





¡CREAMOS!

Presentado por:

FABIANA EIZABETH HIDALGO SANCHEZ

MAGISTER, PAOLA MORA ROSAS

Asesora

PROYECTO PARA OBTENER TITULACIÓN COMO:

“Licenciada en Artes Visuales”

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES VISUALES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

San Juan de Pasto, 2018

¡CREAMOS!

Presentado por:

FABIANA EIZABETH HIDALGO SANCHEZ

PROYECTO PARA OBTENER TITULACIÓN COMO:

“Licenciada en Artes Visuales”

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES VISUALES

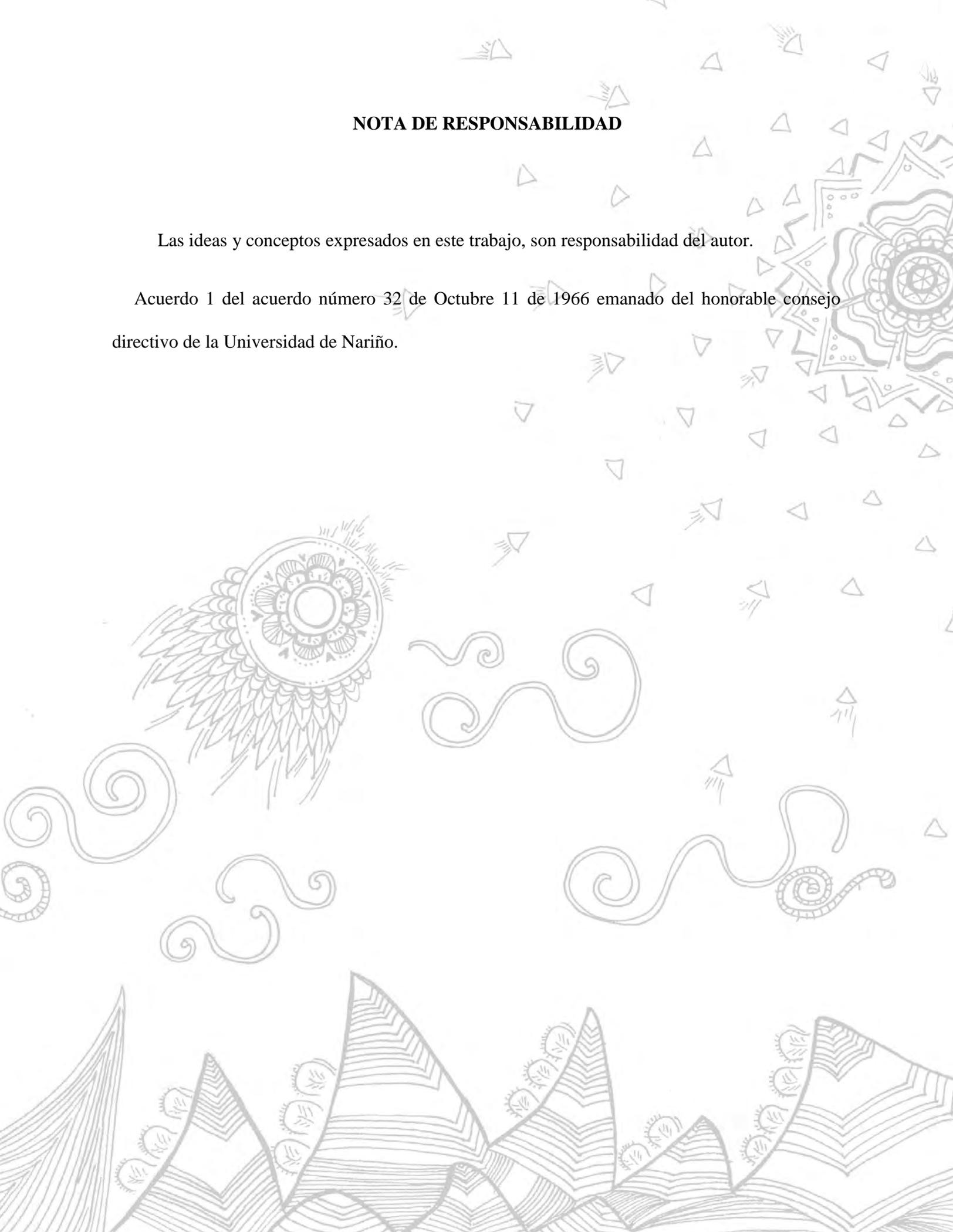
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

San Juan de Pasto, 2018

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conceptos expresados en este trabajo, son responsabilidad del autor.

Acuerdo 1 del acuerdo número 32 de Octubre 11 de 1966 emanado del honorable consejo directivo de la Universidad de Nariño.



NOTA DE ACEPTACIÓN

.....

.....

.....

.....

Firma del presidente del jurado

Firma primer jurado

Firma segundo jurado

Febrero 28 de 2018, San Juan de Pasto



AGRADECIMIENTOS

Como debe ser, las gracias primeras son dadas a Dios Padre por ser quien es, el dueño y motor de todo en cuanto existe. Por su grandeza, gran amor, por ser esa fuerza de esperanza que nos lleva a querer ser mejores, y nos levanta e impulsa cuando hemos caído.

Agradezco a mis padres por creer en mí, por su amor y apoyo incondicional, que a pesar de las circunstancias siempre estuvieron ahí dándome ánimo para salir adelante.

A mi hija y mi hermana quienes fueron mi fuerza y motivo para no rendirme y seguir en este camino.

No podría dejar de lado a mi familia, quien siempre estuvo con una sonrisa y brazos abiertos para mí, acompañándome en los momentos buenos y en los realmente difíciles.

A muchos de mis compañeros, por ser un gran apoyo en todo este proceso, por su paciencia, colaboración, ánimo y verdadera amistad ofrecida desde su corazón.

A mi querida asesora, un ejemplo de mujer y gran profesional, en quien veo un modelo de Licenciada en Artes a seguir, comprometida y apasionada por lo que hace.

A todos ellos muchas gracias, que Dios y la Virgen los guarde y bendiga.

DEDICATORIA

A Dios, por su grandeza, acompañamiento y fortaleza durante todo este proceso, quien es el Creador por excelencia y Maestro primero en todo el universo, con gran amor.

De forma muy especial y con gran orgullo dedico este trabajo realizado con mucho esfuerzo a mi hija Sarah, luz de mis ojos, mi inspiración, ánimo y valentía para cumplir todas mis metas, con amor por ella y para ella.

A mi padre José Luis Hidalgo, un hombre trabajador, dedicado y generoso durante el camino de mi vida.

A mi madre Rosa Sánchez una gran mujer ejemplo de vida, amorosa y dedicada, que siempre ha estado apoyándome en los proyectos de mi vida.

A mi hermanita Camila que la amo, porque todo lo que se hace de la mano de Dios, con esfuerzo y dedicación resulta bien.

RESUMEN

El presente proyecto de investigación titulado “¡CREAMOS!” está enfocado en fortalecer la creatividad de los estudiantes de una manera muy particular. Para llevarse a cabo, se tomó como eje transversal la fantasía, la cual, por ser libre en su esencia, permite crear cuanto se pueda ocurrir, sin limitaciones, librándonos de juicios de razón. Con esto, se logró desarrollar una estrategia didáctica, de la cual se desprenden cinco herramientas útiles para el planeamiento de actividades y talleres de “Educación Artística” que pretendan contribuir en la creatividad de sus estudiantes. Destacándose por tener un sentido poco común, en donde es posible expresarse con mayor libertad, apostándole así, a creer en sus ideas por increíbles que parezcan; ocasionando con lo anterior, que los chicos y chicas creen más en sus capacidades creativas, dando nuevas miradas al mundo, más conscientes y reflexivas para poder redescubrir qué puede haber más allá de lo percibido.

Palabras claves: Educación Artística, Creatividad, Fantasía, Creer.

ABSTRACT

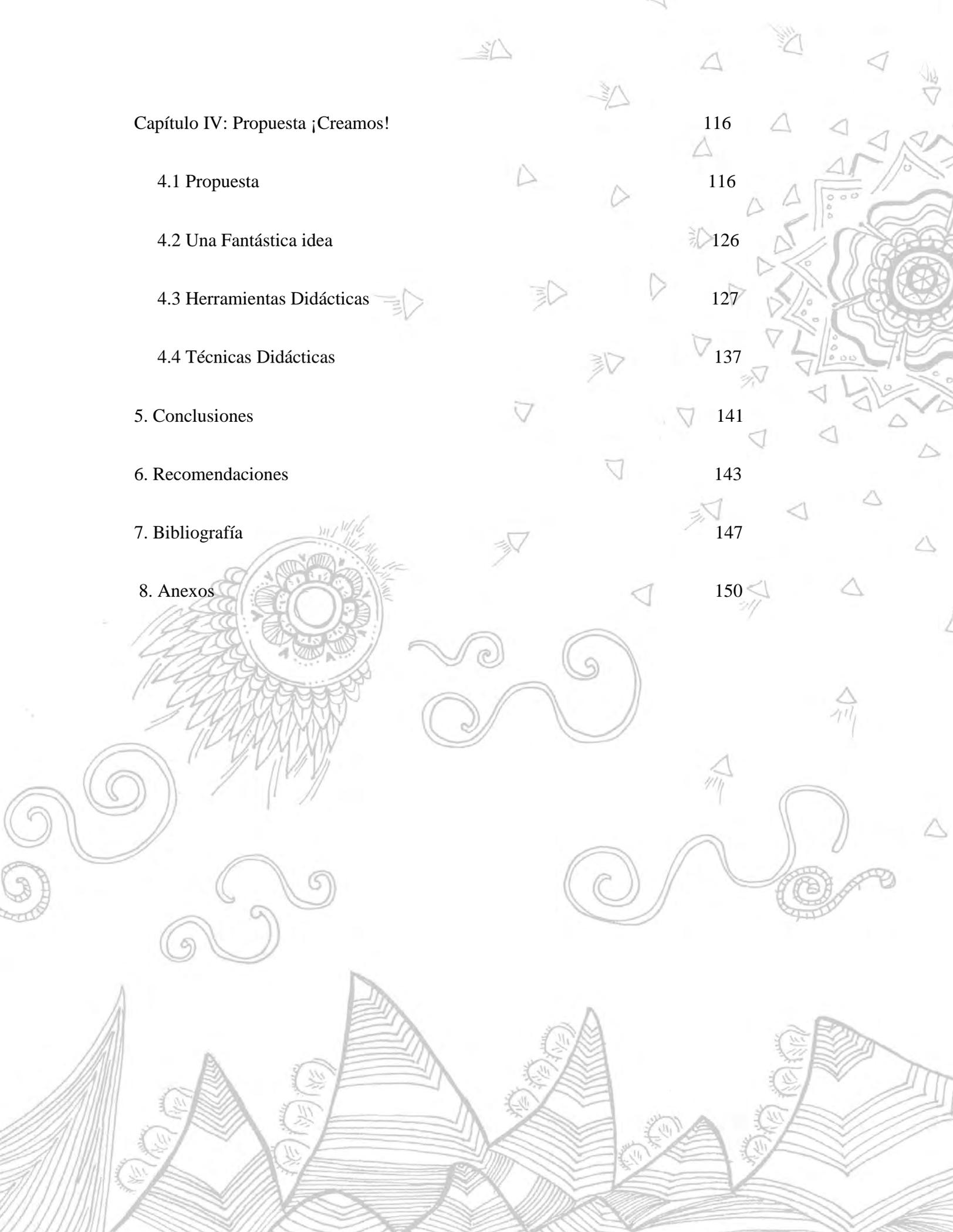
The present research project entitled "¡CREAMOS!" is focused on strengthening the creativity of students in a very particular way. In order to be carried out, fantasy was taken as the transversal axis, which, being free in its essence, allows us to create whatever can happen, without limitations, freeing us from judgments of reason. With this, it was possible to develop a didactic strategy, from which five useful tools for the planning of activities and workshops of "Artistic Education" that intend to contribute in the creativity of their students. Standing out for having an uncommon sense, where it is possible to express oneself with greater freedom, betting on this way, to believe in their ideas, however incredible they may seem; causing with the above, that boys and girls believe more in their creative capacities, giving new looks to the world, more conscious and reflective in order to rediscover what can be beyond the perceived.

TABLA DE CONTENIDO

Introducción	
1. Capítulo I: Marco Teórico	28
1.1 Creatividad, una forma de pensamiento	28
1.2 Didáctica	35
1.2.1 Fantasía	45
1.3 Educación Artística	48
Capítulo II: Características Creativas	55
2.1 La imaginación.	55
2.2 Generación de ideas	65
2.3 Relación de ideas	72
2.4 Originalidad	78
Capítulo III: Dificultades en el Proceso Creativo	87
3.1 La Motivación	88
3.2 Bloqueos Emocionales	95
3.3 La Copia o representación fiel	101

Capítulo IV: Propuesta ¡Creamos!

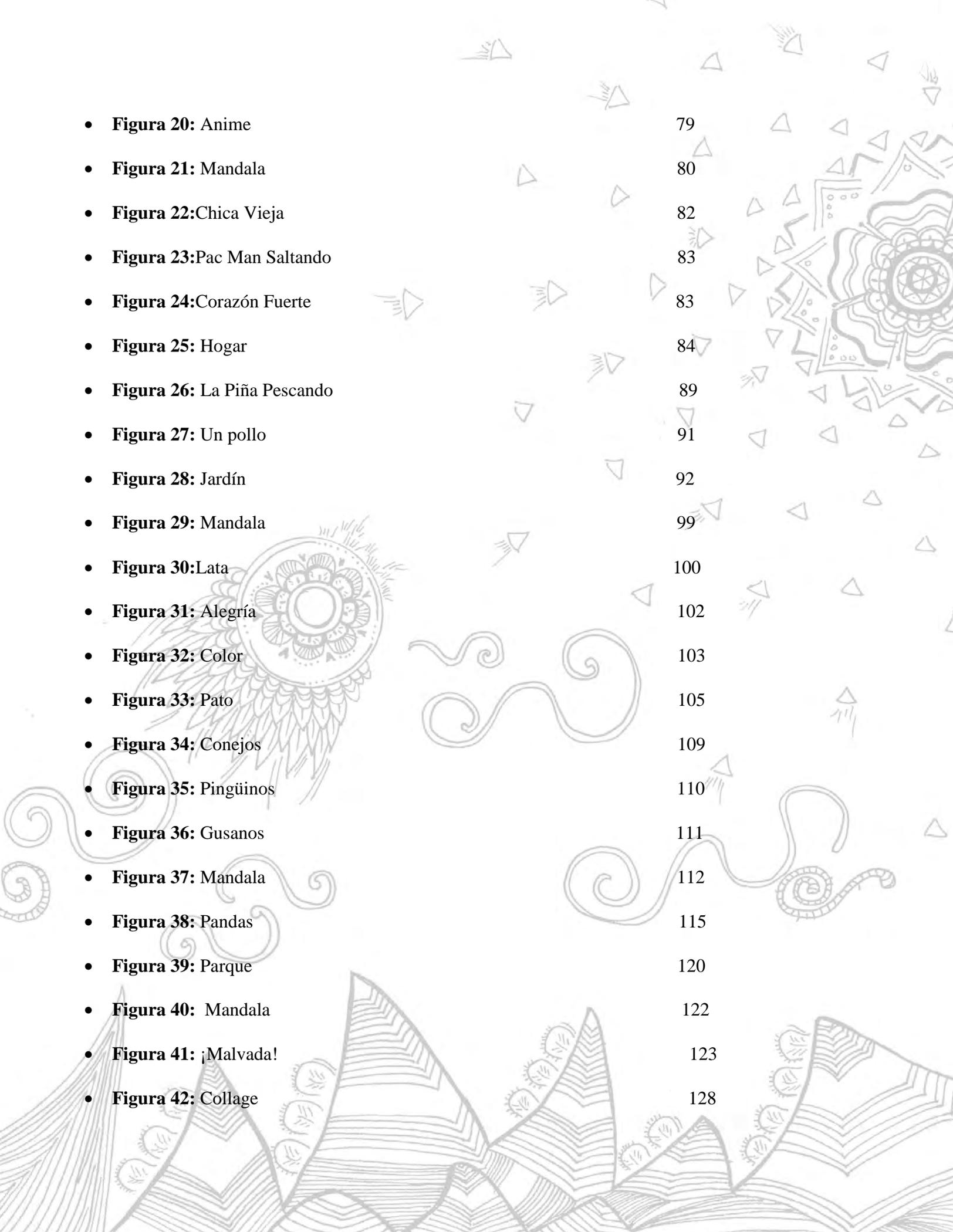
4.1 Propuesta	116
4.2 Una Fantástica idea	116
4.3 Herramientas Didácticas	126
4.4 Técnicas Didácticas	127
5. Conclusiones	137
6. Recomendaciones	141
7. Bibliografía	143
8. Anexos	147



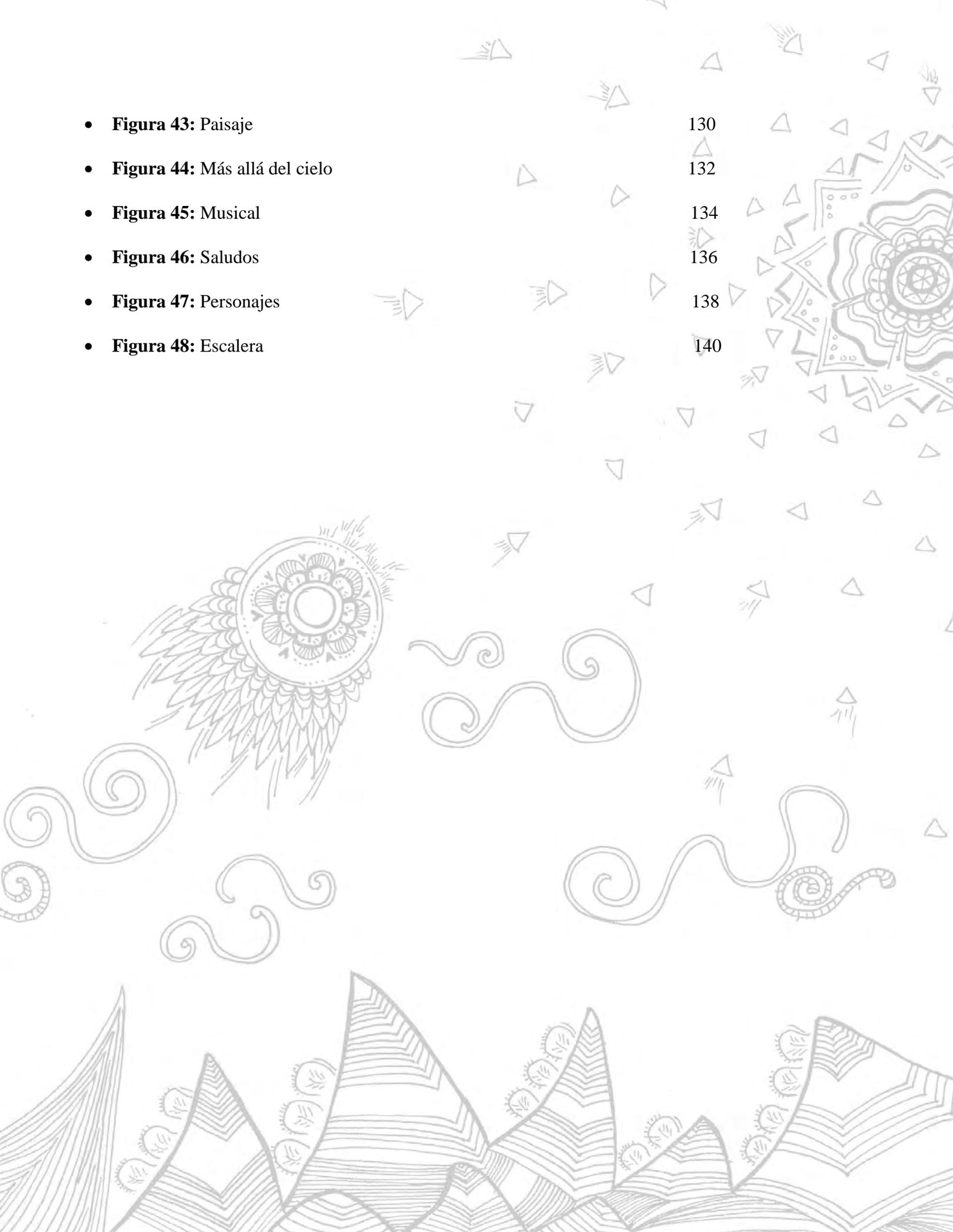
LISTA DE FIGURAS

- **Figura 1:** I. E. M. San Juan Bosco, Patio central
- **Figura 2:** Didáctica 38
- **Figura 3:** Dragón Verde 57
- **Figura 4:** Monstruo de dos ojos 58
- **Figura 5:** Minodragto 62
- **Figura 6:** Minodonte 63
- **Figura 7:** Coraguila Real 64
- **Figura 8:** Superhéroe 66
- **Figura 9:** Niña Exploradora 67
- **Figura 10:** Enamorados 69
- **Figura 11:** Imágenes de copia 70
- **Figura 12:** Mi Automóvil 73
- **Figura 13:** Sentir 74
- **Figura 14:** Relación de ideas 75
- **Figura 15:** Relación de ideas 75
- **Figura 16:** Formas 76
- **Figura 17:** Composición 76
- **Figura 18:** Formas 77
- **Figura 19:** Composición 77

• Figura 20: Anime	79
• Figura 21: Mandala	80
• Figura 22: Chica Vieja	82
• Figura 23: Pac Man Saltando	83
• Figura 24: Corazón Fuerte	83
• Figura 25: Hogar	84
• Figura 26: La Piña Pescando	89
• Figura 27: Un pollo	91
• Figura 28: Jardín	92
• Figura 29: Mandala	99
• Figura 30: Lata	100
• Figura 31: Alegría	102
• Figura 32: Color	103
• Figura 33: Pato	105
• Figura 34: Conejos	109
• Figura 35: Pingüinos	110
• Figura 36: Gusanos	111
• Figura 37: Mandala	112
• Figura 38: Pandas	115
• Figura 39: Parque	120
• Figura 40: Mandala	122
• Figura 41: ¡Malvada!	123
• Figura 42: Collage	128



- **Figura 43:** Paisaje 130
- **Figura 44:** Más allá del cielo 132
- **Figura 45:** Musical 134
- **Figura 46:** Saludos 136
- **Figura 47:** Personajes 138
- **Figura 48:** Escalera 140



LISTA DE ANEXOS

- Anexo 1: Instrumentos de recolección de información 150
 - Encuesta 1 150
 - Encuesta 2 151
- Anexo 2: Matriz de Análisis 153
- Anexo 3: Enfoque epistemológico del área de Educación Artística. 155
- Anexo 4: Fotografías significativas del proceso. 156



INTRODUCCIÓN

Cuando se piensa en creatividad, seguramente vienen a la cabeza palabras como proponer, crear, innovar, etcétera, llevando a la gente en su mayoría a darle un concepto de algo poco común, original, llamativo, donde se rompe con paradigmas.

Sin duda alguna, en todas partes se encuentran personas con capacidad creativa trabajando desde distintos campos, es decir, que siempre se están enfrentando a resolver problemas de maneras muy particulares. Es precisamente aquí donde la creatividad surge y empieza a hacer de las suyas. Pues como es bien sabido, ella nace del tener la necesidad de darle solución a una determinada situación.

Es así como muchas ideas han surgido de una necesidad que la humanidad ha tenido, ya sea por superar su calidad de vida, sus expectativas o de cumplir sus sueños, ella esta entonces, dispuesta para satisfacer al hombre, volviendo a la lógica y la imaginación sus cómplices. Lo anterior se puede apreciar a través de la historia del ser humano, donde por creatividad el hombre tallo piedras para salir a la caza con herramientas, deseó volar por los cielos y creó máquinas de vuelo, en fin.

Sin embargo, el tener la necesidad de solucionar determinado problema es simplemente un estímulo que lleva a la persona a reflexionar y proponer. Por esto, la imaginación viene a jugar un papel importante en todo este océano creativo, pues esta, cuando se encuentra en todo su esplendor, se convierte en un campo de fantasía y locura, que difícilmente envuelve a todos, por

eso muchos se atreven a catalogarla como algo absurdo y hasta inútil, pero ¡oh Divino tesoro! para quien sabe aprovecharla.

Justamente por ello, es de gran ayuda en la creatividad. Pues al ser un proceso maravilloso de puesta de imágenes mentales combinadas y reelaboradas, que constantemente usamos para realizar labores, posibilita salir de la realidad, crear o pensar en otras situaciones y posibles soluciones. Es más, se podría pensar que la lógica es quien está al servicio de ella.

En efecto, la creatividad lleva de la mano a la imaginación, quien está dispuesta a colaborar en su proceso. Un claro ejemplo de ello, son los niños, quienes se entregan a ella sin dudas, para disfrutar de su compañía.

Razón por la cual, el mundo de la fantasía y diversión, son cosas que se sienten y viven mejor cuando se es un niño, encargados de crear sus propias realidades adentrándose en ellas usando el poder de la imaginación; fácilmente sin complicaciones pueden ser monos: saltar, gritar y luego perfectamente estar tomando una tasita de té con las muñecas. Es curioso pasar estos años descubriendo y asombrándonos por todo cuanto vemos, mientras nos adaptamos y preparamos para vivir como adultos, esto hace a la niñez una maravillosa época en la que todo se vuelve divertido e incluso fantástico.

Pese a esto, las personas (no es su totalidad) al llegar a una edad madura, en lugar de tener un ascenso de creatividad, esta se ve estancada y lastimosamente no crece junto con ellos, es como si su espíritu creativo se hubiera quedado en los juguetes de infancia en donde a medida que

crecen esta se va quedando a un lado. Es entonces, cuando algunos llegan a catalogarla como algo vago e incluso absurdo, que no les servirá para mayor cosa.

De cierto modo lo anterior es comprensible, pues la creatividad se estimula día a día, tocando a las personas desde diferentes perspectivas, como en lo artístico, tecnológico, científico... también, abarca muchas características como: la imaginación ya mencionada, la fluidez o capacidad para dar ideas, la flexibilidad, encargada de conectar esas ideas haciéndolas posibles, entre otras muchas, y de no ser así, es decir desarrollada, esta capacidad corre el riesgo de quedarse pequeña sin aportar mayor resultado a la persona.

Por esto, desde las instituciones educativas se debe fortalecer todo tipo de experiencias que impliquen procesos creativos, pues es necesario brindar a los estudiantes escenarios para explotar sus capacidades no solo matemáticas, lingüísticas o deportivas, sino también es necesario dar paso a estas vivencias imaginativas - creativas ubicadas desde el arte en la Educación Artística.

Con base a esto, tomar la fantasía como una estrategia para topar y alcanzar la creatividad, se vuelven un pretexto perfecto para lograrlo.

Por su lado, la fantasía da la posibilidad de crear mucho más allá de lo pensado, es decir no va más allá de reelaborar imágenes tomadas de lo real, trascendiendo a un mundo ficticio, superior al que habitamos y dando la oportunidad de recrear lo impensable.

Y así, adentrados en este paraíso fantástico creativo, se puede brindar a los estudiantes experiencias valiosas, pues no solamente lo mostrado por los medios es lo único existente y

como debe ser, también hay otras posibilidades que cada uno de nosotros podemos crear, porque aunque no parezca todo no está hecho, aún faltan muchos asuntos por explorar.

Ciertamente, esta es una manera de hacer ver a los estudiantes lo capaces que pueden ser para lograr lo que se propongan desde sus propias capacidades y habilidades, cuando creen en ellos mismos, porque no todo puede ser una copia de lo externo, “perfecto y racional”, pues a veces es necesario rebuscar en nuestra fantasía para hacer grandes cosas, donde lo increíble y hasta absurdo hace parte de un proceso que nos lleva a descubrir y aprender.

Para justificar lo antedicho, en la Institución Educativa San Juan Bosco con los estudiantes del grado 6-5, se realizaron una serie de talleres caracterizados por ser llamativos, diferentes, para algunos extraños, que los llevaron a ver la Educación Artística de una forma distinta, donde se permitieron salir de la copia, de ser receptivos y a pensar más allá de lo superficial.

Razón por la cual, se tuvo en cuenta como estrategia didáctica de apoyo la Fantasía, pues esta al ser libre en su actuar, donde lo absurdo o ilógico tienen acogida y la razón no es juez de juego, muestra otra forma de ver la realidad, permitiendo a los estudiantes salir de lo cotidiano para redescubrir un mundo inimaginable; ya que dada la problemática, los chicos del grado seis cinco de la I. E. M. San Juan Bosco, se veían muy condicionados en sus trabajos de Educación Artística, al reproducir imágenes del exterior, sin darse la oportunidad de contemplar otras alternativas, para transformar y enriquecer sus talleres.

Con forme a lo antepuesto, el siguiente trabajo de Investigación tiene como fin, crear herramientas didácticas para fortalecer la creatividad de los estudiantes del grado 6-5 de la Institución Educativa San Juan Bosco.

Para entender mejor la situación de los estudiantes en cuestión, hablemos un poco de la Institución Educativa en la que se llevó a cabo el proyecto de investigación.



Figura 1: I. E. M. San Juan Bosco

Fuente: esta Investigación

Esta Institución se caracteriza por ofrecer educación a los sectores populares de la ciudad de Pasto, donde se presentan altos índices de problemáticas sociales, culturales y familiares, como: descomposición familiar, bajo nivel económico, madres cabeza de familia, etc. Situada en el centro de la ciudad capital del departamento de Nariño, Colombia, la Institución Educativa Municipal San Juan Bosco, presta servicios educativos desde el grado preescolar hasta los grados once. Bachillerato académico calendario a, jornada única.

Está orientada por la comunidad Salesiana y Franciscana, comprometidos a trabajar por la dignidad, la defensa y la calidad de vida, se fundamenta en el sistema preventivo y trabaja con una pedagogía activa.

Nota aclarativa: Esta pedagogía busca establecer una organización docente, dirigida a eliminar la pasividad del estudiante, por medio de una didáctica de respuesta que provoca la acción y descubrimiento; convirtiéndolo en un sujeto activo de su propio conocimiento. Una de las principales características es el planteamiento de necesidades, capacidades e influencias ejercidas por el medio ambiente, enfocando a la sociedad a contribuir en la reorganización y transformación de la comunidad.

Además se encarga de formar el carácter, los atributos intelectuales, artísticos, sociales y afectivos propios del estudiante, utiliza el trabajo manual, la organización de una disciplina personal libremente aceptada y desarrolla el espíritu de cooperación.

Particularmente en el área de Educación Artística, se tiene como objetivo promover el desarrollo de una cultura integral e impulsa la creatividad, originalidad en la elaboración y

expresión de los contenidos, fomenta las capacidades imaginativas de la fantasía, la estética junto con la belleza; que en últimas según el diagnóstico de la misma Institución, conlleva a la formación de sentimientos nobles, a la cercanía con Dios y la familia.

