implica tomar el arte como un complejo y cambiante proceso sociocultural que permita al niño aproximarse al panorama general del arte, con el objeto de ahondar más en sus posibilidades estéticas, artísticas y temáticas, procesos sistémico que busca generar constantes innovaciones en el arte, por cuanto más numerosos sean los conocimientos, más largo será el salto a la fantasía o a los terrenos insospechados de la creación artística

En concreto, los procesos mentales también hacen referencia a las innovaciones en materiales herramientas y procedimientos requeridos en esta temporalidad como

experimentación y búsqueda de los elementos matericos particulares acordes a las necesidades expresivas del objeto artístico.

Es menester que el maestro, introyecte los alcances y limitaciones de estos a fin de orientar de manera creativa, crítica y reflexiva, los procesos artístico - creativos del niño, por cuanto los efectos, innovaciones o transformaciones en los recursos técnicos utilizados en la producción, ocasionan cambios en las significaciones. Los efectos de naturaleza técnica se tornan en valores artísticos cuando retroalimentan al sistema (incluso al escolar) con alguna innovación al fin y al cabo toda obra de arte tiene una base teórica o material.

2,2,3,5 LA CREATIVIDAD ARTISTICA

La escuela busca desarrollar la capacidad de crear o la creatividad de sus alumnos, erróneamente se cree que esta va junto con el aprendizaje de las actividades y aptitudes antes señaladas. Aunque tal capacidad es completamente indispensable en estas y en la producción artística, se la ha dejado a merced de la adquisición de las aptitudes manuales y de vagos, esporádicos e ingenuos intentos por crear. Esta deficiencia da como resultado que ningún estudiante durante su permanencia en la escuela primaria, presente obras provistas de innovaciones artísticas, estéticas o temáticas.

En la escuela se habla mucho sobre la creación incluso algunos maestros creen haber nacido vetados para el arte pues suponen esta obedece a un don sobrenatural concepto erróneo que ha sido reforzado por el oficialismo al considerar al artista y al creador como sinónimos, dicha creencia hace que la enseñanza del arte en la escuela se limite a procesos manuales alejados de la realidad social y psíquica de la creatividad, así algunos maestros confunden los procesos para mejorar la creatividad con los esfuerzos por crear.

Desde la década de los 50's los países desarrollados vienen exaltando la necesidad de darle especial atención al mejoramiento de la creatividad. Y es que hoy sin lugar a dudas resulta imperativo para toda institución educativa preocuparse por estimular el desarrollo de

la creatividad hacia su eficacia práctica, pues ella es parte decisiva de las actitudes u orientaciones axiológicas relativas al cambio o a la permanencia. Recordemos que la creatividad se halla muy ligada a la inconformidad y a la voluntad de cambio.

En consecuencia, el maestro debe poseer voluntad de cambio que permita a través de su acción educativa despertar las actitudes favorables al desarrollo de la creatividad artística. Dentro de las escuelas activas la lúdica, con sus métodos y elementos pedagógicos, creemos es la que brinda una amplia gama de opciones educativas para que el niño aprenda a conocer y a manejar los recursos preliminares de la creación o sea de conocer esa facultad o capacidad humana (la creatividad) que aunque se mejore, nunca garantiza la creación.

Desde lo pedagógico esta investigación educativa está enfocada a lo esencial y sustancial de la creación y la ejecución, recordando que la creación ya sea como proceso o como innovación valiosa es sólo el resultado, mientras que la creatividad es posible causa o capacidad con mayores o menores probabilidades de creación propias de la personalidad del niño.

Como el propósito es mejorar a través de estrategias lúdicas metodológicas, la creatividad artística, es importante definir el concepto de creación, pero antes es necesario señalar los productos posibles de la creación artística, por cuantos estos son múltiples en naturaleza grado y valor.

El concepto de creación artístico - visual como originalidad o innovación, es amplio e insuficiente, debido a sus naturaleza múltiple aún dentro de su condición estética, artística o temática, por cuanto son innumerables los grados de radicalidad de las innovaciones, las que van desde las revolucionarias o inventadas hasta las inevitables e ineludibles de la individualidad del niño pasando por las evolutivas, las impuestas por razones pedagógicas o derivadas de la búsqueda de soluciones a problemas que trae la trayectoria histórica de cada arte visual.

Recordemos que, no existen en el mundo dos productos humanos completamente iguales, ni enteramente diferentes, aunque el artista se lo proponga nunca logrará dos obras iguales en todo, cada uno de los productos muestra alguna novedad, originalidad o diferencia, gracias a la individualidad de cada ser humano y a sus variantes de lugar y tiempo, cada novedad entraña un grado de originalidad aunque muchas obras no merecen denominarse creaciones culturales (obras de arte) es necesario evaluarlas según su importancia humana.

En suma la innovación no basta, debe ser valiosa para que exista como creación artística propiamente dicha. Además hay que considerar la relación con los valores culturales imperantes que pueden ser sociales, sistemáticos o personales. El concepto de creación estará por consiguiente sujeto a las valoraciones de los individuos con su amplia diversidad de criterios y gustos; además una obra de arte cuando es creación contiene rupturas y continuidades y unas y otras son susceptibles de goce y de una elevada valoración personal. Su creación como valor dependerá de las referencias o cambios suscitados en los receptores (en este caso el maestro).

A continuación, se hace un esbozo de las diversas naturalezas, grados y valores de las creaciones artísticas posibles con el fin de tener una idea aproximada de su amplia diversidad, ya que resulta importante y necesario que los maestros dedicados a la enseñanza del arte las conozcan en sus rasgos más notorios para encauzar cada posibilidad y esfuerzo creativo, pues son las creaciones los propósitos que el joven busca y el maestro quiere alcanzar.

Ahora bien, la naturaleza de la creación que formula el estudiante o el maestro es la misma que la de los efectos por ellos elegidos: estéticos, artísticos o temáticos, también será del mismo espíritu o actitud: dominante, residual o emergente, todos estos susceptibles de innovaciones. Por lo tanto es importante que el maestro oriente la joven sobre el grado de innovación en su obra, de esta forma se determina el equilibrio entre las rupturas y las continuidades enmarcadas dentro de los movimientos artísticos existentes.

El maestro debe saber con claridad que la creación no es producto exclusivo de individuos con don sobrenatural o no, obedece al individuo, al sistema o a la sociedad

conjuntamente, en otras palabras las creaciones artísticas se hallan ligadas al sistema y a la realidad social.

Para ilustrar mejor en la escuela los procesos creativos de los niños son de carácter expresivo elemental por lo tanto no repercuten en el curso del arte, ellos están orientados al disfrute y goce estético, y si a favorecer el desarrollo de la creatividad a partir de la formulación de nuevos problemas estéticos, artísticos o temáticos. Esto significa ligazón de los procesos creativos con la realidad artística contemporánea y captación antes que otros de la potencialidad de cambios de la realidad artística misma.

