

**LA ESPONTANEIDAD ARTÍSTICA COMO ALTERNATIVA A POTENCIAR LOS
PROCESOS CREATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO DECIMO DE LA I.E.M
SANTA TERESITA - CORREGIMIENTO DE CATAMBUCO - SAN JUAN DE PASTO.**

JOSE LUIS ORTIZ LOPEZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES. DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

PROGRAMA. LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SAN JUAN DE PASTO 2018

TRABAJO DE GRADO

**LA ESPONTANEIDAD ARTÍSTICA COMO ALTERNATIVA A POTENCIAR 1
LOS PROCESOS CREATIVOS EN LOS ESTUDIANTES DE GRADO DECIMO DE
LA I.E.M SANTA TERESITA - CORREGIMIENTO DE CATAMBUCO - SAN JUAN
DE PASTO.**

JOSE LUIS ORTIZ LOPEZ

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Artes Visuales

Asesor: Giraldo Javier Gómez

Doctor en: Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES. DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

PROGRAMA. LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SAN JUAN DE PASTO 2018

Nota de aceptación:2

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

SAN JUAN DE PASTO, 25 DE OCTUBRE DE 2018

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

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

AGRADECIMIENTOS

4

Este logro ha sido posible gracia a la colaboración y apoyo de muchas personas, quienes gracias a su buena disposición aportaron un granito de arena durante la realización de mi carrera y también su culminación, nada habría sido igual sin ellos, no habría gozado de tantos triunfos, alegrías y conocimientos que llevo con migo para el resto de mi vida. Su presencia se convirtió en el mayor aporte en esta etapa de mi vida, aquellos recuerdos que cada uno deja en mi memoria perduraran por siempre, generando en mi un gran afecto y agradecimiento hacia ellos.

Desde lo más profundo de mi corazón agradezco enormemente a mis padres, María Nilsa López Ordoñez, Rodrigo Ortiz Alvear, a mi hermana Lizeth de Grey Ortiz López, todos siendo el pilar fundamental en mi vida, agradezco a todos mis profesores quienes dejaron valiosas enseñanzas en todo el transcurso de mi carrera, especialmente a mi profesor el Doctor Giraldo Javier Gómez, quien además de cumplir excelentemente su rol como docente, también fue mi asesor directo para el desarrollo de este trabajo de grado, gracias por todas sus enseñanzas, consejos y recomendaciones, agradezco también a todos mis compañeros y amigos por las buenas experiencias vividas junto a cada uno de ellos.

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto, bendecirme con buena salud para lograr alcanzar mis metas y objetivos, además de su infinito amor y bondad.

A mi madre María Nilsa López.

Por su ejemplo de constancia y trabajo incansable que la ha caracterizado y me ha inculcado siempre, por su ejemplo de perseverancia, su cariño y amor.

A mi padre Rodrigo Ortiz Alvear.

Por todo su apoyo incondicional, por sus consejos y valores, por alentarme con palabras de ánimo buscando motivarme para así poder continuar desarrollando mis proyectos.

A mi hermana Lizeth Ortiz López.

Por ser el ejemplo de una hermana mayor, ejemplo de constancia, y dedicación, por su pensamiento solidario y su alma buena, por ser mi fuente de energía y confianza.

En la presente investigación se analiza y demuestra como la espontaneidad aplicada mediante talleres en clase puede convertirse en una herramienta generadora de un proceso creativo, que a su vez es capaz de potencializarse en los estudiantes de grado decimo de la I.E.M. Santa Teresita ubicada en el corregimiento de Catambuco. Se plantea cómo inicialmente los estudiantes recurrían al ejercicio de copiar o replicar personajes de los medios como televisión e internet, generando así una reproducción de estos en forma de obra plástica, al mismo tiempo que evitaban crear una obra original producto de sus propias ideas. La creatividad se mostraba entonces limitada y la originalidad nula, se planteó a la espontaneidad como herramienta capaz de ser “punto de inicio” en donde involucra directamente a los estudiantes en un ejercicio de creación, innovación y/o producción logrando así como producto final una obra original no sin antes haber generado en cada estudiante su respectivo proceso creativo encargado de construir esa obra transcurriendo y desarrollando cada una de las fases que este proceso conlleva, siendo estas las fases de preparación, iluminación, incubación y verificación.

In the present investigation, it is analyzed and demonstrated how the spontaneity applied through workshops in class can become a generating tool of a creative process, which in turn is capable of being empowered in the tenth grade students of the M.E.I. Santa Teresita located in Catambuco. It is proposed how students initially resorted to the exercise of copying or replicating media characters such as television and internet, thus generating a reproduction of these in the form of a plastic work, while avoiding creating an original work product of their own ideas. Creativity was then limited and originality null, it was proposed to spontaneity as a tool capable of being a "starting point" where it directly involves students in an exercise of creation, innovation and / or production, thus achieving the final product original work not before having generated in each student their respective creative process in charge of constructing that work going on and developing each of the phases that this process entails, being these the preparation, lighting, incubation and verification phases.

MARCO TEORICO.....	21
2. POTENCIALIDADES CREATIVAS EN EL CONTEXTO ESCOLAR	33
2.1. Potencialidades creativas	33
2.1.1 Crear.....	35
2.1.2. Innovar	41
2.1.3. Producir.....	49
2.2. CREATIVIDAD.	56
2.2.1. Creatividad y Originalidad.....	60
3. FUNDAMENTACION Y DESARROLLO DEL PROCESO CREATIVO	73
3.1. Los procesos creativos de los estudiantes.....	73
3.1.1. Fase de Preparación	74
3.1.2. Fase de Incubación.....	77
3.1.3. Fase de Iluminación	79
3.1.4. Fase de Verificación	81
3.2. Desarrollo de las fases de preparación, incubación, iluminación y verificación del proceso creativo en los estudiantes.	88
3.2.1. Desarrollo fase de preparación.....	88
3.2.2. Desarrollo fase de Incubación.....	92
3.2.3. Desarrollo fase de iluminación.	95
3.2.4. Desarrollo fase de verificación.	99
3.2.5. Desarrollo paso a paso de fases: Preparación, incubación, iluminación y verificación, utilizando el “Taller de línea espontanea” y el “Taller de mancha”.	100
3.3. ESPONTANEIDAD	108
CONCLUSIONES	114
RECOMENDACIONES.....	117
BIBLIOGRAFIA	118
Anexos	124

Ilustración 1 - Titulo: obra lograda a partir de una mancha - Fuente: esta investigación.....	28
Ilustración 2 - Titulo: Escultura con materiales no convencionales - Fuente: esta investigación.	30
Ilustración 3 - Titulo: Obra No. 2 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.	37
Ilustración 4 - Titulo: Obra No. 2 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.	43
Ilustración 5 - Titulo: Obra No. 1 "Taller de línea espontanea" - Fuente: esta investigación.	44
Ilustración 6 - Titulo: Obra No. 3 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.	45
Ilustración 7 - Titulo: Obra No. 3 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.	46
Ilustración 8 - Titulo: Obra No. 1 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	47
Ilustración 9 - Titulo: Obra No. 4 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.	49
Ilustración 10 - Titulo: obras diversas creadas en el "Taller de línea espontaneo" - Fuente: esta investigación.	53
Ilustración 11 - Titulo: Obra No. 4 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.	53
Ilustración 12 - Titulo: Obra No. 5 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.	54
Ilustración 13 - Titulo: Obra No. 5 "Taller de mancha"- Fuente: esta investigación.	57
Ilustración 14 - Titulo: Obra No. 2 "Taller de línea espontanea" - Fuente: esta investigación. ...	59
Ilustración 15 - Titulo: Obra No. 6 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.	62
Ilustración 16 - Titulo: Obra No. 6 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.	64
Ilustración 17 - Titulo: Obra No. 7 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.	68
Ilustración 18 - Titulo: Obra No. 2 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	70
Ilustración 19 Titulo: Obra No. 3 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	75
Ilustración 20 - Titulo: Obra No. 4 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	76
Ilustración 21 - Titulo: Obra No. 6 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	76
Ilustración 22 - Titulo: Obra No. 1 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación...	77
Ilustración 23 - Titulo: Obra No. 2 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación...	78
Ilustración 24 Titulo: Obra No. 3 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación	78
Ilustración 25 - Titulo: Obra No. 7 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.	80
Ilustración 26 - Titulo: Obra No. 8 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.	80
Ilustración 27 - Titulo: Obra No. 7 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	82
Ilustración 28 - Titulo: Obra No. 8 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	83

Ilustración 29 - Título: Obra No. 9 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	10 84
Ilustración 30 - Título: Obra No. 9, 10 y 11 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.	84
Ilustración 31 - Título: Obra No. 10 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	85
Ilustración 32 - Título: Obra No. 11 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	86
Ilustración 33 - Título: Obra No. 4 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación...	87
Ilustración 34 - Título: Obra No. 5 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación...	87
Ilustración 35 - Título: Obra No. 12 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	94
Ilustración 36 - Título: Obra No. 13 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	95
Ilustración 37 - Título: Obra No. 14 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	98
Ilustración 38 - Título: Obra No. 15 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.	99
Ilustración 39 - Título: Fase de preparación - Taller de línea espontanea - Fuente: esta investigación.	101
Ilustración 40 - Título: Fase de incubación e iluminación parte 1 - Taller de línea espontanea - Fuente: esta investigación.	103
Ilustración 41 - Título: Fase de incubación e iluminación parte 2 - Taller de línea espontanea - Fuente: esta investigación.	104
Ilustración 42 - Título: Resultado final - Taller de línea espontanea - Fuente: esta investigación.	105
Ilustración 43 - Título: Ejemplo generacion espontanea de mancha - "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.	111
Ilustración 44 - Título: Ejemplo de garabato "Taller de linea espontanea" - Fuente: esta investigación.	112
Ilustración 45 - Título: Elementos de una obra producida en "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.	114
Ilustración 46 - Título: Modelo de división en secciones para el taller - Fuente: esta investigación.	125

La creatividad es una habilidad de carácter importante para la vida del ser humano, esta se ve reflejada tanto en la vida personal como en su vida profesional, una mente creativa hace la diferencia entre las distintas competencias que exige hoy por hoy la sociedad actual. Así mismo cuando la creatividad en el estudiante no es manifestada y no sale a flote proponiendo así soluciones, obras o creaciones propias se convierte en un problema.

Partiendo de lo anterior, la inclusión del estudiante al sector productivo es uno de los objetivos de la institucionalidad educativa, por tanto se requiere la adquisición de un potencial creativo capaz de suplir con las demandas y competencias exigidas en el entorno, lo cual hace que las personas creativas den soluciones a los diferentes problemas comunitarios, sociales, culturales, estéticos, artísticos entre otros.

De otro lado los procesos creativos buscan entender y comprender las distintas expresiones generadas tanto individualmente como colectivamente, permitiendo saber cuán importante es para los seres humanos desplegar la generosidad de cada uno en beneficio de los otros, capacidad desarrollada por el ser creativo.

Lo anterior permitió el desarrollo de la presente investigación, la cual pretende plantear la espontaneidad como una alternativa capaz de potencializar los procesos creativos de los estudiantes, de esta manera lograr un incremento en su potencial creativo. Por tal motivo se planteó la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo la espontaneidad artística se convierte en una alternativa para potenciar los procesos creativos en los estudiantes de grado 10° de la I.E.M Santa Teresita – Corregimiento de Catambuco – San Juan de Pasto?

En la Institución Educativa Municipal Santa Teresita durante el desarrollo de las clases de 12 educación artística existe entre los estudiantes el preocupante hecho en su mayoría preferían recurrir a un proceso de copia antes que realizar un proceso de creación, esto quiere decir; al pretender desarrollar una actividad en clase la cual presenta al estudiante un formato en blanco para realizar una obra artística, la mayoría de estudiantes optaban por replicar en aquel formato una imagen ya existente como un personaje de caricaturas que fácilmente se pueden ver en televisión o internet.

Lo anterior permite comprender que en los trabajos de los estudiantes de grado decimo no existe el desarrollo de un proceso creativo, por ende las obras concebidas por los estudiantes no resultan originales ni novedosas.

El objetivo general planteado por esta investigación para solucionar el problema existente en la institución fue Potencializar los procesos creativos a través de técnicas como la espontaneidad artística, en los estudiantes de grado 10° pertenecientes a la I.E.M Santa Teresita corregimiento de Catambuco-San Juan de Pasto.

A su vez y para dar cumplimiento al objetivo general de esta investigación se dividió el trabajo del mismo en tres objetivos específicos en los cuales el primero pretende identificar las potencialidades creativas de los estudiantes de grado 10° pertenecientes a la I.E.M Santa Teresita puesto que estas se convirtieron en pieza clave al momento de garantizar si existe o no realmente un proceso creativo generado en los estudiantes, el segundo objetivo específico busca definir las fases donde se encuentran los procesos creativos de los estudiantes de grado 10° pertenecientes a la I.E.M Santa Teresita, siendo necesario conocer fielmente las fases y su orden consecutivo a cumplirse según el modelo propuesto por nuestro referente teórico para posteriormente

compararlas e identificarlas en el proceso real llevado a cabo por los estudiantes, finalmente el 13 tercer objetivo procura desarrollar las fases de preparación, incubación, iluminación y verificación del proceso creativos a través de la espontaneidad en los estudiantes de grado 10° pertenecientes a la I.E.M Santa Teresita evidenciando de esta manera la efectividad de la espontaneidad como alternativa capaz de potenciar los procesos creativos.

Como referente teórico para el concepto de creatividad se desarrolló una definición propia por motivo de que existen demasiados conceptos llegando incluso unos a contradecir a otros, sin embargo se tomó como apoyo algunas ideas propuestas por teóricos como la autora Gilda Waisburd y su libro: Creatividad y transformación, quien propone el en pensamiento la creatividad como solución de problemas en la vida cotidiana; del autor Llorenç Guilera Agüera y su libro La anatomía de la creatividad, cuyo pensamiento plantea la relación de la creatividad entre el sujeto y el contexto y la autora Dora Fried Schnitman quien en su libro Diálogos Generativos publicado en Madrid en el año 2006 cita el texto de una conferencia de Stefan Zweig pronunciada en Buenos Aires en el año 1936 quien nos habla sobre como la creatividad no es igual para todos, también como el nivel de esta se manifiesta distinto y cambia de persona a persona.

Por otra parte y para el concepto de potencialidad creativa se tomó a manera de apoyo las ideas de los autores David Arturo Ospina Ramírez y María Camila Ospina Alvarado, autores del texto: Futuros posibles, el potencial creativo de niñas y niños para la construcción de paz, publicado en la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud en el año 2017, quienes en su texto citan la idea del autor D. Schnitman y la desarrollan, hablando sobre

como el potencial creativo se convierte en precursor de los procesos de reflexión y argumentación, convirtiéndolo en un canal de innovación y generador de propuestas.

14

Por otro lado y puesto que se toma la espontaneidad como una teoría para el desarrollo de esta investigación se tuvo en cuenta el concepto de esta dado por la artista teatral Julia Varley en su libro “Piedras de agua: cuaderno de una actriz del Odín Teatret” publicado en el año 2015 en donde sobre ¿qué es ser espontaneo para el artista?

En ese mismo sentido para esta investigación se optó como referente teórico trabajar bajo el modelo de proceso creativo propuesto por el socialista inglés, profesor y teórico en ciencias políticas y relaciones internacionales Graham Wallas, autor del libro “the art of thought” (el arte del pensamiento), publicado en el año 1926, quien propone, cuatro etapas llamadas preparación, incubación, iluminación y verificación, las cuales se cumplen de manera secuencial en todo proceso creativo, concepción de ideas u obras originales.

Partiendo de este modelo teórico se logró identificar y desarrollar cada una de las fases en la ejecución de las actividades propuesta a los estudiantes, permitiendo potenciar cada una de estas, no sin antes haber diseñado estratégicamente talleres capaces de generar efectivamente un proceso creativo autentico en cada uno de ellos.

En los antecedentes utilizados a manera de guía y referencia para esta investigación se decidió elegir como antecedente internacional el proyecto de investigación titulado: “La acción docente y el desarrollo del potencial creativo en niños de 4 y 5 años” escrito por su autora Adriana Alejandra Borese, publicado en el mes de Marzo de 2015 para la Universidad Abierta Interamericana, Facultad de Investigación y Desarrollo en Rosario Argentina, el cual nos dice

que *“En la presente investigación se logra demostrar que la acción docente desempeña un papel importante en el desarrollo del potencial creativo, ya que de esta depende que y como se enseña.*

El jardín de infantes es un contexto propicio para el desarrollo de este potencial, es por eso que los docentes deben ser conscientes del modo en que su acción influye en el aprendizaje de sus alumnos. La imagen que el maestro posea del niño, hará de la escuela un lugar donde la creatividad tenga o no su espacio. Sostengo que la creatividad se enseña y se aprende. Por lo tanto si se considera al jardín de infantes como escuela creativa, es preciso analizar el sentido y significado de muchas prácticas naturalizadas sostenidas en estereotipos, rutinas y rituales.”

Como antecedente nacional se escogió el trabajo titulado: “La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI” escrito por Olena Klimenkon (Magíster en Ciencias Sociales, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. Docente, Facultad de Psicología, Universidad Cooperativa de Colombia, Medellín, Colombia.) Publicado el 22 de octubre del año 2018 para la Institución: Universidad de la Sabana – Bogotá, el cual nos dice: *“Un recorrido por el concepto de la creatividad y sus componentes brinda la posibilidad de exponer una visión desmitificada acerca de esta dimensión del ser humano, que emerge como una capacidad susceptible de ser desarrollada en todos, y, a su vez, permite trazar algunas orientaciones metodológicas y pedagógicas para la educación. En este orden de ideas, la educación se encuentra frente a un gran reto, consistente en una revolución educativa dirigida a crear nuevos modelos pedagógicos que respaldan una enseñanza desarrollante, orientada a fomentar la capacidad creativa de los alumnos en todos los niveles, desde el*

preescolar hasta la educación superior. Se exponen los componentes del proceso educativo 16 relevantes para el desarrollo de la capacidad creativa: actitud creativa del docente, creación y utilización de estrategias pedagógicas y didácticas en las aulas de clase, fomento de las atmósferas creativas y la emergencia de la creatividad como un valor cultural. Finalmente, se presenta una aproximación a algunas orientaciones metodológicas y pedagógicas en relación con la propuesta didáctica para el fomento de la capacidad creativa, mediante la implicación del estudiante en la actividad de aprendizaje creadora en el aula taller creativo.”.

Por otra parte, se optó como referente local el trabajo de tesis titulado: “La creatividad en la educación para la toma de decisiones” escrito por sus autoras Gladys Andrea Montenegro Vallejos y Jessica Andrea Bejarano Chamorro, presentado el día 12 de diciembre de 2013 para la Institución: Universidad Mariana – San Juan de Pasto, Nariño, Colombia, el cual nos dice: “*La creatividad para la toma de decisiones necesita que el estudiante sea responsable frente a sus decisiones, que cuente con suficientes argumentos para decidir entre diferentes alternativas. Esta situación requiere que el estudiante sea capaz de reconocer sus aciertos y errores, sin necesidad de ser sancionado o castigado.*

Está claro que lograr estos cambios no sólo requiere del compromiso de docentes y estudiantes, sino de la forma en cómo está cimentado el sistema educativo; es decir, a nivel de las políticas que rigen a la educación y la manera cómo es asumida por las instituciones educativas. Lastimosamente es muy difícil lograr cambiar este panorama, por ello, la tarea de cambio debe empezar por el aula de clases, estableciendo acuerdos internos entre el docente y los estudiantes para asumir la forma de enseñar.”

Teresita se desenvuelve en un entorno propiamente rural perteneciente al corregimiento de Catambuco, el cuerpo docente se encuentra estructurado de una manera óptima siendo cada dictada por un docente preparado profesionalmente en esa área a excepción de educación artística, la cual es desarrollada por un docente titular con formación académica y título profesional de trabajadora social, esta docente se encarga de la educación artística de grados sexto, octavo, decimo y once.

Con respecto a la parte metodológica de esta investigación se utilizó un paradigma de tipo cualitativo, un enfoque crítico social y un tipo de investigación acción.

En relación al manejo de la parte cualitativa que se realizará de la información recolectada, a través de los instrumentos validados por medio de las categorías y subcategorías de análisis.

Siendo que el Enfoque para esta investigación fue tipo critico Social, esto se entiende como analizar la realidad, implica intervenir sobre ella, para conocerla, estudiarla, y mejorarla, lo que supone planificar determinadas pautas, que se verán reflejadas en forma de estudio o investigación, que tendrán como objetivo la obtención de conocimientos. En este sentido, cada investigación se rige por unas estrategias, procedimientos y pautas determinadas que se utilizan en función del modelo conceptual o paradigma en el que se apoye. No obstante, lo interesante es que el objetivo último de cualquier enfoque crítico social sea el estudio de la realidad social, utilizando determinadas metodologías y técnicas en nuestro caso por medio de una entrevista que nos permitan responder a las cuestiones y planteamientos que se demandan en la Institución.

A su vez el tipo de Investigación fue de tipo acción - Participativa (IAP) Este método se le 18 adjudica su punto de origen en las investigaciones llevadas a cabo por el psicólogo norteamericano de origen alemán Kurt Lewin en la década de los 40. Lewin concibió este tipo de de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investigada, quién investiga y el proceso de investigación. En el presente proyecto se pretende utilizar este método mediante la integración del investigador en la población estudiantil para poder confirmar mediante la observación lo recolectado en la entrevista.

La población objeto de esta investigación fueron los estudiantes de los grados 10 de la Institución Educativa Municipal Santa Teresita – corregimiento de Catambuco del Municipio de San Juan de Pasto, que decidieron participar del estudio, con el previo Consentimiento Informado del padre de familia y el asentimiento del estudiante.

Como técnicas e instrumentos para la recolección de la información se decidió utilizar talleres en clase, en donde se diseñaron a fin de atacar directamente la problemática y estudiar su posibilidad como herramienta transformadora y de solución, también se utilizó el diario de campo el cual fue completado con información relevante, teniendo en cuenta los objetivos específicos planteados con sus respectivas categorías, en donde se llevó un registro constante del proceso y resultado de cada taller aplicado en clase, luego de esto se utilizó por ultimo un grupo focal, entendiéndolo como una reunión con modalidad de entrevista grupal abierta y estructurada, en donde se procura que un grupo de individuos seleccionados por el investigador

discutan y elaboren, desde la experiencia personal, una temática o hecho social que es objeto de investigación, por ejemplo, la detección de una necesidad a resolver, finalmente y como último instrumento se utilizó la observación participante, mediante esta técnica de recolección de información se realizó la descripción detallada de los eventos o comportamientos en el escenario social, en este caso la institución educativa motivo del estudio relacionado al tema de investigación, describiendo situaciones o sucesos que puedan brindar información al respecto dentro del ambiente escolar cotidiano. 19

El primer capítulo de este proyecto nos lleva a abordar de manera directa el concepto necesario para las teorías bajo las cuales se trabajó esta investigación, se realizó un recorrido por sus definiciones y a partir de estas se llegó a concretar conceptos claros que a su vez fueron el límite bajo el cual se desarrolló la presente investigación.

Partiendo de esto el primer concepto abordado por esta investigación es la espontaneidad, observando como esta es utilizada y teorizada de alguna manera por artistas plásticos. El segundo concepto a definir fue la potencialidad creativa, con el fin de conocer su estructura llegando a ser capaz de identificar las diferentes potencialidades creativas presentes en los estudiantes. A partir de lo anterior continuamos con el tercer concepto en donde se retoma el modelo teórico del proceso creativo propuesto por Graham Wallas, logrando identificar y definir cada una de las fases propuestas, entendiendo la lógica que conlleva su secuencia de desarrollo.

El segundo capítulo continúa buscando identificar las potencialidades creativas de los estudiantes, inicialmente tomando el concepto bajo el cual se trabajó esta investigación y relacionándolo con el trabajo real en el aula de clase para los estudiantes en cuestión,

seguidamente dividiendo esta categoría en sus respectivas subcategorías, permitiendo así un análisis mucho más intensivo y concreto que permita efectivamente identificar sus potencialidades. 20

En el tercer capítulo se encuentra descrito el modelo teórico bajo el cual se trabajó esta investigación siendo aquel soporte teórico sobre el cual definir las fases del proceso creativo de los estudiantes participantes.

Como cuarto capítulo resulto importante una vez definidas aquellas fases, trasladarlas al ejercicio real de los estudiantes en el aula, desarrollando así cada una de estas etapas, corroborando si efectivamente la metodología aplicada para esta investigación resulto optima y capaz influir o generar un cambio a la problemática planteada que dio origen a esta investigación.

Dado que la mira central de esta investigación estuvo puesta en la espontaneidad, la creatividad, su potenciación y existe además un abordaje directo a un modelo propuesto por un teórico en particular como es el caso del proceso creativo, será necesario plantear algunos parámetros que sirvan de ejes conceptuales sobre los que apoyar el trabajo investigativo y su respectivo análisis.

Para empezar, entenderemos primeramente el concepto más general de este documento el cual fue la creatividad, todos en algún momento de nuestra vida hemos escuchado hablar sobre creatividad, conocemos esa palabra, nos es familiar y en ocasiones la utilizamos para referirnos a algo que consideramos ingenioso o novedoso y que nos llama la atención.

La creatividad es una habilidad innata al hombre, siempre pensamos en el progreso el cual ha tenido la humanidad hasta llegar hoy en día encontramos como participe de cambio. Ese cambio se alcanzó en el contexto escolar cuando un estudiante planteo una problemática y con la ayuda de los compañeros se pudo darle solución. El hombre es creativo por naturaleza, la creatividad se ha utilizado desde la época de las cavernas, el hombre primitivo en un momento determinado se dio cuenta de no tener su entorno totalmente seguro, constantemente asechaban peligros, se dio cuenta entonces que estaba en inferioridad de condiciones frente a muchas especies animales depredadoras, fue cuando necesito usar su creatividad. El hombre prolongo su mano creando una herramienta, un artefacto, invento una lanza con la cual pudo mantener a los depredadores lejos.