Si bien, el proyecto “Creamos” va de acuerdo con lo requerido por la institución en el área de Educación Artística, pues la creatividad contiene a la originalidad e imaginación, valores que se remarcan en el proceso creativo realizado con los estudiantes del grado seis cinco de la I. E. M. San Juan Bosco durante la ejecución del mismo.

Sin duda alguna, trabajar la creatividad con estos chicos es importante porque les permite reflexionar, imaginar, establecer juicios críticos y estéticos en sus trabajos de una manera diferente y original; pero también sirve como un tipo de estímulo a la mente que les da la posibilidad de contemplar situaciones de varias formas, para luego interpretarlas y proponer alternativas nuevas.

Razón por la cual, es tan importante resaltar como estrategia didáctica, la Fantasía en la creatividad dentro del campo de la Educación Artística y con esto, guiar a los estudiantes a creer en sus capacidades imaginativas y creativas a favor de sus ideas.

Durante este proceso, es importante resolver el interrogante ¿Cómo fortalecer la creatividad de los estudiantes del grado sexto cinco de I. E. M. San Juan Bosco, teniendo como estrategia didáctica la fantasía? Pues si bien la creatividad viene adherida a todas las personas, debe ser estimulada continuamente; para ello, se ve conveniente hacerlo de forma divertida y diferente,

con la Fantasía, involucrando a los educandos a realizar sus trabajos de Educación Artística de una manera menos común.

Es preciso decir que los estudiantes del grado seis cinco de la I. E. M. San Juan Bosco, comprenden edades entre los 11, 12 y 13 años, caracterizados la mayoría por ser participativos e inquietos, pero también por poseer cualidades creativas, que se buscan identificar a través de talleres, los cuales nos llevan a conocer mejor el potencial creativo de cada uno.

Sin embargo, en las aulas de clases es común encontrarnos con situaciones que dificultan el proceso enseñanza-aprendizaje, pues bien aquí seguramente no es la excepción, y para el desarrollo de los talleres es importante saber reconocer esas dificultades más frecuentes que limitan el transcurso creativo, para fortalecerlas, impulsarlas y tratar de no caer en ellas. De esta forma, se podrá proponer para las clases de Educación Artística, una serie de herramientas que fortalezcan la creatividad de los educandos del grado seis cinco de dicha institución.

Como es de esperarse, este tema obviamente, ha sido tocado por muchos teóricos pedagogos, artistas, psicólogos, etcétera, que respaldan lo antedicho, quienes además han definido y caracterizado la creatividad según su parecer.

Por una parte, tenemos a Saturnino de la Torre un enamorado de la creatividad, quien la denomina como un bien social, que debe ser cultivado y valorado.

Otro autor es Guilford, quien dice que ser creativo es salir de lo obvio, además da unas características propias de esta capacidad, como son: La fluidez, La flexibilidad y la originalidad,

las cuales son funciones vitales en el acto creativo, porque al trabajar en conjunto dan origen a este.

También se encuentran Vicktor Lowendfeld y W. Brittain, quienes hablan de creatividad, como un acto particular y único, desenvolviéndose en la escuela de una manera adecuada a través de las creaciones artísticas.

En otro aspecto, se hace un abordaje sobre Didáctica, teniendo en cuenta la definición de estrategias, métodos, técnicas, e instrumentos, claves en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Como complemento, también fue necesario indagar un poco sobre Educación Artística, con respecto a sus fines y procesos de creación.

Por otra parte, se encuentran también trabajos de investigación pertinentes al tema de la creatividad, así como lo es la tesis doctoral: **DISEÑO Y APLICACIÓN DE UN PROGRAMA DE CREATIVIDAD PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO DIVERGENTE EN EL SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL** de Viveca Soto, venida de la Universidad Computense de Madrid, facultad de educación, (España, Madrid) año 2013.

Lo anterior, tiene como tema a tratar la creatividad en los niños. Para lograrlo se elaboró un programa con el cual trabajó el ingenio y la creatividad por medio de las cuatro principales áreas del desarrollo como son: el socio-emocional, cognitivo, psicomotor y lenguaje, utilizando simples juegos mentales y verbales, donde fue necesario conocer los intereses de los implicados para poder aplicar su creatividad en diferentes ámbitos.

Otro trabajo que toca este tema es el de Jenny Guerrero y Patricia Montero de la Universidad de Nariño, Licenciatura en Artes Visuales, en el año 2012. Nos hablan sobre “LA LÚDICA Y LA CREATIVIDAD COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE”

Este trabajo, busca promover el desarrollo de la creatividad en niños y niñas de la Institución Educativa Municipal Ciudad de Pasto, sede Lorenzo de Aldana, que requieren la implementación de estrategias de aprendizaje acorde a las necesidades de la institución educativa enfocadas desde un pensamiento creativo a través de la lúdica, que se convierte en un recurso didáctico e innovador contribuyendo al desarrollo físico, intelectual, perceptivo y social del niño. Implementar estas estrategias lúdicas en el área, les permitió el desarrollar la creatividad y la curiosidad de los estudiantes facilitando así su aprendizaje.

Es así, como muchos trabajos investigativos sobre creatividad, han dado resultados favorables para el aprendizaje y el pensamiento creativo de los estudiantes que deben ser desarrollados en todas las Instituciones Educativas.

Similar a lo anterior, sucedió con los estudiantes del grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, quienes en un principio la mayoría de ellos para la realización de los trabajos de Educación Artística sentían la necesidad de tener siempre a la mano un modelo de imitación para poder avanzar y desarrollar su actividad, debido a la falta de confianza en algunos, o el menosprecio de su imaginación. Al cambiarles los papeles y buscar originalidad en los talleres que entramos a realizar posteriormente, los chicos y chicas presentaban un poco de dificultad para expresarse desde su imaginación, dando por sentado de no ser capaces o con temor de que su trabajo quede mal hecho, pues siempre querían contar con aprobación, por esto buscaban modelos a seguir constantemente.

Sin embargo, también existen otro tipo de razones por las cuales algunos estudiantes tenían estos limitantes creativos, pues no le daban importancia a la materia y tenían poco agrado por ella, viéndola como algo absurdo, como una materia de relleno.

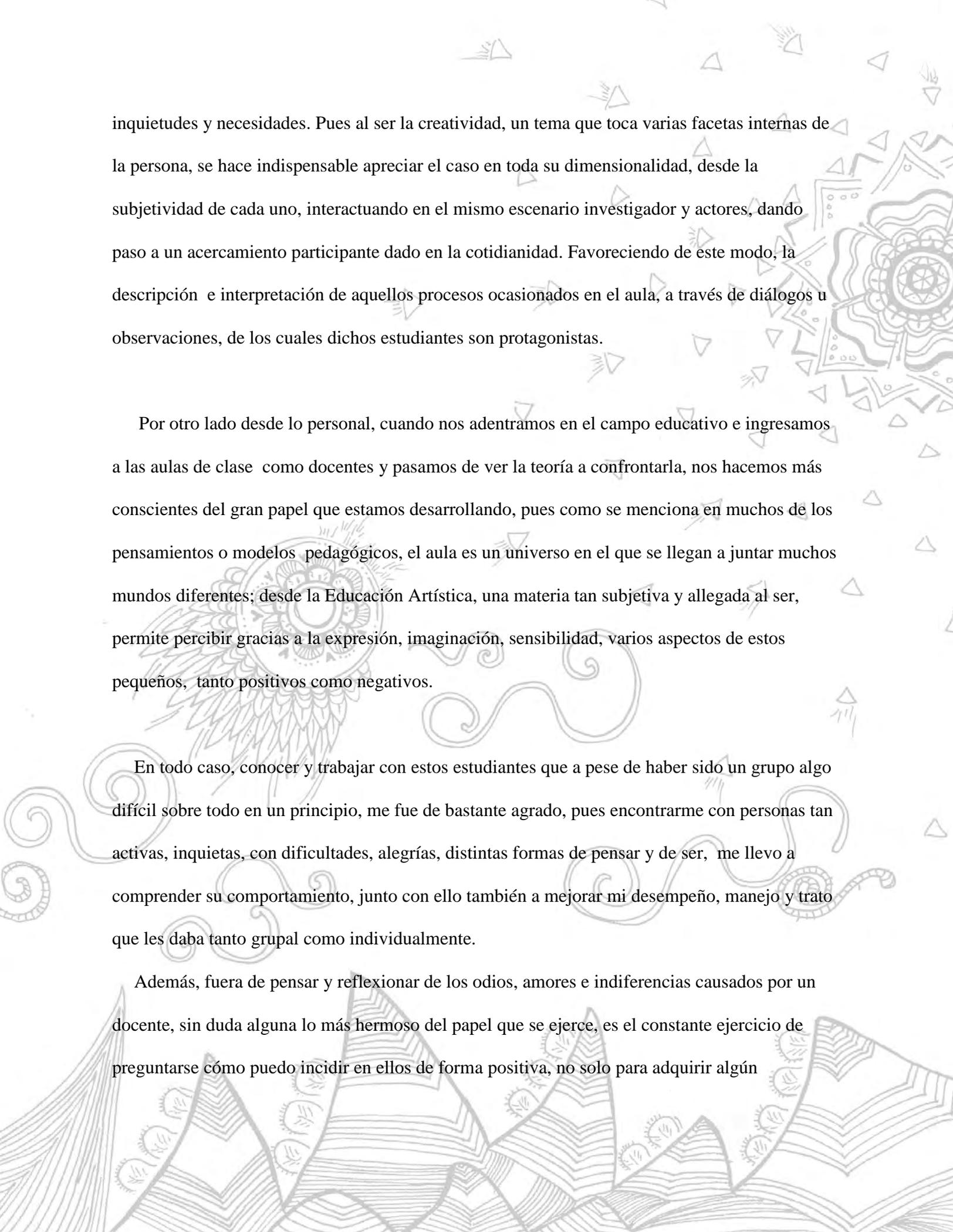
A medida de que fue pasando el tiempo, como fruto de algunos resultados, los chicos se fueron involucrando un poco más en el mundo de la imaginación y creatividad, al darse cuenta que al imaginar pueden visualizar nuevos mundos, además de disfrutar, sonreír y volver a jugar creando; a los estudiantes les divierte pensar deliberadamente; ellos disfrutaban crear formas locas, distintas, extrañas, salidas de su imaginación, desdeñadas, caricaturescas y a veces casi que raras, dejando atrás los temores y juicios de los demás.

Así como también, la fluidez en la producción de ideas mejoró, este proceso se facilita sobre todo cuando ponen en marcha su imaginación sin limitarse, pues como se ha hablado en el arte todo es posible. La flexibilidad los llevo a conectar unas ideas con otras con más facilidad y diversión, dando como resultado trabajos más originales y creativos.

Además de esto, la creatividad en la realización de los trabajos se hizo más enriquecedora, cuando se crea una colaboración y comunicación cercana entre ellos y su docente.

Pese esto, es preciso tener en cuenta que la es un trabajo para realizarlo a diario en nuestras aulas, donde se convierta en procesos reales, traspasando del papel sin quedarse solamente escrita en los planes de área, y así se logre despertar el pensamiento creativo en los estudiantes.

Como parte importante de este trabajo, fue contar con la investigación cualitativa, la cual permitió un mejor acercamiento a los participantes conociendo más de cerca sus perspectivas,



inquietudes y necesidades. Pues al ser la creatividad, un tema que toca varias facetas internas de la persona, se hace indispensable apreciar el caso en toda su dimensionalidad, desde la subjetividad de cada uno, interactuando en el mismo escenario investigador y actores, dando paso a un acercamiento participante dado en la cotidianidad. Favoreciendo de este modo, la descripción e interpretación de aquellos procesos ocasionados en el aula, a través de diálogos u observaciones, de los cuales dichos estudiantes son protagonistas.

Por otro lado desde lo personal, cuando nos adentramos en el campo educativo e ingresamos a las aulas de clase como docentes y pasamos de ver la teoría a confrontarla, nos hacemos más conscientes del gran papel que estamos desarrollando, pues como se menciona en muchos de los pensamientos o modelos pedagógicos, el aula es un universo en el que se llegan a juntar muchos mundos diferentes; desde la Educación Artística, una materia tan subjetiva y allegada al ser, permite percibir gracias a la expresión, imaginación, sensibilidad, varios aspectos de estos pequeños, tanto positivos como negativos.

En todo caso, conocer y trabajar con estos estudiantes que a pese de haber sido un grupo algo difícil sobre todo en un principio, me fue de bastante agrado, pues encontrarme con personas tan activas, inquietas, con dificultades, alegrías, distintas formas de pensar y de ser, me llevo a comprender su comportamiento, junto con ello también a mejorar mi desempeño, manejo y trato que les daba tanto grupal como individualmente.

Además, fuera de pensar y reflexionar de los odios, amores e indiferencias causados por un docente, sin duda alguna lo más hermoso del papel que se ejerce, es el constante ejercicio de preguntarse cómo puedo incidir en ellos de forma positiva, no solo para adquirir algún

conocimiento específico, sino más bien un conocimiento que los lleve a ser mejores seres humanos.

Sin más preámbulos, démosle paso a este trabajo de investigación que consta de cuatro capítulos, donde se hablara como ya se mencionó de creatividad en el aula, bajo una propuesta didáctica desde lo fantástico.

En el primer capítulo, se hará un abordaje teórico teniendo en cuenta a algunos personajes pertinentes a la temática del presente trabajo, que han estudiado la creatividad y han establecido características particulares en el proceso de esta, así como también se hablará de didáctica y Educación Artística.

En el segundo capítulo, se podrá identificar de acuerdo con la teoría, algunas características creativas presentes en los trabajos de los estudiantes del grado 6-5 y como fueron reflejadas en ellos.

En el tercer capítulo en contraste con lo anterior, se toca aspectos que limitan el proceso creativo en el aula, los cuales fueron observados del resultado de algunos trabajos de ellos mismos, y cuya conducta encontró respaldo en la teoría.

Finalmente en el cuarto, se hablará de una propuesta didáctica para fortalecer la creatividad de los estudiantes, en la cual se tomó a la Fantasía como eje transversal, teniendo además en cuenta, aspectos de los dos anteriores capítulos para desarrollarse.

¡BIENVENIDOS!

Marco Teórico

1.1 Creatividad, una forma de pensamiento.

Hoy en día, se habla mucho sobre creatividad, no solamente en el ámbito artístico como es usual sino en cualquiera de los campos, áreas, disciplinas y momentos del cotidiano; es así como también se mencionan características de personalidades creativas, elementos del proceso, tipos, test de creatividad, en fin; que han logrado hacer un acercamiento más completo sobre esta capacidad creadora.

Como es de esperarse, los siguientes autores a tratar han servido de apoyo para respaldar el presente trabajo comprometido a fortalecer la creatividad de los estudiantes del grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco. Autores que describen el proceso creativo, dando su punto de vista y destacando su importancia en cada una de las características establecidas. Dichos aspectos, fueron tomados en cuenta para poder desarrollar los talleres realizados con los educandos durante las clases de Educación Artística.

Creatividad, Un Bien Social

Por una parte, Saturnino de la torre (2003) hace una reflexión acerca de la creatividad, a quien él elogia tanto, partiendo de la pregunta ¿Es la Creatividad un bien social? A lo que con seguridad responde sí; justificándose en la inmovilidad y esclavitud sufrida por un pueblo, escaso de esta capacidad que a su vez puede ser sometido por otro con mayor potencial creativo.

Por esto, la pone al mismo nivel de la salud o educación, estableciéndolas como bienes y exigencias sociales, que contribuyen con el desarrollo humano.

Creatividad y desarrollo humano.

Saturnino, parte de la expresión: “el ser humano solo llega a su autorrealización cuando ha desarrollado al máximo sus potencialidades”. Así, resalta a la creatividad como la cualidad más propia y específica del ser humano, ya que según él, es ella quien mejor explica los cambios, pues el comportamiento animal perdura durante mucho tiempo, volviéndose predecible, pero no se puede hacer lo mismo con el hombre; que en últimas ha sido el único capaz de introducir cambios significativos en su forma de vida.

Por ende, el hombre, tiene la posibilidad de ir más allá de lo percibido para modificarlo y transformarlo; en gran parte es gracias a que posee algo muy importante, la conciencia, sin ella no podríamos darle sentido en cuanto nos rodea, o diferenciar entre realidad y fantasía. Dice también, que “la conciencia es ese atributo humano que hace presente lo ausente, visible lo invisible, posible lo imaginario” y además, incluso la creatividad tiene su origen en la conciencia de algo mejorable o problemático, es decir, esta es quien pone en marcha el proceso creativo. (De la Torre, S. 2003, p)

En su carta titulada “Carta del despertar de la Conciencia a la Creatividad” (2003), la conciencia, saluda a la creatividad recordando su presencia no solo dada a los artistas o inventores, sino a cada individuo, destacando su contribución al desarrollo personal y transformación de la sociedad. Pero también sintiendo con tristeza, el aislamiento que sufre en algunas personas envueltas por la rutina, pues aun no son conscientes de su significado.

Alude también, que el mérito de ser creativo no está totalmente en la obra culminada, sino más bien en la actitud y modo en el que interactuamos con nuestro medio. Porque “la creatividad no es solo un saber, sino un saber hacer y ser”. Como un dato importante, el autor comenta que la creatividad debe ser cultivada con frecuencia, pues de lo contrario, sus frutos no serán de calidad.

Adhiriendo a lo anterior, también habla sobre los terrenos propicios para ella, entre los cuales destaca: la sensibilidad, flexibilidad, seguridad psicológica, libertad, etc. Teniendo como opuesto: el conformismo, huida del riesgo, rutina, entre otros. Factores claves que inciden positiva o negativamente en el pleno desarrollo de esta capacidad creativa.

Por último Saturnino, en su carta como defensor e impulsor de la creatividad escribe:

“El hombre que no proyecta su mundo interior sobre la realidad que le circunda o le sobrepasa, que no transforma de algún modo cuanto le rodea, que no establece nuevas relaciones significativas con cuanto le acontece, en fin, que no recurre a la imaginación para hacer de su vida un encuentro intensamente consciente con su mundo, está renunciando a la parte más rica de sí mismo: su creatividad”. (De la Torre, S. 2003, p. 26)

De este modo con lo planteado por De la torre, se aprecia la capacidad creativa como un don de todas las personas que utilizamos constantemente para avanzar y evolucionar en nuestro diario vivir, no se necesita crear algo impactante para ser creativo, sino llevar con nosotros, una actitud abierta, dispuesta al cambio y transformación, estando atentos y conscientes a los problemas de la cotidianidad en pro del desarrollo social.

Proceso de creatividad.

* **Fluidez:** es la capacidad de producir ideas, que pueden venir a la mente al recordar palabras, frases, vivencias, conocimientos, sabores, sentimientos, etcétera.

Razón por la cual, se hace necesario evocar experiencias vividas por los estudiantes pues se vuelven estas el material de trabajo para producir las ideas con las que se va a trabajar. Por esto, es importante profundizar en sus vivencias para poder despertar sensibilidad en ellos y de esta forma las ideas logren surgir con más fluidez; inclusive se hace necesario que en los colegios, especialmente con los niños, recree espacios en donde brinden a sus estudiantes momentos de sensibilización, en los que se acerquen, conozcan y disfruten el mundo que los rodea con una profunda percepción involucrando todos sus sentidos. Facilitando de este modo una lluvia de ideas más abundante con sentido propio.

* **Flexibilidad:** es la capacidad de relacionar dichas ideas que provienen de la fluidez, creando diversas asociaciones sobre el objeto o situación pensada. Además permite, al individuo adaptarse rápidamente a circunstancias nuevas, sacando ventaja de los obstáculos imprevistos.

* **Originalidad:** es la disposición para apreciar las cosas de manera diferente, dando características distintas o diversas a lo creado. Esta, está dada de la rareza de asociación que logre realizar la flexibilidad, entre más lejana sea la relación entre las ideas, más particular y original será el acto creativo.

Por consiguiente estos aspectos, están ligados entre sí, y el uno lleva al otro hasta concluir el producto final, Guilford estableció otras características, sin embargo para el

presente trabajo fueron tomadas en cuenta las ya mencionadas debido a que en ellas se resume el proceso, pero el papel que realiza la imaginación, obviamente no puede ser dejado de lado.

Otros estudiosos de la creatividad, enfatizan este término destacándolo en el medio artístico desde la educación, preocupándose, por llevar a las escuelas un pensamiento diferente, opuesto al tradicionalismo, más amplio y no conformista.

Es así, como Viktor Lowenfeld y W. Brittain (1973) comentan al respecto.

Para ellos, la creatividad es una capacidad de pensar en forma diferente a los demás, un comportamiento del individuo que construye y produce de una manera en particular. Además, se considerando la capacidad creadora como valor opuesto a la conformidad, refiriéndose a esa conformidad mental que no nos permite avanzar y crecer como sociedad.

También, argumenta que el arte en su hacer, bien sea en lo bidimensional o tridimensional, con la mezcla de colores de pintura, líneas, rayones, arcilla, papel, en fin, lleva a las personas a un proceso de desenvolvimiento de su capacidad creadora, puesto que al manipular estos materiales se llegan a producir formas, siluetas, texturas... con características únicas y muy personales de cada individuo. “Es posible lograr el máximo de oportunidades para desarrollar el pensamiento creador en una experiencia artística, y esta oportunidad debe ser una parte planificada de cada actividad artística”. (Lowenfeld, V y Brittain, W. 1973, p. 81)

Conjunto creativo.

Siguiendo la línea, para estos dos destacados autores, existen algunos factores implícitos en cualquier proceso de creación, entre los cuales implican:

factores ambientales: se refiere a las condiciones físicas y actitudinales sobre las cuales el docente ejerce control directo; aquí se incluyen el salón de clase, la materia, los materiales de trabajo y la participación activa en las actividades para resolver problemas de manera creativa.

Factores sociales: hace referencia al ambiente social que se viven en el aula, comprende a compañeros y profesor, con respecto a la aprobación que estos otorguen.

Factor individual: referente al propio estudiante, su personalidad, actitud, habilidades, conocimientos que ha desarrollado hacia sí mismo.

Entonces, se podría considerar que la creatividad es un acto que no es meramente individualista, sino un proceso donde el medio que rodea a la persona, tanto físico como social influyen dentro de este para beneficio del mismo.

De igual manera, también hacen una descripción de tres pasos del proceso creativo.

- El primero es el problema a resolver, con sus características y obstáculos.
- El segundo, son todo el material intelectual, cultural, emocional proveniente de experiencias pasadas conocidas por la persona, que sirven para resolver el problema.
- El tercero es la resolución y la evaluación del producto.

No obstante, Lowenfeld y Brittain (1973) comentan que si al evaluar el producto no se da el resultado esperado, debe volverse al segundo paso o al primero, donde el problema puede dejarse de lado o ignorarse. Añadiendo, que en el arte, todos estos pasos dependen del niño. “La página en blanco del comienzo, el impulso expresivo inicial, el deseo de desarrollar la forma tridimensional, pertenecen sólo al niño”. (Lowenfeld, V y Brittain, W.1973, P. 70) Es decir, para ellos es el propio estudiante, quien interpreta y afronta su problema según sus posibilidades y capacidades.

Para concluir y cerrar con todas estas opiniones y conceptos, se puede decir que para llevar a cabo procesos creativos dentro de las Instituciones Educativas, en concordancia con Lowenfeld y Brittain, la Educación Artística se es un medio muy apropiado para poder hacerlo dada la libertad y particularidad ofrecida en esta área para con la persona y ambiente que la rodea.

De igual forma, involucrando a Guilford, lo propuesto por él se acomoda muy bien a este planteamiento, pues en este espacio artístico en medio de las actividades, el pensamiento divergente tiene total acogida y por supuesto la facilidad para producir y relacionar ideas se da de manera espontánea y única en cada estudiante, dejando fluir la imaginación, ayudando combinar y transformar experiencias y conocimientos para crear algo nuevo.

Al mismo tiempo, ser conscientes de la importancia del desarrollo de la creatividad, como una responsabilidad social desde la educación, se resalta la labor de la Educación Artística que desde su quehacer logra desenvolver y desarrollar la capacidad creadora en las personas, conduciéndolas a la obtención de un pensamiento creativo, reflejado no únicamente

en los trabajos de la misma materia, sino en la solución de cada situación de la vida del estudiante.

1.2 Didáctica

Se ha visto y en gran parte vivido, cantidad de situaciones propiciadas en las aulas de clase, en donde de distintas maneras se busca ocasionar aprendizaje. Es así, como el docente, quien cumple con el papel de enseñar desde cualquiera de los roles que pueda tomarse, es decir, guía, acompañante, instructor, entre otras, se ve en el deber de cumplir con ciertos parámetros para poder llevar a cabo su labor, la de hacer que sus estudiantes aprendan.

Para ello él o la docente, se vale de muchas estrategias previamente planeadas, con las cuales tratara de facilitar el aprendizaje de los educandos. Por esto, es usual ver a estudiantes, reunirse en grupos de trabajo para preparar exposiciones, debates, en fin, que les servirá para afianzar su conocimiento.

Todo lo descrito anteriormente, corresponde a un campo de estudio llamado Didáctica, la cual ha sido estudiada formalmente, desde el siglo XVII, con objeto de describir los mejores caminos para enseñar y aprender; comprendiendo que cada persona tiene ritmos y estilos de aprendizaje distintos.

En este trayecto, encontramos a Frida Díaz Barriga, quien se ha puesto en la labor de reflexionar sobre este tema.

Según ella, para comprender en sentido completo la didáctica, ve necesario hacer una revisión histórica de la misma, que permita observar las características de formulaciones iniciales

y su adaptación a las distintas épocas, para así tomar una postura firme frente al tema. Por ello menciona:

“Entender estas aportaciones significa comprender el sentido social y técnico-pedagógico que tiene cada época en la producción didáctica, para así comprender la forma como los procesos sociales han demandado determinado tipo de debate en este campo de conocimiento.” (Díaz, A. 1999, p. 1)

Lo anterior, permite dar un concepto definiendo a la Didáctica, como una disciplina que se va estructurando conforme pasan hechos y acontecimientos históricos, propios de cada época, para atender los problemas de la enseñanza en el aula.

Así mismo, narra el nacimiento de la Didáctica desde el siglo XVII como parte del proyecto social “La Reforma” que pretendía una educación general para todos, ricos y pobres, hombres y mujeres, con el fin de llevarlos al conocimiento. Sin embargo, menciona que la institución escolar se ha perdido de este ideal en varios sentidos aludiendo:

...ha perdido la preocupación de realizar un aprendizaje universal mediante la institución escolar y, a la vez, de dotar a cada sujeto con la posibilidad de argumentar sobre su razón. En ambas perspectivas podemos afirmar que la escuela de hoy no cumple ni con las metas del programa de la Ilustración (“lograr la asunción ilustrada de la razón”), ni con el desarrollo de la capacidad de tolerancia y discusión a las diversas formas de razón. (Díaz, F. 1999, p. 5)

Pues como argumenta en otro de sus escritos, al docente se le encarga dar más prioridad al cumplimiento de contenidos y no de objetivos que deben ser enseñados, pero en su mayoría lastimosamente no son aprendidos. Ignorando de este modo, a la docencia como una función crítica, que la lleva a una continua reflexión y análisis de su ejercicio profesional. Para ello Díaz Barriga, ve necesario, una adecuada formación pedagógica de los futuros docentes, que les proporcione los elementos teórico-técnicos para interpretar didácticamente un programa escolar a partir de una teoría y de una concepción del aprendizaje que los lleven a propiciar en sus estudiantes aprendizajes acordes con el plan de estudios de la institución donde realizan su labor.

Por otra parte, haciendo referencia al documento de Didáctica General, tomado de la Colección Pedagógica: Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Primaria o Básica, del año 2009, se establecen algunos conceptos de distintos teóricos, así como también describe el acto didáctico, con lo cual se pretende dotar de herramientas estratégicas, pedagógicas y didácticas a los docentes centroamericanos para un eficaz ejercicio de su práctica educativa. Así se verá a continuación.

Es prudente empezar, aclarando el término Didáctica General, pues este, está dirigido al estudio de la dinámica enseñanza aprendizaje, de un modo general, aplicable a cualquier disciplina; distintita a la Didáctica Específica, que se centra en una sola materia en particular y a la Diferencial, la cual es totalmente personalizada, teniendo en cuenta la evolución y características del estudiante.

Pues bien, concibiendo etimológicamente la palabra Didáctica derivada del griego didaskein que significa enseñar y tékne: arte, entonces, el termino hace referencia a: “el arte de enseñar”, y así ha sido aceptada; por esto la didáctica tiene que ver con la habilidad del docente para darse a entender y producir conocimiento en el otro.

Con respecto lo anterior, se mencionan algunos conceptos dados por algunos teóricos acerca de Didáctica:

Así se cita a Imideo G. Nérici, quien dice: “La didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarle a alcanzar un estado de madurez que le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable.” Por lo visto Imideo, no se queda simplemente en la dirección de un aprendizaje, sino además describe el fin del mismo, es decir, aclara el para qué el educando aprenderá. (Nérici, I. Citado por: CECC. 2009. p. 12)

También encontramos a: Fernández, Sarramona y Tarín quienes dicen: “La didáctica es la rama de la pedagogía que se ocupa de orientar la acción educadora sistemática, y en sentido más amplio: Como la dirección total del aprendizaje, es decir, que abarca el estudio de los métodos de enseñanza y los recursos que ha de aplicar el educador o educadora para estimular positivamente el aprendizaje y la formación integral y armónica de los y las educandos” también mencionan, que la didáctica en su mayor parte es aplicativa y práctica, siendo esta su razón de ser, aunque no se desconoce el carácter teórico de esta. (Fernández, Sarramona y Tarín Citados por: CECC. 2009. p. 12)

Por otra parte, Luis A de Mattos, la define como: "disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de incentivar y de orientar eficazmente a sus alumnos y alumnas en el aprendizaje". Lo llamativo de este concepto, está en ir un paso más allá del estudio de las técnicas o estrategias eficientes, pues no sería tan significativo, si en este hacer, el estudiante no se ve motivado al deseo de aprender. (Mattos, L. Citado por: CECC. 2009. p. 13)

Pues bien, como se describe anteriormente, para poder comprender y conseguir los fines didácticos, se menciona prudente dentro de este campo, considerar estrategias y metodologías que lleven consigo una serie de procedimientos, técnicas y demás recursos necesarios para desarrollar de la mejor manera el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Dentro de este proceso, es importante reconocer quien enseña y aprende; así, el docente es el encargado de ejecutar la primera acción, dirigida al estudiante, quien es el aprendiz, pero además en este flujo, el conocimiento es otro factor que se debe tener en cuenta, pues será lo enseñado y aprendido.

El Método

De esta forma, hablamos de métodos los cuales son fundamentales, concibiéndose la misma palabra como “camino para llegar a un fin”, es decir, estos servirán de guía, como un paso a paso en el accionar docente. En el mismo texto, se retoma a Luis Mattos quien dice al respecto:

Es la organización racional y práctica de los recursos y procedimientos del profesor con el propósito de dirigir el aprendizaje de los alumnos hacia los resultados previstos y deseados...