De aquí la importancia que tiene para el maestro y estudiante del arte el conocimiento de las innovaciones artísticas actuales y de los procesos pedagógicos que posibiliten en la escuela el desarrollo de las facultades creadoras.

Así mismo, la creación artística ha sido tratada por artistas, filósofos, estetas quienes plantean variadas hipótesis válidas en ciertos casos pero no para otros.

Para este trabajo en particular hemos tomado los planteamientos de B. Runin, citado por Juan Acha en *“Arte y sociedad Latinoamericana - El sistema de producción.”* 113,148.

Para Runin la naturaleza se caracteriza por tres pasos evolutivos: 1. La repetición de constantes de la especie mediante la herencia. 2. La aparición de las variantes evolutivas ya sea por azar, necesidad o por el proceso de prueba y error. 3. La selección de las variantes con la eliminación de las perjudiciales para su desarrollo y aprovechamiento de las útiles a su especie. Para Runin el hombre debe crear de la misma manera que la naturaleza por ser producto de esta, por un lado la naturaleza repite las constantes de la especie a través de la herencia, luego gesta y por múltiples causas o variantes evolutivas que de inmediato selecciona, rechaza las perjudiciales y conserva las favorables a la especie.

El hombre por otro lado hace lo mismo, gracias a su memoria repite las constantes, después inventa o descubre variantes con su fantasía y termina seleccionándolas con su

reflexión, en estas acciones participa el inconsciente, las necesidades sociales y culturales además de otros factores.

Todo esto indica que la educación de la potencialidad creativa del estudiante debe centrarse en la producción y selección de variantes no sólo como inserción de nuevos elementos sino también como variantes de las mismas constantes, aún de las consideradas inamovibles. El maestro debe buscar los mecanismos e instrumentos metodológicos capaces de generar en el niño un trasfondo teórico (la memoria que requiere la creación artística) que posibilite la reflexión como acción del pensamiento lógico, crítico y dialéctico en la comprensión de la correlación de la asimilación reproductiva y productiva como actividad cognoscitiva - creativa.

Especial cuidado merece la fantasía ésta constituye un proceso complicado ligado a la concepción de las innovaciones, concepción que antecede a la ejecución artística meramente manual o ligada a ésta. La creación constituye así una dialéctica entre la concepción (imaginación) y la ejecución con intervención en ocasiones de la: *“habilidad para capturar lo imprevisible y utilizarlo”* (Juan Acha), la memoria, la fantasía, y la reflexión.

En realidad, la lúdica como instrumento pedagógico está orientada a la estructuración de problemas docentes que garanticen el desarrollo de las capacidades creativas, para ello se vale de la problemática y la contradicción como las vías internas que regulan el proceso de aprendizaje de esta manera se estimula la actividad mental y emocional del joven, por medio de los problemas y la contradicción creadas como necesidad que posibilita la búsqueda de soluciones el niño ahonda en la fantasía, primero como duda sistémica y luego como fórmula para alcanzar concreciones artísticas que requieran incubación o inspiración.

Es Por eso, el maestro debe saber en términos reales y actuales qué es la creación artística y cuáles son las posibilidades que él tiene como parte del sistema educativo para estimular la fantasía y la experimentación creativa. Ninguna educación garantiza la creación,

el estímulo de la creatividad consiste en la búsqueda de las condiciones pre-conceptivas de innovaciones, incluidas las aptitudes y actitudes.

2,2,3,5 Desarrollo de la Creatividad

Beuys ha dicho:

“En cada hombre existe una capacidad creadora virtual. Esto no significa que todo hombre sea un pintor o un escultor, sino que hay creatividad latente en todos los dominios del trabajo humano.(...) Necesitamos este suelo sobre el cual todo hombre se siente y se reconoce como criatura creadora que actúa sobre el mundo. La fórmula todo hombre es un artista, que ha suscitado tanta ira y que continua sin ser bien comprendida, se refiere a la transformación del cuerpo social. Todo hombre puede, e incluso debe, tomar parte en esta transformación para que podamos llevarla a buen puerto lo más rápido posible. (...) La creatividad es únicamente aquello que puede definirse y justificarse como ciencia de la libertad . (Beuys, 1990, 455).

Al desmitificar el acto creador, como aquella actividad exclusiva de la ciencia o del arte y considerar que la mayoría de aquellos eventos nuevos que realzan nuestra vida diaria están impregnados de innovación, originalidad y significación y además pueden enaltecer nuestra relación con los demás, son eventos creativos como concreciones del ser humano en su aspiración por organizar de mejor manera el mundo que lo rodea, entenderemos que la capacidad creadora de las personas, no sólo las posibilita para ser genio de la humanidad sino también seres cotidianos que trascienden la rutina existencial.

En este contexto se puede entender, la creatividad como la necesidad vital del hombre por construir, crear o inventar la realidad material o subjetiva, pero también como el comportamiento original de este respecto a un producto que puede ser único y valioso para la sociedad o para el propio individuo. Peter Madawer lo expresa de esta forma:

“El análisis de la creatividad en todas sus formas está más allá de la competencia de cualquier disciplina aceptada. Requiere un consorcio de talentos: psicólogos, biólogos,

filósofos, cibernéticos, artistas y poetas... tendrían todos ellos, algo que decir. Que “La creatividad” está más allá de todo análisis, es una ilusión romántica que debemos dejar atrás”. (Parra, 1990, 21).

Al referirnos al proceso creador como esa vitalidad que nutre lo cotidiano, se busca una mejor comprensión del acto creativo artístico, como simbiosis de las fuerzas que subyacen en la cultura (alteridad) y los procesos de innovación, transformación y creación que surgen de la individualización o aproximación hacia ellos.

No existe la Inmaculada Concepción la obra de arte como cualquier producto cultural o humano acusa diversas y sucesivas paternidades, la creación artística constituye un proceso lento y complejo a través del cual se van perfilando y consolidando las aspiraciones en busca de su materialización. Sabemos que el arte es esencialmente creativo, que el conduce a nuevas formas de percepción del mundo, busca nuevas maneras de expresión, al no reproducir de manera rutinaria la realidad; la recrea, la reinventa, elabora nuevos signos, como forma de aproximación al conocimiento del cosmos desde la sensibilidad humana.

“Implica la posibilidad de utilizar toda la riqueza de nuestros diferentes sentidos la vista, el oído, el gusto, el olfato, el tacto, como punto de partida de nuestro contacto con nosotros mismos y con la realidad. Tiene que ver también con la apertura la receptibilidad, la capacidad de sorprendernos, de ver y oír más allá de lo obvio, de “hacer extraño lo conocido” esforzándonos por cambiar nuestra vieja forma de mirar las cosas”. (Aldana, 1994, 112).

Es fundamental que la educación artística en la escuela se oriente a estimular el acto creador como ejercicio de libertad psicológica que favorezca la originalidad, la fluidez ideacional, la flexibilidad, la sensibilidad, las capacidades de redefinición abstracción, síntesis y globalización de los procesos creativos en un acto dialéctico a través del cual el alumno combine lo que concibe con lo que ejecuta, de esta forma el estudiante encauza a la fantasía, de hecho, selecciona con razones las posibilidades heurísticas de lo fantaseado y lo convierte en concreciones cargadas de significación.