Lo anterior permite establecer una premisa que dice “Si el hombre no hubiera sido capaz de crear, habría desaparecido de la faz de la tierra”, es así como el ser humano ha solucionado

sus problemas tanto técnicos, científicos, cotidianos a través de la inventiva. La sociedad de hoy en día demanda dentro de sus profesionales capacidades tales como lo son la creatividad y esa habilidad para innovar y crear, y hoy por hoy estas competencias están muy presentes independientemente del campo en el que se desempeñe. Lo mismo sucede en el contexto escolar donde el estudiante propone soluciones creativas a problemas de aula un buen ejemplo de ello es cuando los estudiantes en medio del desarrollo de los talleres se ven obligados en cierta manera a innovar siendo esta la única alternativa para completar el taller propuesto, generando en ellos un visión que valore posibilidades distintas a las de siempre y un pensamiento mucho más creativo.

Por su parte, la vida misma está llena de problemas los cuales necesitan ser resueltos, y es la creatividad una fuente de soluciones, sin embargo esta no actúa como una fuente mágica donde vaciamos nuestros problemas y la solución aparece así como así, la creatividad es una habilidad innata al hombre pero se debe desarrollar y potencializar. Es así como los talleres previamente diseñados y luego ejecutados para esta investigación se preocuparon por incentivar dicho desarrollo, además de despertar la creatividad en los estudiantes se logró dar un estímulo adicional capaz de efectivamente potencializar su creatividad.

Por otro lado resulta acertado reconocer que somos conscientes en nuestro día a día al encontrarnos inconvenientes, obstáculos o problemas o como queramos llamarlos, estos necesitan desarrollar una solución propicia para mejorar la calidad de vida del ser humano, es en puntos como éstos donde la creatividad vuelve a ser partícipe y se convierte en una herramienta de suma importancia, inclusive en las grandes empresas se busca profesionales con habilidades y capacidades creativas bastante desarrolladas, muchas veces para encargarles la solución de una problemática de la empresa.

Esto es así porque al día de hoy la sociedad entiende que un problema no necesariamente debe ser resuelto bajo la única perspectiva de la lógica y del pensamiento racional, hoy encontramos una problemática con múltiples soluciones desde distintos puntos de vista y podemos proponer diferentes soluciones; siendo así, tenemos la opción y el privilegio de escoger una de estas y obviamente ponerlas a prueba, es más o menos tener un catálogo de probabilidades lo que comúnmente llamamos como plan A, Plan B y plan C, de esta manera entendemos como la sociedad de hoy en día exige personas creativas, exige profesionales con su capacidad creativa desarrollada y muy elevada.

Considerando que la creatividad es un punto crucial y muy fundamental para la sociedad de hoy, ¿porque encontramos situaciones en las cuales crear algo es muy difícil?, situaciones en las cuales la originalidad es algo muy difícil de lograr, esto se logró evidenciar en la parte inicial de esta investigación, en donde los estudiantes se remitían a realizar un ejercicio de réplica o copia de algún dibujo encontrado en los medios como bien podría ser internet, el ejercicio de copia además de impedir directamente la generación de un proceso creativo, también propone limitantes esquemáticos en donde se remite únicamente a copiar los mismos trazos.

Tomando en cuenta lo anterior podemos afirmar como las personas más creativas en nuestro entorno son sin duda los niños, aquellos que no tienen un limitante dentro de su imaginación, puesto que estos piensan que absolutamente todo es posible, personas con fe y motivadas a lograr cualquier cosa, sin embargo esto se pierde a medida en que debemos integrarnos y ser parte de la sociedad.

En algún momento de mi vida escuché la frase un adulto creativo es un niño que sobrevivió²⁴ a la sociedad, muchas veces nuestro diario contexto tristemente nos ha impuesto paradigmas y limitantes también a nuestro pensar, en el sistema educativo en el cual nosotros, o sea, nuestra generación se desarrolló fue un sistema tradicionalista donde la importancia total del sistema radicaba en el desarrollo lógico, racional y matemático de los diferentes problemas planteados, en ninguno de estos puntos se valora una situación desde una perspectiva lejos de la lógica, se mantiene un solo punto de vista, el cual está completamente encerrado a la visión lógica y racionalista. Lo anterior fue posible relacionarlo en esta investigación con la falta de incentiva creativa para con los estudiantes en la materia de educación artística, donde el ejercicio de copia era acogido por el docente como un trabajo válido y además bien hecho, causando una falta de iniciativa creativa en los alumnos.

En ese mismo sentido se puede pensar como generalmente un niño no posee una visión racional, es por esto la facilidad en el para crear, logrando igualmente una facilidad de innovación, un pensamiento muy rápido y además sin limitantes, lo cual conlleva a la creación de nuevas ideas. Esto tristemente se va perdiendo a medida en que el niño ingresa al sistema educativo tradicional y se da cuenta que sus mayores, los adultos que imparten y participan en su educación demuestran lo mejor es una visión racional y lógica, e inclusive se hace énfasis en este tipo de asignaturas como la matemática, la física, la química, siendo estas ciencias exactas contrarias al pensamiento imaginativo y fantástico, es en este punto cuando un niño va opacando esa capacidad creativa innata. Lo anterior resulto en evidencia para el presente estudio, cuando los estudiantes durante la clase de educación artística recurrían a la réplica de imágenes cuando la actividad exigía una creación libre, demostrando así como al no existir una alternativa capaz

de propiciar en ellos el ejercicio de creación e inclusive genere en ellos el paso inicial hacia un proceso creativo, estos apelaban inmediatamente a buscar en los medios una imagen y replicarla. 25

Sobre la base de las consideraciones anteriores resulta apropiado citar a Waisburd, G. (1996) quien dice:

El proceso creativo se basa, a sí mismo, en la capacidad de generar hipótesis, en la capacidad de jugar. Es el niño juguetero que todos llevamos dentro, el que se atreve a innovar, a arriesgarse a buscar nuevos caminos y alternativas.

De esta manera podemos entender el proceso creativo como el mecanismo y la habilidad de considerar las diferentes perspectivas que tiene un problema, es la capacidad a su vez de valorar desde distintos ángulos una misma situación. Resulta evidente entonces como la creatividad es una herramienta de progreso y evolución, esta se convierte en nuestra arma en cuanto estamos insatisfechos, como podría ocurrir ya sea en una situación o con la misma realidad. La creatividad se convierte en una capacidad valiosa otorgada al ser humano de manera innata, ligada al hombre por naturaleza. Sin embargo, es correcto afirmar que los artistas son personas creativas, necesitan la creatividad puesto que muchos viven de ella, de sus creaciones y sus obras, estas personas han logrado potencializar su capacidad a través de diferentes lúdicas y actividades, pero tienen algo en común, son personas adictas a la creatividad, siendo que la creatividad puede convertirse en una adicción, obviamente no a manera de trastorno como el que puede padecer un adicto a algún tipo de sustancia, sino que se puede convertir en un reto personal y en un gusto por querer y cada vez crear algo mucho mejor a algún trabajo anterior.

Hecha la observación anterior resulta apropiado referir a la autora Guilera (2011) quien

26

afirma:

La creatividad es adictiva. Cuando la saboreas, da placer y ganas de volver a disfrutarla el máximo de veces. Con independencia del nivel de relevancia social que hayan podido conseguir, todas las personas que han probado las delicias de sentirse originales y creativas, desean aumentar su nivel de creatividad y se preguntan qué podría ayudarlas a ser más creativas.

De la cita anterior se entiende como la creatividad trae consigo una recompensa emocional muy grande, en el momento en que una persona se da cuenta de que ha sido original y que ha sido participe o el autor de una creación se siente con poder y satisfacción.

El ser humano al sentirse diferente y novedoso siente la necesidad de continuar y prolongar sus creaciones llegando a un punto donde las mismas generen cada vez un mayor impacto, mayor trascendencia y un nivel de originalidad mucho más grande. Es de esta manera como se explica que grandes inventores después de su primer proyecto o invento han decidido continuar y seguir creando, se convierte en un reto personal.

A lo largo de los planteamientos hechos hasta este punto es posible afirmar que la creatividad es desarrollo, evolución e innovación, el mundo y su progreso está compuesto de ideas y el mundo de mañana estará compuesto entonces por ideas nuevas, es importante ser partícipes de la sociedad y no simplemente transcurrir y vagar por el mundo como un simple espectador.

Como segundo apoyo teórico abordado en esta investigación es la espontaneidad, concepto el cual la artista Varley (2010) afirma: “Ser espontáneo significa accionar con naturalidad, sin titubeos, premeditaciones o reacciones estudiadas”(p. 88), de esta manera la naturalidad es

promotora en la espontaneidad, el desarrollar una obra plástica de manera natural, sin necesidad de un estudio anterior, sin limitantes y sin paradigmas permite una libertad creativa, en donde las ideas tienen espacio para salir a flote sin limitantes, logrando así ampliar el campo de posibilidades creativas llegando a ser infinito. Lo anterior fue posible mirarlo durante el desarrollo de distintos talleres aplicados a los estudiantes en los cuales la espontaneidad fue participe principal en la concepción de sus obras, convirtiéndose en punto de partida capaz de generar de manera casi inmediata un ejercicio de creación, innovación y/o producción. Esto también dio paso a generar en ellos un proceso creativo autentico, capaz de abordar y desarrollar sus diferentes fases.

Dadas las condiciones que anteceden, la espontaneidad funciona indiscutiblemente como punto de partida para la creación, se convierte en desarrollo inmediato, el artista o quien utiliza la espontaneidad como medio para lograr su creación inevitablemente se encuentra envuelto casi a mitad de camino de lograr su obra, ya se ha dado un inicio, logrando estar inmerso en el proceso, donde posteriormente las ideas empiezas a nacer, donde existe dialogo consigo mismo, aparecen propuestas y hace falta solo la voluntad de continuar puesto que los recursos e ideas ya se han generado o se están generando. Aprovechar ese “impulso” es fundamental, esto convierte a la espontaneidad en una técnica para propiciar la creación de obra.



Ilustración 1 - Título: obra lograda a partir de una mancha - Fuente: esta investigación.

Siendo así y teniendo claros estos dos anteriores conceptos, es igualmente importante y necesario conocer como tercer concepto la definición de potencialidad creativa, esta se entiende como la capacidad sobresaliente para generar creación, en términos más artísticos se puede tomar como la capacidad destacada para producir una obra artística, esta potencialidad creativa puede manifestarse como pequeños indicios en donde se alcanza a divisar como existe una facilidad para la creación, la innovación o la producción. Al ser una “potencialidad” quiere decir, es algo capaz de potencializarse, transformarse o incrementarse. Este se encuentra tanto en los niños,

jóvenes, adultos y personas ancianas, cabe resaltar como en algunas personas se pudo haber desarrollado más que en otros, sin embargo está presente en todos. A manera de ejemplo a esta investigación fue posible observar como algunos estudiantes tenían una cierta facilidad para crear, produciendo ideas de manera muy rápida y otros, por el contrario no les resultaba tan sencillo producir una idea original, sin embargo luego del transcurso de los talleres y ejecutando las actividades finales se evidencio claramente como aquellos alumnos con dificultad para generar una idea en los primeros talleres se desarrollaron mucho más a medida en que se abordaba cada uno, logrando una mejora en su capacidad creativa, generando ideas de manera más rápida y también en mayor cantidad.

Con referencia a lo anterior un potencial creativo bien desarrollado se convierte en una gran herramienta para la vida, inclusive se convierte en una ventaja. Elementos como una mayor cantidad de experiencias, vivencias o problemas resueltos incrementan la creatividad, todos estos son añadidos, y todos suman, incrementan aquella potencialidad creativa. El infante que ha visto más cosas, que conoce más, que ha experimentado más, será un infante con su capacidad creativa en constante crecimiento y a un ritmo acelerado, lo cual proporciona que en un futuro su potencial y capacidad creativa sea mayor, otorgándole el privilegio de una mayor variedad, un almacenaje mayor de “donde sacar” para resolver futuros problemas o cuestiones que se le presenten, también una mayor capacidad para proponer e innovar. Capacidades como estas otorgan importancia al potencial creativo, de esta manera resulta correcto afirmar:

El potencial creativo es aquel que permite los procesos de reflexión y argumentación, que facultan al niño y a la niña para romper con los paradigmas de su realidad y crear

alternativas para transformarse a sí mismo y transformar su contexto”. (Ospina Ramírez & 30 Ospina Alvarado, 2017, p. 15(1)).

La cita anterior resulta en evidencia cuando los estudiantes participantes de esta investigación se ven obligados a “innovar” como única alternativa para cumplir con el desarrollo de un taller propuesto, diseñado a fin de construir una obra escultórica con materiales no convencionales, obligándolos a romper paradigmas impuestos sobre la creación de esculturas, buscando alternativas en cuanto a sus materiales y forma para su construcción.



Ilustración 2 - Título: Escultura con materiales no convencionales - Fuente: esta investigación.

De igual manera Schnitman (2006) enfatiza en que “la creatividad es una postura, una actitud que se toma cuando el diálogo permite acudir a recursos propios para crear algo nuevo, implica

esencialmente eso, la creación de caminos innovadores o diferenciales de los caminos conocidos" la acción específica de crear alternativas se convierte en punto clave para la creatividad, para la creación y para la innovación. Crear alternativas significa tener más posibilidades, tener más de donde escoger para lograr mi cometido, la variedad va de la mano con la creatividad.

Por su parte es importante abordar el concepto de proceso creativo, el cual dice que para llegar a la correcta creación de una idea esta pasa de manera consciente o inconsciente por un proceso específico el cual es respaldado por el teórico Graham Wallas, el cual defiende, toda idea creativa pasa por lo que él llama "proceso creativo". De acuerdo a su modelo este se compone por fases o etapas las cuales cada una es tan importante como la otra siendo todas estas etapas indispensables.

Está compuesto por una fase inicial de preparación en la que toda información es recogida para definir el problema, y también se utiliza todo tipo de conocimiento adquirido, posteriormente esta la fase de incubación en la cual circulan las ideas, es en donde el pensamiento creativo empieza a proponer, a valorar ideas y a experimentar de manera teórica y mental, posteriormente tenemos la fase llamada iluminación, en esta fase es el punto en donde la persona cree haber encontrado la respuesta, solución o propuesta que buscaba, generalmente después del proceso de las dos primeras fases la propuesta buscada salta a la mente de quien está ejecutando el proceso creativo, es también llamado el momento "eureka", finalmente encontramos la fase de verificación en donde esa idea que se cree es la correcta se pone en ejecución y se comprueba si cumple con nuestras expectativas o soluciona el

problema. Bajo este modelo fue posible delimitar e identificar los procesos creativos generados en los estudiantes partícipes de esta investigación.

2.1. Potencialidades creativas

Para lograr identificar las potencialidades creativas de los estudiantes en cuestión es importante primero familiarizarse con el concepto de potencialidades creativas. Buscado un mejor entendimiento para este, es posible dividirlo en dos partes que serán “potencialidad” y “creatividad” para finalmente entretrejer estos dos y lograr redimensionar el concepto de potencialidades creativas.

Una potencialidad es la capacidad para hacer algo o producirlo, comúnmente se afirma que alguien tiene el potencial de hacer algo refiriéndonos a esa persona como poseedora de la capacidad para lograr dicha situación. La potencialidad se refiere a las capacidades propias donde una persona puede desarrollar, capacidades tal vez no existentes inmediatamente pero posibles de adquirir.

Por otro lado la creatividad es un concepto tal vez muy grande el cual es capaz de abordar muchos aspectos y por ende puede tener un sinnúmero de interpretaciones, cuando surgen nuevos o viejos problemas difíciles de resolver con las respuestas conocidas y además tradicionales, se pone de manifiesto la necesidad de pensar en una manera distinta, de reinventar, redefinir, crear soluciones novedosas y originales. La creatividad es una capacidad universal e innata, la cual toda persona posee en diferentes grados y es una cualidad necesaria en el desarrollo de cualquier actividad artística o científica.

La creatividad es considerada unánimemente como el motor de toda actividad humana, es una cualidad existente en todos los seres humanos en mayor o menor medida, puede aplicarse

en la solución de cualquier situación vital y puede ser desarrollada en diferentes grados, en todos los seres humanos, mediante la educación y el entorno apropiado. 34

Después de lo anterior expuesto y siguiendo el mismo sentido resulta apropiado citar la siguiente afirmación “Todo lo que conocemos en la actualidad es el resultado de las aportaciones creativas de los que nos precedieron, que a lo largo de la historia han hecho posible el desarrollo individual y colectivo”, (Pilar, 2012, p.165).

Por ende para esta investigación se logró determinar: la potencialidad creativa se entiende como la capacidad sobresaliente para generar creación, en términos artísticos se entiende como la capacidad sobresaliente para crear y producir una obra artística, esta puede manifestarse como pequeños indicios en donde se logra divisar una existente facilidad para la creación, la innovación o la producción.

El potencial creativo se encuentra tanto en los niños, jóvenes, adultos y ancianos, cabe resaltar que en algunas personas puede haberse desarrollado más que en otros, sin embargo está presente en todos.

Es de esta manera como resulta evidente pensar que un potencial creativo bien desarrollado se convierte en una gran herramienta para la vida, otorga una ventaja considerable, elementos como una mayor cantidad de experiencias, vivencias o problemas resueltos incrementan esa creatividad, son añadidos, y todos suman, todos incrementan aquel potencial, el infante que ha visto más cosas, que conoce más, que ha experimentado más, será un infante con su capacidad creativa en constante crecimiento y a un ritmo acelerado, lo cual le proporciona en un futuro una capacidad creativa mucho mayor, otorgándole el privilegio de una mayor variedad, un almacenaje más amplio y variado de “donde sacar” para resolver futuros problemas, también una

mayor capacidad para proponer e innovar. Capacidades como estas otorgan importancia a un aspecto como este, de tal manera que es correcto afirmar: 35

El potencial creativo es aquel que permite los procesos de reflexión y argumentación, que faculten al niño y a la niña para romper con los paradigmas de su realidad y crear alternativas para transformarse a sí mismo y transformar su contexto. (Alvarado, 2017, p. 175).

En ese mismo sentido Schnitman (2006) enfatiza en que. “la creatividad es una postura, una actitud que se toma cuando el diálogo permite acudir a recursos propios para crear algo nuevo, implica esencialmente eso, la creación de caminos innovadores o diferenciales de los caminos conocidos”. La acción específica de crear alternativas se convierte en punto clave para la creatividad, para la creación y para la innovación. Crear alternativas significa tener más posibilidades, tener más de donde escoger para lograr un cometido, la variedad va de la mano con la creatividad.

Siendo así y tomando en cuenta esta definición final para este concepto las subcategorías capaces de identificarse en la potencialidad creativa serán entonces el “crear”, el “innovar” y el “producir”

2.1.1 Crear

El concepto dado por el Diccionario de la Real Academia Española (2018) para “Crear” es: “Establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado”

- “Los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 analizan como una creación ha desencadenado otra. - DC.T1.G10-1”

Esto genera una concordancia existente con la teoría, al afirmar como una creación permite 36 y facilita continuar con un posterior ejercicio de creación donde los estudiantes se permiten tomar pequeñas creaciones convertidos en puntos de partida para continuar elaborando una composición propia, lo anterior se contrasta fielmente con lo expresado por el autor Gutiérrez (2017) cuando dice:

para que la creación a partir de la realidad sea creativa -esto es, novedosa- y no sea repetición, es necesario desrealizar, esto debido a que el ser humano no crea en sentido estricto la materia, las cosas, sino que a partir de ellas, desrealizándolas, crea los nuevos universos y aumenta el ser (p. 68).

Sobre la base de las consideraciones anteriores ejercicios como el "Taller de innovación en escultura" logro que los estudiantes pase por alto creencias tradicionales donde las esculturas son únicamente realizadas por ciertos materiales convencionales ya conocidos como por ejemplo arcilla o yeso, este taller logro en los alumnos desrealizar esa idea e incentivarlos a proponer nuevos materiales, tal como fue la intención general de impulsar al estudiante a construir su escultura de manera espontánea y con los elementos disponibles (los cuales no sabía que eran para realizar una escultura), la antigua idea donde las esculturas son hechas únicamente de "arcilla o yeso" cae, y se abre a un gran número de posibilidades y alternativas para lograr una escultura y a pesar de no ser los elementos comúnmente conocidos cumplieron igualmente con el objetivo de formar una imagen, una escultura.

Lo anterior se puede evidenciar en la ilustración 3



Ilustración 3 - Título: Obra No. 2 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.

En este mismo orden y dirección resulta apropiado también citar al autor Lowenfeld (1973) quien dice:

En cada fase de ésta [su vida] procederá de una de dos maneras: o bien utilizará su inventiva, el enfoque creador, o dependerá de la imitación de las normas establecidas. No debemos olvidar que lo que hace que triunfen un médico, un ingeniero, un físico, un negociante, un arquitecto o un carpintero, es su poder de inventiva, poder que les hace encontrar en sus profesiones una fuente inagotable de descubrimientos y cambios.

Cualquiera sea la profesión que se elija, siempre necesitará de una actitud creadora que habrá desarrollado mediante sus actividades artísticas. (p. 193).

Por las consideraciones anteriores es posible inferir que la potencialización de la creatividad y un buen desarrollo de la misma otorgan a las personas una actitud creadora, una capacidad inventiva lograda gracias a su propia creatividad. Esto se convierte en una gran competencia humana, capaz de distinguir a la persona tanto en su vida profesional como personal, otorga esa sagacidad necesaria para llevar a cabo y lograr lo que se proponga o haga falta para solucionar algo.

Cabe agregar una reflexión propuesta por Schnitman (2006) quien cita una conferencia de Stefan Zweig pronunciada en Buenos Aires en el año (1936) en la cual se afirma:

Creo que no hay entre todos ustedes uno solo que no se hubiera preguntado una y otra vez consciente e inconscientemente cómo nacen tales obras inmortales, ya sea porque en una galería de arte haya estado frente a la obra de un Rembrandt, un Goya, un Greco, ya sea porque un poema haya conmovido las profundidades de su alma o porque escuchara con el alma abierta una sinfonía de Mozart o de Beethoven. Creo que han de ser pocos los que no hayan formulado la pregunta: ¿Cómo podía un hombre igual a mí, un simple mortal, formar esa obra inmortal con unos pocos colores, con unas pocas notas, con unos cuantos centenares de palabras? ¿Qué sucedió en su interior en esas horas de la creación y cuán misteriosas deben de ser esas horas? (Stefan Zweig. 1936).

De los anteriores planteamientos se deduce como una gran obra conlleva detrás un significativo proceso creativo por parte de su autor, un proceso en el cual cada una de sus etapas tuvo su tiempo, su desarrollo y su fruto, bien sea que ese proceso creativo se desarrolló de manera consciente o de manera inconsciente igualmente estuvo presente para la construcción de aquella obra final. Dentro del "Taller Charla sobre creatividad" se abordó ese análisis con los

estudiantes, se revisó la obra proyectada en clase con ayuda de un video-vean y se trató de imaginar cómo fue ese proceso creativo, por donde todo comenzó, por nombrar un ejemplo, desarrollando un análisis en el que se proyectó una obra de Salvador Dalí, el grupo opinó como quizá la obra fue revelada al autor en un sueño, sin embargo para que se produjese ese sueño tuvo que haberse originado alguna remota idea estando despierto, tal vez escucho alguna noticia, o se dio cuenta de algún suceso importante que genero dentro de él ese punto de partida para esa idea.

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando resulta apropiado nuevamente traer a citación una reflexión en particular realizada por el autor Stefan Zweig, (1936) quien proclama que:

En los últimos años de su vida, Van Gogh pintaba tres y a veces hasta cuatro cuadros por día. Aun no se había secado el color del uno, y ya quedaba terminado el próximo. Y tal vez habría pintado cinco o diez más, si la luz del día hubiera durado más tiempo. Leonardo, en cambio, dedicaba a un solo cuadro, su Monna Lisa, dos o tres años, una sola hora o dos por día, y algunos días ninguna, porque deseaba reflexionar primero sobre cada detalle, cada matiz, (...)En muchos artistas, lo creador es un estado permanente. Hay artistas que son absolutamente incapaces de escribir siquiera una sola línea cuando no se sienten llamados interiormente. El genio creador les sobrecoge como una tempestad sagrada y sin él son áridos como campo sin lluvia. Hasta un músico como Ricardo Wagner sufría semejantes épocas de vacío absoluto; durante cinco años en la mitad de su vida, cuando ya había producido Tanhauser y Lohengrin, se sintió de repente incapaz de escribir un solo compás de música. Hubo de esperar cinco años, y se creía para siempre perdido. Había desesperado

ya de poder jamás volver a comenzar cuando de pronto reapareció la inspiración. Llególe 40 de la noche a la mañana. Había marchado sin sueño y sin tregua de un lugar a otro, había elaborado el proyecto de su gran tetralogía, ya tenía las palabras, pero no se atrevía a comenzar la música. Cierta noche había llegado a Spezia y estaba tendido sobre su cama, despierto, cuando a través de la ventana abierta oía el murmullo rítmico del mar, y de repente percibió con el oído interior el motivo del Rin que fluye, el motivo que más tarde apareció en el Oro del Rin. En el término de un segundo quedó roto el encanto. Hizo las valijas, emprendió el viaje a su casa y empezó a escribir, producir y producir, sin detenerse. Le había sobrevenido el milagro de la inspiración y no dejó la obra antes de haberle dado cima. (Schnitman. 2006).