El método didáctico se propone hacer que los alumnos aprendan la asignatura de la mejor manera posible, al nivel de su capacidad actual, dentro de las condiciones reales que la enseñanza se desarrolla, aprovechando inteligentemente el tiempo, las circunstancias y las posibilidades materiales y culturales que se presentan en la localidad donde se ubica la escuela. (Mattos, L. Citado por: CECC. 2009, p. 61)

Por esto, dentro del método de enseñanza de cada docente, se ve necesario realizar ordenadamente una planificación de su hacer, que le permita identificar y proveer los recursos necesarios, para desarrollar los procedimientos previstos y alcanzar los objetivos con sus estudiantes.

Razón por la cual el método didáctico, hace que el aprendizaje vaya de lo más fácil a lo más difícil. Es tarea del profesor o profesora ser un facilitador de conocimientos, de hacerlos llegar al estudiante de la manera más sencilla, por complejos que sean; con el propósito de ser acogidos, sin mayor complicación, pero sí con eficacia; de tal manera que cada uno pueda aprovecharlo para su beneficio y el de los demás.

Entonces, el método está encargado de indicar el camino, pero este a su vez, se vale de técnicas, con las que da pautas de cómo recorrerlo. Así pues, cada método posee sus técnicas y también procedimientos que contribuirán llegar a la meta.

Técnicas

Precisamente de este modo, se encuentran las técnicas, aquellas actividades que suelen repetirse en las aulas, convirtiéndose en grandes ayudas didácticas logrando estimular y mejorar la calidad del aprendizaje, despertando además, el interés y atención de los estudiantes.

Es así, como las técnicas didácticas se definen como: “procedimientos o medios sistematizados para organizar y desarrollar la actividad del proceso enseñanza -aprendizaje” es decir, las técnicas, son acciones precisas que conducen el aprender del educando, de manera lógica y fundamentada, son puntuales y van dirigidas a una fase específica del proceso, con el propósito de crear espacios en donde el estudiante desarrolle, aplique y amplíe lo aprendido.

Sin embargo, dentro de una técnica, se pueden contemplar varios procedimientos, los cuales son segmentos o serie de actividades que hacen parte de la misma. De igual manera, el valor de la técnica radica en el aprovechamiento que sepa darle cada persona, pues su eficacia depende de la habilidad y buen sentido dado, para adecuar sus normas a las circunstancias del momento. Las técnicas, no se pueden volver fines en sí mismas, sino hay que asumirlas como medios facilitadores de aprendizaje.

Como se ha dicho, las técnicas pueden abarcar gran diversidad y ser adaptadas según los objetivos, de esta forma pueden ser utilizadas para enseñar o reforzar un tema, motivar un debate, exponer ideas, etc. Así, los socio-dramas, proyecciones audiovisuales, entrevistas, mesa redonda, conferencias, son algunos ejemplos de técnicas que pueden emplearse en la labor educativa.

Lo anterior permite decir, que la variedad de técnicas utilizadas por el docente, tendrán eficacia si son acogidas apropiadamente por los estudiantes, pueden ser muy significativas, pero también corren el riesgo de volverse infructuosas, estas dos son variables que suelen presentarse

en las aulas, lo cierto es que muchas de ellas, logran despertar el interés de sus participantes, poniéndolos en acción y búsqueda de su propio conocimiento.

Recursos Didácticos.

Los recursos didácticos están presentes en todas las situaciones en las que se da aprendizaje, por ejemplo; cuando se toma una revista para leer un artículo o se observa un documental en video been. Estos, son partes pequeñas e importantes del proceso didáctico, de los cuales el docente se vale para enseñar y el educando para aprender.

Por ello, los recursos se definen como una serie de instrumentos concisos, utilizados en el acto didáctico, con el fin de afianzar el conocimiento. Además, son importantes por ser medios que permiten una interacción y estimulan los sentidos mejorando la calidad de aprendizaje.

Pues si se considera una clase magistral, en donde el docente emplea la exposición verbal, haciendo de la clase un monólogo, no solo puede aburrir a sus estudiantes, sino también entorpecer su labor de enseñar. Son por ello, los instrumentos quienes ayudan tanto al profesor como a los estudiantes a dinamizar el proceso, haciendo del aprendizaje un acto más activo que receptivo. De igual modo es de considerar, el uso otorgado a cada uno tiene que ver con su eficacia.

Dentro de los instrumentos didácticos, se encuentran: libros, medios audio-visuales, tableros, carteleras, graficas, material de experimentación, mapas, guías, y cualquier objeto que sirva como medio de enseñanza.

Estrategias Didácticas.

Siguiendo esta línea, también se encuentran las estrategias didácticas quienes tienen un papel más amplio aunque su fin es pertinente con los demás, pues estas, se conforman por la variedad de acciones ordenadas y planificadas por el docente, con objeto de lograr la construcción del aprendizaje de sus estudiantes.

Se puede además considerar, que la palabra estrategia es propiamente originaria de un término militar proveniente del griego Stratos: ejército y Agein: conducir, o sea, guía de los ejércitos; sin embargo, las estrategias de aprendizaje sirven como guías flexibles y adaptables a las circunstancias y necesidades de los educandos.

También, las estrategias didácticas buscan afectar positivamente la forma de adquisición, organización e integración del conocimiento, inclusive, el estado motivacional del aprendiz, para que logre aprender con mayor eficacia.

Con respecto al tema, Díaz Barriga (2002) menciona que el docente es un ente reflexivo y estratégico, capaz de ordenar y mediar el conocimiento con sus educandos, proponiendo una enseñanza estratégica. Por lo general, estas coinciden en lo siguiente: son procedimientos que pueden incluir varias técnicas o actividades específicas, son flexibles y persiguen un propósito.

Por otra parte, también menciona tres factores dentro de estas estrategias, las cuales pueden incluirse según el momento del proceso, al inicio (preinstruccionales), durante (coinstruccionales) o término (postinstruccionales).

- Preinstruccionales: encargadas de preparar y alertar al estudiante en relación con qué y cómo va a aprender; tienen como fin incidir en la activación o la generación de conocimientos.
- Coinstruccionales: apoyan los contenidos curriculares durante el proceso con motivo de ser comprendidos, de modo que el aprendiz mejore la atención, logre una mejor codificación y conceptualización de los contenidos e interrelacione las ideas importantes.

- Postinstruccionales: se presentan al término del proceso de enseñanza y permiten al estudiante integrar y evaluar lo aprendido.

Con todo lo descrito anteriormente, se llega a concebir la didáctica como el ejercicio práctico de la pedagogía, que tiene por objeto el estudio del proceso enseñanza – aprendizaje, así mismo dentro de este, analiza, propone y reflexiona estrategias, métodos, técnicas e instrumentos, que conduzcan al educando a aprender con mayor eficacia, lo cual le permita adquirir herramientas para desenvolverse en la vida, como un agente crítico y participante.

A continuación, se observará en la imagen una síntesis del orden descrito.



Figura 2: Didáctica

Fuente: esta Investigación

Finalmente, la didáctica es ese acto previamente planeado por el docente en donde ejecutará procesos de enseñanza que faciliten la adquisición del conocimiento de sus estudiantes a través de diversos medios, pero además también es evaluado, con motivo de calificar la eficacia del mismo con respecto a sus aprendices.

Sin embargo, un acto didáctico va mucho más allá de pararse en frente de un grupo de personas a decir y explicar temas, el acto didáctico cobra valor, cuando el educador toma consciencia de su papel frente a la sociedad y al compromiso que tiene con sus educandos.

En este actuar, no solamente están puestas a prueba cantidad de actitudes y aptitudes con las cuales debe desempeñarse, el ser docente, implica un cara a cara con sí mismo, conocerse, probarse y ver de qué es capaz, pero también de recibir y transformar para bien lo proveniente de su grupo y así, utilizarlo a favor de su labor.

Por otra parte como complemento para este trabajo, es importante hablar también de Fantasía, quien se convirtió en una estrategia didáctica para el desarrollo del mismo.

1.2.1 Fantasía.

Como una fantasía se concibe usualmente a un hecho resultante difícil de creer dado a su naturaleza poco real, así se han tomado ejemplos de mitos o leyendas, que sin duda tienen un gran rasgo de ello. Sin embargo, esta palabra proveniente del griego “phantasia” significa: “acción de mostrarse”, “aparición”, “representación”, razón por la cual es considerada como: acción mental, capaz de reproducir imágenes de cosas inexistentes; de este modo, la fantasía ha sido un vehículo destacable en la creación de muchas obras, no sólo artísticas, sino también científicas y literarias.

Con otra perspectiva Virginia Ungar (2001) busca establecer la diferencia entre fantasía e imaginación, a quienes llega a identificar guardando entre ellas una estrecha relación.

Pues menciona que la imaginación está llamada a explorar posibilidades de la realidad, tanto internas como externas, en palabras de ella, imaginar tiene que ver con “aquella actividad de la mente que abre el juego a múltiples combinaciones en donde el contacto con el misterio del objeto resulta esencial” (Ungar, V. 2001, p. 701)

Y en relación con la fantasía, la propone como un medio que pone en contacto a la persona con el objeto, creando de esta forma todo lo posible con él, dándole un sentido y vida al mismo, diciendo: “la fantasía, creo que esta intentaría vehiculizar una teoría sobre el objeto y acerca de la relación del individuo con el mismo” o sea, mientras la imaginación busca posibilidades con respecto a lo que puede llegar a ser, la fantasía crea un mundo alrededor de él. (Ungar, V. 2001, p. 701)

En este sentido ya sea imaginación o fantasía, los dos vienen a ser parte del funcionamiento de una misma capacidad, la de aparecer cosas y crear posibilidades, estas a su vez se ven reflejadas y expresadas en actividades como el juego infantil y el arte, quienes son según la autora, los primeros intentos de traducir la fantasía en realidad.

Por otra parte, tomando como referencia a Víctor Montoya en su obra “El poder de la fantasía y la literatura infantil” (2004); habla sobre el papel de la fantasía en la niñez.

Montoya, dice que la fantasía está aún por encima de la misma imaginación, pues es capaz de dar forma sensible a las ideas alterando la realidad, sin desconocer que la misma proviene de ella, pero con la cual crea una distinta. Menciona además, que mientras la imaginación relaciona y agrupa imágenes, la fantasía deforma personalidades y altera propiedades. Es decir, esta

última está en capacidad de dotar cualidades extraordinarias a ciertos personajes o circunstancias imaginadas. Por ejemplo: al juntar la parte superior de un hombre con la mitad de un caballo vendría de un acto imaginario; en cambio con la fantasía, se hace una exploración más profunda, como hacer en virtud de lo bueno, algo mucho más bueno.

Además de lo anterior menciona, que este acto cumple con una función bastante interesante en todas las personas, porque “es una fuerza impulsora que permite rectificar la realidad insatisfactoria y realizar los deseos inconclusos”, pues dice que a través de ella se puede hallar una completa libertad y satisfacción. (Montoya, V. 2004, p. 8)

Por lo anterior, destaca la fantasía en los niños, para quienes todo es posible, diferenciándola del adulto en cuanto los pequeños no tienen de qué avergonzarse por ocultar sus fantasías, considerándolo como un artífice capaz de crear magia. Esto lo refleja claramente en el juego donde se le permite consolidar cualidades valiosas de personalidad al crear personajes donde puede hacer evaluaciones y comparaciones que le servirán para sí mismo. Además, con la fantasía el niño ve aun en la realidad, un mundo increíble lo cual le hace asombrarse de todo en cuanto conoce, llevándolo a indagar más.

Por ello, menciona tres factores claves, por los cuales la fantasía en los niños es tan valiosa, primero como puente facilitador de asimilación de experiencia y conocimiento, segundo para reafirmar su identidad, tanto de manera colectiva e individual, la tercera es una de las cualidades más importantes, pues la reconoce como fuente de creatividad ; diciendo: “la fantasía es una condición fundamental del desarrollo normal de la personalidad del niño, le es orgánicamente inherente y necesaria para que expresen libremente sus posibilidades creadoras”. Pero no solamente lo hace con los niños, sino también con las demás personas del común, dado que esta, se encuentra presente en todos. (Montoya, V. 2004, p, 13)

Por último para Montoya, la fantasía es un gran tesoro que debe ser valorado y aprovechado, la cual se observa con mayor nitidez en los niños, quienes con ella juegan, aprenden y se divierten. También la expresa, como una nueva realidad ficticia, que tiene cimientos en lo real, así, es capaz de probar posibilidades del pensamiento, finalmente termina diciendo: “la fantasía es una palanca que sirve para transformar una realidad determinada y crear una obra que aún no existe” (Montoya, V. 2001, p. 16)

1.3 Educación Artística

Como bien es conocido, la Educación Artística actualmente es reconocida como una de las áreas más importantes al contribuir con la adecuada formación integral de las personas; pues esta, se describe como un campo amplio, facilitador de conocimientos y habilidades para la vida, que despiertan en el estudiante la sensibilidad ante su medio, con una reflexión constante y apreciativa, conduciéndolo a ser un ciudadano más íntegro.

Tomando como referencia uno de los documentos más importantes propuestos por el MEN de Colombia en el año 2010, con el cual se pretende orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación Artística, a continuación se realizara un abordaje teórico con respecto a esta área.

En el documento titulado “Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media”, se dice que la Educación Artística permite una mejor percepción, comprensión y apropiación del mundo, en la cual se mueven diversos conocimientos, medios y habilidades, que funcionan dentro del saber artístico, así como en otras áreas.

Sin embargo también es consciente, de la diversidad de interpretaciones que puede llegar a tener, así manifiesta tres definiciones en donde entiende la Educación Artística.

- Amplía la visión de Educación Artística, tomándola como un campo de conocimientos y prácticas, que involucra también lo cultural; buscando potenciar y desarrollar la experiencia estética, pensamiento creativo y expresión simbólica; a partir de manifestaciones materiales e inmateriales, para ser expresadas desde lo sonoro, visual, corporal o literario, relacionándolo con el arte, la cultura y el patrimonio. Este concepto fue tomado de la definición de Educación Artística y Cultural, divulgada por el Plan Nacional de Educación Artística, de Agosto del 2007.
- Un Área de conocimiento que estudia la sensibilidad mediante la experiencia de la comprensión e interacción con mundo, cuya razón de ser es meramente social y cultural, ya que según el documento, las artes propician la participación de docente y estudiantes, enriqueciendo la apreciación estética en un aprender a relacionarse con objetos artísticos, la naturaleza y cultura. donde la persona es capaz de transformar y representar expresivamente y de maneras impredecibles, significando su misma experiencia. Esta definición fue tomada del documento: Lineamientos Curriculares de Educación Artística del año 2000.
- Por último en este tercer punto, según lo propuesto por la Conferencia Regional de América Latina y el Caribe de Unesco año 2005, se da a la Educación Artística la finalidad de educar el gusto por las artes, refiriéndose a expandir las capacidades de apreciación y creación, para convertir a los educandos en espectadores preparados y activos frente a la vida cultural y artística de su comunidad.

Dentro de este último concepto, la Unesco formula una distinción entre lo que se puede llegar a entender por educación en lo artístico.

- Educación para las artes, en este sentido se refiere a la enseñanza especializada para formar artistas.
- Educación por las artes, es la encargada de retomar recursos propios del lenguaje artístico, para formar individuos.
- Educación en las artes, donde se toma la experiencia estética como salida a las condiciones culturales y sociales.

Así, de esta forma, se puede tener más claridad en cuanto al propósito de las artes en la educación, acogiendo como punto de partida, una educación por las artes, que pretende contribuir a la formación integral de las personas, partiendo de aptitudes artísticas como la sensibilidad, creatividad, expresión, entre otras.

Por otra parte, también es importante considerar cómo se aprende en las artes, reconociendo aquí procesos inductivos, que van desde la experiencia viva de la realidad del estudiante, hasta la abstracción de la misma. Enfatizando que lo fundamental en la pedagogía de Educación Artística, reposa en el hacer; pues las prácticas artísticas, facilitan la comprensión de conceptos o teorías, a través del saber hacer, permitiendo así, una reflexión constante, brindando soluciones únicas.

De igual forma, propone tres competencias para la Educación Artística, enunciándolas como habilidades, conocimientos y actitudes, relacionadas en contextos particulares, es decir, que el

aprendizaje se sitúa y desarrolla de acuerdo al ambiente y cultura en donde se realizan las prácticas artísticas.

Sin embargo, estas competencias operan simultáneamente y en conjunto en cada una de las actividades artísticas propuestas al estudiante, e incluso en la valoración del producto, evidencia de aprendizaje.

- **Sensibilidad:** se refiere a este término, abordándolo desde una perspectiva más profunda a la sensibilidad biológica que poseemos las personas para la adaptación y sobrevivencia en un medio. Es decir, a aquella más compleja, sustentada en “un conjunto de disposiciones biológicas, cognitivas y racionales, que permiten la recepción y procesamiento de la información presente en un hecho estético”. Por lo descrito, la sensibilidad se hace evidente al afectarse y afectar a otros, que en si conlleva un proceso no solo sensorial sino también cognitivo en donde se observa, analiza, asimila, selecciona y transforma. Que al mismo tiempo, habilita al estudiante para relacionarse afectiva y sensiblemente con el trabajo artístico, natural y demás medios culturales.

En conclusión, la sensibilidad como competencia en la Educación Artística, pretende ir más allá de una disposición orgánica, que le permita al estudiante expresarse intencionalmente para provocar reacciones y emociones en otros. Por ello, la sensibilidad se vuelve un sentir que va desde afuera hacia adentro, en cuanto a cómo observo, recibo, y asimilo, (cómo me afectó); para luego ir de adentro hacia afuera, o sea, después de lo percibido, encontrar la forma de transformarlo y expresarlo (cómo afecto a otros).

- **Apreciación Estética:** tomando como principio la sensibilidad, es la base de la comprensión del Arte, estableciendo distinciones, a partir de las impresiones sensoriales. Por ello, la apreciación

estética, se vale de la sensibilidad, para asociar la información sensorial a ideas, conceptos y reflexiones, denominándose así como “facultad sensible- racional”, pues su función predominante es la construcción conceptual de una experiencia estética. Superando con lo anterior, la reducción habitual que se hace de la Educación Artística, a un hacer de actividades espontáneas que carecen de conocimientos y fines pedagógicos.

Finalmente, la apreciación estética como competencia, se refiere al conjunto de conocimientos, procesos mentales, actividades y valoraciones, que integrados y aplicados sensiblemente en un trabajo artístico, permiten construir una mejor comprensión, reflexión y conceptualización del mismo.

- **Comunicación:** pertenece al hacer, a aquella actividad que se produce como consecuencia del proceso artístico. Esta involucra la sensibilidad y apreciación estética, reflejadas en el acto creativo. Pero además, esta competencia no tiene como único fin la producción del estudiante para sí mismo, sino como un constructor, que logra despertar con ella un efecto en otros. Puesto que la producción artística necesita de la presencia de un espectador que le dé lectura, convirtiéndola en hecho social.

En concordancia con lo anterior, esta competencia comunicativa, tiene como fin la producción artística de los estudiantes, que cobra más valor al ponerla a disposición de un público espectador. Pero lo más destacado dentro de esta misma, es la adquisición de conocimientos, valoraciones y desarrollo de habilidades obtenidas por el estudiante en el proceso de creación, que además le permiten imaginar, proyectar y concretar el mismo acto, generando también, las condiciones propicias para su presentación en una comunidad.

Dentro de la propuesta descrita por el documento del MEN del año 2010, con respecto a la Educación Artística, describe la forma en que se deben desarrollar los procesos de creación en las aulas.

El Estudiante como Creador.

En esta parte, se hace referencia a la palabra creación, como “procesos que conducen a la realización de obras artísticas”, en esta misma, distingue dos tipos de procesos, uno de apropiación y otro de creación; que aunque trabajen simultáneamente, operan y obedecen a actividades y propósitos diferentes.

- **Procesos de Apropiación:** enfocado a la adquisición de conocimientos, técnicas y actitudes, para la adecuada realización de prácticas artísticas, desarrollando entornos de aprendizaje donde el estudiante pueda desenvolverse con destreza de manera autónoma. En este sentido, el proceso artístico es más espontáneo y exploratorio, pues se permite familiarizar sensaciones, emociones, conocer materiales y manejo de técnicas. Para ello, la didáctica se apoya en actividades de imitación, indagación y ejercitación.
- **Procesos de Creación:** es el proceso con el cual se realiza una obra artística, donde se incluyen objetos, artefactos, eventos visuales, sonoros, escénicos, en fin. Aquí, se aplican y potencian las habilidades técnicas, de conceptos y recursos expresivos, este tipo de procesos son más elaborados, puesto que, hay una previa elección y ordenamiento de acciones orientadas al logro de una idea definida.

Lo anterior, es una pequeña parte de lo que se podría hablar sobre Educación Artística, sin embargo son algunos de los factores más importantes con los que la misma se mueve y

desarrolla; pero por su gran dimensión, también es consciente de que estos no son una camisa de fuerza y por ello están sujetos a cambios o modificaciones con el propósito de enriquecer y guiar de la mejor manera el ejercicio de la pedagogía artística.

Además lo retomado por este trabajo, fueron puntos importantes para la aplicación del mismo, reconociendo entre ellos aspectos destacados como sensibilidad, apreciación estética y comunicación, que se vuelven en sí esencia de la Educación Artística, reflejados en la producción de esta.

Capítulo II

2. Características Creativas

Cuando el docente ingresa al salón de clases, encuentra no solamente personas dispuestas a recibir lo que éste les lleva, ellos desde sus capacidades, habilidades y experiencias, también tienen mucho por ofrecer y herramientas propias con las que trabajar para poder aprender.

Por esto, el profesor o profesora no puede pensar en sus estudiantes como si fuesen vasijas vacías sin nada para ofrecer, que deben ser llenadas de contenidos; cuando por lo contrario ellos en su formación y experiencia de vida, han ido adquiriendo conocimientos, historias, capacidades, brindando bases para recibir y asimilar mejor lo que su docente le entrega.

Es así como cuentan con herramientas propias como la imaginación, fluidez o generación de ideas y flexibilidad; capacidades que se hicieron visibles en muchos de los estudiantes del grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco en la materia de Educación Artística; características muy relevantes en el proceso creativo que se llevó a cabo en dicha Institución.

2.1 Imaginación

Pues bien, la imaginación por su parte, juega un papel importante en el proceso creativo, trabajando posibilitar la fantasía y crear otras realidades mentalmente. La psicología desde su campo “al ejercicio de combinar unas imágenes con otras, lo llama imaginación o fantasía”. (Vigostsky, L.1930, p. 4). De este modo es como este autor explica el acto imaginativo; es decir,

el individuo para poder imaginar necesita hacer uso de todo aquello que conoce, no solo para reproducirlo como un recuerdo, sino para transformarlo al combinar unos sucesos con otros y así lograr crear desde su mente algo nuevo, pese a tener base en lo real.

También vale la pena aclarar, que cuando se habla de imaginación y fantasía aunque se realice un proceso similar, la fantasía a diferencia del imaginar, va más allá de combinar, pues altera, juega o distorsiona algunos elementos dando resultados poco comunes a lo real. Así afirma Visgotsky en siguiente pensamiento, *“las fantasías no son más que nuevas combinaciones de los mismos elementos tomados, a fin de cuentas, de la realidad, sometidos simplemente a modificaciones o reelaboraciones en nuestra imaginación.”* (Vigotsky, L. 1930, p. 7)

Por otra parte, los estudiantes durante el proceso, lograron describir la imaginación por escrito y desde sus trabajos refiriéndose a ella como todo lo fantástico, increíble, no real, ¡así como en los sueños!

De acuerdo a esto, a continuación se expresan algunos testimonios propios de los estudiantes al mencionar este término, los cuales han sido tomados de entrevistas y están debidamente codificados. Para ellos imaginar: “es crear personajes extraños” (EN1dE4), “es como salir de este mundo y adentrarse a un mundo lleno de ilusiones, sueños, etc.” (EN1dE8)

Figura 3: Dragón Verde

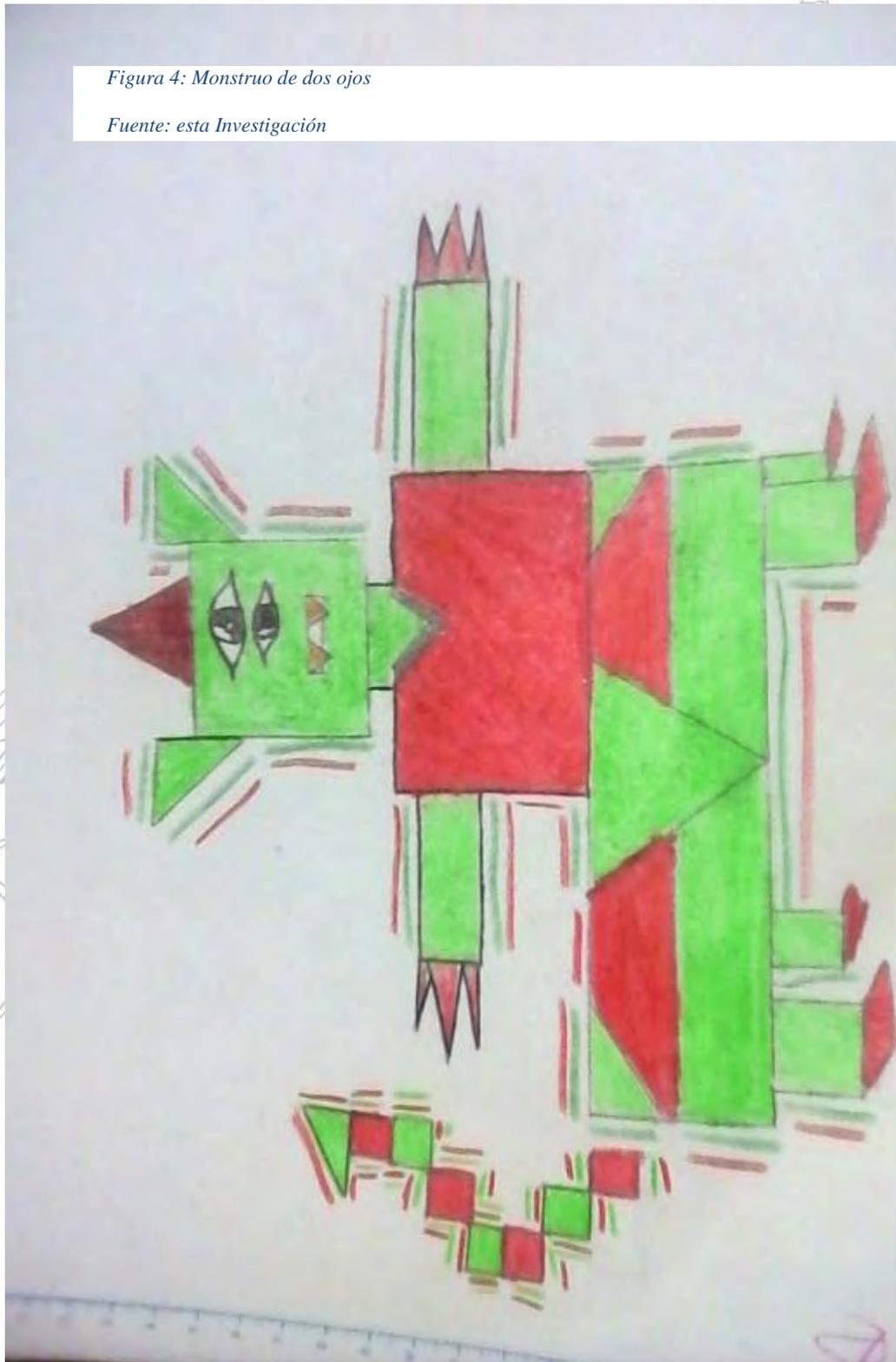
Fuente: esta Investigación



En las

Figura 4: Monstruo de dos ojos

Fuente: esta Investigación



imágenes anteriores, se puede apreciar la creatividad de los estudiantes y su capacidad imaginativa cuando entran a jugar con su fantasía. De este modo componen figuras entrelazando formas para dar lugar a variedad de contenidos con ellas, dándoles posibilidades de ser algo más grande; es entonces, donde se atreven a crear, combinando siluetas y explorando colores, incorporándose de esta manera por medio de personajes extraños traídos de sus sueños, a su propio mundo fantástico, en el que logran dimensionar cantidad de alternativas para realizar y dar vida a lo creado; así, tal como lo describen en la entrevista.

Es precisamente en este punto, donde los estudiantes del grado 6-5 aprovechaban estos espacios para soñar y expresar en sus planchas esa fantasía infantil, que en muchas ocasiones les es difícil de manifestar. Pues, aunque a pesar de sus edades, la satisfacción provocada al realizar este tipo de trabajos, hace que se devuelvan a su niñez, volviendo a imaginar y crear a través de ella.

Sin embargo, para conseguir lo anterior se planearon ciertas actividades que contribuyeron a desarrollar entre los estudiantes del grado 6-5 procesos de imaginación; provocando intencionalmente la expresión de su misma fantasía, de modo que al emprender el ejercicio acudieran a rebuscar en su memoria todo el material posible útil para su ejecución, puesto que si se planteaba de forma libre o espontánea, era muy difícil alcanzar el objetivo.

Dada la circunstancia, que en un principio estos chicos y chicas realizaban sus talleres sirviéndose únicamente de imágenes vistas en la televisión o el internet, en donde reflejaban una simple reproducción de lo visto en dichos medios, es decir, eran tomados literalmente sin causar sobre ellos ninguna intervención ni mucho menos una alteración.

Bien pareciera por lo anterior que los estudiantes tuviesen un poco de dificultad para poder intervenir en ellos o crear personajes propios desde su imaginación. En una ocasión, se repartió a cada uno de ellos un fragmento de un texto infantil muy conocido, del cual debían hacer de este un dibujo representando la escena descrita. Muchos de ellos parecían bloquearse ante el ejercicio, pues no sabían de donde tomar una imagen que les permita guiarse, inclusive algunos consiguieron el libro, buscaron su parte y pasaron el dibujo correspondiente.

Si por una parte el seguir un modelo no es algo negativo, pues las series de televisión, imágenes de internet o de algún otro medio, son también instrumentos que brindan experiencia o conocimiento al estudiante, sirviéndole estos como ideas o bases para poder imaginar, crear o transformar, el hecho que los pequeños lo tomen y copien tal cual, se vuelve una acción limitada a la simple reproducción donde se deja de lado la imaginación y fantasía.