Si entendemos que las capacidades del hombre constituyen el conjunto de conocimientos adquiridos con su participación nos aproximamos a la necesidad de vitalizar la educación desde la lúdica, como estrategia capaz de suscitar la formación de la independencia cognoscitiva y las capacidades creadoras de los alumnos. Estos propósitos a su vez se constituyen en problemas docentes con los cuales el maestro buscará: 1. Desarrollar las capacidades cognoscitivas del niño y lograr de esta manera la asimilación de los conocimientos y experiencias artísticas como memoria o consciencia respecto a las constantes de su entorno social y cultural y de los modos de producir, consumir y distribuir objetos artísticos. 2. Estimular la capacidad creativa esto es la fantasía o la imaginación creativa que es histórica y constituye una potencialidad o continuación posible de la realidad, propiamente de la consciencia que el niño tenga de ésta (reflejo artístico de la realidad), (Cogollo,39).

En este sentido, compartimos plenamente los puntos de vista acerca de que la actividad independiente de los alumnos en la práctica de la enseñanza constituye por lo general, una combinación de la actividad no creadora (trasfondo - teórico) y la creadora (creación o innovación)... Al mismo tiempo, estamos convencidos de que precisamente la actividad creadora puede y debe llegar a ser en el aprendizaje del escolar la rectora por su importancia. (...) *Por lo tanto la creación bien orientada de variadas situaciones problémicas durante el proceso de enseñanza está en función o es un medio para la realización de la tarea de asegurar las condiciones más favorables para manifestar los diferentes niveles de creatividad en la actividad docente de los estudiantes.*” (Cogollo, 86, 89).

2.3 Marco contextual

Institución Educativa Municipal San Juan Bosco, Pasto Nariño.

2.3.1 Macro contexto

La Institución Educativa Municipal San Juan Bosco, se encuentra ubicada en la Carrera 16 No. 17-37 centro, en la Comuna 2 de la ciudad de San Juan de Pasto; en el Departamento de Nariño al sur de Colombia.

FIGURA 4. Institución Educativa San Juan Bosco sede Pasto, celebrando sus 75 años.



Fuente: <https://sanjuanboscoedu.wordpress.com/category/festividades/>

La Institución es obra de la Diócesis de Pasto. Actualmente está dirigida por la Comunidad Salesiana, cuyo patrono es San Juan Bosco y con la advocación de María Auxiliadora, hace presencia en 132 países, dedicándose a los niños, niñas y jóvenes que se hallan en riesgo físico y/o moral en parroquias, colegios, obras sociales, obras de capacitación, institutos industriales y misiones, mediante el sistema preventivo, basado en la razón, la religión y el amor, como fue el propósito de San Juan Bosco.

Presta los servicios educativos desde el grado Preescolar hasta el grado Once, bachillerato académico, calendario B, en jornada única de 6:55 a.m. a 1:00 p.m.,

Las características de la población estudiantil y docente es bastante amplia las familias tienen promedio de tres a cuatro hijos, generalmente son matrimonios jóvenes que pertenecen a estratos sociales económico medios.

En el PEI de la Institución se encuentra descrito el propósito de la enseñanza del arte en la Institución: “Por medios de las artes los estudiantes cultivan el lenguaje mediante el cual escriben la historia de las costumbres, los sueños y las utopías, los amores y desamores,

los éxitos y los fracasos, el gusto por la armonía, las proporciones y la habilidad de crear, propiciar y disfrutar lo estético”. Igual nos describe algunas de las fortalezas de esta área:

- Importancia y valoración hacia la asignatura.
- El estudiante goza de libertad de pensamiento y sentimiento partiendo de una motivación permanente.
- Disponibilidad, aceptación y responsabilidad en una gran mayoría de educandos hacia la asignatura.
- Exploración al trabajo con diversos materiales que ha de servirle para su vida, logrando una relación con el ser humano y social.

Por su parte las debilidades que afectan a esta área son:

- Indisponibilidad de algunos estudiantes hacia la materia.
- No dotación de los materiales necesarios por parte de los Padres de Familia.
- Carencia de espacio y elementos básicos para su aplicación y desarrollo (salas – mesas – caballetes).

El PEI nos aproxima a la realidad que viven los educandos en la clase de artística, si bien es sabido el centro es de tipo religioso, los estudiantes gozan de cierta autonomía, se respeta la libertad de cultos y expresiones. Por otro lado la falta de recursos y de espacios, adecuados para la enseñanza del arte hacen que esta materia tenga dificultades para el logro de los fines educativos que propone el ministerio. Las clases en el salón impiden la experimentación y exploración creativa con diferentes materiales medios y recursos.

2.4 Marco Legal

“La Constitución Política de Colombia en 1991 en su artículo 70, plantea el deber del estado de garantizar la educación integral de los individuos y hace especial énfasis en la educación artística, pero fue a partir de la Ley 115 de Educación de 1994, que la educación artística recibió un importante impulso, al ser considerada como una de las áreas básicas y obligatorias para ser tenidas en cuenta dentro del proyecto educativo institucional.

La ley 115 en su artículo 5º, plantea dentro de los fines del sistema educativo, a la educación artística como elemento a tener en cuenta para la consolidación del

proyecto de ciudadano a formar. De igual manera, la ley plantea como uno de los objetivos específicos a alcanzar en los diferentes niveles de la educación básica y en el ciclo de la secundaria, la educación artística (ley 115 artículo 22° literal k)

La Educación Artística es un área del conocimiento nuclear en el currículo colombiano, El decreto 1860, Agosto 1994, ya que se considera que a través de esta se aprende a:

- Identificar, comunicar, y apreciar la experiencia sensible de la calidad del mundo
- Desarrollar la dimensión estética y potencial creativa de los estudiantes proyectándolo vivencialmente en las otras áreas del currículo, contextualizándolas y dinamizando significativamente el proyecto educativo institucional.

A partir de la Ley General de Educación, la educación artística recibió un importante impulso, al ser considerada como una de las áreas básicas y obligatorias para ser tenidas en cuenta dentro de la formación educativa. Y es que no se podría considerar una formación como verdaderamente integral para nuestros niños, niñas, adolescentes y jóvenes, sin tener en cuenta en ella la educación de los sentidos, de la apreciación estética, de los lenguajes artísticos, que permitan la expresión y la comunicación como una necesidad humana básica. (Ley 115 de 1994)

En el contexto de la educación colombiana el concepto de educación artística es relativamente nuevo, puesto que la asignatura anteriormente de estética, era concebida desde lo manual y lo técnico descuidando así la formación integral del individuo. Pero en realidad, desde la educación artística se pueden y se deben generar propuestas que mejoren la calidad de la experiencia cotidiana y de la producción artística y cultural, mediante el diálogo pedagógico confiado, significativo e imaginativo, que contribuya, en una sana interacción social, a enriquecer el patrimonio cultural que heredarán nuestros hijos y las generaciones venideras.

