EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y DIBUJO UN CAMINO HACIA LA CREATIVIDAD- CASO INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL LUIS EDUARDO MORA OSEJO

ISBELIA MARÍA REYES

LUIS CARLOS ZAMBRANO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SAN JUAN DE PASTO

2018

EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y DIBUJO UN CAMINO HACIA LA CREATIVIDAD- CASO INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL LUIS EDUARDO MORA OSEJO

ISBELIA MARÍA REYES

LUIS CARLOS ZAMBRANO

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de

Licenciatura en Artes Visuales

Asesor:

Dr. GIRALDO JAVIER GOMEZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

SAN JUAN DE PASTO

2018

NOTA DE RESPONSABILIDAD

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo de grado son

Responsabilidad exclusiva de los autores.

Artículo 1º del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo

Directivo de la Universidad de Nariño.

NOTAS DE ACEPTACIÓN

_____

_____

_____

_____

PRESIDENTE JURADO

JURADO

_____

JURADO

_____

SAN JUAN DE PASTO, 2018

Universidad de Nariño
FACULTAD DE ARTES

ACUERDO No. 020
(12 de marzo de 2018)

EL CONSEJO DE LA FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO
En ejercicio de sus atribuciones legales, estatutarias y,

CONSIDERANDO

Que mediante Proposición No. 009 del 8 de Marzo de 2018, emanada del Comité Curricular del Departamento de Artes Visuales, propone la distinción de LAUREADA, al trabajo de grado titulado "EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y DIBUJO UN CAMINO HACIA LA CREATIVIDAD – Caso I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo", presentada por el estudiante ISBELIA REYES Y LUIS ZAMBRANO.

Que los estudiantes del programa de Licenciatura en Artes Visuales ISBELIA REYES y LUIS ZAMBRANO, sustentaron su trabajo de grado titulado "EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y DIBUJO UN CAMINO HACIA LA CREATIVIDAD – Caso I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, como requisito para optar por el Título de Licenciado en Artes Visuales el día 07 de marzo de 2018 en el Teatro Imperial, según consta en Acta de sustentación No.002.

Que los Jurados de sustentación fueron los docentes MARCO SANTACRUZ y MARTHA JURADO.

Que los jurados dieron una nota final de CIEN (100) sobre CIEN (100) puntos y proponen otorgar a la tesis la distinción LAUREADA, teniendo en cuenta el concepto emitido.

Que los conceptos de los Jurados apuntan a que se trata de un Trabajo Final que constituye un aporte importante para la parte artística, pedagógica, cultural y social.

Que el trabajo realizado es consecuente con el Programa de Licenciatura en Artes Visuales en relación con la comunidad, la cultura y la creación artística en la sociedad.

Que el Comité Curricular considera pertinente otorgar la distinción de Laureada al trabajo de grado de los estudiantes en mención.

Que en virtud de lo anterior, el Consejo de Facultad, mediante consulta del dia 09 de marzo de 2018, considera pertinente la solicitud por tanto,

ACUERDA

ARTÍCULO PRIMERO: Otorgar la distinción de LAUREADA, al trabajo de grado titulado "EDUCACIÓN ARTÍSTICA Y DIBUJO UN CAMINO HACIA LA CREATIVIDAD – Caso I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo", presentado por los estudiantes ISBELIA REYES y LUIS ZAMBRANO, como requisito para optar al Título de LICENCIADO EN ARTES VISUALES.

COMUNIQUESE Y CUMPLASE

Dada en San Juan de Pasto, a los 12 días del mes de Marzo de 2018

Dr. GERARDO SANCHEZ DELGADO
Decano

ARQ. LILIANA CARRASCO
Secretaria Académica

Preparó: Mtro. Javier Gómez – Director Dpto. de Artes Visuales
Preparó: Arq. Liliana Carrasco – Secretaria Académica
Revisó: Dr. Gerardo Sánchez Delgado – Decano

AGRADECIMIENTOS

Nuestro agradecimiento está dirigido primeramente Dios
por permitirnos culminar este proyecto de grado, a nuestros padres
Lidia Andrade y Miguel Ángel Reyes;
Rosa Aguirre y Luis Carlos Zambrano
y hermanos por apoyarnos en cada paso en nuestra etapa educativa,
por sus consejos y paciencia en el día a día,
y enseñaros que la educación es la base para salir adelante,
sus palabras han sido la motivación
para que el día de hoy estemos donde estamos;
a nuestro asesor Giraldo Javier Gómez por su paciencia, entrega y orientación
en el este largo camino,
a la Institución Educativa Municipal Luis Eduardo Mora Osejo
por brindarnos los espacios necesarios
para el desarrollo de esta investigación,
al docente José Jiménez
por su acompañamiento y colaboración durante esta etapa,
y a los estudiantes de grado decimo promoción 2017
por su entrega en cada actividad propuesta.

DEDICATORIA

A nuestros padres, por su amor incondicional,

por inculcarnos la paciencia, responsabilidad y perseverancia

como parte esencial en nuestra vida,

por sus consejos para que en el mañana

seamos personas servidoras a la sociedad;

su constante apoyo a logrado que nosotros

finalicemos esta etapa en nuestro aprendizaje profesional.

A nuestros hermanos por su apoyo en los momentos que necesitábamos de su ayuda.

A nosotros mismos por la paciencia en el desarrollo de este trabajo de grado,

por el tiempo de amistad compartido en estos cinco años,

por las risas, alegrías, tristezas, y todos los momentos vividos.

RESUMEN

El proyecto desarrollado en la Institución Educativa Municipal Luis Eduardo Mora Osejo con los estudiantes de grado décimo salud, electrónica y computación tuvo como objetivo desarrollar la creatividad a través del dibujo en la clase de educación artística, para lo cual se tomó la creatividad como un aspecto importante para desarrollar la sensibilidad y expresión, de manera que esto permitió a los estudiantes desarrollar su recursividad, observación, experimentación, imaginación y su libre expresión creativa.

Así mismo, la presente investigación se desarrolló bajo el paradigma cualitativo con enfoque crítico social y se adoptó el tipo de investigación acción participativa; por esta razón se menciona la creatividad como personal, única e irrepetible, ya que todos los seres humanos se diferencian entre sí por sus sentimientos, pensamientos o actuaciones.

De modo que al identificar el proceso creativo en los estudiantes de grado décimo se encontró que elaboran sus creaciones desde sus conocimientos o vivencias diarias, porque parten de su propio contexto a explorar desde su imaginación; de la misma manera, la observación es utilizada por los ellos como una fuente de inspiración para futuras creaciones.

ABSTRACT

This Project develoved in the Luis Eduardo Mora Osejo school with students of ten level in the modalities in health, electronic and computation, the objective worked is the creativity's develop by means of the drawing in the class of art education, to made this was taken creativity like a important aspect, to develop the sensitivity and expression at this way, this research allowed to the students develop their observation sense, experimentation, imagination and their free expression creative.

At the same way, this research followed the qualitative paradigm, for this reason creativity is mentioned like a personal skill, unique and unrepeatable because all the people differs with each other for their feelings, thoughts or acts.

So, creative process identified in the students of ten level allow aknowledge the their creations come from their knowledge, daily experiences because they realiced as of their environment's exploration and imagination; at the same way the observation is used like a sourse of inspiration for future creations.

CONTENIDO

Pág.

1. Introducción 10

2. Marco Teórico 18

2.1. La Creatividad 18

2.2. El Dibujo 23

2.3. La Educación Artística 28

3. Creatividad e Imágenes 32

3.1. El Proceso Creativo En Los Jóvenes 32

3.1.1. La fluidez generadora de ideas. 39

3.1.2. La flexibilidad como paso a la transformación. 46

3.1.3. La originalidad como diferencia del otro. 55

3.2. La Imagen 63

3.2.1. El lenguaje gráfico en la comunicación. 64

4. Proceso de Representación de los Dibujos y la Contribución a la Educación Artística. 72

4.1. Proceso de Representación 72

4.1.1. Materiales. 75

4.1.2. Técnicas del dibujo 80

4.1.3. Cómo dibujan los estudiantes. 83

4.2. La Enseñanza del Dibujo para Contribuir a la Educación Artística: desde la observación 92

4.2.1. Métodos de enseñanza. 104

4.3. Sobre la Educación Artística. 109

4.3.1. Procesos perceptivos. 112

4.3.2. Procesos sensitivos. 115

Conclusiones 118

Recomendaciones 122

Bibliografia 122

ANEXOS 127

LISTA DE FIGURAS

Pág.

fig. 1 Ejercicio Técnica Mixta 20

fig. 2 Ejercicio, técnica mixta 26

fig. 3 actividades durante la clase grado decimo 30

fig. 4 Estudiante trabajando al aire libre 33

fig. 5 Ejercicio al aire libre 34

fig. 6 Ejercicio idealineas 38

fig. 7 Ejercicio Ritmo Plasmado 39

fig. 8 Autonomía de Ideas 40

fig. 9 Experimentación de materiales 41

fig. 10 Ejercicio del taller “Libre y Curioso” 42

fig. 11 Ejercicio Taller “Abcdario” 44

fig. 12 Ejercicio del taller “Un Animal” 45

fig. 13 Apropiación de un dibujo 47

fig. 14 Ejercicio realizado con elementos naturales 49

fig. 15 Elementos naturales 50

fig. 16 Ejercicio con ojos vendados 51

fig. 17 Abcdario en el tablero 53

fig. 18 Dibujo palabra "Duende" 54

fig. 19 Taller "Un Animal" – Dibujo 57

fig. 20 Ejercicio taller "abcdario" 58

fig. 21 Apreciación de un collar 60

fig. 22 Diferencia de ideas 61

fig. 23 Estado de ánimo frente al dibujo 65

fig. 24 Actividades del caracol 67

fig. 25 Ejercicio en tiza pastel 69

fig. 26 Ejercicio en lápices de colores 69

fig. 27 Ejercicio en plumones 70

fig. 28 El sentir de la música 71

fig. 29 Dibujo Abstracto 73

fig.30 Extroversión 74

fig. 31 Introversión 75

fig. 32 Escalas tonales 77

fig. 33 Estudiante imprimiendo 78

fig. 34 Impresión 79

fig. 35 Técnica de pintura 80

fig. 36 Técnica de Plumones 81

fig. 37 Técnica de tiza pastel 82

fig. 38 Técnica de tintas aguadas 82

fig. 39 Técnica de lápiz de grafito 83

fig. 40 Dibujo a partir de la calca 84

fig. 41 Sombreado 86

fig. 42 Creación a partir del error 87

fig. 43 Trazos libres 89

fig. 44 Puntos de vista sobre un objeto 90

fig. 45 Serpiente 91

fig. 46 Ejercicio ojos cerrados 94

fig. 47 Objeto 1 taller "mira y crea" 95

fig. 48. Objeto 2 taller "mira y crea" 95

fig. 49. Creación sin mimesis 96

fig. 50. Halo sombreado 97

fig. 51 Platillo volador 98

fig. 52 dibujo de recuerdos 99

fig. 53 Paisaje natural 100

fig. 54 foto grupal de taller 102

fig. 55 Personalidad creativa 104

fig. 56 Ejercicio "Ritmo Plasmado" 105

fig. 57 Dibujo realizado a ciegas 106

fig. 58 Dibujo mejorado 106

fig. 59 Danzpintu taller 108

fig. 60 Rojizo..... 110

fig. 61 Ejercicio de clase 111

fig. 62 rojo sentir..... 113

fig. 63 Abuelo ensueño 114

LISTA DE ANEXOS

Pág.

Anexo A Formato de carta de presentación 128

Anexo B Formato de matriz de organización de la información 129

Anexo C Formato de matriz de Operacionlización de objetivos 132

Anexo D Formato de Encuesta 134

Anexo E Formato de Entrevista 135

Anexo F Formato de Diario de Campo 136

Anexo G Formato de plan de acción 139

Anexo H Formato de planeación de talleres 140

1. Introducción

El ser humano tiene una libre forma de sentir, pensar o actuar según corresponda las circunstancias, en muchas ocasiones el hombre enfrenta variedad de situaciones ya sean necesidades comunicativas o solución de problemas; la creatividad es una de las posibilidades donde el individuo soluciona aquello que se presenta en su diario vivir, entendiéndola como una habilidad para desenvolverse en su entorno de la manera más eficaz.

De ahí se infiere que los individuos se diferencian entre sí por sus sentimientos, pensamientos, actuaciones, son extrovertidos, prácticos, estables, inteligentes y creativos, por lo tanto, la creatividad es de cada quien, personal, única e irrepetible, dando origen a resultados novedosos, estos surgen a partir de la asociación de ideas, imágenes, recuerdos, entre otros. Es así como inicia una búsqueda constante e insaciable de ideas partiendo de la capacidad de sentir, recordar y vivir para lograr nuevas creaciones.

Ahora bien, cuando el niño va creciendo al mismo tiempo va perdiendo su espíritu crítico y creador, gracias a esto, sus producciones poco a poco dejan de ser originales, limitándose a seguir reglas o leyes; en el caso del dibujo los niños llegan a copiar exactamente de imágenes prediseñadas a través de la calca, se puede ver en el apoyo erróneo de los medios tecnológicos en situaciones como el imprimir y utilizar la imagen para calcar, disminuyendo así sus posibilidades creativas.

A causa de ello la educación artística necesita cambios oportunos para mejorar el aprendizaje y desarrollar así la creatividad cuyo propósito es llevar a cada uno de los estudiantes a motivar su proceso creativo en el área de educación artística y hacer de ésta una pedagogía significativa para la vida; también surge la recursividad donde se es capaz de resolver cualquier situación, esta habilidad es primordial en el diario vivir, porque además de hacer trabajos visuales, también

ayuda a la persona a desenvolverse en el contexto, por lo mismo el dibujo incidirá en ésta, siendo un campo de acción en el cual la imaginación vuela, y funciona como base para su desarrollo.

Dicha creatividad se sustenta desde el pensamiento de Samuel Amegan, Llorenç Guilera y Howard Gardner quienes mencionan la creatividad no como rasgo simple, sino como capacidad, habilidad o característica del ser humano, la cual se encuentra en diferente "medida" dentro de cada individuo, se menciona esto porque algunas personas lo desarrollan más que otras, esto debido a las situaciones, necesidades, sentimientos, emociones a las cuales se ven enfrentadas; las soluciones dadas a estos problemas deben ser originales e innovadoras dentro del contexto trabajado.

De la misma manera el dibujo en palabras de Rosa Puente, y el sitio web ramona, mencionan el dibujo como "arte primordial" debido a su presencia en la realización de cualquier obra ya sea como boceto, como guía o como obra en sí, además menciona la facilidad con la cual se puede realizar un dibujo a tal punto de solo necesitar un lápiz y papel, aunque es posible utilizar muchos materiales y herramientas; el objeto del dibujo siempre será la necesidad de expresarse y comunicarse, por lo cual se convierte en un lenguaje fácilmente comprendido por los demás.

Por su parte el Ministerio de Educación Nacional en los Lineamientos Curriculares y las Orientaciones Pedagógicas para la Educación Básica, sustenta que la educación artística es importante por cuanto desarrolla habilidades en el ser humano como la creatividad, expresión, comunicación, imaginación, sensibilidad, entre otros; mediante los diferentes campos del arte como artes plásticas, diseño gráfico, audiovisuales, música danza, teatro, literatura y arquitectura.

Así, la pregunta que motivó el siguiente trabajo fue: **¿Cómo se puede desarrollar la creatividad en la clase de educación artística a través del dibujo con los estudiantes de**

grado decimo electrónica, computación y salud de la Institución Educativa Municipal Luis Eduardo Mora Osejo de la ciudad de San Juan de Pasto? Lo anterior condujo a identificar la dificultad en los procesos creativos de los estudiantes y por tanto se experimentó la búsqueda de nuevas ideas.

Ahora bien, en San Juan de Pasto hay expresiones artísticas recalcando el Carnaval de Negros y Blancos como principal actividad creativa, porque año tras año los artistas entran en un proceso de una nueva obra para ser presentada cada seis de enero, pero no solo se queda en producción, sino más bien en la generación de diseños para expresar las vivencias de los Pastusos, teniendo en cuenta la trasformación de leyendas y cotidianidades de los antiguos pueblos indígenas. En tal sentido, los artesanos del carnaval están en constante búsqueda de ideas novedosas para adecuar en sus carrozas; por ejemplo, los colores fluorescentes, la realización de figuras en poliestireno expandido, el movimiento individual de cada una de sus partes, incluso el movimiento a través de medios digitales etc.

Continuando con los aspectos creativos de San Juan de Pasto se puede agregar las artesanías talladas en madera; antes de la colonización española, los indígenas pastos utilizaban técnicas para desarrollar un método decorativo como el Barniz de Pasto, teniendo en cuenta que su realización lleva un proceso muy largo y especifico, además las artesanías terminadas logran diseños impecables y diferentes entre cada artesano; se puede decir que Pasto es una ciudad artística y artesanal, teniendo en cuenta el entorno creativo por el cual se ve influenciada.

Vease ahora que la Institucion Educativa Municipal Luis Eduardo Mora Osejo, está ubicada en la ciudad de San Juan de Pasto, la cual tiene sedes extendidas entre la comuna cuatro y cinco; su misión es formar personas integrales llenas de valores educandolos para el trabajo, brindandoles bases con las cuales pueden comenzar en el ambito productivo, partiendo desde la

educacion social encaminada a la inclusion y la transformacion del entorno; por otra parte la vision a futuro es ser reconocida a nivel nacional o incluso internacional por brindar a sus estudiantes conocimientos significativos pertinentes al campo técnico laboral, aqui se trabaja con las siguientes modalidades para grados décimo y once: Académico, Salud, Computación, Electrónica y Diseño Gráfico.

Dentro de este contexto se brinda manifestaciones artisticas como el teatro permitiendo el desarrollo de la expresión corporal, capacidad de socialización, fortalecimiento de valores. En el inicio de esta investigación se observó la participación de grado noveno quienes a diferencia de los estudiantes de décimo podian expresarse con mayor facilidad, perder el pánico escénico, ser sociables, imaginativos y recursivos; a partir de la práctica pedagógica se trabajó con tres décimos: salud, computación, y electrónica con los cuales se continuó el proyecto de investigación.

De todo esto se observó debilidades como la subvaloración de la asignatura de Artìstica frente a otras, siendo otorgada mayor importancia a las materias evaluadas por el ICFES, la falta de integración por la rivalidad, presentada entre modalidades ocasionando así falta de valores tales como el respeto, la tolerancia, la puntualidad, el compañerismo, la solidaridad, el compromiso, la falta de responsabilidad y la desmotivación; este proyecto se preocupó por trabajar el desarrollo de estos aspectos enfatizando la creatividad.

Por lo tanto, el **desarrollar la creatividad a través del dibujo en los estudiantes de grado décimo de la Institución Educativa Municipal Luis Eduardo Mora Osejo en la clase de educación artística** fue el objetivo general de este trabajo. Y en su trayecto el estudio retomo como horizontes de búsqueda, la identificación del proceso creativo de los estudiantes a través de

la elaboración de imágenes y analizar el proceso de representación de los dibujos para establecer desde su enseñanza la contribución a la educación artística.

Asi, para el desarrollo de los anteriores objetivos se utilizó el paradigma cualitativo, teniendo en cuenta las opiniones, sentimientos, ideas o pensamientos de los estudiantes de grado décimo tomandolos como base para el despertar de su pensamiento creador, manejó un enfoque critico social porque a partir del desarrollo de la creatividad se pudo enfrentar situaciones de su entorno, y se adoptó el tipo de investigación acción participativa porque se diseñó y aplicó talleres llevados a la experimentación del dibujo.

Con esto se llegó a la necesidad de investigar otros proyectos afines, como una primera referencia se utilizó la tesis llamada: "EL DIBUJO: Proceso creativo y resultado en la obra artística contemporánea." Realizado por Pablo Cruz Gastelumendi, la cual se realizó en la ciudad de Lima, Perú, perteneciente a la Pontificia Universidad Católica Del Perú, éste trabajo fue finalizado en el año 2012, anuncia al dibujo como una herramienta visual propia del ser humano, se puede ver vestigios realizados hace más de 15.000 años, evolucionado hasta hoy en aspectos como la técnica o el concepto con el cual fue realizado.

Por tanto, la tesis antes mencionada planteo en sus conclusiones algunos aspectos importantes, en los cuales comento sobre la necesidad del dibujo en las personas como medio de expresión, además la idea de dejar un rastro de su existencia en la humanidad, se mencionó su evolución en el paso por las antiguas civilizaciones, y por cada uno de los movimientos, fases y épocas de los cuales fue protagonista, aunque también menciona su "fin" en el arte con la llegada de la fotografía, aunque no fue definitivo, porque este nuevo arte llevo al dibujo a cambiar el cómo se lo venía trabajando, se vieron interdisciplinariedades, es decir, en la arquitectura, en la psicología, en las matemáticas, entre otras. Con la aparición de la fotografía, el

dibujo perdió protagonismo, pero esto no impidió la continuación del su uso, es aquí donde la creatividad jugó un papel importante, porque se vio la necesidad de dibujar no solo lo observado, sino lo imaginado, lo nuevo o diferente.

Es así como el autor comentó que a través del dibujo es posible desarrollar la percepción, la expresión, la composición gráfica, la experimentación y la creatividad. Esto se acercó bastante con la presente investigación, en la idea de despertar el pensamiento creador a través del dibujo, una de las mejores opciones a escoger para llegar a la potencialización de estas habilidades, teniendo clara la necesidad de ser creativo en la actual sociedad.

Continuando con los antecedentes, se tomó el trabajo de grado titulado "Desarrollo De La Creatividad Por Medio De Experiencias Artísticas En Dibujo Y Pintura Para Estudiantes Con Discapacidad Cognitiva" realizado por Julián David Matallana Perdomo, realizado en la ciudad de Bogotá, Colombia, este trabajo concluyó en el año 2014; el autor comentó que realizó una serie de 8 talleres artísticos en los cuales cuatro de ellos se relacionaron con el dibujo, el autor pretendía desarrollar la creatividad en personas con discapacidad cognitiva.

Tal como lo expuso el autor, se generó unas tablas de porcentaje, evidenciando la aceptación a cada taller, en donde se pudo ver como una de las prácticas de dibujo fue más aceptada con respecto a otras, comentó la necesidad de estar en constante acompañamiento de los estudiantes en cada sesión, porque la motivación ofrecida a ellos es muy importante para lograr los objetivos deseados, Así mismo aportó aspectos importantes al presente, porque en sus conclusiones se puede ver el desarrollo de la creatividad en personas con discapacidad cognitiva, por lo cual se afirma que la enseñanza de la educación artística es un campo abierto a cualquier tipo de población y es posible desarrollar talleres relacionando el dibujo a casi cualquier entorno.

Se agregó una tesis más cercana al lugar de realización de esta investigación, tomando el trabajo de grado titulado "Un Camino Hacia el Desarrollo Creativo del Niño" realizado por María Jimena Moreno Montenegro en la ciudad de San Juan de Pasto, en el año 2003, la autora de este proyecto concluyo su trabajo tomando la creatividad como un campo importante para ser desarrollado en el ser humano a través de la motivación del arte, la literatura y la música logrando la estimulación de la capacidad creadora original e indispensable para la formación integral del educando, además se buscó que el docente estimule la creatividad en los alumnos explorando otras formas de ver, sentir, conocer y comprender.

Es así como la creatividad es un aspecto principal e importante porque de igual forma consigue desarrollar otros como la sensibilidad o la expresión, teniendo en cuenta la relación entre maestro-alumno y la motivación propiciada en clase otorgándole una clara visión de cómo ser seres creativos realizando producciones artísticas académicas originales propias de cada quien.

De acuerdo a éstas situaciones en la clase de educación artística se realizaron talleres de dibujo en los cuales se llevó a pensar e identificar estrategias, permitiendo al estudiante crear un mundo a partir de la imaginación, observación, experimentación, creación, teniendo en cuenta el contexto y la recursividad de cada uno de ellos; estas experiencias por consiguiente hicieron las clases innovadoras despertando su interés por aprender significativamente, se logró motivar a los estudiantes a crear sus propios dibujos a la vez incidieron en actitudes de respeto y valoración hacia el aprendizaje de las artes, utilizando sus propias creaciones artísticas como medio de expresión o comunicación.

En efecto, el dibujo se convirtió en un lenguaje para la expresión de sentimientos, gracias a esto, el estudiante se expresó sin necesidad de palabras dejando volar su imaginación, haciendo

representaciones gráficas o figuras dibujadas, las cuales tienen un trasfondo conocido por el autor, desarrollando así su pensamiento crítico y creador.

De aquí se desprende la importancia de éste proyecto porque benefició directamente a los estudiantes, permitiéndoles desarrollar la recursividad, observación, experimentación, imaginación y la libre expresión creativa frente a las situaciones presentadas como dificultades acontecidas en su contexto educativo, así el proyecto en su primer capítulo se encuentra ubicada la formulación y descripción del problema, también se agrega su objetivo general , específicos y la justificación de esta investigación.

Por su parte el segundo capítulo explica el marco de referentes conceptuales, donde se encuentra la reflexión de los ejes centrales como la creatividad, el dibujo y la educación artística presentes en el marco teórico; a su vez algunos referentes tales como regional, nacional e internacional, se contextualiza la ciudad y la institución donde fue realizado, incluyendo límites legales.