Pues bien, como se ha dicho imaginar provoca un acto creativo que relaciona, juega, combina siendo capaz de alterar y cambiar la realidad, no solo de reproducirla; tal como lo confirma Vigotsky *“Toda actividad humana que no se limite a reproducir hechos o impresiones vividas, sino que cree nuevas imágenes, nuevas acciones, pertenece a esta segunda función creadora o combinadora, la imaginación”* (Vigotsky L. 1930). p. 4)

Sin embargo, esta “dificultad”, parece ser justificada en la edad de los estudiantes del grado 6-5, pues se encuentran entre los doce, trece años, periodo en el cual la mayoría de personas dejan de lado su imaginación, creatividad e incluso su conexión artística, pues se pasa a dar prioridad a otro tipo de actividades que forman parte de la nueva época de su vida que están atravesando, e inclusive la razón llega a tomar más importancia y a ejercer más control, por lo

cual se va truncado la libertad imaginativa y se vaya dando paso al “no es posible”. Así lo explica el psicólogo Vygotsky:

La imaginación en este período se caracteriza por la superación, el desplome y la búsqueda de un nuevo equilibrio. Es muy fácil ver que la actividad de la imaginación en el aspecto en que se manifiesta en el niño, en el adolescente, va desapareciendo. (Vigotsky L. 1930. Pág. 19)

Por otro lado, en contraste con la situación pasada, en el aula de clases del grado 6-5, también se encontraron estudiantes con un gran gusto por la materia, que tienen empatía por el dibujo y siempre están dispuestos a realizar los ejercicios propuestos; mostrando un agrado especial por imaginar y crear cosas nuevas, sin sentir necesidad de tener un modelo para seguir. “los estudiantes del grado 6-5 dicen que prefieren hacer un dibujo propio que copiarlo de algún medio porque se sienten más cómodos, que aprenden más.” (EN2eE145691011131415)

En este punto, estos son estudiantes podrían caer dentro de lo que menciona Vygotsky “*en la mayoría de los casos, al llegar a esa edad (la adolescencia), el niño pierde la afición al dibujo, pero algunos siguen dibujando, generalmente los superdotados o talentosos aunque también lo hacen los que se sienten atraídos por circunstancias externas*” (Vigotsky L. 1930. Pág. 19)

Pese que el autor hace referencia a niños prodigios o superdotados, este grupo mencionado lo conforman estudiantes con amor por la materia y el arte, es decir están “atraídos por circunstancias externas”. Como por ejemplo están los siguientes testimonios de algunos chicos:

“Algunos de los estudiantes del grado 6-5 dicen que los dibujos salen de lo que se enseña en la clase” (EN2aE3914). Otros, “los dibujos realizados en sus trabajos los sacan de su mente e imaginación” (EN2aE124101215).

No obstante, a medida que transcurrió el tiempo los dos grupos de contraste fueron mostrando más apertura ante la innovación de sus actividades, perdiendo el miedo a expresar lo que imaginaban, para comenzar a crear con propiedad personajes e historias desde su fantasía.

En las siguientes imágenes se pueden observar algunas figuras realizadas por los estudiantes que fueron salidas de su imaginación.

Para ello fue necesario plantear la actividad teniendo en cuenta las diferentes asociaciones imaginativas descritas por Vigotsky, en la cual se debía partir de algo conocido como real para luego transformarlo en algo mucho más grande, la tarea consistía en realizar un animal extraño y desconocido, teniendo en cuenta un nombre con el que debían de imaginar y crear.



Figura 5: Minodragto

Fuente: esta Investigación

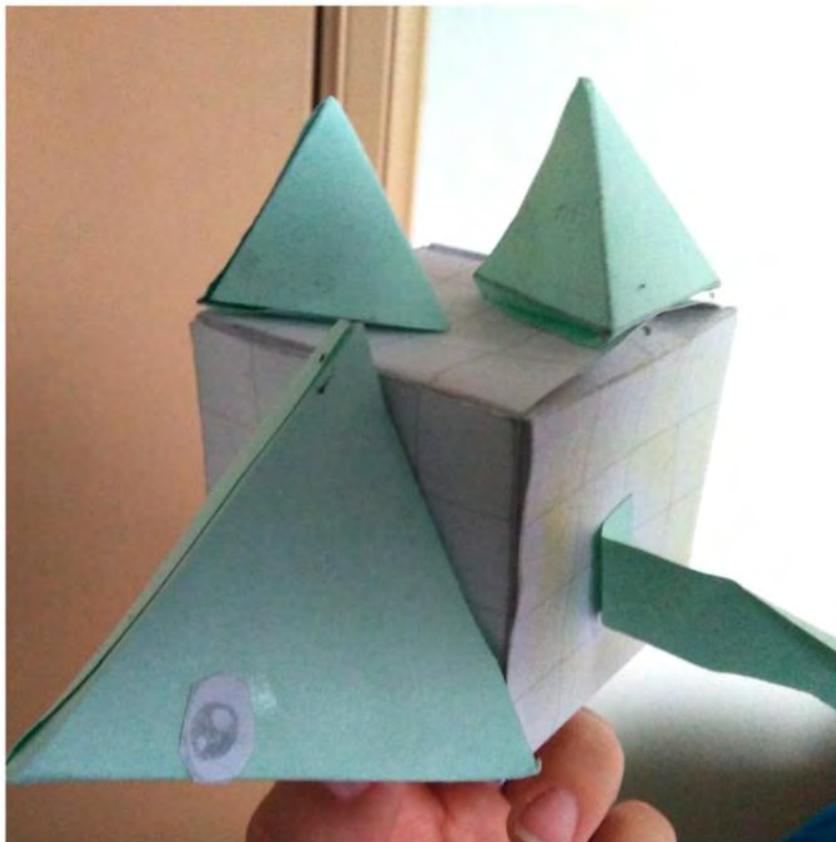


Figura 6: Megarinodonte

Fuente: esta Investigación

De este modo, los estudiantes poco a poco iban comprendiendo el sentido que se pretendía llevar en las clases de Educación Artística, aceptando las actividades propuestas, con mayor interés, impregnando con sensibilidad en cada una de ellas, la forma de concebir y reflejar lo que veían en su imaginación.

Para concluir este tema, se puede decir que aunque todos somos poseedores de imaginación, es necesario ser conscientes de su gran valor y necesidad. Apreciando todo lo que podríamos lograr con ella, independientemente de la edad o madurez, de lo absurdo o imposible que parezca nuestra idea; creer en que somos capaces de crear, nos ayudara a avanzar en la vida, teniendo en mente, que todo empieza con una idea, nacida en la imaginación.

Pues, ¿Qué sería del mundo sin imaginación? viviríamos seguramente en el pasado, sin poder avanzar. Por su parte, ella siempre estará allí acompañándonos, con las puertas abiertas para vivir combinando hechos, buscando en el pasado, soñando un futuro y transformando el presente, invitándonos a divertirnos jugando y creando cosas aun inexistentes.

“la imaginación creadora hace que los pensamientos se vuelvan cosas tangibles”

Albert Einstein.

Pero además, es de considerar que el papel de la imaginación en el proceso creativo no se queda solamente en lo mencionado, pues esta se hace más importante al permitir una la generación de ideas.



Figura 7: Coraguila Real

Fuente: esta Investigación

2.2 Generación de ideas

También reconocida como fluidez, se conoce o da nombre a aquella capacidad que poseemos las personas para aportar ideas, es decir, hace referencia a la cantidad de formas o medios para llegar a resolver algo concreto, estas provienen a la mente al recordar palabras, frases, vivencias, conocimientos, sabores, sentimientos, etcétera, que se relacionen con el tema en cuestión.

En este punto se puede contemplar lo dicho por Vigotsky (1930) al hablar de un impulso reproductor relacionado con la memoria, es decir, el encargado de recrear sensaciones e impresiones generadas durante instantes de nuestra vida como recordar lugares, conceptos, normas, en fin, que al parecer tiene relación con la fluidez.

En semejanza con lo anterior, la generación de ideas viene de este punto, es decir, cuando traemos a nuestra mente acontecimientos pasados de cualquier tipo que nos ayuden a solucionar una situación.

Del mismo modo, cuando se habla de generar ideas en el proceso creativo, esta parte es la responsable de buscar el cómo o el qué, es lo que puede servir para poder alcanzar un determinado fin, que al trabajar de la mano con la imaginación, se vuelve una suscitación de experiencias y conocimientos sometidos a reelaboraciones por el estudiante para poder emplearlos en un nuevo trabajo de Educación Artística.

Por lo anterior, es común apreciar en el contenido de los trabajos de los estudiantes del grado 6-5, especialmente en aquellos en donde pueden realizar un “dibujo libre”, el reflejo de sus propias vivencias, de lo que conocen, les gusta, sus pasatiempos o emociones, aludiendo inclusive que de esta forma se pueden expresar mejor. *“no porque la profe nos deja hacer todo lo que queramos en las planchas nos da libertad de expresión nos hace expresar todos nuestros*

sentimientos emociones etc”, (EN2cE4) “me gusta hacer un campo de futbol porque esa es mi pasión y lo que mejor se hacer” (EN2cE4)



Figura 8: Superhéroe

Fuente: esta Investigación

Cuando a los
hablar sobre sus

estudiantes se les brinda la oportunidad de
gustos, pasa tiempos o actividades favoritas,

muestran más facilidad para aportar ideas a sus trabajos.

Dicho en otras palabras, al lograr crear un vínculo entre el tema a desarrollar y su propia experiencia de vida, el estudiante llega a realizar su ejercicio con mayor cantidad de ideas, gusto y propiedad, pues se sentirá con más material para poder proponer.



Figura 9: Niña Exploradora

Fuente: esta Investigación

Lo planteado anteriormente, es de gran ayuda cuando en el salón de clase encontramos casos en donde estudiantes dicen sentirse “sin ideas para realizar un trabajo” (DCb), así como sucedió en el grado 6 -5 de la I. E. M. San Juan Bosco o no saben que realizar o por dónde empezar.

Pues “¿Qué hago?”, “no sé qué hacer”, fueron frases repetitivas entre algunos de ellos antes de comenzar a trabajar en los ejercicios.

Si bien, con respecto al tema, José María Toro comenta: “para el niño no sólo son necesarios los recursos de expresión que este tenga a la mano para poder manifestarse; sino también y principalmente, experiencias de toda índole vividas por él, volviéndose ideas o contenidos, es decir el material que se va expresar” (Toro, José María.1983, Pág. 230)

Por otra parte, así como se ha venido mencionando la experiencia es el principal material de trabajo del estudiante en el proceso de creatividad, también es importante reiterar otro tipo de fuentes de inspiración como por ejemplo las series animadas favoritas de los chicos, tales como Naruto, Dragonball, entre otras, que se han convertido en medios de apoyo para realizar sus trabajos que al igual de lo anterior, también pueden contribuir con información. Así se manifiesta en: “los Lineamientos curriculares de la Educación Artística”

La memoria y la imaginación del estudiante son estimuladas para archivar lo visto, lo oído, lo palpado, por medio de imágenes reales o poéticas que ayudan a descifrar o interpretar el mundo real que se ve en “blanco y negro” cuando falta este enriquecimiento de la sensibilidad que dan las Artes... La Educación Artística es un área del conocimiento que estudia precisamente la sensibilidad mediante la experiencia.

(MEN, Lineamientos curriculares de la Educación Artística 2000, p. 62)

Entonces, este tipo de material obtenido por el estudiante desde la televisión, libros, revistas, internet, o bien como lo vivido por ellos mismos, les sirven como punto referente para hacer parte de una idea y de un proceso que conformará su trabajo.

Así como ejemplo, es el caso de los niños cuando se someten a estas circunstancias. *“La imaginación del niño extrae estas figuras de la pantalla del televisor y luego, de ciertos modos misteriosos, elabora los dibujos y las historias de su propio mundo de fantasía.”* (Gardner, Howard, 1997, pág. 278)

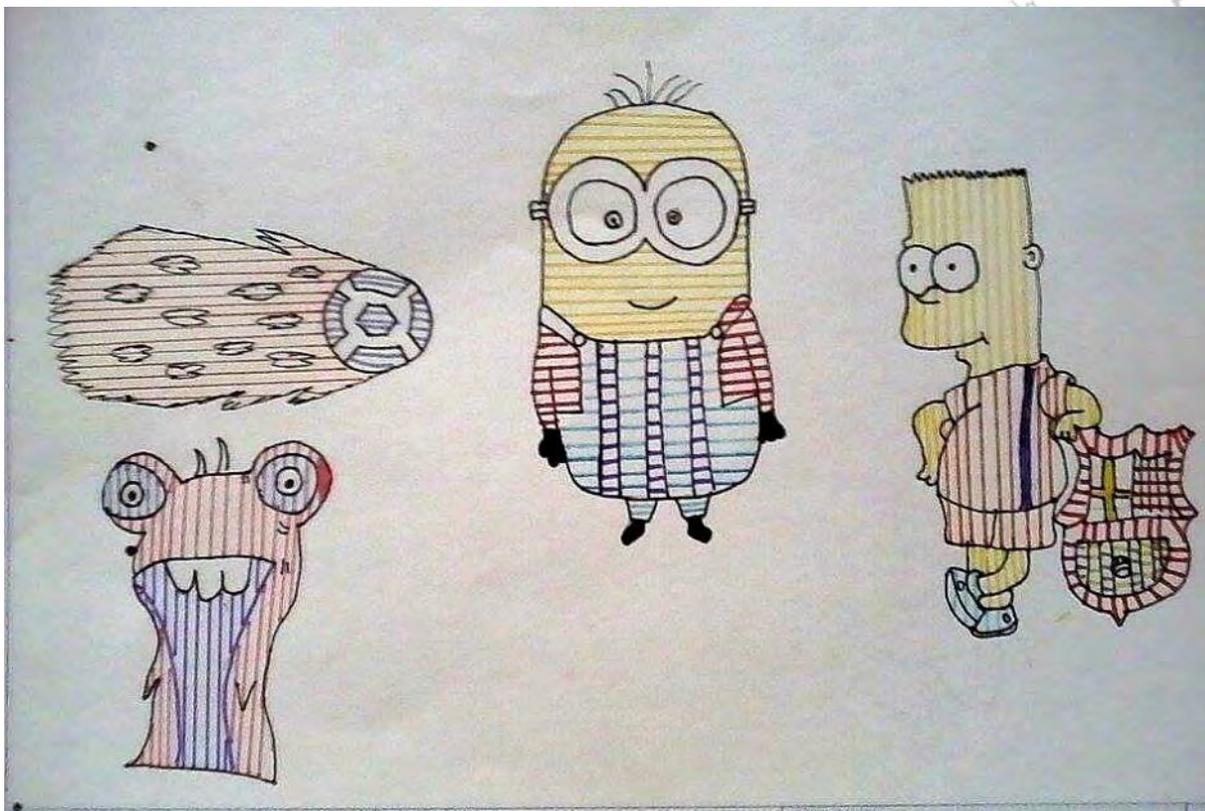
Ciertamente es usual, comprender dicho comportamiento, pues los niños se entregan por completo a su imaginación haciendo uso de lo poco que conocen. Contario a lo sucedido en el grado 6-5 en donde los estudiantes con este material proveniente de la televisión o internet, no jugaban ni creaban otras posibilidades con ellos en sus trabajos, sino los reproducían tal cual a su plancha. Este hecho, es sustentado por Gardner al manifestar: *“Así, no es tan común que el niño de diez años, o el adolescente, hagan dibujos o escriban cuentos basados en los personajes de la televisión.”* (Gardner, Howard. 1997. Pág. 278)



Figura 10: Enamorados

Fuente: esta Investigación

Dado el caso que estos estudiantes ya mencionados, no tomaban los contenidos en forma de apoyo o referencia como se pretendía, sino por el contrario, los copian sin profundizar en ellos.



parecer, se puede
realizada por Howard

Figura 11: imágenes de copia

Fuente: esta Investigación

comprender lo anterior con la explicación
Gardner (1997), al hablar de “la etapa

literal”, es decir, el periodo en el cual los chicos del grado 6-5 se encuentran; haciendo mención a esta como un hecho positivo que ayuda a la persona a comprender y descifrar mejor mediante la forma, el mundo en el que se mueve.

Ahora lo habitual es que los niños limiten sus realizaciones gráficas a la copia fiel de las formas que los rodean. Algunos dejan de dibujar por entero. Su lenguaje también muestra una

veta conservadora. Ya no unen elementos provenientes de dominios distintos para crear una figura poética...

Lejos de ser enemiga del progreso artístico, la literalidad puede constituir su vanguardia. Esa preocupación por el realismo que caracteriza a la etapa literal puede ser una fase decisiva del desarrollo: el tiempo de dominar las normas. (Gardner, H. 1997, p. 109)

En concordancia con el tema de la fluidez, se puede hacer un balance, es decir podemos darle importancia y valorar la edad de los estudiantes con su afán en la literalidad de la forma, pero sin dejar de lado el aporte personal que cada uno llegue a realizar sobre dicha imagen o al contrario, apreciar lo que el contenido de esta le puede arrojar para llegar a construir otra.

Además de lo dicho, también es conveniente durante el proceso de generar ideas, estimar cualquier experiencia sensible adquirida por el estudiante para volverla significativa en el proceso de creación; y así, al momento de resolver un taller pueda obtener más cantidad de formas o ideas para lograr realizarlo. De este modo es cuando él, por medio de sus conocimientos es capaz de pensar en posibles alternativas y proponer algo nuevo, desde ello. Adhiriendo a lo anterior, los estudiantes manifestaban su agrado al inventar cosas nuevas y diferentes, hecho logrado gracias a la conexión establecida con las ideas salidas de ellos en la materia de Educación Artística, espacio que se convierte en un medio adecuado para explorar sus capacidades creativas a través de los talleres, bien sea por ingenuos, sencillos o grandiosos que se hayan culminado.

Pues lo verdaderamente importante no viene a ser en cuestión el producto final, sino el proceso dado para terminarlo.

En concordancia con lo anterior, Vicktor Lowendfield y Brittain. dicen: “el arte puede considerarse un proceso continuo de desenvolvimiento de la capacidad creadora, puesto que todo niño trabaja —en su nivel propio— para producir nuevas formas con una organización única, con innumerables problemas menores para adaptar el tema a superficies bi y tridimensionales.” (Lowenfeld, V y Brittain.1973, Pág. 77)

Pues ciertamente, la materia es un campo en donde los chicos pueden actuar y expresarse sin restricción, en el que la creatividad se desenvuelve en su amplitud, permitiendo al estudiante ponerse en situaciones que lo prueban de diferentes maneras y le dan la oportunidad de mostrar y conocer muchas de sus capacidades.

2.3 Relación de ideas

Siguiendo con el tema referente al proceso creativo, luego de la imaginación y la fluidez, viene la relación de ideas, también conocida como flexibilidad. Esta, es la encargada de relacionar o asociar las ideas que se tienen para combinarlas entre si y concretar el acto creativo. Además permite al individuo, adaptarse rápidamente a circunstancias nuevas, sacando ventaja de los obstáculos imprevistos.

Este significativo acto, lleva a nuestra mente a entrelazar todas aquellas ideas seleccionadas por la fluidez, buscando la forma de relacionarlas para establecer un vínculo entre ellas y de este modo obtener algo novedoso.

En este particular, también parece hacerse presente la imaginación, pues bien Ribot, citado por Vigotsky en el ensayo: la imaginación y el arte en la infancia, dice: “Toda invención, grande o pequeña, antes de realizarse en la práctica y consolidarse, estuvo unida en la imaginación como

una estructura erigida en la mente mediante nuevas combinaciones o correlaciones” Ribot.
(Citado en Vigotsky, L. 1930, p. 4)

Por otra parte, llevando este concepto a lo práctico, en el aula 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, se encontraron ciertas dificultades al desarrollar trabajos donde los estudiantes debían crear relaciones entre algunos elementos. Sin embargo, este hecho fue superado cuando ellos comenzaron a través de su imaginación a crear historias fantásticas logrando unir todas sus ideas en un solo trabajo.



Pertinente a lo
estudiantes al no
imágenes o no hallar

Figura 12: Mi Automóvil

Fuente: esta Investigación

comunes entre ellas, resolvían ponerlas al azar, rasgo que se hizo interesante, divertido y de agrado para algunos de ellos.

anterior, los
lograr asociar sus
características



Como ejemplo de lo planteado, un taller que llamo mucho la atención y dio resultados muy interesantes, fue el identificar en tres formas vacías realizadas por la docente en la plancha de los estudiantes, una posible figura que se encontraba en estos. Este ejercicio además de poner a prueba la imaginación de los chicos, les proporcionaba los tres elementos para desarrollar el próximo.

Figura 13: Sentir

Fuente: esta Investigación

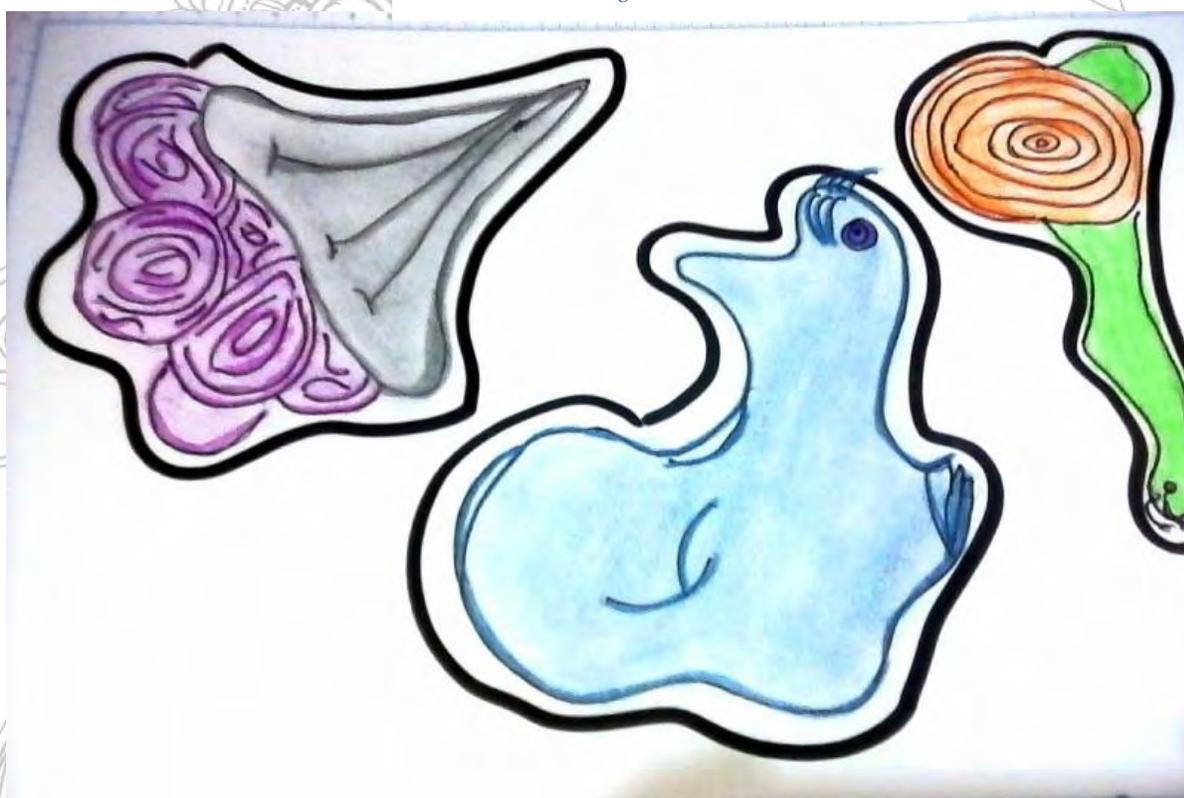


Es así, como con estas

Figura 14: Relación de ideas

formas los chicos de

Fuente: esta Investigación

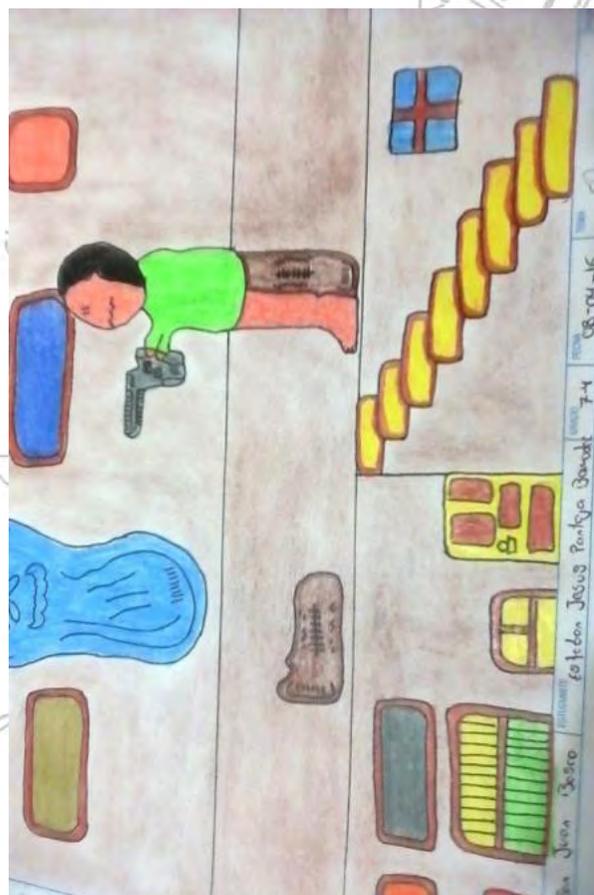


este grupo ponían en marcha su imaginación, buscando posibles figuras que podrían estar

escondidas entre estas siluetas, un ejercicio que sin duda, los puso a volar. Pero todo no termina aquí, pues con estas tres figuras encontradas, los estudiantes debían componer en su hoja de trabajo una imagen en la que estos elementos guarden una relación, haciendo parte de una historia.

Figura 15: Relación de ideas

Fuente: esta Investigación



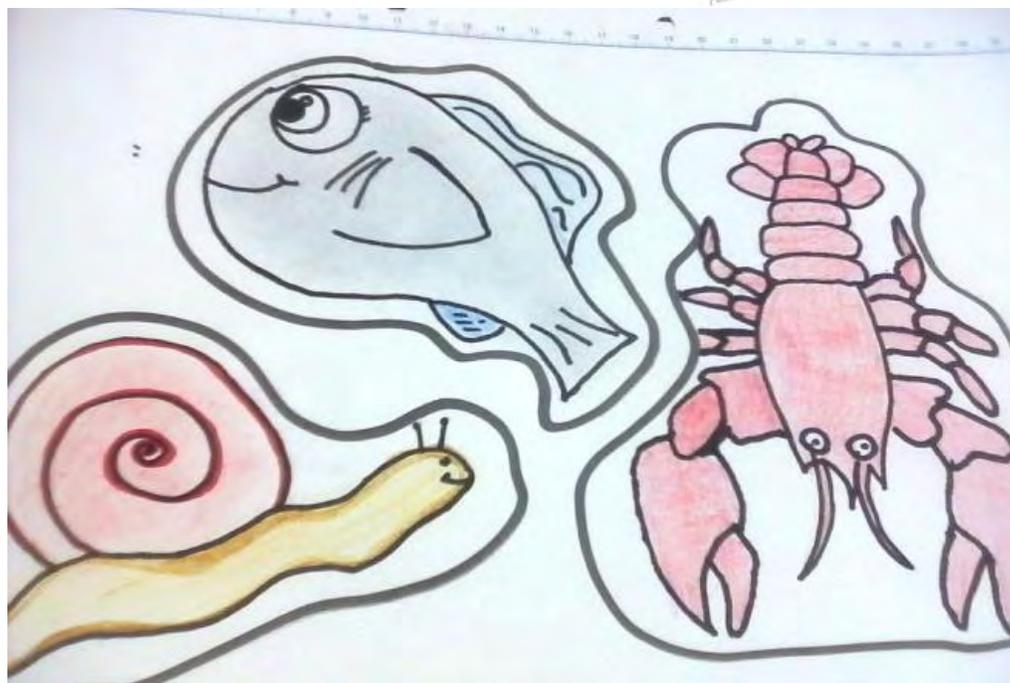


Figura 18: Formas

Fuente: esta Investigación



Figura 19: Composición

Fuente: esta Investigación

Esta puede ser una forma muy divertida para conseguir que los estudiantes lleguen a descifrar particularidades entre elementos, donde podrán reflexionar y crear historias, en un lenguaje propio y creativo. Ciertamente es así, como llegan a fantasear y desde sus dibujos narrar una historia que se puede leer visualmente.

Para cerrar este tema se puede resaltar el valor de la imaginación, pues cuando el estudiante se pone a jugar con ella, llega a encontrar grandes relaciones entre sus ideas, descubriendo con ello posibilidades asombrosas en sus propuestas, y volviéndose una actividad divertida, lo cual facilita el crear cosas nuevas en sus trabajos.

Otro de los aspectos para tener en cuenta, es llevar a los estudiantes a descubrir características comunes entre los objetos, sin importar lo simples, cercanas o distantes que sean. Es más, si son menos comunes entre sí, el producto final llegara a ser más original y creativo. Así lo reafirma Alexandra GoñiVindas: *“Cualquier habilidad o tendencia que sirva para juntar ideas que de otro modo estarían muy alejadas unas de las otras, facilitara una solución creativa”* Desarrollo de la Creatividad. (GoñiVindas, A. 2003, P.118)

2.4 Originalidad.

Por lo referente a originalidad, el concepto según la RAE, puede ser inducido a todo aquello relacionado con el origen, autor o característica que da un carácter de novedad.

Además, con respecto al tema se puede advertir otras posturas, una de ellas es la siguiente:

Originalidad es la cualidad de las obras creadas o inventadas que las distingue de las copias, falsificaciones, plagios u obras derivadas de esta. Una obra original ni deriva de otras obras ni es una copia realizada sobre otra. Una idea original es la que no se ha concebido con

anterioridad por nadie, por lo tanto es inédita. (“Actas de Diseño, N° 15” originalidad en la cultura de la copia. 2013)

En cambio, al observar los trabajos de los estudiantes del grado 6-5, el concepto de originalidad esta aplicado desde el punto en que está hecho por ellos mismos, es decir aunque la idea del contenido no sea invención suya y haya sido basada en un modelo, si lo es la forma en la que ellos desde sus capacidades llegan a resolverlo.



Figura 20: Anime

Fuente: esta Investigación

Otro caso dado en esta aula, corresponde a los talleres en los que los chicos desde su imaginación, utilizando ideas propias logran realizarlos, plasmando en ellos figuras que organizan desde su parecer, empleando colores o texturas creadas por ellos mismos.