Hecha la observación anterior es posible afirmar como la construcción de una obra no tiene un tiempo determinado ni tiempo límite, se puede culminar una obra en 30 minutos si es eso lo que requiere el autor o mucho tiempo si así él lo decide, esto da pie a entender que no todos los procesos creativos ocurren en el mismo tiempo, no tienen un tiempo estipulado, dependerá de cada quien, una sola etapa del proceso creativo puede demorar días completos pero las otras tres podrán desarrollarse en cuestión de horas. Cada estudiante conlleva su propio proceso creativo y el tiempo que este demore dependerá únicamente de lo que su proceso necesite para lograr la concepción de sus ideas. Los talleres se convierten en herramientas capaces de propiciar el punto de partida a sus procesos creativos, pero dependerá ya de cada estudiante el tiempo que considere necesario para completar la construcción de su obra.

El concepto que proporciona el Diccionario de la Real Academia Española (2018) para “Innovar” es el siguiente: “Innovar: Mudar o alterar algo, introduciendo novedades.”

Alterar algo de manera que esa intervención sea algo nuevo que transforme o que mejore. La innovación como potencialidad creativa demuestra un grado importante de creatividad, la capacidad de ser novedoso denota evidentemente un buen nivel de pensamiento creativo

- “Los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 preguntan sobre ejemplos de innovacion._DC.T1.G10-1”

En este propósito resulta acertado citar la afirmación propuesta por los autores Labarthe & Vásquez (2016) quienes dicen:

Otra investigación realizada en establecimientos municipales del Maule, Chile, afirma que la creatividad es más bien la solución a muchas precariedades que se presentan en el proceso educativo y una manera efectiva de estimular los procesos de enseñanza y aprendizaje, dando vida activa al currículum. En su mayoría los profesores en la Escuela no tienen tiempo para innovar en sus métodos, desconocen cómo potenciar ni evaluar el fenómeno creativo cuando asoma, ni saben crear el clima adecuado para que aparezca. La creatividad es impulsada en el papel, pero resistida en el quehacer pedagógico. (p. 31)

En relación a la cita anteriormente pronunciada, fue sumamente importante crear el clima necesario durante la clase buscando sacar a flote la creatividad, utilizar herramientas y metodologías alternativas, o dinámicas capaces de lograr este cometido, permitiendo impulsarla y potenciando el proceso creativo de los estudiantes, a manera de alternativa el "Taller de creación de un relato" exigió al estudiante el ejercicio de improvisación, de ser

espontaneo al momento de crear una historia o un relato en base a los dibujos realizados por todos sus compañeros en su block, se convirtió en una actividad alternativa en cierta medida eficaz al momento de generar un ambiente motivacional para la creatividad y potenciación de su proceso creativo. El "Taller de línea espontanea" y su ejercicio de construcción mediante un garabato se convirtió también en un medio impulsador de la creatividad, generada de manera espontánea y además potencializado igualmente su proceso creativo, el "Taller de mancha" generó también un ambiente motivante para la creatividad del estudiante, al tornarse divertida la actividad de encontrar imágenes originales, se volvió un método eficaz, capaz de potenciar el proceso creativo en ellos y de llevarlos a la construcción de una obra autentica.

Resultado muy importante entonces generar el ambiente optimo, capaz de potenciar al estudiante y sacar a flote su proceso creativo, para que este a su vez facilitara y otorgara herramientas para canalizar su proceso creativo y pudiera ser potenciado.

Esto último es posible observarlo en la ilustración 4



Ilustración 4 - Título: Obra No. 2 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.

Con referencia a lo anterior resulta apropiado citar bajo la opinión de Costa, Páez, Sánchez, Gondim, & Rodríguez (2014) quienes afirman:

La innovación se refiere a un resultado que se manifiesta en nuevos procesos de trabajo, procedimientos, productos y servicios. Así, cuando se dice que una idea es creativa se ha dado un proceso de elaboración original y cuando se plantea que una idea es innovadora, se está haciendo referencia al producto que resulta de dicho proceso (p. 2).

Es evidente entonces pensar en actividades como la propuesta en el "Taller de línea espontánea" o el "Taller de mancha" donde permitieron al estudiante reflexionar sobre las posibles formas generadas por el azar en sus formatos de trabajo ya sea manchados o

garabateados, para posteriormente conjugar esas formas y lograr una composición, de esta 44
manera conseguir algo creativo, logrado gracias a su creatividad y a la espontaneidad utilizada
como herramienta, en el caso del "Taller de innovación en escultura" el análisis de los elementos
y la reflexión de ¿cómo conseguir una forma con ellos casi sin modificar su estructura propia?
lograron un resultado innovador. Todo esto ya mencionado se puede apreciar en la ilustración 5 y
en la ilustración 6



Ilustración 5 - Título: Obra No. 1 "Taller de línea espontanea" - Fuente: esta investigación.

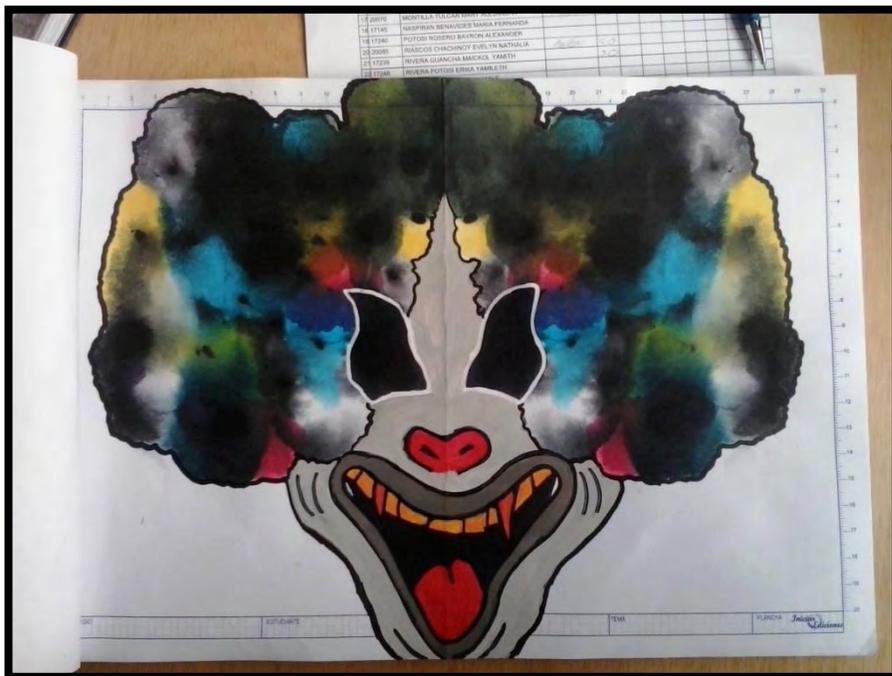


Ilustración 6 - Título: Obra No. 3 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.

En este mismo orden y dirección es acertado citar a Albornoz (2009) quien bajo su posición afirma y a su vez cita a Godin (2008), proponiendo que:

El significado de la innovación parece evidente y unívoco, pero ¿es realmente así? En un sentido amplio, la innovación está en todas partes, afirma Godin (2008). Está en el mundo de los bienes (tecnología) pero también en el mundo de las palabras: la innovación es discutida en la literatura científica y técnica, pero también en ciencias sociales como la historia, la sociología, la administración y la economía. La innovación es también una idea central en el imaginario popular, en los medios y en la política pública (p. 5(13)).

Se apreció claramente que la innovación como resultado se vio reflejada en el estudiante en diversas actividades, un ejemplo de esto resulto ser el "Taller de innovación en escultura", inclusive, en el "Taller de creación de un relato" se observó al estudiante utilizando los elementos disponibles en el momento, que además de no ser creados en su totalidad por él,

sino, resultan ser una composición de diferentes ideas, se convirtieron en recursos limitados a 46 utilizarse de manera creativa, y al ser limitados estos exigen conjugarse de manera tal que el relato logre abarcarlos y además conlleve una estructura lógica. Siendo así, el estudiante entendió para este ejercicio cómo la idea principal en su dibujo se vio luego modificada por las diversas ideas de sus compañeros, será necesario entonces asumir los nuevos cambios presentes en aquella obra y desarrollar una idea creativa en torno a esta.

Lo anterior es posible evidenciar en la ilustración 7 e igualmente en la ilustración 8.



Ilustración 7 - Título: Obra No. 3 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.

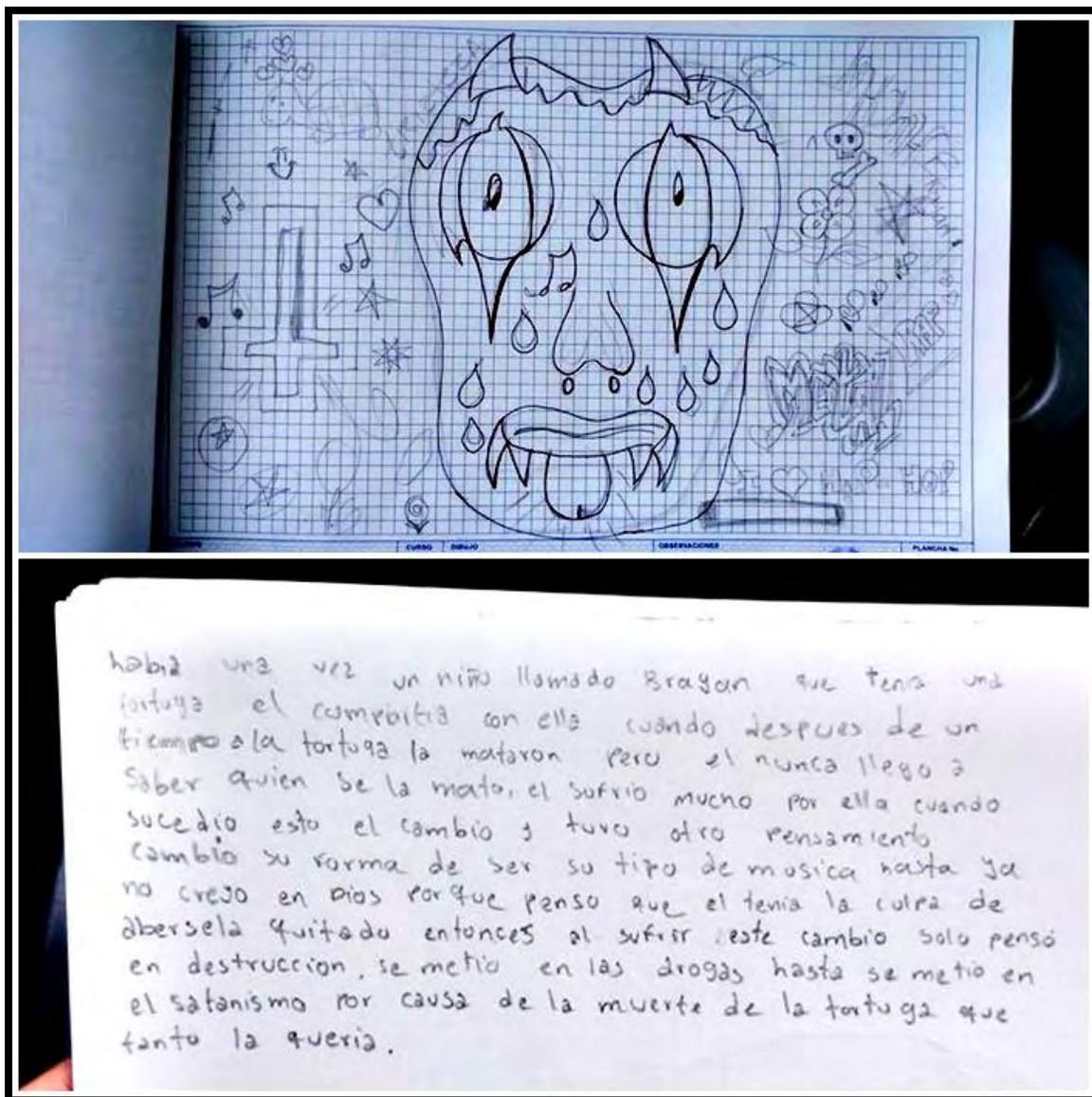


Ilustración 8 - Título: Obra No. 1 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

Por las consideraciones anteriores cabe agregar, dicho con palabras de LUNDVALL (1992) "La innovación, en otros casos, es de naturaleza "incremental" y puede ser entendida como un nuevo uso de las posibilidades y de los elementos preexistentes".

En relación con este último tal vez el caso más evidente de innovación resulta en el "Taller 48 de innovación en escultura" puesto que los estudiantes necesitaron conjugar de la mejor manera sus elementos de los que disponían, se plantearon una idea pensando ¿cómo unificándolos es posible lograr una figura? y luego obviamente desarrollar esta idea, lo cual resulto en un proceso de manera incremental, es decir se potencio conforme se desarrolló, por ende la idea resulta ser cada vez más clara. Además de esto el estudiante analizo también las posibilidades para cada material ya definido y busco la mejor opción para lograr la construcción de la obra, el resultado de este taller es fácilmente apreciable en la ilustración 9 presentada a continuación.



Ilustración 9 - Título: Obra No. 4 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.

2.1.3. Producir.

El concepto de producir otorgado por el Diccionario de la Real Academia Española (2018) 50 es el siguiente: “Producir: Procurar, originar, ocasionar.”

- “Los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 realizan preguntas como, que es lo que el artista quiere transmitir con esta obra surrealista._DC.T4.G10-2.”

Para esta investigación el ejercicio de producción estuvo implicado en todos los talleres prácticos, puesto que todos tuvieron como objetivo lograr que el estudiante consiga una obra autentica y original. Además cada taller funciono como herramienta mediadora capaz de crear un ambiente idóneo para la creación, innovación y producción de obras originales.

Resulta oportuno citar en la opinión de Musso & Enz (2016) en la siguiente reflexión:

El artista logra expresar, mediante un lenguaje de imágenes (simbólico) producto de un juego combinatorio de sensaciones y fantasías, no solo sus propias emociones, sino también las de otros (espectadores), fenómeno conocido como contagio artístico (Tolstoi) y que se fundamenta en la eficacia simbólica ejercida por su obra (Levi-Strauss). De esta manera, la emoción contenida (introvertida) encuentra una vía de expresión y la tensión interior se disipa tanto en el que crea (artista) como en el que disfruta de lo creado (espectador), ya que, en el espectador, la obra de arte funciona como portal de egreso para sus propias emociones. Por esta razón, el verdadero arte no necesita ser bello ni comprenderse, sino tan solo ser capaz de emocionar, es decir, de reflejar eficazmente el eterno-emocional humano (Wagner). (p. 114)

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando es posible determinar cómo dentro de la charla dictada a los estudiantes en la cual se observó diversas obras de artistas como Picasso y como salvador Dalí, surgen varias preguntas, sin embargo la pregunta más dominante

es ¿Qué pretende transmitir el artista mediante su obra?, hablamos sobre como las variables necesarias capaces de permitir al artista transmitir algo con su obra debe primero producirse juego combinatorio de sensaciones y fantasías en las cuales no solo se involucra sus propias emociones sino que también entren en juego las del posible espectador. Esta es la manera como la emoción contenida dentro de la obra logra salir, encuentra una vía de expresión como bien podría ser la apreciación del espectador. Junto con los estudiantes comprendemos entonces que el objetivo principal del artista no es crear algo bello, estéticamente hablando, si no crear algo empapado de emoción y significado, puede entonces la obra ser abstracta, tal vez estéticamente muy poco agradable, sin embargo la importancia de su expresión continua con ella.

Por otro lado resulta acertado citar a (Aponte Isaza. 2016) quien dice:

El arte es por excelencia un mecanismo dinámico que lleva un mensaje al espectador.

Confucio decía: “Una imagen vale más que mil palabras”. Las artes plásticas involucran el hacer manual en el proceso creativo en que artista y espectador convergen en una obra de arte para darle un sentido cultural que se arraiga en el imaginario popular, a la vez que fortalece la identidad social y fomenta la preservación de la cultura. Pero ante todo inquieta al espectador, le produce angustia y lo exhorta a saber más de lo ocurrido, en virtud de la función comunicativa del arte. (p. 14(17))

Según se ha citado es posible afirmar como una imagen nos dice más que mil palabras, la carga emocional y conceptual que puede abarcar una imagen es mucha, además de esto la misma proporciona también nuevas ideas. El objetivo principal del "Taller de imágenes" fue empapar a los estudiantes con nuevos conceptos artísticos, identificar plenamente que no

todas las representaciones artísticas buscan tener una forma semejante a la realidad, las representaciones artísticas pueden ser muy diversas y continuar siendo grandes obras.

52

- “Los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 realizan preguntas sobre, como logra el artista llegar a este tipo de composición._DC.T4.G10-2.”

Dadas las condiciones que anteceden es posible citar a Waisburd (1996) quien dice:

El proceso creativo se basa, a sí mismo, en la capacidad de generar hipótesis, en la capacidad de jugar. Es el niño jugueteón que todos llevamos dentro, el que se atreve a innovar, a arriesgarse a buscar nuevos caminos y alternativas. (p. 54)

En este propósito resulta acertado afirmar, tanto en el "Taller de línea espontanea" como el "Taller de mancha" e inclusive el "Taller de innovación en escultura" estos talleres mencionados son escenarios en donde el proceso creativo se vio estimulado para lograr el objetivo de cada uno. La espontaneidad sirvió como el medio para que el proceso creativo de cada estudiante se vea motivado, en el transcurso del taller la diversión se convirtió también en un motivante, generando así un proceso creativo estimulado por el juego, iniciado por la espontaneidad que proponía el taller e inclusive potencializado por el reto personal de pensar de manera alternativa, de buscar nuevos caminos y generar nuevas propuestas generalmente no convencionales.

Lo anterior es posible evidenciarlo en la ilustración 10, ilustración 11 e ilustración 12



Ilustración 10 - Título: obras diversas creadas en el "Taller de línea espontáneo" - Fuente: esta investigación.

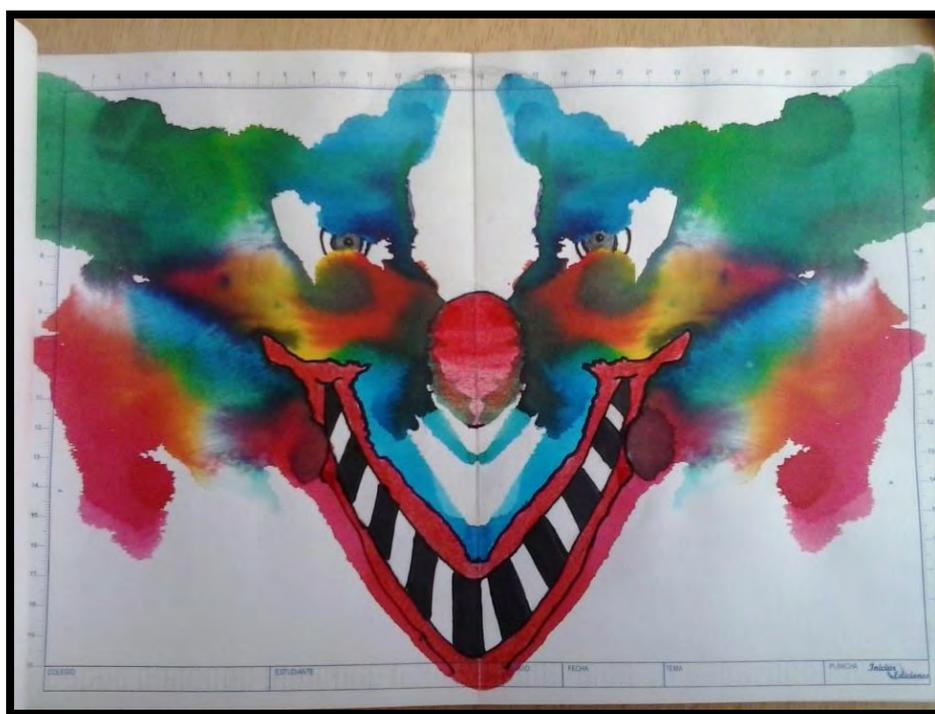


Ilustración 11 - Título: Obra No. 4 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.

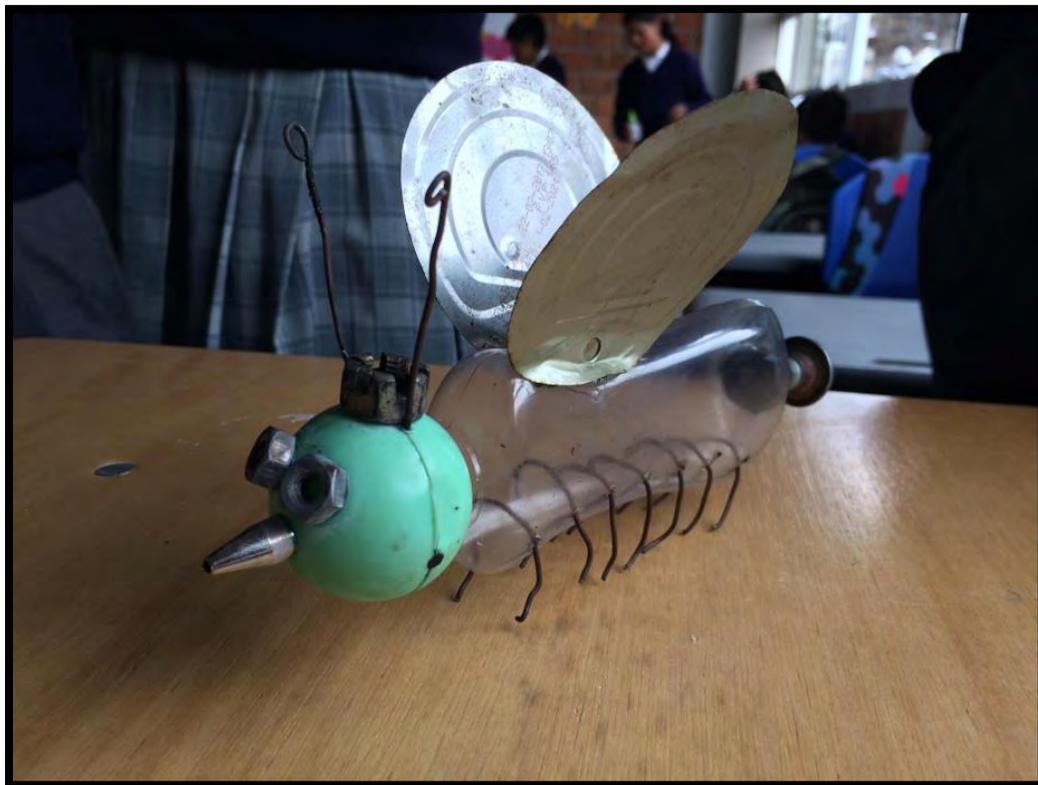


Ilustración 12 - Título: Obra No. 5 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.

En este orden de ideas se puede citar a Contreras & Broitman (2013) quienes afirman: Respecto al proceso creativo, existen diferentes enfoques que lo definen. Wallas (1926), identifica 4 fases de éste proceso: Preparación, Incubación, Iluminación, y Verificación. Su propuesta ha servido como base para estudios posteriores, pero como afirma Csikszentmihalyi (1998), ha sido una forma demasiado simplificada para definir un proceso tan complejo. (p. 8(1))

Es evidente entonces afirmar, los estudiantes para lograr la construcción de alguna de las obras artísticas propuestas en los diferentes talleres abordaron en su totalidad las cuatro etapas de su proceso creativo. por mencionar un ejemplo, en el "Taller de mancha" se observó cómo

desarrollaron la fase de preparación cuando cada uno se dispuso a manchar con ecolines su 55
formato en blanco, realizando la técnica recomendada por el profesor y generando una
de manera aleatoria, posteriormente cada estudiante observo detenidamente e incluso analizo
su respectiva mancha creada, en este punto se llevó a cabo la fase de incubación la cual fue en
donde cada estudiante busco posibles formas dentro de la mancha, busco asociarlas a algo ya
conocido, bien sea por su forma o por sus colores, etc. De repente los estudiantes fueron
capaces de divisar una forma casi concreta, puede ser que no demasiado visible en un inicio
pero si lo suficiente para asociarla a alguna figura o forma, es entonces cuando ellos
construyeron o llegaron a una idea capas de continuar desarrollándose, esta fue la fase de
iluminación. Finalmente se delimitaron las formas, se pintaron aquellas partes faltantes con el
fin de volver más visible la imagen para todos y se observó el resultado obtenido, en este
punto se dio espacio a la fase de verificación.

Resulta oportuno citar al autor Pérez del Viso de Palou (2008), quien bajo su propio pensamiento afirma:

De tal modo que si un nuevo conocimiento, es valorado con ideas y posicionamientos obsoletos, no permite el cambio, sino que rigidiza las ideas anteriores. Para este autor (op. cit: 17) «La función del pensamiento lógico es el inicio y desarrollo de modelos de conceptos. La función del pensamiento lateral es la reestructuración (perspicacia) de esos modelos y la creación de otros nuevos (creatividad)». La necesidad de rastrear estos caminos deviene de las limitaciones propias de la mente humana, que no puede ser captada a través de un pensamiento único." (p. 35).

En ese mismo sentido es posible afirmar como el hecho de decidir no pensar de manera alternativa y afirmar como imposible crear una escultura fuera de los elementos convencionales comúnmente conocidos tal cual fue el caso del "Taller de innovación en escultura", reduce drásticamente toda posibilidad de creación, e impide a la creatividad salir a flote.

Por otro lado y citando al autor Almansa (2012), quien bajo su propio pensamiento afirma: Landau destaca la importancia de los pequeños detalles en el desarrollo de la imaginación creativa y afirma que cuando hacemos que un niño huelga una flor, mire un árbol con detalle o acaricie la piel de un gato, estamos impulsando sus primeros pasos hacia la creatividad porque: "Tendrá que aprender a utilizar los ojos no sólo para ver sino también para mirar, los oídos no sólo para oír sino también para escuchar con atención, y las manos no sólo para coger sino también para palpar y sentir. (p. 21(3))

En el orden de las ideas anteriores resulta sencillo pensar como la creatividad e imaginación de los estudiantes generalmente y en varios casos se torna potenciada conforme más sentidos se involucran al proceso, por ejemplo, en el "Taller de mancha" los estudiantes pasaron del simple hecho de ver una fusión de colores a observar formas que puedan existir en esa fusión o mancha, así y de esta manera la creatividad de una manera espontánea logro ubicar formas, reflexionar sobre las mismas y posteriormente conjugarlas para construir una imagen, uno de los resultados del taller es presentado como evidencia en la ilustración 13.