De la misma manera en el tercer capítulo se encuentra el proceso creativo desarrollado por los jóvenes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, de igual forma la imagen como representación del ser.

En el último capítulo aparece el dibujo como representación visual y su enseñanza como contribución a la educación artística a través de procesos perceptivos y sensitivos

Más adelante se presentan las conclusiones obtenidas a partir todo el proceso investigativo, las recomendaciones dadas por los autores en pro del desarrollo de la creatividad a partir de actividades realizadas en la clase de educación artística, finaliza con anexos comprobando la veracidad de la información.

2. Marco Teórico

2.1. La Creatividad

La creatividad es una capacidad, habilidad o característica del ser humano, ésta se encuentra en diferente "medida" dentro de cada uno, hay quienes a lo largo de su vida desarrollan la creatividad más que otros, esto debido a las situaciones, las necesidades, los sentimientos o las emociones a las cuales la persona se ve enfrentada.

En base a lo anterior la creatividad se desarrolla para cada ser humano de diferente manera y en diferentes campos, la potencialización de dicha habilidad es personal, mientras una persona es muy buena en determinada acción, puede no ser tan buena en las demás, Gardner habla sobre las inteligencias múltiples en las cuales los seres humanos son aptos para una o varias de ellas tales como: la lógica- matemática, la lingüística - verbal, musical, Corporal-cinestésica, intrapersonal, naturalista, intrapersonal y visual – espacial. Así

> Gardner (citado en Esquivias, 2004): "La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino 'inteligencias', como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso icono clásticamente imaginativo, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás." (p. 4)

Del mismo modo Ortiz (2003) en su libro Inteligencias múltiples en la educación de la persona, clasifica las habilidades en tres: básicas, de pensamiento y personales, las cuales se distinguieron en el desarrollo del trabajo aportando, así, por ejemplo; dentro de las básicas el individuo aprendió a escuchar, comunicar, desarrollar actividades, entre otros. Dentro de las habilidades de pensamiento los jóvenes crearon nuevas ideas, resolvieron problemas, tomaron decisiones, profundizaron información y la comprendieron. En las personales, se respetaron así

mismos, a los demás, al entorno, fueron responsables, tuvieron comunicación efectiva, participación. Todas las habilidades mencionadas anteriormente se desarrollan de manera individual, pero en algunas instituciones se las trabajan conjuntamente sin tener en cuenta muchas de las afinidades de cada individuo, se piensa que todos los alumnos aprenden de la misma manera con un solo texto para todos, con las mismas metodologías y estrategias, con un mismo ejercicio de tablero y tristemente se evalúa lo mismo de la misma manera para todos.

> Piaget (citado en Gardner, 1997) sostenía que "el desarrollo debe producirse a su propio ritmo y que no se lo puede apresurar. De todos modos, ocurren ciertos puntos de "desequilibrio" en el desarrollo, que son momentos en los que el niño toma conciencia de ideas contradictorias, por lo que se vuelve especialmente sensible a los ejemplos que sugieran una resolución." (p. 32)

Así, en cuanto a las afinidades mencionadas anteriormente se diría que no todos los estudiantes del grado decimo tienen amplios conocimientos y aptitudes en los mismos campos de conocimiento, cada quien es creativo en diferentes aspectos ya sea matemáticamente, literariamente o artísticamente; pero para poder reforzar esta habilidad es necesaria una guía que ayude a desarrollarla.



fig. 1 Ejercicio Técnica Mixta

Fuente: Esta Investigación

Es así como el proceso creativo es una de las posibilidades donde el estudiante soluciona aquello presentado en su diario vivir por consiguiente además de la aptitud, se debe tener actitud creadora, surgiendo a partir de la necesidad de resolución de una problemática y la manera en la cual la persona afronta tal situación, para lograr esto, los estudiantes siguieron un proceso en donde imaginaron, generaron ideas, buscaron materiales necesarios poniendo en práctica su idea inicial, además de esto constantemente examinaron su "producción" corrigiendo errores para luego ponerla en consideración frente a conocedores del tema o al entorno para el cual fue planeada. Por ello:

"Un proceso creativo viene de un individuo que tiene sensibilidad frente a las situaciones que se le presentan en su contexto, puede observar más allá en las cosas cotidianas, es decir,

> donde los demás solo ven normalidad el creador gracias a su sensibilidad va desarrollando todo su proceso o potencial creativo.” (Guilera, 2011, p. 21)

Se debe agregar que, los estudiantes desarrollaron la habilidad y capacidad perceptiva frente a los acontecimientos de su vida desde algo tan simple como la afectación de un color, hasta lo complejo de los sentimientos, sintieron más intensamente todo lo ocurrido en su contexto siendo observadores de todos los detalles, en este caso los estudiantes pudieron descubrir los problemas o dificultades presentados a diario, resolviendo o buscando diferentes soluciones.

De acuerdo a lo anterior los seres creativos nacen a partir de necesidades u obstáculos presentados, la idea es poder resolver cualquier situación fácilmente, pero ésta se resuelve momentáneamente y es necesario continuar observando el problema para así poder seguir transformándolo hasta descubrir la “solución definitiva” del mismo.

> Como lo dice Gardner, “el creador está animado por una serie de problemas y proyectos conscientes que se propone verificar con regularidad y llevar a cabo hasta completarlos de forma satisfactoria. El individuo determina que capacidades necesita a efectos de lograr sus propósitos y trabaja inalcanzablemente para desarrollarlas y perfeccionarlas (…)” (Gardner, 1997, p. 380)

Por lo cual, el proceso creativo les permitió a los estudiantes de grado decimo llevar a cabo diferentes pasos para encontrar soluciones aparentemente ocultas, éstas, gracias a la capacidad sensible, suspicacia, y recepción, además recurrieron al pensamiento divergente para dar solución a las situaciones diarias. Así lo afirma Amegan (1993): “el proceso creativo de una persona es personal, siempre está en una búsqueda constante de ideas que lo lleven a un resultado o solución de dificultades o necesidades que se le presentan, las cuales sean originales y estas a su vez tenga utilidad.” (p.28).

Es así, como los estudiantes de grado decimo estuvieron siempre en la búsqueda constante e insaciable de ideas para su conocimiento porque la sociedad en la cual viven exige la competencia, por esto ellos estuvieron insatisfechos buscando satisfacer sus necesidades dando resultado nuevas creaciones; siendo la creatividad un proceso a seguir a través de una serie de pasos realizados específicamente, se logró una innovación preestablecida, estas fases o procesos fueron aplicados constantemente en el hacer diario, en la solución de conflictos de una manera adecuada y creativa, buscaron ideas partiendo de la capacidad de sentir, recordar y vivir sacando a la luz diferentes resultados.

> "(…) ahora lo habitual es que los niños limiten sus realizaciones graficas 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, 1997, p. 109)

Además, respecto al proceso creativo se observa como en los niños no se estimula la creatividad para poder seguir cultivándola en su personalidad, en algunas escuelas solo se limitan a "cuadricular" con normas, guías preestablecidas, "verdades absolutas", como lo manifestado por el profesor con relación a cualquier área en un tema en específico, lo encontrado en libros, revistas, internet y no permiten al niño comenzar una búsqueda de alternativas diferentes, porque se utilizan metodologías o prácticas tradicionales sin contribuir al desarrollo del pensamiento creativo para llegar al fin deseado.

Por lo tanto, "la creatividad es una vía sin explotar a nivel educativo y que entronca con lo más primario y genuino del hombre; porque los creadores de la historia son prototipo de calidad humana" (Guilera, 2011, p. 27). Así, la creatividad siendo algo propio en la vida del hombre es observada desde los primeros años de vida, las personas tienen la necesidad de desenvolverse en

diversas situaciones de manera creativa, esta habilidad se la ha visto como protagonista a lo largo de la historia siendo el medio principal para el avance de la civilización, la creatividad está ligada al campo de las artes, pero también lo podemos ver desde otros ámbitos, como ejemplos a grandes rasgos en el ambiente matemático ha sido fundamental para lograr los avances tecnológicos y disfrutarlos en nuestros días, en la química, se observan los nuevos medicamentos, y procedimientos para la salud , en la física, gracias a ésta, el hombre ha podido llegar a lugares inimaginables, como lo es el espacio exterior, entre otros.

2.2. El Dibujo

El ser humano tiene múltiples necesidades, entre ellas la de darse a conocer con los demás, es aquí donde el dibujo juega un papel importante abarcando un sinfín de posibilidades para expresar todos aquellos sentimientos vividos diariamente, gracias a éste, los estudiantes de grado décimo en ocasiones se expresaron sin necesidad de palabras, sino más bien con representaciones gráfica o figuras dibujadas, es decir, se le es facilito comunicarse por medio de gráficas. Como bien dice el proverbio chino “una imagen dice más que mil palabras”

Agregando a lo anterior, el dibujo es aquella imagen gráfica realizada a mano, con lápiz, pluma, pincel, pinturas, tintas, lapiceros, crayolas, colores, marcadores, entre otros y a la vez realizada con algún otro instrumento que proporcionan las tecnologías. Pero como dice (Parramón, 1985, p. 50) “…para realizar el mejor de los dibujos solo es necesario lápiz y papel…” y es así, cuando los estudiantes dibujaron no necesitaron utilizar materiales complejos o costosos, debido a que su talento pudo ser expresado de cualquier forma, cualquier técnica incluso con lo más mínimo, como ya se dijo a veces solo se necesitó de un lápiz y un papel.

Por otro lado, “el dibujo es el arte primordial de todas las artes plásticas, las artes suntuarias, la arquitectura, la decoración, el arte comercial y el publicitario. Es el procedimiento idóneo para dibujar figura, retrato, tomar apuntes, estudiar la composición de un cuadro, resolver el cartón, dibujar una ilustración, proyectar un “spot” de tv, un anuncio o un cartel publicitario.” (Parramón, 1985, p. 50)

Como se indicó, en los ejercicios de los estudiantes de grado décimo se evidencio el dibujo como arte principal, debido a que en algunos ejercicios fue la obra final, también en otros fue la base para realizar la obra de cualquier tipo, como fue: pintura, impresiones, ejercicios realizados con materiales naturales, incluso para recrear los bocetos de como quedara al final, además de esto ellos lo utilizan en situaciones de su diario vivir, así como, cuando toman apuntes, explican situaciones con gráficos, o incluso para dar indicaciones.

Así, Cecilia Coppo citada en la *web* Ramona, (2008) en http://www.ramona.org.ar/node/27777 define “El dibujo, como lenguaje gráfico. Puede comunicar una idea sin fronteras idiomáticas, dogmáticas u de otro tipo.” Refiriéndose al dibujo como un lenguaje universal entendido por las personas a partir de lo percibido por su sentido de la vista, lo cual permite generar comunicación entre ellos aunque tengan diferencias entre idiomas o ciencias, los estudiantes de grado décimo se comunicaron gráficamente mientras realizábamos juegos dentro del salón, como fue en algunas ocasiones “Pictionary” en donde uno de ellos debía hacer entender gráficamente una palabra la cual se le había entregado y solo él conocía, de acuerdo con lo dicho por (Puente, 2004, p. 21) “el dibujo como medio para expresar, satisface la necesidad que tiene el individuo de externar su mundo íntimo, afectivo y por eso se convierte en una práctica gratificante en sí misma”

Con ello también se llegó a la parte íntima de los estudiantes, correspondida por los sentimientos y pensamientos, estos necesariamente deben expresarse, para ello existen diferentes maneras, entre las positivas se podrían utilizar: la literatura, la música, el dibujo, entre otros; por otro lado, en las negativas se pueden manifestar en el comportamiento del estudiante o en el peor de los casos podría generar trastornos psicológicos, para no salir de la idea principal, el dibujo fue una buena opción, debido al amplio contenido simbólico que se trabajó en la mayoría de los ejercicios, durante la realización de estos se generaron situaciones altamente expresivas, las cuales mientras se plasmaban conseguían relajar y generar bienestar a algunos estudiantes.

Los estudiantes afirman dibujar desde sus primeros años, pero esto solo lo hacían por gusto o intuición, sin querer dar a conocer un significado. Algunos psicólogos toman el dibujo como medio de expresión por el cual se conoce diferentes pautas de comportamiento de la persona, para muchos otros estudiosos del tema, el dibujo es la expresión del ser humano, y en algunos casos se mostró gráficamente los sentimientos de algunos estudiantes. En el caso de la estudiante que expreso en su ejercicio su miedo en el cual afirmaba temor a la muerte, ya sea de sus familiares o de sí misma.



fig. 2 Ejercicio, técnica mixta

Fuente: Esta Investigación

Con base a lo anterior, se puede decir que a partir del dibujo los jóvenes de grado decimo se expresaron, en algunos casos sin saberlo, esto llevó a pensar en la motivación, en ocasiones es solo el gusto de ver el dibujo terminado tal cual como lo habían imaginado, ésta es la situación de algunos estudiantes de la Institución Educativa Municipal Luis Eduardo Mora Osejo, pero hay otros quienes se motivan a dibujar solo por una buena calificación. Existen diferentes formas de estudiar un dibujo, ya sea por su técnica, como lo es el carboncillo, con lápiz de grafito, colores, plumones, tintas; o por su movimiento, ya sea por su tendencia: realismo, impresionismo, cubismo, expresionismo, entre otros, dadas estas diferencias cabe recalcar que los estudiantes, llegaron a un mismo fin, el cual fue comunicarse con los demás a través de su dibujo,

Así mismo, “el artista profesional se vale también de este tipo de dibujo para expresarse, la diferencia es que este lo realiza intencionalmente, aunque en el fondo sigue siendo tan intraducible la expresión infantil como la adulta. El crítico o historiador del arte valora el

resultado como interpretación personal y producto cultural de una época precisa.” (Puente, 2004, p. 22)

En otras palabras se continuará afirmando la desintencionada expresion del dibujo, asi por ejemplo algunos estudiantes realizaron sus dibujos sin la intencion de expresarse o darse a conocer, pero sin embargo consiguieron hacerlo; otros estudiantes tenian un poco más de conocimiento debido al entorno en donde vivian conllevando a caracteristicas, gustos y disgustos, los cuales se vieron reflejados en sus ejercicios, ya sea en sus trazos, color y el mismo dibujo. Asi mismo, el artista tiene un amplio conocimiento de ello para expresarse por medio de éste, algunas cosas quedaran ocultas pero muchas otras saldran a flote, por ejemplo un artista deja todos sus sentimientos plamados en su obra, el dibujante según su estado de animo dibujara si esta lleno de rabia, rencor u odio, se notara en sus trazos fuertes, sin sentido, en colores oscuros y frios, en su mismo dibujo perfectamente puede ser lagrimas, gruñidos o gestos.

Ahora bien, según Puente (2004) algunos profesores de artística tienden a llevar a sus estudiantes a encasillarce en una técnica o movimiento del dibujo solo porque es su fuerte y no quieren salir de su “zona de confort”, ellos manifiestan que la mimesis es una obra sin escencia ni verdad. Además, es interesante como Rosa Puente nos recuerda este tipo de profesores, donde se enseña al niño su fuerte en el dibujo pero sería aún mas novedoso en los profesores arriesgarse a experimentar y entrar en un “mundo diferente” al cotidiano, esto, con el fin de transmitir a los estudiantes otros conocimientos significativos, teniendo en cuenta sus necesidades, sus gustos, experiencias, sentimientos, para lograr un aprendizaje por convicción y no por obligación. Ademas, “El dibujo aparece así como un lenguaje que nos dice más que lo que puede expresar una proporcion; de este modo se pierde la peculiaridad de los rasgos detrás de la generalidad de los posibles significados”. (Bautista, 2006, p. 9)

Es asi como la expresion a través del dibujo se convirtio en un lenguaje trabajado a traves de imágenes, el cual fue más alla de una composición gráfica con un trasfondo que solo el autor conoce, cuando ese significado es general se vuelve altamente expresivo y si el estudiante tiene un concepto claro para transmitir, el docente debe trabajar como guia para motivarlo, buscando estrategias para posibilitar su expresión, encontrando así un significado a cada trazo realizado por el individuo.

2.3. La Educación Artística

La educación artística es un área fundamental cursada por los estudiantes en Colombia, en la cual aprenden a expresarse, a ser creativos e imaginativos, con la necesidad de siempre estar en búsqueda de una nueva solución, dicho lo anterior se puede tomar a la educación artística como medio formador de personas integras y críticas. Por lo cual Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2000) comenta que dicha materia es importante porque despierta la sensibilidad a través de las experiencias de su diario vivir, por esto en los estudiantes de grado décimo a través del juego, se logró expresión, relación con los demás, potencializar y transformar las relaciones humanas, sensibles, creativas y dinámicas.

Dicho lo anterior se puede decir que, en el área de conocimiento de la educación artística el punto más importante a tratar es la sensibilidad a través de experiencias, es decir, los estudiantes de grado decimo aprendieron a sentir, entender y expresarse de diferentes maneras, en las cuales cada expresión es una definición de las vivencias sociales, no solo socialmente hablando, sino en su diario vivir; se entiende como transformadora, porque permitió al estudiante expresarse con ayuda de las artes visuales, plásticas, escénicas y musicales; por consiguiente

> "Una educación que se potencia a través de la enseñanza de las artes contribuye a mejorar los resultados académicos, reducir la apatía escolar, establecer una relación de calidad con el medio ambiente que difícilmente se da en otras materias de conocimiento, e incentivar el aprecio por la diversidad, la libertad de expresión, la capacidad crítica y la tolerancia. Además, ayuda a los procesos de identificación cultural, al conocimiento y divulgación de las obras del patrimonio artístico cultural, nacional y universal; todo con el objetivo de promover los valores de lo propio y el sentido de pertenencia, así como la sensibilidad necesaria para respetar al otro. Incluso algunos educadores de otros ámbitos académicos reconocen que este enfoque resulta valioso para denunciar la destrucción del medio ambiente y desarrollar una conciencia ambiental que permita subsanar las limitaciones de algunas acciones basadas en argumentaciones técnicas, científicas o económicas, que producen resultados poco halagadores" (Hernández, 2011, p. 29)

Es necesario aclarar la importancia de la educación artística en los estudiantes de grado decimo porque ellos al participar activamente de las actividades propuestas en la clase lograron diversos aspectos positivos, puesto que dicha materia será un medio para establecer relaciones personales; por lo cual la educación artística ayudó a los estudiantes en distintos campos educativos mejorando su expresión hacia quienes los rodean. En esta asignatura se desarrolló la sensibilidad para lograr el reconocimiento de sí mismo y del otro, además el respeto al entorno en el cual se desenvuelve, como lo menciona MEN (2000): si desde preescolar se desarrolla ciertos valores, sentimientos e intereses, el niño puede mejorar académicamente en diversas asignaturas. Por ello,

> "La educación artística está sometida a una presión cada vez más fuerte para que cumpla una diversidad de objetivos, además de la enseñanza de las artes propiamente dicha. Los sistemas educativos reconocen cada vez más la importancia de desarrollar la creatividad de los niños y de contribuir a la educación cultural, pero no siempre está claro cuál se espera que sea la contribución de las artes, ni como materias individuales, ni en interacción con otras áreas del currículo." Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural, (AEAEAC, 2009, p. 10)

Siendo la educación artística una materia que permitió a los estudiantes desarrollar ciertas habilidades, ésta tiene cada vez una responsabilidad enorme como el cumplimento de objetivos para aportar al desarrollo del pensamiento crítico y creador, la expresión y la sensibilidad; además el compromiso de enseñar los diferentes campos del arte encontrando una amplia gama de posibilidades: artes plásticas, diseño gráfico, audiovisuales, música danza, teatro, literatura y arquitectura.



fig. 3 Actividades durante la clase grado decimo

Fuente: Esta Investigación

Ahora bien, la educación artística es un pilar para el desarrollo de diferentes capacidades como la creatividad, expresión, comunicación, imaginación, sensibilidad, entre otras, las cuales se las pudo observar en el proceso desarrollado con los jóvenes de grado decimo; por lo cual, debe ser un campo netamente práctico porque en esta asignatura el estudiante está en constante elaboración de trabajos ya sean visuales, musicales o escénicos, con la finalidad de llegar a esa solución mediante la reflexión junto con el pensamiento crítico y creador; por esto el MEN. (2010) afirma: "(…) en la Educación Artística, estudiantes y docentes se concentran prioritariamente en la realización de actividades prácticas, en la permanente reflexión sobre ellas y en el uso de la imaginación para la resolución de problemas." (p. 21)

Esto se puede evidenciar no solamente durante las clases de artes, también pueden ser observadas en la cotidianidad del estudiante mediante las relaciones interpersonales, y el entorno, por ejemplo en el taller "Ritmo plasmado" la música fue la protagonista para despertar la sensibilidad e imaginación a través de diferentes melodías, logrando diferentes composiciones creativas realizadas por los mismos estudiantes; en un siguiente taller las relaciones interpersonales facilitaron el desarrollo de la imaginación, generando una lista a partir de lluvia de ideas donde cada participante aportaba una palabra al azar, la cual se utilizó para la creación de nuevos dibujos.

3. Creatividad e Imágenes

3.1. El Proceso Creativo En Los Jóvenes

El proceso de creación en la mayoría de los estudiantes de grado décimo, parte de la inspiración tomada como base para las creaciones gráficas, de esta manera, Guilera (2011) manifiesta que ésta se consigue a través de los sentidos, especialmente lo visual, que retoma lo gráfico, sin menospreciar el oído, el olfato, el gusto y el tacto.

Dicho esto, los estudiantes afirman que "se inspiran para dibujar en sus gustos como el mar o el rap" **E1*20p4gc.**

De manera que esto se liga a las señales percibidas por todos los sentidos, siendo estas de gusto de ellos como puede ser música, imágenes, videos, o situaciones acontecidas en su contexto y así concentrarse en aquello para generar imágenes mentales que más adelante se convierten en ideas para sus dibujos artístico-académicos.

Así: ellos "se inspiran para realizar sus dibujos en todo lo que ven o hayan mirado fijamente a su alrededor, encontrando muchas formas en nubes o paredes, es decir, no tienen una fuente de inspiración determinada" **E1*3p4ge, E1*7*14p4gc y E1*9*11p4gs**



fig. 4 Estudiante trabajando al aire libre

Fuente: Esta Investigación

Gracias a esto se puede decir que los estudiantes conocen como su inspiración llega por una serie de acontecimientos buscados por ellos mismos, es decir, para crear ellos encuentran siempre un motivo, puede ser la música, su visita a lugares, programas de televisión o experiencias, esto lleva a lo dicho por Guilera,

> "Si buscamos la aparición de la idea feliz sin método, tendremos escasas probabilidades de éxito. Tenemos que evitar caer en el mito de las musas que aparecen al azar por inspiración divina. La inspiración viene al azar rarísimas veces. Lo normal es que venga de la transpiración." (Guilera, 2011, p. 106)

Es así como las ideas no se consiguen por azar o "inspiración divina" sino más bien, para llegar a ellas es necesario estar en constante búsqueda, o como el autor lo dice, "por medio de la transpiración", los estudiantes realizaron este proceso en clase, cuando a partir de sus experiencias pasadas o asociaciones de imaginación y realidad generaban propuestas gráficas de dibujo. Después de la inspiración es necesario seguir un proceso para generar una idea, el cual puede ser "la incubación", según Guilera:

> "La incubación consiste en relajar la mente cuando ha transcurrido el tiempo de reflexión y no hemos hallado la solución deseada a pesar de los esfuerzos realizados. Se trata de dejar reposar la mente racional para que el inconsciente cognitivo pueda aflorar y nos aporte de manera súbita y en el momento menos esperado la iluminación (también llamada inspiración, comprensión súbita o insight) que nos hacía falta." (Guilera, 2011, p. 42)

Así, dicha incubación suele llegar después de haber estado pensando y buscando ideas o soluciones, pero para llegar a la idea final es necesario dejar en reposo la mente para así llegar a la "iluminación" generando enlaces entre conceptos, los cuales poco a poco se van perfeccionando hasta conseguir como resultado, "una obra terminada" dentro de la opinión de cada uno de los estudiantes.

Por consiguiente, los jóvenes afirman que "Se sienten inspirados de acuerdo al momento, es decir, lo que se encuentran haciendo y/o con quien están." **E2*13*4p2ge y E2*6*12p2gc**



fig. 5 Ejercicio al aire libre

Fuente: Esta Investigación

Ahora bien, en cuanto a la imaginación "(…) Etimológicamente, imaginación proviene de imagen, de presentación, de aparición." (Ungar, 2001, p. 696), Así, ésta se la puede definir como la representación de imágenes traídas a la mente, según los jóvenes, ellos plasman en un papel las imágenes presentes en sus pensamientos o su cabeza, estos en muchas ocasiones son originales creados por ellos, pero otras veces son copias ya vistas, las cuales llegan como recuerdos.

Agregando a lo anteriormente mencionado, la mayoría de estudiantes antes de empezar a dibujar crean una imagen en su mente, es decir primero generaron la idea, para después relacionarla con experiencias vividas, mediante recuerdos, sensaciones, gustos o disgustos, y posteriormente continuar a la práctica, en donde consiguen plasmar aquello presente en su mente. De esta manera Vigotsky (citado en Ribot s/f): "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..."

Añadiendo también lo dicho por García del Castillo (1990) "(…) lo imaginado no se atiene a nada real exterior, es algo ni verdadero ni falso, sino libremente creado por la fantasía" (p. 28) en donde el ser humano llega a inventar en su mente posibilidades de imágenes sin conexión de la "verdad", cabe aclarar que la imaginación no es verdadera ni falsa simplemente es libre. Es así como;

"Algunos estudiantes de grado décimo piensan que deben ser imaginativos con sus propios dibujos por eso, para ellos no es importante dibujar desde la realidad porque de esa manera se dedican a copiar." **E2*11*2p8ge y E2*12p8gc**

Por otra parte, la fantasía es importante en la imaginación y de igual forma en la capacidad creadora del estudiante; éstas van encaminadas hacia el deseo de conocer o saber algo, es llevado hacia aspectos desconocidos. Los estudiantes en su mayoría de respuestas afirman que primero imaginan y posteriormente dibujan o plasman. "Los estudiantes dibujan a partir de su imaginación porque les ayuda a crear nuevas cosas lo cual es muy importante debido a que abre más la mente a nuevas ideas de la vida y mejora la capacidad para crear un dibujo." **E2*13*9p4ge.**

Lo dicho, permite establecer que la aparición de una propuesta artística nace del proceso de imaginación, donde el estudiante genera su idea y la dinamiza a través de la experiencia. Así mismo para la generación de estas ideas es importante la creatividad la cual se definirá a continuación:

> "La creatividad es la ruptura de límites, la afirmación de la vida más allá de la vida, la vida moviéndose más allá de sí misma. Debido a su propio sentido de integridad, la vida nos pide que afirmemos nuestra naturaleza intrínseca, nuestra esencia como seres humanos." (Zinker, s/f, p.11)

De esta manera, la creatividad es ir más allá de donde nos encontramos, es decir adelantarnos al tiempo o "ir al futuro", buscando siempre nuevas ideas para suplir las necesidades; en el caso de la educación artística dentro del salón de clase, la creatividad se observa en el sentido de no estancarse en pleno proceso de creación, es decir siempre buscar una solución para no quedarse sin ideas y sin medios para obtener algo propio, único o innovador el cual no sea fiel copia de la realidad.

Así mismo, “Llamamos tarea creadora a toda actividad humana generadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan únicamente en el ser humano” (Vigotsky, s/f, p. 2)

Fortaleciendo lo anterior, la idea de la creatividad fue siempre estar generando soluciones a las necesidades del estudiante, ya sea para expresarse de otras maneras, dar a conocer algo o realizar alguna crítica; ésta se ve influenciada por su realidad la cual afecta la imaginación y por lo tanto genera nuevas ideas basadas en objetos o imágenes ya existentes, pero con la intención de cada uno de ellos.

Según Gardner (1997): es en la niñez donde más se desarrolla la creatividad o habilidad artística o como lo dice él “la edad de oro de la creatividad”, cuando la edad va avanzando su ser creador se puede ir limitando hasta el punto de verse al adulto “atrofiado”, artísticamente, lamentablemente esto fue evidente cuando se inició la práctica pedagógica, al observar los dibujos de los jóvenes donde se podía analizar la falta de creatividad puesto que sus trabajos eran mimesis de otros, se presentaba mucho la calca o el dibujar lo mismo del compañero.

Cabe aclarar que, “El creador está animado por una serie de problemas y proyectos conscientes que se propone verificar con regularidad y llevar a cabo hasta completarlos de forma satisfactoria. El individuo determina que capacidades necesita a efectos de lograr sus propósitos y trabaja inalcanzablemente para desarrollarlas y perfeccionarlas (…)” (Gardner, 1997, p. 380)

Por ello, el ser creador nunca se queda quieto, porque está en constante búsqueda de nuevas soluciones y nuevas creaciones, porque después de crear empieza un estudio de las obras o ideas

para verificar su funcionalidad o utilidad a través del tiempo, el creador está constantemente actualizándose y actualizando su trabajo final, buscando desarrollo y la perfección.

En el caso de los estudiantes de grado decimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, en un principio se conformaban con un dibujo a medio terminar (fig.6), donde los trazos eran los mismos realizados sobre la hoja, no existía una corrección o un mejoramiento de la obra final. Pero en los ejercicios finales (fig.7) se puede notar el progreso de los estudiantes como el caso de Valentina Timana, ella sin necesidad de estar preguntando al profesor seguía perfeccionando cada vez más su dibujo hasta sentir de verdad su trabajo terminado, diferente y propio de ella.

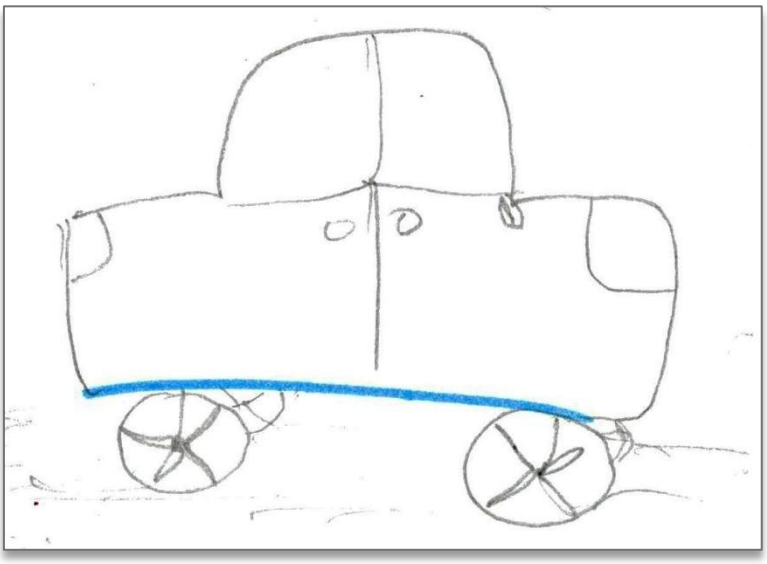


fig. 6 Ejercicio “Idealineas”

Fuente: Esta Investigación



fig. 7 Ejercicio Ritmo Plasmado

Fuente: Esta Investigación

Según los estudiantes, "el dibujo estimula la creatividad porque a través de su experimentación se desarrollan nuevas ideas, y se consiguen creaciones maravillosas aumentando así su creatividad" **E1*20*14p2gc y E1*9p2gs y E1*3p1ge**

Por lo tanto, se deduce que el estudiante analiza y perfecciona continuamente su idea para llegar así a una buena creación, la cual se ha realizado a través de un proceso.

Las fases o etapas que a continuación se describen son parte del proceso creativo observado en la clase de educación artística con los estudiantes de grado décimo salud, electrónica y computación de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo.

3.1.1. La fluidez generadora de ideas.

"la «libertad» es una exigencia irrenunciable y responsable, que se mueve en realidades precisas, que, en ningún caso, deben operar como una «provocación» para guiar y empobrecer nuestra propia reflexión." (Bermudez, Hernandez, & Monleon, 2004, p. 6), Por ello, la creación en muchos casos depende del contexto en el cual se quiere actuar o en este caso crear, esta no

debe ser encaminada por reglas impuestas, porque esto empobrecería un resultado obtenido de un libre proceso.

En el caso de los estudiantes de grado décimo la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, trabajaron libremente en cuanto al desarrollo de su ejercicio en el taller “Libre y Curioso” donde pusieron en práctica la libre expresión siendo capaces de decidir sobre su proceso creativo, como lo muestra la siguiente imagen (fig 8), son trabajos realizados con diversos materiales a partir de ideas originales y autónomas.



fig. 8 Autonomía de Ideas

Fuente: Esta Investigación

Así mismo, ellos generaron sus propias ideas, escogieron los materiales pertinentes; por lo cual se trabajó con una metodología creativa-propositiva para conseguir en el estudiante siempre propuestas originales; de igual manera el resultado de este taller se evidencio muy creativo, hubo muchos trabajos en los cuales los estudiantes encontraron múltiples maneras de expresarse y dar a conocer lo que querían, resultando así innovadores.

Para esto, a lo largo de este proyecto de investigación, se entenderá una metodología creativa como un proceso o actividad desarrollada por el estudiante de manera original, novedosa o una que implique transformación. Para Guilford citado por Rosa Galvis es posible una enseñanza o aprendizaje mediante esta metodología, en sus palabras "Educar creativamente es educar para el cambio, capacitar para la innovación", (Galvis, 2007, p. 83)

Así, cuando inicio el taller se recibió a los estudiantes con una mesa redonda en la mitad del salón en donde estaban diferentes materiales como hojas de block, cartulinas de diferentes colores, trozos de cartón, madera, vinilos, pinceles, marcadores, colores, tinta china, lápices, lapiceros, ecolines, temperas, tizas, crayolas, pinceles, plumillas, (fig. 9), los estudiantes se ubicaron alrededor de estos materiales, seguidamente se les explico la temática del taller en donde la idea principal era utilizar los materiales, realizar ejercicios de rayado cortos, para conseguir "inspirarse" mientras experimentaban, cada uno ya tenía en mente su idea a plasmar; debido a que fue un ejercicio de libre expresión donde no se sentían obligados a mirar otros gráficos, o calcar directamente de sus cuadernos, para poder empezar.



fig. 9 Experimentación de materiales

Fuente: Esta Investigación

Durante el proceso, el acompañamiento del profesor fue constante para solucionar dudas presentadas durante el ejercicio, en un principio las dudas eran en cuanto a formas, pero más adelante ellos se dieron cuenta que podían decidir cómo sería el resultado final de su obra, como se muestra la figura 10.



fig. 10 Ejercicio del taller “Libre y Curioso”

Fuente: Esta Investigación

A esto se añade la declaración Universal de los derechos humanos la cual apoya la libertad de expresión en el artículo 19, donde se afirma la prohibición de impedir a las personas buscar en que creer y expresarse como ellos desean hacerlo; en las instituciones algunas veces se guía al estudiante en la realización de sus ejercicios, de una u otra manera, es decir, es censurado por el mismo profesor, pero lo ideal es respetar permitiéndole escoger el “como” y el “que” expresar.

> Como consecuencia, "(…) se podría decir que el arte es un «lenguaje» con el que el hombre expresa la realidad humana física y espiritual captando lo exterior e interiorizándolo, para luego devolverlo a la exterioridad desde la libertad creadora del artista." (Muñoz, 2006, p. 241)

Por esta razón el artista logra expresar lo observado en la realidad, es decir siempre está haciendo críticas a los sucesos de su alrededor en todo contexto, gracias a la libertad de expresión que posee, logra decidir la manera en la cual expresa situaciones no expuestas por otros, ya sea por no querer hacer o no tener los medios para hacerlo, como lo afirma una estudiante: "el dibujo estimula la creatividad porque permite actuar con libertad y espontaneidad" **E1*7p2gs**

De todo ello resulta que la libertad dada al estudiante al momento de empezar a crear puede resultar positivo en el sentido de obtener grandes resultados gracias a la espontaneidad que poseen los jóvenes por permitirles su libre expresión.

Así mismo, la libre expresión se puede asociar a lo extraño o raro, en el caso de los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo en los últimos talleres se obtuvieron resultados extraños, como el caso de una estudiante quien quería representar el temor y la muerte, ella lo hizo de una manera poco común, porque además de utilizar muchos colores vivos realizó ciertas figuras que no se conocen en la cotidianidad (fig. 11).

"Un trabajo novedoso es algo que no se había realizado, donde se unen diversas figuras formando algo llamativo, además este es muy extraño y raro." **E1*3*5p6ge y E1*20p6gc**

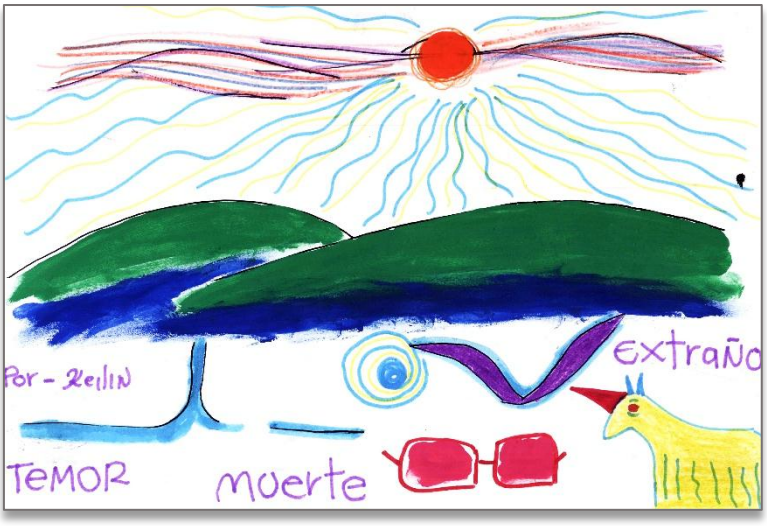


fig. 11 Ejercicio Taller "Abcdario"

Fuente: Esta Investigación

De los anteriores puntos de vista se desprende la fluidez como una "disposición receptiva: es la capacidad de producir ideas asociadas sobre un objeto o situación" (Marín, s/f, p. 25), es decir, Es una parte del proceso creativo, en la cual el individuo está en constante producción de ideas fruto de determinada situación; la fluidez de una persona se evidencia observando la proporcionalidad existente entre el número de ideas producidas y las situaciones conllevadas a estas, con los estudiantes de grado décimo, el taller "Un Animal", el cual se desarrolló de la siguiente manera:

Al inicio los estudiantes debían escoger su animal favorito para desarrollar hipotéticamente diferentes escenarios en donde éste convive, para esto se tuvo en cuenta un método creativo, propositivo y argumentativo en donde los jóvenes debían realizar sus propias creaciones a partir del animal, así como las diferentes situaciones en cada recuadro, para más adelante explicar todo lo plasmado en su hoja de papel. Los materiales utilizados fueron: lápiz, colores, borrador, sacapuntas, hojas de block, cartulinas, lapiceros entre otros, la explicación inicial del ejercicio

fue el dibujar un animal escogido por cada uno, es ahí donde se produce la primera idea, luego se da la opción de pensar en otra situación en la cual se desenvuelven y así sucesivamente hasta completar los seis recuadros (fig. 12), estas pueden ser: dormir, comer, jugar, descansar, cantar, bailar, caerse, entre otras. Aquí se evidencia la fluidez de ideas al utilizar un límite de tiempo para pensar y realizarlo, como lo dice arriba la cantidad de ideas es igual a la cantidad de producciones y más aún cuando se realizan en la menor cantidad de tiempo posible.

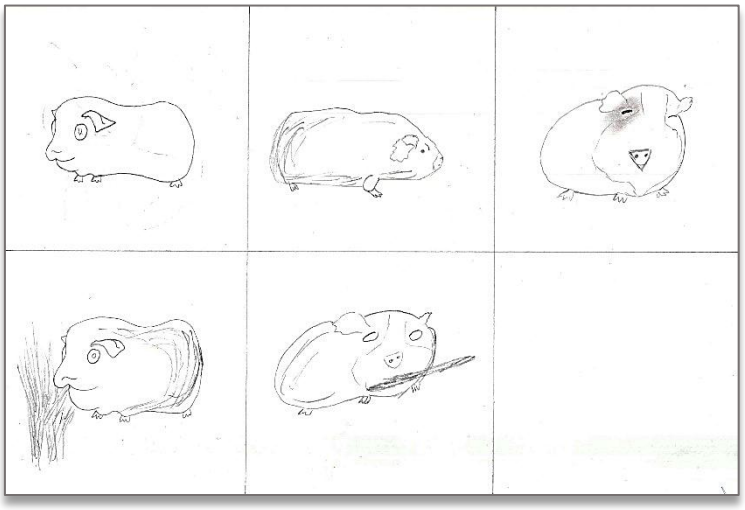


fig. 12 Ejercicio del taller "Un Animal"

Fuente: Esta Investigación

"Para un estudiante los talleres permiten que su imaginación fluya para crear nuevas cosas." **E1*20p1gc**

Reafirmando, el desarrollo de la fluidez se basa en la calidad de ideas siendo necesario la motivación constante, Guilera (2011) es decir conseguir diferentes perspectivas sobre el mismo objeto o situación, en el caso del taller "un animal", mencionado anteriormente, los estudiantes estuvieron motivados por el "juego", porque se trataba de algo conocido por ellos como su

animal favorito, esto los llevo a pensar en situaciones en las cuales se desenvuelven para llevarlas a un resultado gráfico.

Es así como algunos estudiantes están progresando en su desarrollo creativo con la ayuda de los talleres, esto demuestra que su pensamiento crítico y creador va mejorando y la vez se logra una mejor fluidez, originalidad y flexibilidad en sus trabajos." **DCZT4-5oct2016, DCRT5-3oct2016**

Como se ve, la generación de ideas bajo un mismo contexto lleva a obtener diferentes propuestas artísticas basadas en lo conocido o experimentado por los estudiantes.

3.1.2. La flexibilidad como paso a la transformación.

El estudiante tiene la habilidad de cambiar su forma de pensar posibilitando ver las cosas de manera diferente o desde otros puntos de vista, esto con el fin de buscar otras situaciones a procesos creativos, reinventando, desarrollando o perfeccionando una idea, así se puede dar diversas soluciones, respuestas o ideas superando la original, es por esto que los estudiantes de grado décimo al recurrir a la calca no se quedan en solo la idea ya hecha sino en la búsqueda de otras para aportar al mismo dibujo, de esta manera los jóvenes "calcan sus dibujos porque quieren perfeccionarlos para que se vean mejor, bonitos y les salga bien". **E2*3*6*8*16p1gc y E2*4p1gs**

Por ello, la mayoría de los estudiantes recurren a dibujos ya hechos a imágenes bajadas de internet o impresas, pero siempre buscado ideas para agregar, perfeccionando la original y convirtiéndola en una nueva imagen, tal como lo muestra la siguiente imagen, es aquí donde ellos tienen la capacidad de ser flexibles a otras ideas mediante el perfeccionamiento de lo ya existente, así.



fig. 13 Apropiación de un dibujo

Fuente: Esta Investigación

"se modifica la idea antigua como resultado de los nuevos conocimientos. Este segundo caso constituye la base fundamental del proceso evolutivo de la ciencia, que constantemente reúne nueva información para perfeccionar una idea ya existente o crear nuevas ideas." (de Bono, 1986, p. 11)

Entonces, el perfeccionamiento o creación de ideas conlleva a la evolución de la ciencia, es decir, la mejora constante siempre va a llevar a un fin; en el salón de clases se evidencio cuando los estudiantes realizaban ciertos trazos y creían haber terminado sus dibujos cuando en realidad no les había llevado mucho tiempo hacer algunos trazos sobre la hoja.

De este modo: "El conflicto como método para el cambio y perfeccionamiento de las ideas es eficaz cuando la información puede ser valorada objetivamente; pero carece de efectividad cuando la nueva información ha de ser valorada a través de las ideas antiguas; en vez de ser cambiadas, éstas adquieren aún mayor fuerza y rigidez." (de Bono, 1986, p. 11)

Por lo tanto, es bueno perfeccionar las ideas porque de esta manera se logra avanzar y mejorar; en los estudiantes se pudo notar el interés por perfeccionar sus trabajos, esto se logró mediante preguntas tales como: ¿Qué le agregarías?, ¿Cómo podrías mejorarlo?, ¿porque no le agregas más cosas? o ¿porque no lo das detalles por esta parte?, o ¿porque no agregas tramas por este lado?, motivando al estudiante a mejorar su dibujo.

Así mismo, la idea de perfección ocurre cuando la persona se da cuenta de falencias en el desarrollo de su producción consiguiendo modificarla hasta lograr la perfección en su idea, "La cuestión consiste en apercibirse de que hay un problema. Reconocer la posibilidad de perfeccionamiento y definir esta posibilidad como un problema concreto." (de Bono, 1986, p. 34); Esto se evidencio en los estudiantes de grado décimo cuando ellos dejaron de preguntar al profesor si "estaban bien", en vez de esto ellos decidían agregar diseños y formas a sus dibujos hasta considerar su producción completa.

Lo dicho, hace notar como el perfeccionamiento de una idea logra el desarrollo de buenos resultados como las propuestas artísticas académicas basadas en imágenes antes vistas para modificarlas en busca de una mejoría

Por otra parte, la experiencia juega un papel importante en la perfección del trabajo del ser humano, porque resuelve problemas o situaciones del entorno, de acuerdo con Guilera cuando el ser humano se encuentra en un momento difícil recurre a experiencias pasadas para asociarlas y encontrar soluciones, por tanto, la experiencia ayuda al individuo a lo largo de su vida en todos los aspectos. "Frente a una situación conflictiva nueva, nuestro hemisferio cerebral derecho (mente intuitiva) busca instantáneamente patrones de similitud con experiencias anteriores para establecer asociaciones que permitan determinar urgentemente maneras de afrontar la situación." (Guilera, 2011, p. 37)

Como se puede evidenciar en los estudiantes de grado décimo el apoyo de circunstancias ya experimentadas para tomarlas como inspiración en sus creaciones. “Un estudiante se inspira para realizar sus dibujos en lo que ha vivido día a día, cada nueva experiencia sobre todo en la vida real”. **E1*8p4ge**

“así, la experiencia previa y el dominio de las tecnicas y conocimientos de un campo es imprescindible para poder aportar ideas originales y novedosas.” (Marín, s/f, p. 39), apoyando a Teresa García para la creación de un nuevo dibujo es necesario recurrir a experiencias, esto como una fuente de inspiración para empezar un diseño, de esta manera es importante el conocimiento de técnicas para incluir en una idea original, por ejemplo un estudiante recurrió a circunstancias ya vividas para realizar el paisaje de una playa, tal vez porque ya ha estado en ese lugar, además agregó materiales naturales como flores, hiervas, tierra o ladrillos para dar forma a su dibujo tal como lo muestra las figuras 14 y 15.

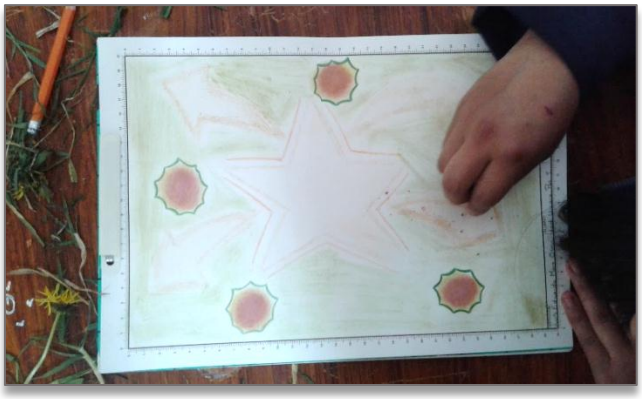


fig. 14 Ejercicio realizado con elementos naturales

Fuente: Esta Investigación



fig. 15 Elementos naturales

Fuente: Esta Investigación

De ahí se infiere que la experiencia es utilizada por los estudiantes para su proceso de creación; recordando momentos, imágenes, circunstancias y demás para empezar a plasmar, por esto el ser humano siempre asocia lo ya conocido al momento de crear.

> como ya se ha dicho el hombre cuando crea no lo hace de la nada. Incluso cuando se habla de inventar o inventiva se parte siempre de experiencias previas. Estas experiencias estan ligada a diferentes formas de aprendizaje, sea este consciente o inconsciente. (Marín, s/f, p. 29)

Por todo esto, se deduce que los estudiantes tienen ideas previas las cuales son resultado de pasar por diferentes experiencias, pueden ser de manera consciente o inconsciente.

Además, en sus dibujos se puede notar imágenes antes vistas de acontecimientos de su propia vida, tal vez de momentos sucedidos antes de iniciar el dibujo utilizados como base es sus producciones, en estas mismas los jóvenes también acuden a cosas irreales, en palabras de ellos: “modifico un dibujo agregando cosas irreales y llamativas” **E2*13p5ge, E2*9p5ge.**

De ello resulta que “la irrealidad hace parte de sus creaciones, la cual puede ser modificada o transformada, ésta es parte de la vida del hombre, lo cual fue aprendido a partir de lo sensorio.” (Martínez, Leyva, & Arellano, 2014, p. 63). Como se ve, la irrealidad depende de la capacidad

sensoria del cada individuo, ésta no puede ser separada de la propia experiencia real, por ello cada persona crea su propia irrealidad, es decir, la posibilidad de expandir la mente a nuevas ilusiones creadas como algo subjetivo, depende de la vida y experiencias del ser humano. "Pueden existir diversas formas de irrealidad que el sensorio humano puede captar, ya que es inseparable la experiencia humana de lo real. En este sentido, la experiencia de lo irreal es un aspecto inseparable de la teoría de la realidad". (Martínez et al, p. 63)

Por ello, la irrealidad es un "pensar fantástico", desde la creación literaria, pensamiento científico y otros, puesto que la fantasía se mueve libremente por la realidad. (Martínez et al, 2014) Tal como lo muestran algunos estudiantes de grado decimo, en sus dibujos agregan cosas irreales, producto de su imaginación, según los anteriores autores esas irrealidades son un "pensar fantástico", de acuerdo con ello, dicha fantasía es obtenida de la libertad real, imaginando cosas existentes e inventadas, y es aquí donde logran nuevas creaciones como lo muestra la siguiente imagen.



fig. 16 Ejercicio con ojos vendados

Fuente: Esta Investigación

De todo ello resulta que la irrealidad hace parte de la imaginación de cada estudiante, donde su pensamiento crea nuevas imágenes para posteriormente llevarlas a la realidad.

Como se indicó, la flexibilidad se relaciona con la transformación, cambio o nuevas ideas por ello los estudiantes reflejan en sus dibujos diversos pensamientos. Es así que gracias a las nuevas ideas es posible avanzar o mejorar en cuanto a soluciones expresivas, comunicativas o de problemas, es decir la manera en la cual se abordan estas situaciones, esto se da en diferentes campos de estudio; "Las nuevas ideas son factores de cambio y progreso en todos los campos, desde la ciencia y el arte, a la política y la felicidad personal." (de Bono, 1986, p. 12).

Así, en el salón de clase se evidencio el progreso en la manera en la cual los estudiantes se expresaban en sus dibujos, ellos ya no realizaban trazos rectos ni plantillas específicas, sino exponiendo sus gustos, sentimientos o sensaciones "Un estudiante se inspira para realizar sus dibujos en todo lo que sucede ya que crea nuevas ideas". **E1*8p4ge.**

> De Bono (1986) comenta: "A menudo el concepto de nuevas ideas se asocia a las invenciones tecnológicas, ya que sin duda se trata de la forma más evidente de creatividad. Sin embargo, las ideas nuevas son propias de otros campos, desde la publicidad a la arquitectura, desde el arte a la matemática, desde las prácticas culinarias al deporte" (p. 42)

Es necesario aclarar que en la búsqueda de nuevas ideas surgirán algunas buenas u otras malas, pero esto es fundamental porque de esta manera será posible desechar o incluso transformar; con los estudiantes de grado decimo se evidencio esto en la realización del taller "Abcdario" donde se exploró diferentes técnicas en el dibujo, cada estudiante realizó un dibujo teniendo en cuenta las ideas de sus compañeros; ellos participaron activamente en la actividad, puesto que la metodología trabajada fue creativa porque cada estudiante creó un dibujo único y

original, además realizaron diferentes propuestas a partir de las palabras escritas en el tablero como se muestra en la siguiente imagen (fig. 17)

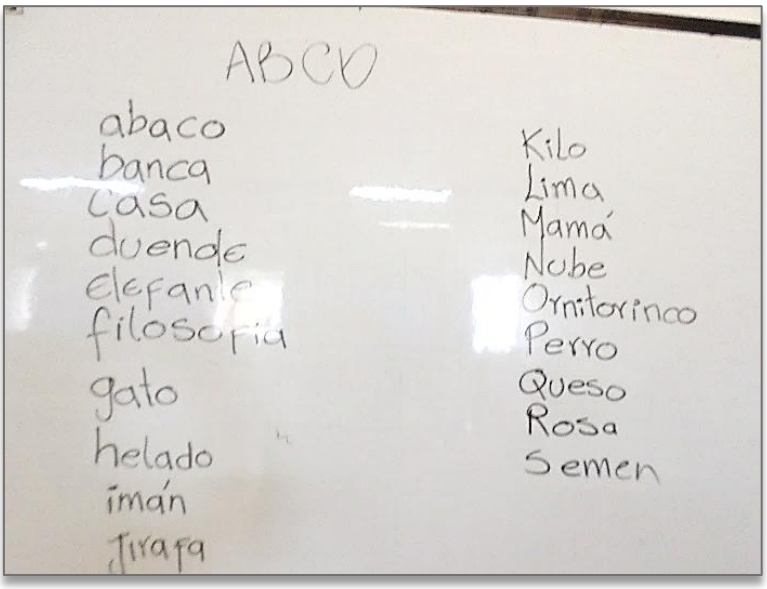


fig. 17 Abcdario en el tablero

Fuente: Esta Investigación

Además, para el taller se ubicaron las sillas y mesas en un círculo con una mesa central donde se colocaron diferentes materiales como Hojas de block, vinilos, esponjas, pinceles, plumillas, ecolines, lapiceros, lápices, marcadores, colores, tizas pastel y tinta china, cada estudiante decía una palabra al azar, con la letra inicial según el orden del abecedario, con esto se empezó el proceso de creación, ellos escogieron una palabra con la cual se identificaban dándole un significado gráfico. La siguiente figura (fig. 18) muestra como idea inicial la palabra "duende" de ella se desprende el gusto del estudiante por la fantasía y la música.



fig. 18 Dibujo palabra "Duende"

Fuente: Esta Investigación

Para Llorenç Guilera es necesario dejar de pensar en las mismas ideas de siempre, ya aplicadas, innecesarias y nada funcionales para poder encontrar nuevos puntos de partida generando nuevas ideas no relacionadas con las anteriores, porque de esta manera se posibilita el poder pensar en cosas totalmente diferentes asociadas a las situaciones buscadas. Así:

> "Un creador debe vaciar su mente de las ideas superfluas, caducas, superadas, inservibles, etc. para poder disponer de un hueco mental adecuado para la recepción de nuevas ideas. Hay que desaprender todo lo que nos estorba y abrir la mente a nuevas posibilidades." (Guilera, 2011, p. 110)

Por ello, cuando una idea surge no está totalmente "funcional", porque es necesario estar en constante evolución de la misma, modificándola, agregándole cosas, quitándole otras, para así conseguir la novedad, en muchos casos las ideas iniciales son totalmente diferentes de las finales. "Las nuevas ideas proceden de anteriores ideas, las nuevas soluciones están inspiradas en las pequeñas mejoras de las anteriores. A base de mejoras sucesivas, el producto final puede llegar a diferir enormemente del primer eslabón de la cadena." (Guilera, 2011, p. 161)

Agregando, para la obtención de nuevas ideas es necesario estimular el cerebro para su proceso de ideación, este estimulo se genera a través de las percepciones sensoriales, porque cada una de estas recepciones afecta nuestro pensamiento de diferentes maneras, como una imagen, un sonido, una textura, un aroma o un sabor, estos consiguen estimular el pensamiento ya sea trayendo recuerdos, proponiendo experiencias base para la generación de nuevas ideas. Así lo afirma Guilera:

> "Cada percepción sensorial funciona en nuestro cerebro como un estímulo que genera nuevas conexiones neuronales y, por consiguiente, puede ser el camino para proporcionar las nuevas ideas que estamos buscando para resolver el objetivo creativo que tenemos fijado" (Guilera, 2011, p. 166).

De todo ello, se afirma que las nuevas ideas surgen a partir de otras anteriores, las cuales son modificadas y perfeccionadas por los estudiantes mediante el estímulo ofrecido por el entorno.

3.1.3. La originalidad como diferencia del otro.

La innovación es una habilidad en la cual la persona es capaz de descubrir nuevos usos a objetos ya conocidos, es necesario realizar modificaciones a estos para mejorar su funcionalidad o "popularidad" frente al público en general, es decir, una manera diferente de conocerlo y ser funcional para más personas. Por esto:

> "Es la habilidad para cuestionarse el "status quo" de cualquier cosa y redefinir sus funciones y usos para que mejore, mediante los recursos disponibles. De este modo conseguimos un rol nuevo para un objeto antiguo. Presentamos nuevas maneras de visualizarlo y hacemos que crezca el interés de la comunidad hacia el mismo" (Guilera, 2011, p. 40)

Por lo anterior se puede decir que los estudiantes de grado décimo realizaban sus trabajos en base a una idea, la cual se iba transformando, ellos generaban nuevas ideas incorporándolas en la práctica, "consideran un trabajo novedoso o propositivo, cuando es muy innovador y atractivo a la vista**."** **E1*22*23p6gc**

Así, las actividades realizadas por los estudiantes eran llamativos porque no se limitaban a copiar de otros, sino a generar ideas y transformándolas para plasmarlas en papel, a su vez se logró dibujar desde sus ideas más no de algo ya realizado por otras personas; mediante cambios realizados desde lo observado hacia lo plasmado; la innovación… "aplicada a conseguir la aceptación social de nuevas maneras de ver o utilizar las cosas existentes." (Guilera, 2011, p. 61)

Por esto algunos estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo piensan en cosas extrañas, novedosas, particulares y diferentes entre cada una de ellos, esto logra que sus dibujos lleguen al punto de ser innovadores". **DCZT3-5oct2016, DCZT4-5oct2016**

Como se ve, la innovación es un tipo de creatividad la cual es utilizada para adaptar o lograr cambios en ciertas actividades actuales o diarias, es decir conseguir algo totalmente diferente logrando la acogida de estas ideas por las personas del contexto en el cual se está desarrollando la innovación.

Por tanto, al transformar las ideas se generaban creaciones desde su mente o imaginación así lo comentan algunos estudiantes de grado décimo: “es considerado un trabajo novedoso y propositivo porque es una obra propia desde la inspiración, donde no hay copia de una imagen y al dibujar se despeja la mente y se crea, además, un trabajo novedoso se ve bien dependiendo del punto de vista que se le dé. **E1*12*19p6ge y E1*7p6gc y E1*9*7*13p6gs TES**

Como lo dice de Bono, 1986 se exige para la innovación procesos progresivos, aplicados a la concepción de nuevas ideas. En la figura 19 y 20 se muestra esto mediante los ejercicios realizados por el estudiante Brandon Rivera de grado décimo.

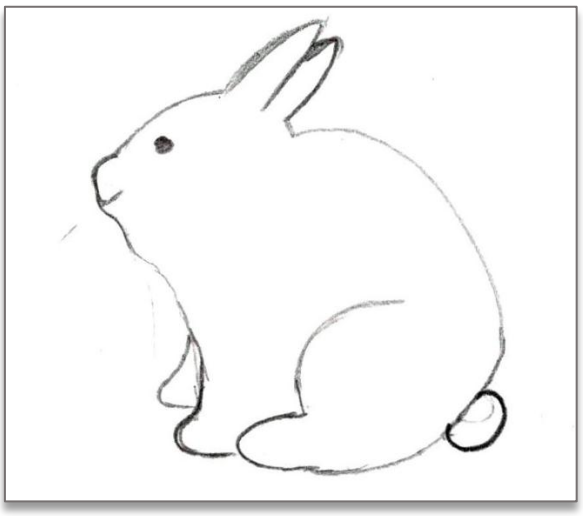


fig. 19 Taller "Un Animal" – Dibujo

Fuente: Esta Investigación



fig. 20 Ejercicio taller "abcdario"

Fuente: Esta Investigación

Dicho esto, se establece que la innovación es importante en cuanto a la generación de ideas originales, porque a partir de la transformación continua de un ejercicio se consigue que el estudiante progrese creativamente.

Continuando, la originalidad va de la mano con el inventar algo nuevo, ocasionalmente esto lo hacen los estudiantes cuando no quieren dibujar a partir de una guía de trabajo o de imágenes prediseñadas. “los estudiantes de grado décimo prefieren dibujar sin basarse en objetos reales porque al tenerlo lo harán tal cual, siendo una calca; pero es un nuevo reto tratar de hacer algo nuevo e inventado. **E2*6*8*12p3gc**

> Como se dijo, “La Inventiva es la capacidad de pensar o idear algo nuevo que antes no existía (…) Durante un periodo largo de la historia se asoció a la inspiración y estuvo rodeada de un cierto misticismo y misterio. Hoy se entiende como la capacidad de construir nuevas ideas a partir de conexiones y asociaciones de información ya conocida.” (Marín, s/f, p. 23)

Por esto, la capacidad de inventar también se la puede denominar como la “imaginación productiva” en donde todo lo imaginado se convierte en realidad, pasando la imagen de la mente al papel, al poner en práctica toda idea relacionada a la solución de problemáticas de manera

muy eficaz sin necesidad de buscar elementos complicados y difíciles de conseguir, es decir encontrar maneras de utilizar ciertas herramientas para darle solución a diferentes necesidades.

De este modo, la imaginación y la inventiva son muy importantes porque son la base para crear diferentes cosas y soluciones, a partir de la imaginación se tiende a modificar o intervenir algunos aspectos para una solución final de la problemática o situación presentada. “La imaginación es la base imprescindible para la inventiva. En 1931 Albert Einstein afirmó que en momentos de crisis la imaginación era más importante que el conocimiento.” (Guilera, 2011, p. 105)

Por tanto, la inventiva o el inventar es generar nuevas ideas a partir de lo existente, ya sea modificando, asociando o manipulando estas ideas de las cuales nos apropiamos para generar nuevas, en los talleres realizados en la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo se hace uso constante de asociaciones al momento de dibujar una idea, por ejemplo, un estudiante realizó un dibujo a partir de un objeto mostrado, él dibujó a partir de sus recuerdos asociándolos a sus experiencias. (fig. 21)

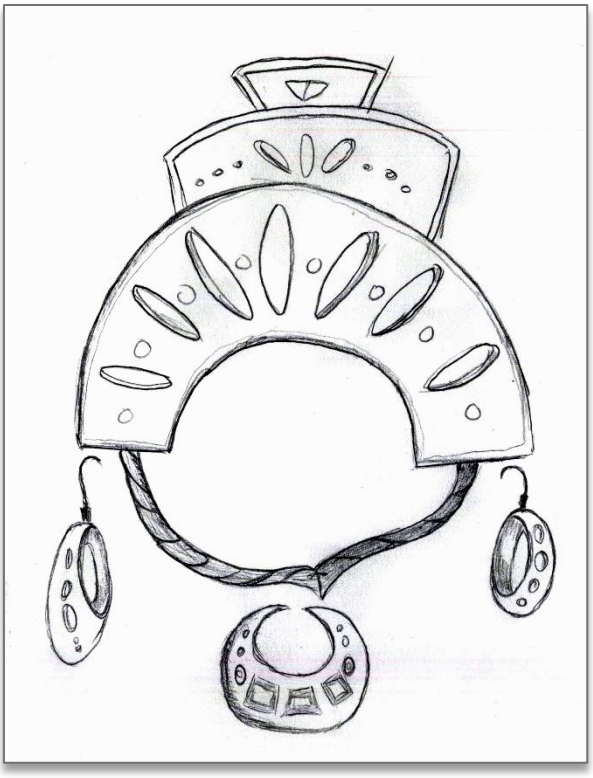


fig. 21 Apreciación de un collar

Fuente: Esta Investigación

Para algunos estudiantes de grado décimo, el observar un objeto antes de dibujar les ayuda a hacerlo mejor y diferente a la forma normal teniendo ideas de cómo hacerlo y a la vez siendo originales. **E2*11p7ge y E2*4p7gs**

> Así, "la búsqueda de la originalidad proviene de la necesidad psicológica de diferenciarse de los demás, de asumir que todos somos individuos distintos. Aun así, puede partir de una imitación de algo existente pero no se limita ni termina en ello. Busca la producción de respuestas atípicas, que se aparten de lo habitual y sean estadísticamente infrecuentes." (Guilera, 2011, p. 40)

Resumiendo lo anteriormente dicho, la inventiva trabaja junto a la imaginación para innovar en cuanto a la creación de un dibujo logrando que los estudiantes plasmen sus propias ideas las cuales han sido percibidas en la realidad y trabajadas en su imaginación.

De esta manera, ser una persona original depende de un estado psicológico el cual siempre está incitando a buscar respuestas o soluciones diferentes a las de los demás, estas ideas la mayoría de veces surgen de otras ya creadas, pero estas no solo se limitan a copiar sino más bien a modificar o buscar una mayor utilidad en ello. Como se ve en la siguiente figura (fig. 22) En la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo se observó como una estudiante se ve "obligada a sí misma" a dibujar algo totalmente diferente a lo de sus compañeros, ella no se limitó a dibujar sobre una en blanco, sino más bien utilizo una amarilla logrando un dibujo muy diferente al de sus compañeros.



fig. 22 Diferencia de ideas

Fuente: Esta Investigación

En otras palabras, lo original se observa por su novedad, porque logra en los espectadores diferentes emociones, como sorpresa o curiosidad, como en el caso de los estudiantes de décimo

cuando modificaron un dibujo para que no sea copia fiel del original, de una u otra manera nadie más lo realizó y eso reflejó la creatividad de cada persona. **E2*8*12p5gc T**

Ahora bien, cuando hay una creación original la aceptación de esta es muy difícil de lograr en algunos casos, porque a las personas les resulta "inútil" cambiar sus costumbres realizadas desde siempre por otras nuevas, es decir, salir de su "zona de confort", ya sea por temor, o porque no saben cómo utilizar esa nueva creación, en el caso del arte podría ser no comprender el resultado final de una obra original y novedosa. Gardner comenta:

> "La habilidad de diseñar un producto poco familiar y sin embargo valioso dentro de una esfera particular, trátese de una historia innovadora o una danza, de la solución a un conflicto personal, o de una paradoja matemática. En lo particular me parece que la originalidad o novedad en efecto ocurre principalmente, si no en forma exclusiva, dentro de dominios singulares (…)" (Gardner, 2001, p. 223)

Como se ve, la originalidad es una habilidad de conseguir respuestas o soluciones inesperadas extrañas y diferentes, estas soluciones pueden ser cuentos, un dibujo, una pintura, una escultura, una fotografía entre otras, estas pueden aplicarse a situaciones internas o externas al individuo; la novedad existe en algunas personas, es decir, son pocos los casos en donde se encuentras a quienes crean cosas originales a partir de las situaciones.

En definitiva, se afirma que la originalidad permite a un estudiante diferenciarse de sus pares, en cuanto a la realización de sus trabajos observando como los materiales utilizados varían al de sus compañeros, además de su proceso y resultado es diferente y en la mayoría de los casos se consiguen dibujos extraños.

3.2. La Imagen

El concepto de imagen viene del latin imāgo lo cual describe una figura, representación o apariencia; según Ilia López, docente de la Universidad de Puerto Rico: "La imagen se puede dividir en dos dominios. El primero es el dominio inmaterial de las imágenes en nuestra mente… El segundo es el dominio de las imágenes como representación visual"

Por tanto, el primer dominio hace referencia a visiones o fantasías resultado de la imaginación y aspectos subjetivos del individuo denominado dominio inmaterial; el segundo dominio llamado representación visual el cual se acerca a la pintura, fotografías o diseños percibidos del mundo exterior. Estas últimas son imágenes percibidas a través de los sentidos que existen en el mundo físico siendo tangibles y materiales.

Es así como los dominios de imágenes a los que se hace referencia anteriormente fueron utilizados por los estudiantes al momento de crear, ellos recurrieron a imágenes inmateriales o materiales (representación visual) como un apoyo para lograr una nueva idea y posteriormente plasmarla basándose en las formas o figuras que se tiene para reconfigurar o transformar la idea.

Para este trabajo el término figura y forma se tomaron como sinónimos, por tanto, se dice que es "la silueta" de cada objeto, el contorno delimitante de los extremos del mismo, cada forma posee ciertas características para reconocer unas de otras como el color, la textura o el tamaño. Algunos estudiantes observan éstas para inspirarse y lograr un dibujo. "Un estudiante se inspira para realizar sus dibujos en diferentes formas y figuras u otras cosas." **E1*18p4gc.** Otro concepto es:

> "Llamamos forma a todo elemento que tiene un contorno y una estructura. El contorno es lo que nos determina los límites de la figura y la estructura es el esqueleto o armazón de una forma. Estos dos elementos nos determinan la apariencia externa y estructura de los cuerpos.

> Por medio de la forma obtenemos información de todo lo que nos rodea. Cada forma queda determinada por diferentes cualidades que las diferencia unas de otras: el color, la textura, el tamaño y la estructura.” Sitio *web* Educacion plastica y visual en http://www.educacionplastica.net/epv1eso/impress/pdfs/las_formas.pdf

Es así, como al observar un objeto se detalla cada característica para la representación de un nuevo dibujo es decir las formas se vuelven más complejas y además no deben representar un solo objeto sino varios en conjunto. Este fue un ejercicio donde se observó el objeto en cuanto su forma, color, textura, tamaño entre otros, partiendo de allí hacia la imaginación para ser plasmado en un papel. Para los estudiantes del grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo el dibujo estimula la creatividad porque piensan en diferentes formas y figuras para representarlo en cada cuadro. **E1*12p2ge y E1*18p2gc T**

3.2.1. El lenguaje gráfico en la comunicación.

> El arte se presenta en la vida del ser humano desde la niñez consciente o inconscientemente, mediante sus trazos el niño explora, investiga y experimenta, por todo ello se considera al arte como lenguaje indispensable para el hombre, a su vez el niño logra espontaneidad y autenticidad. Ballesta, Vizcaíno y Mesas, (2011)

“Para un estudiante de grado décimo el dibujo le ayuda a pensar en lo que vive y siente para expresarlo y así dar a entender sus vivencias en su entorno” **T4P3*2gs**

Por ello, gracias al arte el individuo puede darse a conocer con quienes lo rodean, expresándose de manera interna para llegar a los otros a través de las emociones, plasmando sus pensamientos, ideas o formas de ver el mundo, además de esta manera se puede lograr un autoconocimiento puesto que en su creación está la esencia del creador “El Arte como un lenguaje propio que nos hace conocernos y darnos a conocer a los demás desde la valoración de

las potencialidades o recursos particulares y no desde las limitaciones y las técnicas reduccionistas.” (Ballesta et al, 2011, p. 150)

Como se dijo, el arte es la manera de expresarse, pero a veces las palabras no son suficientes para expresar emociones, sentimientos e ideas; en las creaciones de los estudiantes se puede notar pequeñas cosas que ellos desean expresar, a su vez ayuda en la relación con el otro y consigo mismo. “El Arte supone ante todo una forma de expresar, un nuevo lenguaje de comunicación…y por definición el ser humano es ser social, que necesita comunicarse y relacionarse con los demás”. (Ballesta et al, 2011, p. 151)



fig. 23 Estado de ánimo frente al dibujo

Fuente: Esta Investigación

Lo dicho anteriormente conlleva a decir que los estudiantes se basan en formas o figuras observadas en la realidad para inspirarse y así realizar sus ejercicios en donde al mismo tiempo comunique la manera como ellos ven su entorno.

Siendo el arte un lenguaje es necesario articularlo al pensamiento para poder expresarlo de manera gráfica, así "Algunos estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo se les dificulta dibujar desde la imaginación porque muchas veces se les cruzan muchas ideas y no saben cuál plasmar en un dibujo, además tienen muchas ideas y pensamientos "locos" que en ocasiones no se los puede plasmar en una hoja." **E3*4p1gc, E3*18p1ge y E3*2*8p1gs**

En ocasiones el pensamiento necesita del entorno fisco para desarrollarse puesto que éste ayuda en la concentración del estudiante para la generación de sus ideas, orientándose hacia una búsqueda de recursos o herramientas para producir una obra a partir de cualquier material. Guilera comenta:

> "El pensamiento es inmaterial, pero requiere un entorno material propicio para desarrollarse. Las molestias físicas y la imposibilidad de concentrarse son enemigos mortales de la creatividad. Las limitaciones en recursos materiales, herramientas o dineros son barreras bastante difíciles de superar." (Guilera, 2011, p. 72)

Algunos estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo están respondiendo en cuanto al desarrollo de la creatividad con la ayuda de los talleres, esto demuestra que su pensamiento crítico-creador va mejorando, también se logra una mejor fluidez, originalidad y flexibilidad en los trabajos del estudiante. **DCZT4-5oct2016, DCRT5-3oct2016.** Así piensa De Bono:

> "El pensamiento lateral tiene como fin la creación de nuevas ideas, normalmente se relacionan las ideas nuevas con el ámbito de la invención técnica; sin embargo, la invención de nuevos dispositivos técnicos es sólo uno de los múltiples aspectos que derivan de la creatividad." (de Bono, 1986, p. 12)

Como se indicó, la meta del pensamiento lateral es la creación de ideas, producciones las cuales permiten el progreso, pero estas ideas siempre son asociadas a las nuevas tecnologías, esto solo vienen siendo una parte del progreso además es producto de la creatividad confundida generalmente con el pensamiento lateral.

Y, además, la idea principal del pensamiento lateral es el de buscar siempre nuevos y diferentes caminos para llegar a soluciones de necesidades planteadas, no necesariamente es lo ideal cambiar totalmente el proceso, ya sea en materiales, o en finalidades, sino más bien solo la manera en la cual se realizan ciertas acciones. Como se lo observó en el ejercicio de la estudiante Valentina Timana, la idea fue: el caracol, la necesidad: el dibujar cada vez más rápido y la solución: la modificación del proceso realizando trazos agiles y certeros. (fig.24)

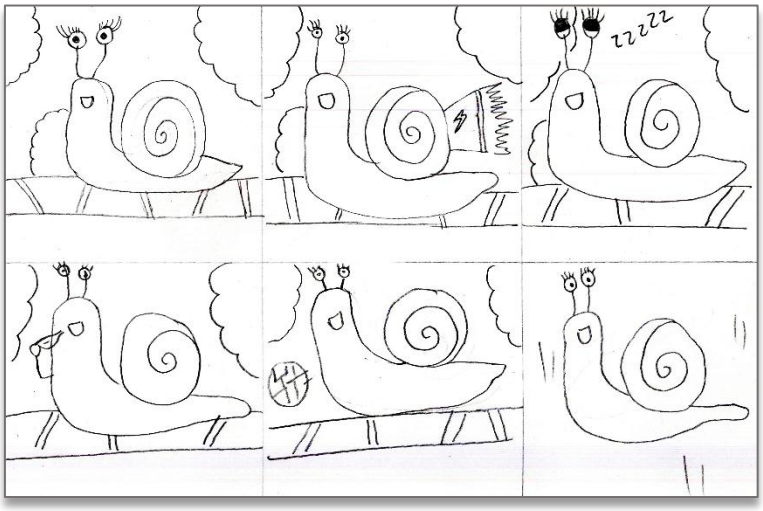


fig. 24 Actividades del caracol

Fuente: Esta investigación

“Algunos estudiantes de grado décimo modificarían un dibujo para que no sea copia fiel del original: quitando cosas que no les parecen “bacanas” y añadiendo lo que les gusta o algún

personaje que admiren, es decir, un estilo diferente que sea de su agrado y personalmente quede mejor y haga sentir bien" **E2*11p5ge, E2*16*27p5gc y E2*4p5gs**

Desde esta perspectiva el gusto es la capacidad o facultad de diferenciar lo "bello" de lo "feo", normalmente esto se lo asocia a la experiencia del individuo, para conseguir en la persona el control de tomar la decisión de si algo le gusta o no, en algunas ocasiones no es útil ni practico, pero a veces este gusto conlleva al interés de la persona por estudiarlo o revisarlo constantemente.

> "El gusto es así, la capacidad de percibir la belleza y el sentimiento de placer ante la belleza. Las experiencias del gusto son inmediatas y espontáneas y están dentro no tanto del ámbito de la razón, como de la sensibilidad." (Pérez, 2008, p. 12)

Como ya se había dicho es la capacidad de percibir lo bello, a su vez esto genera sentimiento de placer ante la belleza recibida sensorialmente, la mayoría de veces se expresa espontáneamente en el momento, generando sentimientos y emociones en la persona.

Por lo cual, "Algunos estudiantes de grado décimo dibujan a partir de su imaginación porque así pueden proyectar con más motivación lo que quieren dibujar y lo que les gusta" **E2*16*27p4gc**

> Así, "(…) Es, ante todo, una posibilidad de la naturaleza humana, aunque no todos la llegan a desarrollar. Con la idea de "gusto", lo bello se vincula directamente a la subjetividad humana. Se define por las sensaciones o los sentimientos que suscita en el individuo." (Pérez, 2008, p.2)

Prosiguiendo, esta posibilidad de gustar o no de algo se desarrolla en las personas, pero hay quienes lo desarrollan más, esto se torna subjetivo, porque no todas las personas disfrutan de lo mismo; el gusto se lo asocia a las sensaciones agradables y a los sentimientos despertados en la

persona. Un ejemplo podría ser en el aula de clase uno de los estudiantes de grado décimo se puede notar gustos específicos hacia el uso tiza pastel mientras otros prefieren los colores y otros solo lápices. Como se puede observar en las siguientes figuras



fig. 25 Ejercicio en tiza pastel

Fuente: Ésta investigación

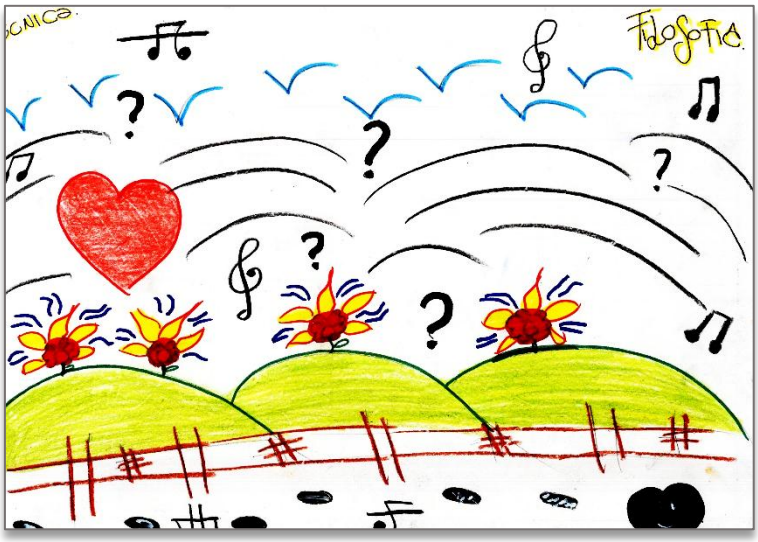


fig. 26 Ejercicio en lápices de colores

Fuente: Ésta investigación



fig. 27 Ejercicio en plumones

Fuente: Esta investigación

De esta manera, “la persona creativa no solo debe tener un cierto interés o necesidad por crear, sino que además debe sentir un empuje a hacerlo. Para ello, es imprescindible un gusto en lo que se hace y prestar más atención al disfrute en la labor realizada que a la recompensa final” (Marín, s/f, p. 27)

Es decir, una persona siempre será más creativa en aspectos en los cuales le gusta desenvolverse, sintiendo placer y despertando emociones porque logra estar siempre atento a la realización de su trabajo y así será más efectivo, en el caso de los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, se observó en los talleres cuando los estudiantes preferían dibujar utilizando siempre los materiales con los cuales se sentían más cómodos, por ejemplo en la figura 28 se muestra el gusto de una estudiante por la utilización de los lápices de color y en su dibujo el gusto por la música.

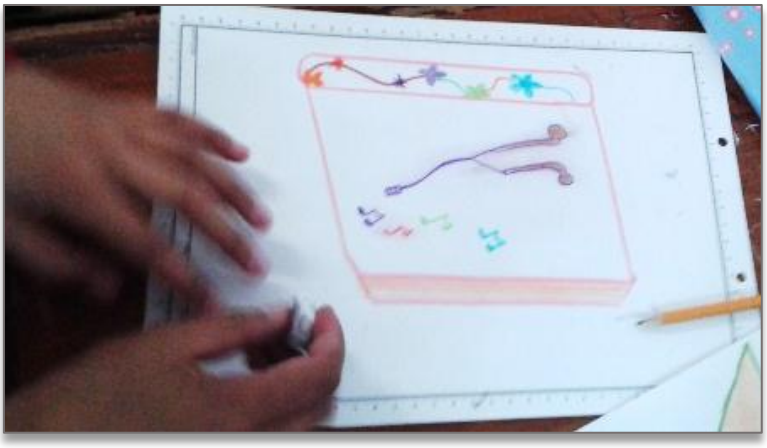


fig. 28 El sentir de la música

Fuente: Ésta investigación

"Algunos de los estudiantes de grado décimo se sienten inspirados al dibujar pensando en las cosas buenas y bonitas que les han pasado y de esa manera hacer algo que sea de su gusto" **E2*3*16p2gc.**

Por tanto, se puede decir que el gusto y el pensamiento lateral van de la mano porque siempre se conseguirá respuestas creativas, originales y diferentes sobre aspectos del agrado de cada estudiante, de esta manera se estará más pendiente sobre lo que se esté desarrollando y se conocerá como diferir en cuanto al tema trabajado.

4. Proceso de Representación de los Dibujos y la Contribución a la Educación Artística.

4.1. Proceso de Representación

Para Shorter Oxford English Dictionary el término representación hace referencia a describir, dibujar o hacer una semejanza de algo, por otro lado, también significa simbolizar o sustituir. Por tanto, cuando los estudiantes plasmaban sus creaciones estaban representando, sustituyendo, describiendo o simbolizando sus imágenes mentales para pasarlas a físico, las representaciones más usuales en sus trabajos académicos eran de vivencias o sentimientos experimentados por los mismos, estos eran plasmados mediante dibujos figurativos o no figurativos, se apoyaban en el dibujo como su medio más representativo al momento de dar a conocer sus pensamientos.

Por otra parte, la Real Academia Española define el termino representación como acción y efecto de representar e Imagen o idea que sustituye a la realidad. En las creaciones de los estudiantes se observó dicha definición puesto que mediante imágenes daban a conocer sus pensamientos, los cuales estaban presentes por una realidad o experiencia vivida, sus dibujos eran la representación de su mente, ahora es importante tomar las palabras de Javier Bernasconi haciendo una breve relación con el dibujo.

“El dibujo es una forma gráfica del pensamiento, mejor aún, es la forma escrita del pensamiento en imagen. Un lenguaje que inventa convenciones y se explica a sí mismo. Es un gesto que simultáneamente crea, recrea y transmite el código que lo descifra.” Javier Bernasconi citado en la *web* Ramona (2008)

Es así como cada estudiante hizo diferentes representaciones según un objeto, hay quienes plasmaron figurativamente, otros lo utilizaron como fuente de inspiración, basándose en ciertos detalles como la forma, los colores o materiales además de realizar asociaciones de su vida

trayendo al presente recuerdos o sentimientos para ser plasmados en sus dibujos como lo muestra la figura 29.

"De esta manera, un mismo objeto puede tener representaciones muy distintas. Es algo que depende mucho de cada sujeto pensante, y se ha comprobado que no todas las representaciones abstractas son igual de útiles para su manejo en la resolución de problemas." (Guilera, 2011, p. 117)



fig. 29 Dibujo Abstracto

Fuente: Esta Investigación

Es decir, los estudiantes representan en sus creaciones emociones, situaciones, sentimientos o pensamientos, por tanto, no solo existe la representación visual de un objeto. También se puede notar una manera de potencializar el pensamiento creativo mediante las representaciones visuales, así lo demuestra Guilera "…Está ampliamente demostrada la utilidad de buscar representaciones visuales para estimular el flujo del pensamiento creativo." (Guilera, 2011, p. 118).

Por otro lado, “los estudiantes de décimo utilizan la creatividad como medio para comunicar sus ideas en los dibujos, plasmando sus ideas y su imaginación; dibujan exactamente lo que hay en su mente, y a su vez sea extrovertido.” **E1*12*19*3*5p7ge, E1*23p7gc y E1*9p7gs**

De acuerdo a lo mencionado por los estudiantes anteriormente, la extroversión es una característica del ser humano para ser sociable, de ánimo fuerte, y dar a conocer sus sentimientos; algunos estudiantes al momento de dibujar sintieron liberación de pensamientos dibujando algo “extrovertido”, es decir con mucha fuerza de colores, expresiones, trazos y demás. Agregando “El individuo con una tendencia a la extroversión reaccionará según los estímulos que le vengan del entorno en que se encuentra” (Cerro, 2012, p.2)

De esta manera el estudiante reaccionó según el estímulo presentado, siendo una persona extrovertida generando creaciones dependiendo de su entorno, por ello algunos estudiantes de décimo grado observaron detalladamente su entorno y a partir de ahí realizaron sus dibujos (fig.30), esto no se vio en algunos estudiantes considerándolos de personalidad introvertida, es decir, menos sociables, miraron hacia sí mismos y además reaccionaron con estímulos internos lo cual generó otro tipo de dibujos.

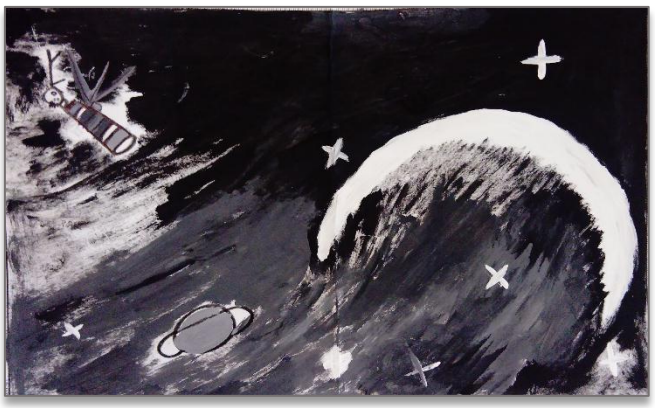


fig.30 Extroversión

Fuente Esta Investigación



fig. 31 Introversión

Fuente Esta Investigación

Con esto se dice que los estudiantes son extrovertidos en el ámbito del dibujo cuando sus creaciones son resultado de la realidad junto con los sentimientos del creador. Por ello se afirma que los estudiantes representaron en sus dibujos lo observado en la realidad a lo cual les agregaron aspectos relacionados a sus sentimientos.

4.1.1. Materiales.

Para comunicar o expresar gráficamente algo, es necesario de instrumentos que sirvan para realizar trazos sobre una superficie, plasmando así imágenes sobre el espacio. Existen muchos de estos instrumentos, como pueden ser lápices, colores, marcadores, tinta, bolígrafos, carboncillo, tizas pastel, entre otros, los cuales se los definirá más adelante, como se puede ver el campo del dibujo es muy amplio y se lo puede realizar básicamente con cualquier material, pero no obstante el preferido para dibujar es el lápiz de grafito, debido a que con él se puede obtener variadas intensidades del trazo obteniendo así líneas más claras u oscuras dependiendo de la presión que

se le aplique al lápiz. Esto lleva a lo dicho por Bernardo Romanfaur en su cartilla Dibujo Artístico, nociones básicas, "Los materiales que se pueden utilizar para dibujar son muy diversos, por ejemplo: lápices, colores, marcadores, tinta, bolígrafos, carboncillo, gises al pastel, entre otros, te recomendamos que primero aprendas a utilizar el lápiz, aunque puedes experimentar con otros materiales." (Ramonfaur, 2009, p. 5)

Agregando a lo anterior se afirma que los estudiantes de grado décimo prefirieron la utilización del lápiz, porque según se observó, ellos sentían mayor familiaridad en cuanto a este instrumento, además podían realizar fácilmente correcciones con ayuda del borrador; se adjunta también la opinión de los investigadores de éste proyecto en la cual se afirma que para dibujar no es necesario materiales complejos o costosos, simplemente es necesario el querer expresar algo gráficamente, en este transcurso se observó la utilización de diversos materiales, los cuales ya se han mencionado y otros que se definirán más adelante, de los cuales se pude destacar las pinturas y las tizas pastel, debido a que se tornan más fáciles de aplicar sobre la superficie a dibujar y proyectan en los dibujos mayor expresividad.

Por consiguiente, los estudiantes en un principio solo optaban por materiales básicos muy conocidos "Algunos estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo se limitaron a dibujar sobre papel y a lápiz." **DCZT1-10ago2016**, pero esto no fue impedimento para experimentar con otros materiales, como fue las pinturas, colores, marcadores, tizas entre otras los cuales se iban explorando en este proceso llegando a estimular sus ideas, su expresividad y sobre todo creatividad.

Por ello, "Los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo, solo utilizan materiales de dibujo muy comunes, como el lápiz, colores, borrador, tajalápiz, regla, lapiceros, marcadores, crayones hojas también conocen otras superficies de dibujo como

bastidor, pinceles, plastisol y pintupac.” **E1*8*12*19*3*5p3ge, E1*22*20*7*23*14*18p3gc y E1*7*9*13*18p3gs**

***** Lápices de dibujo: Es el material más útil y fundamental en el momento de dibujar, estos se dividen es escalas tonales según su dureza u oscuridad, los B son suaves que los H; la mayoría de estudiantes solo escogen un lápiz para sus dibujos: el 2B

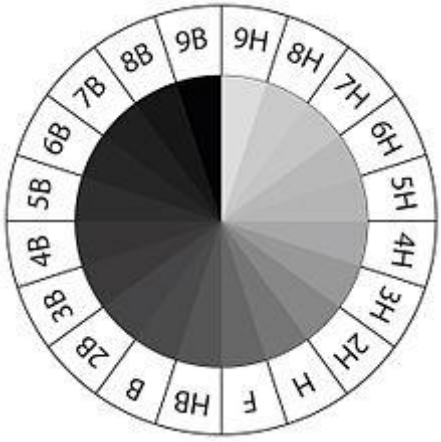


fig. 32 Escalas tonales

Fuente: Internet

* Borrador: La goma para borrar es otro material indispensable para los estudiantes, gracias a este pueden eliminar trazos no deseados.

* sacapuntas: Es otro elemento infaltable utilizados por los estudiantes en sus dibujos, con el cual logran obtener una punta mas fina en sus lapices.

* Colores: una vez realizado el dibujo los estudiantes empiezan a aplicar color, la mayoria de veces recurren a lapices de color, pero otras a lapiceros, marcadores o crayones dando resultados muy interesantes, cualquier material utilizado es ideal puesto que cada uno tiene diferentes caracteristicas tanto en grozor, trazo y fuerza.

* Plastisol y pintupac: Estos dos materiales son reconocidos por los estudiantes de grado décimo por un taller aplicado sobre serigrafía, donde cada uno elaboró su diseño para ser estampado en camisetas o papel.

* Superficies: en un principio solo se utilizaba papel cartulina, después los estudiantes fueron explorando otro tipo de materiales como madera, tela, y otros. “Un estudiante de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo utiliza prendas de vestir o naturaleza para sus dibujos”

E1*11p3gs. El formato es importante porque así se puede observar y experimentar en tamaño, color, textura, depende del tipo de superficie ellos escogen los demás materiales.

De acuerdo a lo anterior la utilización de diversos materiales se la puede observar en el taller de serigrafía, del cual surgieron varios ejercicios como, esténcil monocromático, policromatico, revelado, y estampado, a continuación, se puede observar a un estudiante estampando sobre cartulina (fig 33) y así mismo el resultado final de otro ejercicio realizado por una estudiante. (fig 34)



fig. 33 Estudiante imprimiendo

Fuente: Ésta Investigación



fig. 34 Impresión

Fuente: Ésta Investigación

Por todo ello, los jóvenes elaboran sus dibujos desde los conocimientos o vivencias diarias, partiendo de su propio contexto empiezan a explorar los trazos, aunque hay quienes parten de imágenes ya realizadas otros lo hacen desde su imaginación.

Además, es importante para el docente animar y potencializar la creatividad de los estudiantes, una manera es ofrecerle diversos materiales para descubrir nuevas expresiones así se estimula sus ideas, pensamientos y expresividad; así que, cuando un estudiante siente la iniciativa por explorar nuevos materiales es bueno orientarlo hacia un mejor aprendizaje de este, luego con la práctica ellos mismos irán descubriendo su utilidad y técnica en la cual es mejor aplicada. “Para un estudiante de la I.E.M LEMO las superficies en las que dibuja son las paredes de su casa, potreros, calles, vidrios de los carros etc.” **E1*8p5ge**

Por ende, se puede apreciar que con el paso del tiempo y gracias a los talleres aplicados, los estudiantes lograron expandirse hacia otras maneras de dibujar, ya no solo pensaban en lápiz y papel sino en la diversidad de materiales encontrados en el día a día, “Los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo realizaban el acabado final del dibujo con todo lo que sea posible o cualquier material como una hoja y un pedazo de carbón”. **E3*21p3ge E3*6p3g**

4.1.2. Técnicas del dibujo.

Para este trabajo de grado se utilizó el dibujo como medio de desarrollo de la creatividad, pero aplicando ejercicios experimentales con diversas técnicas las cuales eran desarrolladas con el conocimiento previo de los estudiantes, es decir no se dictaron talleres sobre cada técnica, sino que más bien se dejaba a la libre elección y manejo de cada uno de los materiales de trabajo presentados a ellos.

Un ejemplo de las técnicas para dibujar y de las más acogida por los estudiantes de grado décimo fue la de pinturas en la cual ellos realizaban trazos de vinilo con sus dedos o con pinceles sobre la hoja; cada trazo era de un color diferente, unas veces lo mezclaban en una paleta y otras veces sobre la misma hoja, obteniendo así su resultado deseado. Así como lo muestra el siguiente ejercicio de un estudiante.



fig. 35 Técnica de pintura

Fuente: Ésta Investigación

Así mismo otra de las técnicas fue la de plumones o marcadores, en donde ellos sentían mayor temor, porque cada trazo debía quedar definitivo y no podía corregirse, aquí los estudiantes aplicaban el color en lugares específicos, es decir tenían premeditado su dibujo y la

posición de cada uno de los colores y trazos a desarrollar, la mayoría de ellos aplicaba trazos continuos y repetitivos para mejorar la estética de sus dibujos.



fig. 36 Técnica de Plumones

Fuente: Ésta Investigación

Igualmente, los estudiantes aplicaron otra técnica de dibujo como la tiza pastel, esta técnica les gusto bastante porque podían trabajarlo como con el lápiz, pero con la facilidad de realizar difuminados más fácilmente, al igual que la degradación del color sobre sus dibujos y sobre estos realizaban trazos legibles con otros materiales. Como se evidencia en la siguiente figura.



fig. 37 Técnica de tiza pastel

Fuente: Ésta Investigación

también, otros estudiantes realizaron ejercicios con tintas aguadas y pincel, en donde el resultado de sus dibujos era muy interesante porque como los plumones los trazos realizados no tenían oportunidad de ser corregidos, de esta técnica surgieron resultados muy interesantes y espontáneos.



fig. 38 Técnica de tintas aguadas

Fuente: Ésta Investigación

Agregando también, otra de las técnicas muy comunes utilizadas por los estudiantes de grado décimo fue el lápiz de grafito en donde ellos se sentían mejor experimentando y realizando ejercicios a veces solo de contorno y otras con sombreados, algunos se quedaban con esta técnica por la facilidad de borrar sus trazos no deseados; además de ser este el material con el cual había trabajado la mayor parte de su vida en la realización de dibujos



fig. 39 Técnica de lápiz de grafito

Fuente: Ésta Investigación

4.1.3. Cómo dibujan los estudiantes.

Al principio de la práctica pedagógica, se pudo notar en la mayoría de estudiantes la copia fiel del su dibujo. Esta idea la traen desde pequeños según lo argumentado por Gardner, los niños ven al arte como la copia detallada de la realidad y entre más similar sea, mejor es la obra, por eso "Algunos estudiantes de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo calcan sus dibujos ocasionalmente porque así salen más bonitos y se obtiene la misma imagen como la original." **E2*13p1ge y E2*19p1gs-** Ellos colocaban una hoja en blanco sobre una imagen ya impresa, luego pasaban el lápiz sobre la línea principal del dibujo para luego empezar a colorear con los mismos indicados en la imagen original.

Dado que el calcar dibujos es una técnica tradicional realizada para obtener una copia exacta del mismo con fidelidad y rapidez se podría tener un resultado positivo porque se ahorra tiempo pero a la vez se consigue la misma imagen, además es muy común en personas que no les gusta dibujar pero requieren hacerlo; en la institución se pudo observar algunas razones por las cuales recurren a la calca: “Algunos de los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo calcan sus dibujos porque les da pereza hacerlos” **E2*11*2*20p1ge**, “Para ahorrar un poco de tiempo porque están de afán y quieren hacer algo más.” **E2*16*9p1ge - E2*3p1gc**

Sin embargo, en el avance de los talleres, los jóvenes se dieron cuenta que un buen dibujo depende de la originalidad, innovación o exploración, poco a poco se logró minimizar esa copia cambiándola por dibujos propios de cada quien. “Algunos estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo creen que calcar es una solución fácil, simple pero mediocre para dibujar y muy poco original **E2*4*20*9p9ge, E2*27p9gc**



fig. 40 Dibujo a partir de la calca

Fuente: Esta Investigación

De lo anterior se afirma que los estudiantes dejaron de calcar sus dibujos porque, aunque obtenían una copia fiel del mismo, este no era original, no era fruto de su esfuerzo ni expresaba lo que ellos deseaban.

Llegando así al sombreado siendo una técnica la cual se basa en la lógica de la luz, y su explicación se ve cuando un objeto tridimensional es afectado por un rayo de luz, la parte contraria a este se verá en sombra porque no tiene ninguna fuente portadora de iluminación para lograr uniformidad en el color sobre este objeto; los estudiantes siempre quieren aprender ésta técnica porque le da un toque de realismo a cada dibujo desarrollado, inicialmente ellos deseaban realizar sus dibujos lo más realistas posibles, pero entre más pasaban las clases, ellos entendían que la finalidad del dibujo no era el realismo, sino más bien generar situaciones u objetos extraños, además de disfrutar el proceso por sobre el resultado, innovando en cada paso realizado; en los últimos talleres se observó la preocupación por dar a entender algo en sus dibujos a partir de su imaginación, expresando de diferentes maneras sus sentimientos, emociones y experiencias de manera creativa.

Los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo utilizan para el acabado final del dibujo diferentes técnicas como el sombreado, reclarado y detallado de cada parte del dibujo **E3*10*18 p3ge, E3*9p3gc y E3*1p3gc.** A continuación, se menciona una definición de sombreado:

> “Esta habilidad es una de las que más desean aprender los alumnos de dibujo, debido a que logra hacer que las cosas parezcan tridimensionales mediante la técnica del “sombreado” que en el idioma del arte se le denomina la lógica de la luz, refiriéndose a los claros y las sombras que genera la luz que incide sobre las formas de una manera lógica, y esa lógica es de la que

se trata de hacer consiente al aprendiz en este punto, entendiendo que las sombras se forman, lógicamente, donde la luz queda bloqueada." (Segura, 2010, p. 38)

"Para un estudiante de grado décimo el observar un objeto antes de dibujar le ayuda a realizar correctamente la profundidad de este." **E2*12p7gc.** En la figura 41 se puede ver la aplicación del sombreado, realizado por una estudiante.



fig. 41 Sombreado

Fuente: Ésta Investigación

Con ello se llega a la afirmación que los estudiantes ya no se preocupan del todo por el sombreado porque ahora entienden la importancia de disfrutar el proceso de su dibujo y a su vez la creación de nuevos mundos con los cuales consiguen expresar algo.