Figura 21: Mandala

Fuente: esta Investigación

No obstante, un aspecto a tener en cuenta como docentes si se quiere que los estudiantes realicen sus trabajos adquiriendo mayor originalidad, es la forma en cómo se plantean las actividades, pues estas tendrán que estar encaminadas a evitar copiarse de imágenes, o si bien es el caso, hacerlo pero sin perder de vista el aporte personal a este, es decir, no quedarse simplemente en imitar, sino en transformar. Algo muy importante con respecto a esto, se mencionó a continuación:

Sin embargo, la sociedad, a través de los padres, los maestros y los compañeros recompensa ciertos tipos de comportamiento a ciertas edades, y puede ser ésta la razón por la cual la actividad creadora se desarrolla en forma tan irregular. La capacidad creadora necesita alimentarse de una atmósfera muy particular... La capacidad creadora debe ser protegida, pero al mismo tiempo hay que guiarla por caminos socialmente aceptables. (Lowenfeld, V y Brittain.1973, Pag. 70)

Pues lo anterior, fue una situación presentada en el grado 6-5 como ya se había dicho, pero la causa de esto en gran parte, era la forma en cómo los docentes establecían las actividades para los estudiantes, al parecer llevaban o recomendaban imágenes para ser reproducidas por los chicos y chicas; un método que puede ayudar a dominar técnicas, pero si buscamos originalidad, no es la más adecuada. Además, este hecho ha acostumbrado a los educandos a tener siempre un modelo a seguir para desarrollar algún taller, por lo que en la mayoría de veces se limitan y no trabajan.

Por esto en ocasiones manifestaban que sus trabajos no eran originales, pues ellos sabían que los habían recopilado de alguna parte y no habían nacido de ellos mismos. “una estudiante del grado 6-5 cree que sus trabajos no son tan originales” (EN1aE7)

En consecuencia, lograr que los estudiantes utilizaran más su creatividad, llevo de un proceso pausado, donde se necesitaba enfatizar en imaginación y originalidad, porque de lo contrario en la mayoría de ellos no fue algo que se diera espontáneamente.

Por esta razón, se crearon ejercicios en donde estos estudiantes poco a poco fueran independizándose de estos modelos, ya que con solo decir “debe ser original”, no bastaba. Algo así afirma José María Toro Ale, quien tiene estudios de Creatividad.

En los primeros momentos no suelen conseguirse altas cotas de originalidad. La creatividad es una especie de precipicio en el cual el niño que ha vivido en la seguridad y rutina de los modelos convergentes se siente, inicialmente, incómodo, a punto de caer. (Toro Ale, José María. 1983, Pág. 249)

Con base a ello, en una ocasión se realizó con los estudiantes un taller que partía de la elaboración de un dibujo cualquiera, con el objetivo de no restringir gustos entre los estudiantes y sientan libertad de crear, podía ser copiado o inventado, según el parecer de cada quien. Así se encontraron dibujos de frutas, anime, caricaturas, etcétera.

Pero el ejercicio no terminaba ahí, para continuar se hicieron dos tablas, cada una tenía una lista de: verbos y adjetivos, de los cuales a los estudiantes por sorteo les correspondía uno de cada una. La tarea consistía en aplicar esa acción y cualidad al personaje inicial que habían realizado.



Figura 22: Chica Vieja

Fuente: esta Investigación

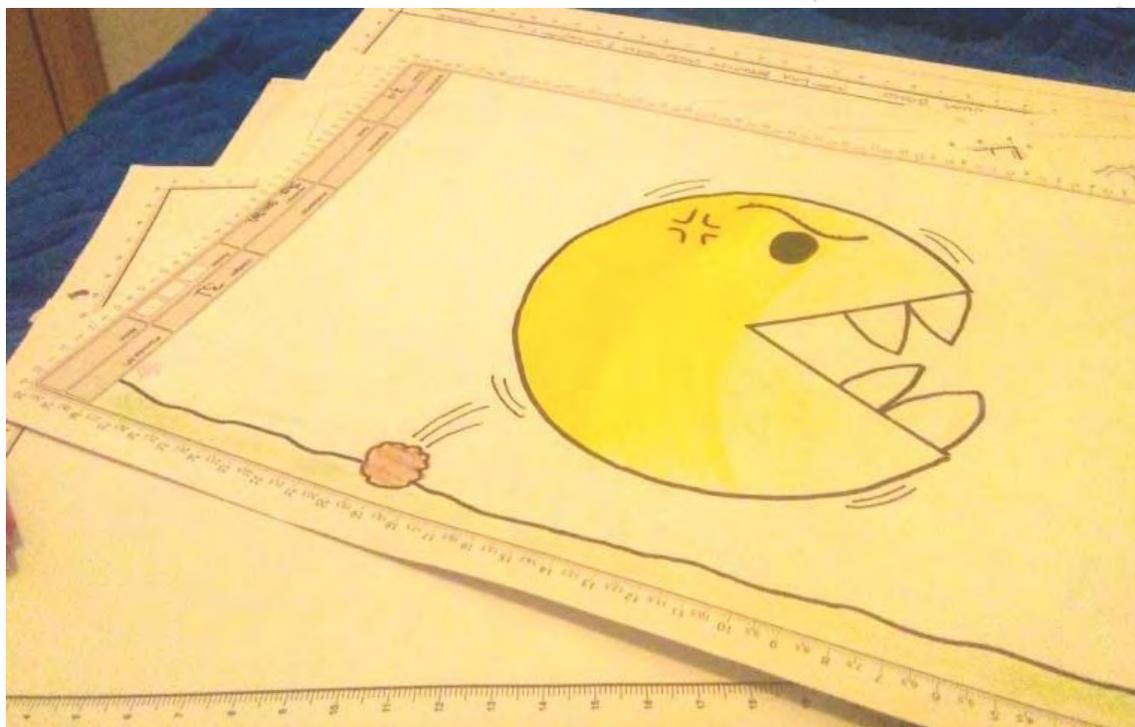


Figura 23: Pac Man Saltando

Fuente: esta Investigación



Figura 24: Corazón Fuerte

Fuente: esta Investigación

Este taller permitió a los estudiantes del grado 6-5 además de divertirse, contemplar la posibilidad de poder transformar y perder el miedo, lo agradable de jugar con las figuras, sin pensar en una lógica, para simplemente crear y divertirse. Dentro de este espacio, se encontraron: Piñas enojadas pescando, Corazones fuertes saltando, Elefante flácido cocinando, en fin.

Finalmente, para culminar lo correspondiente a originalidad es recomendable establecer procesos donde los estudiantes puedan sentirse cómodos y a gusto, sin miedo de equivocarse y ser juzgados, de este modo se sentirán confiados al realizar sus propios dibujos o hacer cambios en las imágenes con las que quieran trabajar.

Así, se logró obtener resultados más originales en las planchas de los chicos, haciéndose visibles las características que lo vuelven único y le dan particularidad.

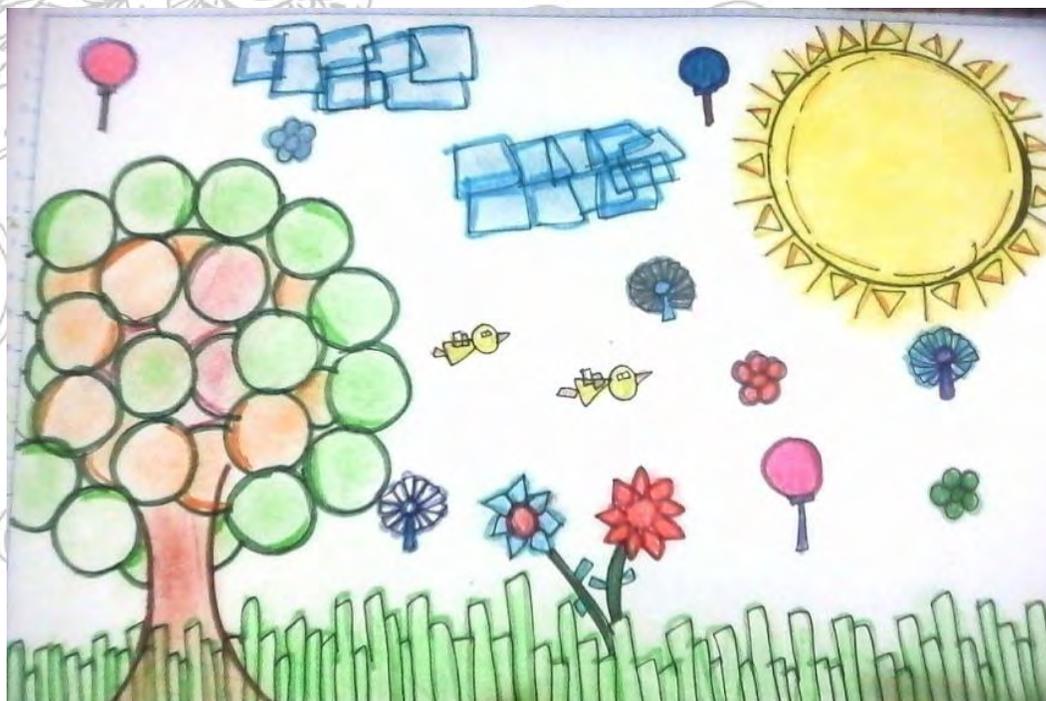


Figura 25: Hogar

Fuente: esta Investigación

En conclusión, es válido decir que estas características creativas, se emplearon basándose en lo teórico y fueron aplicadas en lo práctico, para desarrollar con ellas los respectivos talleres en el grupo 6-5. Los cuales permitieron conocer el trabajo creativo de los estudiantes, por medio de sus capacidades. De esta forma, se logró identificar:

Dado a los antecedentes metodológicos trabajados con el grupo de estudiantes del grado 6-5, la reacción y desempeño en las actividades realizadas posteriormente, reflejaron un poco de dificultad para ser desarrolladas con destreza imaginativa, no porque ellos no puedan imaginar, como en algunos testimonios se manifestaba, sino porque no lograban expresarlo de una manera satisfactoria. Razón por la cual, en ocasiones mostraban hostilidad ante propuestas que necesitaban imaginación.

Además, se observaron actitudes de frustración o aburrimiento, al no saber qué realizar en su trabajo o sentirse sin ideas para desarrollar el mismo, contemplando el taller como algo difícil de lograr. También, se evidenció que los estudiantes llegan a relacionar ideas de forma sencilla, buscando el modo de hallar entre ellas características que las acoplen.

Por otra parte, en sus trabajos la originalidad dependía de la realización propia del estudiante en el hacerlo con sus medios y habilidades, más no en el contenido o idea desarrollada en este; haciéndose evidente, una dependencia en la mayoría de casos a la copia de imágenes que les servía de guía, pues cuando no se obtenía, el trabajo tampoco era realizado.

Sin embargo al pasar del tiempo, tanto la actitud como el trabajo de los estudiantes fue cambiando positivamente en muchos de ellos, lo cual se veía en las actividades dentro de las cuales se encontraban figuras fantásticas, que reflejaban en ellas un riesgo a crear, a hacer algo diferente, a descubrir formas, dar movimientos... es decir, una cantidad de posibilidades que los

condujo a vislumbrar sus capacidades para crear, cuando creían en su imaginación, además del disfrute y aprendizaje experimentado en el transcurso de esta.

Y si bien en las prácticas artísticas los instrumentos de trabajo son apreciados, más aun, son los recursos personales de cada estudiante, explicándose estos, como todo tipo de vivencias y material significativo que trae el chico o chica para expresar, valiéndose de ellas como fuente de inspiración e ideas con respecto a un tema. Por tal razón, para facilitar la fluidez, llevar al educando a desarrollar su actividad desde su propia experiencia para ser plasmada y transformada en su trabajo, es un paso asertivo.

Por otra parte, los estudiantes del grado 6-5 al tener menor dificultad relacionando ideas, dio una característica de mayor originalidad a los trabajos del grupo, pues el crear asociaciones lejanas o poco comunes, mediante su imaginación, descifrando particularidades asombrosas en las figuras, llegaron a desarrollar las actividades con mejor creatividad. Así como también permitió salir del mecanicismo de copiar y aplicar una técnica, para empezar a actuar en la intervención y creación propia.

Los anteriores aspectos, fueron algunas características creativas que se lograron identificar mediante el trabajo realizado por los estudiantes del grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, manifestadas desde un inicio del proceso hasta la culminación de este.

Capítulo III

3. Dificultades en el Proceso Creativo

Muy a menudo en el aula de clases, el docente suele encontrar una serie de dificultades u obstáculos entre sus estudiantes que perjudican la enseñanza y aprendizaje. Del mismo modo, este inconveniente se hace latente en la materia de Educación Artística; donde frecuentemente se observan dificultades que obstruyen el acto creativo de los educandos, privándolos de entrar con total libertad y disposición en las actividades artísticas. Según esto, Saturnino de la Torre, en la carta que realiza la conciencia a la Creatividad menciona:

Son propicios y fértiles la sensibilidad, la flexibilidad perceptiva, la libertad (...) por el contrario, son terrenos áridos el autoritarismo, la rigidez, intransigencia, el normativizo, conformismo, la huida del riesgo, la rutina, etcétera. Luego están los factores destructores o bloqueos que te impiden desarrollarte. Esta especie de plagas o malas hierbas del crecimiento creativo provienen de fuera, de la sociedad o de la educación, otras veces crecen con nosotros mismos como los actores psicológicos, afectivos y perceptivos... (De la Torre, S, 2003, p. 26)

Como es de esperarse, en la I. E. M. San Juan Bosco en el grado 6-5, durante este proceso investigativo, se alcanzó a reconocer algunas particularidades entre los estudiantes que no les permitía expresar el potencial creativo de cada uno; entre los más frecuentes están la motivación, algunos bloqueos emocionales y la copia o representación fiel.

3.1 Motivación

Como se sabe, la motivación es esa razón llamativa que mueve a las personas para alcanzar un determinado fin, o aquel impulso que lleva a conseguir algo deseado.

Dicho en otras palabras, la motivación es ese motor que induce y pone en marcha una acción para alcanzar un objetivo. Para ello, es necesario reconocerla en dos tipos: Motivación intrínseca y extrínseca.

Por motivación intrínseca se entiende lo referente a la afinidad de una persona entre sus habilidades o deseos y la tarea a realizar, es decir, cuando hay un agrado interno por lograr esa meta. Mientras que la extrínseca, hace referencia a aquellos incentivos externos ubicados fuera de la persona, donde no se guarda ningún vínculo con la labor a realizar, como por ejemplo: estímulos, recompensas, aprobaciones o castigos.

Partiendo desde este punto, si la motivación es ese motor que mueve y pone en marcha una acción. Es importante entonces conocer en el aula de clases algunas motivaciones del grado 6-5 para aprender y realizar las actividades de Educación Artística.

Al indagar un poco a los estudiantes, las respuestas tienden a variar aludiendo que lo hacen por gusto, calificación, por aprender... “yo lo realizo por una buena nota” (EN1fE2), “lo realizamos por gusto porque ella nos hace sentir bien trabajando” (EN1fE4), “yo los realizo y trabajo en clase porque me gusta artística y por sacar buenas notas” (EN1fE6).

Vale decir, que los testimonios dados se hacen evidentes al observar la realidad de este grupo, donde en algunos la motivación principal para realizar sus actividades es la de obtener una calificación. Esta razón, hace que durante sus trabajos, el estudiante no demuestre todo su

potencial creativo y no se explaye en su labor, pues el ejercicio es tomado como obligación, la cual debe ser cumplida y en la que seguramente habrá poco aprendizaje y creatividad.

Es más, no solamente el contenido de su trabajo es sobresaliente en muchos casos, sino también su presentación y puntualidad.



Figura 26: La Piña pescando

Fuente: esta Investigación

Contrario a lo anterior, también es importante recalcar, el trabajo realizado por los estudiantes cuando elaboran sus talleres por gusto o placer, de este modo, la creatividad surge mucho más espontánea porque se crea una empatía entre lo que el educando tiene por realizar y el agrado producido por hacerlo, de modo que no se torna una actividad tediosa, sino algo que se disfruta.

Asimismo lo reconoce, Encarnación Rodríguez.



Figura27: Un pollo

Fuente: esta Investigación

La motivación puede ser intrínseca si es en sí misma el móvil para realizar una tarea porque nos causa satisfacción o despierta nuestro interés. Es el caso del aprendizaje, aquí tendríamos el deseo por comprender, asimilar, debido a lo gratificante que esto nos resulta. (Rodríguez, E. 2011, p. 142)

En estos trabajos se puede ver reflejada la creatividad de los estudiantes cuando son realizados con agrado y dedicación. Pues, se evidencia la apropiación en su trabajo de las formas, su disposición y colores que emplean.



Figura 28: Jardín

Fuente: esta Investigación



O sea, el realizar una actividad con la motivación enfocada en aprovecharla y gozarla, garantiza sin duda aprendizaje, en este caso más creatividad.

Figura 29: Mandala

Fuente: esta Investigación

plenamente
un mejor

Por otra parte, al no encontrar ninguna motivación para realizar las actividades, la creatividad tiende a hacerse más esquiva, pues esta falta de empatía bien sea por la actividad, la materia, algún otro tipo de inconveniente personal, produce en varios de ellos pereza, y distracción, ocasionando que el educando no realice el taller o lo haga simplemente por cumplir. Es decir, no existe ningún tipo de motivación. “algunos de los estudiantes del grado 6-5 muestran pereza o desanimo para realizar los trabajos de artística.” (DCTd)

Con respecto a este particular, Encarnación Rodríguez, una maestra especialista en Educación Infantil cita lo siguiente:

Motivación extrínseca: Esta es debida a factores externos a la misma actividad que se pretende, tal es el caso de los premios y castigos. En este caso, la motivación puede ser extrínseca cuando se mueve hacia la consecución de algo por las ventajas que nos puede soportar. Ese algo tiene un claro origen externo y en este caso el móvil será ajeno al interés de la acción que se realiza, como por ejemplo, el de quien estudia para aprobar, sin encontrar otro grado de satisfacción en ello. (Rodríguez , E. 2011, p. 142)

No se puede dejar de lado, cuando la motivación es escasa entre los educandos, pues esta es sin duda alguna, el mayor obstáculo que se puede presentar en todo proceso, ya que limita a la persona a esforzarse y a realizar cualquier tarea.

También, se debe tener en cuenta, que muchas veces por causas de interés, gusto, problemas personales, familiares, en fin; algunos estudiantes realizan los talleres con un poco de desánimo, por esta causa el proceso creativo no puede llegar a su esplendor, pues su estado anímico indispone al estudiante para que pueda expresar y crear. Asimismo, se menciona lo siguiente:

El primer ámbito que el docente debe reconocer para abordar el desarrollo de competencias en la Educación Artística es la subjetividad del estudiante. El mundo interno y el entorno familiar de un niño determinan en primera instancia el desarrollo de las competencias específicas. (MEN, Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. 2010, p. 54)

Por otra parte, vale la pena aclarar, que bien sea intrínseca o extrínseca (gusto o calificación) la motivación de los estudiantes, es válida para poder suscitar su creatividad, pese que la primera es mucho más propicia para facilitar el proceso creativo, mientras la segunda llevara un poco más de esfuerzo.

En definitiva, esta es un factor importante al momento de realizar sus trabajos de Educación Artística, volviéndose dispendiosa, ya que les permite estar dispuestos y animados para crear.



Figura 30: Lata

Fuente: esta Investigación

Por lo mencionado, si los chicos tienen como motivación ir más allá de la calificación y encontrar satisfacción en el propio aprendizaje y actos que impulsen sus capacidades, su desempeño será sin duda más sobresaliente, además podrán disfrutar del desarrollo, pues les resultará agradable hacer algo que les guste.

Sin embargo, también vale la pena tener en cuenta la condición anímica del estudiante, pues muchas veces no se comprende los problemas que él lleva al aula que de alguna manera terminan obstruyendo su labor.

Debido a ello, el docente debe ser un motivador e incitar a sus estudiantes con actividades y estrategias que llamen su atención, donde se logre atraparlos en el taller, en medio de líneas, color o fantasía y por un instante puedan olvidar la realidad para refugiarse en su propio mundo.

3.2 Bloqueos emocionales.

La mayoría de las veces el desarrollo de la creatividad en los estudiantes, se ve afectado por bloqueos emocionales, es decir, ciertas barreras mentales que se oponen a la realización de alguna actividad, volviéndose como un muro que impide pasar al otro extremo. *“Los bloqueos emocionales a la creatividad están dentro de nosotros mismos, determinados en parte por las tensiones de la vida cotidiana...”* (Simberg, A. 1975, p. 5)

Entre algunos de ellos se encuentran: miedos, ansiedades o inseguridades que no permiten actuar al educando a realizar una acción.

Como bien es sabido, cuando se entra en relación con los estudiantes, el docente es consciente que ellos debido a sus condiciones particulares y sociales, son seres que llevan consigo algunos bloqueos emocionales, donde en varias ocasiones, terminan interviniendo durante su formación académica y personal.

Pues bien, en el grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, uno de estos bloqueos que dificultó el proceso creativo, fue precisamente el temor e inseguridad de los estudiantes, para

atreverse a hacer lo que su imaginación les dictaba; es decir, muchas veces desconfiaban de sus capacidades, evitando realizar dibujos propios; es así como no se sentían capaces de intervenir o a alterar formas, pues el miedo al rechazo de su propuesta y de ser catalogada como algo absurdo o ridículo, los cohibe de crear y de proponer composiciones que resulten novedosas.

Es ciertamente de esta manera, como el estudiante, debido a temores o inseguridades, puede hacer de lado sus dotes creativas guardándolas para él, y haciendo perder todas las buenas ideas que pude aportar.

Con respecto, Alvin L. Simberg, comenta lo siguiente:

...el temor a equivocarse o a hacer el ridículo. Probablemente esta sea la razón por la que se han perdido más buenas ideas... En toda persona, especialmente si es nueva en una organización, parece haber una resistencia natural a decir cualquier cosa que pueda ser considerada "tonta" por sus compañeros... (Simberg, A. 1975.p. 5)

Se podría decir también, que este "temor" de los estudiantes del grado 6-5, al no querer romper el límite de las siluetas o no llevar sus dibujos más allá de una representación, puede estar vinculada a la llamada por Gardner "Edad Literal", donde el niño de diez años o el adolescente, en su afán de comprender el mundo se apega a la forma tal y como es, sin querer salir de ella. Lo que generó en el grupo 6-5 durante el proceso creativo, un comportamiento receptivo, donde no se hace mayor esfuerzo por imaginar, ni crear algo diferente.

Estos niños rechazan las obras de arte impresionistas o abstractas producidas por otros, así como manifiestan su hostilidad hacia las figuras retóricas: "No se puede decir que una corbata sea chillona, porque las corbatas no chillan". Esta atracción por el realismo y la literalidad, esta aversión por lo fantasioso y lo atrevido, ha impresionado a algunos observadores al punto

de llevarlos a definir una "etapa literal" en el desarrollo artístico, durante los primeros años escolares. (Gardner, H. 1997, p. 115)

Es por esto, que “algunos estudiantes del grado sexto dicen preferir copiar un dibujo porque no pueden imaginar o porque necesitan seguir un modelo.” (EN2eE27) al parecer, esto les brinda más seguridad y confianza pues, su trabajo estará mejor terminado, creyendo que si lo realizaban desde ellos mismos con sus capacidades, sería tomado como absurdo y poco agradable.

Aunque no se puede dejar de lado, que el dominio de la forma puede ser algo positivo para los chicos, pues a medida que haya una apropiación de estas, es decir de conocerlas y manipularlas logrará así mismo cambiarlas; entonces, es cuando el estudiante puede ir ganando seguridad, porque mientras va reconociendo la forma, también es capaz de llegar a transformarla.

Por esta razón, al romper el esquema de trabajo en las clases de Educación Artística al cual estaban acostumbrados, surgieron durante el proceso del nuevo modo de trabajo, otro tipo de actitudes frente a lo planteado. Actitudes reacias, de extrañeza o desagrado cuando se exponía un taller en el que se debía realizar algo creativo usando su imaginación. Así también se menciona lo siguiente:

La mayoría de las personas sienten, por lo menos, un poco de aprensión al tener que enfrentar una nueva obligación o al tratar de adaptarse a una situación nueva... los temores y ansiedades que acompañan a las nuevas situaciones son a veces suficientes para bloquear la creatividad. (Simberg, 1975, p. 5)

En este sentido, al comprender mejor esta etapa, es entendible que los estudiantes del grado 6-5 ya no fantaseen como hace unos años atrás... pues sus necesidades son ahora distintas y el

medio en el que se desenvuelven requiere para ellos contemplar la vida desde una perspectiva más lógica y racional, quizá sea esta la razón por la cual el dibujar, crear personajes nuevos u otra actividad creativa de Educación Artística que implique imaginación o fantasía, se vuelva ahora algo absurdo.

Más tarde la creación de la imaginación infantil se diferencia clara y bruscamente de la experiencia del adulto, de lo que se deducía también que el niño vive más en el mundo de la fantasía que en el de la realidad.

Sabemos que la edad intermedia se caracteriza en general por toda una serie de relaciones, contradictorias, por lo que esa edad se llama edad crítica o transitoria, es la edad en la que se rompe el equilibrio del organismo infantil sin que se haya podido aún encontrar el equilibrio del organismo adulto... vemos también en que el niño deja de interesarse por los juegos ingenuos de años anteriores, por los cuentos de hadas, por los cuentos en general. (Vigotsky, L. 1930, p. 19)

Bien, por lo mencionado se necesitó crear actividades que tuvieran en cuenta dicha característica de literalidad, donde el estudiante pudiera reconocer formas, asimilarlas pero también proponer y transformar. Como ejemplo, en una ocasión se diseñó un taller en el cual los estudiantes debían completar una máscara, teniendo como fin principal, lograr que ellos se atrevieran a intervenir en ella de forma libre y espontánea.

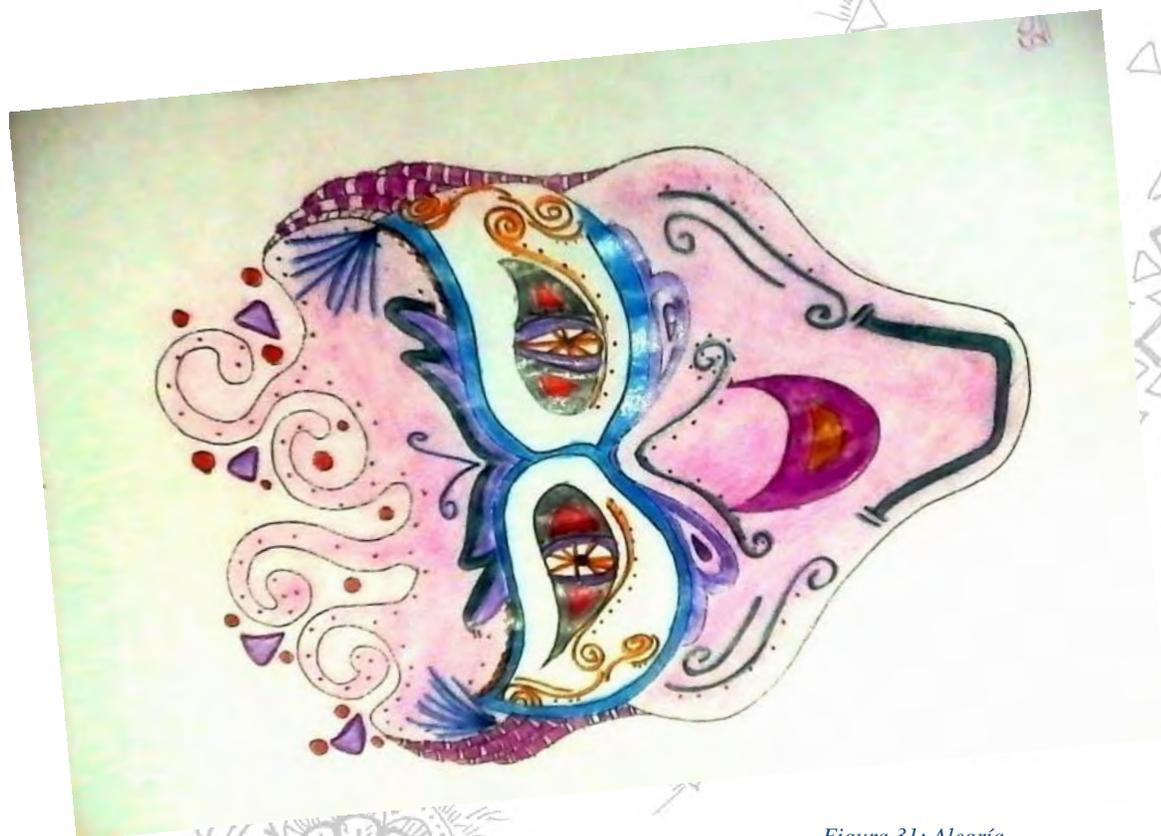


Figura 31: Alegría

Fuente: esta Investigación

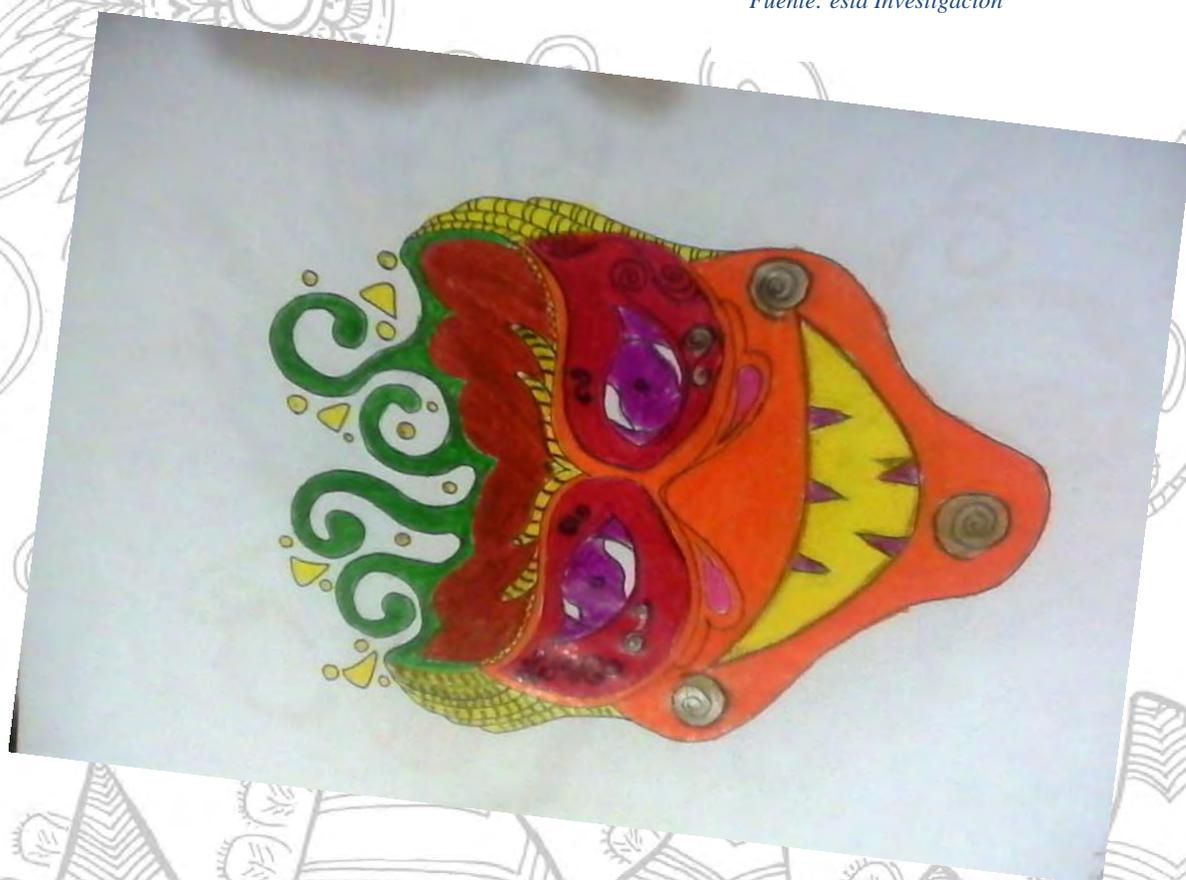
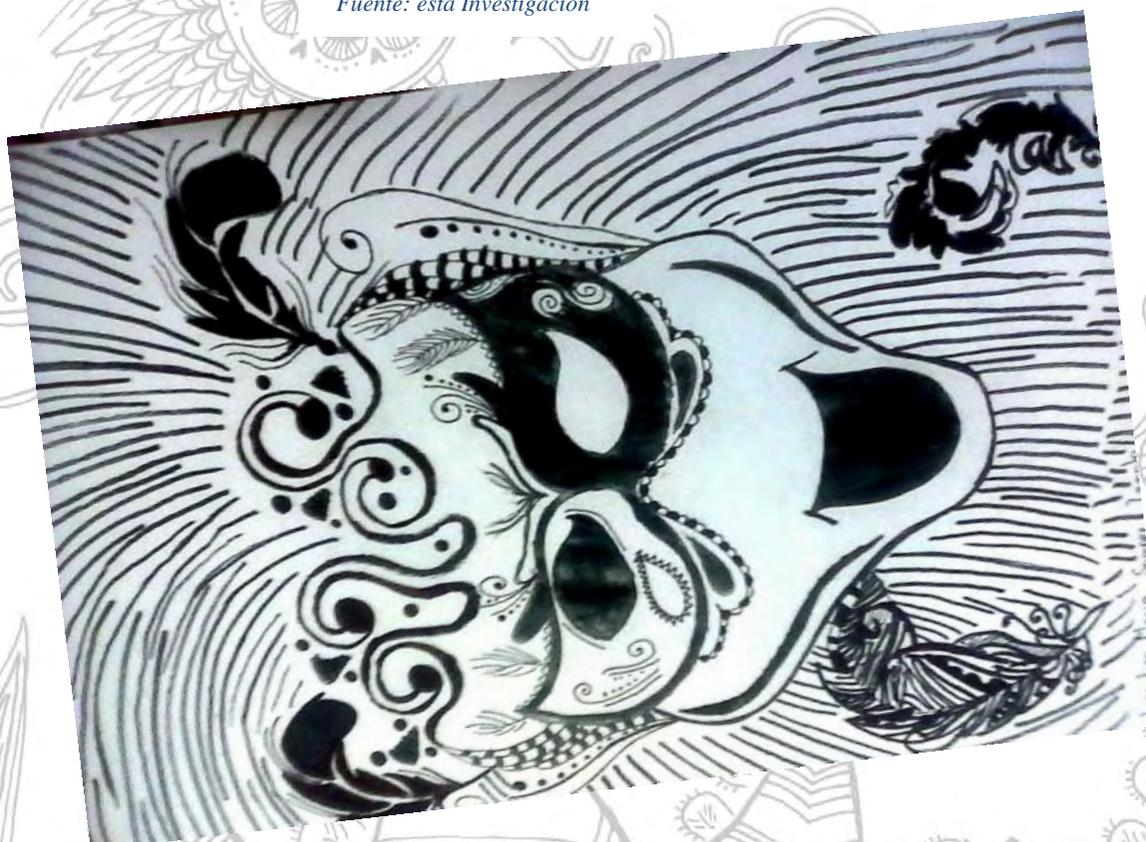




Figura 32: Color

Fuente: esta Investigación



Una actividad, que permitió a los chicos salir de lo rutinario y explorar a través de la línea y colores, posibilidades para transformar sus dibujos, la simetría y asimetría ayudaron para que ellos se involucraran en este juego y se pudiera alcanzar el objetivo.