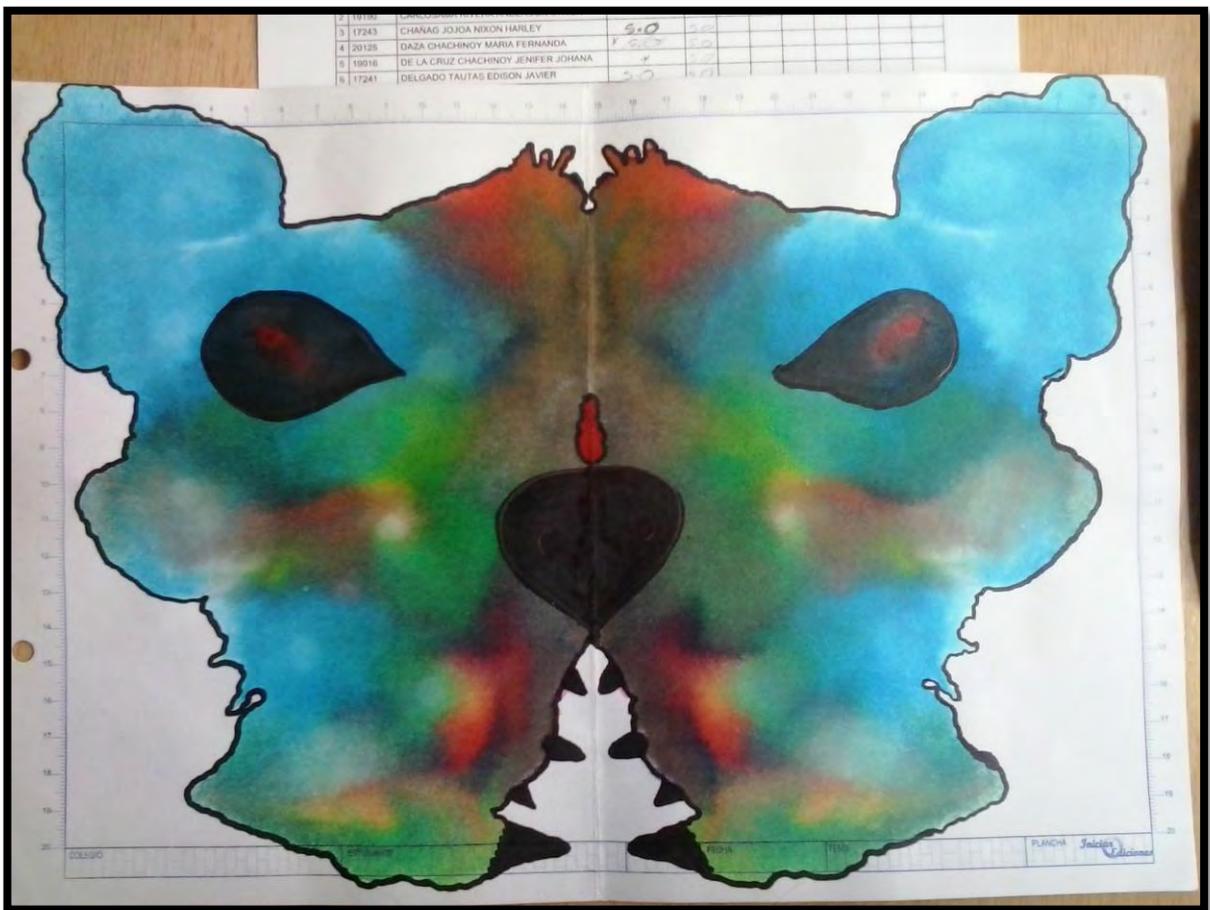


Ilustración 13 - Título: Obra No. 5 "Taller de mancha"- Fuente: esta investigación.

De igual forma y citando al autor Ramírez (2015), quien afirma:

La mente se construye en la experiencia, la educación con las artes y el juego la enriquecen, situación que permite contextualizar por medio del talento el desarrollo emocional con el conocimiento, esta postura educativa facilita que la creatividad se manifieste en el sentido de pertenencia de las personas con el mundo que habitan. (p. 11(1)).

Con referencia a lo anterior resulta evidente pensar que el día a día del estudiante exige o proporciona creatividad, esto ocurre con todas las personas, constantemente se puede estar frente a tomas de decisiones o problemas a resolver, aunque estos sean muy mínimos, están ahí, todo esto representa retos a nuestra creatividad, ya sea en mayor o menor medida. Tomando el hecho de que no toda persona pasa por las mismas experiencias ni tampoco su día a día es igual, resulta lógico deducir que la creatividad de todas las personas no será igual, habrá quien la necesite más y habrá también quien la utilice menos, esto marca una diferencia clave donde es posible ver como cada creatividad va a su propio ritmo junto con la persona.

Sin embargo esto no significa que el desarrollo de la creatividad es algo que se deja totalmente al azar, es cultivable por cada quien, necesita de ejercicios, actividades y herramientas para potenciarse, para salir a flote retándose a sí misma, por ejemplo el "Taller de línea espontanea" se convirtió en un potencializador utilizando a la espontaneidad del dibujo como reto a la creatividad y a su proceso creativo, demandando en el estudiante buscar formas conocidas o similares a lo ya conocido, posteriormente de inicio a incubar ideas para entonces conjugarlas e iluminarse con alguna, proceder a plasmarla y definirla corroborando si efectivamente ha creado

una imagen o no, a continuación se presenta la ilustración 14 en donde es posible observar lo 59
mencionado anteriormente.

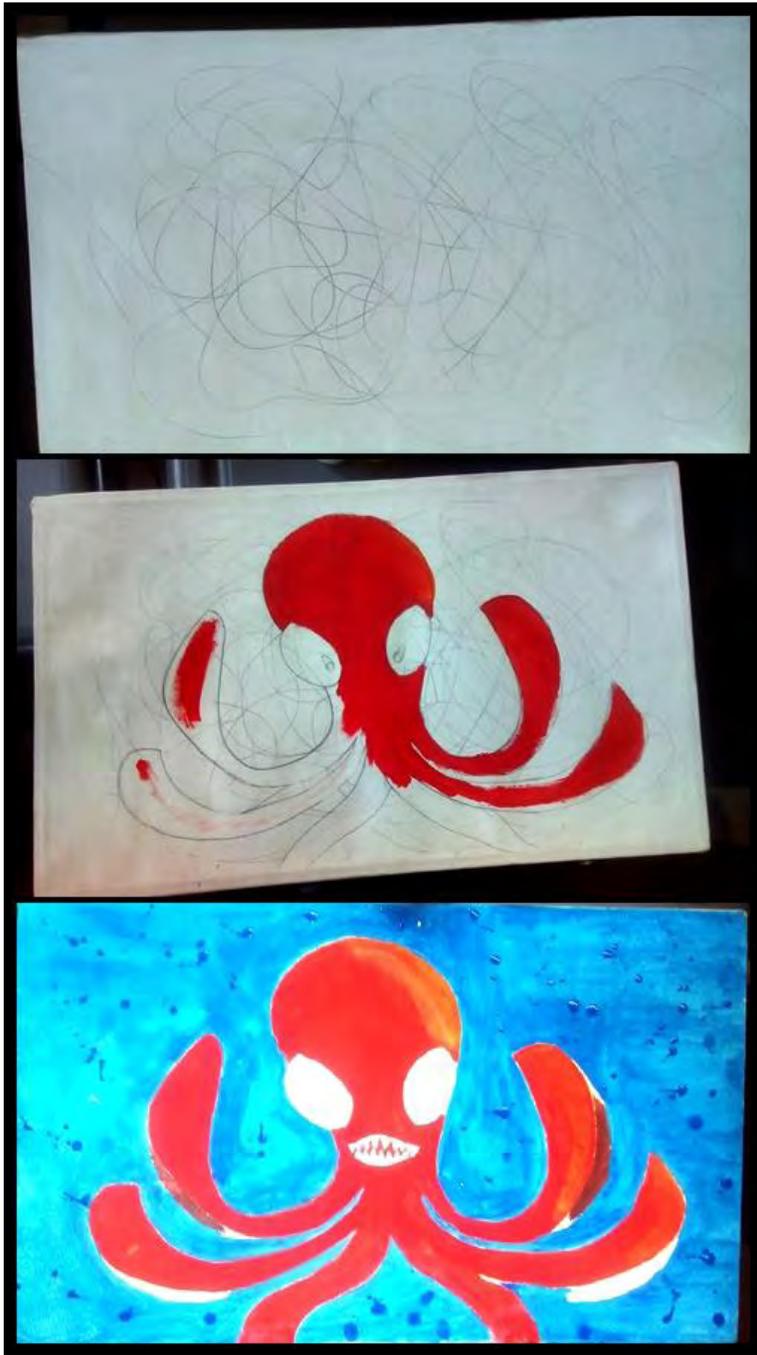


Ilustración 14 - Título: Obra No. 2 "Taller de línea espontanea" - Fuente: esta investigación.

En este orden de ideas se puede citar al autor Lowenfeld (1973) quien dice:

En cada fase de ésta [su vida] procederá de una de dos maneras: o bien utilizará su inventiva, el enfoque creador, o dependerá de la imitación de las normas establecidas. No debemos olvidar que lo que hace que triunfen un médico, un ingeniero, un físico, un negociante, un arquitecto o un carpintero, es su poder de inventiva, poder que les hace encontrar en sus profesiones una fuente inagotable de descubrimientos y cambios.

Cualquiera sea la profesión que se elija, siempre necesitará de una actitud creadora que habrá desarrollado mediante sus actividades artísticas. (p. 193)

Es así como resulta sencillo deducir que la potencialización de la creatividad y un buen desarrollo de la misma otorgan a las personas una actitud creadora, una capacidad inventiva lograda gracias a su propia creatividad. Esto se convierte en una gran competencia humana, capaz de distinguir a la persona tanto en su vida profesional como personal. Otorga esa sagacidad necesaria para llevar a cabo y lograr lo que se proponga o haga falta para solucionar algo.

2.2.1. Creatividad y Originalidad.

- “Los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 tiene un concepto claro de creatividad el cual queda en evidencia gracias a sus argumentos dados durante la clase. -

DC.T1.G10-3”

“La creatividad es una capacidad, una habilidad cognitiva. Su proceso generativo es dinámico y complejo. Gianni Rodari (1977) la define como "sinónimo de pensamiento divergente, o sea, capaz de romper continuamente los esquemas de la experiencia" (p. 234). Ken Robinson (2006), por el contrario, toma distancia de esta mirada, afirmando que

creatividad y pensamiento divergente no son lo mismo y que creatividad es más bien un proceso que tiene que ver con "tener ideas originales que tengan valor" (s.p.) Dentro de educación, la creatividad se ha transformado en un fenómeno problemático." (Labarthe & Vásquez, 2016, p. 31).

Con base a la cita anterior es posible afirmar como en el "Taller de innovación en escultura" se observó como el estudiante al encontrarse en la situación de utilizar un pensamiento divergente y no un pensamiento lógico ni convencional, los materiales a disposición para lograr una escultura no son elementos convencionales utilizables normalmente, fue necesario entonces por parte del estudiante buscar conjugar los elementos de los cuales dispuso para formar una imagen y con ellos lograr una forma específica, el valerse principalmente de las formas que tienen sus elementos resulta ser una estrategia bastante favorable, los estudiantes analizaron y compararon formas de la naturaleza similares a las de sus elementos disponibles, por ejemplo una tuerca podría parecerse un poco a la cuenca del ojo ubicado en el cráneo en donde posteriormente se buscara otro elemento tal vez redondo que simule ser un ojo y así completar ya una forma específica, de esta manera continuar con la construcción de formas y por ende la construcción de su escultura.

Lo anterior se presenta como evidencia en la ilustración 15



Ilustración 15 - Título: Obra No. 6 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.

En este orden de ideas se puede citar a Corbalán (2008) quien afirma:

Es, por tanto, necesario romper con la idea de que la creatividad es un rasgo simple e interior del sujeto (aunque esto nos facilitaría una relativamente fácil definición de la creatividad) No es un rasgo simple porque, por un lado tiene que ver con muchos rasgos del sujeto: el estudio del individuo creador supone el estudio de su mente y su personalidad, los procesos cognitivos que en él se realizan, su mundo afectivo y motivacional: de manera que considerada la creatividad como rasgo es necesariamente un rasgo muy complejo, lo que técnicamente consideraríamos como un factor de orden superior. (p. 35).

Según se ha citado, para esta investigación se dedujo entonces que cada estudiante tuvo su propio ritmo en cuanto a desarrollo creativo, no todos generaron una idea inmediata, por ejemplo en el "Taller de mancha" observaron una mancha y esto les proporciono alguna idea inmediata, ciertos estudiantes observaron la mancha desde un primer ángulo, después de otro, al derecho, al revés y poco a poco identificaron formas para luego proceder a definir las. Cada estudiante tuvo de igual manera su propio ritmo en cuanto a proceso creativo se refiere, cada una de las etapas de este proceso tuvo también un tiempo independiente y más importante que eso, un tiempo indeterminado, se entiende entonces que cada caso en particular dependerá fundamental mente de aspecto propios de cada estudiante, a manera de graficar la afirmación anterior es posible apreciar la ilustración 16 presentada a continuación.



Ilustración 16 - Título: Obra No. 6 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.

Por las consideraciones anteriores resulta apropiado citar nuevamente a Corbalán (2008) quien dice:

Pero la creatividad se define como un rasgo universal y alude también de forma directa a pautas existenciales y laborales cotidianas. Resolver adecuadamente una situación familiar, realizar con brillantez el trabajo para una asignatura en la Universidad, improvisar una cena de amigos con el frigorífico escaso, concebir nuevas posibilidades de ahorro, dilación, extorsión, trabajo, donación o cualquier otra para hacer frente a la hipoteca, llegar a fin de mes, intuir un pequeño negocio, redactar un poema para tu novia, conseguir una cita,

optimizar el ambiente de trabajo, colocar los muebles nuevos de la habitación, y tantas otras, son situaciones cotidianas que resolvemos gracias a este afortunado recurso. (p. 35).

En ese mismo sentido es factible afirmar que la creatividad no es algo lo cual se encuentre ligado únicamente al arte o a las diferentes manifestaciones y expresiones artísticas, por el contrario resulta en algo donde cada persona utiliza diariamente; siendo así los estudiantes de igual manera no utiliza su potencial creativo únicamente en la materia de educación artística, o inclusive únicamente en el colegio sino también en su día a día, por ejemplo la solución de problemas es algo donde se requiere de creatividad, hace uso de ella para abarcar las diferentes situaciones a resolver desde diversos puntos de vista, o con una propuesta no convencional en ocasiones bastante desligada de la lógica.

Por otro lado resulta bastante acertado citar una última vez al autor Corbalán (2008) quien nos dice:

La creatividad no es sólo una cosa de artistas, diseñadores industriales, grandes empresarios, inventores, publicistas o políticos, también es de todos. En cualquier diminuto puesto de trabajo, en la escuela, en los pequeños y grandes negocios, en la concejalía o la consejería, poder contar con la persona creativa en el puesto adecuado supone la posibilidad de subsistir en tiempos cambiantes, de crecer, de optimizar los recursos, de alcanzar la excelencia. (p. 35).

En referencia a la clasificación anterior entendemos como la creatividad y su desarrollo se convierte en una cualidad más de la persona, en una destreza o habilidad bastante útil en el día a día, tanto en la vida personal como en la vida profesional. La persona creativa será un individuo competente, hábil para dar soluciones e incluso un gran innovador. La importancia

del desarrollo de la creatividad se abarco en el desarrollo del "Taller Charla sobre creatividad" 66 mediante la presentación introductoria a todo el desarrollo que se llevara a cabo durante los siguientes 7 talleres. En esta charla se habló sobre la importancia del desarrollo de la creatividad, de como esta no es propia únicamente del campo artístico sino también de diferentes campos, ya sean estos industria, ingeniería, gastronomía etc. Mediante ejemplos tales como innovaciones tecnológicas y de diseño llevadas a cabo por el informático y empresario Steve Jobs cofundador de APPLE, referentes capaces de marcar un antes y un después en la historia de la computación y telefonía móvil se observó como la creatividad, el cambio, la conjunción de ideas y la innovación no son únicamente propias del artes y sus ramas artísticas, sino también de diferentes sectores y que además la creatividad marca la diferencia, su desarrollo es importante y es fundamental cultivarla.

En este mismo propósito es posible citar un fragmento correspondiente al Tratado de la pintura - Da Vinci, L. (1980), donde se encuentra la siguiente afirmación:

(...) porque arrimando a una pared una esponja llena de varios colores, quedará impresa una mancha que parecerá un país. Es verdad que en ella se ven varias invenciones de aquellas cosas que pretende hacer el hombre, como cabezas, animales diversos, batallas, escollos, naves, nubes, bosques y cosas así: pero es casi como la música de las campanas, que dice lo que a ti te parece que dice... (p. 6).

Significa entonces que el trabajo con la mancha se convierte en una herramienta generadora de creatividad capaz de poner en marcha y potenciar el proceso creativo de los estudiantes, el "Taller de mancha" proporciono el ambiente adecuado que exigió al estudiante sacar a flote su creatividad, utilizo las formas abstractas para producir en los estudiantes un estímulo capaz de

lograr una construcción de imágenes en su mente, a su vez una generación de ideas para luego ⁶⁷ incubarlas, conjugarlas y darles finalmente una armonía y forma específica, lo que conlleva a creación de una obra original.

Tomando el mismo texto y referente: Tratado de la pintura - Da Vinci, L. (1980) resulta acertado citar el siguiente fragmento de texto donde dice:

(...) cuando veas alguna pared manchada en muchas partes, o algunas piedras jaspeadas, podrás mirándolas con cuidado y atención advertir la invención y semejanza de algunos países, batallas, actitudes prontas de figuras, fisonomías extrañas, ropas particulares y otras infinitas cosas; porque de semejantes confusiones es de donde el ingenio saca nuevas invenciones. (p. 8).

De los anteriores planteamientos se deduce como grandes ideas y excelentes construcciones de imágenes pueden ser logradas de formas abstractas como la mancha en colores, claro está, la mancha no proporcionaba algo netamente específico, concreto o muy fácil de divisar, la mancha fue el punto de partida, el factor clave que desencadenaría el inicio de un proceso creativo, el cual dio por resultado una composición, una imagen, una idea.

La mancha funcionó como un detonante para las ideas, así por ejemplo los estudiantes mediante el desarrollo del "Taller de mancha" observaron las manchas generadas por ellos mismos de manera espontánea, posteriormente el juego de encontrar imágenes dio inicio en ellos, se compararon formas, estas se asemejaron a las formas de la realidad, ya sea por su silueta o por como los colores conjugaban entre sí, los estudiantes captaron diferentes formas y estas les proporcionaron ideas, posteriormente definieron y construyeron sus obras siendo estas creaciones originales tal como es posible apreciar en la ilustración 17

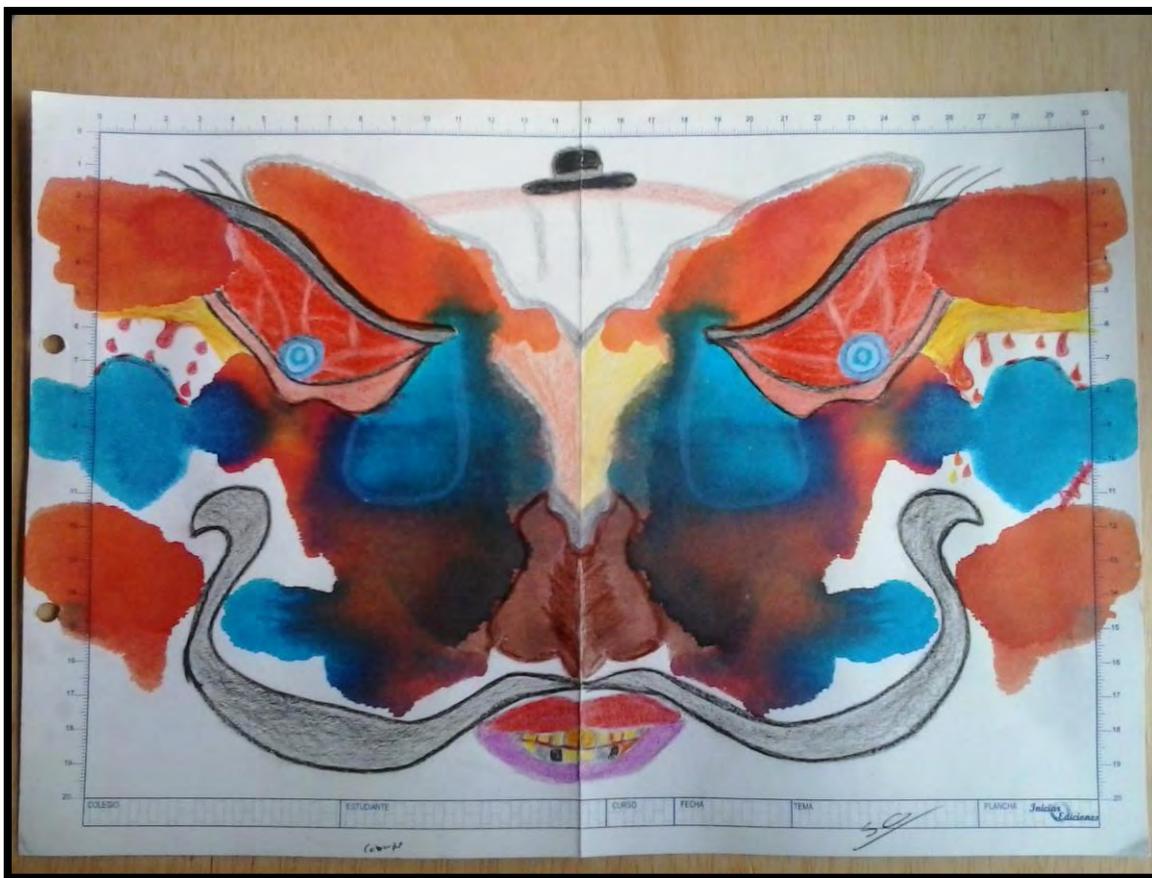


Ilustración 17 - Título: Obra No. 7 "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.

Por otro lado y frente al caso que esta investigación desarrolla es necesario citar a Estévez & Valladares (2017) quienes afirman, "La percepción, la memoria, las emociones y motivaciones son procesos esenciales en el desarrollo de niñas y niños, a lo que la experiencia artística contribuye poderosamente posibilitando impresiones duraderas y valiosas en la formación de su personalidad." (p. 9(4)).

Se observó claramente como la motivación jugó un papel importante siempre en cuanto a creatividad se refiere, cuando hubo diversión existió un cierto grado de motivación. Lo anterior se pudo evidenciar en varios de los talleres realizados, por ejemplo, en el "Taller de creación de

un relato" se observó como la improvisación logro en los estudiantes cierta diversión, la interpretación de las imágenes a manera prácticamente de lectura para construir sus relatos provoco en ellos sentimientos agradables y divertidos los cuales se volvieron motivantes, permitiéndoles a ellos imaginar y construir de manera creativa un breve relato, esto es posible observarlo mediante la ilustración 18. También talleres como el "Taller de mancha" genero curiosidad en los estudiantes, observaban los resultados de sus compañeros y se divertían comparándolos, igualmente se generó motivación y esto por ende logro una ayuda bastante óptima para la creatividad de sus ideas.

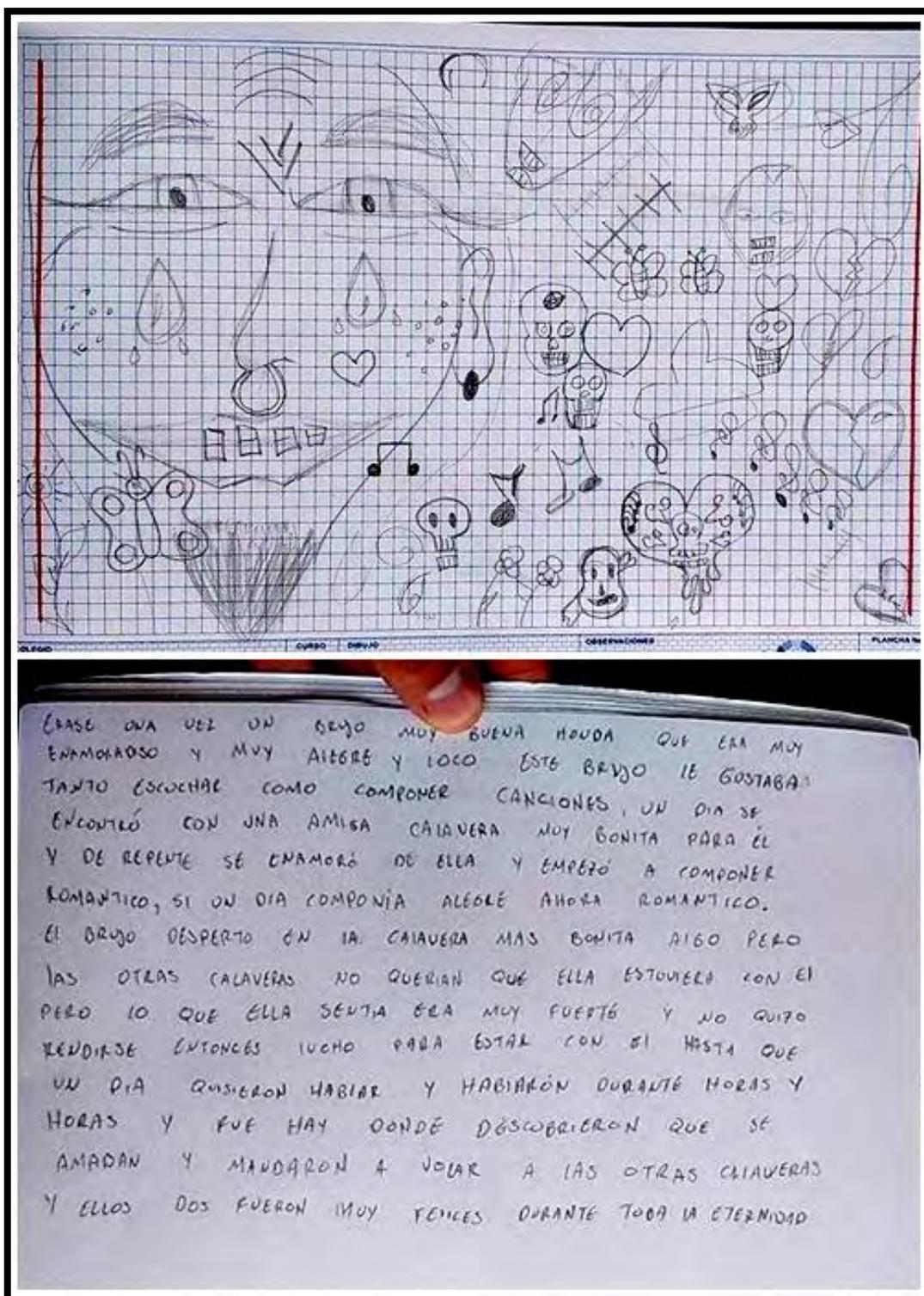


Ilustración 18 - Título: Obra No. 2 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

El "Taller de línea espontanea" y el "Taller de innovación en escultura" son ejemplos donde el primero utilizo el garabato como un medio de exploración divertido, el cual posteriormente requirió también de un proceso creativo para la construcción de una obra y el segundo propuso un reto para el estudiante, uno en el cual la creatividad fue la única alternativa para completar el taller.