Por otro lado, al momento de dibujar fueron normales las "imperfecciones", las cuales se las trabajó no como obstáculo sino explorando la posibilidad de una nueva idea, por tanto, al presentarse "defectos" se los utilizó para una nueva creación. La mayoría de los estudiantes decían: "se fue mal" y optaban por el borrador para empezar de nuevo; en alguna ocasión se buscó del "error" la capacidad creativa, el rayar con los ojos cerrados y con lapicero, así los

estudiantes no tenían opción para borrar absolutamente nada, sino en vez de eso mejorar e imaginar las opciones para un nuevo dibujo. De Bono afirma:

> "Hay que identificar y enfrentar los defectos. El esfuerzo creativo final consiste en la superación de estos defectos modificando la idea para "evitar" los problemas o acometiendo directamente la resolución del problema con medios creativos" (de Bono, 1994, p. 317)

Es así como en un principio los estudiantes no aceptaban el error en sus dibujos, se les hacía más fácil eliminarlo y continuar con su idea original, esto impedía conocer nuevos rumbos que posiblemente darían buenos resultados, esto sucede porque el ser humano prefiere estar seguro con su propia idea, más no explorar otras; sin embargo, gracias los talleres fue posible explorar las imperfecciones las cuales dieron resultados como la creación de diversas figuras como una hamburguesa (fig. 42)

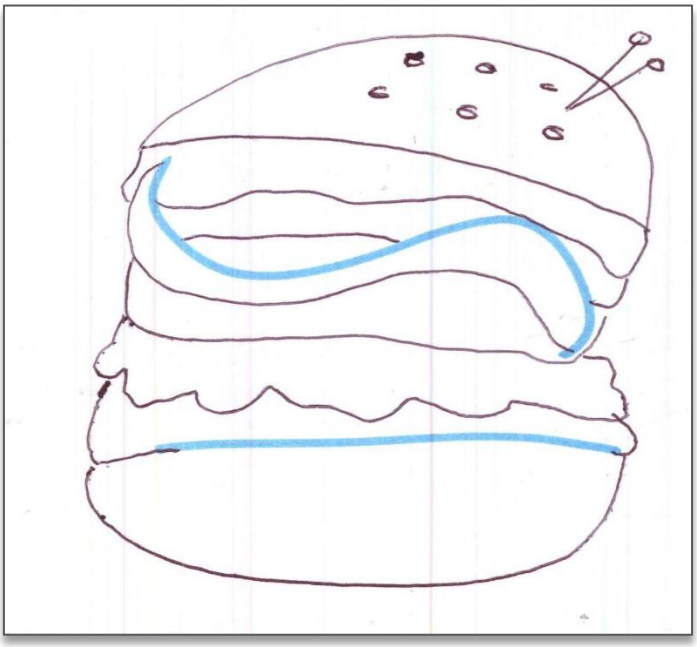


fig. 42 Creación a partir del error

Fuente: Ésta investigación

"Algunos estudiantes de grado décimo casi no utilizan borrador porque piensan que no existen los errores sino otra perspectiva de la imagen, No lo utilizan constantemente porque comienza por ambos lados y va calculando con la imaginación y por lo general cuando se dibuja lo hacen con lapicero, No les gusta utilizarlo mucho y generalmente poco utilizan el borrador solo tratan de mejorar el error." **E3*6*1p5ge y E3*4p5gc**

De igual modo la palabra "error" no siempre quiere decir que todo va por mal camino, si esto se ve en el campo del arte el "error" puede brindar caminos por los cuales continuar con el proceso de una obra, esto se visualizó en la realización de los primeros talleres donde los estudiantes constantemente borraban sus trabajos o cambiaban de hojas, en estos casos se les hizo la recomendación de intervenir el "error" para generar otras ideas. "Los errores tienen un valor positivo en la medida en que funcionan como signos que permiten controlar el proceso de aprendizaje desde la perspectiva de quien aprende y enseña." (Vázquez, 2010, p. 164)

Tal como se lo mencionó anteriormente, el temor a errar conlleva a dejar de lado una buena idea; para evitar esto, es necesario arriesgarse a explorar nuevas maneras para crear. "El miedo a cometer errores y fracasar paraliza y hace que se abandone una buena idea para no asumir riesgos. La creatividad requiere dar un salto en el espacio desconocido que a menudo cae en el fracaso." (Guilera, 2011, p. 89) En un comienzo, los estudiantes temían realizar diferentes trazos porque según ellos arruinarían su trabajo, pero en los siguientes ejercicios la mayoría se tornaron muy aventurados a realizar nuevas cosas, incluso ya realizaban trazos libres sobre el espacio. (fig. 43)



fig. 43 Trazos libres

Fuente: Ésta investigación

Por eso “A veces se requiere recorrer una vía equivocada para llegar a alguna parte desde donde puede divisarse la dirección correcta” (de Bono, 1986, p. 147) Es necesario en cada proyecto a realizar cometer errores, como dicen “de cada error se aprende” y es así como de esto puede surgir nuevas ideas u obras.

Esto conduce a afirmar que los estudiantes utilizaron el error como punto clave para cambiar de perspectiva en la realización de sus dibujos llegando así a mejores resultados.

Por otro lado se menciona la habilidad, ésta proviene del latín “habilitas”, hace referencia a la maña, la facilidad, aptitud y rapidez para llevar a cabo cualquier tarea o actividad, es propia de cada persona, haciendo referencia a las artes hay quienes son más hábiles en determinas áreas, por ejemplo: en danza y no teatro, pintura en vez de dibujo, escultura, pero no en expresión corporal, así muchos otros ejemplos, en la misma aula de clase hay diferentes habilidades, cada estudiante tiene aptitudes diferentes a los demás.

En este sentido, Elena María Ortiz en su libro Inteligencias Múltiples En La Educación De La Persona plantea tres tipos de habilidades en el ser humano: habilidades básicas, de pensamiento y personales. En la primera el individuo aprende a leer, escribir, escuchar, comunicar, desarrollar oficios o profesiones, entre otros. Las habilidades de pensamiento abarcan la creación de nuevas ideas, resolución de problemas, toma de decisiones, profundizar información, comprenderla o aplicarla. Las personales son el respetarse a sí mismo, a los demás y su entorno, el ser responsable, el tener una comunicación efectiva, participación, tener conocimiento de un proyecto de vida. En base a lo anterior se puede decir que la fase creativa se desarrolla dentro de las habilidades del pensamiento donde el estudiante imaginó e ideó para la creación de una nueva composición.



fig. 44 Puntos de vista sobre un objeto

fuente esta investigación

Es así que no todos tuvieron la destreza de cambiar, transformar o mejorar una idea, se realizó un ejercicio donde observaron un objeto (collar) pero la gran mayoría dibujaron un indio como lo mostro la anterior imagen, solo un estudiante cambio la idea dibujando una serpiente argumento:

“la serpiente tiene la forma del collar porque es delgada y larga además tiene los mismos colores” (fig. 45) aquí se pudo notar la transformación de la idea principal, tuvo la habilidad de observar e ir más allá del objeto, explorando mediante su forma y color, creando así su propio diseño, como dice Guilera cuestiono diferentes usos o funciones “Algunos de los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo dibujan basándose en objetos reales porque mejoran y refuerzan sus habilidades en el dibujo.” **E2*16*9p3ge.**



fig. 45 Serpiente

Fuente: Ésta investigación

Por tanto, se pudo evidenciar en algunos estudiantes cuando miraban detalladamente algún objeto, dejaron volar su imaginación, desarrollaron mayormente su capacidad sensitiva-perceptiva al observar con minuciosidad cada parte así sea mínima para tenerlo en cuenta como base en sus creaciones.

"A los estudiantes de grado décimo el observar un objeto antes de dibujar les ayuda a saber qué otras cosas pueden realizar a partir de esa imagen, miran el objeto lo detallan y del objeto pueden sacar algo para su dibujo" **E2*16*19p7gs**

Por su parte, para Howard Gardner los artistas se preocupan por cada detalle en una obra, no solo el ser una representación de la realidad sino por su composición, su textura y expresividad. "(…) pues además de preocuparse por el realismo, los artistas siempre han atendido a la composición, a los detalles de textura y a la expresividad." (Gardner, 1997, p. 96) Así mismo algunos estudiantes de décimo en esta institución se inquietan por ir más allá de un dibujo "común" llevándolos a la observación detallada de aquello a plasmar.

Lo que lleva a decir que los estudiantes observaban detalladamente la realidad para expresarse en sus dibujos puesto que se fijaban de cada parte por mínima que sea para agregarla a sus nuevas creaciones.

4.2. La Enseñanza del Dibujo para Contribuir a la Educación Artística: desde la observación

De acuerdo con Gardner (2001) la observación es un medio de aprendizaje para el ser humano, esto no solo sucede en contextos escolares, sino a lo largo de la vida, desde pequeños se aprende algunas cosas mirando el entorno, los niños observan a sus padres a hablar, comer, escribir, aplaudir, bailar, jugar, cantar y otras acciones más, para después imitar; en el dibujo, ocurre algo similar, la mayoría de personas para aprender a dibujar buscan a quienes ya manejan la técnica y a través de la observación van apropiando diferentes modelos para después aplicarlas en sus dibujos, como en el caso de los estudiantes quienes observan un objeto como una manera para iniciar su creación "A los estudiantes de grado décimo el observar un objeto antes de dibujar les ayuda a hacer mejor el dibujo y muy similar." **E2*16*27p7gc**

> “Quizá esto es lo más básico, sea el aprendizaje directo o "no mediatizado": aquí el estudiante observa una actividad en vivo, como cuando un niño puluwat observa cómo un mayor construye una canoa o se prepara para navegar íntimamente relacionadas con la observación directa, pero involucrando más participación abierta por parte del estudiante, se encuentran varias formas de imitación, en las cuales el niño observa y luego imita (ya sea inmediata o posteriormente) las acciones realizadas por el modelo.” (Gardner, 2001, p. 251)

Se ha podido notar en los estudiantes de grado décimo cuando empiezan su dibujo recurren a la observacion como medio de inspiracion, aveces miran el ejercicio del compañero para basarse y empezar el propio, otras veces en su alrededor como afiches, carteleras y el mismo entorno fisico.

“Para los estudiantes de grado décimo observar un objeto antes de dibujar le ayuda a saber por dónde empezar y así tener una base, observan detalladamente cada cosa que contenga el objeto para hacerlo igual.” **E2*13*16*9p7ge y E2*6*3p7gc**

> Agregando, “el don de observación se debe cultivar en cada parte del cuerpo, no sólo en la vista y la memoria... Todo se registra anatómicamente en alguna parte del cerebro y por medio de la práctica de recordar y volver a representar, soy diez veces más alerta de lo que era antes.” (Gardner, 2001, p. 181)

Como se mecionó, la observación no solo se hace a través de la vista, tambien con los demás sentidos y con cada parte del cuerpo, se podria privar la visión como medio para dibujar, a veces solo con un papel en blanco y un lapiz es suficiente para lograr buenas creaciones, como se puede notar en la figura 46 los estudiantes cerraron sus ojos y con su lapiz empezaron a trazar lineas en el papel, esto logró demostrar que tambien se puede dibujar sin necesidad de observar.



fig. 46 Ejercicio ojos cerrados

Fuente: esta investigación

Un ejemplo de ello es el taller “mira y crea” donde los estudiantes imaginaban a partir del observar un objeto limitadamente. La metodología de este taller fue propositiva, creativa y efecto semilla, en donde los estudiantes realizaban ejercicios propios de ellos, originales y diferentes a los de cada uno de sus compañeros. Para su realización fue necesario llevar diferentes materiales como cartulinas, marcadores, colores, lápices, lapiceros.

Primero los estudiantes llegaron al salón de clase, ahí tenían a su disposición diferentes materiales los cuales podían ser utilizados posteriormente; se les indico un collar (fig. 47) durante 10 segundos para ser observado y detallado rápidamente, el poco tiempo de visualización permitió al estudiante imaginar diferentes cosas, inspirándose en experiencias propias, y así tener un resultado original.



fig. 47 Objeto 1 taller "mira y crea"

Fuente: esta investigación

Luego se mostró nuevamente el collar para verificar ciertos detalles finales al ejercicio. Este proceso se lo repitió nuevamente con otro objeto (fig. 48), en este caso se utilizó una caja de destornilladores, en donde ellos podían imaginar lo que había en su interior.



fig. 48. Objeto 2 taller "mira y crea"

Fuente: esta investigación

Con todo esto, el taller aportó una manera diferente de dibujar sin recurrir a mimesis, siendo cada objeto una fuente de inspiración para la creación de un nuevo dibujo, así afirma un

estudiante" considero un trabajo novedoso a algo que nace de la nada y se esfuerzan ya que en el dibujo se puede usar cosas de la realidad en cosas u objetos." **E1*8p6ge**



fig. 49. Creación sin mimesis

Fuente: esta investigación

De la misma manera los estudiantes se apoyan bastante de las imágenes presentadas en la televisión y generalmente sus dibujos van enfocados a personajes de algunos programas, a veces también a gustos como la naturaleza o el mar o montañas entre otros. Por ejemplo, un estudiante plasmo un personaje de un videojuego llamado "Halo" (fig. 50) esto demuestra la inspiración a través de la observación de su contexto

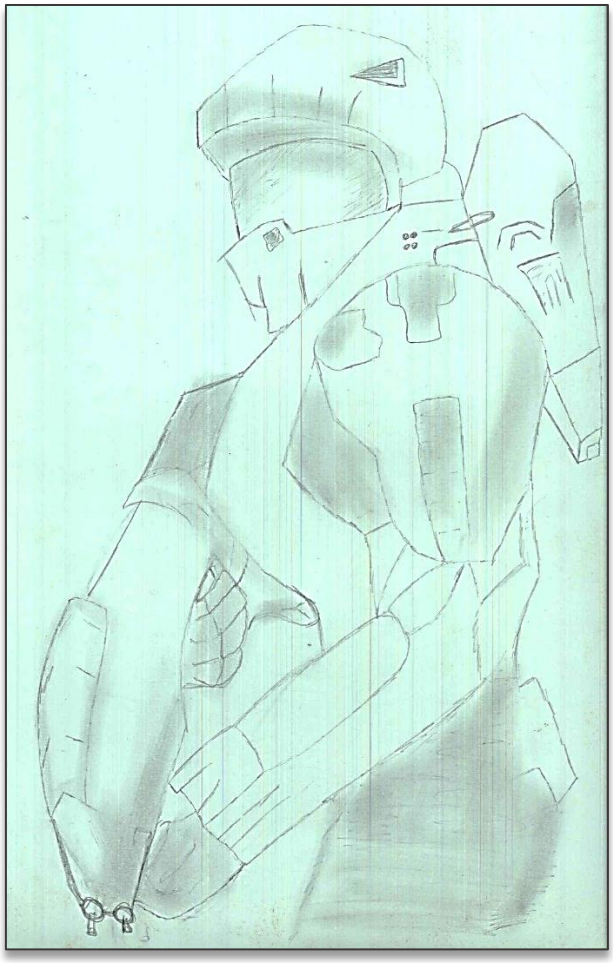


fig. 50. Halo sombreado

Fuente: esta investigación

De este modo, la realidad pasa a convertirse en ideas en el momento de crear, es decir cuando la persona percibe algo, es guardado en la memoria como imagen y puesta en práctica de la misma manera o con alguna transformación en el momento necesario, como ejemplo, los estudiantes en el momento de crear recurren a aquello que han visualizado antes, transforman la idea inicial y son utilizadas según la circunstancia; en los dibujos de la mayoría de los estudiantes se puede evidenciar una representación de lo visto por ejemplo carros, motos, personas, animales y demás; son mínimo los dibujos fruto de la imaginación no existente en la

realidad como monstruos, extraterrestres, fenómenos como se puede observar en la figura 51 en palabras de un estudiante: “es un platillo volador con su extraterrestre, viajando hacia la tierra”

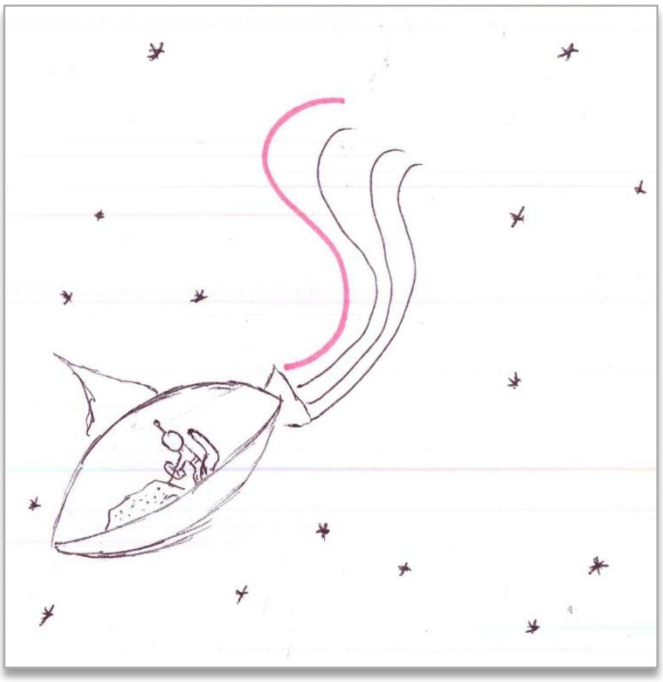


fig. 51 Platillo volador

Fuente: esta investigación

Con lo mencionado anteriormente se puede deducir que la realidad y la observación son utilizadas por los estudiantes como una fuente de inspiración para futuras creaciones puesto que se basan en ello para generar nuevas ideas a ser plasmadas.

Además, “Algunos de los estudiantes de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo se inspiran dependiendo el lugar, en que parte están y lo que los rodea” **E2*13*4p2ge, E2*8*12p2gc y E2*19p2gs**

Es así como la mayoría de los estudiantes utilizan su contexto como medio de creación por ejemplo sus dibujos o creaciones artísticas se derivan de aquello observado a diario, como redes sociales o medios utilizados en la tecnología para dar a conocer los sucesos del mundo, por ejemplo, en Facebook aparecen todo tipo de imágenes, videos, gifs, audios, música, entre otros, a

la vez esto ayuda como una pequeña fuente de inspiración para los estudiantes. Como se muestra en la foto son dibujos de imágenes vistas anteriormente como barcos, yin yang, ratas, y mujeres

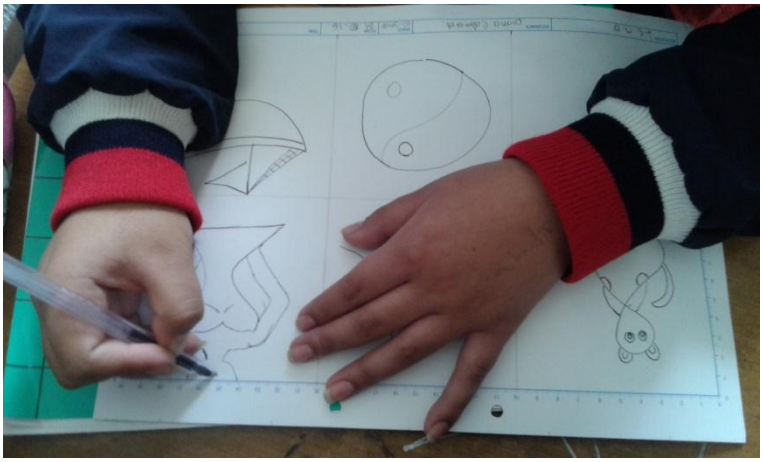


fig. 52 Dibujo de recuerdos

Fuente: esta investigación

Para Marín el término contexto lo trabaja así: “es (…) el marco socio-histórico en el que trabaja la persona creativa. Para poder realizar producciones creativas se necesitan unos mínimo recursos adecuados; por eso es fundamental trabajar en un campo determinado” (Marín, s/f, p. 31). Así, El contexto en el cual se encuentran los estudiantes como las personas con las cuales conviven, costumbres y aspectos culturales, aportan recursos, ideas o métodos para generar nuevas creaciones, permitiéndoles tener modelos para crear nuevas obras artísticas académicas.

En la mayoría de los casos los estudiantes representan en sus trabajos un paisaje muy similar a la ciudad de Pasto, en donde predominan las montañas o la naturaleza como lo muestra la figura 53, la representación del su propio contexto.



fig. 53 Paisaje natural

Fuente: esta investigación

Con ello se podría inferir que el contexto determina algunas nuevas creaciones esto sucede porque el estudiante se siente inspirado por su entorno y su diario vivir lo cual genera nuevas ideas para ser plasmadas.

De la misma manera, si se habla de contexto se puede decir que es la realidad misma del estudiante por tanto su diario vivir puede llegar a convertirse en rutina, la cual es una acción realizada por una persona automáticamente debido a su constante práctica, las rutinas se las puede observar en bastantes ambientes, ya sea laboral, educativo o tiempo libre, por esto, con el pasar del tiempo las vivencias se tornan monótonas llegando así a fines poco creativos.

En un principio se corrió el riesgo de hacer las clases monótonas o rutinarias debido a su repetición porque algunos talleres tenían la misma distribución de tiempo, primero la etapa imaginativa, segundo la etapa de decodificación y tercero la productiva, en donde ellos debían realizar casi las mismas acciones en el transcurso de la clase, sin embargo, esto no ocurrió porque al ser evidente este mismo proceso se cambió la estrategia metodológica para los siguientes talleres.

De esta manera se pensó en nuevos talleres donde su fin era hacer la diferencia y lograr en los estudiantes diferentes experiencias para la realización de sus obras artísticas académicas, uno de ellos fue “la caverna” en donde experimentaban sus sentidos para una nueva creación.

La actividad se la realizó de la siguiente manera, primero se adecuó el salón de clase simulando una caverna, es decir, se oscureció el espacio y se dispuso papel graft arrugado en la pared, en el piso se colocó arena, aserrín y pinturas, a su alrededor estaban velas iluminando solo un poco, todo esto con el fin de recrear la piedra, roca y fuego de una caverna, después los estudiantes entraron al salón con sus ojos vendados, al entrar los sonidos fue lo primero que llamo su atención, después el aroma que percibieron y luego la textura del piso, ellos compartieron a través del dialogo sus sensaciones experimentadas como miedo, inquietud, misterio, curiosidad, otros por su parte seguridad y tranquilidad, para posteriormente ser utilizarlas como fuente de inspiración en su nueva creación, después de un tiempo se quitaron las vendas y exploraron aún más el espacio para finalmente tomar la pintura y empezar a plasmar sus emociones, el resultado fue una creación colectiva fruto de sentimientos y emociones. (figura 54)



fig. 54 Foto grupal de taller

Fuente: esta investigación

Para esto la metodología utilizada fue creativa y activa, como se mencionó en páginas anteriores una metodología creativa implica el paso o el proceso de un estudiante hacia su creación en algunos casos se puede asimilar a la solución a un problema, identificar, elegir o analizar y poner en práctica la acción: en palabras de Simón citado por Huidrobo:

> "la actividad creativa parece ser que consiste simplemente en una actividad de solución de problemas de un tipo especial, que se caracteriza por la novedad, la no convencionalidad, la persistencia y la dificultad en la formulación del problema... quizá la verdadera creatividad resida en la selección del problema." (Huidobro, 2004, p. 112)

Como se dijo anteriormente la metodología utilizada fue activa, para este proyecto se denominará metodología activa al proceso de enseñanza-aprendizaje centrado en el estudiante como personaje principal, en el cual el docente es quien tiene la responsabilidad de buscar las estrategias más apropiadas teniendo en cuenta las necesidades. Ausubel (citado por Gálvez, 2013) afirma "La metodología activa es hoy en día uno de los principales aportes didácticos al proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite al docente asumir su tarea de manera más efectiva y a los estudiantes les facilita el logro de aprendizajes significativos." (p. 5)

Por tanto, el docente ayuda al estudiante a construir sus propios aprendizajes los cuales deben tener relación con el contexto que los rodea, de esta manera dicha metodología centra al estudiante a sus propios procesos de aprendizaje en palabras de John Dewey (citado por Galves 2013) dice: “La enseñanza debe estar centrada en el niño y la mejor manera de aprender es la práctica. La actividad dirigida y la experimentación deben reemplazar al ejercicio mecánico. Resaltó la importancia del trabajo colaborativo.” (p. 8)

Así entonces los estudiantes estuvieron en constante movimiento experimentando sensaciones a través de las texturas, ritmos y olores aplicando la metodología creativa y activa ya conceptualizadas. Como se indicó, éste fue uno de los talleres en donde los estudiantes exploraron diferentes maneras de llegar a un dibujo, dejando a un lado la rutina, se logró generar en los jóvenes el desarrollo de su pensamiento creativo; para Ausubel (citado en Esquivias, 2004), “La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”. (p.5) Así, los jóvenes de grado décimo mostraron resultados positivos durante su proceso creador porque cada uno de ellos aportó nuevas ideas para las actividades.

Otro ejemplo para evidenciar al dibujo explorativo-experimental como contribución al desarrollo de la personalidad creadora dentro de la clase de educación artística es la figura 55 en donde un estudiante utilizó superficies diferentes para la realización de sus ejercicios, además de sus colores, forma en sus formatos y sobre todo su composición la cual está realizada por partes para permitir al receptor realizar cambios según su preferencia.



fig. 55 Personalidad creativa

Fuente: Esta Investigación

Como se ve, es evidente cuando los estudiantes plasmaron y recurrieron a elementos diferentes a los acostumbrado se pudo notar un desarrollo de su personalidad creativa puesto que la originalidad estaba implícita en sus creaciones.