Es así como en busca de una figura, cada educando pudo imitar ciertos aspectos acudiendo a lo simétrico y alterar otros desde lo asimétrico. Divirtiéndose al descubrir imágenes distintas y ganando más confianza en sus capacidades.

Precisamente con este tipo de actividades, los estudiantes fueron liberándose un poco de sus prejuicios, para involucrarse con la fantasía, confiando más en sus capacidades creativas, y reconociendo que los límites están en su mente.

Finalmente, los temores e inseguridades que en muchos casos se presentan en las clases de Educación Artística, pueden ir opacándose y perdiéndose con la ayuda y acompañamiento del docente, quien debe crear en el aula un ambiente propicio para que sus estudiantes por medio de talleres recuperen la confianza en ellos, logrando reflejarla con sus trazos y composiciones.

Y de esta manera, la creatividad de cada uno de ellos saldrá ganando, pues al tener seguridad de en sí mismos, se arriesgaran a crear nuevas formas innovando con ellas.

3.3 Copia o Representación fiel

Para continuar con la idea de los limitantes creativos, se hablara ahora de la copia en el aula dentro de la materia de Educación Artística; comprendiendo a este término, como la representación de una imagen u objeto original, en otras palabras copiar es imitar o seguir exactamente un modelo.

Con respecto a este tema, el artista Jhon Myratt emplea el término de “copia legítima” para referirse a las obras inspiradas en la técnica y el estilo de un artista, pero que para él no son una réplica. Por esto dice: *"Como un actor, me meto en el personaje. Adopto su técnica y busco la inspiración que hay detrás de su arte."* (La Nación, México, 2015)

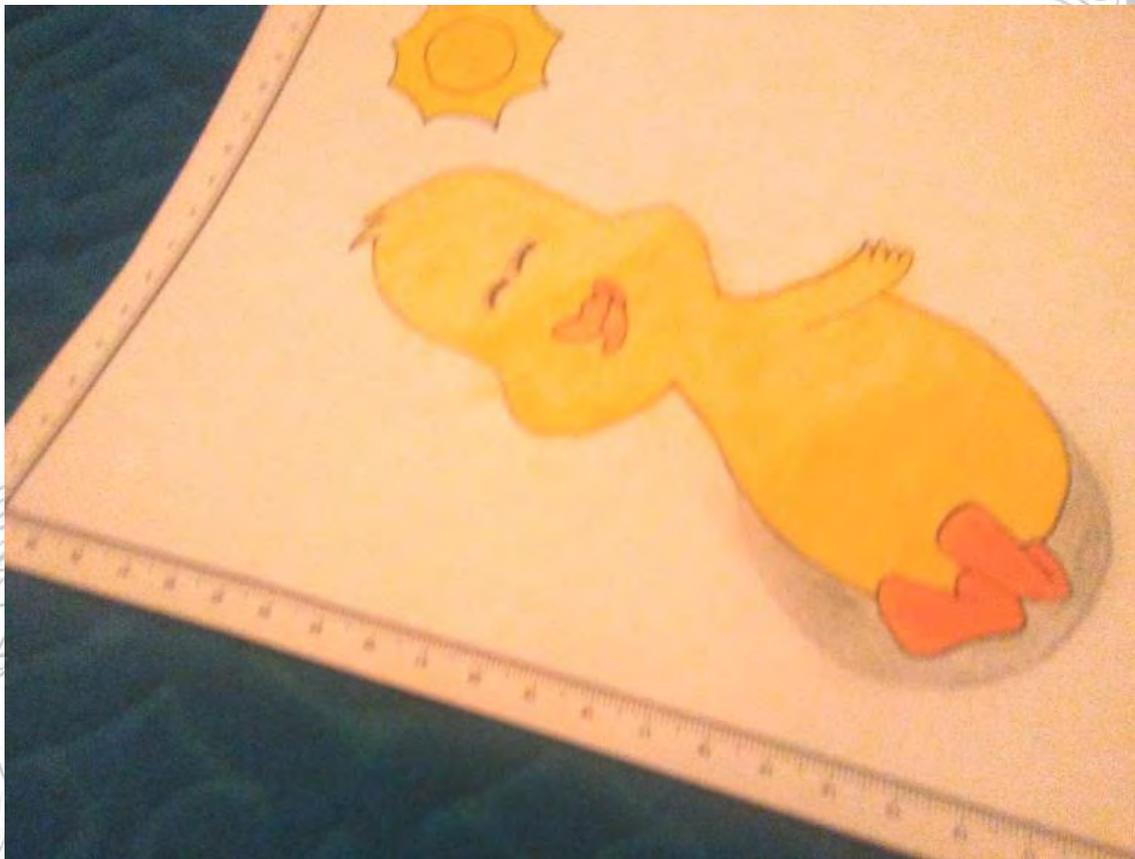


Figura 33 Pato

Fuente: esta Investigación

Por otro lado, adentrándose un poco, en el aula 6-5, es muy común al mirar los contenidos de sus trabajos, encontrar copias de caricaturas u otro tipo de imágenes que han sido retomadas de láminas, internet, e inclusive de la plancha de algún compañero.

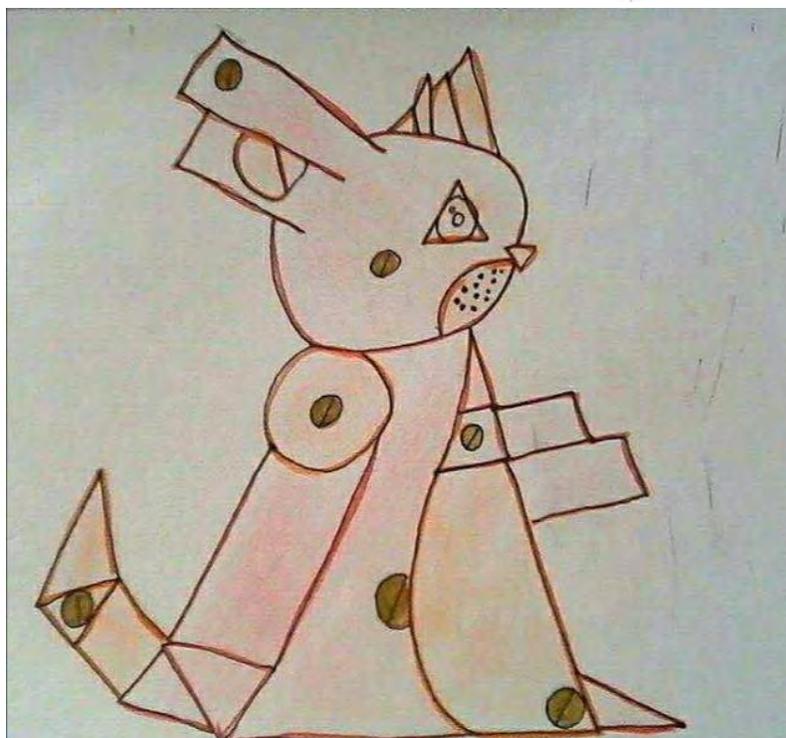


Figura 34: Conejos

Fuente: esta Investigación



En consecuencia de este hecho, la reproducción de estas imágenes tomadas de dichos medios, se hace un acto por el cual los estudiantes van dejando de lado su carácter creativo y original, ya que al ser calcados o copiados fielmente, no intervienen sobre ellos para causar un cambio, siendo simplemente reproducidos.

Desde otro punto de vista, el MEN en “Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media” (2010), da la siguiente opinión con respecto al tema:

La imitación es una antigua práctica pedagógica que surge del análisis y de la observación detallada de un objeto o de la manera de hacer que ejemplifica un maestro.

La ejercitación comprende aquellas actividades prácticas cuya representación sistemática le permite al estudiante desarrollar las destrezas físicas o mentales necesarias para el dominio de una técnica, de un saber hacer. (MEN, Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. 2010, p. 50)

Como es mencionado, el realizar una reproducción de algún tipo de modelo, es una ayuda que permite al estudiante o cualquier persona, a fortalecer una técnica, o sea a un hacer en concreto, como dibujar por ejemplo.

Sin embargo, es una acción que limita la creatividad y por ende también la originalidad, pues como ya se ha dicho, el estudiante opta por trasladarla de acuerdo a sus capacidades, a la plancha tal y como está en la imagen modelo, sin aportarle nada más a su trabajo.

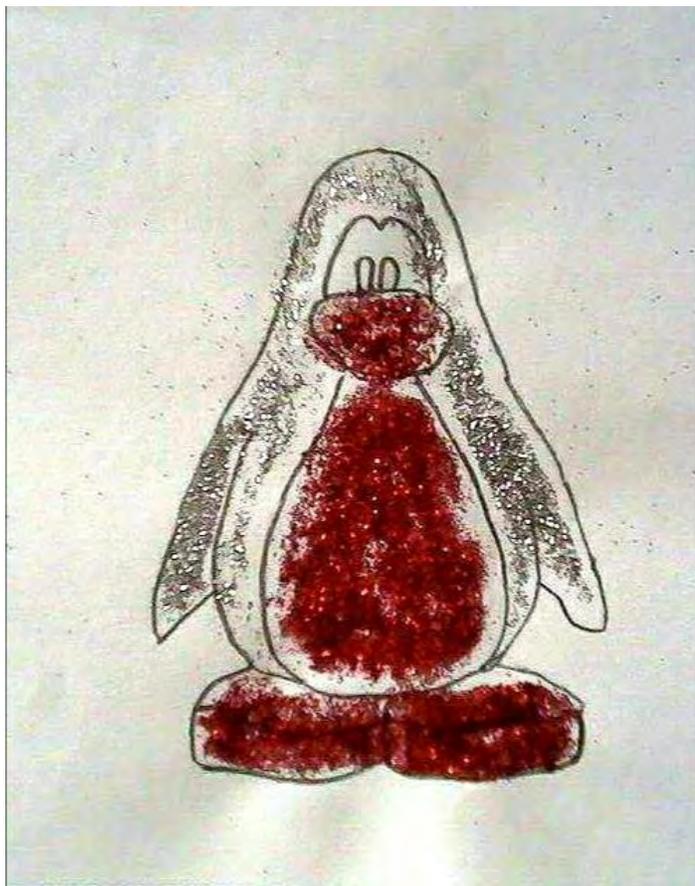
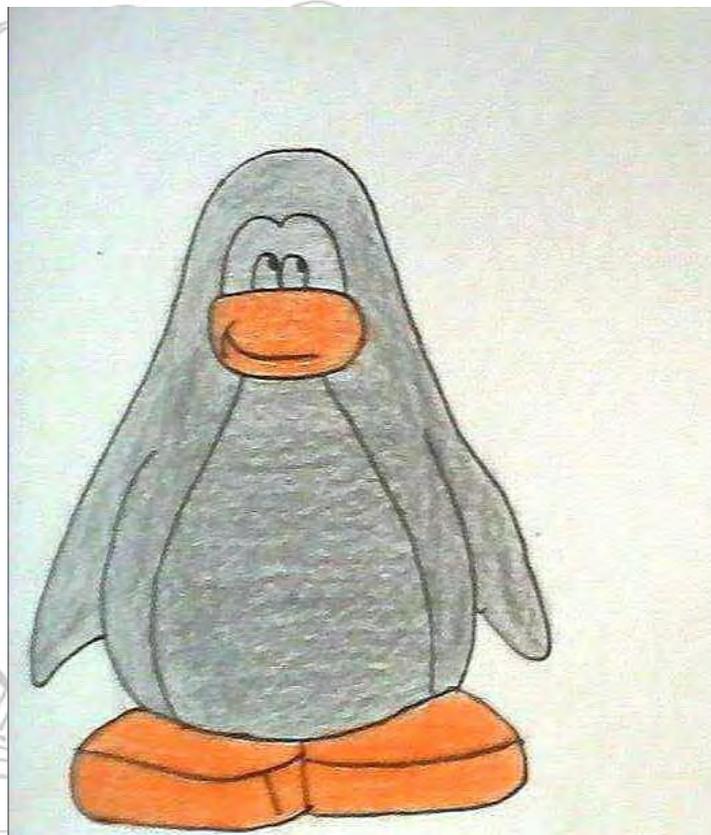


Figura 35: Pingüinos

Fuente: esta Investigación



Para explicar todo lo anterior, se puede tener en cuenta dos posibles causas importantes, la primera es la metodología desarrollada por los docentes de la materia de esta Institución, y la segunda es la etapa de adolescencia que están comenzando estos chicos del 6-5.

Entonces, al describir un poco más sobre el modo de enseñanza establecido por los docentes, se encuentra la reproducción de imágenes como un hábito frecuente en las clases de Educación Artística, donde estos modelos son distribuidos a todos los estudiantes con el fin de ser copiados o calcados de igual forma a como se encuentra en la lámina. O si bien no habían estas, ellos llevaban la imagen o la copiaban de alguno de sus compañeros. Es más, muchos de los chicos, manifiestan abiertamente esta necesidad para poder dibujar y realizar su actividad. Por ello decían: “prefiero copiarlo porque no soy buena para inventar” (EN2eE2), “copiarlo porque si no hay una imagen no puedo dibujar” (EN2eE7)

Oponiéndose al comportamiento anterior, María Emilia Arciniegas citada en los “Lineamientos de Educación Artística” del año 2000, comenta lo siguiente:

Ignorar o no comprender el ámbito de la creatividad conduce a que las sociedades generen implícitamente una especie de freno, que se manifiesta en un aislamiento entre creatividad, enseñanza y sociedad, generando estructuras de pensamiento y comportamientos repetitivos y conformistas. (MEN, Lineamientos de Educación Artística. 2000, p. 78)

De acuerdo a lo antepuesto, el hecho de quedarse continuamente en un ambiente de copia, no permite al estudiante buscar otras posibilidades y formas, pues solamente lo reproduce en su totalidad, manteniéndose al margen de hacer algún cambio.

De acuerdo con la postura anterior, Vigotsky dice:

Si la vida que le rodea no le plantea al hombre tareas, si sus reacciones naturales y heredadas le equilibran plenamente con el mundo en que vive, entonces no habría base alguna para el surgimiento de la acción creadora. El ser que se encuentre plenamente adaptado al mundo que le rodea, nada podría desear, no experimentaría ningunos afanes y, ciertamente nada podría crear. (Vigotsky, L. 1930, p. 278)

Ahora bien, analizando este fenómeno de la copia desde la influencia que ejercen estas imágenes adquiridas de los medios de comunicación como el internet o la televisión, el profesor Howard Gardner opina lo siguiente:

Mis propias observaciones, así como las efectuadas por otros investigadores, muestran que la televisión puede avivar la imaginación del niño...La imaginación del niño extrae estas figuras de la pantalla del televisor y luego, de ciertos modos misteriosos, elabora los dibujos y las historias de su propio mundo de fantasía.

Sin embargo, este tipo de actividad se hace menos frecuente. Así, no es tan común que el niño de diez años, o el adolescente, hagan dibujos o escriban cuentos basados en los personajes de la televisión. (Gardner, H. 1997, p. 278)

Como es de esperarse, es habitual ver a los niños como se divierten recreando personajes que miran en sus series favoritas de televisión, como las interpretan, dibujan, en fin; estas escenas en ellos no solamente son reproducidas, sino también intervenidas por ellos acomodándolas desde lo cotidiano de su realidad, por esto es común observar a pequeños siendo superhéroes, futbolistas, cantantes, en fin. Pero por el contrario, estos chicos y chicas del 6-5 habiendo superado su etapa de niñez, les es un poco difícil jugar nuevamente con las figuras que extraen

de estos medios, porque su interés ya no está aquí en imaginar, ahora su atención se ha puesto en otras cosas más reales como los amigos por ejemplo. Es por esto que en esta etapa fantasear con cualquier tipo de imagen se vuelve algo absurdo para ellos.

Continuando con el tema, Gardner, explica lo siguiente:

Ahora lo habitual es que los niños limiten sus realizaciones gráficas a la copia fiel de las formas que los rodean. Algunos dejan de dibujar por entero. Su lenguaje también muestra una veta conservadora. Ya no unen elementos provenientes de dominios distintos para crear una figura poética. (Gardner, H, 1997, p. 115)

Por esta razón, es habitual ver en los trabajos de los estudiantes, la repetición de caricaturas o personajes que toman de medios exteriores, donde se limitan a dar detalles de lo que ven sin correr el riesgo de intervenir en ellos para crear otro tipo de formas.

Para mitigar un poco la situación, en un principio, se elaboró un ejercicio sencillo, para empezar a intervenir en las imágenes, el cual trataba de realizar las mismas figuras pero en lugar de imitarlas, se debía hacerla remplazando las formas originales, por geométricas. Lo curioso del asunto, sucedió cuando algunos estudiantes tomaron imágenes muy sencillas para hacer la actividad o tendían a repetir el trabajo de su compañero.

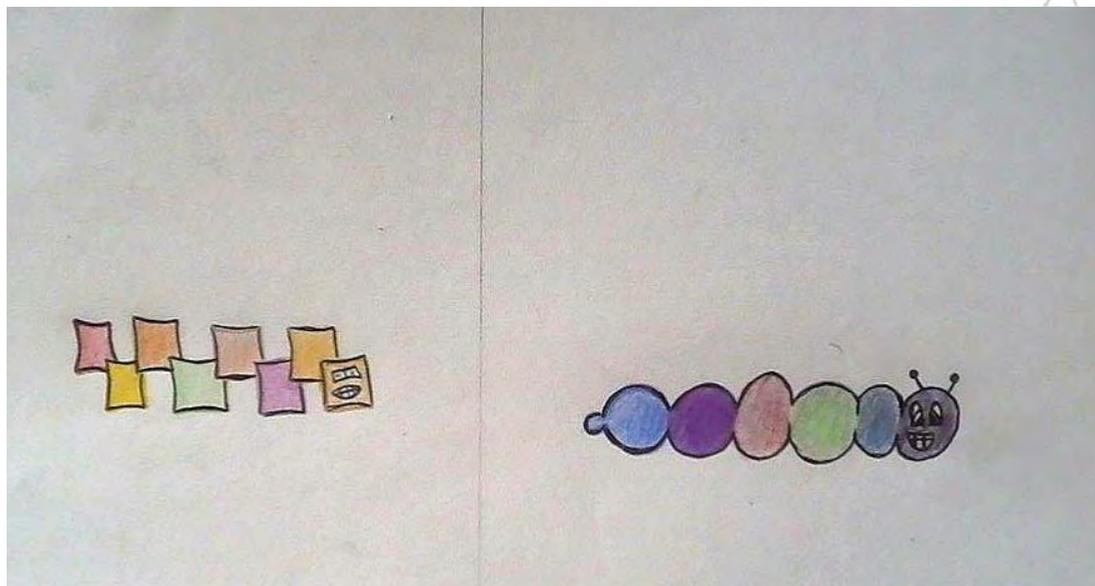
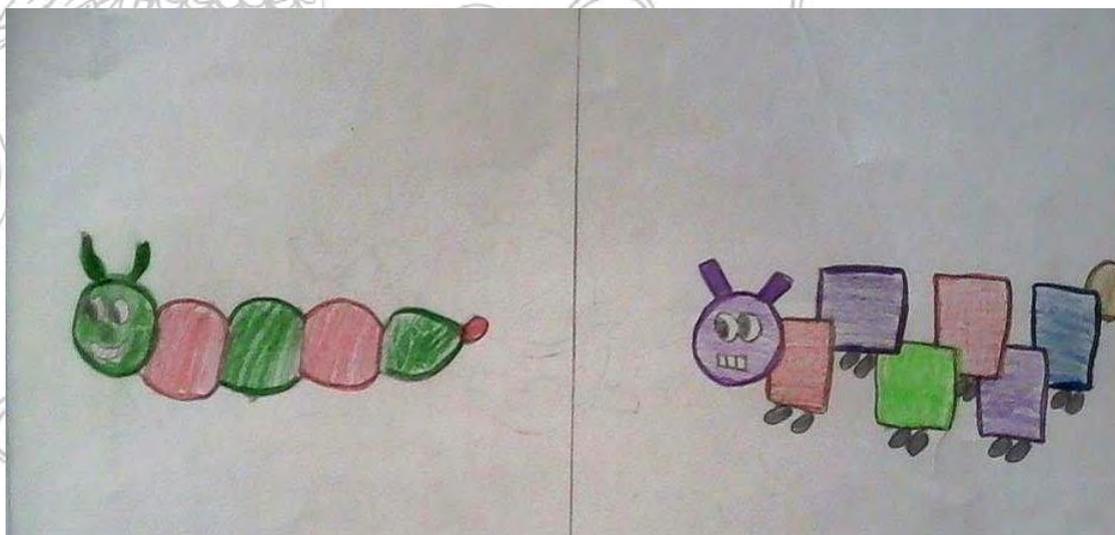


Figura 37: Gusanos

Fuente: esta Investigación



Al finalizar la clase, a pesar de haber desarrollado el ejercicio de una manera un poco simple, la mayoría de estudiantes se sintieron contentos al ver como con realizar algo tan sencillo, podían transformar la forma de sus dibujos.

Cerrando el tema, la copia como es visto en el grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, es un fenómeno que llegaría a ser beneficioso para ellos; no obstante, la aplicación continua de este método puede traer otro tipo de consecuencias no tan positivas para su creatividad.

Y a pesar de que los trabajos realizados por los estudiantes, bien sean calcados o hechos por ellos mismos guarden algunos rasgos personales, bien sea en el trazo, color, expresión, en fin, aspectos que aunque la imagen haya sido tomada de alguna otra parte y la conviertan en algo propio, pues al estar plasmada en su plancha, la asumen como si fuera suya, apropiándose así de ella (copia legítima); no basta para que los estudiantes logren explotar su potencial creativo, ya que el realizar dicha acción, no implica mayor esfuerzo para el educando, ni para su creatividad.

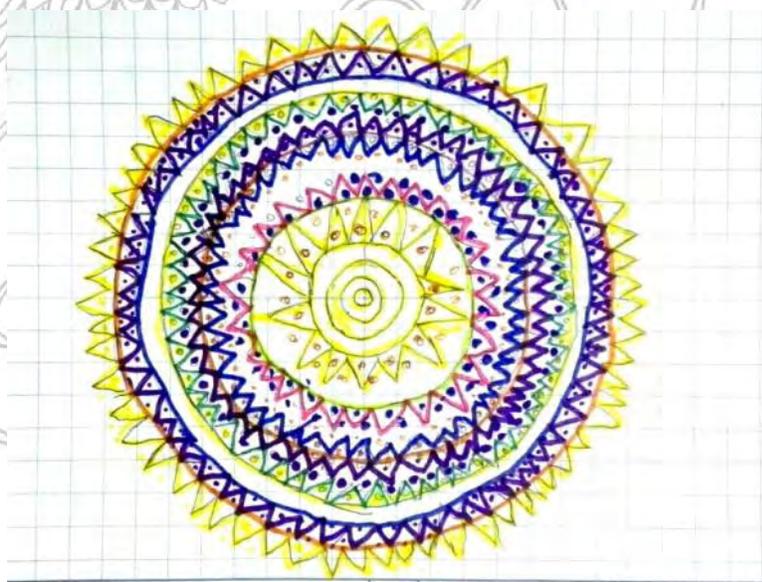


Figura 37: Mandala

Fuente: esta Investigación

Por esto, si se quiere llevar esta capacidad creadora a las clases de Educación Artística, es importante implantar procesos que exijan a los estudiantes dar otro tipo de soluciones menos convencionales, obligándolos a salir de la comodidad rutinaria y los lleve a plantear nuevas alternativas. Razón por la cual es necesario no quedarse con el modelo de copia, sino adoptarlo para que sea una guía a modificar y no a seguir.



Figura 38: Pandas

Fuente: esta Investigación

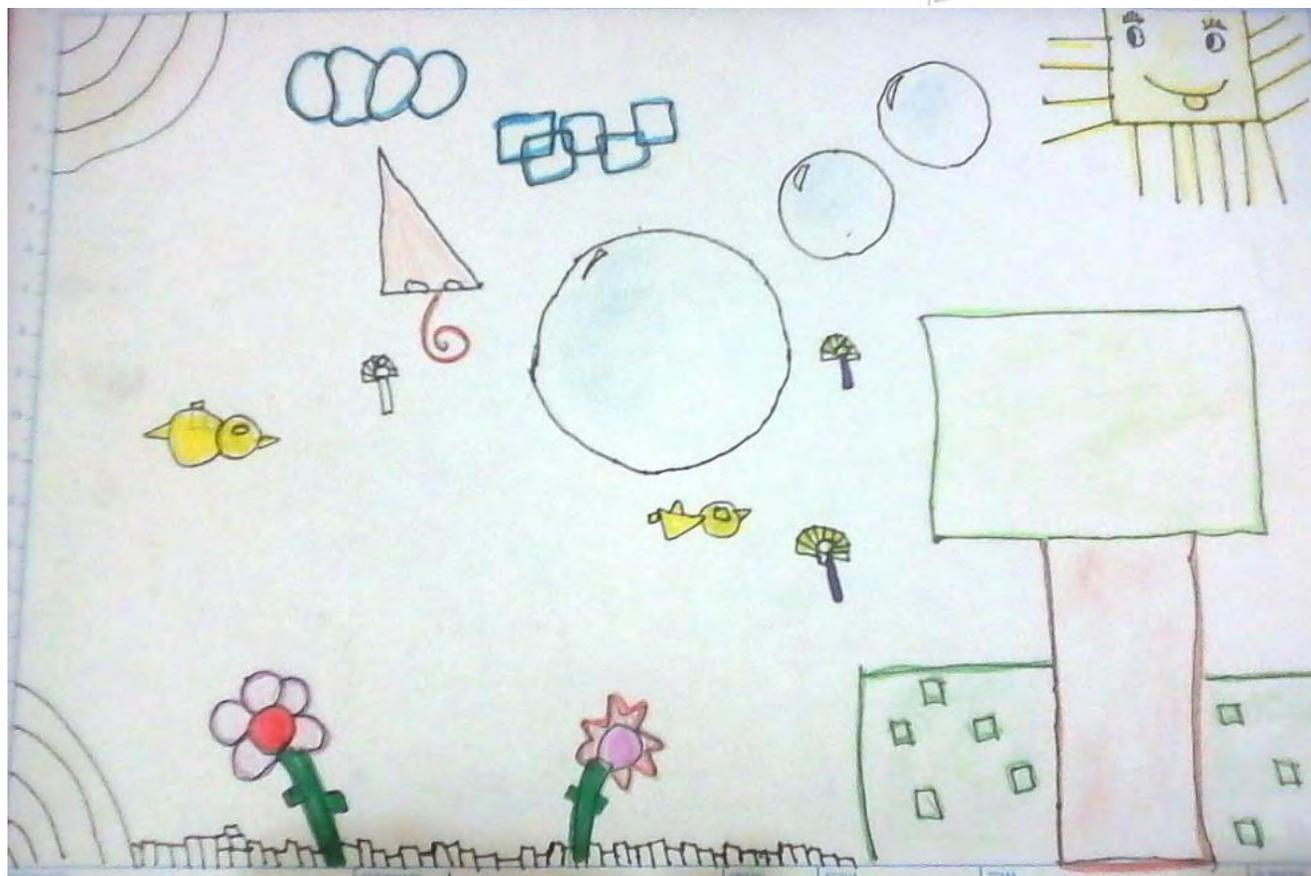


Figura 39: Parque

Fuente: esta Investigación

Por último, cabe resaltar que los limitantes del proceso creativo, fueron el resultado de observar la forma de trabajo de los estudiantes del grado 6-5 en la materia de Educación Artística, de este modo fue posible reconocer aquellos factores que obstruían su expresión creativa, razón por la cual en la mayoría de casos, se apreció en el momento de plantear los talleres, sobretodo en un principio, una característica común en su actitud que daba mucho para pensar acerca de la aceptación de los mismos.