En el orden de las ideas anteriores resulta acertado citar a Agüera (2011) quien nos dice La creatividad es adictiva. Cuando la saboreas, da placer y ganas de volver a disfrutarla el máximo de veces. Con independencia del nivel de relevancia social que hayan podido conseguir, todas las personas que han probado las delicias de sentirse originales y creativas, desean aumentar su nivel de creatividad y se preguntan qué podría ayudarlas a ser más creativas. (p. 69).

Es así como la afirmación anterior permite deducir como la creatividad de los estudiantes se ve bastante motivada en cuanto ellos sienten haber sido totalmente originales, en el "Taller de mancha" en cuanto realizan el ejercicio y se procede a buscar formas dentro de la multiplicidad de colores que contiene la mancha, ellos sienten originalidad al identificar o ver una forma, la cual posiblemente los demás no divisaban con la misma precisión, esto les proporciono un sentimiento de originalidad y ser creativos, el cual fue motivante además de ser divertido también, todo esto despertó el pensamiento e ideas de ellos, permitiendo a su proceso creativo encenderse, cada quien inicio inmediatamente una generación de ideas, en cuanto una forma fue identificada los estudiantes buscaron continuar con su composición, en caso de haber visualizado una forma relativamente concreta como una cabeza de persona o animal o algo similar, los estudiantes recorrieron la mancha buscando terminar de construir el

cuerpo en este caso. De esta manera el proceso creativo de los estudiantes se vio impulsado, 72
sintiéndose cada uno motivado por la originalidad y creatividad de la que es capaz.

3.1. Los procesos creativos de los estudiantes

Para lograr crear una obra original o crear una idea igualmente original necesariamente existe un proceso encargado de su desarrollo. Aquel proceso ocurre de manera consciente o inconsciente, y es llamado el “proceso creativo”.

El profesor en ciencias políticas de la Universidad de Londres y teórico en relaciones internacionales, Graham Wallas, autor del libro *“The Art of Thought”*, (El arte del pensamiento), escrito en 1926, propuso un modelo para lo que conocemos como proceso creativo, el cual ha dividido en 4 fases o etapas que componen el mismo. Wallas afirma que un proceso creativo debe abordar y desarrollar por completo cada una de estas etapas, para de esta manera conseguir llegar a la creación.

El profesor Wallas fue un teórico en campos como las ciencias políticas, sin embargo plasmó en su libro el *“The Art of Thought”* un modelo para el proceso creativo el cual fue punto de inicio para diferentes modelos propuestos posteriormente, sin embargo estos se basan enteramente en el propuesto por Wallas.

Las autoras Contreras y Broitman (2013) en su texto “Desafíos Interdisciplinarios en la Formación Universitaria” citan a teóricos como Ellis Paul Torrance, profesor de Psicología Educativa en la Universidad de Georgia el cual afirma: “se puede detectar que el proceso propuesto por Wallas es la base de todas las teorías, métodos o disciplinas metodológicas en la formación existente en todo el mundo.” (p. 8(1)).

Este proceso está compuesto por 4 fases, en las que cada una comprende igual importancia que la otra, volviéndose cada una indispensable de la otra.

Está compuesto por una fase inicial de preparación en la que toda información es recogida 74 para definir el problema, y también se utiliza todo tipo de conocimiento adquirido, posteriormente esta la fase de incubación en la cual circulan las ideas, es en donde el pensamiento creativo empieza a proponer, a valorar ideas y a experimentar, posteriormente esta la fase llamada iluminación, esta fase es el punto en donde la persona cree haber encontrado la respuesta, solución o propuesta que buscaba, generalmente después del proceso de las dos primeras fases la propuesta buscada salta a la mente de quien está ejecutando el proceso creativo, llamado por Wallas el momento “eureka”, finalmente encontramos la fase de verificación en donde esa idea que se cree es la correcta se pone en ejecución y se comprueba si cumple con las expectativas planteadas o soluciona el problema.

3.1.1. Fase de Preparación

De acuerdo al modelo propuesto por Wallas la fase de preparación es aquella en donde se asimila el problema a resolver. Llevando esto a un escenario artístico como la concepción de obras plásticas, esta fase de preparación puede ejemplificarse con la imposición de un tema principal para en base al desarrollar un trabajo artístico, por ejemplo tomando como tema principal la naturaleza, o también aquel momento en que los estudiantes se encontraron inmersos en un ejercicio de creación, el cual dio inicio utilizando la espontaneidad como alternativa y punto de partida. El ser partícipes del ejercicio de creación logro que directamente se continúe a la segunda fase del proceso creativo. La imposición de un tema resulto ser un buen pie de inicio, en casos como el “Taller creación de un relato” esta fase se aborda de manera inmediata en cuanto el taller exigió a los estudiantes iniciar a dibujar sin una idea premeditada, tal vez las

primeras ideas para dibujar fueron objetos propios del entorno en el que se desarrolló el taller 75 ya sean estos por ejemplo un pupitre, un lápiz, una ventana, etc. Esto es posible evidenciarlo en la ilustración 19, ilustración 20, ilustración 21.

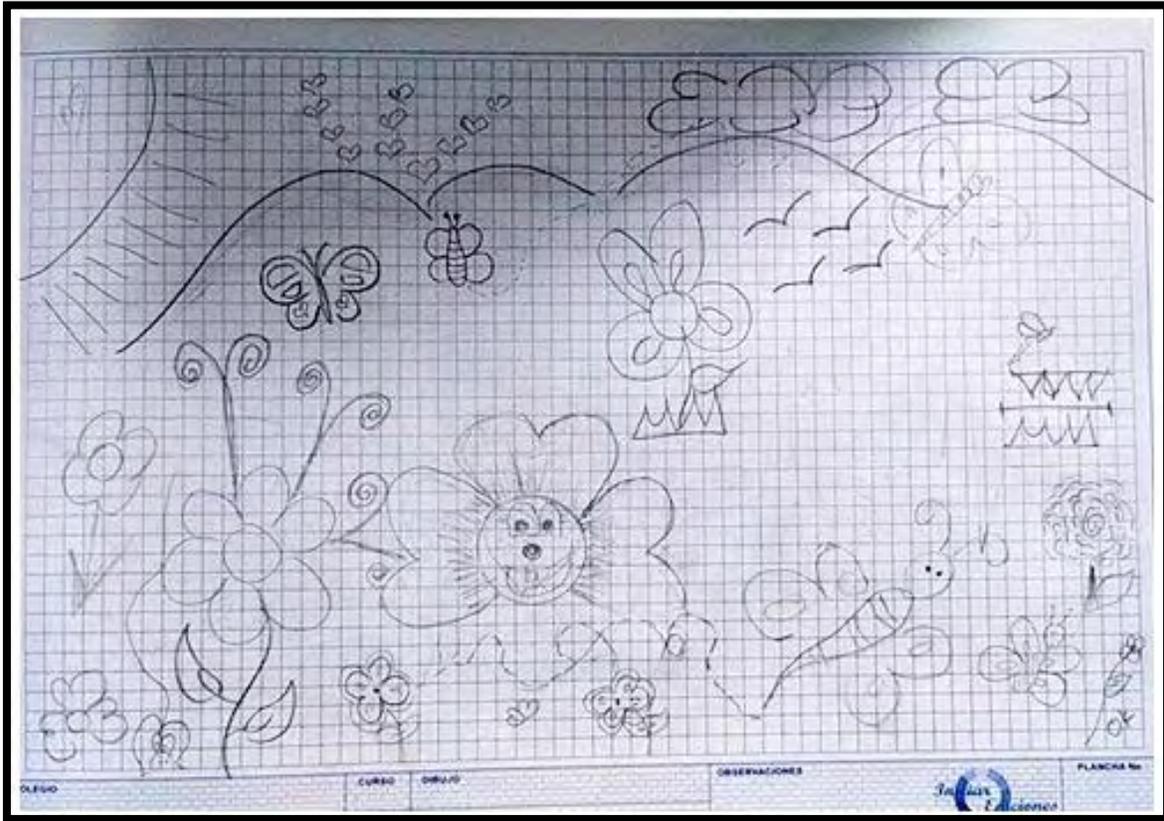


Ilustración 19 Título: Obra No. 3 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.



Ilustración 20 - Título: Obra No. 4 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.



Ilustración 21 - Título: Obra No. 6 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

3.1.2. Fase de Incubación

Wallas afirma que esta es la fase en donde las ideas empiezan a circular, diferentes propuestas se evalúan y reevalúan en la mente buscado una que cumpla con los requisitos que el autor está buscando. Se intenta encontrar la mejor idea.

Durante esta investigación se observó cómo esta fase entra en desarrollo por los estudiantes cuando una vez inmersos y siendo participes del ejercicio de creación, innovación y/o producción, iniciaron a proponer alternativas y soluciones, obviamente dependiendo del taller las propuesta fueron de una u otra manera. Por ejemplo, en el “Taller de Cadáver exquisito” lo anterior mencionado se identificó en cuanto los estudiantes habiendo propuesto las diferentes ideas proceden a buscar una forma de conjugar las distintas ideas, al haber sido realizado en secciones divididas pero en el mismo formato, al revelarlo los estudiantes inmediatamente analizaron el dibujo buscando similitudes entre los dibujos de las secciones para lograr conjugarlos, esto se presenta claramente y es fácil de evidenciarse en la ilustración 22, ilustración 23, ilustración 24.



Ilustración 22 - Título: Obra No. 1 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación.



Ilustración 23 - Título: Obra No. 2 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación.

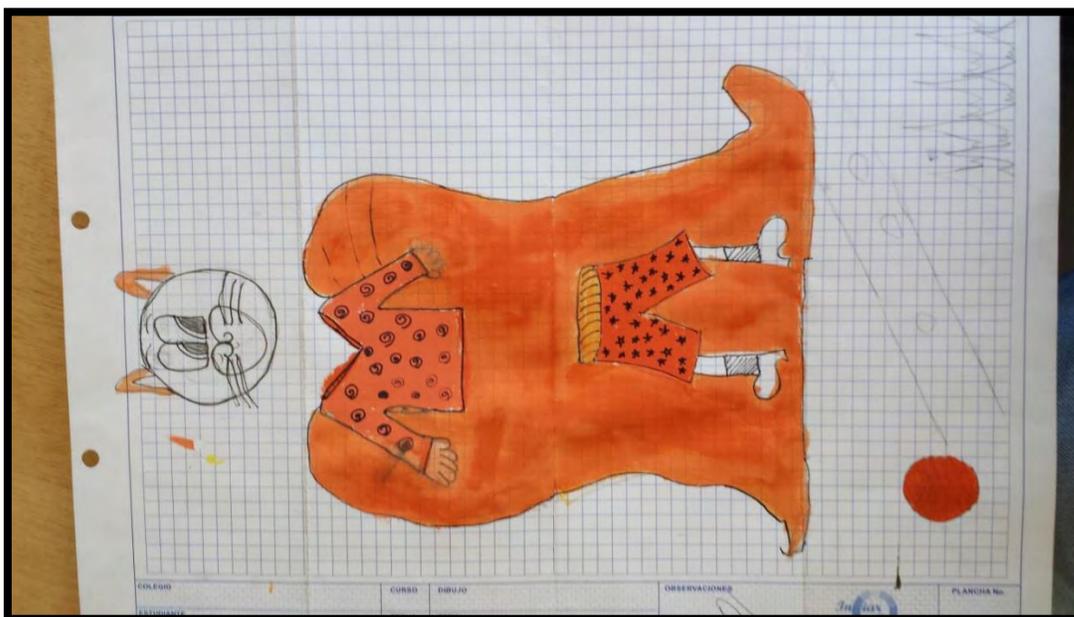


Ilustración 24 Título: Obra No. 3 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación

3.1.3. Fase de Iluminación

79

Dentro del modelo propuesto por Graham Wallas y sus respectivas etapas a desarrollarse, esta fase en particular logra aislar una de las múltiples ideas incubadas en la fase anterior, para posteriormente desarrollarla. Aquella idea es aislada de las demás puesto que el autor inmerso en su proceso creativo alcanza a divisar una de esas ideas previas como la más completa, como la correcta y que posiblemente es la solución que estaba buscando. Wallas denomina esto como el “momento eureka”.

Mediante los diferentes talleres se pudo observar el desarrollo de esta fase en el proceso creativo de los estudiantes justo cuando lograron escoger una idea en particular y procedieron a desarrollarla, tomando claridad de su idea y delimitándola, ya sea con pintura, dibujos o en sus esculturas, con el fin de volverla visible también para el público. Por ejemplo en el “Taller de innovación en escultura” la idea es claramente visible gracias a que cada estudiante realizó ya sea un ensamble de los materiales, logrando y permitiendo al espectador apreciar la idea escogida por el estudiante, en las ilustraciones 25 y 26 observamos dos ejemplos de lo anteriormente mencionado.



Ilustración 25 - Título: Obra No. 7 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.



Ilustración 26 - Título: Obra No. 8 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.

3.1.4. Fase de Verificación

81

Finalmente el proceso creativo conduce a la creación, a la innovación y producción de algo, ya sea esta una solución intangible o sea una obra tangible. La fase final del proceso creativo pide verificar la solución planteada a manera de determinar si soluciona o no el problema. Durante esta investigación se abordó esta fase en el momento en que los estudiantes autores de sus obras verifican si el resultado final cumple enteramente con sus expectativas como artista creador, para el caso en que efectivamente el resultado final cumple totalmente con sus expectativas o incluso las sobrepasa se entiende aquel momento como el final del proceso creativo, en caso contrario, será necesario replantear el proceso desde la fase de incubación.

Los resultados finales de algunos talleres logrados gracias a la espontaneidad pueden ser evidenciados en las ilustraciones:

- Ilustración 27
- Ilustración 28
- Ilustración 29
- Ilustración 30
- Ilustración 31
- Ilustración 32
- Ilustración 33
- Ilustración 34



Ilustración 27 - Título: Obra No. 7 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

cuando me acordé de un cuento que me había contado mi mamá y se llama "El
 mundo de los robots" y me acordé al tiempo pero como me acordé con la
 imaginación y por un día cuando me acordé que el mundo de los robots muy
 bonito, el día se acordó por completo y cuando me acordé de uno
 mundo muy bonito es que los niños deciden ir al lugar,
 pero solo por ir a jugar. En ese mundo había un robot muy
 bonito como un perro con ojos de perro pero con características
 de robot. En ese mundo había los volcanes como si fueran a
 explotar y después de los volcanes se empezaban a salir gente
 grande, con cuerpo musculoso y apretado, pero de su boca lo peor de
 todo los robots se hacen gigantes y se les viene luego un
 demonio al parecer un demonio robot pero con un cuerpo esquelético
 que demonio le pareció todo lo que se empezó al final empezó haber
 muchos rayos que habían sido provocados por un
 robot muy grande, fue así como llegó al final mundo y luego
 cuando volvió a Sibari a casa del planeta Tierra, algunos de los que
 el planeta Tierra se convirtió en planeta gobernado por el
 mal.



Ilustración 28 - Título: Obra No. 8 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

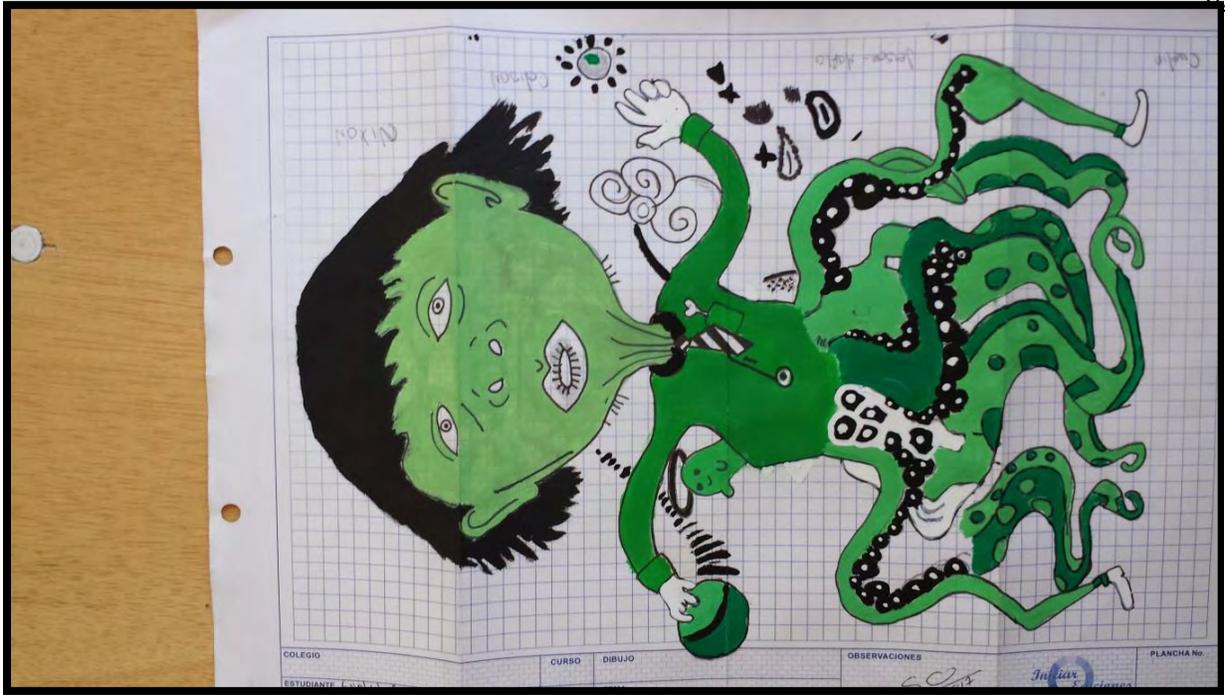


Ilustración 29 - Título: Obra No. 9 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.



Ilustración 30 - Título: Obra No. 9, 10 y 11 "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.



Ilustración 31 - Título: Obra No. 10 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

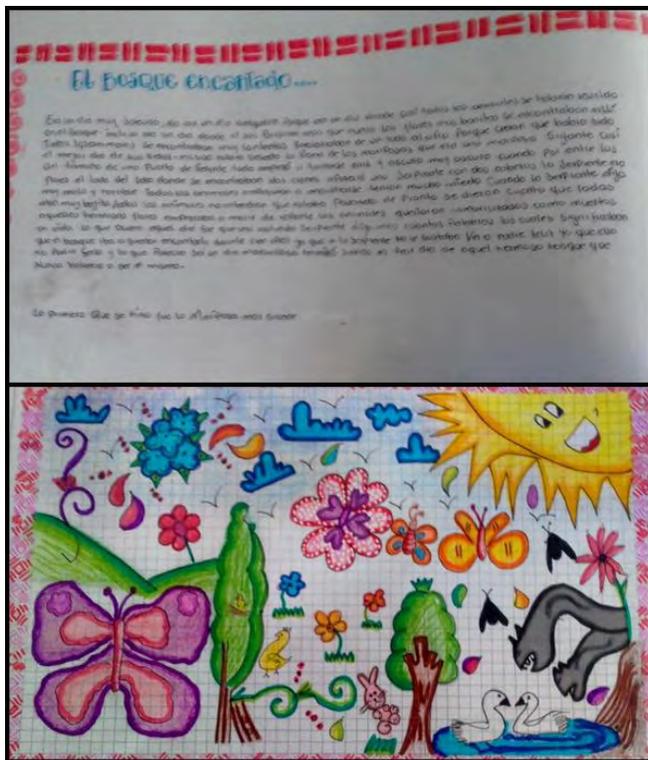


Ilustración 32 - Titulo: Obra No. 11 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.



Ilustración 33 - Titulo: Obra No. 4 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación.

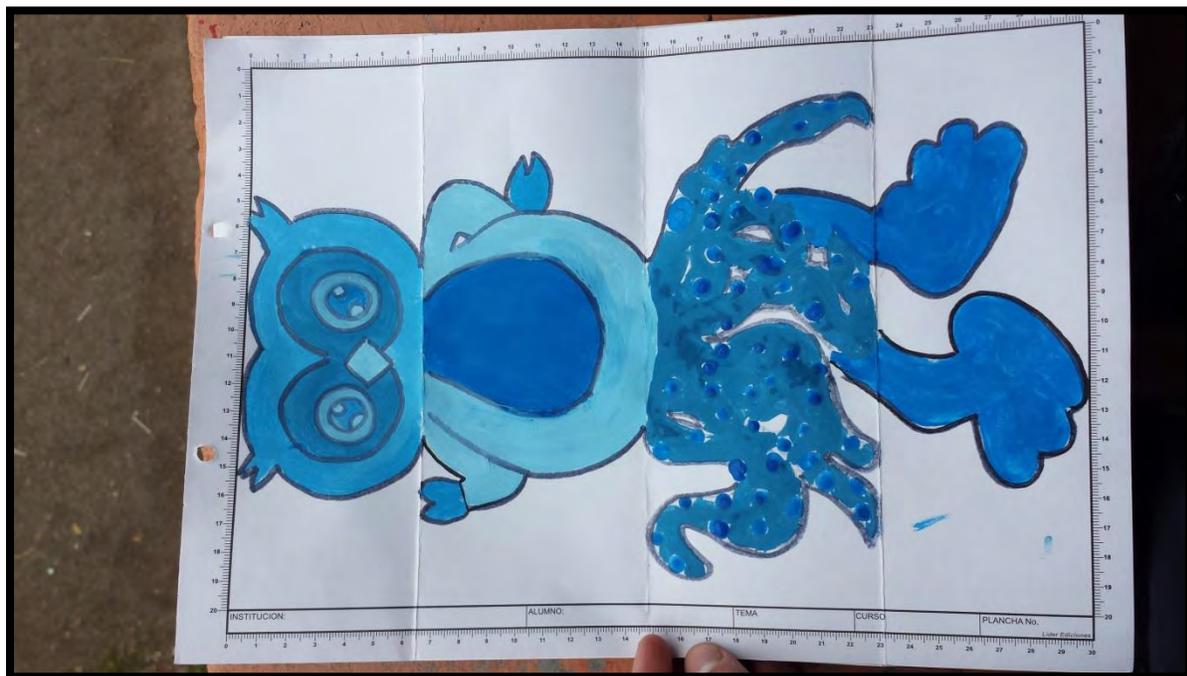


Ilustración 34 - Titulo: Obra No. 5 "Taller de cadáver exquisito" - Fuente: esta investigación.

3.2. Desarrollo de las fases de preparación, incubación, iluminación y verificación del proceso creativo en los estudiantes. 88

Para dar cumplimiento al tercer objetivo específico planteado, el cual es Desarrollar las fases de preparación, incubación, iluminación y verificación del proceso creativo a través de la espontaneidad en los estudiantes de grado 10° pertenecientes a la I.E.M Santa Teresita, corregimiento de Catambuco – municipio de San Juan de Pasto se determinó que:

El diseño de los talleres ejecutados en clases al estar enfocados a un ejercicio de creación, innovación y/o producción lograron generar en los estudiantes un proceso creativo, a su vez fueron capaces de abordar cada una de las fases y concebir finalmente una obra original.

El “Taller de línea espontánea” y el “Taller de mancha” se convirtieron en herramientas eficaces y capaces de generar en los estudiantes un proceso creativo que abordo todas y cada una de sus fases, utilizando la espontaneidad como alternativa para lograrlo.

3.2.1. Desarrollo fase de preparación.

- “En la etapa inicial de la actividad a los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 se les dificulta un poco el iniciar a dibujar, sin embargo al tener cada estudiante una temática fija ya sea rostro, cuerpo o piernas, esto facilita la iniciativa para empezar el dibujo._DC.T3.G10-1”

- “En esta actividad a los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 en cuanto se determina que cada estudiante es el encargado de dibujar una parte especifica ya sea rostro, torso, etc., se aclaran ideas y los estudiantes inician su dibujo, antes de esto resulta confuso._DC.T3.G10-3”

- “En los dibujos de los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 89

10 observamos que son conjugados de manera apropiada._DC.T3.G10-2”

Resulta oportuno citar a Restrepo (2017) quien afirma "El dibujo, tradicionalmente y en las prácticas más contemporáneas, es considerado como un medio de probidad y honestidad, como un instrumento eficaz de pensamiento, directo y sensible: "una versión en cámara lenta del pensamiento". (p.29).

Sobre la base de las consideraciones anteriores es posible deducir que el dibujo es un medio de expresión muy bueno, además de ser accesible para cualquier persona nos aporta una infinidad de usos, dentro del "Taller de línea espontanea" se ha utilizado al dibujo puesto que resulto fácil y cómodo para los estudiantes realizar un garabato con su mano “suelta” y sus mentes libres de alguna intención, el hecho de realizar el garabato no pretende en ningún momento la intención de formar una imagen en particular, si no que se realizó de manera espontánea y natural.

Por otro lado y continuando con el mismo orden de ideas es posible citar a Quiñones, Palacios, Corzo, Ortiz, & Aguila (2005) quienes afirman:

Por dibujo libre se entiende aquel que realiza el niño sobre el tema que desea y en la forma que lo desea. A través del dibujo exterioriza sus ideas, sentimientos, refuerza sus conocimientos e ideales, aporta los elementos necesarios para precisar los conceptos que posee. Es un índice revelador de aspectos de la personalidad en desarrollo del niño, evidenciándose su inteligencia, memoria, riqueza imaginativa, conocimientos del mundo que lo rodea, estados de ánimo, miedos, sueños, deseos satisfechos e insatisfechos, sentimientos, y se realiza además una verdadera catarsis. (p. 5(3)).

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando es posible notar como al 90 realizarse este trazo de manera libre no existió presión alguna sobre los estudiantes, simplemente simplemente tomaron su lápiz con su mano y cada quien se dejó llevar en el formato en blanco, uno por uno observo cómo pudo realizar trazos más acentuados, otros más tenues, algunos rápidos, otros rectos y otros con muchas curvas. Se convirtió en un dibujo totalmente libre, en unos garabatos generados de manera espontánea, que por el momento no conllevan intención alguna para formar algo en específico, si no que sería una herramienta que permitiría el punto de partida al proceso creativo de los estudiantes.

En este mismo orden y dirección resulta acertado citar a Barros Bastida & Barros Morales (2015) quienes bajo su pensamiento afirman:

Una de las mejores formas de adquirir la capacidad de observación es dibujar las cosas. Dibujar exige mirar cuidadosamente y observar los detalles como las relaciones entre las cosas. El acto de dibujar hace percibir detalles que pasan inadvertidos en una observación superficial. (p. 7(3)).

Hecha la observación anterior es posible deducir que en el "Taller de línea espontanea" se observó cómo los estudiantes después de lograr un garabato en su formato de manera espontánea procedieron a la búsqueda de formas para construir una imagen, es en este punto donde para facilitar aquella búsqueda algunas cosas como los detalles se convirtieron en puntos de importancia considerable. El dibujo es un medio para adquirir la capacidad de observación, este exige ver cuidadosamente las formas, detalles y relaciones con otras formas que delimiten una sola, siendo así y con esto en mente los trazos generados por el estudiante pueden abarcar algunos detalles que nos lleven a delimitar alguna forma en específico, de pronto es posible

observar alguna relación de elemento o formas que recuerden a un objeto en particular y entonces se pueda interpretar esa señal a manera de punto inicial para delimitar una forma específica.

Siendo así y siguiendo el mismo orden de ideas es correcto citar nuevamente a los dos autores anteriores Barros Bastida & Barros Morales (2015) para hacer un énfasis en cuanto bajo su pensamiento ellos afirman: “Gran parte de los profesores soslayan el dibujo porque se sienten inseguros. No es necesario ser un artista para dibujar. Es simplemente querer observar las cosas y plasmarlas como cada cual pueda. La técnica, si es posible, llega con posterioridad.” (p. 7(3)).

En efecto no es necesario ser un artista para dibujar, no se pretendió en talleres como el "Taller de línea espontánea" representar ni retratar en ningún momento la realidad, con el dibujo se buscó potencializar el proceso creativo de los estudiantes, que este sirva como herramienta y punto de partida para generar en cada uno su proceso creativo y direccionarlo a la construcción de una obra.

- “Para los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 encontrar formas dentro de las líneas realizadas de manera espontánea les demora un poco más de tiempo que en el taller de la mancha. _DC.T6.G10-1”

Resulta apropiado citar a Kleiman (2012) quien dice:

"El primer tipo de pintura, la rápida se relaciona con ciertos aspectos del Zen, del vivir más y pensar menos, es el reino de la espontaneidad. Algunos tipos de pintura oriental y el Informalismo de los años 50 del siglo pasado son buenos ejemplos, también Pollock con su Action Painting y De Kooning en el grupo Cobra. Nada de elaboración,

vale el arranque vivaz, el instante pasajero apresado en el gesto, no se dibuja previamente." 92 (p. 41).

Después de lo anterior expuesto resulta evidente pensar como la naturalidad es promotora en la espontaneidad, el actuar natural, desarrollar una obra plástica siendo natural, sin necesidad de un estudio anterior, sin limitantes ni paradigmas es lo que permite una libertad creativa, en donde las ideas tienen espacio para salir a flote de manera natural, sin limitantes el campo de posibilidades creativas podrá ser infinito.

Como observación es importante recalcar que la palabra zen es la abreviación de zenna que es la pronunciación en japonés de la palabra china: chánà, que a su vez deriva de la palabra sánscrita: dhiana, que significa 'meditación'. (Consultado en <https://es.wikipedia.org/wiki/Zen>)

3.2.2. Desarrollo fase de Incubación.

- “Los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 forman grupos y algunos de ellos toman la iniciativa de ver el primer resultado como un boceto y a partir de ahí construir un modelo final, producto de la espontaneidad._DC.T3.G10-1”
- “En los dibujos de los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 observamos que son conjugados de manera apropiada._DC.T3.G10-2”
- “El trabajo en los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 ha descubrir imágenes y definir las empieza inmediatamente._DC.T5.G10-3”

Resulta preciso citar nuevamente aquel texto tomado de una conferencia recitada por Stefan Zweig (1936) en Buenos Aires, quien afirma:

Bien se me alcanza que la criminología es la ciencia que se emplea para descubrir crímenes: un asesinato o un robo u otro atentado cualquiera contra el bienestar de la comunidad, mientras que nosotros nos hemos propuesto investigar el esfuerzo supremo y más noble del que es capaz la humanidad: la creación artística. Y, sin embargo, en el fondo, el problema es el mismo, pues tanto en el caso del asesinato como en el de la génesis de una obra de arte, nos cabe reconstruir una acción cuya realización no hemos presenciado.

Pues bien, ¿cuál es el caso ideal en la criminología? Para el juez, el caso ideal es aquél en que el autor el asesino o ladrón se presenta espontáneamente ante el tribunal para reconocer su crimen y describirlo en todos sus pormenores. En el caso de semejante confesión voluntaria, la policía o la justicia están dispensadas de toda investigación ulterior. Para nuestro problema el saber cómo el artista creó su obra de arte inmortal, la solución ideal consistiría también en que el artista nos expusiese el arcano de su creación en todas sus etapas y estados, es decir, en que el poeta nos quisiera decir cómo ha venido formándose su poema inmortal, y el músico a raíz de qué incentivos o inspiraciones había obrado. (Schnitman. 2006).

Después de las consideraciones anteriores resulta evidente pensar que para lograr una interpretación completa de una obra expuesta por algún artista, sea esta famosa o no, resulta sumamente complicado comprender en su totalidad como el artista logro aquella obra, reconstruir su proceso creativo resulta un tanto utópico, podría llegarse a un acercamiento, sin embargo no a su totalidad, para esto necesitaríamos al mismo artista contando como llego a esa composición. Los estudiantes en el desarrollo de los talleres experimentaron su propio

proceso, su capacidad creativa se convirtió en más que un dialogo interno, hubo casos en 94 donde evidentemente se trató más de intuición e imaginación, cada uno logro presentar su obra al obra al finalizar el taller, sin embargo únicamente cada participante del taller sabrá cómo fue su proceso creativo, como se desarrolló en cada una de sus etapas y como la una lo llevo a la otra, también el tiempo de duración por el cual paso cada una de las etapas hasta la construcción final. La cantidad de ideas diversas con las que se encontraron los estudiantes en el “Taller creación de un relato” se convierte en un ejemplo palpable donde la cantidad de imágenes conllevan a incubar una idea no sin antes producir diferentes e inclusive en gra variedad distintas ideas, para posteriormente pasar a la siguiente fase en donde una idea clara tomara forma. Lo anterior es posible evidenciarse con las ilustraciones 35 y 36 las cuales son ejemplos de la carga de imágenes que albergaba este taller para cada estudiante.

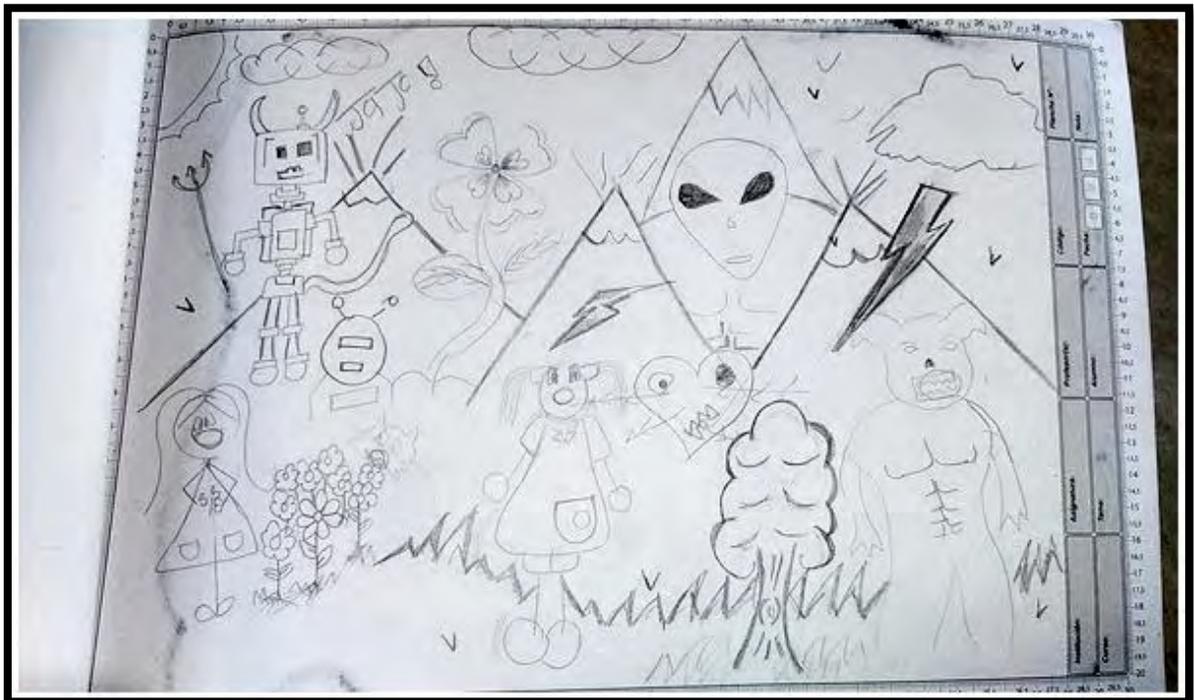


Ilustración 35 - Titulo: Obra No. 12 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

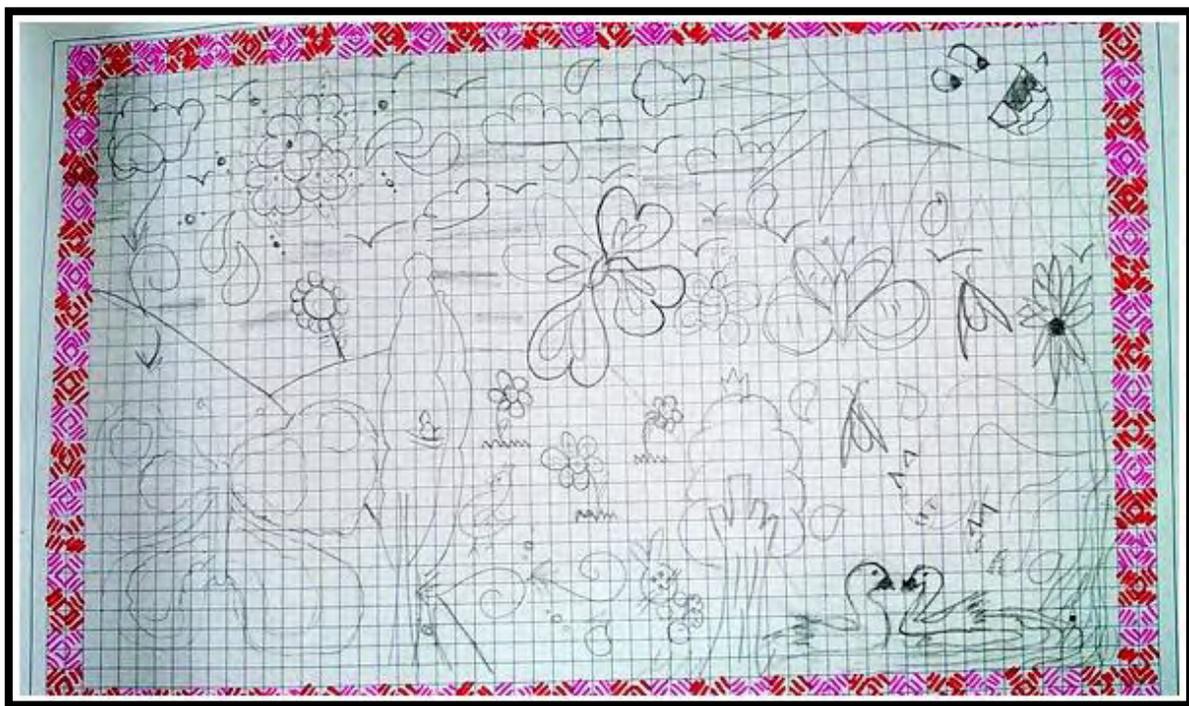


Ilustración 36 - Título: Obra No. 13 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

3.2.3. Desarrollo fase de iluminación.

- “Los estudiantes de la I.E.M Santa Teresita - Catambuco de grados 10 en el taller de la mancha encuentran formas un tanto abstractas y proceden a definir las con lápiz para posteriormente definir las totalmente con vinilos._DC.T5.G10-1”

De acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando resulta acertado citar al autor Worringer (1953) quien afirma: "Estas formas abstractas y legítimas son, pues, las formas únicas y supremas en las que el hombre puede reposar frente a la confusión enorme de la visión del mundo" (p. 21). Y al autor Ferrater (1979) quien afirma:

ABSTRACCIÓN. Abstraer significa literalmente "poner aparte", "arrancar"... Cuando el 96
poner aparte es mental y no físico la abstracción es un modo de pensar mediante el cual
separamos conceptualmente algo de algo. Así, por ejemplo, las figuras de que trata la
geometría pueden considerarse como abstracciones de figuras concretas en las cuales
solamente se tienen en cuenta ciertas propiedades. Al abstraerse se separa lo que se estima
general, universal, necesario o esencial de lo individual, casual y contingente (p. 38).

Por las consideraciones anteriores es evidente pensar como en el "Taller de mancha" se
observa como las formas inicialmente pueden considerarse abstractas, un montón de colores
mezclados entre sí, algunos sobreexposados entre otros delimitándose cada uno por sus colores,
fue necesario entonces para los estudiantes realizar un análisis de las formas abstractas de la
naturaleza y así lograr encontrar formas en la mancha, por ejemplo, gracias a la experiencia
cotidiana es bien conocido por todos que un ojo es esférico, lo cual permite suponer como en un
plano bidimensional se podría representarlo con un círculo, siendo así algunas manchas tomaron
una forma circular o semicircular, los estudiantes tomaron esto como un punto de partida y
decidieron delimitar aquellas manchas como un ojo. El ejemplo resulta muy simple sin embargo
da a entender la intención de analizar las formas abstractas de la naturaleza que permitieron
encontrar formas dentro de cada mancha, si bien algunos estudiantes se guiaron por cosas como
la silueta y no por formas geométricas, sigue siendo una abstracción de la forma real.

Continuando con ese mismo orden de ideas y citando nuevamente al autor anteriormente
propuesto algunos párrafos anteriores, Stefan Zweig (1936), es importante retomar sus propias
palabras cuando dice:

De igual modo, solamente logramos comprender una melodía cuando llega a ser audible, 97

pero no así cuando nace en el cerebro de su creador; sólo comprendemos el pensamiento de un filósofo cuando ha sido pronunciado y una estatua cuando está formada. Toda creación debe materializarse, debe convertirse en materia, para que la comprendamos. Hasta la poesía más preciosa ha de quedar escrita primero en lápiz o tinta y sobre papel; un cuadro ha de quedar pintado sobre tela o madera; una estatua, modelada en mármol o bronce. Para resultarnos terrenalmente comprensible, la inspiración de un artista tiene que tomar formas materiales.

En efecto resulta acertado pensar como en los diferentes talleres los estudiantes durante el desarrollo de su proceso creativo llegaron a la fase de iluminación, en donde sus ideas previamente incubadas “dieron fruto”, se transformaron bien sea en una o varias ideas, lo importante fue como en ese preciso momento, siendo la fase de iluminación, únicamente cada estudiante fue capaz de visualizar su propia idea, él pudo explicar y tratar de relatarla a sus compañeros o profesor, sin embargo solo él podía visualizarla con claridad, fue entonces momento de materializarla dando paso a la siguiente etapa llamada verificación. A manera de ejemplo en la ilustración 37 e ilustración 38 se presenta como después de la carga de imágenes que los estudiantes encontraron en el “Taller creación de un relato” cumplen con la etapa de iluminación en donde se compone un breve relato en base a las ideas plasmadas por cada uno y sus compañeros durante el desarrollo del taller.



Ilustración 37 - Título: Obra No. 14 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

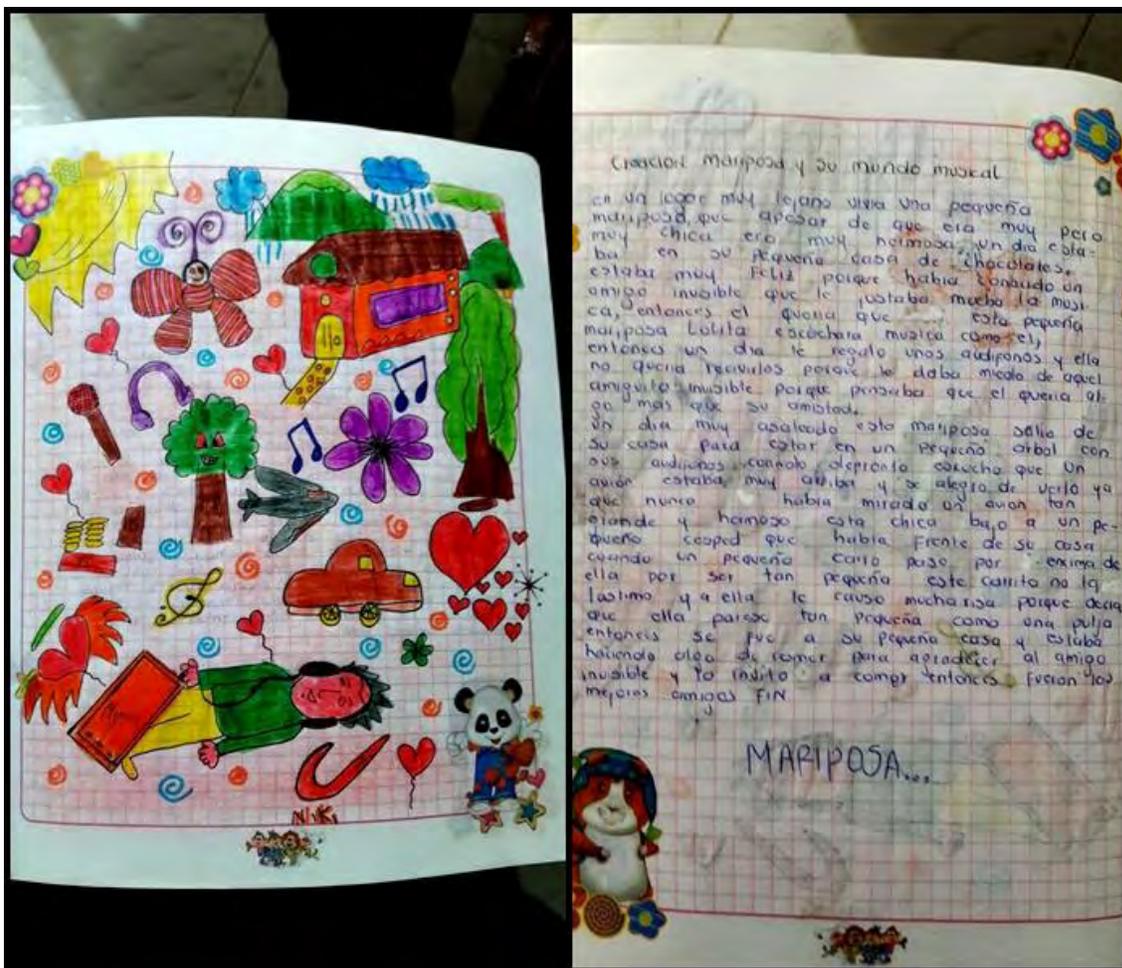


Ilustración 38 - Título: Obra No. 15 "Taller de creación de un relato" - Fuente: esta investigación.

3.2.4. Desarrollo fase de verificación.

El proceso creativo llega a su fin y los estudiantes obtuvieron en los diferentes talleres una obra física original creada y producida totalmente por ellos, esto dio pie para que cada estudiante finalizara su proceso observando su creación final y determinando si efectivamente esta cumplía sus expectativas o si por el contrario no lo hacía. Los casos en donde el estudiante considero que su obra estaba lista y además cumplía con sus expectativas (siendo esto la mayoría de estudiantes), se observó cómo su proceso creativo finalizó totalmente,

habiendo pasado por cada una de las etapas correspondientes logrando una creación auténtica, comprendiendo también cómo un método espontáneo sin previo estudio o planeación puede desembocar en una creación propia, capaz de potenciarse por sí misma y ser generadora de un ejercicio creativo. 100

3.2.5. Desarrollo paso a paso de fases: Preparación, incubación, iluminación y verificación, utilizando el “Taller de línea espontánea” y el “Taller de mancha”.

En el “Taller de línea espontánea” se observó como el dibujo es un medio de expresión acertado, además de ser accesible para cualquier persona nos aporta una infinidad de usos, se decidió utilizar el dibujo puesto que resulta fácil y cómodo para los estudiantes realizar un garabato el cual cumple como función, ser un punto de partida para generar un proceso creativo en cada uno de los estudiantes.

El trazo hecho por los alumnos participantes del taller ha de ser realizado con su mano suelta y sus mentes libres de alguna intención como formar una imagen en particular, si no que ha de realizarse de manera espontánea y natural.

Siguiendo estas pautas y recomendaciones el garabato fue concluido por los estudiantes, este punto en particular de la investigación logra evidenciar claramente como la espontaneidad se convirtió en alternativa capaz de potenciar el proceso creativo de ellos.

Fase de preparación – Taller de línea espontánea

El punto de partida fue la conclusión del garabato, esto a su vez se convirtió en la fase de preparación la cual plantea el modelo propuesto por el teórico Graham Wallas, puesto que el dar

inicio al taller, involucro directamente a los estudiantes a continuar con el mismo, logrando 101 que cada uno se encaminara a un ejercicio de creación. Lo anterior es posible evidenciarlo en la

Ilustración 39



Ilustración 39 - Título: Fase de preparación - Taller de línea espontanea - Fuente: esta investigación.

Fase de incubación – Taller de línea espontanea

Posterior a esto los estudiantes continuaron con el desarrollo del taller buscando entre las líneas del garabato formas con las cuales dar inicio a la creación de su obra, los estudiantes se guiaron por formas que era posible relacionarlas con imágenes propias de la naturaleza.

Esta ejecución funciona como evidencia al desarrollo de la segunda fase del proceso creativo propuesto, el cual es la fase de incubación, las búsqueda de formas en las líneas produjo una lluvia de ideas en la mente de los estudiantes, quienes con forme llegaba una idea buscaban si esta podía o no encajar entre las líneas del garabato, constantemente planteando y replanteando aquellas ideas.

Fase de iluminación – Taller de línea espontanea

Para este caso en específico el estudiante logro distinguir la forma de un ave así como también de una palmera, inmediatamente procedió a delimitarla para continuar construyendo su obra en base a ese contexto, lo cual indica que abordo la tercera fase llamada iluminación, en donde escogió una idea y procedió a desarrollarla.

Una vez escogió una idea que encaja entre las líneas de su garabato, el estudiante obtuvo un contexto por el cual continuar desarrollando esa idea, para este caso en específico el estudiante continuo la construcción de su obra agregando una playa, un mar, una máscara posiblemente tipo hawaiana y otros dibujos referentes al mismo contexto, esto es posible apreciarlo en la ilustración 40 y la ilustración 41



Ilustración 40 - Título: Fase de incubación e iluminación parte 1 - Taller de línea espontanea - Fuente: esta investigación.



Ilustración 41 - Título: Fase de incubación e iluminación parte 2 - Taller de línea espontanea - Fuente: esta investigación.

Fase de verificación – Taller de línea espontanea

Finalmente la última fase por desarrollar dentro del modelo de proceso creativo propuesto por Wallas es la fase de verificación, esta fase fue desarrollada por los estudiantes en cuanto observaron su obra final y determinaron si esta cumple o no con sus expectativas. Para este caso en particular la obra cumplió con las expectativas planteadas por su autor, la obra finalizada es posible observarla en la ilustración 42 presentada a continuación.



Ilustración 42 - Título: Resultado final - Taller de línea espontánea - Fuente: esta investigación.

TALLER DE MANCHA

Fase de preparación – “Taller de mancha”

Durante el taller de la mancha observamos como los estudiantes abordan la fase de preparación cuando se disponen a manchar con ecolines sus formatos en blanco, realizando la técnica recomendada por el profesor y generan una mancha de manera aleatoria, logrando con esto un punto de partida capaz de involucrar a los alumnos en un proceso creativo. 106

Fase de incubación – “Taller de mancha”

Posteriormente los estudiantes observaron la mancha creada, en donde proceden a buscar formas de manera creativa, quizá interpretando formas y siluetas que proporciona la mancha, de acuerdo a las manchas en sus formatos, los estudiantes intentan asociar esas manchas a algo ya conocido, bien sea por su forma o por sus colores, etc.

Fase de iluminación – “Taller de mancha”

De repente los estudiantes fueron capaces de divisar una forma casi concreta, quizá no demasiado visible en un inicio pero si lo suficiente para asociarla realmente a alguna forma o figura. Es entonces cuando los estudiantes llegan a una idea concreta que puede continuar desarrollándose, abordando y cumpliendo de esta manera la fase de iluminación.

Finalmente los estudiantes delimitaron las formas, pintaron encima de aquellas partes que consideraron necesarias con el fin de volver más visible la imagen para todos.

Fase de verificación – “Taller de mancha”

Los estudiantes observaron sus obras y determinaron si cada obra cumple con las expectativas de su respectivo autor.

Grandes ideas y excelentes obras pudieron ser logradas gracias a formas abstractas como la mancha, claro está que la mancha no proporciono algo netamente específico o muy fácil de divisar, la mancha funciono como punto de partida, se convirtió en factor clave capaz de desencadenar el inicio de un proceso creativo, el cual dio por resultado diversas composiciones originales.

La mancha funciono como un detonante para las ideas, así como los estudiantes mediante el desarrollo de este taller observaron las manchas generadas por ellos mismos de manera espontánea, posteriormente el juego de encontrar imágenes dio inicio en ellos, compararon, para finalmente construir sus obras.

Para esta investigación la espontaneidad se convirtió en la alternativa generadora y potencializadora del proceso creativo en los estudiantes. Fue vista también como la excusa para permitir a los estudiantes tener en sus actividades artísticas un punto de partida, donde posteriormente la situación logre como única alternativa para completar recurrir a los ejercicios de creación, innovación y/o producción, permitiendo directamente generar y potenciar en cada uno su proceso creativo.

Durante esta investigación se utilizó la espontaneidad como instrumento generador de creatividad en los estudiantes. Fue sumamente importante crear el clima necesario durante la clase permitiendo a la creatividad salir a flote, se utilizó herramientas, metodologías alternativas, actividades y dinámicas que impulsaron el proceso creativo de ellos, a manera de alternativa talleres como "Taller de creación de un relato", exigió a los estudiantes participar en un ejercicio de improvisación, donde cada quien tuvo que ser espontáneo para crear su historia en base a los dibujos realizados por todos sus compañeros, se convirtió en una actividad alternativa eficaz al momento de generar un ambiente motivacional para la creatividad. Talleres como el "Taller de línea espontánea" y su ejercicio de garabato se convirtió en un medio impulsador de la creatividad, generado de manera espontánea y además potencializado el proceso creativo de los estudiantes, igualmente el "Taller de mancha" logro un ambiente motivante para la creatividad, al tornarse divertido se tradujo como un método eficaz, capaz de potenciar su proceso creativo y conducir a la construcción de una obra original.

La artista Varley Julia nos dice en su obra Piedras de Agua que "Ser espontáneo significa accionar con naturalidad, sin titubeos, premeditaciones o reacciones estudiadas", de manera que

la naturalidad es promotora en la espontaneidad, el actuar natural, el desarrollar una obra plástica de manera natural, sin necesidad de un estudio anterior, sin limitantes y sin paradigmas es lo que permite una libertad creativa, en donde las ideas tienen espacio para salir a flote de manera natural, sin limitantes, el campo de posibilidades creativas podrá ser entonces infinito.

La espontaneidad artística funciona indiscutiblemente como punto de partida para la creación, se convierte en desarrollo inmediato, el artista o la persona que utiliza la espontaneidad como medio para lograr su creación inevitablemente se encuentra envuelto casi a mitad de camino de lograr su obra, ya se ha dado un inicio, de manera que ahora ya se está en el proceso donde ideas llegan, donde existe dialogo consigo mismo, donde aparecen propuestas y en donde hace falta solo la voluntad de continuar puesto que los recursos e ideas se han generado o se están generando. Aprovechar ese “impulso” es fundamental, esto convierte a la espontaneidad en una técnica para propiciar la creación de obra.

Poner conectores en esos párrafos anteriores y e estos también

Es posible comprender a la espontaneidad como una característica de acciones que no requieren de motivos racionales para su realización, ocurre todo sin necesidad de un estudio previo, ni siquiera un plan, algo realmente ocurrido en un momento y en un instante, tomando lo anterior mente dicho respecto a este concepto, muchos de los talleres realizados para esta investigación presentan precisamente esta característica, en ningún momento durante la ejecución del taller se realizó un plan estratégico a seguir para concebir una obra, el pie de inicio donde los estudiantes se sumergen en el desarrollo del taller fue un actuar espontaneo, ya sea este

el aplicar tinta de colores sobre un formato para entonces generar una mancha, como sería el 110 caso específico del “Taller de mancha” o también el realizar un garabato totalmente desintencionado de formar una imagen inicial como fue el caso del “Taller de línea espontánea”, son evidencias de cómo se actúa sin premeditación ni titubeos para entonces si verse inmerso en el ejercicio de creación, innovación y/o producción, esto a su vez genero inmediatamente un proceso creativo en los estudiantes puesto que gracias al actuar espontaneo se está ya en pleno proceso de concebir una obra, es decir se está inmerso en su desarrollo.

En la ilustración... es posible observar a manera de ejemplo la acción espontánea de generación de una mancha a color, lograda tras aplicar gotas de tinta de manera aleatoria sobre un formato.



Ilustración 43 - Título: Ejemplo generacion espontanea de mancha - "Taller de mancha" - Fuente: esta investigación.

logra un garabato autentico sin intención de formar una imagen especifica.

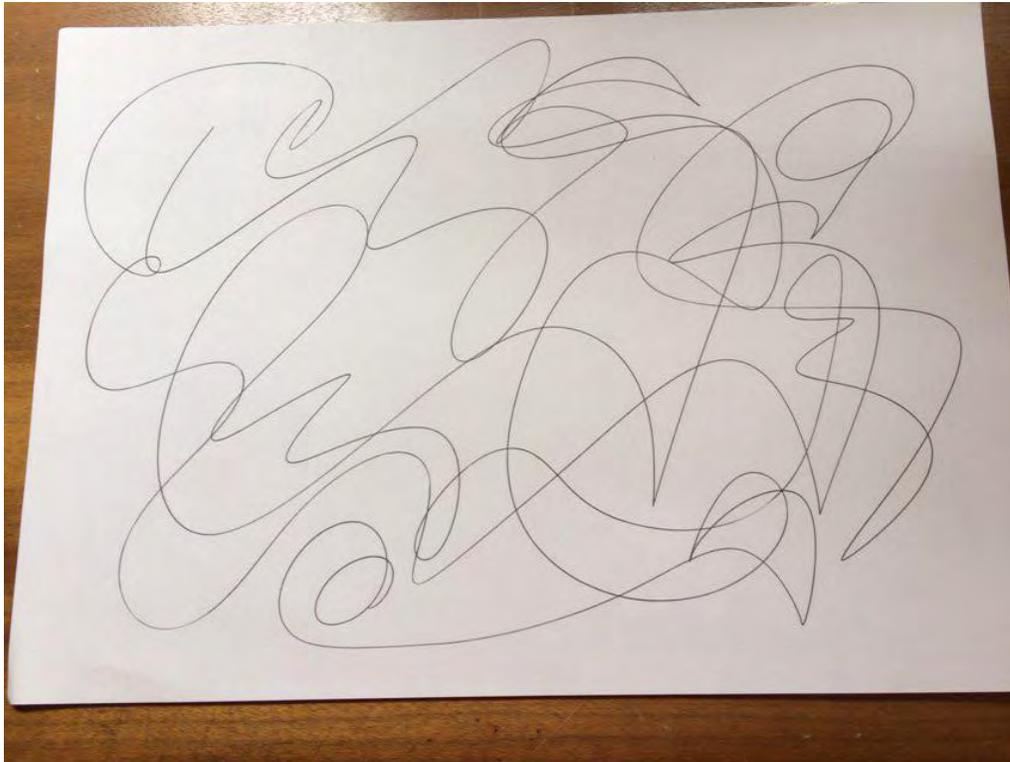


Ilustración 44 - Título: Ejemplo de garabato "Taller de linea espontanea" - Fuente: esta investigación.

Por otra parte y tomando en cuenta lo anterior, el proceso creativo indiscutiblemente se ha generado en los estudiantes, ha dado inicio lógicamente por su etapa inicial de preparación para posteriormente y a medida en que se desarrolla abordar también cada una de las fases o etapas del proceso creativo, adicional a esto cada uno de los talleres fueron diseñados de tal manera que su cumplimiento y correcta ejecución exigen en los estudiantes lograr un ejercicio de creación, innovación y/o producción, al ser esto posible es evidente observar como el proceso creativo se ve potenciado, puesto que una cosa es que un estudiante genere su proceso creativo y el resultado final sea un ejercicio de réplica en donde se ha calcado o copiado por ejemplo un personaje que

es posible encontrarlo en los medios como la televisión o internet y una muy distinta es 113
concebir una obra original y autentica, formada gracias a la creatividad e ideas propias de su
autor.

En base a las consideraciones anteriores resulta acertado identificar como la espontaneidad se
convirtió en herramienta, la cual dio inicio al ejercicio de creación, innovación y producción
dentro del desarrollo del “Taller de innovación en escultura”. Tener una cantidad de materiales
reunidos sin la menor idea de que con ellos se realizaría un ensamble, permitió lograr un
condicional para que los estudiantes tengan como única alternativa crear y producir puesto que
los elementos o materiales de los cuales disponían difícilmente se parecerían por ejemplo a un
personaje de los medios logrando así como mejor alternativa el crear un personaje nuevo
autentico y original.

A manera de ejemplificar lo anteriormente mencionado la ilustración... Muestra los
diferentes elementos utilizados por un estudiante para lograr su composición durante el
desarrollo del “Taller de innovación en escultura”.



Ilustración 45 - Título: Elementos de una obra producida en "Taller de innovación en escultura" - Fuente: esta investigación.

CONCLUSIONES

Para potencializar los procesos creativos a través de técnicas como la espontaneidad artística, en los estudiantes de grado 10° pertenecientes a la I.E.M Santa Teresita corregimiento de Catambuco-San Juan de Pasto, se identificó primeramente aquellas potencialidades que directamente conllevan a concebir una obra autentica y original, siendo así se determinó como potencialidades capaces de lograr este cometido al ejercicio de “Creación”, “Innovación” y “Producción”. De esta manera se puso en evidencia que aquella obra concebida por un medio distinto a estos ejercicios no estaría realmente potencializando un proceso creativo, puesto que la alternativa para conformar una obra excluyendo estas potencialidades significaría lograrla a través de un ejercicio de copia o replica.

Al definir las fases donde se encuentran los procesos creativos de los estudiantes de grado 10° pertenecientes a la I.E.M Santa Teresita, se evidencia como efectivamente las etapas incluidas en el modelo propuesto por el referente teórico, se abordan y desarrollan de una manera consciente o inconsciente durante el ejercicio creador, innovador y/o productor de una obra autentica y original.

Al desarrollar las fases de preparación, incubación, iluminación y verificación del proceso creativos a través de la espontaneidad en los estudiantes de grado 10° pertenecientes a la I.E.M Santa Teresita se observó cómo efectivamente fue posible concebir una obra ciertamente original lograda a partir de las ideas propias de cada estudiante, erradicando así el ejercicio de copia o replica como mejor alternativa al momento de concebir una obra que cumpla con las expectativas del estudiante, en este caso autor de su propia obra.

Una actividad capaz de propiciar un motivante para un ejercicio de creación, innovación y producción ya sea la diversión como misma motivación, será de manera directa una “herramienta” capaz de generar en los alumnos un genuino proceso creativo que conlleva al mismo a la concepción de una obra auténtica y original. 116

La espontaneidad utilizada como alternativa en los diferentes talleres desarrollados por los estudiantes, logro involucrar a los alumnos en una situación tal donde como única alternativa para completar el taller, fue crear, innova y/o producir. Utilizado como punto de partida, en donde inicialmente surgió y se desarrolló con naturalidad., abordando el ejercicio de creación, innovación y/o producción, donde a su vez género y potencio en los estudiantes su proceso creativo, necesariamente se abordó y desarrollo las cuatro etapas propuestas en el modelo de Graham Wallas, para finalmente concebir una obra original ya sea esta un dibujo, una pintura, una escultura, una técnica mixta o una obra literaria.

Frente a la situación escolar en donde se recurre muy frecuentemente a la copia para la realización de trabajos artísticos se recomienda al docente o docentes encargados del área de educación artística, generar el ambiente adecuado y propicio para que la copia no pueda ser realizada, recurrir a métodos quizá poco convencionales pero que efectivamente logren una situación en la cual no haya espacio para la copia y la réplica. La preocupación por el potenciamiento del proceso creativo debe ser cosa de todos los días, siempre buscando estrategias o herramientas capaces de incrementar las potencialidades creativas y que exijan creatividad en los estudiantes.

La utilización de la espontaneidad como alternativa para potenciar los procesos creativos de los estudiantes se convierte en una herramienta efectiva y capaz de generar el ambiente óptimo en donde la copia no es una opción para el correcto desarrollo del taller artístico.

Finalmente como recomendación al presente trabajo, es importante continuar con la elaboración de diferentes talleres encaminados al mismo objetivo, así como también buscar otras alternativas capaces también de generar y potenciar los procesos creativos de los estudiantes de bachillerato.

1. Agüera, L. G. (2011). Capítulo 7 ¿COMO PODEMOS SER MAS CREATIVOS? En L. G. Agüera, *Anatomía de la Creatividad* (pág. 69). Sabadell: FUNDIT.)
2. Albornoz, Mario. (2009). *Indicadores de innovación: las dificultades de un concepto en evolución*. Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad, 5(13), 9-25.
Recuperado en 08 de abril de 2018, de
http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S185000132009000200002&Ing=es&tIng=es
3. Almansa Martínez, Pilar. (2012). *Qué es el pensamiento creativo*. *Índex de Enfermeria*, 21(3), 165-168. <https://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962012000200012>
4. Alvarado, D. A. (2017). *Futuros posibles, el potencial creativo de niñas y niños para la construcción de paz*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud., 175 - 192.
5. Aponte Isaza, M.C. (2016, enero-junio). *Función social del arte. Aporte de la obra de la artista Doris Salcedo al proceso de justicia transicional en Colombia*. Rev. Cient. Gen. José María Córdova 14(17), 85-127
6. Barros Bastida, Carlos, & Barros Morales, Rusvel. (2015). *Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis*. Revista Universidad y Sociedad, 7(3), 26-31. Recuperado en 11 de abril de 2018, de
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202015000300005&Ing=es&tIng=es

7. Contreras, Paulina del Pilar, & Broitman, Paula Rebeca. (2013). *Desafíos Interdisciplinarios en la Formación Universitaria: una Contribución desde la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo*. Journal of technology management & innovation, 8(1), 90-96. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-27242013000100009>
8. Corbalán Berná, Javier. (2008) *¿De qué se habla cuando hablamos de creatividad?* Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy, (35), 11-21. Recuperado en 08 de abril de 2018, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-81042008000200001&lng=es&tlng=es
9. Costa, Silvia da, Páez, Darío, Sánchez, Flor, Gondim, Sonia, & Rodríguez, Marta. (2014). *Factores favorables a la innovación en las organizaciones: una integración de meta-análisis*. Revista de Psicología del Trabajo y de las Organizaciones, 30(2), 67-74. <https://dx.doi.org/10.1016/j.rpto.2014.06.006>
10. Da Vinci, L. (1980). *El Tratado de la Pintura*. Murcia: Edic. Colegio de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia. (Encontrado en la siguiente cita: Kleiman, Jorge. (2012). *Automatismo & Imago: Aportes a la investigación de la imagen inconsciente en las Artes Plásticas*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (41), 109-135. Recuperado en 11 de abril de 2018, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232012000300007&lng=es&tlng=es.)
11. Estévez Pichs, María Antonia, & Rojas Valladares, Adalia Lisett. (2017). *LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA EDUCACIÓN INICIAL.: UN REQUERIMIENTO DE*

LA FORMACIÓN DEL PROFESIONAL. Revista Universidad y Sociedad, 9(4), 114- 120

119. Recuperado en 02 de mayo de 2018, de

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-

[36202017000400015&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202017000400015&lng=es&tlng=es)

12. Ferrater Mora, J. (1979). *Diccionario de filosofía*. Alianza: Madrid.

13. Guilera, L. (2011). *La anatomía de la creatividad*. Sabadell, España: FUNDIT.

14. Gutiérrez-Pozo, Antonio. (2017). *LA CREACIÓN ARTÍSTICA COMO*

DESREALIZACIÓN. NOVEDAD Y VIRTUALIDAD EN EL PENSAMIENTO ESTÉTICO

DE ORTEGA Y GASSET. Universitas Philosophica, 34(68), 263-284.

<https://dx.doi.org/10.11144/Javeriana.uph34-68.cado>

15. Kleiman, Jorge. (2012). *Automatismo & Imago: Aportes a la investigación de la imagen*

inconsciente en las Artes Plásticas. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y

Comunicación. Ensayos, (41), 109-135. Recuperado en 11 de abril de 2018, de

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-

[35232012000300007&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232012000300007&lng=es&tlng=es)

16. Labarthe, José Tomás, & Vásquez, Luis Herrera. (2016). *Potenciando la creatividad*

humana: taller de escritura creativa. Papeles de trabajo - Centro de Estudios

Interdisciplinarios en Etnolingüística y Antropología Socio-Cultural, (31), 19-37.

Recuperado en 08 de abril de 2018, de

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S185245082016000100002&

[lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S185245082016000100002&lng=es&tlng=es)

17. Lowenfeld, V. (1973). *El niño y su arte*, Pág. 193 (Octava ed.). (A. M. Ghioldi, Trad.)¹²¹
Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
18. LUNDVALL, B. (1992): "*Relaciones usuario-productor, sistemas nacionales de innovación e internacionalización*", en B. Lundvall (ed.): *National Systems of Innovation. Hacia una teoría de la innovación y el aprendizaje interactivo*, Londres, Pinter Publishers.
19. Musso Carlos G, Enz Paula A. *El arte como función vital humana*. Arch. Argent. Pediatr. [Internet]. 2016 Ago [citado 2018 Abr 08]; 114(4): 292-292. Disponible en http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0325-00752016000400002&lng=es
20. Ospina-Ramírez, David Arturo, & Ospina-Alvarado, María Camila. (2017). *Futuros posibles, el potencial creativo de niñas y niños para la construcción de paz*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 15(1), 175-192.
<https://dx.doi.org/10.11600/1692715x.1511016022016> Guilera, L. (2011). *La anatomía de la creatividad*. Sabadell, España: FUNDIT.
21. Pérez del Viso de Palou, Rosa. (2008). *Desarrollo del pensamiento creativo en la formación laboral juvenil*. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales. Universidad Nacional de Jujuy, (35), 45-60. Recuperado en 08 de abril de 2018, de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-81042008000200004&lng=es&tlng=es
22. Quiñones Varela, Irene Sofía, Palacios Reyes, Robert, Corzo Rosales, Liudmila, Ortiz Guerrero, Ana Cecilia, & Aguila Gallo, Dianelys. (2005). *El dibujo libre en el niño con*

Retinosis Pigmentaria. Humanidades Médicas, 5(3) Recuperado en 11 de abril de 2018, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-81202005000300006&lng=es&tlng=es

23. Ramírez Tarazona, Josué Vladimir. (2015). *Las artes y el juego en el desarrollo creativo del docente universitario*. Sophia, 11(1), 53-68. Retrieved April 08, 2018, from http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1794-89322015000100006&lng=en&tlng=es
24. Real Academia Española. *Crear*. En Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Recuperado el día 2 - 05 - 2018 de <http://dle.rae.es/?id=BD1roaf>
25. Real Academia Española. *Innovar*. En Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Recuperado el día 2 - 05 - 2018 de <http://dle.rae.es/?id=LgzBfa6>
26. Real Academia Española. *Producir*. En Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Recuperado el día 2 - 05 - 2018 de <http://dle.rae.es/?id=UH6ZGRL>
27. Restrepo, José Alejandro. (2017). *Del homicidio como dibujo*. Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología, (29), 218-231. <https://dx.doi.org/10.7440/antipoda29.2017.10>
28. (Schnitman, D. (2006). *Diálogos Generativos*. Madrid: Instituto Internacional de Sociología Jurídica Oñati, Editorial Dykinson.) Texto de una conferencia de Stefan Zweig pronunciada en Buenos Aires (1936), *El misterio de la creación artística*: Revisión: W., 2009. Tomado de: <http://www.forocomunista.com/t32759-el-misterio-de-la-creacion-artistica-texto-de-una-conferencia-de-stefan-zweig-pronunciada-en-buenos-aires-formato-pdf>

29. Varley, Julia. *Piedras de agua*, Editorial Inteatro. Bs. As. 2010. Pág. 88.
30. Waisburd, G. (1996). Capítulo 3 EL PROCESO CREATIVO. En G. Waisburd, *Creatividad y transformación, teoría y técnicas* (pág. 54). México: TRILLAS.)
31. Waisburd, G. (1996). *Creatividad y transformación, teoría y técnicas*. México: TRILLAS.
32. Worringer, W. (1953). *Empatía y abstracción*. 1ª edición 1908. Fondo de Cultura Económica: México.

Breve descripción de los talleres mencionados en esta investigación

Creación de un relato

La actividad dio inicio ordenando al grupo en mesa redonda, todos disponen de su block de dibujo el cual cada alumno marco con su nombre, se procedió a dibujar de manera libre y sin importar la ubicación en la hoja, cada estudiante tuvo un tiempo de aproximadamente un minuto para completar este dibujo inicial, una vez este tiempo transcurrió se dio una señal y el dibujo de cada alumno fue entregado al compañero de su derecha y a su vez cada quien continua dibujando en el formato de su compañero durante un minuto nuevamente, este proceso se repite hasta que cada estudiante volvió a tener su obra inicial, esta vez intervenida por las ideas de sus compañeros.

Después de esto el estudiante reviso los diferentes dibujos que conformaban su obra para posteriormente y haciendo uso de cada uno de ellos crear y narrar una historia corta, la cual comprendió un inicio, nudo y desenlace.

Taller de innovación en escultura

Para este taller en particular se les pidió anteriormente a los estudiantes diferentes objetos como envases plásticos, latas, tuercas, tornillos, resortes, etc. Sin especificarles la actividad que se realizaría con ellos. Se pidió un mínimo de 20 objetos.

Llegado el día para el desarrollo de esta actividad y con los elementos ya conseguidos se presenta a los estudiantes unas diapositivas en donde pueden observar variedad de esculturas

realizadas con material reciclable u objetos cotidianos. Esto se realizó con el fin de presentarles a ellos un ejemplo claro de lo que se pretendía realizar durante el taller.

De manera que los estudiantes utilizando sus materiales conseguidos anteriormente comenzaron a realizar una escultura improvisada con los mismos de manera espontánea.

Taller cadáver exquisito

Para este taller se formó grupos de 4 estudiantes, dentro de cada grupo se enumeró a cada participante del 1 al 4, seguidamente cada grupo utilizo un octavo de cartulina para posterior a esto doblarlo en 4 partes, de manera que se dividiera en secciones una seguida de otra en posición vertical, tal como se puede ver en la Ilustración 43.

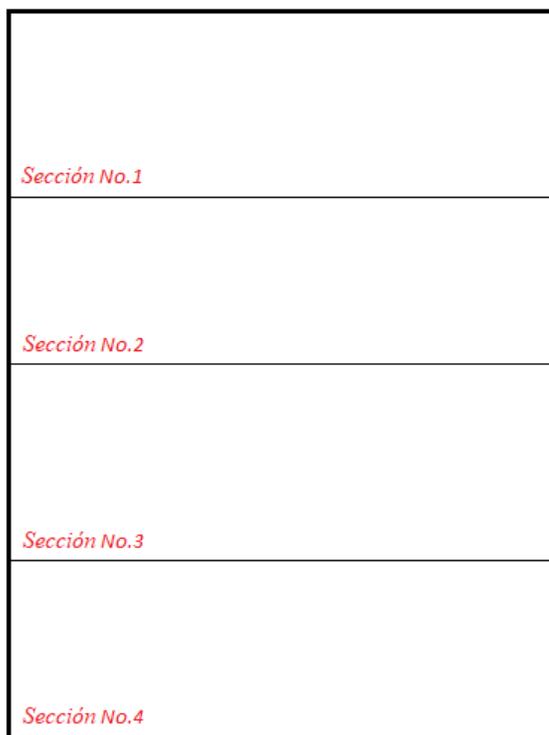


Ilustración 46 - Título: Modelo de división en secciones para el taller - Fuente: esta investigación.

Seguido a esto se dio inicio para que los estudiantes No. 1 se encargaran de dibujar con lápiz en el primer segmento de la cartulina doblada, un rostro (no necesariamente humano). 126

El tiempo de ejecución para este dibujo fue de aproximadamente 5 minutos (Este tiempo fue igual para todos los dibujos siguientes), posterior a esto el estudiante No. 1 doblo este segmento de manera que el estudiante numero 2 no pueda ver el dibujo que realizo su compañero anterior, siendo así se dio paso al estudiante No. 2 para que continúe dibujando un torso, luego el estudiante No. 3 dibujara unas piernas o patas y finalmente el estudiante No. 4 dibujara los pies (cada uno con la sección anterior doblada para que no sea posible ver el dibujo realizado por el compañero anterior). Después de culminar la composición colectiva se procedió a pintarlo.

Taller de línea espontanea

Este taller se desarrolló de la siguiente manera: Los estudiantes dibujaron en un formato en blanco un garabato de manera totalmente natural, es decir, sin tener la intención de formar ninguna imagen en particular. Una vez el garabato fue realizado los estudiantes procedieron a buscar dentro de aquellas líneas y de manera creativa, formas similares tal vez a representaciones que se encuentran en la naturaleza como pueden ser hojas, arboles, montañas, etc. Esto con el fin de producir una obra original producto de la espontaneidad utilizada para realizar el garabato inicial.

Taller de la mancha

Para este taller fue necesario que los estudiantes dispongan cada uno de un octavo de cartulina, papel periódico, lápiz y ecolines.

Se dio inicio a la clase mostrando a los estudiantes por medio de una mesa redonda la técnica de mancha generada con el goteo de tintas en un formato específico, para este caso en

particular el formato fue un octavo de cartulina, el goteo provoco una mancha de diversos colores, esta fue provocada de manera espontánea, sin intención de formar ningún tipo de figura, simplemente se aplicó tinta, se generó una mancha y se observó el resultado.

Diario de Campo:

Diario de Campo	
GRADO	10_1
FECHA	7 FEBRERO – 17 FEBRERO
TALLER	CREACION DE UN RELATO
OBJETIVO	UTILIZA LA TÉCNICA DEL CADÁVER EXQUISITO PARA LOGRAR UNA COMPOSICIÓN REALIZADA DE MANERA ESPONTÁNEA Y CON IDEAS VARIADAS.
MATERIALES	BLOCK DE DIBUJO, LAPIZ, VINILOS, PINCELES.
En que consiste	Evaluacion u observacion
La actividad dio inicio ordenando al grupo en mesa redonda, todos disponen de su block de dibujo el cual cada alumno marco con su nombre, se procedió a dibujar de manera libre y sin importar la ubicación en la hoja, cada estudiante tuvo un tiempo de aproximadamente un minuto para completar este dibujo inicial, una vez este tiempo transcurrió se dio una	Como resultado se observa que el grupo tiene una creatividad bastante fluida para la creación de la obra a partir de la interpretación y conjunción de las imágenes, al ser distintas ideas no planificadas por el propio autor se demuestra espontaneidad al momento de crear la narración. Encontramos temáticas predominantes como el amor, la

<p>señal y el dibujo de cada alumno fue entregado al compañero de su derecha y a su vez cada quien continua dibujando en el formato de su compañero durante un minuto nuevamente, este proceso se repite hasta que cada estudiante volvió a tener su obra inicial, esta vez intervenida por las ideas de sus compañeros. Después de esto el estudiante reviso los diferentes dibujos que conformaban su obra para posteriormente y haciendo uso de cada uno de ellos crear y narrar una historia corta, la cual comprendió un inicio, nudo y desenlace.</p>	<p>música y la naturaleza.</p>
---	--------------------------------

Diario de Campo

GRADO	10_2
FECHA	7 FEBRERO – 17 FEBRERO
TALLER	CREACION DE UN RELATO
OBJETIVO	UTILIZA LA TÉCNICA DEL CADÁVER EXQUISITO PARA LOGRAR UNA COMPOSICIÓN REALIZADA DE MANERA ESPONTÁNEA Y CON IDEAS VARIADAS.
MATERIALES	BLOCK DE DIBUJO, LAPIZ, VINILOS, PINCELES.
En que consiste	Evaluacion u observacion

<p>La actividad dio inicio ordenando al grupo en mesa redonda, todos disponen de su block de dibujo el cual cada alumno marco con su nombre, se procedió a dibujar de manera libre y sin importar la ubicación en la hoja, cada estudiante tuvo un tiempo de aproximadamente un minuto para completar este dibujo inicial, una vez este tiempo transcurrió se dio una señal y el dibujo de cada alumno fue entregado al compañero de su derecha y a su vez cada quien continua dibujando en el formato de su compañero durante un minuto nuevamente, este proceso se repite hasta que cada estudiante volvió a tener su obra inicial, esta vez intervenida por las ideas de sus compañeros. Después de esto el estudiante reviso los diferentes dibujos que conformaban su obra para posteriormente y haciendo uso de cada uno de ellos crear y narrar una historia corta, la cual comprendió un inicio, nudo y desenlace.</p>	<p>El grupo demuestra gran creatividad al momento de improvisar la historia leyendo e interpretando al mismo tiempo los dibujos resultantes en su block, los dibujos son variados sin embargo predomina temáticas como el amor y el futbol. Por ende muchas de las historias también se relacionan y tiene como eje principal estas temáticas.</p>
--	--

GRADO	10_3	
FECHA	7 FEBRERO – 17 FEBRERO	
TALLER	CREACION DE UN RELATO	
OBJETIVO	UTILIZA LA TÉCNICA DEL CADÁVER EXQUISITO PARA LOGRAR UNA COMPOSICIÓN REALIZADA DE MANERA ESPONTÁNEA Y CON IDEAS VARIADAS.	
MATERIALES	BLOCK DE DIBUJO, LAPIZ, VINILOS, PINCELES.	
	En que consiste	Evaluacion u observacion
	<p>La actividad dio inicio ordenando al grupo en mesa redonda, todos disponen de su block de dibujo el cual cada alumno marco con su nombre, se procedió a dibujar de manera libre y sin importar la ubicación en la hoja, cada estudiante tuvo un tiempo de aproximadamente un minuto para completar este dibujo inicial, una vez este tiempo transcurrió se dio una señal y el dibujo de cada alumno fue entregado al compañero de su derecha y a su vez cada quien continua dibujando en el formato de su compañero durante un minuto nuevamente, este proceso se repite hasta que cada estudiante</p>	<p>No hay mucha participación de manera voluntaria, sin embargo la interpretación de los dibujos y la improvisación de las historias son buenas, no hay una temática predominante, todas son bastante variadas.</p>

<p>volvió a tener su obra inicial, esta vez intervenida por las ideas de sus compañeros. Después de esto el estudiante reviso los diferentes dibujos que conformaban su obra para posteriormente y haciendo uso de cada uno de ellos crear y narrar una historia corta, la cual comprendió un inicio, nudo y desenlace.</p>		
Diario de Campo		
GRADO	10_1	
FECHA	14 MARZO – 17 MARZO	
TALLER	INNOVACION EN ESCULTURA	
OBJETIVO	CONTRUIR UNA ESCULTURA CON MATERIALES NO CONVENCIONALES DE MANERA ESPONTANEA.	
MATERIALES	MATERIALES VARIOS, SILICONA LIQUIDA, TIJERAS (OPCIONAL).	
En que consiste		Evaluacion u observacion
<p>Para este taller en particular se les pidió anteriormente a los estudiantes diferentes objetos como envases plásticos, latas, tuercas, tornillos, resortes, etc. Sin especificarles la actividad que se realizaría con ellos. Se pidió un mínimo de 20 objetos.</p>		<p>Los estudiantes muestran gran interés por la técnica y la realización de la obra, en un inicio se muestran confusos e indecisos para iniciar la creación de una obra, la mayoría separan todos los elementos de los cuales disponen y los analizan, seguidamente dan</p>

<p>Llegado el día para el desarrollo de esta actividad y con los elementos ya conseguidos se presenta a los estudiantes unas diapositivas en donde pueden observar variedad de esculturas realizadas con material reciclable u objetos cotidianos. Esto se realizó con el fin de presentarles a ellos un ejemplo claro de lo que se pretendía realizar durante el taller.</p> <p>De manera que los estudiantes utilizando sus materiales conseguidos anteriormente comenzaron a realizar una escultura improvisada con los mismos de manera espontánea.</p>	<p>inicio a la creación de sus obras, no existe un orden exacto para inicial la creación, algunos inician por formar una base o soporte, otros por formar rostros. finalmente la creación final resulta ser muy interesante.</p>
---	--

Diario de Campo

GRADO	10_2
FECHA	14 MARZO – 17 MARZO
TALLER	INNOVACION EN ESCULTURA
OBJETIVO	CONSTRUIR UNA ESCULTURA CON MATERIALES NO CONVENCIONALES DE MANERA ESPONTÁNEA.
MATERIALES	MATERIALES VARIOS, SILICONA LIQUIDA, TIJERAS (OPCIONAL).
En que consiste	Evaluacion u observacion

<p>Para este taller en particular se les pidió anteriormente a los estudiantes diferentes objetos como envases plásticos, latas, tuercas, tornillos, resortes, etc. Sin especificarles la actividad que se realizaría con ellos. Se pidió un mínimo de 20 objetos.</p> <p>Llegado el día para el desarrollo de esta actividad y con los elementos ya conseguidos se presenta a los estudiantes unas diapositivas en donde pueden observar variedad de esculturas realizadas con material reciclable u objetos cotidianos. Esto se realizó con el fin de presentarles a ellos un ejemplo claro de lo que se pretendía realizar durante el taller.</p> <p>De manera que los estudiantes utilizando sus materiales conseguidos anteriormente comenzaron a realizar una escultura improvisada con los mismos de manera espontánea.</p>	<p>En cuanto se da inicio al proceso de creación los estudiantes analizan sus materiales con los que cuentan, dialogan entre ellos y unen ideas varias para crear su escultura, analizan las formas de los elementos que tienen y lo toman como punto de partida para la creación de sus obras.</p>
Diario de Campo	
GRADO	10_1

FECHA	21 MARZO – 24 MARZO	
TALLER	CADAVER EXQUISITO	
OBJETIVO	COMPRENDE LA FINALIDAD DE LA TÉCNICA DEL CADÁVER EXQUISITO COMO PUNTO DE ESPONTANEIDAD ARTÍSTICA.	
MATERIALES	BLOCK DE DIBUJO, LAPIZ, VINILOS, PINCELES.	
	En que consiste	Evaluacion u observacion
	<p>Para este taller se formó grupos de 4 estudiantes, dentro de cada grupo se enumeró a cada participante del 1 al 4, seguidamente cada grupo utilizó un octavo de cartulina para posterior a esto doblarlo en 4 partes, de manera que se dividiera en secciones una seguida de otra en posición vertical, Seguido a esto se dio inicio para que los estudiantes No. 1 se encargaran de dibujar con lápiz en el primer segmento de la cartulina doblada, un rostro (no necesariamente humano).</p> <p>El tiempo de ejecución para este dibujo fue de aproximadamente 5 minutos (Este tiempo fue igual para todos los dibujos siguientes), posterior a esto el estudiante No. 1 doblo este</p>	<p>El resultado del trabajo es el esperado, los estudiantes finalmente presentan propuestas muy interesantes, los dibujos son buenos y denotan espontaneidad en su realización, en una etapa inicial se dificulta un poco el iniciar a dibujar sin embargo al tener cada estudiante una temática fija ya sea rostro, cuerpo o piernas, esto facilita la iniciativa para empezar el dibujo, cerca de su etapa final logro observar que los estudiantes logran conjugar muy bien cada una de las secciones de los dibujos, realizando propuestas nuevas en cuanto que algunos grupos toman la iniciativa de ver el primer resultado como un boceto y a partir de ahí</p>

<p>segmento de manera que el estudiante numero 2 no pueda ver el dibujo que realizo su compañero anterior, siendo así se dio paso al estudiante No. 2 para que continúe dibujando un torso, luego el estudiante No. 3 dibujara unas piernas o patas y finalmente el estudiante No. 4 dibujara los pies (cada uno con la sección anterior doblada para que no sea posible ver el dibujo realizado por el compañero anterior). Después de culminar la composición colectiva se procedió a pintarlo.</p>	<p>construir un modelo final, producto de la espontaneidad.</p>
Diario de Campo	
GRADO	10_2
FECHA	21 MARZO – 24 MARZO
TALLER	CADAVER EXQUISITO
OBJETIVO	<p>COMPRENDE LA FINALIDAD DE LA TÉCNICA DEL CADÁVER EXQUISITO COMO PUNTO DE ESPONTANEIDAD ARTÍSTICA.</p>
MATERIALES	BLOCK DE DIBUJO, LAPIZ, VINILOS, PINCELES.
En que consiste	Evaluacion u observacion
<p>Para este taller se formó grupos de 4 estudiantes, dentro de cada grupo se enumeró a</p>	<p>Observo resultados interesantes, los dibujos son conjugados de manera apropiada, los</p>

<p>cada participante del 1 al 4, seguidamente cada grupo utilizo un octavo de cartulina para posterior a esto doblarlo en 4 partes, de manera que se dividiera en secciones una seguida de otra en posición vertical, Seguido a esto se dio inicio para que los estudiantes No. 1 se encargaran de dibujar con lápiz en el primer segmento de la cartulina doblada, un rostro (no necesariamente humano).</p> <p>El tiempo de ejecución para este dibujo fue de aproximadamente 5 minutos (Este tiempo fue igual para todos los dibujos siguientes), posterior a esto el estudiante No. 1 doblo este segmento de manera que el estudiante numero 2 no pueda ver el dibujo que realizo su compañero anterior, siendo así se dio paso al estudiante No. 2 para que continúe dibujando un torso, luego el estudiante No. 3 dibujara unas piernas o patas y finalmente el estudiante No. 4 dibujara los pies (cada uno con la sección anterior doblada para que no sea</p>	<p>diferentes grupos buscan darle uniformidad a las imágenes, muchos grupos optaron por dibujar tambien un ambiente o paisaje a su propuesta de dibujo. Los estudiantes se muestran bastante dinámicos y decididos al momento de dibujar, el desarrollo del taller se produce de manera fluida, no existen inconvenientes, finalmente el resultado del trabajo es bueno.</p>
--	--

<p>posible ver el dibujo realizado por el compañero anterior). Después de culminar la composición colectiva se procedió a pintarlo.</p>		
Diario de Campo		
GRADO	10_3	
FECHA	21 MARZO – 24 MARZO	
TALLER	CADAVER EXQUISITO	
OBJETIVO	<p>COMPRENDE LA FINALIDAD DE LA TÉCNICA DEL CADÁVER EXQUISITO COMO PUNTO DE ESPONTANEIDAD ARTÍSTICA.</p>	
MATERIALES	BLOCK DE DIBUJO, LAPIZ, VINILOS, PINCELES.	
En que consiste		Evaluacion u observacion
<p>Para este taller se formó grupos de 4 estudiantes, dentro de cada grupo se enumeró a cada participante del 1 al 4, seguidamente cada grupo utilizo un octavo de cartulina para posterior a esto doblarlo en 4 partes, de manera que se dividiera en secciones una seguida de otra en posición vertical, Seguido a esto se dio inicio para que los estudiantes No. 1 se encargaran de dibujar con lápiz en el primer segmento de la cartulina doblada, un rostro (no</p>		<p>Observo un poco de confusión al momento inicial de la actividad, en cuanto se determina que cada estudiante es el encargado de dibujar una parte especifica ya sea rostro, torso, etc., se aclaran ideas y los estudiantes inician su dibujo, las propuesta son variadas y los resultados por ende son muy buenos y bastante interesante.</p>

<p>necesariamente humano).</p> <p>El tiempo de ejecución para este dibujo fue de aproximadamente 5 minutos (Este tiempo fue igual para todos los dibujos siguientes), posterior a esto el estudiante No. 1 doblo este segmento de manera que el estudiante numero 2 no pueda ver el dibujo que realizo su compañero anterior, siendo así se dio paso al estudiante No. 2 para que continúe dibujando un torso, luego el estudiante No. 3 dibujara unas piernas o patas y finalmente el estudiante No. 4 dibujara los pies (cada uno con la sección anterior doblada para que no sea posible ver el dibujo realizado por el compañero anterior). Después de culminar la composición colectiva se procedió a pintarlo.</p>	
--	--

Diario de Campo

GRADO	10_1
FECHA	19 JUNIO – 23 JUNIO
TALLER	LINEA ESPONTANEA
OBJETIVO	RECONOCE COMO LA ESPONTANEIDAD ARTÍSTICO PUEDE

	<p>ABARCAR CONTEXTOS DIFERENTES TALES COMO MANCHAS Y LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN ALEATORIA LOS CUALES CONLLEVAN A LA CREACIÓN DE IMÁGENES PROPIAS, ORIGINALES Y CREATIVAS.</p>	
MATERIALES	LIENZO O TRIPLEX, LAPIZ, VINILOS, PINCELES	
	En que consiste	Evaluacion u observacion
	<p>Este taller se desarrolló de la siguiente manera:</p> <p>Los estudiantes dibujaron en un formato en blanco un garabato de manera totalmente natural, es decir, sin tener la intención de formar ninguna imagen en particular. Una vez el garabato fue realizado los estudiantes procedieron a buscar dentro de aquellas líneas y de manera creativa, formas similares tal vez a representaciones que se encuentran en la naturaleza como pueden ser hojas, arboles, montañas, etc. Esto con el fin de producir una obra original producto de la espontaneidad utilizada para realizar el garabato inicial.</p>	<p>La técnica de la línea le agrada bastante a los estudiantes, muchos escogen esta técnica para su trabajo, sin embargo también hay quienes después de experimentar la técnica de línea prefieren la mancha. Los estudiantes realizan el garabato de manera espontánea y fluida, el encontrar formas dentro de las líneas les demora un poco más de tiempo que en el taller de la mancha, sin embargo si logran identificar formas que les sirven como punto de partida para la creación de sus obras.</p>
Diario de Campo		
GRADO	10_2	

FECHA	19 JUNIO – 23 JUNIO	
TALLER	LINEA ESPONTANEA	
OBJETIVO	RECONOCE COMO LA ESPONTANEIDAD ARTÍSTICA PUEDE ABARCAR CONTEXTOS DIFERENTES TALES COMO MANCHAS Y LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN ALEATORIA LOS CUALES CONLLEVAN A LA CREACIÓN DE IMÁGENES PROPIAS, ORIGINALES Y CREATIVAS.	
MATERIALES	LIENZO O TRIPLEX, LAPIZ, VINILOS, PINCELES	
	En que consiste	Evaluacion u observacion
	<p>Este taller se desarrolló de la siguiente manera:</p> <p>Los estudiantes dibujaron en un formato en blanco un garabato de manera totalmente natural, es decir, sin tener la intención de formar ninguna imagen en particular. Una vez el garabato fue realizado los estudiantes procedieron a buscar dentro de aquellas líneas y de manera creativa, formas similares tal vez a representaciones que se encuentran en la naturaleza como pueden ser hojas, arboles, montañas, etc. Esto con el fin de producir una obra original producto de la espontaneidad</p>	<p>Buena acogida de la técnica, muchos estudiantes optan por la técnica de la línea, existe cierta dificultad al momento de identificar imágenes en la línea sin embargo se logra el objetivo, una vez identificadas el estudiante las resalta y construye una obra original.</p>

utilizada para realizar el garabato inicial.	
Diario de Campo	
GRADO	10_3
FECHA	19 JUNIO – 23 JUNIO
TALLER	LINEA ESPONTANEA
OBJETIVO	RECONOCE COMO LA ESPONTANEIDAD ARTÍSTICO PUEDE ABARCAR CONTEXTOS DIFERENTES TALES COMO MANCHAS Y LÍNEAS DE CONSTRUCCIÓN ALEATORIA LOS CUALES CONLLEVAN A LA CREACIÓN DE IMÁGENES PROPIAS, ORIGINALES Y CREATIVAS.
MATERIALES	LIENZO O TRIPLEX, LAPIZ, VINILOS, PINCELES
En que consiste	Evaluacion u observacion
Este taller se desarrolló de la siguiente manera: Los estudiantes dibujaron en un formato en blanco un garabato de manera totalmente natural, es decir, sin tener la intención de formar ninguna imagen en particular. Una vez el garabato fue realizado los estudiantes procedieron a buscar dentro de aquellas líneas y de manera creativa, formas similares tal vez a representaciones que se encuentran en la	Los estudiantes realizan la actividad de manera calmada, algunos estudiantes piden que la técnica sea explicada nuevamente, en cuanto esta queda clara se evidencian buenos resultados frente a la interpretación de formas que el estudiante encuentra en el garabato, rápidamente esto da pie a la construcción de una imagen y los estudiantes proceden a elaborarla logrando resultados

naturaleza como pueden ser hojas, arboles, montañas, etc. Esto con el fin de producir una obra original producto de la espontaneidad utilizada para realizar el garabato inicial.	muy interesantes.
Diario de Campo	
GRADO	10_1
FECHA	3 JULIO – 14 JULIO
TALLER	MANCHA
OBJETIVO	RECONOCE COMO LA MANCHA SE CONVIERTE EN UN PUNTO DE PARTIDA PARA LA CREACIÓN DE IMÁGENES ORIGINALES Y CREATIVAS.
MATERIALES	BLOCK DE DIBUJO, ECOLINES, LAPIZ, VINILOS Y PINCEL.
En que consiste	Evaluacion u observacion
Para este taller fue necesario que los estudiantes dispongan cada uno de un octavo de cartulina, papel periódico, lápiz y ecolines. Se dio inicio a la clase mostrando a los estudiantes por medio de una mesa redonda la técnica de mancha generada con el goteo de tintas en un formato específico, para este caso en particular el formato fue un octavo de	dentro del desarrollo del taller los estudiantes demuestran gusto por la técnica de la mancha, su creatividad para encontrar imágenes dentro de la mancha es casi inmediata a excepción de algunos pocos casos, encuentran formas un tanto abstractas y proceden a definir las con lápiz para posteriormente definir las totalmente con

<p>cartulina, el goteo provocó una mancha de diversos colores, esta mancha fue provocada de manera espontánea, sin intención de formar ningún tipo de figura, simplemente se aplicó tinta, se generó una mancha y se observó el resultado. Este proceso fue realizado por cada estudiante, una vez concluye cada alumno procedió a identificar imágenes o formas en su respectiva mancha, en el momento en que los estudiantes logran identificar una forma, se tomó esa forma como punto de partida para la construcción de una imagen.</p> <p>Se procedió a construir la imagen, primero delimitando la forma con un lápiz y seguidamente en donde sea necesario se aplicó vinilos y se pintó de tal manera que la imagen detectada por el estudiante pudo ser más clara y visible para los demás espectadores.</p>	<p>vinilos, logrando resultados bastante interesantes y creativos.</p>
Diario de Campo	
GRADO	10_2
FECHA	3 JULIO – 14 JULIO

TALLER	MANCHA	
OBJETIVO	RECONOCE COMO LA MANCHA SE CONVIERTE EN UN PUNTO DE PARTIDA PARA LA CREACIÓN DE IMÁGENES ORIGINALES Y CREATIVAS.	
MATERIALES	BLOCK DE DIBUJO, ECOLINES, LAPIZ, VINILOS Y PINCEL.	
	En que consiste	Evaluacion u observacion
	<p>Para este taller fue necesario que los estudiantes dispongan cada uno de un octavo de cartulina, papel periódico, lápiz y ecolines.</p> <p>Se dio inicio a la clase mostrando a los estudiantes por medio de una mesa redonda la técnica de mancha generada con el goteo de tintas en un formato específico, para este caso en particular el formato fue un octavo de cartulina, el goteo provocó una mancha de diversos colores, esta mancha fue provocada de manera espontánea, sin intención de formar ningún tipo de figura, simplemente se aplicó tinta, se generó una mancha y se observó el resultado. Este proceso fue realizado por cada estudiante, una vez concluye cada alumno</p>	<p>Los estudiantes empiezan el proceso de búsqueda e interpretación de imágenes casi de inmediato, es notable su motivación y gusto por esta técnica, en el momento de la entrega de la obra algunos estudiantes optaron por recurrir a imágenes conocidas de televisión, o de medios audiovisuales, sin embargo la mayoría opta por la creación original.</p>

<p>procedió a identificar imágenes o formas en su respectiva mancha, en el momento en que los estudiantes logran identificar una forma, se tomó esa forma como punto de partida para la construcción de una imagen.</p> <p>Se procedió a construir la imagen, primero delimitando la forma con un lápiz y seguidamente en donde sea necesario se aplicó vinilos y se pintó de tal manera que la imagen detectada por el estudiante pudo ser más clara y visible para los demás espectadores.</p>	
Diario de Campo	
GRADO	10_3
FECHA	3 JULIO – 14 JULIO
TALLER	MANCHA
OBJETIVO	RECONOCE COMO LA MANCHA SE CONVIERTE EN UN PUNTO DE PARTIDA PARA LA CREACIÓN DE IMÁGENES ORIGINALES Y CREATIVAS.
MATERIALES	BLOCK DE DIBUJO, ECOLINES, LAPIZ, VINILOS Y PINCEL.
En que consiste	Evaluacion u observacion
Para este taller fue necesario que los	Los estudiantes demuestran gran interés y

<p>estudiantes dispongan cada uno de un octavo de cartulina, papel periódico, lápiz y ecolines. Se dio inicio a la clase mostrando a los estudiantes por medio de una mesa redonda la técnica de mancha generada con el goteo de tintas en un formato específico, para este caso en particular el formato fue un octavo de cartulina, el goteo provocó una mancha de diversos colores, esta mancha fue provocada de manera espontánea, sin intención de formar ningún tipo de figura, simplemente se aplicó tinta, se generó una mancha y se observó el resultado. Este proceso fue realizado por cada estudiante, una vez concluye cada alumno procedió a identificar imágenes o formas en su respectiva mancha, en el momento en que los estudiantes logran identificar una forma, se tomó esa forma como punto de partida para la construcción de una imagen.</p> <p>Se procedió a construir la imagen, primero delimitando la forma con un lápiz y</p>	<p>apreciación por esta técnica, el trabajo a descubrir imágenes y definir las empieza inmediatamente, la dinámica de los estudiantes es mucha de manera que su creatividad se ve bastante motivada, las propuestas para cada uno de sus formatos con la tinta son bastante variadas y se generan en un tiempo relativamente rápido, finalmente cada quien escoge una sola de las opciones que planteo y procede a definirla con lápiz para después construirla totalmente con vinilos</p>
--	--

<p>seguidamente en donde sea necesario se aplicó vinilos y se pintó de tal manera que la imagen detectada por el estudiante pudo ser más clara y visible para los demás espectadores.</p>	
---	--