La Educación Artística es un área del conocimiento nuclear en el currículo colombiano, en la cual se aprende a identificar, comunicar, y apreciar la experiencia sensible de la calidad del mundo.

El desarrollo de la dimensión estética y potencial creativo de los estudiantes se proyecta vivencialmente en las otras áreas del currículo de forma directa o indirecta, contextualizándolas y dinamizando significativamente el proyecto educativo institucional.

La educación artística contribuye a la formación del individuo. El quehacer artístico es la respuesta estética por excelencia, denota autonomía, afecto hacia los otros y hacia las cosas. Conlleva gusto por percibir y concebir impresiones visuales, auditivas, plásticas, motrices; por evocar e intuir alegrías, tristezas, nostalgias, temores, odios, amores. Muestra sentido del movimiento en el espacio y en el Tiempo, sentido de orden y de equilibrio, de las proporciones, de las dimensiones, de las distancias. **Expresa** características esenciales de la naturaleza, de la vida social y de la tradición, que los individuos y las comunidades consideran bellas y significativas. **Requiere** inventiva, expresividad, habilidad técnica para transmitir los más profundos y complejos pensamientos a través de metáforas y símbolos, imposibles de comunicar de otras maneras. **Muestra** conciencia de pertenencia a un lugar, a una forma de vida y a una época.” (Ley 115 de 1994)

3. DISEÑO METODOLOGICO

3.1 Metodología

3.1.1. *Investigación acción, participación.*

Las características que particularizan al objeto de estudio de esta investigación, la definen como una investigación cualitativa, porque su foco de referencia, corresponde a una investigación “acción el aula” por cuanto a través de ella se pretende conocer de manera objetiva el valor pedagógico de la lúdica en el desarrollo de la creatividad, la imaginación y fantasía creadora artística en los escolares y a la búsqueda de alternativas educativas que mejoren el quehacer del maestro en el aula como espacio social que dinamiza la cultura universal y local.

Por estar enfocado el estudio hacia las herramientas lúdicas pedagógicas, la investigación corresponde a un estudio de tipo exploratorio, explicativo-descriptivo. Exploratorio porque a pesar de existir estudios sobre las estrategias lúdicas para el aprendizaje en el arte, a un no se ha realizado una investigación pormenorizada de todos aquellos aspectos que integren en un referente conceptual único de creatividad y la lúdica como escenario académico único en el logro nuevos conceptos de aprendizaje del arte. Es de tipo explicativo descriptivo por cuanto los hechos objeto de estudio de esta investigación están relacionados íntimamente con las formas de pensar, actuar, con los usos y creencias propios de la comunidad y de los saberes escolares, además las diferentes herramientas lúdicas aplicadas como estrategia metodológica, buscan transformar el sentido de la enseñanza del arte por consiguiente se convierte en un componente del que hacer pedagógico, y la escuela en una subcultura de tipo experimental que posibilite ella implementación de estrategias pedagógicas adecuadas para el desarrollo de los valores culturales propios de la comunidad, los que se ven reflejados de alguna manera en los productos artísticos de los jóvenes escolares. Igual se requiere de un método que describa los alcances, logros y dificultades obtenidos a partir de la implementación de la lúdica como estrategia metodológica para el desarrollo de la creatividad artística, la que a su vez estará mediada por el análisis de los múltiples factores sociales, económicos, políticos, ideológicos

y culturales existentes en la comunidad, inherentes a sus miembros y que se evidencian de alguna manera a través de las acciones escolares particulares que realizan los estudiantes.

3.2 Método de investigación

3.2.1 Acción, participación

Es uno de los métodos de investigación que más aporta a la formulación del problema y al establecimiento de las características, elementos y componentes del objeto de estudio formulado en esta investigación.

3.3 Proceso de investigación

Para el desarrollo de la siguiente investigación se desarrollara las siguientes actividades básicas:

- Observación de las clases en el contexto de trabajo.
- Diseño de entrevista.
- Aplicación de instrumentos de investigación.
- Análisis e interpretación de los resultados.
- Diseño de la propuesta metodológica.
- Aplicación de la propuesta.
- Evaluación de resultados.

3.4 Instrumentos de la investigación

Guía de observación.

Entrevista semi-estructurada con preguntas abiertas, aplicables a docentes del área y estudiantes del grado octavo de la Institución San Juan Bosco.

3.5 Aspectos administrativos

Recursos humanos: asesor de tesis.

Estudiantes del grado octavo.

Docentes

Investigadores

Padres de familia.

Recursos materiales: libros

Fotocopias

Resmas de papel

Cartulina

Vinilos

Pegantes

Revistas

Jabón

Esgradinas

Lápiz de colores

Cinta de enmascarar

Otros.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Los talleres pedagógicos lúdicos, se convierten en una propuesta metodológica novedosa para los jóvenes, al dinamizar el aprendizaje y construir ambientes favorables para la comunicación y el libre desarrollo; la lúdica pedagógica permite sacar a flote la inventiva y solución creativa a los problemas planteados.

Se hace necesario que, desde los procesos de formación académica a partir de los grados inferiores, se apliquen y se haga el uso efectivo de estrategias metodológicas de tipo lúdico que permitan desarrollar al estudiante sus capacidades creativas, la inventiva, la exploración con diversos medios y materiales, logrando así resultados no solo en el contexto educativo sino que también en el contexto social.

Definitivamente conviene decir que, el docente debe fomentar espacios agradables que promuevan un interés inminente en el estudiante, la solución de problemas, donde este logre un dialogo continuo de enseñanza aprendizaje, y de paso se fortalezcan los campos de la lúdica, y la creación artística .Ahora bien ,En los proceso de formación, la lúdica y la creatividad entran a formar parte integral de la acción metodológica, posibilitando resultados los cuales el docente en formación hará pertinente tomando las anteriores investigaciones que lograron resultados positivos y descartando los procesos retrogradadas .

En conclusión, Jugar es vivir, es aprender de forma agradable, participativa y tolerante, es recrear el mundo a partir de los sueños, la fantasía. El estudiante desarrollando su personalidad aptitudes capacidades mentales y físicas. Es de valor importante conocer tanto los estudiantes y docentes. Las prácticas culturales y las formas de arte las cuales refuerzan las identidades y los valores personales y colectivos, y ayuda a preservar y fomentar la diversidad cultural.

BIBLIOGRAFIA

- Acha, Juan. Introducción a la creatividad artística. México: Fondo de Cultura Económica. 1979.
- Aldana de conde, Graciela. Creatividad y Educación. En: Memorias del Seminario Desarrollo de Procesos de Pensamiento / O.E.A., M.E.N. En: serie educación y currículo. No. 5 (ago. 1994). Santafé de Bogotá: Ministerio de Educación Nacional. 1995. 156 p.
- Beuys, Joseph. ¿Charlatán o genio? En: Arte del siglo XX. Vol. I, p. 455. Barcelona: 1990. P. (619)
- Chomsky, N. (2010). Estrategias de manipulación mediática. Revista Comunicar.
- Cogollo, Montes, Norberto Miguel. Conversatorios Pedagógicos. Santafé de Bogotá: Norcomo, 1994. 119 p.
- Dussel, Enrique. (1980) La pedagogía latinoamericana. Nueva américa. Bogotá Colombia.
- Eugenia y otros. (1999). Creatividad y motricidad. Barcelona (España): INDE Publicaciones.
- Gonzales, María del pilar y MARTÍNEZ, Eva Mónica. (2005). Técnicas de creatividad como estrategia pedagógica para la mejora de la enseñanza. En: Universidad de Vigo. Vol. 3, No. 1.
- Hugues, fergus P. (2006). El juego: su importancia en el desarrollo psicológico del niño y el adolescente. México: Trillas.
- Jimenez V, Carlos Alberto y otros. (2001). Lúdica cuerpo y creatividad la nueva pedagogía para el siglo xx1. 2 ed. Bogotá: cooperativa editorial magisterio.
- Jimenez V, Carlos Alberto y otros. (1993). El taller cotidiano y sus aplicaciones. 2 ed .Armenia Colombia: Kinesis.
- Jurado G, Shirlen. (2014): estrategias lúdicas para la enseñanza de la educación artística en el primer grado de básica primaria escuela integral el Encano municipio de Pasto. (p.38)

Jacinto, Jorge Esteban. (2012): el juego como estrategia didáctica en la expresión artística. En educación infantil. De la universidad de Valladolid.

Ministerio de Educación Nacional (2000). Lineamientos Curriculares de Educación Artística.

Riascos Jenny, Montero Patricia. (2012): la lúdica y la creatividad como proceso de aprendizaje. Universidad de Nariño.

República de Colombia. (1994). Ley general de la educación. Ley 115 de 1994. Artículo 1. Santa fe de Bogotá: M.E.N.

Rodríguez Estrada, Mauro. (2006). Manual de la creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo. México: trillas.

P.E.I.San Juan Bosco.P.14.de 392.

Vélez, lucia. (1985). Teoría de la recreación. Rio negro, Antioquia: fundación universitaria católica del oriente.

ANEXOS

ENCUESTA ESTUDIANTES

1. Con que frecuencia se desarrollan juegos, dinámicas y actividades lúdicas en la clase de artística siempre casi siempre algunas veces nunca

2. Determine de uno a cinco la frecuencia de las acciones realizadas siendo cinco el valor para la de mayor frecuencia y uno para la que poco o nunca se ha realizado así: Dinámicas de grupo juegos rondas solución de problemas actividades recreativas

3. Las acciones realizadas en las actividades lúdicas, contribuyen al desarrollo de la creatividad artística siempre casi siempre algunas veces nunca

4. De las actividades recreativas antes señaladas cual es la que más le agrada y cuales han sido los resultados satisfactorios que usted ha obtenido

5. Valore las acciones más usadas por el docente en el aula de clase para la enseñanza y aprendizaje del arte, siendo cinco el valor para la de mayor frecuencia y uno para la que poco o nunca se ha realizado así: clase magistral (exposición del maestro) ; guías de trabajo ; trabajo colaborativo ; trabajo fuera del aula ; trabajo libre ;

6. Clasifique de uno a cinco las actividades artísticas que se realizan, siendo cinco el valor para la de mayor frecuencia y uno para la que poco o nunca se ha realizado así: dibujo (lápiz de grafito, colores, tizas, crayolas, bolígrafos.) pintura(acuarelas, tintas, vinilos, acrílicos, oleos) grabado(monotipias, intaglios, calcografía, serigrafía) escultura(modelado, tallado) medios digitales (uso de las TIC)

7. Según su criterio las actividades que se realizan en la clase de artes están centradas generalmente en :

a) La experimentación siempre ; casi siempre ; algunas veces ; nunca .

b) Reproducción de modelos siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

c) Exploración de nuevos medios y técnicas siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

8. Las relaciones del profesor con sus estudiantes en la clase de educación artística, es:

a) De dialogo: siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

b) Autoritario: siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

c) Indiferente: siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

9. Conoce usted anticipadamente los criterios que usara el profesor para evaluar sus trabajos artísticos

10. Como le gustaría a usted que el docente le evalué los trabajos de artes:

11. Defina usted cuales son las causas por las que su trabajo artístico o los de otros compañeros obtiene notas insuficientes, sin considerar para ello la responsabilidad como indicador de una mala nota _____

12. las clases de arte son planificadas y demuestran el dominio del docente de la temática, medios y recursos artísticos e inducen a la creatividad

siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

13. El docente le colabora a encontrar solución a problemas de creatividad, inventiva o aplicación de algún medio o técnica artística

siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

14. el trabajo artístico que generalmente usted desarrolla en la clase de arte es

Original (no improvisado) siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

copia(a partir de modelo) siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

improvisado (libre) siempre ; casi siempre ; algunas veces;nunca.

15. Le pedimos valorar de uno a cinco los recursos que usa con mayor frecuencia para la realización de sus trabajos artísticos, siendo cinco el valor para el de mayor frecuencia y uno para el que poco o nunca ha usado

Dibujo a mano alzada ;cuadrícula (ampliación reducción; fotocopia (calcografía y frotage) ; dibujo invertido ;calcado.

ENCUESTA A DOCENTES

Señores docentes de la institución educativa san Juan Bosco me dirijo a ustedes con el propósito de realizar unas preguntas las cuales me servirán para realizar el proyecto pedagógico, que recopilara el juego y la creatividad en el área de educación artística, para lograrlo necesito de su valiosa colaboración, respondiendo con sinceridad.

Marque con una x solamente una de ellas

1. Para realizar trabajos les permite:
 - a. expresarse libremente.
 - b. Trabajar en grupo.
 - c. Trabajar fuera del aula.
 - d. Los motiva para hacer los trabajos.
 - e. Otras, cuales.

2. Que tácticas utiliza usted para dictar la clase?
 - a. Juego fuera y dentro del aula.
 - b. Música
 - c. Cantos y juegos
 - d. Películas
 - e. Otras, cuales.

3. Cuáles son las metodologías y estrategias que utiliza usted
 - a. Clase autoritaria
 - b. Prácticas de juego.
 - c. Utiliza diferentes técnicas

- d. Copiados de modelos
 - e. Otras, cuales.
4. ¿Cómo es su relación con los estudiantes?
- a. De manera amigable.
 - b. De imposición de normas.
 - c. De autoridad
 - d. De dialogo.
 - e. De afecto.
 - f. Otras, cuales.
5. ¿a partir de que desarrollara el aprendizaje?
- a. Con el juego.
 - b. Salidas de campo.
 - c. Dinámicas.
 - d. Innovación y experimentación.
 - e. Otras, cuales.
6. En el plan de estudios se tiene en cuenta.
- a. Necesidades de los estudiante
 - b. A los estudiantes se los trate con afecto y ternura.
 - c. Se tenga en cuenta los materiales de su entorno.
 - d. Se aplique el juego para el desarrollo de su creatividad.
 - e. Otras, cuales.

LOS TALLERES CREATIVOS

1, 1 LAS TEXTURAS VISUALES taller uno exploración jugando a crear texturas.

Justificación: la textura visual es un generador de imaginarios, ella permite la transformación y modificación de las formas naturales, ejemplo un mismo tema puede ser representado e interpretado de diferentes materias solo alterando su textura.

Como elemento plástico la textura puede enriquecer la expresividad de una superficie o ser el elemento configurador de una composición.

Las texturas visuales además de generar un goce creativo es un recurso gráfico de fácil ejecución y de una valiosa riqueza expresiva muy desarrollada por los ismos modernos.

Objetivos

- Observar las cualidades plásticas de las texturas en el entorno natural y en obras de arte, Paul Klee.
- Analizar objetos e imágenes para distinguir sus cualidades visuales de textura.
- Representar formas y ambientes a través de sus cualidades de textura.
- Experimentar con diferentes medios (colores, crayolas, rotuladores.) para la creación y utilización de diferentes texturas visuales en trabajos creativos.
- Realización de trabajos colectivos mediante el uso de líneas y puntos como elementos configuradores de la textura.

Tema:

Contenidos conceptuales

LA TEXTURA

- Concepto de textura.
- Clases de texturas.
- Expresividad de las texturas.
- Técnicas apropiadas para la creación de texturas.
- Texturas digitales

.Contenidos actitudinales

- Valorar las actitudes tolerantes y solidarias en los mensajes visuales.

- Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones.
- Respetar y valorar las producciones plásticas realizadas por compañeros y otras culturas.

Procesos Metodológicos

- Diferenciar por la vista diferentes texturas elaboradas por medio de trazos de líneas.
 - Descubrir y recoger texturas de diferentes medios: periódicos, revistas, folletos, objetos, etc.
 - Realizar composiciones visuales libres con la textura como elemento protagonista.
 - Reconocer el decisivo peso e importancia de la textura en diferentes imágenes.
 - Aplicar la textura como elemento de creación y transformación de imágenes.
 - Experimentar con diferentes materiales y herramientas para crear texturas (tanto con medios grafico-plásticos tradicionales como informáticos).
- **Criterios evaluativos**
- Aprovechar la gran variedad de posibilidades compositivas que ofrecen los elementos visuales del diseño (la línea, el plano y la textura) para conseguir el resultado que más se aproxime a la propuesta planteada.
 - Seguir un proceso acorde con los objetivos que se pretenden y la intención prefijada;
 - Experimentar con diferentes materiales y herramientas para crear texturas (tanto con medios grafico-plásticos tradicionales como informáticos)
 - Realizar sus composiciones expresando sensibilidad en el trazo, personalismo y resultados originales.

FIGURA 5. Estudiantes realizando texturas visuales a partir de la línea.



Fuente: esta investigación.

1.2 LAS TEXTURAS VISUALES taller dos “Juegos creativos colectivos”

“Todos al tablero”

Objetivos.

- Aplicar las cualidades plásticas de las texturas en el desarrollo de un trabajo colectivo creación de un mural efímero.
- Analizar objetos e imágenes creados por su compañero, para distinguir sus cualidades visuales de textura.
- Representar en el tablero formas y ambientes a través de sus cualidades de textura.
- Experimentar con diferentes texturas visuales en trabajos creativos colectivos.

Tema:

Contenidos conceptuales

LATEXTURA

- Concepto de textura, el punto y la línea como elementos configuradores de la forma, la línea y el trazo como generadores de volumen.
- Clases de texturas.(visuales, naturales, artificiales)
- Expresividad de las texturas.
- Técnicas apropiadas para la creación de texturas.

.Contenidos actitudinales

- Valorar las actitudes tolerantes y solidarias en los diseños y creaciones visuales desarrolladas a partir del uso y aplicación de diferentes texturas.
- Responsabilidad en el proceso de elaboración de sus producciones y la de sus grupos de trabajo.
- Respetar y valorar las producciones plásticas realizadas por sus compañeros.

Procesos Metodológicos

- Crear diferentes texturas visuales y aplicarlas en el diseño de dintornos, teniendo como base el contorno el dibujo de la mano de un compañero o compañera.
- Descubrir y recoger texturas como recurso grafico plástico asociado al diseño de tatuajes y del arte corporal.

- Realizar composiciones visuales libres con la textura como elemento protagonista en el diseño de dintornos.
- Reconocer el decisivo peso e importancia de la textura en diferentes imágenes y culturas.
- Aplicar la textura como elemento de creación y transformación de imágenes.

Criterios evaluativos

- Originalidad e inventiva al momento de diseñar y realizar diferentes texturas visuales
- Aprovechar la gran variedad de posibilidades compositivas que ofrecen los elementos visuales del diseño (la línea, el plano y la textura) para conseguir un resultado original.
- Seguir un proceso acorde con los objetivos que se pretenden y la intención prefijada;
- Experimentar y explorar las múltiples formas que se derivan del uso de la línea y el punto elementos configuradores al crear diferentes tipos de texturas.
- Realizar sus composiciones expresando sensibilidad en el trazo, personalismo y resultados originales.

FIGURA 6. Estudiantes participando "todos al tablero".



Fuente: esta investigación.

El taller lúdico todos al tablero, fue de tipo colectivo, donde los estudiantes compartieron experiencias logradas en el anterior trabajo de texturas visuales, una de la finalidades del taller creativo es romper los lazos invisibles de rechazo, los estudiantes dialogaron compartieron, y se acensan de una manera respetuosa los unos con los otros, se rompa la clase tradicional de artística llevada por el docente encargado.

Mediante la creación los estudiantes llevaron nuevas experiencias estéticas, la creación de un mural efímero donde el tema principal son las manos (dintorno) lograr nuevos resultados plásticos enriqueciendo tanto lo visual y la expresión artística. El taller creativo aplicado se observó que en su mayoría los estudiantes compartieron, dialogaron las experiencias y fortalecieron el personalismo y al mismo tiempo las capacidades sensitivas y colectivas.

TALLER TRES

VAMOS A MIRAR CON LOS OÍDOS

Tema: interpretación de la realidad a partir de la descripción de las formas.

Justificación: Este taller lúdico, origina en el niño un alto grado de alteración psico-pedagógica, a partir de la alteración de una la situación cotidiana como lo es el aula, por cuanto el estudiante se obliga a generar una contradicción entre lo que cree poder observar para describirlo y lo que escucha para dibujarlo este dilema se entabla entre lo que él cree conocer, y la manera o forma de representar dicho conocimiento, en este taller el tema artístico surge de la recontextualización de la realidad como aproximación reflexiva a través de los sentidos, el tema, un sitio de interés general, el patio, la biblioteca. Etc.

Objetivo general.

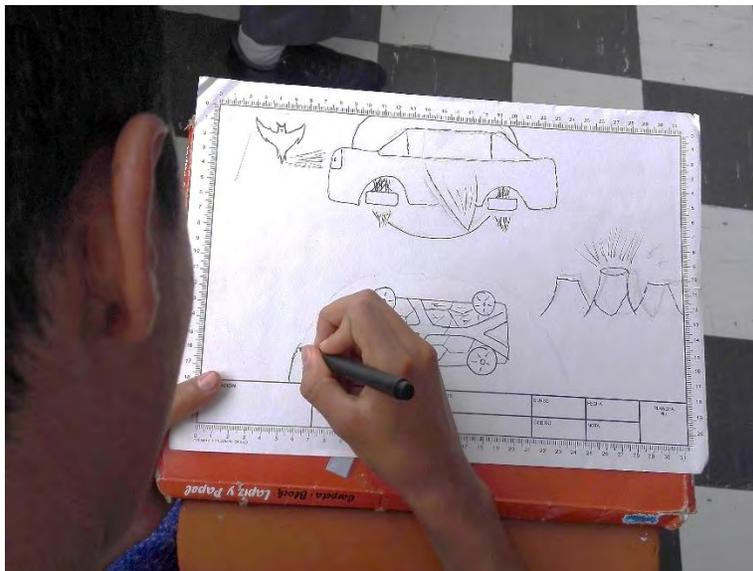
- Desarrollar la capacidad de atención, interpretación y representación de las formas a partir de la escucha de la descripción morfológica
- Fortalecer la Capacidad sensorial y aceptación del otro como apoyo para el alcance de las metas propuestas.
- Usar el juego creativo como un factor potencializado de los sentidos en especial el del oído desmitificando el concepto erróneo de ser solo creativo (Dibujar con los oídos) (Acción escuchar-interpretar.)
- Efectuar un nivel progresivo de sensibilidad a través de acciones lúdicas participativas.
- Conocer las diferentes posibilidades plásticas expresivas e interpretativas derivadas de una representación sustentada en conceptos sentidos.
- Favorecer la comunicación y el dialogo entre compañeros para romper los lazos invisibles de rechazo.

FIGURA 7. Estudiantes realizando el taller " vamos a mirar con los oídos".



Fuente: esta investigación.

FIGURA 8. Resultado estudiante a partir de la descripción de las formas.



Fuente: esta investigación.

Proceso Metodológico

Este juego creativo, está organizado por binas, los jóvenes se ubican en algún espacio del colegio a fin realizar un dibujo a partir de la descripción de la realidad que realice su compañero, para este juego es necesario que los estudiantes se encuentren de espaldas el uno del otro, de manera alternada cada uno de ellos ira describiendo alguna o varias imágenes de su entorno las mismas que serán dibujadas por su compañero solo a partir de lo que escuche.

El taller de texturas visuales fue expresivo en su diseño y originalidad, genero diferentes reacciones en el estudiante por cuanto tuvo oportunidad de intercambiar sus representaciones graficas (trazos) con el de otros compañeros.

En el taller creativo se realizó un acercamiento a las diferentes posibilidades plásticas de la línea, el manejo de diferentes características visuales asociados a la composición de tatuajes y arte corporal, de una manera clara exploraron, las texturas que tenían a su alrededor, como la textura de la silla, la textura de sus maletines, la textura de la pared, la textura de sus ropas etc. disfrutaron un goce estético y visual de su alrededor y de cómo los elementos en un principio visual y luego pasaron a diferentes posibilidades grafica plásticas, como en el caso del formato, para el reconocimiento externo de los materiales, logrando así un enriquecimiento creativo y diferentes posibilidades expresivas, los estudiantes en su mayoría observaron que las posibilidades de crear a partir de la línea son infinitas.

TALLER CUATRO. PROYECTO ESCULTÓRICO APRENDIENDO A SENTIR

Tema: Imagino y descubro la forma oculta por medio de la talla en jabón.

Justificación: Al inicio de la vida escolar, el modelado de figuras está asociado al del dibujo, se juega con plastilina luego en la medida que se avanza la vida escolar desaparecen los procesos escultóricos de ahí la importancia de retomar la técnica del a talla como un acto de aproximación al problema de la creación artística escultórica. Desde la base histórica, y social del entorno, la escultura se asocia al concepto de lleno y vacío criterios que en el caso de las obras monumentales requieren de un estudio preliminar para el emplazamiento de la obra escultórica del tema, de los medios y recursos que son necesarios aplicar para su elaboración, este juego creativo solo es un pretexto para realiza la asimilación consciente del sustento teórico de la creación escultórica el cual se hace evidente en el acto creativo volumétrico donde las tres dimensiones implican buscar otra manera de representar la imaginación y la fantasía condicionada por los procesos creadores derivados del uso del dibujo y la pintura.

Objetivo general.

Conocer y aplicar las técnicas de talla como proceso artístico asociado al trabajo escultórico ya sea este un relieve o escultura, Además el uso de patinas y otros medios para el logro de un excelente acabado.

Objetivos específicos.

- Conocer y aplicar los procesos escultóricos relacionados con la talla en madera los mismos que se aplican a la talla de pastas de jabón.
- Aplicar de manera meticulosa los procesos a fin de obtener de manera sistémica un producto artístico de calidad.
 - Promover la originalidad y el sentido creativo a partir de la toma de daciones autónomas respecto del motivo y la forma como realizara el, proceso para alcanzar un excelente resultado.

Proceso metodológico.

Este taller se apoya en el proceso de la talla de pastas de jabón, con el uso de esgradinas y siguiendo el plan diseñado de antemano, es decir la elaboración de un boceto como requisito obligatorio y necesario para la solución del problema creativo consistente en descubrir la forma oculta en la barra de jabón se le formula al estudiante el problema de transformar el jabón en un objeto escultórico sea este un relieve, o una escultura exenta o de bulto. La talla es un proceso sencillo, si se cuenta con las herramientas y los medios adecuados, una vez seleccionado el tipo de jabón se procede a copiar su imagen en una hoja de papel a fin de lograr el encajado de la figura que se quiere modelar dentro de la pasta de jabón, realizado este paso con la ayuda de un estilete o bisturí se desbasta hasta obtener la forma preliminar la que luego de manera concienzuda se tallará hasta a lograr el aspecto y acabado deseado.

FIGURA 9. Tallado en jabón.



Fuente: esta investigación.

El taller creativo cautivo a los estudiantes ya que para ellos era una manera nueva de creación, se determinó que la gran cantidad de estudiantes en su defecto era nuevo el material. Se posibilitó nueva técnica en este caso la escultura y como soporte el jabón (barra) donde es un material fácil de obtener, mediante el proceso de creación se observaron trabajos innovadores resultados muy buenos los estudiantes resolvieron sus propios problemas y compartieron las ventajas y desventajas de sus trabajos.

TALLER CINCO EL COLLAGE

APROPIACIÓN DE FRAGMENTOS PARA DECLARACIONES INDIVIDUALES.

Justificación Este taller, aborda el sutil reciclaje de la imagería humana, tomando las publicaciones impresas como elementos figurativos que el niño somete al juicio de su imaginación para lograr de una manera nueva y sorprendente, hacer sus propias declaraciones estéticas. Se pretende que el joven de manera libre, espontánea y creativa juegue con las formas, el fondo, el ambiente, creando o yuxtaponiendo partes inesperadas las que de manera progresiva irá impregnando a la obra de expresividad y goce estético. El maestro, motivara el acto creador de manera constante a fin de que el joven logre articular en un todo armónico los elementos hasta no hace mucho disímiles entre sí. Al propiciar el acto creativo de los niños como la capacidad de tomar decisiones autónomas, se propende por la formación integral del estudiante. Al encauzar la imaginación y la fantasía del niño hacia las posibilidades creativas que le brindan las imágenes, como solución creativa o propuesta plástica independiente, se abre las puertas hacia uno de los elementos más interesantes del proceso creador como es la alteración, la transformación o modificación como sendas que abren las brechas de la originalidad; en la medida de los mayores recursos, mayor será el nivel de los resultados.

Estrategias lúdicas creativas empleadas: juego creativo, sustentado en la exploración creativa con imágenes recicladas, la experimentación, transformación y alteración de las formas recortadas de revistas o cualquier medio impreso.

Objetivo general.

Fomentar la creatividad, la imaginación y la originalidad a partir de la selección de las partes de diferentes imágenes e integrarlas para con ellas alcanzar una nueva impregnada de originalidad y calidad.

Objetivos específicos

- Escoger diferentes imágenes y asociarlas en relación a un tema que tenga que ver con aspectos sociales, o personales, por medio del collage.

- Desarrollar la capacidad creativa e inventiva en concordancia a la temática creativa
- Explorar las múltiples posibilidades que le brinda las imágenes difundidas en publicaciones y los medios impresos.

FIGURA 10. Trabajo estudiante, collage haciendo uso de los recortes reciclables.



Fuente: esta investigación.

Metodología: El maestro, a través de la situación participativa y el método explicativo motivador, debe orientar de manera constante el proceso de búsqueda, con el objeto de encauzar la imaginación y la fantasía del niño hacia las posibilidades creativas, que le brindan las imágenes, como solución creativa o propuesta plástica independiente, es importante que el taller posea la mayor cantidad de publicaciones y de ilustraciones posibles de esta forma se facilita la actividad creativa del joven escolar. Al igual que en la anterior técnica, los estudiantes buscan formas en revistas y periódicos, luego las recortan con tijeras y con estas formas hacen una composición. En esta actividad se pudo observar que los estudiantes tienen mayor dedicación al momento de componer una imagen y además tuvieron fácil manejo de los recursos.

En taller creativo posibilitó la imaginación y la inventiva, donde los estudiantes a partir de la exploración y la experimentación lograron resultados creativos, donde jugaron con las formas, el ambiente, el fondo, creando y yuxtaponiendo, utilizaron revistas, recortes, periódicos. Los estudiantes fueron más autónomos, resolvieron sus propias dudas y así lograron excelentes resultados fortaleciendo su autoestima.

TALLER SEIS EL CADÁVER EXQUISITO

Justificación: Este taller toma la dinámica de su aplicación, y deriva su nombre del juego original del Cadáver exquisito, consistente en una técnica por medio de la cual se ensamblan colectivamente un conjunto de palabras o imágenes; el resultado final de este trabajo colectivo en ocasiones dada las condiciones del juego o los jugadores, puede terminar en imágenes incoherentes no articuladas o por el contrario aflorar en una riqueza surrealista maravillosa, de ahí que el maestro debe en un principio saber valorar los resultados ya que estos están asociados más con la improvisación que con el acto creador entendido este último como un proceso mental de nivel superior, Aun así el juego le impregna al arte esa riqueza maravillosa de lo onírico en donde la realidad y la fantasía se toman de la mano. El cadáver exquisito debe realizarse como acto lúdico, sin presiones de estilo ni de coherencia de significado. Es más: su voluntad puede ser paradójica, es decir, excluir los significados. En el cadáver exquisito, lo accidental, lo aleatorio y lo intuitivo desempeñan un papel importante.

Objetivo general

Promover el trabajo colectivo como una estrategia lúdica metodológica que favorezca entre los jóvenes el sentido de igualdad, fraternidad y respeto por las diferencias, y a la vez es un canal de comunicación e interacción social entre los estudiantes por cuanto el resultado fortuito se debe a un trabajo colectivo.

Tema: dibujo mundos imaginarios.

Estrategias lúdicas creativas empleadas: juego creativo. Sustentado en la dinámica del juego del cadáver exquisito.

Objetivos específicos

- Desarrollar la inventiva sobre la base del juego creativo sustentado en las condiciones que establezca quien dirige el juego.
- Desarrollar la capacidad del trabajo en equipo.
- Fomentar el respeto por la diferencia y la aceptación del otro.

Procesos Metodológicos El juego creativo consiste en dividir el grupo de estudiantes en pequeños sub grupos, preferiblemente cinco o seis, realizado este proceso se les pide a todos los estudiantes que doblen la hoja de dibujo de acuerdo al número de integrante una vez realizado esto, se les pide que tracen de ocho a doce líneillas entre los quiebres de tal forma que al plegar el papel se las pueda observar, acto seguido se le pide que cada quien dibuje algo libre utilizando el total de las líneas, acto seguido debe doblar el papel de tal manera que el compañero no pueda observar lo dibujado así se hace hasta contemplar la ronda siempre siguiendo el sentido de las manecillas del reloj, luego de que todos hayan dibujado y el papel retorne al jugador inicial. En este punto se les pide que lo desplieguen y analicen el trabajo realizado, en ocasiones algunos requieren de una pequeña intervención a fin de destacar o marcar algún detalle. Finalmente se colorea y entrega.

FIGURA 11. Estudiantes jugando cadáver exquisito.



Fuente: esta investigación.

FIGURA 12. Grupo de estudiantes, realizando una composición colectiva.



Fuente: esta investigación.

FIGURA 13. Trabajo final cadáver exquisito.



Fuente: esta investigación.

Es rico por su diversidad creativa por cuanto el joven se obliga primero a buscar solución a las formas con las que debe jugar en cada campo visual y luego determinado a un segundo momento cuando se encuentra ante un dibujo que permite su lectura tanto de arriba hacia abajo como de abajo hacia arriba y en donde se yuxtaponen los planos y las figuras, para algunos estudiantes las imágenes obtenidas no le resulta agradables al comienzo, pero luego a que estas se le agrega color, su belleza cromática las hace ver más interesante. Uno de los puntos más importantes de este taller es que el trabajo es colectivo y por lo tanto el resultado también es colectivo.