Pues estos estudiantes en gran parte, parecían sentirse incómodos con las actividades, porque las veían extrañas o absurdas, dado a su cercanía con temas irreales, por lo que pasaban según su

concepto, como algo infantil, pero no por ello fácil, pues algunos las consideraban como actividades que los hacían pensar mucho, lo cual dificultaba su realización.

Por otra parte al terminar su plancha, algunos de ellos buscaban la aprobación docente, dejando de lado la satisfacción y riqueza propia que implica el proceso.

Sin embargo, es necesario advertir que dichas actitudes un tanto hostiles, se respaldan en el periodo de edad atravesado por estos estudiantes, los cuales como ya se mencionó están en una etapa donde los juegos fantásticos e imaginativos quedaron atrás, en su niñez. Pese a esto, retomar este sentido (de fantasía) con este grupo fue un gran reto, donde se tuvo más respuestas positivas que negativas.

Pero además, con lo anterior se logró reconocer que factores como la motivación y bloqueos emocionales también eran causantes de estas acciones, así como de limitar su potencial creativo, razones por las que muchas veces buscaban en la copia un refugio, el cual se había convertido en su zona de confort.

Ciertamente, reconocer lo anterior permite una mejor planeación de clases y talleres, en donde los estudiantes puedan ir superando estas falencias encontradas, como lo son: temores e inseguridades para expresar lo imaginado, desconfianza en sus capacidades creativas, el miedo a la burla o ridículo, o el bajo interés en la materia, pues por cuestiones como estas muchos de ellos se cohibían de crear libremente.

De este modo, fue posible llevar a los chicos a adquirir más seguridad en sí mismos, sin temor a la opinión del otro sobre lo presentado en su trabajo, pues al tratarse de imaginación cada uno logra hacerlo de distinta manera, por lo cual nadie podía juzgar a su compañero de absurdo, dado que todos estaban metidos en este juego, además dio lugar en la materia, a un espacio de

integración, aprendizaje y aceptación, no había competencia, como en otros campos que buscan establecer quien es mejor, sino más bien gran acogida e interés por la propuesta del otro, teniendo en cuenta que cada quien hace un aporte valioso y único con su trabajo.

Además, no se puede dejar de lado el disfrute experimentado en la realización de estos talleres, el hecho de jugar con formas, alterándolas, combinándolas, causó curiosidad y diversión, pues entre líneas y colores buscaban las posibilidades que podían darle a su dibujo, explorando así, sus propias capacidades creativas, un ejercicio que sin duda a pesar de sus edad, los devolvió a su niñez, otorgándoles con ello fuera de disgustos o incomodidades, gran satisfacción y agrado.

Como otro de los puntos, también es importante mencionar, la visión que tenían los estudiantes del grado 6-5 con respecto a la materia de Educación Artística, pues se había vuelto un tanto mecánica, en el aspecto en que se enseñaban técnicas las cuales debían aplicarse posteriormente a un dibujo cualquiera, es decir, ¡puntillismo! Dibujo y hago puntos, y así en la mayoría de clases, limitando de esta forma, un proceso creativo más significativo en ellos. En cambio, después de la nueva metodología de trabajo, los chicos llegaron a contemplarla de distinta manera, dado que la temática de las clases se enfocaba diferente, sus talleres no eran comunes, encontrando con ello, gran valor y aprendizaje en las lecciones de esta.

Finalmente las dificultades encontradas en un principio, se convirtieron en puntos a favor de los estudiantes, ya que con estos se dio partida a la elaboración de actividades para promover el potencial creativo, que a su vez, no sólo enriquece el trabajo artístico, sino también su crecimiento personal.



Figura 40: Mandala

Fuente: esta Investigación

Capítulo IV

4.1 Propuesta ¡Creamos!

Educar en las artes... ciertamente la educación artística es una labor dispendiosa, no por la dificultad que implica, sino por la gran responsabilidad traída; pues esta área tan amplia y maravillosa, tiene tareas y objetivos bastante significativos para la vida social, personal, cultural de cada estudiante.

En ningún otro lugar de la escuela, el Educando esta dado a la libertad y espontaneidad que dan las actividades artísticas, en donde puedan de forma consiente e inconsciente al mismo tiempo, conectarse profundamente en un hacer, que poco a poco se vuelve evidente y palpable.

Por ello, una educación en las artes no bastaría, ya que conocer de este tema no nos daría las suficientes herramientas para actuar como individuos íntegros, sin embargo, al complementarse con una educación por las artes, cuyo fin es dotar de capacidades y habilidades propias del arte a la persona, con la ambición de convertirla no tanto en artista, sino en un ser sensible, consciente y expresivo, entonces el estudiante será capaz de interactuar de mejor manera con sí mismo, los demás y su medio cultural, de forma única,

Dadas las circunstancias, el área de Educación Artística amerita una didáctica particular acorde a las necesidades individuales y contextuales de cada grupo escolar; que cumpla con la tarea de formar seres sensibles, expresivos y creativos, así pues se hace necesaria la implementación de estrategias que permitan enriquecer la experiencia artística del estudiante, a través de la música, la danza, el teatro, el dibujo, en fin; brindándole encuentros valiosos, en

donde pueda explorar sus capacidades imaginativas-creativas y poder darlas a conocer, pero al mismo tiempo, también de apreciar el trabajo de los demás.

Pese a esto, en muchas instituciones educativas desafortunadamente, debido al escaso conocimiento del valor de esta materia o la falta de compromiso por quienes están a su cargo, terminan ejecutando ingenuamente los programas de forma superficial y poco significativa.

Razón por la cual, implementar estrategias didácticas para mejorar la calidad de una educación por las artes que den respuestas eficientes al cumplimiento de sus objetivos propuestos, se hace cada vez más importante, puesto que el aprendizaje ocasionado en este medio, debe ser un proceso debidamente estructurado en cuanto a su planificación, ejecución y evaluación, procurando no dejar detalles sueltos. Dichas estrategias, deben servir de guía, es decir, encargarse de trazar la vía por donde se pretende encaminar a los educandos, brindando características de cómo puede desarrollarse, o cuáles son sus parámetros. En otros términos, estas deben esbozar un trayecto a seguir, sin embargo es prudente reconocer, que son las técnicas y métodos quienes dan detalles más precisos de la ejecución del plan.

Así pues, como recurso de este trabajo investigativo, se realiza una propuesta didáctica que pretende fortalecer la creatividad de un grupo de estudiantes, cuya educación artística había caído en una constante de copia y técnica, lo cual estaba acortando en sí misma su expresión creativa e imaginativa. Esto no quiere decir que dicha metodología haya sido errónea, sino que se estaba quedando a medio camino, porque no se puede desconocer la importancia de este tipo de procedimientos en el área y todos los aportes realizados al educando, sin embargo, con ello se estaban descuidando otros aspectos que son igual o más valiosos para la formación del grupo.

Es decir en este grado, se estaba ejecutando lo que se conoce en Educación Artística como procesos de apropiación, los cuales están directamente relacionados con imitar, indagar y ejercitar, o sea, el trabajo desarrollado con estos estudiantes; pero su persistencia en este punto, no estaba dando paso o continuidad a los procesos de creación, que es la otra parte, pues aquí, se trata de potencializar las habilidades y conocimientos adquiridos por los educandos mediante la creación propia de trabajos artísticos, que a su vez, son más reflexionados y elaborados.

Por lo anterior, fue necesario buscar un recurso que permitiera llevar a los estudiantes a vivenciar el arte de forma diferente, de tal manera que pudieran experimentar desde sus propias capacidades, expresando con ellas, puntos de vista, opiniones y gustos creativamente.

Es entonces, cuando se empieza una búsqueda de un recurso que sirva como medio para lograr que el grupo 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, comience a desarrollar procesos de creación, contribuyendo dentro de estos a fortalecer su pensamiento creativo, el cual no va solamente dirigido a la invención o innovación en sus trabajos artísticos, sino a un paso más profundo que toca al estudiante desde su ser; al trabajar también la confianza, con el propósito de poder creer en sí mismo para así crear con originalidad, de este modo, la creatividad de los chicos será tan sólo un reflejo de su autoestima.

En consecuencia se encuentra “La Fantasía”, quien al estar más allá de toda norma permite vivir una realidad imposible, susceptible de ser real; otorgando libertad al pensamiento para expandirse, e ir y venir. Fantasear, adentrándose no a un mundo sino a un universo propio, en donde todo lo deseado es factible, superando así toda ley de tiempo y espacio, para perseguir lo inalcanzable.

De igual manera, la fantasía como fuente inspiradora en la creación, permite redescubrir nuestro alrededor, dotando de distintos significados en cuanto encontramos, en este hacer, también empiezan a surgir diversas asociaciones, dando lugar a nuevas formas y características, que a su vez se convierten en otra realidad.

La fantasía es entonces, libertad de ser y volver a hacer, es un acto sublime del pensamiento, que se eleva y vuela, haciendo viajes a otros mundos, provenientes de nuestro interior. Así, es posible desde las prácticas artísticas, dar vida a lo imposible, las cuales al igual que los sueños, sirven como medio para expresarla y hacerla real.

Por estas razones, se ve oportuno aplicarla como estrategia para fortalecer la creatividad de los estudiantes del grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, pues al ser un acto tan propio y singular, no puede ser sometido a juicios de valoración que afecten negativamente el trabajo realizado por el grupo, es decir, la burla o duda al pensar si está bien o mal, no caben. Pues como se mencionó en los capítulos anteriores, el proceso creativo estaba obstruido en gran parte, por la poca confianza en sus capacidades y el bajo valor dado a sus ejercicios artísticos cuando eran desarrollados por ellos mismos al no seguir ninguna imagen o patrón.



este modo, un
desmeritar el
someterlo a ciertas

Figura 41: ¡Malvada!

Fuente: esta Investigación

chico no podía criticar o
trabajo del otro, al
comparaciones con lo real,

pues si se trataba de fantasear, el objetivo era hacer todo lo contrario; así se establece conciencia de respeto por los demás, asumiendo que cada uno imagina y crea de distinta manera, dado que como ve las cosas alguno de ellos, el otro puede hacerlo de forma diferente, y sin embargo todas son aceptables.

Partiendo de esto, la fantasía como estrategia didáctica en la Educación Artística, permitió precisamente tomar los desaciertos de este grupo de estudiantes, para transformarlos en fortalezas a favor de su creatividad; es decir, se partió de aspectos como inseguridad y copia, para afianzarlas con ayuda de la misma, puesto que si esta hace referencia a lo no real o increíble, el contenido de sus trabajos no tenía que alinearse a nada más que a su imaginación; o si bien, se retomaban ciertas imágenes, estas eran usadas para ser intervenidas con formas locas y exageradas, poniendo en práctica sus propias fantasías.

Con lo anterior, el estudiante es capaz de expresarse creativamente con libertad y seguridad, sin temores ni prejuicios; dejando fluir únicamente las ganas de soñar e inventar, dándole vida a aquello fantástico e impensable a través de las prácticas artísticas, que provocan además de la posibilidad de contemplar distintas soluciones y conceptos, alegría, disfrute y creatividad.

Por lo descrito, con el grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, la estrategia fue desarrollada de tal manera que los educandos paulatinamente, empezaran a causar alteraciones en las formas, en sus dibujos y movimientos, hasta el punto de desestructurar realidades, jugando con ellas y creando relaciones entre sus elementos, para así dar lugar a algo nuevo. También, fue importante traer al aula, recuerdos de vivencias especiales, ya sea referentes a sentimientos o

gustos, para volverlos a interpretar, con una mirada distinta desde lo fantástico, así es posible lograr dar otros significados, sin limitar las posibilidades de ser a todo lo que nos rodea.

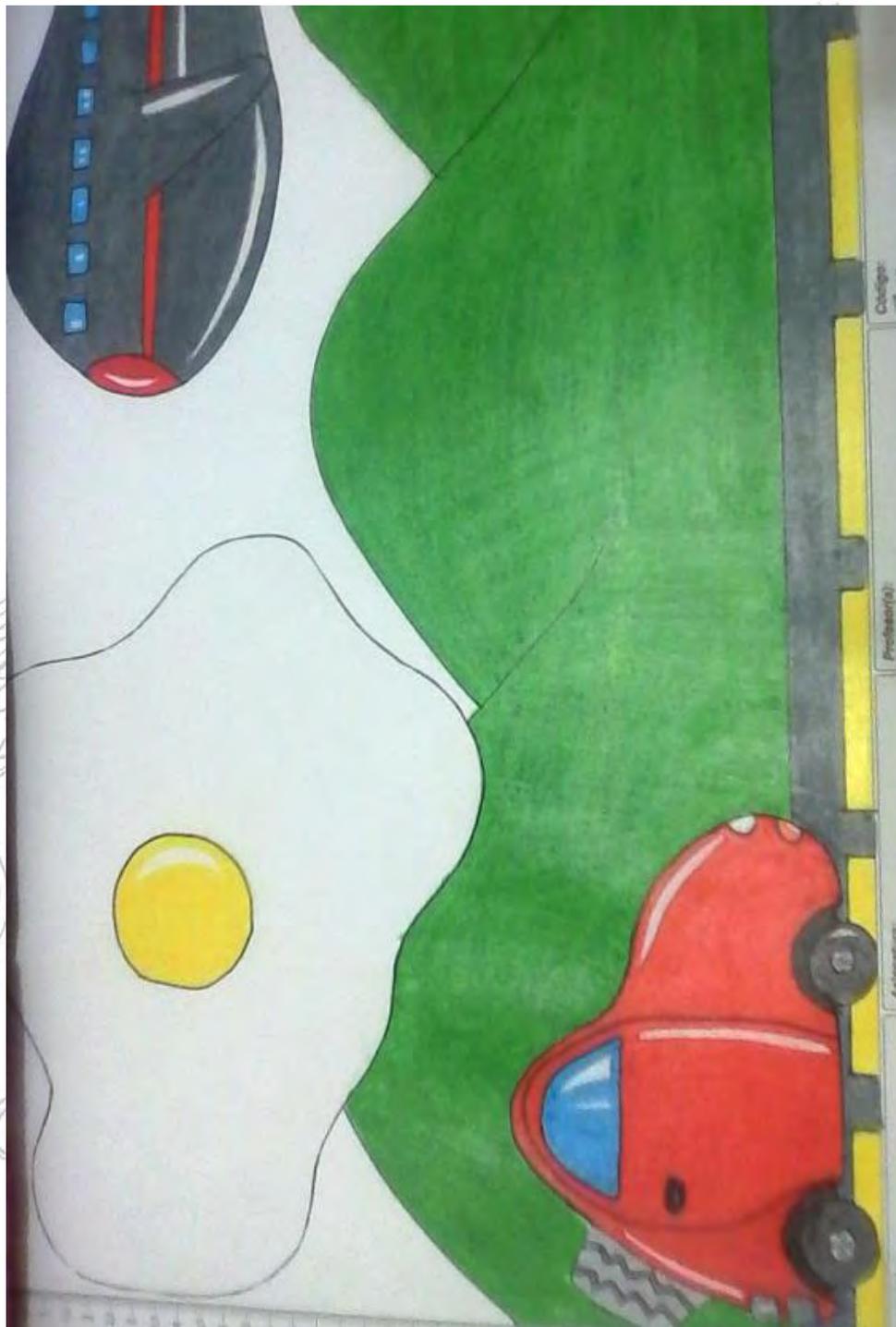


Figura 42: Paisaje

Fuente: esta Investigación



Figura 43: Collage

Fuente: esta Investigación

Como lo anterior, otro aspecto que no se puede obviar dentro de esta estrategia, es la baja importancia al sentido común, con ello los estudiantes podían inventar cuanto se les ocurriera o intervenir de manera mucho más espontánea, siguiendo las líneas de su imaginación, las cuales podían desbordarse según el parecer de cada quien.

Pertinente a lo planteado, se desprenden de esta Estrategia, cinco herramientas didácticas que pretenden orientar y fortalecer el proceso creativo de los estudiantes encaminado desde la fantasía. Estas, son una serie de guías útiles para el docente de Educación Artística con las que podrá a partir de ellas, desarrollar talleres incitando a la imaginación y creatividad.

Sin embargo, se ve prudente mencionar que las siguientes herramientas no pueden ser tomadas como pasos de receta, aplicables e instantáneas, donde los chicos y chicas se volverán inmediatamente creativos, pues como se explicó en anteriores capítulos, la Creatividad requiere constancia y dedicación, lo que implica persistencia en este sentido, razón por la cual, el educador tiene como misión ponerla en marcha con prácticas como estas. Dicho de esta forma, las cinco herramientas se vuelven un pequeño aporte a favor del desarrollo del pensamiento creativo de los estudiantes, conduciéndolos a proponer ideas propias y salir de lo rutinario.

Por otra parte, también es válido considerar que aunque los aspectos a trabajar ofrecidos por las herramientas didácticas, puedan aportar resultados sorprendentes, como docente, no se puede caer en falsas expectativas, es decir, muchas veces los educandos especialmente cuando no están acostumbrados a participar en estas prácticas, no suelen expresarse con total creatividad,

por lo cual se debe actuar con cautela, involucrándolos en esta experiencia poco a poco hasta familiarizarlos y logren trabajar cómodamente con ella.

Otro aspecto importante, es el valor al trabajo final del chico o chica, el cual está otorgado a todo el proceso desarrollado, desde el surgimiento de la idea inicial, hasta los últimos detalles de entrega, destacando más allá de la apariencia, todos aquellos factores implícitos que contribuyeron a su construcción; cómo llega a interactuar con las formas o color, a interpretar sus emociones y darlas a conocer creando algo propio y significativo para él mismo, demostrando con ello confianza y seguridad; en estos puntos, radica su verdadero valor creativo.

Basta recordar, que las siguientes herramientas pueden ser tomadas y abordadas según los objetivos y necesidades requeridos por el grupo, es una propuesta totalmente flexible, la cual se puede adoptar y reinterpretar para el mejoramiento y enriquecimiento del aprendizaje de nuestros estudiantes.

Aclarado lo anterior, se da paso a la presentación de la propuesta de las cinco herramientas didácticas, creadas como guía docente a fin de que sean utilizadas para plantear talleres y actividades de Educación Artística, enfocadas en fortalecer la Creatividad de los estudiantes, destacándose por tener como eje transversal la fantasía, quien hace de ellas, una forma diferente y divertida de vivenciar la materia.



¡Una Fantástica idea!

1. “Abrir cortinas”

Así como cuando nos encontramos frente a una ventana y empezamos a pensar qué hay del otro lado, sintiendo curiosidad por abrir sus cortinas para ver qué hay, este punto pretende “abrir las cortinas de la mente” del estudiante, para poder ir más allá, dejando de lado la realidad como habitualmente la conoce, y redescubrir e inventar otra, sintiéndose dueño de la misma, contemplando diversas formas de concebir el mundo. Se trata que el chico o chica empiece a curiosear para jugar con su imaginación y pueda también reflexionar sobre aspectos que habían pasado hasta ese entonces inadvertidos.

Objetivo: despertar la curiosidad y contemplar distintos puntos de vista.

Metodología: partiendo de un juego imaginativo, los talleres, actividades o ejercicios planteados, estarán dirigidos a romper con la manera en cómo se vive o concibe las cosas usualmente. Así, se puede emitir enunciados teniendo en cuenta los sentidos, creando atmosferas de trabajo apreciadas desde una postura diferente en lo visual, auditivo, táctil, o gustativo, es decir poner al estudiante a reflexionar de lo cotidiano, valorándolo con un sentido (tacto, gusto, oído, vista, olfato) distinto al que normalmente se emplea, y entonces bajo esta característica, llegar a desarrollar historias sorprendentes.

Las Técnicas e Instrumentos pueden variar y ser opcionales según el parecer o requerimiento del docente.

Este tipo de situaciones, pueden ayudar al estudiante a apreciar lo sencillo de la vida haciendo uso de sus sentidos de una forma diferente e inusual, así como en el siguiente trabajo, en donde el estudiante quiso expresar la sensación de cómo sería tocar el cielo.



Figura 44: Mas allá de Cielo

Fuente: esta Investigación

2. “Rompecabezas”

Para comprender mejor esta herramienta se debe partir de una imagen, un rompecabezas armado totalmente, con cada una de sus fichas en su lugar; de repente, se empiezan a retirar de él algunas partes, las cuales se emplearán para completar otro distinto y creando con ello un nuevo contenido.

Objetivo: interpretar y representar desde lo simbólico.

Metodología: Como se ha mencionado los chicos en general, llevan consigo vivencias que han adquirido durante su periodo de vida y con las cuales guardan cierto vínculo emocional, este será el material más valioso con cual el estudiante ha de desarrollar su trabajo, por ello, el docente puede hacer uso de este evocando situaciones significativas, pero no para trasladarlas literalmente a la práctica, sino para tomar parte de ellas, es decir, extraer particularidades que puedan ser representadas desde un sentido simbólico. Como tal, se pueden tomar: sabores, palabras, objetos o situaciones de las que es posible plasmar aspectos de: color, ritmos, texturas o ciertas formas de siluetas, pensadas y reelaboradas según la creatividad del estudiante, viéndose así reflejados en un trabajo muy propio y original.

De este modo, es como el estudiante recreará su experiencia aplicándola en un nuevo contexto de manera indirecta, con la cual además establecerá una relación emocional sintiéndose más a gusto y comprometido.

Las Técnicas e Instrumentos pueden variar y ser opcionales según el parecer o requerimiento del docente.

En la imagen se aprecia el reflejo del valor de la música para la estudiante, donde es capaz de interpretarla en la naturaleza, es así como las ondas de sonido se convierten en los rayos de

sol, las nubes en discos y el tamaño de las montañas son relacionadas con el volumen e intensidad de la misma.

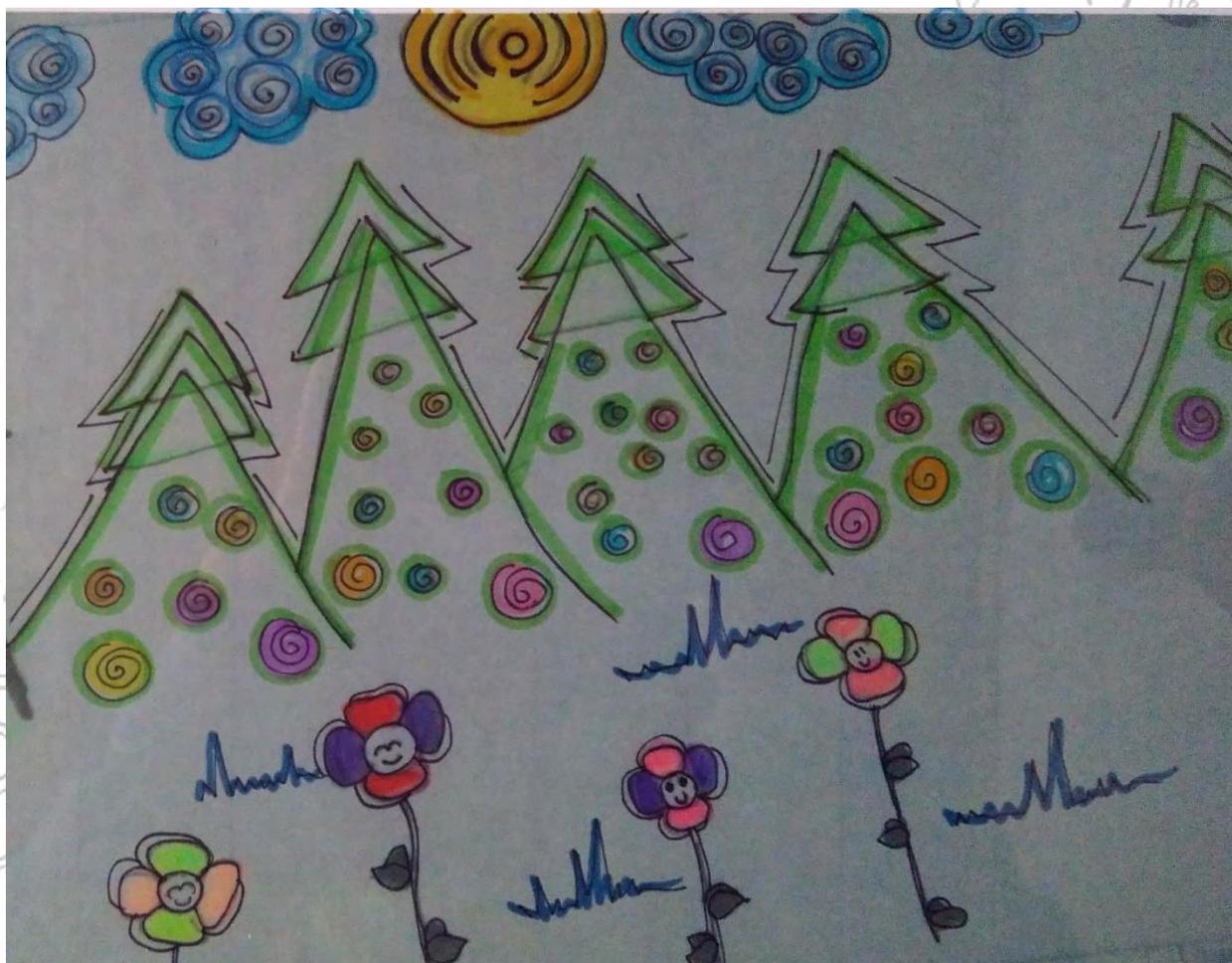


Figura 45: Musical

Fuente: esta Investigación

3. ¡Conmoción!

Provocando una gran sacudida en el imaginario, con esta herramienta se busca alterar notoriamente aspectos del común que mediante reinterpretaciones y asociaciones pueden terminar convirtiéndose en algo distinto a su origen; en otras palabras, conmocionar llevar a revolucionar imágenes de la vida, en donde todo lo creado, se vuelve fantástico.

Objetivo: propiciar la selección y apropiación de ideas que fomenten un pensamiento original.

Metodología: para ocasionar una conmoción, se necesita tener como base muchas ideas con respecto a un tema específico, que bien pueden ser cercanas o distantes; el asunto planteado a tratar, tendrá entonces en primer lugar que recolectar cantidad de posibilidades adecuadas para su solución y luego escoger de ellas las más llamativas o asertivas, con las cuales se dará paso a un proceso de elaboración, en donde estas serán sometidas a intervenciones y modificaciones, estableciendo combinaciones entre ellas, buscando de alguna manera acoplamiento o alteración entre sí, jugando creativamente con tamaños, simetrías, asimetrías, texturas o formas, en fin... de tal manera que el estudiante disfrute creando, mientras expresa fantasía en su taller.

Las Técnicas e Instrumentos pueden variar y ser opcionales según el parecer o requerimiento del docente.

Es de considerar que entre más distantes sean, más original y creativo será el resultado; en esta parte, el profesor debe crear en el taller un ambiente de juego, en donde los chicos y chicas se diviertan alterando y combinando formas.

Este tipo de ejercicios permite involucrar al estudiante con su propia fantasía, llevándolo a descubrir nuevas formas a través de su creatividad, así es como revolucionar contenidos los conduce a un pensamiento creativo, en donde a través de exageraciones o alteraciones se llega a crear nuevas posibilidades.



Figura 46: Saludos

Fuente: esta Investigación

4. “Otra mirada”

Esta herramienta, pretende que el estudiante revalúe su alrededor y pueda otorgar nuevos significados o cualidades a lo cotidiano, es como si fuese posible renacer, empezando a observar curiosamente nuestro alrededor, con una mirada renovada, que va descubriendo y otorgando nuevamente funciones y valores.

Objetivo: propiciar la adaptación a circunstancias nuevas, apreciando con profundidad cada una de las cosas que nos rodea para reinterpretarlas.

Metodología: la creación de este tipo de talleres o actividades, tienen en cuenta la relación de encuentros profundos del estudiante con sí mismo y la naturaleza, partiendo de ello, se puede propiciar ejercicios a partir de comparaciones y similitudes descubiertas entre distintos elementos, para así reelaborarlas dando lugar a una nueva concepción. De manera que cada elemento personal, material o natural, sea reflexionado y apreciado desde otra perspectiva, estableciendo semejanzas de algunos con otros, es decir, la búsqueda de características similares, facilitará contemplar diversidad de oportunidades de posibilidad en su medio con mayor profundidad; de este modo se piensa en la noche como una manta con puntitos luminosos o un gran ojo abierto que no es más que una ventana.

Técnicas e Instrumentos pueden variar y ser opcionales según el parecer o requerimiento del docente.

En estos espacios, se puede dar valor a muchos aspectos cotidianos, los cuales pasamos inadvertidos, así la sensibilidad en la apreciación se despierta siendo capaz de encontrar distintos sentidos, dando otra mirada.