4.2.1. Métodos de enseñanza.

Es necesario empezar mencionando el taller “Ritmo Plasmado” en el cual se aplicó diferentes “formas de enseñar a dibujar”. El taller se tornó sensitivo, es decir se privó el sentido más importante (según los estudiantes) al momento de dibujar, es decir, la vista y se utilizó el sentido del oído como fuente de inspiración para dejarse llevar por las sensaciones o recuerdos experimentados a través de la música. Para esto los estudiantes realizaron diferentes dibujos teniendo como base las sensaciones experimentadas, participaron activamente en la actividad, compartieron sus experiencias, sentimientos o recuerdos.



fig. 56 Ejercicio "Ritmo Plasmado"

Fuente: Ésta Investigación

Por consiguiente, la metodología utilizada fue creativa porque cada estudiante estuvo en constante acción hacia nuevas representaciones gráficas a través del sonido y además propositiva porque se hizo un dibujo propio y original.

Esta actividad se inició con un saludo para hacer más amena la clase, se colocaron sobre los escritorios un lápiz y una hoja en blanco para cada uno, luego se cubrió los ojos de todos los estudiantes y empezó a sonar diferentes canciones, cada uno iba plasmando sensaciones o recuerdos que traían a la mente al escuchar las diferentes melodías, luego se descubrieron los ojos continuando el ejercicio mediante la exploración de materiales para el acabado final de su trabajo, todos comentaron un poco sobre sus sensaciones a través de la música como fuente de inspiración para sus creaciones.

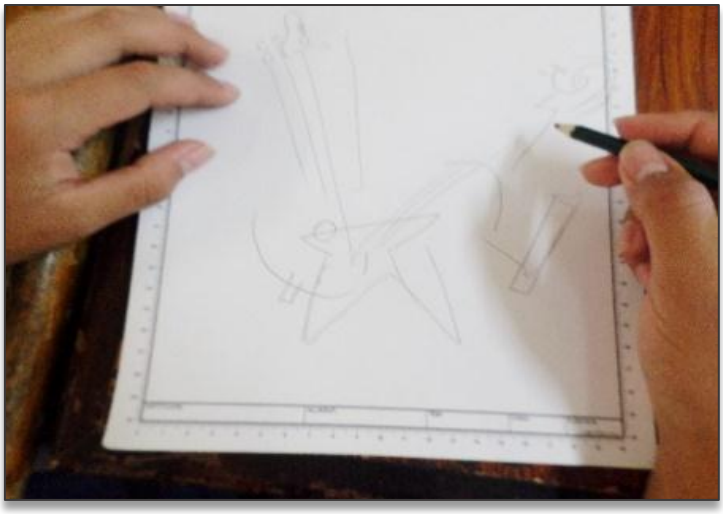


fig. 57 Dibujo realizado a ciegas

Fuente: Ésta Investigación

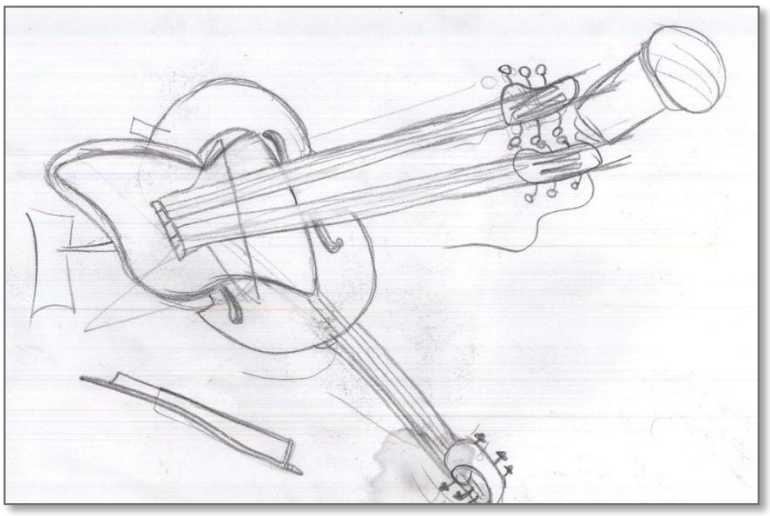


fig. 58 Dibujo mejorado

Fuente: Ésta Investigación

"Los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo con los talleres han ampliado conocimientos sobre líneas, trazos, entre otros." **E1*18p1gc**

Por tanto, lo evidenciado en el anterior taller se logró gracias a la aplicación de diferentes metodologías dentro de la clase de educación artística generando una relación entre las vivencias y contextos, empezando desde los conocimientos previos del estudiante, para relacionarlos con otros nuevos; el docente es quien tiene una gran responsabilidad porque debe despertar en el estudiante la curiosidad, motivación e interés por el conocimiento en todas las áreas y en la vida misma. Si el docente aplica una metodología correcta, genera en los estudiantes comentarios como: "los talleres son buenos recreativos, didácticos y distraen la mente, aunque el tiempo es corto" **E1*8*12*19p1ge y E1*18p1gc**

Entendiéndose la didáctica como "el proceso de enseñanza-aprendizaje que acontece cuando están en relación un docente y un discente (o más de uno) en la que el primero selecciona y utiliza diversos procedimientos" (Waichman, 1993, p. 14). Por tanto, la didáctica utiliza metodologías y herramientas pertinentes a cada etapa en el desarrollo de la misma; También "La Didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando." (Waichman, 1993, p. 5)

De esta manera, la didáctica se encarga de plantear y verificar ciertos aspectos en el desarrollo de la clase que sean pertinentes, útiles y necesarios para el aprendizaje significativo de los estudiantes. Por ello durante los talleres las estrategias didácticas utilizadas lograron en los estudiantes motivación constante, así como dibujos muy interesantes sin necesidad de la calca. "A los estudiantes del grado décimo los talleres les parecen buenos recreativos, didácticos y distraen la mente, aunque el tiempo es corto **E1*8*12*19p1ge y E1*18p1gc**

Dicho esto, los estudiantes de grado décimo consideran recreativos a algunos de los talleres aplicados durante el proceso, ellos asumen cotidianamente este concepto como algo divertido y entretenido, también como una actividad voluntaria teniendo en cuenta la expresión de cada uno en esos espacios de sus pensamientos, sentimientos, problemas o necesidades.

> Sin embargo, "la mayor parte de tales aproximaciones está centrada en el juego y la diversión, que, como hemos visto, implica, casi siempre, una compensación (contra función) a las actividades "serias" y rutinarias; el componente básico es la alegría que en realidad concluye cuando acaba la actividad organizada." (Waichman, 1993, p. 153)

De esta manera, recreación esta de la mano con el juego y la diversión, muy contrario de actividades rutinarias, fue indudable el desarrollo de este tipo de actividades recreativas, un ejemplo de esto fue el taller "DanzPintu" el cual consistió en dibujar con el cuerpo, se dispuso todo el piso con papel blanco y en las esquinas del salón algunas pinturas, mediante las manos, los pies o cualquier parte del cuerpo se iba manchando el papel (fig 44), el resultado fue una excelente obra trabajada en equipo por todos los estudiantes de grado décimo; fuera de la obra se logró comunicación, expresión, libertad, trabajo en equipo, lazos de amistad, y mucha alegría.



fig. 59 Danzpintu taller

Fuente: Internet

4.3. Sobre la Educación Artística.

Para el Ministerio de Educación Nacional "La Educación Artística en la educación Básica y Media, permite percibir, comprender, y apropiarse del mundo, movilizando diversos conocimientos, medios y habilidades que son aplicables tanto al campo artístico, como a las demás áreas de conocimiento". (Ministerio de Cultura, 2005, p. 7) en otras palabras, la Educación Artística no solo se queda en el campo netamente artístico, sino que se expande a las demás áreas de conocimiento aportando las competencias de cada estudiante individual o grupal las cuales colocan en práctica o en acción las mismas, tales como sus conocimientos, habilidades, actitudes, valores, emociones.

Por tanto, la educación artística permite incorporar las competencias del estudiante en todas las áreas, así por ejemplo la comunicación oral y escrita, interpretación y comprensión de la realidad, autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta, reconocimiento de símbolos, formas de expresión y razonamiento, resolución de problemas, participar y tomar decisiones, entre otros.

La finalidad de la Educación Artística es "expandir las capacidades de apreciación y de creación, de educar el gusto por las artes, y convertir a los educandos en espectadores preparados y activos para recibir y apreciar la vida cultural y artística de su comunidad y completar, junto a sus maestros, la formación que les ofrece el medio escolar" (Ministerio de Cultura, 2005, p. 5).

De acuerdo a lo mencionado anteriormente la apreciación es una parte fundamental dentro de la educación artística puesto que es una aproximación al arte, un acercamiento para una interpretación o análisis frente a una experiencia estética, como se pudo observar con los estudiantes de grado decimo al realizar los talleres, paso a paso se establecía una relación entre

estudiante frente a su creación artística académica, de esta manera durante el proceso realizado con los mismos, los talleres fueron el medio para un aprendizaje significativo así lo comentan.

"Los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo con los talleres han aprendido muchas cosas nuevas y les deja la enseñanza que deben aprovechar" **E1*5p1ge, y E1*11p1gs**

Con la anterior frase se puede decir que aprendizaje es un proceso por el cual se modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado de su estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación; siendo el aprendizaje un proceso en el cual se parte de experiencias, estudios, e instrucciones, se pudo notar como los estudiantes de grado décimo a través de los talleres aprendieron "…que se puede hacer arte con cualquier cosa." Es decir, ya no se limitan solo a su lápiz porque ahora conocen y hacen obras artísticas académicas con cualquier tipo de material; en uno de los ejercicios se puede observar como un estudiante pintó con sus dedos sin necesidad de utilizar pinceles, aunque tuvo los recursos frente a sus manos. (fig. 60 y 61)



fig. 60 Rojizo

Fuente esta investigación



fig. 61 Ejercicio de clase

Fuente esta investigación

Así pues “un estudiante de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo cree que es importante dibujar la realidad porque así puede aprender mucho más y aprender cosas que a veces no sabe.” **E2*16p8gc** Se puede afirmar que, “sin curiosidad, no hay aprendizaje. Los profesores saben perfectamente que, si quieren obtener la atención de sus alumnos, tienen que despertarles su curiosidad. El reto subsiguiente, obviamente, será saberla satisfacer.” (Guilera, 2011, p. 33)

Por lo cual, es obligación del profesor mantener la atención de los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo, motivándolos a seguir indagando e investigando sobre un tema de interés. De ello se puede inferir que el aprendizaje es desarrollado a partir de la curiosidad e interés, además de estar ligado a la experiencia.

4.3.1. Procesos perceptivos.

La percepción es un proceso realizado justo después de que un estímulo llega al cerebro, pero cada persona es un mundo totalmente diferente y por ende el cerebro procesa la información de maneras muy diferentes de acuerdo a las experiencias vividas por cada persona es decir viene de un largo proceso de adaptabilidad a un entorno, costumbre relaciones sociales, deseos o necesidades, entre otros.

Sin embargo, percepción es más que ver, escuchar, saborear, palpar u oler, sino que es un proceso constructivo que surge a partir de la trasformación de impulsos nerviosos en información cognitiva que se establece dentro de cada persona, organizando cada sensación en grupos que manejan un significado, por ejemplo un estudiante de grado decimo, cuando sintió el aroma de las velas aromáticas de canela, afirmo sentirse mareado y por ende disgustado con tal olor, porque dice que le recuerda los buses viejos y la manera como siempre se mareaba cuando viajaba, pero por el contrario otro estudiante dijo que le gustaba el aroma de canela porque era dulce, agradable y sentía familiaridad porque en la casa de uno de sus familiares siempre sentía ese aroma. Con lo cual se afirma que depende de la experiencia de cada uno de los estudiantes la manera en la cual percibe los estímulos sensoriales y la forma como los define

Así, “Los estudiantes de décimo al dibujar expresan sus ideas en sus dibujos representando sus sentimientos por ejemplo cuando se sienten contentos expresan la felicidad realizando círculos y trazando líneas al azar también en los colores porque éstos expresan sentimientos.” **E1*8p7ge y E1*7*20p7gc y E1*13*18p7gs** se hará una conceptualización sobre la palabra sentimientos expresada anteriormente por los jóvenes

> “Hablaremos de sentimientos para referirnos a estados afectivos relativamente permanentes, que se instalan en nosotros y tiñen con su afecto una situación o relación. Los sentimientos más básicos son: la tristeza, la alegría, el temor, el descontento, y cuando algunos de ellos se presentan, afectan la forma en cómo vemos las cosas.” (Peñafiel & Serrano, 2010, p. 26)

Agregando, los sentimientos son estados afectivos de las personas establecidos en ellos poco a poco con cada situación a la cual se ven enfrentadas, estos sentimientos afectan claramente el comportamiento de las personas y la perspectiva de ellos sobre la vida. Algunos ejemplos pueden ser la tristeza, la alegría, el temor, el descontento, el aburrimiento, el amor el odio, entre otros. Estos sentimientos se vieron reflejados en los estudiantes de grado décimo, por ejemplo, en el caso de Diana Cabrera quiso representar el temor (fig. 62), puede ser el temor frente a diferentes situaciones su vida.



fig. 62 Rojo sentir

Fuente esta investigación

> Reafirmando, “los sentimientos, en función de los seres sociales de nuestro contexto social y cultural, son resultado de la relación, vivencias y experiencias de nuestra forma de actuar. Son estados afectivos, más complejos, más estables, más duraderos y menos intensos que las emociones. No hay un estímulo que hace que surja en un momento, sino que es producto de una situación progresiva que deja su huella.” (Peñafiel & Serrano, 2010, p. 33)

Es decir, los sentimientos surgieron a partir de diferentes situaciones y experiencias en las cuales los estudiantes se vieron rodeados, por ejemplo con quienes conviven o por rutinas diarias, estos sentimientos no necesariamente aparecen por azar y además no se decide si estos serán positivos o negativos, pero es posible saber cómo reaccionar o exteriorizarlos; los estudiantes aprovecharon los talleres para expresarse, como el caso de una estudiante recordando a su abuelo (fig. 63) el cual según sus palabras había fallecido hace algunos años.



fig. 63 Abuelo ensueño

Fuente esta investigación

De lo cual podemos deducir que los sentimientos son resultado de las experiencias vividas presentes o pasadas, sean buenas o malas siempre existe una reacción hacia ellas, las cuales también fueron utilizadas para nuevas creaciones.

4.3.2. Procesos sensitivos.

Los estudiantes siempre están inmersos en ambiente rodeado de una gran cantidad de impulsos sensoriales generadas por el contexto, ya sea el hogar, el colegio, la ciudad misma estas energías son percibidas por los órganos de los sentidos siendo el contacto directo de cuerpo con el mundo exterior, permitiendo así mantenerlo informarlo y a la vez enriquecerlo gracias a todas las vivencias, situaciones o experiencias sucedidas a diario; de esta manera se puede decir que la experiencia está directamente ligada a los sentidos, es decir lo que vemos, sentimos, olfateamos, escuchamos y saboreamos lo se convierte en una sensación que no tiene significado alguno hasta no ser codificado por el cerebro.

Pero cabe aclarar que la recepción sensorial es limitada en cada una de las personas generando así un umbral sensorial siendo el cual determina los niveles a los cuales una persona recibe las ondas de su ambiente, por ejemplo, un estudiante en uno de los talleres menciono escuchar voces en uno de los sonidos que se le hizo escuchar, mientras sus compañeros afirmaron no haber escuchado nada, lo que lleva a afirmar que el umbral auditivo de este estudiante podría ser mayor al de sus compañeros.

“Sensibilidad perceptiva es la capacidad de captar a través de los sentidos el mundo que nos rodea y las distintas situaciones particulares, pero percibiendo detalles y matices que no todo el mundo ve. Es la capacidad de atender convenientemente los estímulos y alertas sensoriales.” (Guilera, 2011, p. 36)

Para Guilera la sensibilidad perceptiva es la capacidad del ser humano para detallar minuciosamente todo su entorno, así se pudo apreciar el desarrollo del pensamiento crítico y creador y además el despertar de la sensibilidad a través de los sentidos; los talleres "DanzPintu", "Ritmo Plasmado" ayudaron al estudiante a experimentar sus sensaciones como una nueva manera de creación ya que dichos talleres requerían de todos sus sentidos como elementos principales de motivación.

"Para un estudiante de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo el dibujo estimula la creatividad porque les ayuda a percibir la realidad y a estimular los sentidos que a la vez desarrolla mucho la creatividad." **E1*7p2gc**

> Además, "también entra en juego la inspiración porque se consigue mucho mejor con lenguajes más directamente vinculados con los sentidos, especialmente los gráficos y visuales, aunque no debemos descartar los sonidos, los olores, los sabores, la temperatura y el tacto. Además, gracias a la informática tenemos poderosas herramientas para representar, gestionar y controlar imágenes y ni tan siquiera hará falta que seamos buenos dibujantes a nivel manual." (Guilera, 2011, p. 117)

Bien lo dice Guilera, una de las mejores fuentes de inspiración son los sentidos, todos darán un buen resultado, no necesariamente en el dibujo, también en diferentes tipos de expresiones artísticas como la música, danza, teatro, pintura, escultura, entre otras.

Joy Paul Guilford (citado en Guilera, 2011) expresó que "la creatividad es la inteligencia de los sentidos jugando un papel importante en la creatividad" (p. 184), en un taller el sentido del oído fue el inspirador, a través de diferentes ritmos musicales se logró buenas creaciones. La música estimuló al estudiante creando una atmósfera despertando así el pensamiento creador es

decir un sentido complementó a otro, por ejemplo, los sonidos y la imagen o el olfato con el gusto.

De ello podríamos deducir que los estudiantes se sienten motivados e inspirados cuando involucran sus sentidos como una fuente de inspiración hacia una nueva creación ya que mediante estos experimentan diferentes sensaciones que posiblemente el sentido de la vista no puede captar.

Conclusiones

Al identificar el proceso creativo en los estudiantes de grado décimo de la I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo a través de la elaboración de imágenes se encontró que:

- Permitió establecer que la aparición de una propuesta artística nace del proceso de imaginación, donde el estudiante genera su idea y la dinamiza a través de la experiencia.
- La libertad dada al estudiante al momento de empezar a crear resulto positiva en el sentido de obtener grandes resultados gracias a la espontaneidad que poseen los jóvenes por permitirles su libre expresión.
- La generación de ideas bajo un mismo contexto lleva a obtener diferentes propuestas artísticas basadas en lo conocido o experimentado por los estudiantes.
- El perfeccionamiento de una idea logra el desarrollo de buenos resultados como las propuestas artísticas académicas basadas en imágenes para modificarlas en busca de una mejoría
- Los estudiantes tienen ideas previas resultado de pasar por diferentes experiencias, las cuales pueden ser de manera consciente o inconsciente.
- La irrealidad hace parte de la imaginación de cada estudiante, puesto que su pensamiento crea nuevas imágenes para posteriormente llevarlas a la realidad.
- Las nuevas ideas surgen a partir de otras anteriores, las cuales son modificadas y perfeccionadas por los estudiantes mediante el contacto con el entorno.
- La innovación es importante en cuanto a la generación de ideas originales, porque a partir de la transformación continua de un ejercicio se consigue que el estudiante progrese creativamente.

- La inventiva trabaja junto a la imaginación para innovar en cuanto a la creación de un dibujo logrando que los estudiantes plasmen sus propias ideas las cuales han sido percibidas en la realidad y trabajadas en su imaginación.
- La originalidad permite a un estudiante diferenciarse de sus pares, en cuanto a la realización de sus trabajos, observando como los materiales utilizados varían al de sus compañeros, además de su proceso y resultado, además en la mayoría de los casos se consiguen dibujos extraños.
- Los estudiantes se basan en formas o figuras observadas en la realidad para inspirarse y realizar sus ejercicios siendo ésta la manera de comunicar su percepción del entorno.
- El gusto y el pensamiento lateral van de la mano, porque siempre se conseguirá respuestas creativas, originales y diferentes sobre aspectos de gusto de cada estudiante, se refiere al gusto porque de esta manera se estará más pendiente sobre lo que se esté desarrollando y se conocerá como diferir en cuanto al tema trabajado.

Al Analizar el proceso de representación de los dibujos realizados por los estudiantes de grado décimo y establecer desde su enseñanza la contribución a la educación artística se encontró que:

- Los estudiantes representaron en sus dibujos lo observado en la realidad, además le agregaron aspectos que expresaban situaciones desde su interioridad como sus sentimientos
- Los estudiantes son extrovertidos en el ámbito del dibujo, sus creaciones tienen fuerza y expresividad, son resultado de su realidad junto con los sentimientos del creador.
- Los estudiantes dejaron de calcar sus dibujos porque no era fruto de su esfuerzo ni expresaba lo que ellos deseaban.

- Los estudiantes se preocupaban un poco menos por el sombreado porque ahora entienden la importancia de disfrutar el proceso de su dibujo y a su vez la creación de nuevos mundos con los cuales consiguen expresar algo.
- Los estudiantes utilizaron el error como punto clave para cambiar de perspectiva en la realización de sus dibujos llegando así a mejores resultados.
- Los estudiantes observaban detalladamente la realidad para expresarse en sus dibujos, fijándose en cada parte por mínima que sea para agregarla a sus nuevas creaciones.
- Los estudiantes elaboran sus dibujos desde los conocimientos o vivencias diarias, partiendo de su propio contexto empiezan a explorar los trazos, aunque hay quienes parten de imágenes ya realizadas otros lo hacen desde su imaginación.
- La realidad y la observación son utilizadas por los estudiantes como una fuente de inspiración para futuras creaciones, basándose en ello para generar nuevas ideas a ser plasmadas
- El contexto determina algunas nuevas creaciones esto sucede porque el estudiante se siente motivado por su entorno y su diario vivir, lo cual genera nuevas ideas para ser plasmadas.
- Los estudiantes plasmaron y recurrieron a elementos diferentes a los acostumbrados, se pudo notar un desarrollo de su personalidad creativa porque la originalidad estaba implícita en sus creaciones.
- El aprendizaje en la clase de educación artística es desarrollado a partir de la curiosidad e interés, además está ligado a la experiencia.
- Los sentimientos son resultado de las experiencias vividas presentes o pasadas, sean buenas o malas siempre existe una reacción hacia ellas, las cuales también fueron utilizadas para nuevas creaciones.

- Los estudiantes se sienten motivados e inspirados en la clase de educación artística cuando involucran sus sentidos como una fuente de inspiración hacia una nueva creación mediante la experimentación de diferentes sensaciones captadas a través de los sentidos.

Recomendaciones

Este trabajo de grado se preocupó en motivar a cada uno de los estudiantes a desarrollar su proceso creativo a través de talleres experimentales de dibujo para así poder enfrentarse a las diversas situaciones presentadas dentro del aula de clases y hacer de este un aprendizaje significativo para la vida; de acuerdo a lo observado en el transcurso de este proceso es pertinente mencionar lo siguiente:

A la institución educativa, se le recomienda fomentar más espacios de experimentación artística, generar ambientes de trabajo llamativos para motivar a los estudiantes, dedicar más tiempo de trabajo a la asignatura de educación artística y cultural, además de hacer cambios oportunos en la realización de cada clase para así evitar la rutina y conseguir el desarrollo de una personalidad creativa en el educando.

Es importante que la Universidad de Nariño se vincule de manera más directa con los trabajos de grado generando espacios de exposición para dar a conocer los proyectos realizados, además de permitir a sus estudiantes enlazar su proceso investigativo con la práctica pedagógica y hacer de esta una asignatura más personalizada.

Al proceso investigativo se le sugiere en un futuro ampliar la población investigada para así conseguir el desarrollo creativo artístico en todos los estudiantes de la Institución Educativa Municipal Luis Eduardo Mora Osejo.

Bibliografía

Ballesta, A. M., Vizcaino, O., & Mesas, E. C. (junio de 4 de 2011). El Arte como un lenguaje posible en las personas con capacidades diversas. *Arte y politicas de Identidad, 4*, 152. Recuperado el 7 de julio de 2017, de http://www.siis.net/documentos/ficha/209778.pdf

Bautista, A. A. (2006). *Elementos Conceptuales del Dibujo Artístico.* Bogotá.

Bermudez, S. M., Hernandez Leon, J. M., & Monleon, J. (2004). Libertad de Expresion I. *Las Puertas del Drama*. Recuperado el 23 de abril de 2017, de http://www.aat.es/pdfs/drama18.pdf

Cerro, S. (2012). *Grafología, Sandra Cerro.* Obtenido de http://www.sandracerro.com/files/Articulos/artic-teorias/Jung-LSenne.pdf

de Bono, E. (1986). *El Pensamiento Lateral.* Buenos Aires: Paidos. Recuperado el 5 de mayo de 2017, de http://educreate.iacat.com/Maestros/Edward_de_Bono_-_El_pensamiento_lateral_-_Manual_de_creatividad.pdf

de Bono, E. (1994). *El Pensamiento Creativo El Poder del Pensamiento Lateral para la Creacion de nuevas ideas.* Mexico: Paidos. Recuperado el 2 de mayo de 2017, de http://www.utntyh.com/alumnos/wp-content/uploads/2013/04/El-Pensamiento-Creativo_De-Bono.pdf

Esquivias Serrano, M. T. (31 de enero de 2004). CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES. *5*(1). Recuperado el 5 de mayo de 2017, de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

Gálvez Ramírez, E. (2013). *Metodología activa: favoreciendo los aprendizajes.* Santillana S.A. Recuperado el 10 de noviembre de 2017, de http://lainfotecasantillana.com/wp-content/uploads/2013/11/CUADERNO-DE-APOYO-1.pdf

Galvis, R. V. (2007). El proceso creativo y la formación del docente. *Laurus, 13*, 82-98. Recuperado el 19 de Noviembre de 2017, de http://www.redalyc.org/pdf/761/76102305.pdf

García del Castillo, P. (1990). Aristóteles, De Anima III, 3. *Azafea*, 11-32. Recuperado el 15 de mayo de 2017, de http://revistas.usal.es/index.php/0213-3563/article/viewFile/3661/3679

Gardner, H. (1997). *Arte, Mente y Cerebro.* Argentina: Paidos.

Gardner, H. (2001). *Estructuras de la Mente.* Colombia. Obtenido de http://educreate.iacat.com/Maestros/Howard_Gardner_-_Estructuras_de_la_mente.pdf

Guilera, L. (2011). *ANATOMIA DE LA CREATIVIDAD.* Barcelona: FUNDIT. Recuperado el 5 de Mayo de 2017, de http://www.esdi.es/content/pdf/anatomia-de-la-creatividad.pdf

Huidobro Salas , T. (2004). *UNA DEFINICIÓN DE LA CREATIVIDAD A TRAVÉS DEL ESTUDIO DE 24 AUTORES SELECCIONADOS.* Trabajo de Grado, Madrid. Recuperado el 15 de septiembre de 2017, de http://eprints.ucm.es/4571/1/T25705.pdf

Marín Garcia, T. (s/f). Teoría Sobre Creatividad. Recuperado el 5 de mayo de 2017, de http://www.imaginar.org/taller/ttt/2_Manuales/Teoria_creatividad.pdf

Martínez Hernández, L. M., Leyva Arellano, M. E., & Félix Arellano, L. F. (2014). *Irrealidad la Realidad de la Irrealidad.* México: Red Durango de Investigadores Educativos A. C. Recuperado el 25 de mayo de 2017, de http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Realidad-Irrealidad.pdf

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

Ministerio de Educación Nacional (2010). *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Básica y Media.* Bogotá.

Muñoz Martínez, R. (2006). Una Reflexion Filosofica Sobre el Arte. *THÉMATA. Revista de Filosofía*(36), 239-254. Recuperado el 25 de abril de 2017, de http://institucional.us.es/revistas/themata/36/N4.pdf

Parramón, J. M. (1985). *El Gran Libro de Dibujo.* Barcelona: Parramon.

Pérez, P. M. (2008). El gusto estético. La educación. *Estudios sobre Educación*, 11-30. Recuperado el 5 de Abril de 2017, de http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/9093/1/Ea.pdf

Puente, R. (2004). *Dibujo y Comunicación Grafica. Curso para la enseñanza Media y Superior.* Mexico: G.Gilli, S.A. de V.C.

ramona. (27 de Octubre de 2008). *ramona*. Recuperado el 15 de julio de 2017, de ramona: http://www.ramona.org.ar/node/23777

Segura, D. A. (2010). *Kit De Aprendizaje De Técnicas Básicas De Dibujo A Mano Alzada.* Pereira. Recuperado el 15 de Marzo de 2017, de http://repositorio.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/10785/478/1/completo.pdf

Serrano, C., & Peñafiel, E. (2010). *Habilidades Sociales.* Madrid: Editex. Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=zpU4DhVHTJIC&pg=PA33&lpg=PA33&dq=%22Los+sentimientos,+en+funci%C3%B3n+de+los+seres+sociales+de+nuestro+contexto+social+y+cultural,+son+resultado+de+la+relaci%C3%B3n,+vivencias+y+experiencias+de+nuestra+forma+de+actuar%

Ungar, V. (2001). Imaginación, Fantasía y Juego. *Psicoanálisis*, *23*(3), 696-711. Recuperado el 15 de mayo de 2017, de http://www.apdeba.org/wp-content/uploads/032001ungar.pdf

Vázquez, G. (2010). ANTOLOGÍA DE LOS ENCUENTROS INTERNACIONALES DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA. LAS NAVAS DEL MARQUÉS. *MarcoEle*, 164-177.

Waichman, P. (1993). *Tiempo Libre y Recreación: Un Desafio Pedagógico.* Buenos Aires: PW. Recuperado el 5 de mayo de 2017

ANEXOS

Anexo A Formato de carta de presentación

San Juan de Pasto, 3 de abril de 2017

MAGISTER

Geovanny Checa

Coordinador IEM Luis Eduardo Mora Osejo

Cordial saludo.

La presente carta tiene el fin de solicitar muy amablemente a ustedes se les permita a Luis Carlos Zambrano Aguirre e Isbelia María Reyes estudiantes de la universidad de Nariño del programa de licenciatura en artes visuales, a llamar a 5 estudiantes de grado 11 electrónica, salud y computación respectivamente, para asistir a las instalaciones del colegio el día sábado 8 de abril para la realización de cuatro talleres pertinentes a su trabajo de grado el cual no pudo continuar realizándose debido a cambio de año; así mismo solicito permiso a usted se les permita entrar al salón de diseño gráfico el día antes mencionado para poder desarrollar las actividades planeadas, se adjunta el plan de acción que se trabajará.

De antemano agradecemos la atención prestada, y su colaboración para poder culminar el trabajo de grado satisfactoriamente.

Atentamente

_____	_____
Luis Carlos Zambrano	Isbelia María Reyes
Cód. 2130591153	Cód. 2130591128

Estudiantes Universidad de Nariño

Anexo B Formato de matriz de organización de la información

CATEGORÍA	INFORMACIÓN (preguntas y respuestas de encuesta entrevista y diario de campo)	CÓDIGO	PROPOSICIÓN
PROCESO CREATIVO	**¿Cómo te han parecido los talleres?**		A los estudiantes del grado décimo electrónica de la IEM LEMO los talleres les parecen buenos recreativos, didácticos y distraen la mente, aunque el tiempo es corto - E1*8*12*19p1ge y E1*18p1gc A los estudiantes de grado décimo de la IEM LEMO los talleres les ayuda a aumentar la creatividad E1*3p1ge A los estudiantes de grado décimo de la IEM LEMO los talleres dejan que la imaginación fluya y crear nuevas cosas. E1*20p1gc Los estudiantes de grado décimo de la IEM LEMO con los talleres han aprendido mucho y cosas nuevas les deja la enseñanza que deben aprovechar E1*5p1ge, y E1*11p1gs Los estudiantes de grado décimo de la IEM LEMO con los talleres han ampliado conocimientos sobre líneas, trazos etc. E1*18p1gc Para los estudiantes de grado décimo de la IEM LEMO los talleres son prácticos, dinámicos, interesantes, chéveres e interactivos a la hora de realizar las actividades. E1*22*7*23p1gc Para los estudiantes de grado décimo
	Buenos ya que son talleres recreativos aunque el tiempo es corto pero así distraemos la mente	E1*8p1ge	
	Para mí me pareció muy chéveres, pero muy corto el tiempo.	E1*12p1ge	
	Buenos muy didácticos, lo malo es la falta de tiempo.	E1*19p1ge	
	Pues muy dinámicos y muy buenos para aumentar nuestra creatividad.	E1*3p1ge	
	Muy buenos porque nos deja la enseñanza que debemos aprovechar.	E1*5p1ge	
	Muy prácticos y dinámicos a la hora de realizarlos	E1*22p1gc	
	Me parecen muy interesantes, porque podemos dejar que nuestra imaginación fluya y podamos crear nuevas cosas.	E1*20p1gc	
	Muy buenos, son interesantes divertidos y el profe explica bien y con mucha paciencia.	E1*7p1gc	
	Me han parecido muy chéveres y me gustaron porque las actividades eran muy interactivas.	E1*23p1gc	
	Me han parecido interesantes porque cada uno escoge lo que quiere trabajar y desarrollar.	E1*14p1gc	
	Buenos, he aprendido y ampliado conocimientos sobre líneas, trazos etc. Aunque me gustaría que hubiera otra hora más para esta materia.	E1*18p1gc	
	Pues muy bien ya que con cada cosas se ha aprendido mucho y cosas nuevas	E1*11p1gs	
	Pues bien interesante, poco común no es la rutina no me deja tarea para la	E1*13p1gs	

	casa		de la IEM LEMO los talleres les parecen interesantes porque cada uno escoge lo que quiere trabajar y desarrollar, son poco común, no es la rutina y no se deja tarea para la casa E1*13p1gs y E1*14p1gc
	¿Por qué el dibujo estimula la creatividad?		Para los estudiantes del grado décimo de la IEM LEMO el dibujo estimula la creatividad Porque tienen que dejar volar su imaginación, para poder lograr un dibujo el cómo es y encontrar de alguna forma como hacer lo que se desea ayudando así a desarrollar su creatividad y así mismo logrando un gran dibujo E1*3*5p2ge, E1*22*23p2gc y E1*11p2gs Para los estudiantes del grado décimo de la IEM LEMO el dibujo estimula la creatividad Porque pueden desarrollar nuevas ideas y crear nuevas cosas y experimentar más que por un simple trazo y a partir de él se crea cosas maravillosas. E1*20*14p2gc y E1*9p2gs Para los estudiantes del grado décimo de la IEM LEMO el dibujo estimula la creatividad porque les ayuda a percibir la realidad y a estimular los sentidos que a la vez estimula mucho la creatividad. E1*7p2gc Para los estudiantes del grado décimo de la IEM LEMO el dibujo estimula la creatividad porque piensan en diferentes formas y figuras que tiene el dibujo de cada cuadro E1*12p2ge y E1*18p2gc Para un estudiante de grado décimo de la IEM LEMO el dibujo estimula la creatividad Porque de algo sencillo pueden salir muchas cosas. E1*8p2ge
	Porque de algo sencillo pueden salir muchas cosas.	E1*8p2ge	
	Porque en cada cuadro representa el dibujo en diferentes formas	E1*12p2ge	
	Porque en cada casilla muestra diferentes creatividades	E1*19p2ge	
	Porque tenemos que imaginarnos como es y encontrar de alguna forma como hacer lo que deseamos.	E1*3p2ge	
	Porque nos hace pensar rápido y nos hace imaginar nuestro dibujo.	E1*5p2ge	
	Porque en el momento en que uno quiere dibujar imagina crea inventa y eso ayuda a la creatividad.	E1*22p2gc	
	Porque uno puede crear nuevas cosas y experimentar más que por un simple trazo a partir de él creamos cosas maravillosas.	E1*20p2gc	
	nos ayuda a percibir la realidad y a estimular los sentidos que a la vez estimula mucho la creatividad.	E1*7p2gc	
	Porque nos hace pensar en que dibujar, tenemos que usar la imaginación y dejar que esta vuele para tener un buen dibujo.	E1*23p2gc	
	Porque cada uno desarrolla nuevas ideas y crea cosas nuevas.	E1*14p2gc	
	Porque te hace pensar sobre las diferentes formas y figuras que nos idean.	E1*18p2gc	
	Porque crea la posibilidad de ideas nuevas	E1*9p2gs	
	porque uno puede dibujar lo ve o se imagina y entonces desde ahí vendría la creatividad	E1*11p2gs	
	Me obliga dar una respuesta rápida y	E1*13p2gs	

	uno la estimula la entrena, en este ejercicio hice lo que primero se me vino a la mente		Para un estudiante de grado décimo de la IEM LEMO el dibujo estimula la creatividad porque tiene que dar una respuesta rápida y así la estimula, la entrena, dibujo lo que primero se le vino a la mente E1*13p2gs Para una estudiante de grado décimo de la IEM LEMO el dibujo estimula la creatividad porque deja que uno actué con libertad y espontaneidad E1*7p2gs
	Porque deja que uno actué con libertad y espontáneamente	E1*7p2gs	
	Por cómo se lo diseñe y sea lo mejor para mi	E1*18p2gs	

E= Encuesta
*= Estudiante
p= Pregunta
g= Grupo/Grado _____ s= Salud, c= Computación, e= Electrónica
DC= Diario de Campo _____ IR= Isbelia Reyes, LC= Luis Carlos
En= Entrevista
T= Taller

Anexo C Formato de matriz de Operacionlización de objetivos

OBJETIVOS	CATEGORIA	SUBCATEGORIA	PREGUNTAS ORIENTADORAS	FUENTES	INSTRUMENTOS
Identificar el proceso creativo a través de la elaboración de imágenes.	Proceso Creativo	Fluidez	¿Cómo es la fluidez en los procesos creativos de los estudiantes?	Estudiantes grado decimo Docentes	Observación: diario de campo Encuestas
		Originalidad	¿ Cómo es la originalidad en los procesos creativos de los estudiantes?		
		Flexibilidad	¿ Cómo es la flexibilidad en los trabajos realizados de los estudiantes?		
	Imágenes.	Lenguaje grafico	¿Cómo representan visualmente en imágenes sus ideas?		
Analizar el proceso de representación de los dibujos realizados por los estudiantes de grado decimo.	Proceso de representación	dibujo	¿Qué técnicas del dibujo utilizan los estudiantes?	Estudiantes grado decimo Docentes	Observación: diario de campo Encuestas
		Materiales	¿Qué materiales utilizan en sus procesos de representación?		

Establecer desde la enseñanza del dibujo la contribución a la educación artística.	Enseñanza del dibujo	Métodos de enseñanza	¿Cuáles son los métodos en la enseñanza del dibujo?	Estudiantes grado decimo Docentes	Observación: diario de campo Entrevistas
	Educación Artística	Procesos Perceptivos	¿Qué procesos perceptivos se desarrollan en el área de educación artística?		
		Procesos Sensitivos	¿Qué procesos sensitivos se desarrollan en el área de educación artística?		

Anexo D Formato de Encuesta

UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE ARTES
PROGRAMA LICENCIATURA EN ARTES VISUALES
PRACTICA PEDAGOGICA E INVESTIGATIVA

Encuesta dirigida a estudiantes de grado decimo en las modalidades de salud, electrónica y computación de la Institución Educativa Municipal Luis Eduardo Mora Osejo.

Objetivo: identificar el proceso creativo de los estudiantes.

Nombre_____ Código_____ **E1**

1. ¿Cómo te han parecido los talleres?

_____
_____
_____

2. ¿Por qué el dibujo estimula la creatividad?

_____
_____
_____

3. ¿Cuáles son los materiales que utilizas o conoces para dibujar?

_____
_____

4. ¿En qué te inspiras para realizar tus dibujos?

_____
_____

5. ¿Qué superficies de tu entorno utilizas para dibujar?

_____
_____

6. ¿Cómo consideras un trabajo novedoso o propositivo?

_____
_____

7. ¿Cómo expresas tus ideas en un dibujo?

_____
_____

8. ¿Cómo los talleres te han ayudado en tu vida diaria?

_____
_____

GRACIAS ☺

Anexo E Formato de Entrevista

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

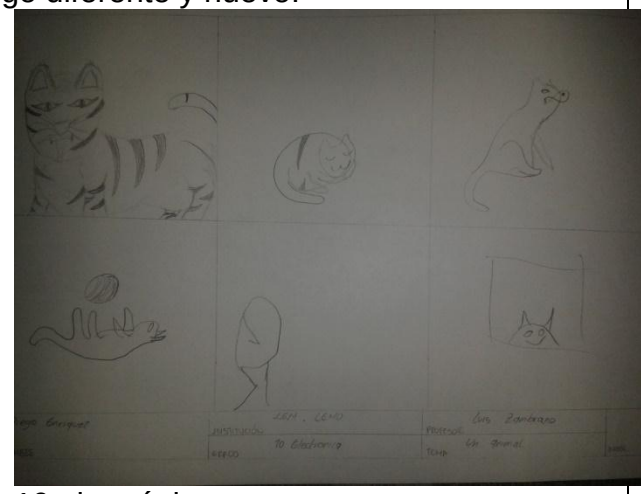
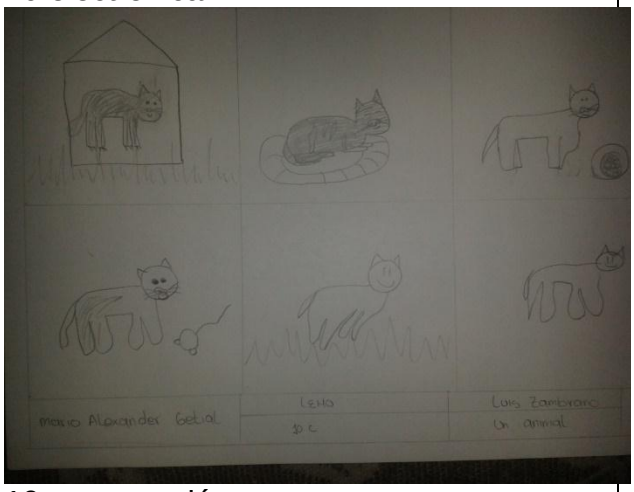
FACULTAD DE ARTES

PROGRAMA LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

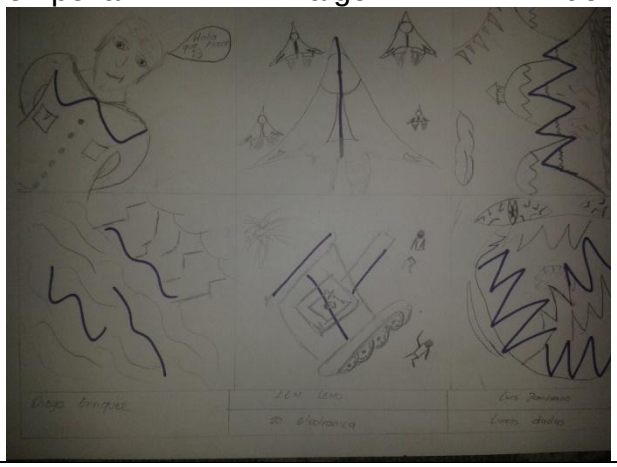
ENTREVISTA #1 sobre la enseñanza del dibujo.

1. ¿Cómo enseñarías arte?
2. ¿Qué consideras que es un método de enseñanza?
3. ¿Cómo describirías la clase que trabajamos hoy?
4. ¿Para ti como sería una clase interesante y divertida?
5. ¿Qué agregarías a una clase de teórica de educación artística?
6. ¿Por qué el dibujo es importante en la clase de educación artística?

Anexo F Formato de Diario de Campo

<table>
<tr><td>Fecha: 5 / Oct 2016
Nro. 3</td><td>IEM Luis Eduardo Mora Osejo</td><td>P Titular: José Jiménez
P practica: Luis Zambrano</td></tr>
<tr><td colspan="3">Taller nro. 3: “UN ANIMAL”</td></tr>
<tr><td colspan="2">OBSERVACION: en esta clase se pudo observar en los estudiantes como están tan pegados a los estereotipos de siempre, casi en todas las propuestas e observo como ellos dibujaban a su animal siempre de perfil, lo que lleva a pensar que su imaginación necesita ser desarrollada aún más, en cuanto a cada recuadro individual se puede ver como en algunos se basan en lo que observan en su diario vivir, aunque mezclan situaciones cotidianas con sus ideas para desarrollar una nueva propuesta, algunos de ellos borran y corrigen sus trabajos constantemente para modificar totalmente su idea inicial lo que nos demuestra su flexibilidad en cuanto al tema, se podría decir que casi la mitad del salón piensa en cosas extrañas que no podrían suceder en la realidad. La motivación en cuanto al taller fue muy buena, porque ellos estaban constantemente trabajando y produciendo sus dibujos, aunque en algunos casos ellos fluían demasiado rápido y realizaban sus dibujos sin tantos detalles, lo que lleva a pensar que la idea, aunque no es original tienen ideas en cantidad y tienen que dibujarlos tan rápido para no perder la idea.</td><td>REFLEXION: este taller despertó en ellos la creatividad teniendo en cuenta que la mayoría de ellos presento ideas novedosas, extrañas, y mezclas de la realidad con su imaginación, es necesario realizar más talleres con control de tiempo, o a contrarreloj ya que de esta manera ellos permanecen motivados a dibujar cada vez algo diferente y nuevo.

10 electrónica

10 computación</td></tr>
</table>

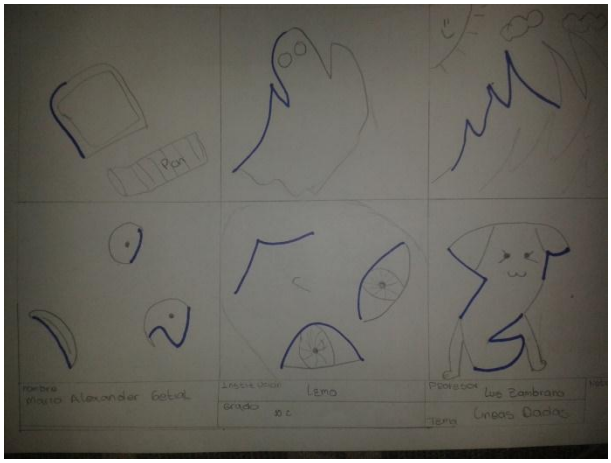
 **10 Electrónica**	 **10 Computación**

Fecha: 5 / Oct 2016 Nro. 4	**IEM Luis Eduardo Mora Osejo**	**P Titular: José Jiménez P practica: Luis Zambrano**
Taller nro. 3: "IDEALINEAS"		
OBSERVACION: en este taller se pudo evidenciar que la mayoría de ellos están respondiendo en cuanto al desarrollo de la creatividad, ya que por medio de estos, y del control del tiempo ellos están en constante producción, es decir dibujando y teniendo en cuenta que las líneas que son trabajadas por el otro estudiante no permite que ellos desarrollen lo que siempre acostumbran a dibujar, además no les permite calcar; es una idea novedosa, particular y diferente entre cada una de sus propuestas.. Llegan al punto de ser muy extraños los dibujos que realizan con las líneas que se les da, además la temática que manejan en cada recuadro es diferente entre cada uno lo que lleva a observar tienen buena fluidez ya que son capaces de	**REFLEXION:** el taller logro que ellos no estuvieran a espera de revisar un ejemplo en internet. Sino que, de sus experiencias, recuerdos obtuvieron sus dibujos realizando algunos cambios para que estos encajaran con las líneas dadas por el otro compañero. Son muy útiles los ejercicios a contrarreloj, además de que es necesario más ejercicios en los cuales ellos tengan una base para empezar algo nuevo. 	

responder de diferentes formas.

Su cotidianidad siempre esta observada en sus trabajos de creatividad como es lo que observan en la televisión, en los motivos de sus cuadernos, en su barrio, en los lugares que han visitado etc.

10 Electrónica



10 computación



10 Electrónica



10 Computación

Anexo G Formato de plan de acción

Institución	I.E.M. Luis Eduardo Mora Osejo
Área	Educación Artística y Cultural
Grado	Decimo Electrónica, Computación y Salud
Profesor Titular	José Jiménez
Practicantes	Isbelia Reyes, Luis Carlos Zambrano

OBJETIVO DE ACCION:
Desarrollar la creatividad a través del dibujo experimental.

FECHA	TEMA	ACCION	OBSERVACION
9-11/Ago/16	Exploración y Creación del dibujo	Taller #1: "Misterio Encerrado"	
23-26/Ago/16	Interpretación y creación del dibujo	Taller #2: "Un Animal"	
30-31/Ago/16	Interpretación y creación del dibujo	Taller #3: "idea-líneas"	
6- 8/Sept/16	Experimentación y exploración en la creación del dibujo	Taller #4: "Libre y Curioso"	
20-22/Sep/16	Observación y creación del dibujo	Taller #5: "Mira y Crea"	
8-10/Mar/17	Experimentación y exploración hacía dibujo	Taller #6: "Ritmo Plasmado"	
22-24/Mar/17	Experimentación y exploración hacía dibujo	Taller #7: "abcdario"	
5-7/Abr/17	Experimentación y exploración hacía dibujo	Taller #8: "la caverna"	
19-21/Abr/17	Experimentación y exploración hacía dibujo	Taller #9: "danzpintu"	

Anexo H Formato de planeación de talleres

"ABCDARIO"

ESTÁNDAR: utilizar el dibujo como medio de desarrollo de la creatividad

COMPETENCIA: utilizar metodologías para llegar a un dibujo

SABERES:
Conocer: exploro diferentes técnicas para crear un dibujo
Hacer: Tomo decisiones autónomas sobre proceso y resultado estético de mi dibujo.
Ser: valoro a mis compañeros compartiendo mis ideas experiencias y una respetuosa opinión sobre sus trabajos.

INDICADORES DE RESULTADO.

- Juegan "el abecedario"
- El estudiante participa activamente en la actividad.
- Aportan al significado de las palabras
- Dibujan
- Aportan a la obra general

METODOLOGIA:
Participativa: cada estudiante escucha un ritmo y realiza una estructura del dibujo observando a través de unas gafas que hacen ver borroso.
Creativa: cada estudiante dibuja creativamente a partir de su estructura.
Argumentativa: cada quien explica lo que quiso dibujar.

RECURSOS.

- cartulinas
- marcadores.
- Lápices
- Lapiceros
- Marcadores de tablero

ACTIVIDADES.

- Saludo.
- Jugar al "abecedario" (cada estudiante dice una palabra con la letra A, luego todos con la letra B …). Cada estudiante tiene 5 segundos para responder, cuando alguien falle la palabra anterior se escribe en el tablero.
- Cuando hayan salido todas las palabras formamos una frase.
- En mesa redonda debatimos todos sobre la frase
- Cada uno escoge una parte de un rompecabezas en blanco para realizar un dibujo que sea individual.
- Luego encontramos la mejor posición para cada dibujo es decir que forme algo en general.
- Encontramos un significado de lo que podría ser esta obra final.