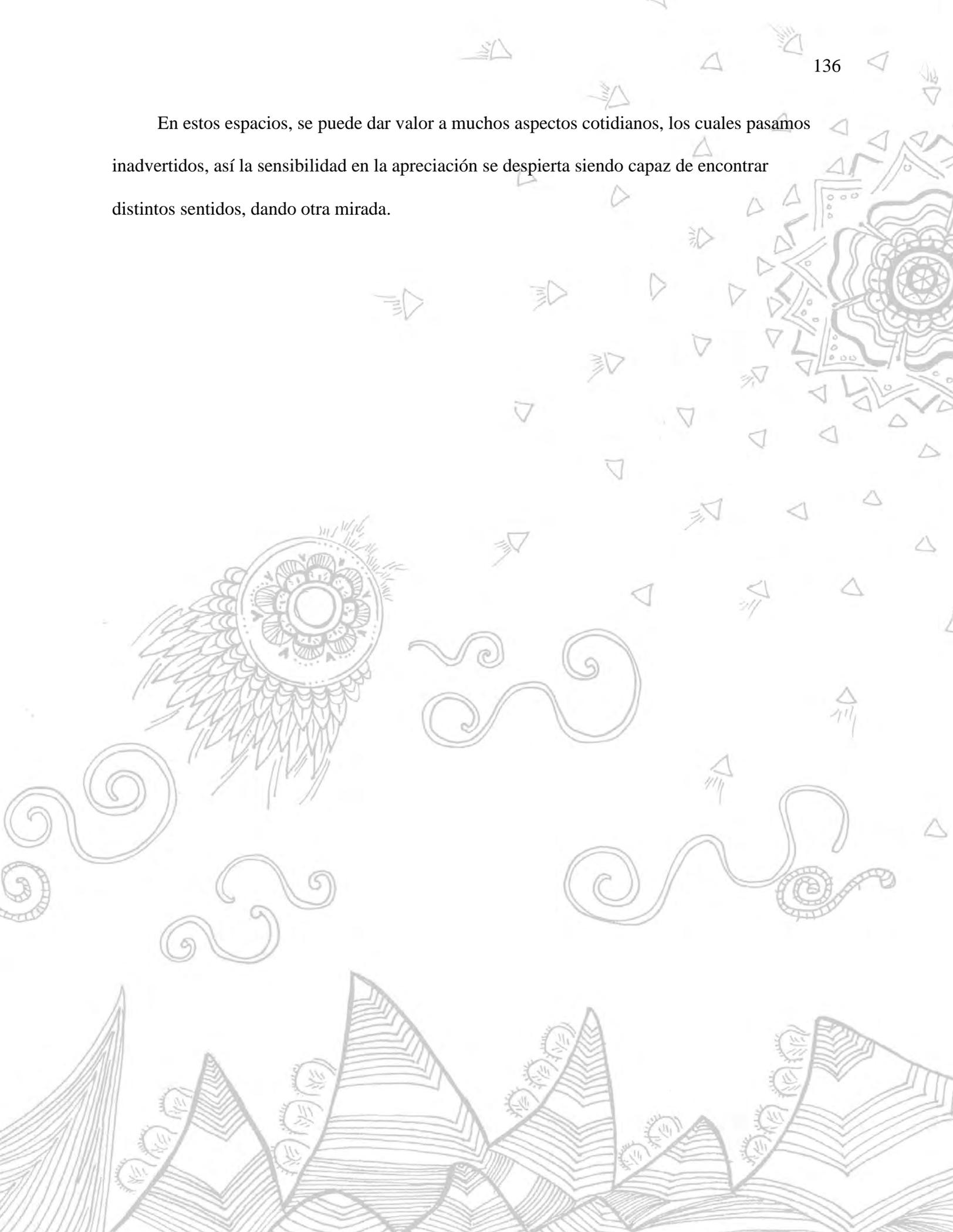




Figura 47: Personajes

Fuente: esta Investigación

5 “Como en los Sueños”

Pensar en aquellas situaciones vividas en los sueños, donde muchas cosas suelen parecer fuera de lo real, con esta herramienta principalmente se quiere envolver al estudiante en un juego de fantasía, en el cual los ejercicios exploratorios a través de la imaginación son el medio más adecuado para volver evidentes, escenarios curiosos y quizá poco comunes que parecen salir de un sueño.

Objetivo: contemplar diversas alternativas que conlleven a proponer soluciones.

Metodología: Para desarrollar este tipo de ejercicios, se necesita partir de algo ya creado, que debe estar incompleto o sujeto a cambios. Otro aspecto a considerar siendo además muy importante, es la espontaneidad del estudiante, pues hace que las ideas surjan sin restricciones y de forma más fluida. De igual manera, evitar la lógica intencionalmente, da espacio a un hacer intuitivo, en donde mediante la imaginación se explora y descubre infinidad de oportunidades en un acto. Con ello, se hará entonces intervenciones libres, las cuales tendrán un sentido de búsqueda exploratoria que de algún modo, terminarán alterando la propuesta inicial; así se puede apreciar trabajos donde se reflejen situaciones pintorescas o extrañas, pues lo carente de sentido es la base de esta herramienta.

Las Técnicas e Instrumentos pueden variar y ser opcionales según el parecer o requerimiento del docente.

No se puede dejar de lado, que esta forma de trabajo algo particular, es en sí una manera válida para incitar a la creatividad, dando lugar al origen de novedosas circunstancias, dispuestas

al azar de la intuición, así, lo impensable se hace una realidad que se puede vivir y sentir como en los sueños.



Figura 48: Escaleras

Fuente: Esta Investigación

Las anteriores herramientas didácticas descritas, son de gran ayuda para el docente de Educación Artística que quiera innovar con sus talleres y conducir a sus estudiantes a desarrollar un pensamiento creativo. No obstante, es preciso decir, que a pesar de guardar entre ellas una esencia similar, cada una corresponde a objetivos y metodologías distintas; así como también, el uso de técnicas e instrumentos pueden variar según la intención y necesidad de quien está a cargo.

Razón por la cual, posteriormente se hará un recuento de algunas de las técnicas más empleadas en el desarrollo de las anteriores herramientas. Algunas de ellas son:

1. Lluvia de ideas

Esta es una de las técnicas más efectivas, pues su estructura es adaptable y beneficiosa en varios requerimientos. Se focaliza principalmente en recoger la mayor cantidad de ideas apropiadas para la resolución de un problema o tema en cuestión, este paso se puede hacer individual o grupalmente, generando un ambiente de imaginación y libertad de pensamiento.

Su aplicación parte de un problema a resolver, el cual está abierto a múltiples soluciones, después de esto, en orden y con respeto se procede a aportar tantas ideas como sea posible, es preciso mencionar, que en un principio la descalificación o censura no son convenientes, por ser aún prematuras; luego de esto, se da paso a la selección, en donde cada una es evaluada, aquí también se permite hacer aportes de los integrantes para enriquecer y mejorar la propuesta, hasta llegar a la solución más pertinente y llamativa.

2. Grupos de trabajo

Esta técnica suele ser bastante enriquecedora cuando se sabe darle un buen manejo, pues dadas sus características, usualmente fomenta el trabajo en equipo y con ello la cooperación, dando apertura al respeto, debate o autonomía. Consiste principalmente en la formación de un grupo con determinado número de estudiantes, los cuales tienen como objetivo desarrollar un tema a tratar que puede ser abordado según la intención del guía o docente.

Así pues, luego de hacer el planteamiento de la actividad, la cual se resuelve en conjunto, se asigna a cada uno de los participantes una función, de tal manera que ninguno se quede por fuera. Una forma de emplear esta técnica en Educación Artística, también sugiere resolver una actividad, como fue descrita anteriormente, con la diferencia que la propuesta final sea elaborada individualmente, según la propia interpretación.

3. Juego de roles

Considerada como una técnica que incita a la imaginación, el juego de roles consiste en que los participantes asuman el papel de un personaje ficticio o real como propio; sin embargo, esta técnica puede tener también otras variantes y formas de ser asumida, conservando en su mayoría la esencia de tomar el lugar del otro.

De este modo como adaptación del juego, con un número de estudiantes que pueden ir de dos a cinco, se da inicio al desarrollo de la actividad, la cual empieza individualmente, pero a medida de su avance se va haciendo rote de los trabajos, así, cada integrante continuará con la labor de su compañero, según su parecer.

4. Mesa redonda

La idea principal de esta técnica, consiste en ubicar a los integrantes en forma similar a la mesa redonda, con el fin de generar debates de manera ordenada, en donde todos tengan las mismas oportunidades para manifestar su opinión, preguntas o dudas. Dentro de esta es importante tener en cuenta un director, quien se encarga de guiar y dar el orden en cuanto a tema, turnos, intervenciones y tiempo.

La mesa redonda, llega a ser muy eficaz cuando se necesita dar solución a determinados temas, por ello, luego de plantear la actividad es importante saber cómo será resuelta, siendo esta técnica muy útil en este particular, pues cada uno de los estudiantes expone sus ideas e inquietudes, pero también recibe de sus compañeros, aportes que pueden servir en la construcción de su trabajo.

5. Socialización

La socialización consiste en exponer frente a un público sobre algún determinado tema o idea, con la intención de darlo a conocer o informar. Se hace de forma clara, sencilla y ordenada.

En cuanto a esta técnica, su práctica en Educación Artística, es común utilizarla con respecto a la socialización de trabajos finalizados por estudiantes, los cuales pueden ser dispuestos en el aula u otro lugar, que dé la facilidad de recorrido y observación. De manera, que los asistentes, visiten y conozcan sobre el trabajo de sus compañeros.

Para conseguir lo anterior es importante: disponer y acondicionar de un espacio adecuado, terminación completa del trabajo a presentar, preparación previa del discurso, buena

presentación personal y orden. Es recomendable para este tipo de eventos, realizar antes de la presentación, un ensayo en donde se puedan corregir y prever inconvenientes.

Finalmente, la implementación de esta serie de herramientas y el uso pertinente de técnicas empleadas en el grado 6-5 de la I.E.M. San Juan Bosco, trajo consecuencias bastante favorables y agradables en el proceso de enseñanza aprendizaje. El interés y disfrute al realizar sus trabajos utilizando su imaginación, creando por sí mismos, tomando ahora imágenes para apropiarse de ellas y transformarlas.

La sensación de satisfacción después de cada taller, demostró el cumplimiento de una de las tareas más significativas de la Educación Artística, la de lograr expresar emociones, sentimientos, pensamientos... por medio de las prácticas que son en sí, el resultado de un gran proceso conjunto.

El placer de crear sin poner límites y tan sólo sentir siguiendo la intuición, es una de las expresiones creativas más valiosas, dejar atrás los miedos a la opinión negativa de los otros o a una calificación, ya no es un peso en los hombros, “ahora importa lo que yo creo, porque así lo veo, y como yo lo veo, tú no lo ves igual”

CONCLUSIONES

Finalmente como cierre del presente trabajo investigativo, queda manifestar una satisfacción de aprendizaje durante todo este proceso que llevó a descubrir muchas cosas valiosas tanto para la vida personal como profesional.

Así se pudo comprender con mayor profundidad, que la creatividad no se reduce a una capacidad de creación extraordinaria e innovadora, fuera de límites. La Creatividad en sí, es un acto menos superficial, que actúa desde el pensamiento y corazón de las personas, no solamente pone en marcha a la mente como suele creerse, sino a todo su ser a trabajar en ello, es decir, emociones, razones, relaciones y destrezas, son encaminadas hacia un mismo fin; por lo cual, el artefacto, obra, solución, o cualquier otro “objeto creativo”, es en últimas, tan solo la evidencia visible de un gran proceso conjunto que denota amor y confianza en sí mismo.

De igual manera, durante el camino trazado en esta investigación, al lograr identificar características creativas en los estudiantes del grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, permitió conocer mejor el trabajo creativo de cada uno; la forma en cómo se desempeñaban al realizar sus trabajos artísticos, valorándolos desde la fluidez, capacidad para relacionar ideas y originalidad; el modo de expresar con imaginación, qué tenían en mente, el surgimiento de una idea, cómo la desarrollaban y en qué basaban sus propuestas. Es decir, gracias a este objetivo se pudo conocer con más profundidad pequeños detalles constructores de sus talleres y con ello, del proceso de creatividad.

Así, es como logran además convencerse de su propio potencial creativo a través de lo plasmado en sus dibujos, el realizar procesos imaginativos los condujo a viajar por lugares que

ellos mismos inventaban, explorando en esta parte, encontraron también facilidad para hacer asociaciones entre los elementos, adentrándose a un juego en donde alteraban y transformaban lo conocido.

Por medio la cooperación y del compartir experiencias de vida relacionadas a un determinado tema, los estudiantes del grado 6-5 de esta institución, hallaron una buena forma para aportar ideas que contribuyan al desarrollo de sus trabajos, recibiendo con interés y aprecio la opinión de los otros, con el fin de enriquecer la actividad propia y de los demás.

Adhiriendo a lo anterior, al conocer un poco más sus capacidades creativas, los chicos y chicas pudieron darle un sentido y valor mucho mayor a las realizaciones propias que a aquellas copias las cuales solían seguir, resaltando de ellas su significado e importancia personal.

Por otra parte, el reconocer las dificultades más frecuentes que limitan la creatividad en los estudiantes del grado 6-5 de la I. E. M. San Juan Bosco, permitió comprender dos aspectos fundamentales con respecto a dicha capacidad del grupo: uno, el porqué de las copias en los talleres y dos la actitud hostil frente al tema de fantasía. Entender este particular llevo a conocer el trasfondo de crear, el cual tiene un sentido muy profundo.

De este modo, se encuentran tres factores como: motivación, bloqueos emocionales, que por individual o en conjunto, afectan a la persona emocionalmente, dificultando su trabajo creativo. Puesto que la falta de interés o inseguridades demostradas en las prácticas, impedían de alguna manera la expresión creativa de estos estudiantes, razón por la cual, en su mayoría se veían condicionados a seguir modelos de imitación, es decir la copia.

Siguiendo la idea, uno de los aspectos que llamó la atención dentro de este marco investigativo, fue la reacción un poco hostil de los estudiantes del grado 6-5 frente a la temática

planteada en los talleres, pues en gran parte, estos se relacionaban bastante con la imaginación en planteamientos de circunstancias extrañas, para lo cual, ellos consideraban como infantil, atribuyendo que la fantasía era tema de niños, a pesar de encontrarse entre los once y trece años, edad no muy lejana.

Sin embargo lo anterior, tiene una justificación y respaldo teórico, ya que al cruzar esta etapa de vida, es común enfrentar este tipo de reacciones, en donde a los estudiantes les parece absurdas muchas cosas que tengan que ver con fantasía. Pese a ello, abordar esta situación se convirtió en un gran reto, el cual fue asumido y afrontado a pesar de las dificultades que en momentos se presentaban. No obstante, poco a poco este grupo de chicos fue relacionándose cada vez mejor con la temática, respondiendo favorablemente en las actividades y con ello, dejando salir ese niño interior que llevan dentro.

En concordancia con lo planteado, se logra hacer un balance del trabajo realizado con el grupo 6-5, entre sus habilidades creativas y aspectos a mejorar; destacando en esta parte, que todos poseemos dicha capacidad, por lo cual cada estudiante está facultado para actuar con ella, sin embargo, no todos estamos dispuestos para aprovecharla, pues cada quien es expuesto a diferentes ambientes formativos que de cierta manera nos alteran emocional y mentalmente unas veces a favor y otras en contra.

Con base a lo mencionado, se llega a desarrollar una propuesta didáctica referente a la fantasía, que postula cinco herramientas útiles para fortalecer la creatividad de los estudiantes en Educación Artística, impulsando sus capacidades desde aquellas flaquezas, haciendo que estas sean superadas, permitiendo una expresión espontánea y más libre.

De este modo, es como dichas herramientas didácticas permitieron a los estudiantes del grado 6-5 de la I.E.M. San Juan Bosco, por medio de sencillos talleres, contemplar situaciones desde distintos puntos de vista, hacer una observación más consciente del entorno, interpretar y manifestar sentimientos, dar paso a la reflexión y apreciación al detalle, apropiarse de ideas y expresarse creativamente con más facilidad, dejando ver sus pensamientos y sentir a través de la fantasía.

Con todo lo descrito anteriormente, se puede decir que se logró en gran parte fortalecer la creatividad de este grupo de cuarenta y dos estudiantes, expresada no solo en cuanto a su capacidad para crear, sino también de creer, de creer en sí mismos, en sus ideas y arriesgándose por ellas, incluso si son descabelladas. Es aquí, donde se concluye algo muy importante con respecto a este trabajo de investigación; la posibilidad de ser un “ser creativo”, se respalda firmemente en el creer que soy capaz de crear.

Sin embargo, basta recordar que la creatividad como cualquier otra capacidad necesita ejercitarse constantemente, de esto dependerá su total éxito, por ello se debe persistir en las actividades que conduzcan a ella, teniendo cuidado de no caer en prácticas que obstruyan su buen desarrollo.

RECOMENDACIONES

En primera instancia, a la I. E. M. San Juan Bosco se recomienda mayor apertura a la prestación de nuevos espacios físicos y participativos, aptos para un mejor desarrollo de capacidades creativas de los estudiantes en Educación Artística. Así como también, más atención y disponibilidad por parte de los superiores frente a proyectos presentados por docentes en formación que quieren contribuir con la mejora del servicio educativo del plantel.

Al área de Educación Artística, se ve conveniente ampliar un poco más la visión de la materia, para que de este modo sus estudiantes la vivan y aprecien no sólo desde el papel, y la puedan valorar desde su cuerpo en la danza o teatro u otro tipo de manifestaciones que amplíen el aprendizaje. Igualmente, se hace un llamado a no descuidar los procesos creativos de los cuales se habla claramente en el plan de área, pues es más importante y significativo llevarlos a la práctica que dejarlos en un escrito.

Al proceso de investigación, se requiere un poco más de atención, disciplina y compromiso durante todo el desarrollo del proyecto, para de este modo, lograr mayor solidez y orden en el mismo. En cuanto a la población investigada, quizá mejorar su disposición en la realización de trabajos, mostrar más respeto con docentes y compañeros, así como también, más apertura y comprensión frente a los nuevos planteamientos de los docentes en formación.

A la Universidad de Nariño, al programa de Licenciatura en Artes Visuales, procurar mejorar la visión de los docentes a cargo, con el fin de motivar y enseñar a amar a los estudiantes la profesión, para así de este modo, hacer sentir y apreciar el gran valor de la misma.

Con igual importancia, se debe tener en cuenta, la salida de las aulas en la Universidad, para adentrarnos a explorar y observar la realidad, no solamente en planteles educativos, sino también en fundaciones, hospitales y cualquier otro espacio en donde se puedan llevar a cabo procesos artísticos en pro de la comunidad.



BIBLIOGRAFIA

- Vigosky, L. (1930). La imaginación y el arte en la infancia: Madrid, España.

Recuperado

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbXhlcG9ydGFjaW9uZXNmaWxvc29maWNhczRzZWN8Z3g6NWZjYjFiZDExNWUxZGJmM>

A

- : Lowenfeld, V y Brittain, W. (1973). Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa. Recuperado de:

<http://iloaraque.blogspot.com.co/2010/01/resumen-del-libro-desarrollo-de-la.html>

- Toro, J. (1983) Creatividad y literatura: hacia una metodología Creativolúdica de la composición escrita. Recuperado de:

http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce06/cauce06_08.pdf

- MEN, (2000). Lineamientos curriculares de la Educación Artística, aéreas obligatorias y fundamentales. Bogotá, Colombia.

- Gardner, H. (1997) Arte, Mente y Cerebro, una aproximación cognitiva a la realidad. Recuperado de:

<https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2012/11/arte-mmente-y-cerebro.pdf>

- Goñi, V. (2003) Desarrollo de la Creatividad. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/pdf/447/44750106.pdf>

- RAE, Diccionario de la Lengua Española. Recuperado de:

<http://dle.rae.es/?id=RDDwv3d>

- Rodríguez, L y Ivette, C. (2013). Actas de Diseño, N° 15” originalidad en la cultura de la copia. Buenos Aires Argentina. Recuperado de:

http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=456

- De la Torre, S. (2003). Dialogando con la Creatividad. Recuperado de:

http://www.ub.edu/sentipensar/pdf/saturnino/creatividad_social.pdf

- Rodríguez, E. (2011). Como motivar a los alumnos y desarrollar la creatividad en el aula. Recuperado de:

http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_5_archivos/18_e_r_lim_a.pdf

- MEN, (2010). Orientaciones pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media. Bogotá, Colombia.

- Simberg, (1975) Los Obstáculos de la Creatividad. Recuperado de:

http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1176759460171_105845068_1434/Obstaculos.pdf

- La Nación, México. Ántolat, M. (5 de febrero de 2015). La originalidad en cuestión: el arte de la copia y la copia como arte. Recuperado de:

<https://s3.amazonaws.com/archivo.lanacion.com.ar/impresa/pdf/2015/02/05/050215DT0200101211.pdf>

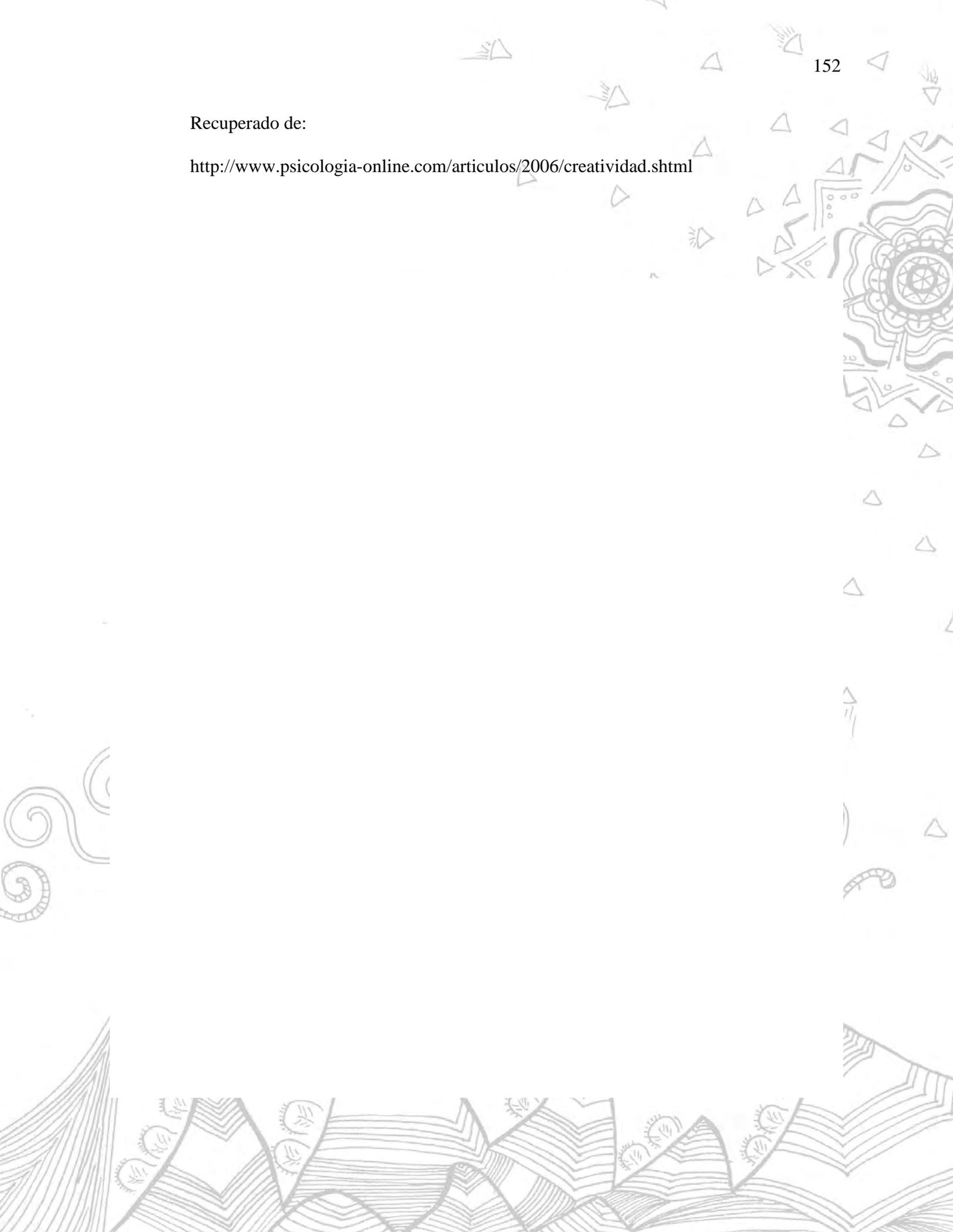
- Rodani, G. (1983) Gramática de la fantasía, introducción al arte de inventar historias. Recuperado de:

<http://cungraficos.weebly.com/uploads/5/0/0/7/5007473/rodarigianni-gramaticadelafantasiaintroduccionalartedeinventarhistorias.pdf>

- Carevic, M CREATIVIDAD (I), el pensamiento creativo. Santiago de Chile.

Recuperado de:

<http://www.psicologia-online.com/articulos/2006/creatividad.shtml>



ANEXOS

- Anexo 1: Instrumentos de recolección de información:

Encuesta 1:

<p>Universidad de Nariño</p> <p>Facultad de Artes</p> <p>Programa de artes visuales</p> <p>Octavo Semestre</p>	
<p>Objetivo: Identificar las dificultades más frecuentes que limitan el proceso creativo de los estudiantes del grado sexto de la I.E.M. San Juan Bosco</p>	

<p>Nombre:</p>	<p>Fecha:</p>
-----------------------	----------------------

1. ¿Por qué se caracterizan los talleres realizados en clase de Educación Artística?
2. ¿De dónde toma los dibujos que se realiza en las planchas?
3. ¿Usted qué dibujo prefiere realizar en los talleres de Educación Artística?
4. ¿Cuándo se pide hacer un dibujo libre a usted que le gusta realizar? ¿Por qué?
5. ¿Te gusta realizar en tus dibujos cosas diferentes y novedosas? ¿Por qué?

6. ¿Tratas de que tus trabajos sean diferentes?
7. ¿Al momento de realizar un taller prefieres copiar el dibujo o inventarlo? ¿Por qué?
8. ¿Qué tipo de ejercicios le gusta realizar en sus planchas? ¿Por qué?
9. ¿Cómo le gustaría que se realicen las clases de educación artística?

Encuesta 2:

<p>Universidad de Nariño</p> <p>Facultad de Artes</p> <p>Programa de artes visuales</p> <p>Octavo Semestre</p>	
<p>Objetivo: Identificar las dificultades más frecuentes que limitan el proceso creativo de los estudiantes del grado sexto de la I.E.M. San Juan Bosco</p>	

Nombre:	Fecha:
----------------	---------------

1. ¿Cree que sus trabajos son originales?
2. ¿Ha copiado algún dibujo a uno de sus compañeros? ¿Por qué?
3. ¿Qué entiende por creatividad?
4. ¿Qué es para Usted imaginar?

5. ¿Crees que se te dificulta imaginar y crear algo diferente? ¿Por qué?
6. ¿Su trabajo en las clases de educación artística lo realiza por gusto o por una nota?
7. ¿Usted cree que tendrá mejor nota si copia una imagen para su trabajo o si crea una propia? ¿Por qué?
8. ¿Usted cree que es importante que lo motiven para realizar sus talleres de artística?
¿Cómo le gustaría que fuese dicha motivación?
9. ¿Cómo le gustaría que se realicen las clases de Educación artística?



- Anexo 2: Matriz de análisis

INFORMACIÓN:	RECURRENCIA:	PROPOSICIÓN:	CODIGO
<p>generación de ideas</p> <p>DcB: A pesar de que les agrada el dibujo libre, me he encontrado con situaciones en las que los estudiantes no saben qué hacer.</p>	<p>DcB: A pesar de que les agrada el dibujo libre, los estudiantes no saben qué hacer cuando se les pide esto,</p>	<p>DcB: los estudiantes del grado 6-5 muchas veces se sienten sin ideas para realizar un dibujo libre.</p>	<p>DcB</p>
<p>DCT1: cuando estamos realizando un dibujo libre algunos estudiantes toman una imagen de un medio cercano talleres y se limitan a lo que esa les propone.</p>	<p>DCT1: los estudiantes del grado 6-5 cuando toman una imagen se limitan a lo que una imagen les propone.</p>	<p>DCT1: Los estudiantes del grado 6-5 al tomar una imagen se limitan a lo que esa les propone.</p>	<p>DCT1</p>
<p>EN2: con el fin de conocer más sobre los dibujos que realizan los estudiantes, se hizo la siguiente pregunta: ¿Usted</p>	<p>EN2bE1, EN2bE2, EN2bE3, EN2bE4, EN2bE7 teniendo en cuenta la entrevista realizada, en la pregunta:</p>	<p>EN2bE12347: los estudiantes del grado 6-5 prefieren realizar en las clases dibujos libres porque</p>	<p>EN2b E12347</p>

<p>que dibujos prefiere realizar en los talleres de educación Artística?</p> <p>EN2bE1: dibujos libres</p> <p>EN2bE2: los dibujos libres</p> <p>EN2bE3: los dibujos que nos expresa lo que sentimos</p> <p>EN2bE4: dibujos libres</p> <p>EN2bE5: desde que me enseñe los mándalas me gustan mucho</p> <p>EN2bE6: mis talleres y dibujo de la profesora por eso yo dibujo</p> <p>EN2bE7: dibujos libres porque toca hacer dibujar lo que quieras</p> <p>EN2bE8: el dibujo preferido es Naruto es un dibujo que yo hice inspirado en una serie o Goku</p> <p>EN2bE9: las caricaturas</p> <p>EN2bE10: yo prefiero</p>	<p>¿Usted que dibujos prefiere realizar en los talleres de educación Artística?</p> <p>Algunos estudiantes respondieron que les gusta realizar dibujos libres porque pueden hacer lo que quieren.</p> <p>EN2bE5, EN2bE6, EN2bE10, EN2bE11EN2bE13, EN2bE15 teniendo en cuenta la entrevista realizada, en la pregunta: ¿Usted que dibujos prefiere realizar en los talleres de educación Artística?</p> <p>Algunos estudiantes respondieron que prefieren realizar dibujos de temas vistos en clase.</p>	<p>sienten que se pueden hacer lo que quieren</p> <p>EN2bE5610111315: algunos estudiantes del grado 6-5 prefieren realizar dibujos de temas vistos en clase.</p>	<p>EN2bE5610111315</p>
--	---	--	------------------------

<p>dibujar las mandalas porque tienen muchos colores y figuras que me atraen la atención</p> <p>EN2bE11: las mandalas porque son coloridas y divertidas</p> <p>EN2bE12: los dibujos más bonitos y salen de la memoria</p>	<p>EN2bE8, EN2bE9, EN2bE14: teniendo en cuenta la entrevista realizada, en la pregunta: ¿Usted que dibujos prefiere realizar en los talleres de educación Artística?</p> <p>Algunos estudiantes</p>	<p>EN2bE8914: pocos estudiantes del grado 6-5 admiten que prefieren dibujar figuras que aparecen en los medios de comunicación como: Naruto, Goku y otras caricaturas</p>	<p>EN2bE8914</p>
---	---	---	------------------

- Anexo 3: aspectos importantes del PEI I. E. M. San Juan Bosco

Enfoque y epistemología del área de educación Artística

El propósito fundamental del programa de educación artística, es el desarrollo de la creatividad de los educandos a la orientación de su sensibilidad (facultad de sentir) y de su apreciación estética. El proceso de desarrollo creativo se orienta respetando la libertad de expresión estimulando la afectividad, la originalidad, motricidad a través del empleo espontaneo de diferentes materiales y de medios como el dibujo, artístico y técnico, la

pintura, el modelado, el collage etc., del color, de la forma del volumen y de otros elementos que propicien el desarrollo sensomotriz e intelectual del educandos.

El juego creativo le permite mantener el interés, puesto que es necesario que toda actividad del niño sea motivadora, a fin de que logre un equilibrio armónico para la formación de su personalidad y apreciación del entorno. Proporcionaremos la oportunidad de tener experiencias en las diferentes actividades de improvisación, la expresión creadora y libre de la propia personalidad dentro y fuera del aula, eliminaremos los modelos estereotipados que entorpecen la creación natural del niño, su expresión será libre.

- Anexo 4: imágenes significativas del proceso:



