

**PROYECTO: *DISPONGO, PROPONGO, COMPONGO PARA CAMBIAR Y
CREAR***

CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS**

Chia

2006

**PROYECTO: *DISPONGO, PROPONGO, COMPONGO PARA CAMBIAR Y
CREAR***

CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

PROYECTO DE GRADO

MARIA ELENA RONDEROS

ASESORA

UNIVERSIDAD DE LA SABANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN ARTES PLASTICAS

Chia

2006

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

DEDICATORIA

A mi Papá y mi Mamá que estuvieron a mi lado

Durante todo este proceso, apoyándome y

Motivándome para seguir adelante en la

Construcción de mis sueños.

A mis hermanos por la paciencia y cariño

Que me demostraron.

A mi abuelita, por tomarme de la mano

Para enseñarme a escribir.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todas las personas que me apoyaron con sus conocimientos a lo largo de toda la carrera para dirigir y desarrollar esta propuesta.

Especialmente a Maria Elena Ronderos que con su paciencia, motivación y dedicación contribuyo a que esta se concretara.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
I. HACIA LA IDENTIFICACIÓN DE UN PROBLEMA	13
1. ANTECEDENTES	13
1.1 CONSTRUYENDO EL CAMINO	13
1.2 EL CAMINO DEL ESTIMULO	14
1.3 EL ENSUEÑO DEL PROYECTO	15
1.4 UBICANDO EL PUNTO DE PARTIDA, UN CONTEXTO	17
1.5 EN BUSCA DE LAS SEÑALES, UNA ENCUESTA DE ENTRADA	19
1.6 DENTRO DEL LABERINTO ,SEGUNDO SEMESTRE 2004.	21
1.7 EL PRIMER TRAMO, SEGUNDO SEMESTRE 2004.	22
1.7.1 Procedimiento Pedagógico	24
1.7.2 Procesos de Aprendizaje	24
1.7.3 Didácticas	24
1.7.4 Técnicas y materiales	25
1.7.5 Evaluación	25
1.7.5.1 Logros Alcanzados	26

1.7.5.2 Logros no Alcanzados	27
1.7.6 Dificultades	28
1.7.7 Conclusiones	29
1.8 EL SEGUNDO TRAMO	31
1.8.1 Procedimiento Pedagógico	33
1.8.2 Procesos de Aprendizaje	34
1.8.3 Didácticas	35
1.8.4 Técnicas y materiales	35
1.8.5 Evaluación	36
1.8.5.1 Logros Alcanzados	36
1.8.5.2 Logros no Alcanzados	38
1.8.6 Dificultades	40
1.8.7 Conclusiones o Problemática identificada	42
2. MARCO CONCEPTUAL	45
¿Qué es la creatividad?	47
¿Cómo se desarrolla la creatividad?	50
Procesos que constituyen la creatividad	52
El esquematismo	56
El diseño grafico en la escuela	57
II MODIFICACIÓN Y REDEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	61
III PROPUESTA PEDAGOGICA	68
1.1 PROPOSITO	68

1.2 OBJETIVOS	68
1.3 PERFIL DEL ESTUDIANTE QUE SE ESPERA	
FORMAR	69
1.4 METODOLOGIA	70
1.4.1 procesos de aprendizaje	71
1.5 DIDACTICAS	74
1.5.1 objetivo de los módulos	75
1.6 RECURSOS DIDACTICOS	76
1.7 EVALUACIÓN	77
1.7.1 recomendaciones	77
BIBLIOGRA	79
TABLA DE ANEXOS	80

**PROYECTO: *DISPONGO, PROPONGO, COMPONGO PARA CAMBIAR Y
CREAR***

INTRODUCCIÓN

A partir de las experiencias e inquietudes que hemos tenido a lo largo de nuestras vivencias como alumnas-maestras, personalmente en lo observado durante diferentes experiencias Pedagógicas sobre el bloqueo o negación que tienen los estudiantes a expresar mediante sus creaciones artísticas, que les lleva a impedir muchas veces representar espontáneamente sus ideas; de aquí surge el presente proyecto pedagógico basado en el aprendizaje del Diseño Gráfico. Este se plantea para los estudiantes del grado 9º, jornada de la tarde, del Colegio Departamental José Joaquín Casas, con el propósito de desarrollar su creatividad utilizando los nuevos medios, de manera que interactúen con el contexto cultural al que pertenecen, transformándolo. Se espera que a través de actividades significativas, se fomente la confianza de los estudiantes en sí mismos y adquieran seguridad frente a los trabajos que realizan.

Este proyecto pedagógico se desarrolló durante dos semestres en los tiempos destinados al Área de Educación Artística, sirviéndose de herramientas propias del método de investigación acción participativa tales como la realización de un

diagnóstico de las expectativas de estudiantes para iniciar el proceso, la identificación de problemas puntuales en el contexto específico, un seguimiento al proceso pedagógico, utilizando cuestionarios, diarios de campo y entrevistas, la identificación de soluciones parciales que retroalimentaron el proceso, ajustándolo, inventando recursos necesarios, y reorientándolo, hasta replantear una nueva propuesta, teniendo como objetivo último mejorar la práctica pedagógica con la participación activa de los estudiantes. Sin embargo, puesto que no se le pudo hacer un seguimiento continuo a éste proyecto debido a la transición entre un año y el otro y a la pérdida del grupo inicial de diagnóstico, no se logró realizar una investigación acción participativa totalmente rigurosa.

Los resultados de la exploración práctica realizada se enriquecieron con los planteamientos teóricos que proponen los siguientes autores. *Wladislaw Tatarkiewicz*, quien se acerca a la creatividad, asegurando que esta se encuentra en todas las actuaciones del ser humano; Hernández Hernández, quien asocia la creatividad a las capacidades que tiene un individuo para realizar algo; R.R. Elliott quien alude a dos conceptos vigentes de 'creatividad', uno vinculado al mito de la divina creación y otro más moderno, vinculado a las actividades mentales de resolución de problemas; *Galia Sefnovich*, para quien la creatividad es fundamentalmente la capacidad que le permite a los niños explorar, buscar, manifestar y crear a partir de sus propias vivencias. Para darle mayor pertinencia a este trabajo, se estudió por una parte, al investigador de la pedagogía del arte. Viktor Lowenfeld, quien consigna que todos los niños son creativos, y que esto se

da desde la esencia de su naturaleza, por esto la escuela debe orientarse a potenciar esa facultad natural a través de la educación artística ya que esta permite al individuo desarrollar un sinnúmero de habilidades que lo preparan para resolver retos en su vida diaria.

De otra parte, en lo respectivo al Diseño Gráfico en la escuela encontramos los Lineamientos Curriculares propuestos por el Ministerio de Educación, con un marco conceptual, metodología, y procesos curriculares, específicos para el aprendizaje del Diseño Gráfico en los cursos de la básica secundaria y media vocacional, que fueron orientados conceptualmente por el destacado Diseñador Gráfico David Consuegra.

Los resultados principales de esta investigación se resumen en la experiencia significativa que se llevó cabo, que en efecto, como se pudo observar en la práctica, contribuyó a que los estudiantes cambiaran un poco su manera de ver el mundo, se volvieran algo más participativos y críticos de las imágenes que les llegan, permitiendo que las imágenes estereotipadas fueran nuevamente replanteadas. Se espera que el método que se propone para lo que sería la siguiente etapa de esta investigación, promueva la libertad de la imaginación, como principal aliciente desde el que se establezcan parámetros de creación y de fortalecimiento del ser, para dar soluciones a distintos problemas, tanto personales como gráficos.

En cuanto a las limitaciones que tuvo el proyecto, se presencié un desinterés de la institución por el trabajo realizado, provocando rupturas que impedían el correcto desarrollo de la propuesta. Además la infraestructura de la institución no está condicionada con los recursos necesarios para los programas que ofrece.

Una de las situaciones que más dificultades provocó fue la aplicación del proyecto en el segundo semestre del año 2004 y su culminación en el primero del 2005 contribuyendo a que la continuidad del programa no se diera en el proceso que se hubiese querido, ya que los integrantes del grupo habían cambiado y el receso de fin de año limitó las posibilidades de un seguimiento más sistemático.

Dentro del alcance del proyecto se pudo apreciar la dificultad que poseen las niñas para elaborar, expresar y comunicar sus trabajos, frenándose en el momento de plantear propuestas personales, optando por la copia de estereotipos o del trabajo de sus propios compañeros. Además, muestran un rechazo frente a la autoridad femenina impidiendo la aproximación del docente y generando un ambiente hostil. Por otro lado, queda la duda si se debe emplear un método distinto para el desarrollo creativo visual de las mujeres, o la estimulación debe considerar otros parámetros que lleven a que las niñas manifiesten su creatividad espontáneamente.

I. HACIA LA IDENTIFICACIÓN DE UN PROBLEMA PEDAGOGICO

1. antecedentes

1.1 Construyendo el camino

Uno de los modos desde donde se proyecta la Universidad de la Sabana para la formación de investigadores idóneos, siendo requisito de grado de la Facultad de Educación, es el de hacer primordial la aplicación de la investigación acción participativa. Se trata de que los estudiantes encontremos herramientas que nos ayuden a volvernos más observadores y críticos de la sociedad en la cual nos encontramos inmersos, identificando problemas pedagógicos, en nuestro caso, para ser atendidos a través de la construcción de ciertas estrategias.

La carrera de Licenciatura en Artes Plásticas nos prepara con formación práctica y teórica tanto en las artes como en la pedagogía; en sexto semestre realizamos pequeñas micro - enseñanzas con temas promovidos por nuestro interés personal. Desde séptimo semestre realizamos una práctica educativa en un centro educativo, con el fin de empezar a desarrollar *el proyecto de grado*, atendiendo a las necesidades de un grupo específico de estudiantes, contribuyendo: o bien a desarrollar el programa que el docente titular ha construido, o articulando una propuesta personal que responda a nuestros intereses como docentes practicantes y a las necesidades propias del grupo al que nos vamos a dirigir.

Durante estas sesiones de práctica educativa se utilizaron *herramientas de investigación* como son: registros detallados de comportamientos, procesos, y logros los cuales fueron consignados en diarios de campo. Además, entrevistas o encuestas, necesarias para la identificación de problemáticas dentro del aula.

De manera consecuente con el enfoque investigativo que promueve la facultad de Educación, a lo largo de este proceso hemos reflexionado sobre intereses personales y en torno a dificultades que se encuentran en la enseñanza de las artes plásticas en la escuela, teniendo en cuenta un contexto educativo particular. Esta manera de aproximarnos a la educación artística nos llevó a enfocar y a delimitar las propuestas de investigación que desarrollaron los proyectos de grado.

1.2 El camino del estímulo

En varias experiencias docentes y en el proceso teórico y práctico que fui desarrollando como estudiante de la Licenciatura en Artes Plásticas, observé que con frecuencia los estudiantes presentan un bloqueo que muchas veces les impide expresar espontáneamente lo que sienten, piensan o se imaginan. Ante esta reserva de su expresividad se niegan a dibujar, usando el inquebrantable “yo no puedo”.

La anterior situación me suscitó una constante reflexión sobre cómo la educación artística al fomentar valores morales, sociales e intelectuales, les podría proporcionar a los estudiantes un camino que les permitiera sentir confianza en sus propuestas personales, seleccionando imágenes con las que se identifiquen e innoven, y sobre todo desarrollando una auténtica expresividad.

Si además de lo anterior se tiene en cuenta que el *diseño gráfico* es una proyección de la creación artística que requiere que el individuo utilice nuevos medios, vocabularios y lenguajes gráficos posibilitándole ante todo comunicar mensajes, dar a conocer productos, ser crítico frente a los cambios sociales para llegar a la catarsis de sus emociones, adquirir confianza y dar a conocer las propuestas gráficas propias; que asimismo contribuye a encontrar una expresividad auténtica ofreciendo herramientas para reinterpretar y transformar el contexto, atendiendo a sus necesidades. El estudio del diseño gráfico nos podría ayudar a preparar a los jóvenes para una proyección laboral, capacitándolos al ritmo de la sociedad contemporánea, al involucrar las nuevas tecnologías.

1.3 El ensueño del proyecto

Como maestra de licenciatura en artes plásticas esperaba construir el trayecto necesario para abordar cualquier tipo de problemática específica dentro del área de artes. Quería contribuir a desarrollar el imaginario simbólico de los estudiantes

enriqueciéndoles su mirada de modo que llegaran a interpretar y a proponer lenguajes y expresiones gráficas nuevas para el mundo que los rodea; que se apropiaran del arte para expresar alegrías, tristezas, necesidades, y se permitieran liberar su imaginación proponiendo nuevos mundos.

Alcanzar todo esto, a mi modo de ver implicaba indispensablemente, la apropiación de la tecnología contemporánea, la multimedia y la informática para encontrar alternativas expresivas, comunicativas y gráficas, claves para el desarrollo de individuos seguros y constructores de la sociedad futura. Implicaba además, estar al día con el nuevo ritmo de vida que trae cambios sociales, culturales y económicos. Lo anterior planteaba la necesidad de proponer la interdisciplinariedad como fenómeno de transformación dentro de las artes; como una herramienta para estimular procesos que le permitieran al estudiante desarrollar su creatividad.

Como estudiante maestra esperaba que mis alumnos llenaran de alguna manera los vacíos y frustraciones que tuve en mi propia experiencia como estudiante. La necesidad de innovar merecía toda mi atención. Entonces, creí necesario cruzar el límite de los esquematismos y de la pobreza con los que se han enseñado las artes, para tomar elementos lúdicos y actuales, alcanzando formas artísticas que acercaran al individuo a la expresión de su interioridad y los alejara del empleo del “yo no puedo”, descubriendo seguridad en su trabajo y volcando su visión del mundo a un punto mas crítico,

1.4 Ubicando el punto de partida; contexto

La legislación que maneja el Ministerio de Educación, exige que la Licenciatura de Artes Plásticas intensifique la práctica pedagógica en los grados de educación básica secundaria y educación media vocacional. Por tanto la Universidad efectuó un convenio con el Colegio Departamental José Joaquín Casas, del municipio de Chía, con el fin de que los estudiantes realizáramos el Proyecto de Grado a partir de prácticas con los cursos 10° y 11°, y desde aquí descubrir de alguna manera las problemáticas latentes en el contexto, que le darían sentido a nuestra investigación.

Chia es un municipio situado al Norte del Departamento de Cundinamarca, en un atractivo sitio de la sabana de Bogotá, a una distancia de 25 Km. al norte de la capital. Aunque este municipio se percibe como un hito de la mitología Muisca que posee un asentamiento indígena, generando empleos a través del turismo, la cercanía a la capital de la República, Santa fe de Bogotá, ha originado un acelerado ritmo de vida que contribuye a restarle importancia al bagaje cultural, raizal del municipio y esto, de alguna manera, ha llevado a que los habitantes de este municipio no lo sientan suyo o se avergüencen de vivir en dicho lugar.

En este contexto se encuentra el Colegio oficial Departamental José Joaquín Casas, con una cobertura para las tres jornadas del calendario A. La población

que alberga es de más o menos 875 alumnos mixto promedio por año, de los estratos 1 al 4. La planta docente cuenta con 47 profesores de los estratos 3 y 4

En cuanto a la infraestructura el colegio posee tres niveles donde distribuye sus aulas de informática, laboratorios de química, biblioteca, teatro, cafetería. Pero las instalaciones que la institución ofrece para el desarrollo de la asignatura de artes son pocas. No cuenta con salón especializado, ni con depósito para los materiales. Aunque dentro de su remodelación se proyecta a futuro tener un salón destinado a las artes, los recursos son muy pobres en la biblioteca solo hay 2 libros de historia del arte, 2 enciclopedias en CD. Y ni hablar de otros apoyos audiovisuales necesarios para la asignatura. (Anexo 1)

Una de las mayores motivaciones que tuve al asumir el grupo de estudiantes de octavo consistió en que, según el PEI de la institución, esta ofrece una educación con diferentes énfasis, dándoles a los alumnos la posibilidad de elegir entre las artes, la tecnología y ciencias, se presuponía un interés de la institución en las artes, que otro establecimiento no tendría. En su *Misión* hace bastante énfasis en preparar a los jóvenes para solventar problemas. Además, dentro de su *Visión* se concibe la creatividad dentro de la formación de las personas para promover responsabilidad, solidaridad, autonomía, tolerancia, desarrollo de propuestas, solución de problemas y de necesidades¹. (Anexo 2)

26/07/200626/07/06

¹ PEI, Colegio departamental José Joaquín Casas año 2004

Se presupone un bachillerato Académico, donde el constructivismo surge como enfoque pedagógico dentro de la filosofía de la institución. Buscando ofrecer una formación integral del individuo, con una profundización en humanidades, arte y sistemas, para que a través de proyectos pedagógicos configuren distintos valores como: aptitudes artísticas y habilidades para solucionar problemas, que son necesarios para su vida en general.

Saber todo esto me hizo pensar que sería fácil adaptar el proyecto que tenía en mente. Entonces, la experiencia en la institución se desarrolló a lo largo de un año en el cual se suscitaron distintos cambios, que llevaron a plantear una y otra vez las estrategias para dar solución a las necesidades del grupo.

1.5 En busca de las señales, una encuesta de entrada

En el segundo semestre del año 2004, para iniciar mi práctica pedagógica, se me asignó el grado 801, de la jornada tarde de la institución José Joaquín Casas con un número aproximado de 39 alumnos que se encontraban entre las edades de 13 a 15 años, de los cuales 18 eran varones y 21 mujeres, esto porque los grados 10° y 11° de la media vocacional con énfasis en artes, ya estaba comprometido por otros compañeros. (anexo3)

Al tener contacto con los jóvenes, muchos de ellos se quejaron de hacer planchas, con los mismos formatos, los mismos temas y por que no decirlo con los mismos

colores. Con el fin de saber que tipo de conocimientos referentes al arte manejaba el curso, en la primera sesión de contacto se realizó una encuesta diagnóstica, con 13 preguntas abiertas, que se constituyó en el instrumento básico para la recolección de la Información (Anexo 4)

Las respuestas se tabularon y se clasificaron según las tendencias expresadas. Las categorías principales que resultaron fueron: *expresión y comunicación, aprendizaje y diversión*, estas categorías se ubicaron desde las respuestas expresadas por los estudiantes. A estas respuestas se les asignaron porcentajes en proporción a los énfasis de las respuestas. (Anexo 5)

Se encontró que, los estudiantes conocían muy pocos conceptos del arte y sobre todo del diseño, y mucho menos manejan una estructura lineal o conceptual referente a la historia del arte, e igualmente desconocían movimientos y artistas desde la historia del arte enfocados hacia el diseño, aunque reconocían algunas nociones básicas del arte como: teoría del color, concepto de línea, punto y plano. Además, mostraron entusiasmo y afirmaron que a través del arte podían aprender muchas cosas relacionadas con el dibujo, la creación de propuestas gráficas, las nuevas maneras para comunicar. El cien por ciento de los alumnos deseaba adoptar y emplear las nuevas tecnologías en pro de su expresión, para desarrollar y expresar sus ideas y procesos de pensamiento. (Anexo 6)

1.6 Dentro del laberinto, segundo semestre 2004

Debido a los resultados arrojados por la encuesta, y acatando la filosofía de la institución que plantea la necesidad de preparar individuos para resolver problemas, y que enfatiza la educación en tecnología, se le dio un horizonte a la investigación, que comenzaría en el sentido de procurar desarrollar todo el potencial creativo de los estudiantes y trabajar con los nuevos medios. Se esperaba desarrollar su creatividad a través del diseño, con el empleo de las nuevas tecnologías, con miras a adquirir experiencias significativas que los prepararan para asumir su vida futura.

Este propósito se concretaría en el proyecto: **Dispongo, propongo, compongo para cambiar y crear**. Título éste inspirado en la lectura del libro de Pino Parini *“Los Recorridos de la Mirada. Del estereotipo a la creatividad”*², Estas tres palabras sugieren tres importantes momentos del desarrollo de cualquier tipo de diseño:

-*Dispongo*, quiere decir en esta propuesta que los estudiantes retomarían conocimientos previos, de cualquier índole, para plantear sus proyectos, motivándolos a no quedarse en referentes estereotipados.

26/07/200626/07/06_____

* PARINI, pino, “Los Recorridos de la Mirada” del estereotipo a la creatividad, Ed Paidos Arte y Educación, Buenos Aires, 2002

-*Propongo*, sugiere dar rienda suelta a la imaginación y exponer, formular, exteriorizar, nuevos elementos con los cuales comunicar un determinado acontecimiento, situación o emoción.

-*Compongo* reúne las dos anteriores, porque es necesario recurrir y tomar lo que se sabe, lo que se ha visto, o lo que han creado otros, para fusionarlo con todas aquellas ideas o bocetos que ya se han planteado, con el fin de crear cosas nuevas que comuniquen necesidades latentes.

En relación con este objetivo, y buscando respuesta a la pregunta: ¿Cómo desarrollar y fomentar desde la clase de arte procesos creativos a través del diseño, propuse la construcción de un currículo de artes enfocado desde el diseño, con ejes transversales en algunas asignaturas, especialmente en el área de tecnología.

1.7 El primer tramo, Segundo semestre de 2004

A partir de la problemática arriba expuesta, se pretende entonces desarrollar con los estudiantes de 8º una propuesta curricular desde el área del arte para fomentar e impulsar procesos creativos a través del diseño, con el fin de sensibilizar su mirada, para que de esta manera adquieran habilidades que les permitan expresarse y reflexionar sobre lo que observan, viven y construyen, a partir del

contexto en el cual se desenvuelven. Durante la primera fase se plantearon las siguientes metas:

- Familiarizar al estudiante con conceptos de diseño, para que en el próximo año, con este mismo grupo, se aplicase la propuesta del Proyecto de Grado.
- Iniciar a los alumnos en procesos creativos, partiendo de la observación y decodificación de símbolos ya establecidos.
- Desarrollar la capacidad de percepción de los estudiantes a través de actividades que le permitan interactuar con su contexto. (Anexo 7)

1.7.1 Procedimiento pedagógico

Para incrementar su capacidad de concentración y favorecer la resolución de problemas de cualquier área, es necesario estimular la imaginación en una dimensión en la que el arte ofrece posibilidades nuevas de organización de la inteligencia. El alumno será el protagonista activo en el proceso de sensibilización, apreciación y creación artística. El desarrollo de estas capacidades dependió en gran medida del intercambio comunicativo con sus compañeros y de la experiencia directa con el contexto cultural, geográfico, natural que presento la institución.

1.7.2 Procesos de aprendizaje

Esta propuesta se concibe en dos fases de desarrollo: a. Introducción al tema, b. desarrollo de micro proyectos. En este semestre se esperó implementar la primera de estas fases que consistió en un proceso que promovía en el estudiante el despliegue de su *percepción* y de su *observación*, a la vez que se preparo con un bagaje de conocimientos básicos del diseño gráfico. Por esto, una de las dimensiones de la experiencia de los estudiantes que más se puso en práctica fue *la estética*, para permitir que los alumnos desfogaran un sinnúmero de emociones como sentir, expresar, valorar su trabajo y el de sus compañeros, encontrando un estilo propio y reforzaran la seguridad en si mismos. Además se desarrollaron unos contenidos secuéciales con el fin de que los estudiantes se familiarizaran con conceptos de Diseño Grafico, como: negativo y positivo, tramas, signos y símbolos, el zoom o encuadres, para llegar a desarrollar actividades graficas. (Anexo 8)

1.7.3 Didácticas

Las actividades se realizaron partiendo de la interacción del alumno con su contexto, con experiencia que fuesen significativa, que lo involucrara directamente con la esencia de la actividad, por lo tanto se encontraron motivados a asumir el

reto creativo que se les proponía con cada actividad. Entonces se trabajo individualmente, o en equipos, o todos partían del mismo modelo.

Para el desarrollo conceptual se llevo a cabo estrategias tradicionales, como exposición del concepto, y ejemplo del mismo. (Anexo 9)

1.7.4 Técnicas y materiales

En cuanto a las técnicas que se desarrollaron durante esta propuesta, el Frottage fue una de las más significativas para los estudiantes, permitiéndole desplegar su mirada, volverse más observador y descubrir el mundo que lo rodea.

Frottage. Técnica de fricción o frotamiento automático descubierto por Max Ernst que transfiere al papel o al lienzo el veteado de una superficie rugosa con la ayuda de un sombreado a lápiz. El Frottage sirve como modelo de activación de la imaginación creativo- visionaria. Se emplearon materiales como, tizas, Crayolas, lápices de colores, vinilos y objetos reales para alcanzar una exploración expresiva.

1.7.5 Evaluación

Para realizar la evaluación se tuvieron en cuenta los objetivos como parámetros, y otros como: *originalidad, elaboración, fantasía, fluidez y comunicación*. Empleando en algunas ocasiones la co-evaluación. (Anexo 10)

1.7.5.1 Logros alcanzados

Al terminar la primera fase del proyecto, con el desarrollo de únicamente *cinco actividades* que se pudieron plantear, se logró que los estudiantes:

- Se motivaron a asumir el reto creativo que se les proponía con cada actividad.
- Se familiarizaron con conceptos de diseño.
- Iniciaron procesos creativos, partiendo de la observación y decodificación de símbolos ya establecidos.
- Desarrollaron la capacidad de percepción a través de actividades que les permitieron interactuar con su contexto

Los estudiantes cumplieron las siguientes metas puntuales:

- Utilizaron distintos símbolos para comunicar una idea. Gracias a la comparación de pares iguales y mediante la exposición frente al grupo se pudo llegar a dar como acierto que cada persona (en su individualidad) empleara distintos símbolos para comunicar una misma idea.
- Fueron de lo general a lo particular, identificando los detalles y las características propias de un objeto. Esto se pudo conseguir gracias a una experiencia lúdica y significativa que permitió que cada uno de los estudiantes entendiera el verdadero trasfondo de la actividad.
- Finalmente, aunque el 100 % de los estudiantes no lo consiguiera, se dio por alcanzado el fomento y desarrollo de la observación y la creación de símbolos pre-

establecidos que tienen como fin comunicar un mensaje. Varios estudiantes se limitaron únicamente a un sólo referente y no les dio para proponer cosas nuevas, debido a que la organización de los educandos para realizar la actividad no fue óptima.

1.7.5.2 Logros no alcanzados

No se logró totalmente que los alumnos iniciaran procesos creativos, partiendo de la observación y decodificación de símbolos ya establecidos, las siguientes metas no se alcanzaron:

- No realizaron composiciones a partir de la repetición de módulos, aplicando conceptos como simetría, ritmo equilibrio y tensión.
- No pudieron descubrir figuras geométricas en formas y objetos de la naturaleza y de nuestro contexto próximo.
- No se logró poder identificar el espacio negativo de un objeto y expresarlo a través de texturas. Aunque se realizaron muchos ejercicios durante la sesión de clase, para los estudiantes fue difícil llegar a visualizar el espacio negativo de un paisaje inventado por ellos mismos.

1.7.6 Dificultades

Con el desarrollo del programa. Una de las mayores dificultades que se presentaron durante esta primera fase del proyecto fue el difícil acceso al grupo, debido a que con frecuencia se cancelaba la clase en la semana, se organizaban eventos que impedían el correcto desarrollo de la asignatura y de la programación que se tenía prevista. Por esto, algunas de las actividades tuvieron que suprimirse y en consecuencia se obstaculizó el desarrollo integral de la propuesta que se había diseñado para este grupo.

La actitud de los alumnos frente a trabajo realizado. Aquí se percibió la poca confianza que se tiene en el trabajo personal. Los estudiantes manifestaron temor a enseñar sus trabajos, lo que les llevo a ser inseguros de lo que hacían, recurriendo a copiar los que hacían los demás.

Las instalaciones. La infraestructura que ofrece la institución en cuanto a salón para la asignatura es precaria, por decir que no permitió el correcto desenvolvimiento de la clase, reduciendo el soporte expresivo a una pequeña hoja que apenas pudo ser colocada sobre la mesa. Por otro lado, la falta de mesas adecuadas genero accidente con los materiales.

Finalmente, los recursos, En cuanto a los recursos didácticos ofrecidos por la institución: ***no existieron*** los medios de proyección de imágenes, con lo cual se

impidió que el alumno enriqueciera su banco de imágenes, dificultado así la creatividad, la conexión con el contexto y la producción de cosas innovadoras. Además, los estudiantes no mostraron interés por disponer de los materiales solicitados, por lo cual muchas veces sus imágenes carecieron de calidad.

1.7.7 Conclusiones

Actitudes. Los estudiantes tuvieron poca confianza en el trabajo personal, se les dificultó enseñarlo, sin embargo estuvieron motivados ante el reto creativo que se les proponía con cada actividad, así como con las salidas y con el contacto con la comunidad externa.

Aprendizajes. Casi todos lograron crear nuevas imágenes a partir de símbolos pre-establecidos, comunicando un mensaje, se apropiaron de algunos conceptos básicos de diseño gráfico, intercambiaron ideas con sus compañeros, aunque no alcanzaron a realizar composiciones a partir de la repetición de módulos, ni a aprender conceptos como simetría, ritmo equilibrio y tensión. Tampoco a descubrir figuras geométrica en formas y objetos de la naturaleza y de nuestro contexto próximo, ni a identificar el espacio negativo de un objeto y expresarlo a través de texturas.

El contexto. Se logró desarrollar un programa de *cinco actividades* de manera satisfactoria, a pesar de que los salones fueron inadecuados, los materiales

precarios, el programa se interrumpió permanentemente y, sobre todo: ***sin que existieran*** en el colegio los recursos electrónicos con los que se suponía que se contaba.

Se puede asegurar que el proceso realizado fue significativo para los estudiantes porque los llevo a interactuar con el medio, a percibir las señales pre establecidas y por supuesto a aprender cosas nuevas del arte.

- **Recomendaciones**

A partir de las inquietudes que dejaron las conclusiones, me planteo lo siguiente:

- En primera instancia se sugiere establecer una serie de contenidos propios del diseño Gráfico que lleven a los estudiantes a establecer pautas de trabajo.
- Implementar acciones que lleven a los alumnos a identificarse dentro de su trabajo, valorando lo que hacen y expresan en el mismo.
- Es importante destacar el empleo de materiales que realcen la calidad de la imagen que proponen los estudiantes.
- Adquirir implementos necesarios para la proyección de las sesiones: tanto recursos didácticos como materiales expresivos.

1.8 El segundo tramo. 1º semestre de 2005

Este semestre se tuvo que diseñar un currículo en artes para el área de expresión artística, lo cual exigió que este proyecto construyera un marco conceptual que le diera significación al diseño Gráfico en este espacio curricular, exigió también una propuesta curricular que seleccionara procesos, estrategias, actividades y micro-proyectos, a través de los cuales los estudiantes pudieran desarrollar sus expectativas relacionadas con el diseño gráfico.

Se buscó entonces posibilitar a los estudiantes con herramientas que los llevaran a desarrollar distintos procesos creativos mediante el aprendizaje del Diseño Gráfico, ayudándolos a la vez a adquirir habilidades para la resolución de problemas, tanto personales como laborales. Se trató de centrar el interés de cada uno de ellos y de brindarles la oportunidad de escoger hacia donde querían focalizar sus labores. El enfoque práctico se dirigió a la elaboración de micro proyectos cuyos temas fueron: el logotipo, el cartel, el móvil, la revista y el objeto útil. De estos temas, los estudiantes rechazaron completamente el de la realización de una revista, por lo cual el desarrollo y las estrategias propuestas por la investigación se focalizaron únicamente a cuatro proyectos

Para este período, se plantearon las siguientes metas, tanto generales como específicas para visualizar un horizonte: (Anexo 11)

- **Metas Generales**

- Se diseñó una estrategia metodológica que consistió en el desarrollo de micro proyectos que promovieron en el alumno, habilidades del pensamiento que les permitió, adquirir destrezas para solucionar problemas de forma creativa, involucrando la adquisición de nuevos conocimientos.
- Se diseñaron prácticas educacionales que enfatizaron la adquisición de nuevos conocimientos desde la posibilidad de sentir e imaginar, fortaleciendo la autoestima del alumno y consiguiendo que se generara un auto imagen positiva.
- Se estimulo el pensamiento y el desarrollo de las actitudes creativas, reconociendo que la creatividad incorpora una variedad de procesos (resolución de problemas, pensamiento divergente, pensamiento convergente) y una serie de hechos motivacionales y de personalidad que llevaron al alumno a definir su auto concepto; que motivo la auto confianza, la curiosidad, la flexibilidad y la motivación intrínseca.

- **Metas Específicas**

- Se indujo en los estudiantes el gusto por el descubrimiento y por la búsqueda de nuevos conocimientos.
- Se estimulo la curiosidad de los alumnos mediante tareas propuestas en sus disciplinas, llevando al alumno a percibir y a conocer puntos de vista divergentes sobre el mismo problema o tema de estudio.
- Se promovió un ambiente que estimulo las ideas creativas.

- Se fomento en el alumno la capacidad de investigación e imaginación con el fin de desarrollar la creación de formas nuevas y bellas que pudieran generarse desde la aplicación del diseño con la utilización la de tecnología informática.
- Se desarrollo la capacidad de percepción del alumno para fomentar su visión espacial.
- Se plantearon guías para enseñar a manejar el programa de diseño Photoshop, para realizar algunas aplicaciones.

1.8.1 Procedimiento pedagógico

El currículo que se desarrolló en dicho semestre, fue generado por el levantamiento de un diagnóstico obtenido a través de una entrevista abierta y localizada. Esta dio la pauta para recopilar los elementos y estrategias que se utilizaron. (Anexo 12)

Este currículo consta de *cuatro micro proyectos* que se encontraban entrelazados con situaciones y personajes específicos de la Historia del Arte, como Toulouse Lautrec, la historia del cartel, Alexander Calder, el arte cinético, la escuela de la Bauhaus, el Pop Art. y Andy woarhol entre otros.

Se buscó que las actividades propuestas aportaran elementos teóricos, para que de forma individual o desde los grupos de proyecto, estos se insertaran dentro de las propuestas que se realizaban, consiguiendo de esta manera imágenes con

lenguajes simbólicos nuevos que tenían en cuenta necesidades y exigencias expresivas precisas, produciendo de esta manera imágenes propias del Diseño Gráfico.

1.8.2 Procesos de aprendizaje

Los proyectos involucraron al alumno(a) desde la elección de la temática que trabajaría partiendo de actividades de investigación, siguiendo a la interpretación de imágenes graficas, hasta la construcción de sus propios trabajos. (Anexo 13)

Se tuvo en cuenta todo el proceso que desarrolló el estudiante para conseguir imágenes que partieran de su realidad externa o de su interior, tratando de que no permanecieran atados a esquematismos visuales y gráficos. Se busco conectar al estudiante con ejercicios que le permitieran investigar, construir y proponer imágenes reflexionando y entendiendo la necesidad de esas imágenes frente al consumidor y al producto.

Se buscó la exploración de materiales instrumentales de todo tipo, permitiéndole a los alumnos adquirir una serie de conceptos básicos, facilitando una lectura coherente de imágenes, para sentir las emociones que subyacen a toda expresión artística.

1.8.3 Didácticas

Se giró sobre pequeños micro-proyectos con el fin de focalizar la actividad creativa, permitiendo, en primer lugar, un constante seguimiento del proceso de manera que llevara a la integración de este curso con la asignatura de sistemas, explorando formas creativas de expresión, para, por último, concebir un producto final. En contraposición a esto se desarrollaron actividades que focalizaron los conceptos propios del Diseño Grafico, permitiendo a la vez el fomento de valores perceptivos, gráficos, y de auto confianza en el trabajo.

1.8.4 Técnicas y materiales

Intaglio o hueco grabado. Técnica de grabado que utiliza como matriz la superficie de una plancha metálica sobre la que se realizan líneas, cavidades o texturas,

Matriz. Es la superficie sobre la que se realiza un grabado y que permite su impresión para la obtención de la imagen. Esta puede ser una plancha de metal, un trozo de madera u otros materiales.

1.8.5 Evaluación.

Para realizar la evaluación se tuvo en cuenta las metas planteadas y los siguientes criterios: (anexo 14)

- La apreciación de los elementos característicos y determinantes de los diseños que proponían los estudiantes.
- El grado de originalidad y comunicación de la imagen propuesta.
- El proceso de elaboración unido a la presentación final de la imagen.

En algunas actividades se llevó a cabo la hetero - evaluación y la coevaluación, además de la evaluación normativa, se emplearon diarios gráficos para conocer el proceso de cada estudiante, y así enriquecer el proceso de aprendizaje.

1.8.5.1 Logros alcanzados

.Debido a circunstancias positivas en el desarrollo de cada una de las sesiones, se confirmó que las siguientes metas se llevaron a su correspondiente término:

- Se desarrollaron habilidades para el empleo de signos y símbolos con el fin de mostrar la esencia de si mismo o de una cosa. Los estudiantes establecieron imágenes que partían de sus gustos, de la reflexión sobre su nombre, de

características propias de su personalidad, llegando a sintetizar símbolos para mostrar una sólo imagen.

- Se desarrollaron habilidades y competencias para la elaboración de tipografías creativas, coherentes y representativas de la fusión de una letra y una palabra. Determinaron rasgos importantes de un objeto para fusionarlos creativamente en una nueva tipografía.
- Se desarrollaron propuestas que partieron de elementos simétricos y que sometieron la finalidad principal del producto, eligiendo los medios de representación más adecuada. Esta meta se concretizó gracias a la delimitación de temas específicos, exigiéndoles la identificación de formas acordes al producto o tema, lo que les permitió a los alumnos no divagar.
- Resolvieron propuestas elementales de Diseño Grafico con elementos tipográficos que les permitieron distinguir o apreciar conceptos bien definidos. El juego con tipografías les permitió entender, comunicar y manejar conceptos propios e indispensables del Diseño Grafico y de las artes en general.
- Comunicaron espontáneamente imágenes desde su propia evocación o invención para la realización de propuestas gráficas con significados claros y contundentes. Los alumnos pudieron liberar su imaginación y sus miedos

proponiendo imágenes que ilustraban un ser que partía de su transferencia visual con la realidad y con su imaginación.

- Reconocieron, discriminaron y generaron componentes del lenguaje gráfico para proponer mensajes con finalidades específicas de comunicación visual. Aquí se pudieron apreciar distintos elementos que fueron apropiados dentro de la asignatura y que les llevo a comunicar de manera contundente el mensaje que ellos deseaban transmitir.
- Se logró fortalecer el imaginario simbólico de los estudiantes a partir del desarrollo de sus habilidades de percepción y de la apropiación de las imágenes propias de su contexto. Desarrollaron expresividad partiendo de ideas y metáforas con el empleo de símbolos visuales, para diseñar composiciones graficas que mantienen un lazo comunicativo con el espectador.

1.8.5.2 Logros no alcanzados

No se alcanzó a: Fomentar la innovación y la creatividad desde la planificación de procesos complejos que llevaran a los estudiantes a completar formas. Les costo trabajo completar formas por lo cual recurrieron a visualizar lo que los otros hacen, copiando la imagen, para no sentirse perdidos.

- No se promovió y ni estimulo plenamente la autoestima y la confianza en sí mismos para expresarse y comunicarse a través de planos establecidos. Se aprecio el empleo de imágenes estereotipadas. Como la típica casita con un triangulo, los muñequitos con miembros de líneas, el sol sonriente con palitos y por su puesto los de caricaturas La actividad les hizo sentir que eran niños de pre-escolar.

- No aplicaron conceptos básicos del diseño, no emplearon módulos bidimensionales y tridimensionales para la creación de una escultura aérea o móvil. A pesar de haber apreciado imágenes de distintos móviles, únicamente recurrieron a la imagen que ya conocían del típico móvil de cuna de bebe, proponiendo hasta las mismas imágenes que estos traen.

- No se aproximaron ni exploraron formas visuales para transformarlas creativamente en propuestas graficas, para promocionar un producto. Se quedaron mostrando carteleras de clase con margen y letra diminuta sin darle importancia al producto que ofrecían.

- No compartieron ni ilustraron ideas artísticas significativas de manera creativa, comunicando su visión particular del mundo. Sabotearon la actividad, desarrollándola desde otro punto de vista, llevándola hacia lo gracioso pero sin proponer imágenes valiosas.

- No investigaron, planificaron ni desarrollaron actividades graficas con el fin de producir imágenes y mensajes, reconociendo los mensajes de otros dentro de la pluralidad del contexto. Fue una lucha para desarrollar cada uno de los proyectos, debido a que los estudiantes casi no son responsables para trabajar por su cuenta.
- No se realizaron prácticas para aprender a manejar el programa de diseño Photoshop.

1.8.6 Dificultades

La población objeto del proyecto. Este semestre, al querer continuar con el proyecto, cambió el tipo de población. En primer lugar se suponía que los estudiantes al cambiar de año continuarían reunidos en el mismo grado, o sea, 901. Pero esto no fue así, algunos de los estudiantes fueron rotados a otros salones, por lo cual la población elegida y con la cual se realizo el diagnostico quedó en minoría, llegando un grupo nuevo que tenía que incluirse en la propuesta, pero que no hizo presencia durante la primera fase de su desarrollo.

Desarrollo del programa. Aunque en este semestre no se produjeron en el colegio situaciones que hicieran interferencia con el correcto desarrollo del programa, surgió un acelerado desarrollo de las actividades. La propuesta resultó ambiciosa y no se les dio un espacio acertado a cada una de las actividades

incidiendo en la obtención de imágenes y productos de baja calidad y con poca factura.

De otra parte, fué verdaderamente decepcionante constatar que un establecimiento que dice ofrecer un énfasis en tecnología o informática, no tiene la infraestructura necesaria para esto y que deja mucho que decir lo poco que saben los estudiantes sobre el tema. Se tuvo que replantear nuevamente esta propuesta, pues dependía en buena parte del aprendizaje del manejo de programas de diseño. La realidad broto, los alumnos no sabían usar el computador, muchos de ellos no estaban al tanto de cómo guardar la información en un disquete y ni siquiera conocían el elemental "painter", (el programa para dibujar). Por otro lado, el estado físico de los computadores ni siquiera permitía su correcto uso, las unidades no guardaban la información y lo que se realizó en la clase se perdió. Debido a esto se tuvo que abandonar la idea de emplear la tecnología como herramienta para desarrollar la creatividad.

La actitud de los alumnos frente a trabajo realizado, se puede decir que en muchas de las actividades que se realizaron, se presencio una sectorización: Así como estaba de una parte, el grupo que siempre trabajó y participo con imágenes de calidad, en el otro extremo se encontraba el que no.

La actitud de *las niñas*, frente a lo que proponían y su comportamiento frente a la asignatura nos llevo a tener varios tipos de enfrentamiento. En primer lugar su

imaginación estaba contaminada y esquematizada, la mayoría de las veces se limitaban a copiar imágenes de sus cuadernos. Además, se negaban a mostrar el trabajo, o no realizaban el ejercicio que se les pedía, o se quedaban pensando largo tiempo y finalmente tampoco proponían algo novedoso. Fue frecuente encontrar que preferían realizar los trabajos de otras asignaturas y no el que se les proponía en la clase, aunque en realidad lo que se estaba evaluando era la competencia propositiva, su creatividad y hasta su madurez, se presentaron dificultades en actividades que necesitaban la aplicación del color, el 80 por ciento de los estudiantes se negaron a emplearlos.

Las instalaciones. Frente a este parámetro nada cambio, el salón y las mesas no eran adecuadas para el trabajo que se realizó, los estudiantes tuvieron que ejecutar muchas cosas en la casa, por consiguiente la falta de asesoría llevaba a que los trabajos no fueran de calidad.

En cuanto a los recursos. Aunque se les pedía puntualmente los materiales sesión tras sesión, llegaban a la clase sin ellos; la mayoría de las veces se quejaban argumentando que no tenían dinero para comprarlos. Gracias a los recursos que no posee la institución nunca se pudo proyectar imágenes que eran necesarias para cada una de las actividades programadas.

1.9.7 Conclusiones o problemática identificada

Los logros alcanzados este semestre con los estudiantes denotan en general, una acertada dirección pedagógica. Aunque el grupo con el que se trabajó no fue el mismo que se venía preparando desde el semestre anterior para poner en práctica esta propuesta, los computadores del colegio no sirvieron para aplicar lo previsto, y el programa replanteado quiso abarcar más de lo posible, impidiendo la elaboración de productos con más calidad: los alumnos liberaron su imaginación y superaron miedos proponiendo diseños expresivos, imaginativos y con adecuada representación, partiendo de sus gustos, de la experiencia personal, de la selección y apropiación metafórica de imágenes de su contexto. Jugaron con tipografías manejando conceptos propios e indispensables del Diseño Grafico y de las artes en general. Especialmente los alumnos que ya venían desarrollando el programa, pudieron diseñar composiciones graficas que comunicaron, de manera contundente, el mensaje que desearon transmitir.

En la realización de la distintas actividades, que este año no fueron interrumpidas por eventos diferentes, se identificó además, que difícilmente se logro promover la autoestima y la confianza de los estudiantes para dar rienda suelta a su imaginación, expresarse y comunicarse; que a varios estudiantes les costo trabajo completar formas por su cuenta y explorar formas visuales para transformarlas creativamente en propuestas graficas, algunos tendieron a copiar a los otros o a hacer imágenes estereotipadas, especialmente las niñas quienes mostraron serios

problemas para proponer otras formas visuales, y empezar a dibujar. En ciertas actividades de auto afirmación tendieron a sabotearlas haciendo chistes y les costo trabajar por su cuenta y responsabilizarse de sus tareas.

Quedo la inquietud de si estas limitaciones tuvieron alguna relación con las dificultades para trabajar en condiciones cómodas; para acceder a materiales adecuados; para contar con los recursos necesarios como el computador. Si el tiempo destinado a las actividades realizadas es suficiente para generar mayores cambios en los estudiantes, particularmente en las niñas.

2 MARCO CONCEPTUAL

Los resultados de las prácticas realizadas me suscitaron el siguiente tipo de indagaciones: ¿Cómo propiciar estrategias pedagógicas en diseño gráfico que generen procesos creativos? ¿Cómo contribuir a desarrollar la creatividad cuando hay personas que se encuentran pegadas a un único referente? ¿Cómo pueden desarrollar la creatividad personas que tienen un rechazo al color? Para finalmente, ¿Cómo establecer y organizar los contenidos del Diseño Grafico en un currículo escolar, de manera que se adecuen a los tiempos que destinan las instituciones para esta materia?

En relación con estas inquietudes inicialmente ampliaré algunos conceptos respecto al término creatividad, tomado de ciertos autores que han investigado sobre el tema, y que de alguna manera hacen aportes para encontrar respuestas que enriquezcan este proyecto de investigación, para finalmente reflexionar sobre cómo una pedagogía del diseño grafico nos contribuiría a este fin.

El aprendizaje de las artes plásticas en la escuela ha llevado a que muchos autores e investigadores se cuestionen sobre la necesidad de fomentar o, desarrollar si es posible, *la creatividad* en los estudiantes. Esto, con el fin de incrementar su capacidad de concentración; favorecer la resolución de problemas

en cualquier área; darle un sentido a sus vidas, permitiéndoles la madurez para alcanzar su propia expresión. Autores que consideran además, que es necesario estimular la imaginación creativa de los estudiantes desde una dirección en la que el arte ofrece posibilidades nuevas de organización de la inteligencia que lleva a una multiplicidad de conocimientos.

Encontramos que las investigaciones sobre creatividad se han extendido lo suficiente para escribir tratados sobre ello. Y que en otros casos se ha explotado tanto el término que se ha considerado ingrediente indispensable para resolverlo todo. “La creatividad parece ser el puerto donde todo el mundo encuentra amparo, la panacea que debería solucionar todos nuestros problemas escolares”, escribe Imanol Aguirre en su texto: *Teorías y prácticas en educación artística, ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética*³ La noción de creatividad es una construcción cultural, sujeta a los cambios y contingencias de la historia, que en el siglo XX ha dado lugar a lo que Tatarkiewiez denomina pancreacionismo es decir, el uso de la noción de creatividad en todas aquellas actuaciones del ser humano. Para este autor, la creatividad es algo “Que trasciende la simple recepción, el hombre es creativo cuando no se limita a afirmar repetir, imitar, cuando da algo de si mismo”

26/07/200626/07/06

³ AGUIRRE, Imanol. *Teorías y prácticas en educación artística ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética*. Universidad publica de Navarra.

Algunos autores han reflexionado sobre ¿como se desarrolla la creatividad? O si esta se desarrolla. ¿Qué es la creatividad? y ¿Cuáles son sus componentes?, ¿Dónde reside la creatividad? Y ¿Cuáles son los procesos que la constituyen?;

¿Qué es la creatividad?

El termino creatividad se nos presenta hoy de una forma mas ambigua que nunca. Unas veces por asociarlo a conceptos próximos como inspiración, imaginación o talento (Sánchez Méndez, 1996, según Aguirre) y en otras ocasiones porque se aplica de manera indiferente a las personas, a las capacidades y a las formas de trabajo, o a los productos (Hernández, Hernández, según Aguirre)) 1997c⁴

Algunos investigadores han considerado la creatividad como característica inherente a la persona, como lo menciona Hernández Hernández, quien considera que la creatividad es una de las facultades que necesita un individuo para desenvolverse en su contexto. Así, se podría decir que un individuo en cualquier campo de acción tiende a realizar ciertas actividades con mayor o menor calidad y esto de alguna manera lo va rotulando como más o menos creativo.

Por su parte, R.R. Elliott. Propone la existencia de dos conceptos coetáneos y opuestos: uno tradicional, vinculado al mito de la divina creación y otro moderno,

26/07/200626/07/06_____

⁴ AGUIRRE, Imanol. Teorías y prácticas en educación artística ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética. Universidad publica de Navarra.1997

vinculado a las actividades mentales de resolución de problemas. Según el concepto tradicional, crear es obtener algo de la nada. Para la concepción moderna, después de la II guerra mundial, creatividad es la capacidad de resolver situaciones para las que el conocimiento, los métodos y las técnicas ya existentes no ofrecen respuesta adecuada. 'Problem solving', sitúa la creatividad en términos de inversión de nuevas ideas y de la obtención de algo a partir de ellas ("making something of")⁵ Desde esta perspectiva la creatividad ya no se entiende como la habilidad para realizar una actividad específica que difiere en algunos casos, porque dicha habilidad siempre necesita de un conocimiento técnico para ello. Por tanto este concepto remite a que la creatividad es un proceso cognitivo, que contribuye a que se generen nuevas ideas transformadoras del individuo y su contexto, que necesita de un conocimiento técnico para su configuración.

Otra característica importante de la creatividad, que nos lleva a una inmersión en la educación artística, es la habilidad que permite buscar identidad personal, autoexpresión, para poder comunicarse con los demás con originalidad. Entonces para Sefnovich, la creatividad es fundamentalmente la capacidad que le permite a los niños explorar, buscar, manifestar y crear, a partir de sus propias vivencias y de su permanente cuestionamiento frente a la realidad, pues ser creativo contribuye al conocimiento de si mismo en beneficio de una mejor comunicación e

26/07/200626/07/06_____

⁵ AGUIRRE, Imanol. Teorías y prácticas en educación artística ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética. Universidad publica de Navarra.

interacción con otros, para lo cual es conveniente propiciar un ambiente de reconocimiento y valoración ante las producciones creativas de los niños.⁶

A pesar de estas ideas, dice Víctor Lowenfeld, que en algunos programas escolares se busca que los niños aprendan a través de estructuras prediseñadas, sin tener en cuenta las necesidades internas, expresivas e imaginativas que pueda poseer el alumno, negándoles así la posibilidad de plantear, identificar o proponer problemas que son condiciones necesarias para desarrollar la creatividad. "(...) en arte por el contrario, el proceso es intrínseco, es decir que no esta fuera del niño, sino que se origina dentro de él, hallando métodos para expresar una emoción, con materiales tridimensionales, pensar en la forma de hacer que algo parezca retroceder alejándose, a un esforzarse para trazar las primeras imágenes, son todos los problemas del niño" Víctor Lowenfeld. P. 77⁷

Por otro lado, al tratar el tema de la investigación sobre la creatividad en Educación Artística, E. Hernández, según Aguirre, encuentra que "el arte había sido imitación en el periodo clásico, había sido expresión en el periodo romántico" y que "el arte concebido como creación pertenece a nuestra época". En consecuencia, el autor deduce tendencias implícitas en una serie de teorías existente sobre la creatividad. Estas son:

26/07/200626/07/06_____

⁶ SEFNOVICH, Galia Wisburd. Hacia una pedagogía de la creatividad. Ed. Trillas, Tercera Edición, Mexico, 1996

⁷ LOWENFELD, Víctor. Desarrollo de la Capacidad Creadora, Ed Kapeluz, Buenos Aires 1989.

-*La culturalista*, cuando se dice que la creatividad es sólo una construcción social de tipo histórico y no es una cualidad personal no atributiva.

-*La innata*, implícita en las teorías que sostienen que la creatividad es una cualidad innata (potencial o virtual) de los sujetos humanos.

-*La constructivista*, en relación con aquellas teorías que señalan que la creatividad es “un proceso mental y/o operacional de los seres humanos, de tipo productivo, subsidiario de la intencionalidad del proyecto o de la finalidad que persigue”.⁸

Para este autor, es un hecho considerablemente establecido que la creatividad es una variable que puede ser identificada como *un proceso*, en el cual los individuos adquieren la experiencia y los conocimientos técnicos necesarios para resolver un problema o una situación determinada. Por otro lado, también se entiende como *un producto*, cuando el individuo genera una forma u objeto que no existía. Finalmente se define la creatividad como *una característica de la personalidad* de un individuo, de la que no todos disfrutan y que de alguna manera le permite a éste sobresalir.

¿Cómo se desarrolla la creatividad?

Muchos investigadores han reflexionado sobre este problema, al parecer no hay elementos comunes en todas las personas creativas. Por tanto las estrategias

26/07/200626/07/06_____

⁸ AGUIRRE, Imanol. Teorías y prácticas en educación artística ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética. Universidad pública de Navarra.

para desarrollar la creatividad deberán tomar diversos caminos, tanto sociales, ambientales e individuales que lleven a que el individuo sea creativo en el campo que deba ser creativo. Entonces V. Lowenfeld con su “Desarrollo de la capacidad creadora” consigna: “el niño es creador por naturaleza y la función de la escuela debe orientarse a potenciar esa facultad natural, mediante estrategias didácticas como la practica de la expresión libre y la atención a la evolución natural de sus intereses y capacidades representativas”

Para V. Lowenfeld y Brittain, los factores ambientales, los sociales la personalidad del propio alumno son considerados factores propios del proceso de creación y no mera circunstancia.

Pero además un investigador renombrado y vigente como Elliot Eisner, quien se ha dirigido en investigaciones referentes al tema nos comenta “hablar de la mente como algo que se desarrolla o, aun más simple, como de algo capaz de crear puede parecer original, pero sin lugar a dudas la creatividad del pensamiento es una forma de crecimiento cultural influenciado por el ambiente en el que se desarrolla. En el curso de los niños, por ejemplo la educación escolar constituye un elemento importante en la evolución del pensamiento creativo y de ahí que la elección de la escuela sea fundamental para desarrollar un tipo de habilidades mentales imprescindibles para los niños” (*Eisner, 1991*)⁹

26/07/200626/07/06_____

⁹ PARINI. Pino. Los recorridos de la mirada. Del estereotipo a la creatividad. Ed. Paidós Arte y educación

En cuanto a la creatividad se refiere hay que echar por tierra el prejuicio de considerarla el fogonazo imprevisto, como si las imágenes y las ideas surgieran de la nada (Pág. 46)

Procesos que constituyen la creatividad

De acuerdo a los fines que tiene este trabajo de investigación, es necesario indagar sobre los procesos mínimos que se necesitan para determinar el hecho creativo y que contribuyen para el desarrollo del mismo. Entonces Imanol Aguirre, nos propone 4 maneras de representar el hecho creativo:¹⁰

- La ampliación de límites, vendría siendo la capacidad para romper con los usos definidos de algo, para darle un uso nuevo.
- La invención a partir de lo conocido para mediante asociaciones o transformaciones, generar algo especialmente nuevo.
- La ruptura de límites, que consiste en rechazar concepciones o soluciones aceptadas, problematizando lo que culturalmente viene dado. Para que la ruptura se considere creativa debe dar lugar a un nuevo orden que resuelva los problemas que originaron la ruptura inicial.

26/07/200626/07/06_____

¹⁰ AGUIRRE, Imanol. Teorías y prácticas en educación artística ideas para una revisión pragmática de la experiencia estética. Universidad pública de Navarra.

- Organización estética de los objetos, lo que quiere decir que no se inventa nada, que sólo se reordena estéticamente lo dado.

Aunque lo anteriormente descrito nos lleve a situaciones o configuraciones graficas novedosas no necesariamente implica que se este produciendo un proceso creativo, Tataikiewiez afirma que *“por mucho que la creatividad implique novedad, no siempre que hay novedad estamos ante un fenómeno creativo”* La *novedad es el alma de la creatividad*. Entonces, el contempla 5 aspectos que consienten que la novedad no necesariamente lleva a la invención de algo, sino que aprueba la reorganización estéticamente de lo que se le ofrece al individuo.

-Dentro de los cinco aspectos contempla *la vaguedad nacional*. Las cosas pueden ser vistas como nuevas a cada instante (todo cambia) o permanece en su esencia (todo permanece)

- *La gradación de la novedad*. Esta se encuentra sujeta a la gradación desde lo completamente nuevo, o lo que solo ha transformado una pequeña parte de su ser anterior. La creatividad se vinculara a las más altas cotas de novedad.

- *Las clases de novedad*. Dentro de la creatividad existen varias clases de novedad, cualitativamente diferentes, la novedad que afecta a la forma, al método, al modelo o al estilo, afecta de diferentes forma al hecho creativo.

- *Los orígenes de la novedad.* Puede ser intencionada, azarosa, deliberada, espontánea, metódica etc. Cada una de ellas constituye el sello de las diversas actitudes de las personas creativas y la expresión de sus destrezas, mentalidades y talentos.

- *Los efectos de la novedad.* En ella la innovación tiene efectos diferentes desde los neutros hasta los que conmueven al individuo, amplios grupos humanos o a la humanidad misma.

Por otro lado, el proceso creativo está estructurado por unos pasos que permiten avanzar en la actividad creadora del niño, libanby y Logan, sintetizan dicho proceso en siete fases:

-*Cognición:* Donde el creador debe llegar a ser consciente de la necesidad de crear, de solucionar un problema o exteriorizar unas ideas que le hallan estado preocupando.

-*Concepción:* Aquí es donde el individuo importa todo lo que esta en su mano para crear, dar solución a un problema determinar de desarrollar sus ideas.

-*Consumación:* Es el momento en que se materializa la creación.

-*Comunicación:* Es entendida como la necesidad de compartir la creación.

-*Fluidez:* Capacidad que permite generar rápidamente varias ideas, preguntas, soluciones y respuestas.

-*Flexibilidad*: Es la habilidad que permite encontrar y utilizar diferentes enfoques o estrategias para abordar la situación.

-*Originalidad*: Apunta a la capacidad que permite pensar posibilidades fuera de lo común, pero que sean pertinentes según el caso.

-*Elaboración*: Se convierte en la posibilidad para detallar objetos o ideas, ampliar problemas y extender situaciones.¹¹

Pino Parini plantea unas fases que podrían ser utilizadas dentro del aula para registrar el seguimiento del proceso creativo de los estudiantes y de las mismas actividades que se proponen. Dichas fases son:

- La primera fase, busca la recopilación de documentos. Se produce a la descripción y definición de los criterios descriptivos con una primera ordenación de los datos.

- La Segunda fase, da la posibilidad al análisis del fenómeno creativo. Descripción de las características con el pensamiento y la resolución de problemas.

- Finalmente la tercera fase, nos lleva a La meta cognición. Desde donde se entiende la creatividad como resultado de una serie de operaciones (creativas) cognitivas, identificadas a través de la constatación de los procesos perceptivos y mentales.

26/07/200626/07/06_____

¹¹ LOGAN, M. Lilian y LOGAN, Virgil. Estrategias para una enseñanza creativa. Ed. Oikos Tau. Barcelona 1980.

El esquematismo

Una de las dificultades que con mayor frecuencia se percibe en la enseñanza de las artes plásticas son las representaciones pobres y esquemáticas que en muchos casos contribuyen a que el individuo no sea innovador, entonces esto depende de:

-Una transposición en términos figurativos de la imagen esencial que constituye la mente cada vez que se piensa o se nombra una cosa; se vuelve de ese modo, a los procesos mentales conectados al lenguaje.

-Los principios de economía o de mínimo esfuerzo que domina ciertos comportamientos psíquicos y mentales. La forma de las cosas se reduce a la expresión unidimensional del contorno o a la bidimensional de la superficie y se eliminan los efectos plásticos, de volumen, sombra, luz, las relaciones de superposición y de cruce etc.

-Los gestos automáticos, es decir, de la tendencia de la mano a conservar el mismo movimiento cuando se está dibujando o copiando una forma.

-Los modelos, ejemplos, convencionales, etc. que han condicionado al joven desde los primeros años de escuela o bien de carencias educativas.

-La adquisición más o menos pasiva de convenciones gráficas o recursos útiles para facilitar la representación gráfica figurativa.

-La estandarización de las formas, auspiciadas por una actitud mental reticente a superar las convenciones.

-La persistencia de arquetipos que operan de modo inconsciente y tratan de reconducir las formas a la necesidad geométrica o a estructuras antropomórficas.¹²

El diseño gráfico en la escuela

Es importante encontrar herramientas que lleven a conectar la teoría de la creatividad con los procesos de enseñanza-aprendizaje del Diseño Grafico: El Ministerio de Educación Nacional presenta una serie de Lineamientos Curriculares, que permiten dirigir la enseñanza del Diseño Grafico en la escuela. Estos exponen crear en el aula un ambiente afectivo motivante, en el que los estudiantes sientan confianza para hacer sus propias propuestas; donde recuperen la identidad de género y reconozcan y amen la expresividad autentica de su cuerpo, recuperándolo de entre las presiones del consumo y de las acciones violentas. Plantean además, que el estudio del Diseño Grafico debe sensibilizar a los niños hacia su entorno visual y auditivo ofreciéndoles canales de comunicación y herramientas para "para comunicar claramente un mensaje"¹³, que les permitan reinterpretar y transformar su mundo; les propicie condiciones en las que se agudice su sentido de observación, se promueva la búsqueda, la experimentación, la investigación de su entorno dinamizando su experiencia cotidiana; les posibilite

26/07/200626/07/06

¹² PARINI. Pino. Los recorridos de la mirada. Del estereotipo a la creatividad. Ed. Paidós Arte y educación

¹³ Página 14

de esta manera la proyección de sus fuerzas creativas a sus propuestas artísticas.¹⁴

Pero, para lograr lo anterior es importante que el maestro de lugar a procesos que concreten proyectos individuales, que le den nuevos sentidos a materiales sencillos; que tengan como referencia las concepciones del mundo de la colectividad; que incluyan aprendizajes interdisciplinarios y hoy día también, comprendiendo el manejo de la tecnología de punta. Y de igual manera es importante apuntar al fomento de la creatividad.

Los Lineamientos resaltan que la educación en el diseño Grafico requiere desde tempranas edades una fundamentación sólida y clara, con conceptos bien estructurados que permitan día a día enriquecer el quehacer pedagógico del Diseño Gráfico, para lo cual aporta un soporte conceptual que aporta el Diseñador Gráfico y profesor, David Consuegra.

Por otro lado se involucran unos procesos curriculares que envuelven la visión y las habilidades manuales, siendo este un proceso creativo que comprende una visión del mundo y “un modo particular de percibir, transmitir, reconocer y valorar las cosas”. Unos procesos que se convierten en un juego dinámico entre la persona y su mundo en el que se vislumbran imágenes e ideas, las cuales se

26/07/200626/07/06_____

¹⁴ Ministerio de Educación Nacional. “Lineamientos curriculares de educación artística”. Ed. Magisterio. Bogotá, 2000

transforman simbólicamente a través de “un vocabulario de naturaleza bidimensional” mediante técnicas, normas y procedimientos específicos y se contextualizan dándoles un significado y valor.¹⁵

Para llegar a desarrollar un mar de habilidades creativas en los niños es importante seguir los procesos metodológicos que se propone para la educación artística en general, en los Lineamientos:

-Proceso Contemplativo, que invita a los estudiantes a evocar, la intuir, percibir y observar (formas de la naturaleza y de la producción cultural del medio, formas que se evocan en la memoria o que se inventan. Esto permite desarrollar la capacidad de seleccionar y de tomar decisiones.

-Proceso de Transformación simbólica de la interacción con el medio, busca que los alumnos proyecten, realicen sus obras, ordenen y contacten vocabularios para representar sus ideas.

-Proceso Reflexivo, permite la construcción de deducciones o conexiones mostrando la coherencia lógica entre su idea, los medios que utilizaron y el resultado que obtuvieron.

-Proceso Valorativo, siendo aquí donde se considera que los estudiantes han adquirido un poco más de seguridad en si mismos, un nivel de conciencia espacio

26/07/200626/07/06_____

¹⁵ Ministerio de Educación Nacional. “Lineamientos curriculares de educación artística”. Ed. Magisterio. Bogotá, 2000

temporal y unos criterios para hacer juicios de valor sobre sus propios trabajos, los de los otros y los de su contexto.¹⁶

Según los Lineamientos en Diseño Gráfico, para promover estos procesos de aprendizaje es importante realizar ejercicios divertidos donde el estudiante libere su fantasía para proponer cosas que puedan cambiar su entorno. Para los grados 7°, 8° y 9° se deben realizar ejercicios que conjuguen la estructura, la forma y el contenido, dirigiéndose concretamente a la producción de símbolos, signos, señales, que siendo sintéticas puedan transmitir mensajes “altamente comunicativos” produciendo piezas tan complejas como carteles o portadas. Además se sugiere enfatizar en estos grados las propuestas individuales en torno a la realización de signos, marcas y símbolos con objetivos claros: identidad personal, del grupo, de eventos o instituciones, monogramas para uso personal. Así mismo, marcas para productos, símbolos para grupos culturales, deportivos y cívicos dentro del mismo plantel educativo, diseñando escudos o emblemas, diseños de familias de pictogramas para señalización, etc. Con esto se busca, reforzar la autoestima, la seguridad de si mismo, construir autonomía e identificar un estilo personal; afianzar los conceptos básicos; la capacidad de observación y abstracción, llevar a cabo un proceso individual de concebir, expresar y reflexionar que se realiza y enriquece en el contexto del grupo; que se comparte y se proyecta al entorno comunitario.

26/07/200626/07/06_____

¹⁶ Ministerio de Educación Nacional. “Lineamientos curriculares de educación artística”. Ed. Magisterio. Bogotá, 2000

II MODIFICACIÓN Y REDEFINICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

Como docente practicante identifiqué aciertos pedagógicos y encontré también una serie de dificultades para alcanzar los objetivos que se proponían en este proyecto, lo cual me propongo reflexionar ahora, apoyándome en los autores consultados, buscando alternativas de solución que orienten más puntualmente la propuesta pedagógica resultante de esta investigación.

Dentro de las actividades que el proyecto “dispongo, propongo, compongo para cambiar y crea” Se constató una buena orientación pedagógica porque los alumnos, adquirieron conocimientos que les llevó a conocer sobre el trabajo que realizaban, partiendo de exposiciones concretas en la historia del arte que les condujo a ampliar su bagaje visual e intelectual, para así, construir formas visuales con sentido estético y con el objetivo expresivo y comunicativo del cual se requería. Por tanto las orientaciones impartidas apuntaban a buscar el desarrollo gráfico de una idea el cual era necesario para comunicar un mensaje de manera clara, directa e innovadora. Partiendo de pretextos visuales como un logotipo, un cartel, una tarjeta de invitación o un ser creado por la imaginación. Con los cuales se pudo llegar a establecer caminos que llevaron a que las actividades tuviesen eco dentro de la formación individual de los estudiantes.

Entonces, propusieron diseños expresivos, imaginativos y con adecuada representación, partiendo de sus gustos, de la experiencia personal, de la selección y apropiación metafórica de imágenes de su contexto. A la vez que

jugaron con tipografías manejando conceptos propios e indispensables del Diseño Grafico y de las artes en general.

La orientación pedagógica y personal suscito la superaron de miedos, como: el hecho de realizar algo diferente a lo que siempre hacían, planchas dirigidas, con las mismas formas, colores y estructura. Se enfrentaron a nuevas proporciones del papel, disminuyendo su temor a ubicarse y manejar el espacio.

Los alumnos que ya venían desarrollando el programa, pudieron diseñar composiciones graficas que comunicaron, de manera contundente, el mensaje que desearon transmitir.

Por consiguiente la liberación de la imaginación de los estudiantes se dió poco a poco, cuando las actividades comenzaron a tener más sentido para ellos y cuando dejaron de emplear estereotipos o simplemente los usaron como un elemento más que hacia parte de la composición pero que en esta imagen no recaía el mensaje que deseaban comunicar. Doy como ejemplo la actividad del mounstruo en la cual se permite percibir cada imagen como una transformación de un estereotipo visual pero que a la vez refleja cada miedo interno que tiene el estudiante, llevando a la construcción de una imagen novedosa. Esto se da porque interiormente siempre nos hemos imaginado algo a lo que le tememos, pero ese algo a lo que le tenemos tanto miedo a nacido de las innumerables imágenes o películas de terror que hemos visto, lo cual nos lleva a tomar ciertas características de cada imagen para componer una con todos estos rasgos. Entonces retomando lo planteado por Imanol Aguirre donde nos sugiere tomar como punto de partida La invención a

partir de lo conocido para mediante asociaciones o transformaciones, generar algo especialmente nuevo, como estrategia para enfocarnos al desarrollo de procesos creativos dentro del aprendizaje de las artes. ¿Es entonces indispensable que el alumno ya tenga adquirido un mínimo de imágenes con las cuales pueda transformar o fusionar para crear una nueva imagen? ¿Es necesaria una estimulación constante para que el alumno pueda llegar a este proceso? O ¿Cómo desarrollar la recursividad visual o la rememoración de una imagen que ya se ha visto para transformarla y construir una nueva?

Al partir de las anteriores reflexiones es importante puntualizar que se debe partir de un pretexto significativo que permita al estudiante involucrar sus recuerdos y de alguna manera lo lleve decodificar imágenes que le permitan comunicar con una nueva imagen su propia experiencia.

Aunque las experiencias puedan ser significativas, pueden llegar a no comprometer al estudiante en una expresión visual como sucedió con las alumnas del grupo. Las niñas parecen tener serios problemas para dibujar expresándose libremente, sin esquemas. En ciertas actividades de auto afirmación tendieron a sabotearlas haciendo chistes y les costo trabajar por su cuenta y responsabilizarse de sus tareas.

Demostaron poca definición e invención de imágenes dentro de las propuestas graficas que planteaban, llevándolas a mantener un mismo tipo de imagen o a la copia de este a lo largo de las distintas actividades. Al asociar esta dificultad con lo planteado, en primera instancia, por Pino Parini, quien sostiene que hay unos principios de economía o de mínimo esfuerzo que domina ciertos

comportamientos psíquicos y mentales, volcándose a que las formas de las cosas se reduzcan a la mínima expresión, o sea que cognitivamente, nos vemos obligados a reflejar cierta imagen en nuestra mente. Gracias a que todas las palabras tienen una imagen visual que se configura en nuestra mente, entonces el esquematismo recurre a ese recuerdo y se convierte en la única forma de plasmar determinada imagen.

Por otro lado la utilización de gestos automáticos, que llevan a que la mano conserve el mismo movimiento cuando se esta dibujando o copiando una forma, dirigiéndonos a modelos, ejemplos, estereotipo etc. que han condicionado al joven desde los primeros años de escuela o bien de carencias educativas, que obstaculizan la fluidez creativa y la liberación de la imaginación. Cuando ya tenemos una fijación visual de una imagen en nuestra mente o automáticamente ya conocemos la estructura de esta, recurrimos a dibujar siempre lo mismo porque el temor a que la imagen no sea estética, o porque no es la de moda impide que los estudiantes propongan nuevas imágenes.

Asimismo, se presenta en la práctica educativa una timidez al comunicar la imagen que se construye, conduciendo a que los alumnos se coarten expresivamente, se nieguen a comunicar lo que realizan y opten por copiar lo que plasman sus compañeros considerándolo más acertado que lo que ellos han hecho. De esta manera surgió un nuevo inconveniente ¿Cómo hacerles sentir a los estudiantes que su creación es tan significativa como la que hacen otros? Entonces, Sefnovich, nos sugiere que es conveniente propiciar un ambiente de

reconocimiento y valoración ante las producciones creativas de los niños, que contribuya al conocimiento de si mismo en beneficio de una mejor comunicación e interacción con otros, con el fin de llegar a establecer un criterio fuerte de su auto imagen. Por tanto, se debe partir de una exploración, búsqueda y manifestación para crear a partir de sus propias vivencias y de su permanente cuestionamiento frente a la realidad que lo envuelve.

Puesto que el programa aplicado quiso abarcar más de lo posible, quizás impidiendo la elaboración de productos con más calidad, surgió la duda desde las prácticas hacia cual es la estrategia adecuada para organizar determinados conocimientos del diseño grafico en un programa curricular que permitiera que los alumnos fortalezcan su imagen y los lleve a presentar propuestas creativas e innovadoras. Surge entonces, la sugerencia de David Consuegra en los Lineamientos Curriculares del Ministerio de Educación de desarrollar propuestas individuales en torno a la realización de signos, marcas y símbolos con objetivos claros: hacia la identidad personal, del grupo, de eventos o instituciones, monogramas para uso personal. Marcas para productos, símbolos para grupos culturales, deportivos y cívicos, que le permitiese a los estudiantes en primer, lugar elegir y ser participe de su propio proceso de aprendizaje ayudándolo a creer en lo que hace.

Para ello la institución debe comprometerse a mantener una continuidad con el desarrollo de una programación como lo anteriormente planteado con el fin de

desplegar a cabalidad cada una de las habilidades que el estudiante necesita para dejar fluir su expresión y su creatividad.

Dentro del desarrollo de la propuesta y específicamente con lo referente a la programación se presentaron algunos inconvenientes que llevaron a que la continuidad de la propuesta fuese interrumpida y a que el grupo elegido no fuese el mismo, impidiendo que se mantuviera el proceso.

La institución debe facilitar al estudiante las herramientas necesarias y adecuadas para que este pueda insertarse y desarrollarse con éxito a la sociedad en la cual reside, pero más aun el estudiante debe aproximarse a una búsqueda incansable de conocimientos que partan desde la autonomía personal, con el fin de adquirir valores que le permitan desarrollar, autoestima, confianza, compromiso, etc. En miras de su desarrollo personal.

En la actualidad por estar inmersos en la era de la información y la informática, el proyecto exigía el empleo de los computadores, como estrategia facilitadora del aprendizaje. Pero debido a distintas circunstancias encontramos que la institución aunque en su PEI ofrece a los estudiantes esta capacitación no esta en la capacidad ni posee la infraestructura necesaria para dicho propósito, además el conocimiento que poseen los estudiantes es demasiado limitado y en consecuencia su actitud hacia dicho conocimiento es bastante infantil, impidiendo un verdadero aprendizaje desde esta herramienta.

Para construir un aprendizaje verdaderamente significativo en el estudiante es necesario desarrollar habilidades técnicas que le permitan configurar propuestas creativas basadas en el diseño grafico. Por lo cual, el conocimiento de software

informáticos es importante para desarrollar distintos proyectos como: logotipos, póster, Tarjetas de presentación, Hojas membretadas, sobres membretados, volantes. El uso de software en el aprendizaje del diseño nos puede conducir al desarrollo del pensamiento divergente, y así a situaciones que propicien procesos creativos y expresivos.

III PROPUESTA PEDAGOGICA

1.1 Propósito

El proyecto *Dispongo, Propongo, Compongo Para Cambiar Y Crear*, proporciona una formación en Diseño Gráfico a estudiantes de 8º, mediante estrategias pedagógicas que procuran fortalecer su auto imagen, así como su pensamiento flexible, creativo e innovador, dándole la oportunidad de apropiarse con pericia de tecnologías contemporáneas, de acuerdo con las necesidades del contexto social y cultural del país, garantizando así una preparación sólida en lo académico, lo espiritual y lo social

1.2 Objetivos

Enriquecer la visión del mundo de los estudiantes, de modo que se expanda su competencia comunicativa y por supuesto sus habilidades para comunicar gráficamente.

Desarrollar habilidades para elaborar con calidad cualquier publicación o material impreso motivando la sensibilidad interpretativa de las ideas planteadas

Manejar las técnicas computacionales empleadas en la comunicación visual, en la publicidad y el diseño electrónico que permitan el desarrollo de la creatividad para brindar alternativas de comunicación visual. Elegir los medios de expresión y de representación más adecuados para cada propuesta, para conseguir un alto grado de sensibilidad por el arte y la cultura.

Adquirir hábitos racionales de trabajo e investigación, utilizándolos de forma creativa y esforzándose por superar los resultados de sus trabajos de forma constante utilizando procedimientos y técnicas con un nivel suficiente de destreza.

1.3 Perfil del estudiante que se espera formar

Se requiere formar individuos comprometidos con su imaginación, sin miedo a soñar, sensibles y perceptivos ante las imágenes del mundo que los rodea, capaces de emitir juicios estéticos para discriminar y decodificar esquemas simbólicos pre-establecidos. Individuos que estén en capacidad de visualizar, acomodar y transformar la información que se quiere transmitir a través de un orden lógico y coherente de imágenes, símbolos y textos, siendo creativos y competitivos en sus propuestas visuales.

Para responder a éstas necesidades educativas, se requiere **una institución** que permita el libre desenvolvimiento del individuo; que fomente la formación artística y visual de sus estudiantes mediante construcciones curriculares y metodologías

que permitan el aprendizaje significativo del Diseño Gráfico; que opte por estructurar líneas de investigación que tengan sentido tanto para los educando como para los docentes; que involucre la enseñanza de nuevas tecnologías, asegurando el recurso tecnológico para facilitar y no entorpecer el quehacer pedagógico.

Entonces así, podremos construir **una sociedad** con individuos capaces de comunicar, expresar, decir, anunciar formas, palabras, imágenes que subyacen en su inconsciente, sus sueños, sus recuerdos, sus vivencias, para enriquecer el imaginario simbólico de otros y propiciar proyectos sociales que comuniquen las necesidades del contexto.

1.4 Metodología

Se debe observar que esta propuesta es un proceso que se construye a lo largo de un enfoque curricular transversal dentro de cualquier institución y no es un foco aislado, por lo que con ello me dirijo a proponer: proyectos individuales que partan de un diagnóstico previo, para identificar las necesidades expresivas del estudiante, dirigiendo o concentrando todo aprendizaje en pro de su creatividad.

Es importante desarrollar una enseñanza básica de talleres, donde el alumno pueda apropiarse del lenguaje propio del diseño gráfico, y adquiera la destreza y el conocimiento de distintas técnicas, a partir de la mirada crítica sobre los valores de su contexto, que lo lleven a desplegar un aprendizaje significativo. Donde con

diferentes materiales y herramientas, lo dirija a desarrollar todo su potencial creativo construyendo elementos que lo lleven a encontrar su propia auto-expresión. Estos talleres deberían beneficiar al estudiante desde las siguientes temáticas: elaboración de papel, grabado, estampado o técnica de screm, talleres de color, talleres de composición, etc. Se presupone la duración de los talleres entre un promedio de dos a tres meses o más dependiendo la intensidad horaria de la institución; en los cuales los estudiantes estarán disponiendo de herramientas necesarias para transformar dichos conocimientos en propuestas gráficas propiciadas por las exigencias del contexto y del diario vivir de cada estudiante.

Aunque es importante trabajar en equipo, es necesario primero que todo realizar proyectos de trabajo individual que garantice y fomente la confianza de los alumnos.

Para poder puntualizar en necesidades y debilidades que presente el alumno se debe realizar; un seguimiento del expediente grafico del trabajo realizado, el alumno deberá poseer un especie de archivo o bitácora que muestre el proceso que ha realizado en beneficio de su propio aprendizaje, esto a la vez le permitirá ser riguroso en las propuestas que plantee.

1.4.1 Procesos de aprendizaje

Los procesos de aprendizaje de esta propuesta tiene como fin iniciar al alumno en la enseñanza propia del diseño grafico, propiciándoles conocimientos y herramientas para la adquisición de destrezas que le sirvan de base para su proyección como individuos en una sociedad, que requiere personas, con habilidades de juicio y evaluación y sobre todo capaces de transformar lo existente para hacerlo mas novedoso y estético.

Entonces el estudio de los medios, procesos, técnicas y métodos gráficos, pictóricos y volumétricos permiten que el alumno se familiarice con procedimientos, técnicas, lenguajes y metodologías de realización de proyectos y su empleo en la ideación y resolución de los mismos. Llevándoles de esta manera a la estimulación del pensamiento, la imaginación y la creatividad, propiciando el gusto por el descubrimiento y la búsqueda de nuevos conocimientos que los dirijan a la clasificación y descripción de las operaciones básicas y de las etapas o fases de las técnicas y procesos industriales y manufactureros del sector gráfico.

Logros esperados por procesos.

Dentro de los procesos pedagógicos se espera desarrollar logros específicos en cada una de los siguientes parámetros:

Desarrollo de la experiencia estética. Propiciar inquietudes internas que partan del mundo que los rodea para volverlos mas observadores, perceptivos y críticos como paso para la configuración de un vocabulario más funcional dentro del aprendizaje del diseño.

Desarrollo de una actitud ética. Realzar los valores de derechos de autor, para evitar el plagio de imágenes y de esta manera estimular, la confianza y el valor ante las imágenes creadas por cada uno, contribuyendo así al fortalecimiento de su auto-imagen.

Desarrollo de la creatividad. Desarrollar estrategias que le permitan al estudiante plantear y resolver problemas gráficos, de manera novedosa con una actitud de servicio; para así crear el puente entre las vivencias de los unos y la ayuda real de parte de otros. Ya que la forma de redefinir el problema, de enfocarlo, de replantearlo es lo que puede permitir la configuración de una propuesta novedosa.

Desarrollo de habilidades de socialización de trabajos. Contribuir a la Flexibilidad, apertura, comunicación, y calidez de los montajes con el fin de fortalecer la autoestima y la auto-imagen de cada estudiante frente a sus compañeros.

Desarrollo de apropiación de conocimientos del diseño grafico. Generar técnicas que fortalezcan integralmente la creatividad y el aprendizaje específico del diseño grafico y el empleo de software y tecnología para desarrollar la sensibilidad y la imaginación con el propósito de transformarlo en mensajes altamente comunicativos.

Desarrollo de valoración del contexto cultural. Establecer conexiones entre el individuo y su universo, mediante procesos de transformación simbólica que busquen la interacción del estudiante con el contexto próximo y el mundo que lo rodea, para la recuperación de sus raíces culturales. Contribuyendo de esta manera a desarrollar conciencias críticas frente a lo que observa.

1.5. DIDACTICAS

En cuanto a las estrategias didácticas de los talleres, estos deben dirigirse a establecer conceptos fundamentales del arte, la comunicación visual y el Diseño Grafico, a la vez que puntualicen técnicas y herramientas indispensables para el propósito de liberar la expresión propia de cada individuo desde actividades divertidas que le ayuden a visualizar el mundo de otra manera y lo acerquen a expresar su fantasía.

Se debe trabajar desde la elección propia del individuo hacia temas con los cuales se sientan identificados, para que la experiencia sea exitosa y ellos se crean lo que están aprendiendo y realizando.

Las ideas pueden surgir desde campañas publicitarias para promover un artista, un grupo musical, la comunidad educativa, etc. O desde la construcción de una empresa que les permita familiarizarse con el producto y así se genere un lazo significativo entre lo que hacen y quieran mostrar de él.

Es importante, focalizar algunos módulos que permitan generar un proceso lógico y secuencial, entonces en un principio

-se debe generar una interacción del color con formas abstractas para abarcar el estudio de las unidades de imagen elementales como el punto, la línea y los planos unidas al aprendizaje del color desde su relación con formas pláticas y desde sus valores absolutos, para posteriormente profundizar en elementos más complejos. Entonces este modulo se podría llamar **Diseño Grafico, conceptos y técnicas.**

- se debe contribuir en una formación en tecnología donde el estudiante adquiera los conocimientos y herramientas necesarios para desarrollar distintos proyectos gráficos. Entonces es necesario el aprendizaje de software como: Corel Draw Y Photoshop. Con el fin de incrementar el potencial creativo del estudiante, este modulo seria: **diseño por computador.**

- para un aprendizaje verdaderamente significativo se requiere un modulo de **Taller o Serigrafía** donde, El alumno ha de ser un **creador e inventor** en lugar de reproductor; ha de dominar los procesos, actividades y técnicas graficas que ha desarrollado en los anteriores módulos para desplegar su sensibilidad, imaginación, y creatividad en propuestas con mensajes claros, y contundentes.

1.5.1 OBJETIVOS DE LOS MODULOS.

Diseño grafico, conceptos y técnicas.

Aplicar todos los aspectos del Diseño Grafico tanto teóricos como prácticos en ejercicios y proyectos concretos para distintas aplicaciones, buscando ante todo la construcción y el reconocimiento de los elementos propios del lenguaje visual. El alumno aprenderá en este módulo todo lo relativo a la percepción visual, análisis de las formas y comunicación visual.

Diseño por computador

Que el estudiante conozca y aprenda a combinar las diferentes herramientas de Software orientados al diseño gráfico, tales como Corel Draw y Photoshop, para así desarrollar distintos proyectos con las nuevas tecnologías y sus variadas aplicaciones en el diseño grafico.

Taller o Serigrafía

Aprende los principios básicos de la serigrafía, con aparatos sencillos y fáciles de construir. Proporcionando las bases para una profundización posterior, y la realización de trabajos a nivel profesional, capacitando al alumno para la utilización de los distintos procesos de estampación.

1.6 RECURSOS DIDACTICOS

Se sugieren, espacios amplios y apropiados para el trabajo de formato de gran tamaño, es indispensable disponer mínimo de un proyector para acrecentar el banco de imágenes del estudiante. Disponer de equipos multimedia y computadores acordes a las necesidades que requieren Diseñadores. Herramientas necesarias para el aprendizaje del screen y de los distintos talleres que se impartan.

1.7. EVALUACIÓN

Se trata de un proceso complejo compuesto de diversas etapas en las que se analiza, sugiere, desecha, retorna, corrige, afinan detalles, se prueba, y se decide, desde una autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación que despliegue un sinnúmero de habilidades que conlleven a una retroalimentación.

Con un sistema permanente de auto evaluaciones, el alumno podrá detectar siempre las deficiencias de sus conocimientos frente a la actividad que realice. Además se tendrá en cuenta los siguientes criterios para la evaluación. El nivel de análisis y la capacidad de razonamiento y síntesis de la propuesta configurada, la apreciación de los elementos característicos y determinantes de los diseños que se propongan en penetración con los conocimientos adquiridos durante las sesiones y en las investigaciones que realicen, también se tendrá en cuenta el

grado de originalidad de las propuestas que construya sumado al correcto empleo de materiales y técnicas empleadas para comunicar el mensaje y finalmente el proceso de elaboración del diseño y la calidad y factura de la presentación.

1.7.1 Recomendaciones

Es necesario hacer una recolección sencilla de toda la producción y proceso gráfico del estudiante para poder registrar los avances y fortalezas de la propuesta pedagógica.

Es importante invitar al estudiante a ser participe de su propio proceso de aprendizaje, empleando estrategias que lo involucren y lo lleven a proponer innovaciones dentro de los procesos metodológicos y didácticos.

El empleo de las nuevas tecnologías no debe convertirse en la única salida para la construcción y configuración de propuestas novedosas, este debe desarrollar habilidades intuitivas, expresivas que los lleve a desarrollar transformaciones simbólicas entre su universo e imaginación.

BIBLIOGRAFIA

- Ministerio de Educación Nacional. “Lineamientos curriculares de educación artística”. Ed. Magisterio. Bogotá, 2000.
- Logan, M. Lilian y Logan, Virgil. Estrategias para una enseñanza creativa. Barcelona. Oikos. Tan 1980.
- Sefnovich, Galia, Wisburd, Gailda. Hacia una pedagogía de la creatividad. Trillas, Tercera edición, Mexico 1996.
- LOWENFELD, Víctor, Desarrollo de la capacidad creadora, Kapeluz, Buenos Aires, 1989. p
- Pino Parini, Los Recorridos de la Mirada; del estereotipo a la creatividad, Ed. Paidós, Buenos Aires, 2002.
- AGUIRRE, Imanol. Teorías y prácticas en educación artística ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética. Universidad publica de Navarra.

Tabla de anexos

	Pág.
Anexo 1. Observador planta física	81
Anexo 2. PEI, Colegio Departamental José Joaquín Casas	83
Anexo 3. Observador de Clases	86
Anexo 4. Guía de la encuesta	89
Anexo 5. Tabulación de la Encuesta	91
Anexo 6. Análisis de la Encuesta	109
Anexo 7. Indicadores de logros grado octavo	118
Anexo 8. Propuesta, primera fase de aplicación del proyecto	119
Anexo 9. Guías y diarios de campo primera fase del proyecto	123
Anexo 10. Evaluación, primera fase de aplicación del proyecto	139
Anexo 11. Indicadores de logros grado noveno	142
Anexo 12. Propuesta, segunda fase de aplicación del proyecto	145
Anexo 13. Guías y diarios de campo segunda fase del proyecto	150
Anexo 14. Evaluación, segunda fase de aplicación del proyecto	186
Anexo 15. Imágenes trabajos de los estudiantes	190

ANEXOS

ANEXO 1 Observador Planta Física

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO
TEMA: COLEGIO DEPARTAMETAL JOSE JUAQUIN CASAS
PLANTA FISICA

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
	<p>Cuando uno observa el colegio desde la calle, puede observar que es una estructura fuertemente custodiada ya que sobre los muros que dan a los patios hay rejas que en sus puntas dobladas llevan aros de alambres de púas. En la entrada podemos encontrar un portón grande que tiene divisiones en metal y en vidrio por el cual se puede observar hacia adentro o hacia fuera. Las áreas deportivas se encuentran en el centro del establecimiento. Se puede observar una tarima en ladrillo que permite que los alumnos desde la cancha de micro-baloncesto puedan observar lo que sucede allí, frente a la construcción se encuentra una cancha de voleibol. No se puede b́oxer ninguna zona verde dentro de la instituci3n. El edificio cuenta con tres pisos, en los cuales se distribuyen diferentes salones. En el primer piso encontramos, los bańos, la sala de profesores, la cafetería, el teatro, los laboratorios de química y ciencias. En el segundo piso encontramos la biblioteca y la administraci3n, además de varias aulas. Finalmente en el tercer piso encontramos las aulas de bilingüismo, informática y otros salones.</p> <p>Dentro de los salones, se puede apreciar lámparas sin</p>

	<p>bombillos, ventanas sin vidrios, pupitres, sin espaldar o desoldados, en algunos la mitad del tablero es en acrílico y la otra en pintura verde, no hay imagen alguna pegada en las paredes. En el segundo piso hay varios salones que tienen escalones como si fuera un teatro. En los sitios más importantes de la institución hay letreros en ingles, al bajar las escaleras también se observar carteleras que nos hechas en este idioma. La sala de profesores esta rodeada por estantes donde ellos guardan sus libros. Allí las mesas son redondas y bastante amplias.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• la institución presenta una planta física bastante fría, por eso la rudeza de los estudiantes ya que posiblemente se sienten como en una Marcel.• El deterioramiento de los distintos elementos de la institución, pueden llevar a una desmotivación de los educandos, contribuyendo de algún modo a la agresión de los mismos y posiblemente a una deserción.• El manejar letreros con otro idioma le permite al estudiante adquirir una memoria visual y un aprendizaje de vocabulario para el aprendizaje de una segunda lengua.	

ANEXO 2 PEI, Colegio Departamental José Joaquín Casas

Filosofía

Esta enmarcada dentro de los principios de desarrollo a escala humana, es decir, reconocer la necesidad del desarrollo humanístico del individuo como tal, identificándolo como un ser pluridimensional que integra las dimensiones esenciales tales como la inteligencia, la voluntad, sus principios, su cuerpo-alma, la sexualidad, su religiosidad, los principios democráticos, el pluralismo político e ideológico y su afectividad; para convivir sanamente en la sociedad de la cual forma parte.

Misión

Institución educativa que ofrece:

- Formación integral a niños, jóvenes y adultos
- Desde el grado cero al once
- Con profundizaciones en humanidades, ciencias artes y sistemas.

Mediante proyectos pedagógicos que fomenten en los estudiantes

- Capacidad lectora
- Espíritu científico y tecnológico
- Desarrollo humano
- Gestión organizativa y productiva
- Aptitudes artísticas
- Habilidades para resolver problemas.

Visión

Formación de personas, que desde la creatividad promueven responsabilidad, solidaridad, autonomía, tolerancia, desarrolló de propuestas, solución de problemas, resolver necesidades.

Principios

1. Se propiciará un ambiente institucional donde los integrantes de la Comunidad Educativa obren con justicia, tolerancia y respeto
2. Se fomentará el respeto a la igualdad humana y a la convivencia en armonía con el desarrollo pleno de la personalidad y la pluralidad.
3. La institución ofrecerá una orientación dentro de un ambiente basado en la responsabilidad.
4. Se practicará el principio de igualdad y de participación democrática en la conformación de los órganos del gobierno escolar y demás actividades que se realicen en el plantel.
5. Habrá celeridad y oportuna atención de los integrantes de la comunidad educativa y especialmente cuando se trate de contribuir en la formación integral de los estudiantes.
6. Se obrará conforme al principio de solidaridad social, respondiendo con acciones humanitarias en beneficio de la comunidad.

7. Se garantizará el acceso al conocimiento en la cual deberá manejarse con el rigor que demanda la ciencia y la tecnología, como base fundamental en la adquisición de nuevos conocimientos.

Anexo 3

Observador de Clases

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO
TEMA: COLEGIO DEPARTAMETAL JOSE JUAQUIN CASAS
COMPORTAMIENTOS EN UNA CLASE.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
<u>VALORES</u> <u>INTERES</u> <u>ATENCIÓN</u>	<p>No querían organizarse en el círculo, no querían apartarse de sus maletas, había muchas voces y ruidos que no permitían dar comienzo a la actividad.</p> <p>Después de un rato se escucha el sonido de los pájaros de la grabación y la voz de Natalia, surge para hacerlos viajar, pidiéndoles que sientan el ritmo, que se identifiquen con la música.</p> <p>Después de la relajación se pregunto si habían traído el material para desarrollar la actividad, pero solamente cuatro personas trajeron el papel para desarrollar la actividad.</p> <p>Unos jóvenes buscaban una mesa porque no querían trabajar en el suelo. Nuevamente es difícil llamar la atención de los muchachos. Finalmente se sientan en distintas partes del teatro, ponen su papel frente a ellos, con tamaños que oscilan entre el $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$ o hasta el pliego completo. Tienen a su disposición elementos como vinilos, colores y marcadores, para disponerse a desarrollar la actividad.</p> <p>La actividad consiste en escuchar distintos tipos de música y dibujar lo que sienten con cada uno. Lo que llevo a los</p>

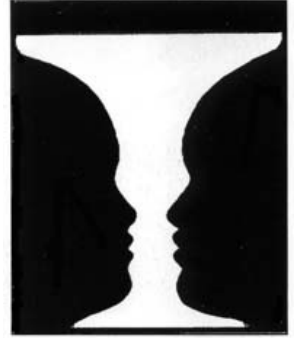
	<p>jóvenes a mostrar distintos comportamientos.</p> <p>Un joven imita el movimiento de la interpretación de un saxo, otro mueve sus manos como si estuviera dirigiendo una orquesta. Otra niña hace la percusión de unos tambores. A medida que cambia la música, otra niña se empieza a mover. En cuanto a la actividad se puede apreciar muchos formatos en blanco, otros siguen moviéndose pero no dibujan y al parar la música dicen: “hay no” “esperen, que van a poner un regueton”.</p> <p>Una niña juega con un marcador, airándola hacia arriba, al ritmo de la música.</p> <p>Los estudiantes que están más cerca de la grabadora, tienen sus hojas llenas de colores y formas.</p> <p>Algunas niñas como no trajeron materiales, tienen sus dibujos todavía en blanco y piden a sus compañeros que les regale temperas.</p> <p>Otros jóvenes además de aplicar pintura en sus soportes, también la aplican a sus rostros y se ponen a jugar.</p> <p>Al desplazarme por el salón, puedo observar que los alumnos que trajeron vinilo, presentan composiciones con explosión de color.</p> <p>Las personas que terminaron, caminan por todo el salón, observando el trabajo de sus compañeros.</p> <p>Finalmente al pedirle que vuelva a hacer un círculo en el centro del teatro, se escucha decir: “a un no he terminado” y a un después de pausada la música algunos siguen pintando.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• a los alumnos les cuesta mantener la concertación cuando experimentan un tipo de actividad que nunca antes habían realizado.	

- Los jóvenes se identifican con los ritmos musicales y se apoderan de ellos para dramatizar el movimiento que se necesita para interpretar un determinado instrumento.
- Se necesita motivación para que los alumnos traigan a la clase los materiales necesarios para generar nuevas actividades.
- Es importante sensibilizar al estudiante frente a los nuevos materiales para que encuentre su correcto uso, con el fin de que no los emplee inadecuadamente.

11. los móviles de Calder? ¿de cual? ¿Qué?

12. ¿Qué nociones manejas de la teoría del color?

13. describe que vez en la siguiente imagen



ANEXO 5		ANÁLISIS Y TABULACIÓN DE LA ENCUESTA		
Pregunta	Categoría	Respuestas.	F	M
¿Qué importancia tienen las artes para ti?	Expresión y creatividad.	Que a través de ellas podemos expresar nuestros sentimientos.		2
		La expresión de un objeto o cosa.		1
		Para mi la importancia que tiene es que nos sirve para expresarnos mejor mediante el dibujo.		2
		Para nosotras la importancia es que nos podemos expresar y demostrar toda la creatividad.	2	
		Es un modo de expresarse.		2
		Nos sirve para expresarnos mediante el dibujo.	2	
		Que nos enseña a expresar de acuerdo a nuestra personalidad.		1
	Aprendizaje	Que uno aprende cosas nuevas.	2	
		Son importantes para aprender nuevas	2	

		cosas.		
		Las artes son importantes porque sabemos más sobre el origen del color.		2
		Que aprendemos nuevas técnicas constructivas.		2
		Que uno aprende cosas nuevas.	2	
		La importancia de aprender algo nuevo cada día.		2
		Porque así aprendemos a tener más agilidad tanto en la mano como en el pensamiento.		2
		Nos ayuda a aprender más de dibujar.	2	
		Mucha, porque aprendemos ha hacer cosas nuevas y puede ser una forma de expresarse.	2	
		Mucha, aprendemos a manejar nuestras ideas.	2	
	Proyección laboral	Que nos puede servir como a carrera que elijamos.	2	
¿Para ti es más importante crear o expresar? ¿Por qué?	Crear	Crear porque podemos hacer lo que uno se imagina.		1

		Para nosotros crear porque cuando se crea algo se puede expresar con mayor facilidad lo que se ve.		2
		Crear porque por medio de crear se puede expresar.		2
		Crear porque nosotros mismos imaginamos y creamos algo.		2
		Crear porque uno puede expresarse.	2	
		Crear porque sabemos que nosotros mismo lo hicimos.	2	
		Crear por que aprendemos a manejar nuestras ideas.	2	
		Crear. Porque uno desarrolla sus habilidades.		2
		Crear porque nos ocupamos como en otro mundo, expresar porque nos expresamos de acuerdo a nuestra forma.		1
	Expresar	Expresar porque así demostramos lo que podemos realizar.		2
		Expresar porque podemos buscarle sentido al dibujo.		2

		Expresar porque es lo que uno siente.	2	
		Expresar porque con ella el profesor nos puede conocer más a fondo.		2
		Expresar porque al expresarnos también podemos crear.	2	
		Expresar porque así me entienden.	2	
		Expresar porque uno creando expresa lo que siente o piensa.	2	
	Expresar y crear	Las dos cosas porque crear es hacer lo que quiero hacer y expresar es una forma de sentimiento y lo que quiero mostrar de pintura.	2	
		Las dos porque al crear también tengo que saber expresar.		2
¿Sabes que es el diseño y que función tiene?	Crear objetos y expresar sentimientos	El diseño es crear cosas de nuestra imaginación.		2
		Invencción de un objeto.		1
		Es crear cosas de nuestra mente.		2
		Es diseñar lo que uno quieres, y su función es diseñar.	2	
		Diseño es crear algo.		2

		Crear alguna cosa por medio de la imaginación, liberar la expresión de las personas.		2
		Es crear algo, su función es que mediante el nos podemos expresar.	2	
		Es diseñar cosas de utilidad.	2	
		Es una creación y su función tiene que ver con crear, un dibujo, electrodomésticos.		2
		Darle forma a un dibujo, tener la idea sobre lo que va a ser.		2
		El diseño es algo que creamos y tiene como función expresar nuestros pensamientos.		1
		Es crear algo nuevo experimentando nuevas cosas.	2	
	Expresión de artes, pensamiento e imaginación	El diseño es algo que una persona se imagina y luego lo diseña.		2
		Es una expresión de artes manuales para contener tiempo.		2
		Realizar algo de acuerdo a nuestras ideas.	2	
		Es graficar algo nuevo en diferentes formas, expresar y compartir lo que diseñamos.	2	

		El diseño es la clase de ropa que uno va a utilizar.	2	
	No sabe	No se.	2	
¿Qué tipo de diseño conoces?	Diseño de modas	Diseño de modas		1
		Diseño de ropas.	2	
		Diseño de modas.	2	
		Conocemos los diseños de ropa y arquitectura.	2	
		Diseño de modas.	2	
		El de ropa.	2	
	Diseño grafico	Diseño grafico y artístico.		2
		Diseño grafico, diseño artístico.		2
		Diseño grafico, diseño de modas, diseño de arquitectura	2	
		Diseño grafico.	2	
		Diseño grafico.	2	
	Sin categoría	Diseño artístico.		2
		Muchos.		2
		Manual.		2

		Diseño constructivo.		2
		Diseño creativo.		2
		Dibujo artístico.		2
		Dibujo constructivo.		1
¿Dentro del diseño que tipo de temática te gustaría trabajar?	Hacia las artes.	Artes		2
		Artes plásticas.		2
		Artes plásticas.		1
	La técnica	Hacer y pintar figuras en arcilla.		2
		La pintura.		2
		Colores, marcadores y micro puntas.		2
		Bordados y dibujos en 3D.		2
		Pintura, plastilina.		2
		Pintura.		2
	El diseño de modas	Diseño de ropa y diseño grafico.	2	
		El diseño de ropa.	2	
		Diseño de modas y diseño grafico y arquitectura.	2	
		Diseñar accesorios.	2	
Diseño de modas.		2		
Ropa.		2		

	Sin categoría	Diseño plástico.		2
		La elaboración de figuras en composición artificial.	2	
		Expresión mental.	2	
¿Te gustaría aplicar nuevas tecnologías para la aplicación de diseños? ¿Por qué?	Si, para aprender cosas nuevas.	Si, por que podría aprender muchas cosas más.		2
		Si, porque haría nuevas cosas.		2
		Si, para aprender y hacer nuevas formas en 3D.		2
		Si, por que aquí no vemos sino dibujo.	2	
		Si, para diseñar cosas distintas y desarrollarlas.	2	
		Si, para aprender cosas nuevas.		2
		Si, porque aprendemos más tecnología para los diseños de dibujos.		2
		Si, porque para saber nuevas formas de dibujo.		2
		Si, porque sabríamos más sobre este tipo de diseño.		2
		Si por que podríamos conocer más.	2	

		Si, porque descubriríamos cosas nuevas.	2	
		Si, porque así nos facilitaría la creación del diseño.		2
		Si, porque se puede crear más diseños.		2
		Si, por que sabríamos más.		1
		Si, por que podemos aprender más.	2	
		Si, para aprender cosas nuevas.	2	
		Si, porque nos ayudaría a mejorar lo que hemos aprendido hasta ahora.	2	
		Si, porque me gustaría conocer más clases de diseño.	2	
marca los programas de computadora que sabes usar	Office	Word, power point.		2
word		Word, power point.		1
Corel Draw.		Word, power point.	3	
power point		Word, power point.	2	
flash		Word, power point, excel.		2
Publisher		Word, power point., excel, paint.		2
Otros		Word, power point, excel.		2
¿Cuál? _____		Power point.		2
		Word, power point., internet.	2	

		Word, power point.	2	
		Word, power point.		2
		Word, power point. Excel, derive 5, paint.		2
		Word, power point. Excel, paint		1
		Word, power point., excel y paint.	2	
		Word, power point.	2	
		Word, power point. paint.	2	
		Word, power point.	2	
		Word, power point.	2	
¿Define punto, línea y plano?		Punto: huella que deja en una superficie Plano: superficie plana Línea: sucesión de puntos.		
		Punto: una huella trazada por un lapiza. Línea: una sucesión de puntos Plano: superficie plana con alto y ancho. Punto: marca que deja un lápiz al caer Línea: punto que se desplaza ideando una línea.		
		Punto: la marca que da un lápiz al caer. Línea: es un punto en desplazamiento Plano: es una forma regular por varios tipos		

		de línea.		
		Punto: es la huella que deja un lapiza sobre un papel cuando cae verticalmente Línea. Es el desplazamiento del lapiza de un punto a otro Plano: forma compuesta por líneas de varios tipos.		
		Punto: es una huella dejada por un lápiz plano: es una recta cuya intersección es un punto		
		Punto: es la huella dejada por un lápiz. Línea: es un segmento que no contiene principio y que no contiene fin.		
		Punto. Es la marca que deja un lápiz al caer de punta sobre una superficie plana. Plano: es la estructura de algo.		
		Punto: es la huella marca por un lápiz Línea: es algo que no tiene principio ni fin Plano: es una línea compuesta por varios tipos.		

		<p>Punto: marca que se deja</p> <p>Línea: recta que se puede desplazar</p> <p>Plano: es una forma bidimensional.</p>		
		<p>Punto: es una huella dejada por un lápiz</p> <p>Línea: continuación de puntos</p> <p>Plano: superficie plana o lisa que se extiende infinitamente.</p>		
		<p>Punto: una huella dejada por un lápiz</p> <p>Línea: una sucesión de puntos</p> <p>Plano: donde se crea el dibujo.</p>		
		<p>Punto: es la huella de un lápiz sobre una superficie.</p> <p>Línea: el desplazamiento de un punto a otro</p>		
		<p>Es una huella dejada por un punto.</p>		
		<p>Punto: la marca que deja un lápiz al caer</p> <p>Línea: es un punto de desplazamiento.</p>		
		<p>Punto: es el comienzo de una recta</p> <p>Plano: es una forma compuesta por líneas de varios tipos</p> <p>Línea: es el desplazamiento de un punto.</p>		
		<p>Punto: es la marca que deja un lápiz.</p>		

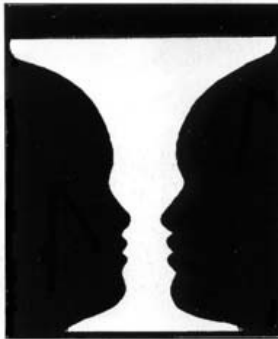
¿Qué elementos o temas conoces y has aplicado del dibujo técnico y del diseño?	Distribución del espacio y figuras geométricas	Toda clase de líneas, por que he hecho dibujos con solo líneas. El diseño es cuando aprendemos a dibujar objetos y el hombre con pasos.		2
		Regla, lápiz y hojas. La distribución del espacio.		1
		Dibujo constructivo, colores primarios, distribución desigual, planos geométricos, distribución del espacio, contraste y tonos.		2
		Planos geométricos, distribución del espacio, gamas de colores, dibujo contractivo, contrastes y la teoría del color.	2	
		Distribución del espacio, dibujo constructivo.	2	
		Los temas son:		2
		Colores análogos, gamas, tonos escalas.		2
		Dibujo constructivo, planos.		2
		Distribución igual, distribución igual vertical, distribución igual y diagonal.		2

		Distribución del espacio, distribución igual vertical, distribución igual diagonal, dibujo constructivo y teoría del color.	2	
		Construcción de dibujos, grupos tonales, planos geométricos, distribución del espacio.	2	
		Figuras geométricas. Escala tonal.		2
		Formas geométricas, distribución del espacio.		2
		El lápiz, regla, hoja, borrador, tajalápiz, colores, block		1
		Contrastes gamas del color, figuras geométricas colores primarios y secundarios.	2	
		La escala tonal, proporción de espacio, círculo cromático y ejes de simetría.	2	
		Colores complementarios dibujo constructivo, colores secundarios y primarios.	2	
¿Conoces algo sobre el pop Art., el cubismo, el arte cinético, la bauhaus, los		No.		
		No se. No.		

móviles de Calder? ¿De cual? ¿Qué?		No.		
		No		
		No		
		No conozco ninguno.		
		No.		
		Ninguno.		
		No.		
		No.		
		No.		
		No.		
		Ninguno.		
		No conozco nada.		
		No.		
		No.		
No.				
¿Qué nociones manejas de la teoría del color?	Teoría del colore	Análogos, primarios, secundarios, complementarios.		2
		Primarios, secundarios, terciarios.		2
		Colores análogos, complementarios, primarios, secundarios, terciarios.		2

		Colores suplementarios, primarios.	2	
		Los colores análogos.	2	
		Colores primarios, secundarios y terciarios.		2
		Los tonos y sus escalas.		2
		La mezcla de los colores.		2
		Colores primarios, secundarios.	2	
		Primarios y secundarios.	2	
		Colores primarios, secundarios análogos, pardos complementarios.		2
		La distribución del color.		1
		Primarios, análogos, secundarios, terciarios.	2	
		Primarios, secundarios y escala tonal.	2	
	Historia del color	Isaac newton, clasificación origen relación gama.		2
		Isaac newton: coloco un prisma, y le alumbro con luz blanca, consiguiendo una variedad de colores.		2
		La clasificación y su origen, relación y gama.	2	
		Luz blanca que atraviesa un prisma aparece muchos colores.	2	
describe que vez en la	Un solo	Una copa.	2	

siguiente imagen

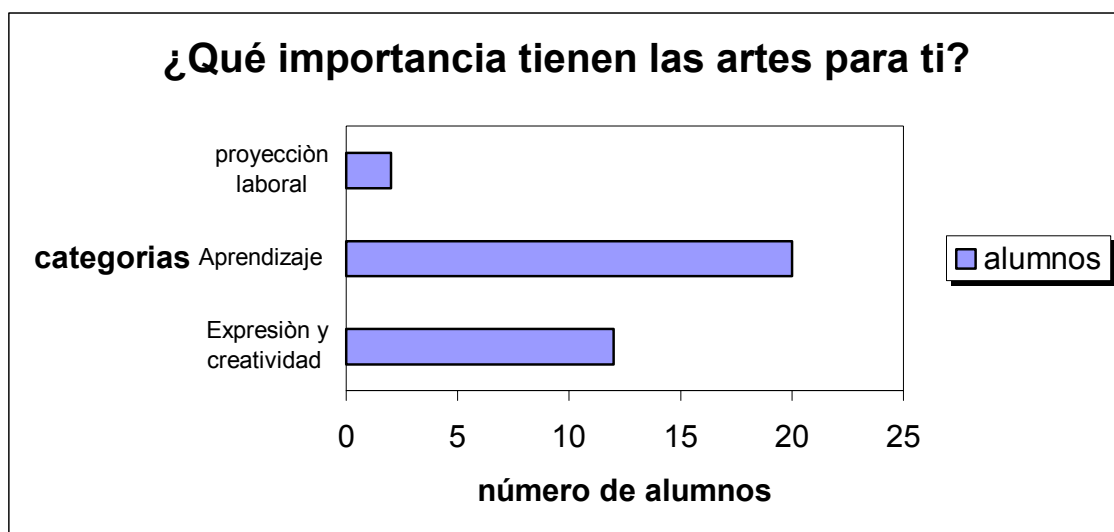


elemento (la copa)	Es una copa.	2		
	Copa.	2		
	Una copa.	2		
	Como una copa o un jarrón muy delgado.	2		
	Los dos elementos	Dos personas y una copa.		2
		Dos caras y un florero.		2
		Dos caras y una copa.		2
		Dos caras de personas de medio lado y una copa.		2
		Una pareja de personas besándose y una copa.		2
		Una copa y dos caras mirándose.		2
		Una copa y dos caras.		2
		Una copa y una pareja mirándose de frente.		1
		Un jarrón y dos caras.	2	
Una copa y dos personas mirándose de frente.		2		
Un solo elemento (los rostros)	Dos personas viéndose.	2		
	Son dos caras en la parte en negrilla.		2	
	Son dos rostros divididos por una parte		2	

		blanca.		
--	--	---------	--	--

ANEXO 6 Análisis de la Encuesta

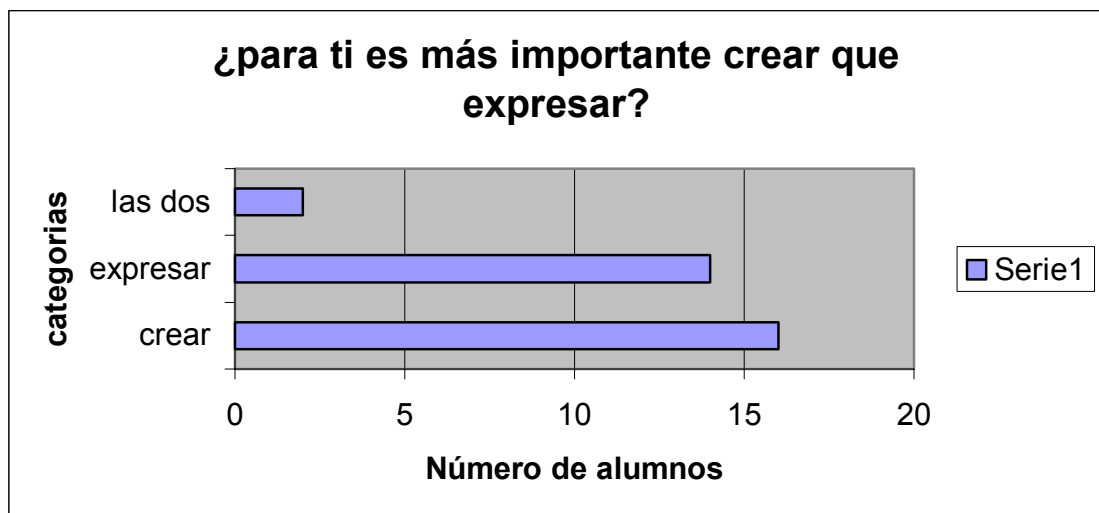
A la pregunta ¿Qué importancia tienen las artes para ti? El 57% de los alumnos contestaron que a través del arte pueden aprender muchas cosas que antes no conocían, como lugares, momentos de la historia y personas. El 37% ve en las artes la importancia de expresar y comunicar sus sentimientos y por supuesto una manera de desarrollar su creatividad. Finalmente el 5% ve en las artes un camino para desempeñarse laboralmente.



¿Para ti es más importante crear que expresar? Cuando se tabulo la anterior pregunta pude ver que para la mayoría de los encuestados eran importantes las dos, pero dirigían su respuesta a una sola categoría, por lo cual se clasificó según las respuestas. Que nos llevo al empleo de las siguientes categorías: crear,

expresar y ambas. Pero reitero que la mayoría apuntan a las dos aunque no se encuentren dentro de la categoría de ambas, por lo cual es necesario observar las respuestas.

En la grafica observamos que para el 45% de los encuestados es más importante crear. Asimismo el 40% se dirige a que es más importante expresar y el 5% llega a la conclusión que tanto expresar como crear son importantes.

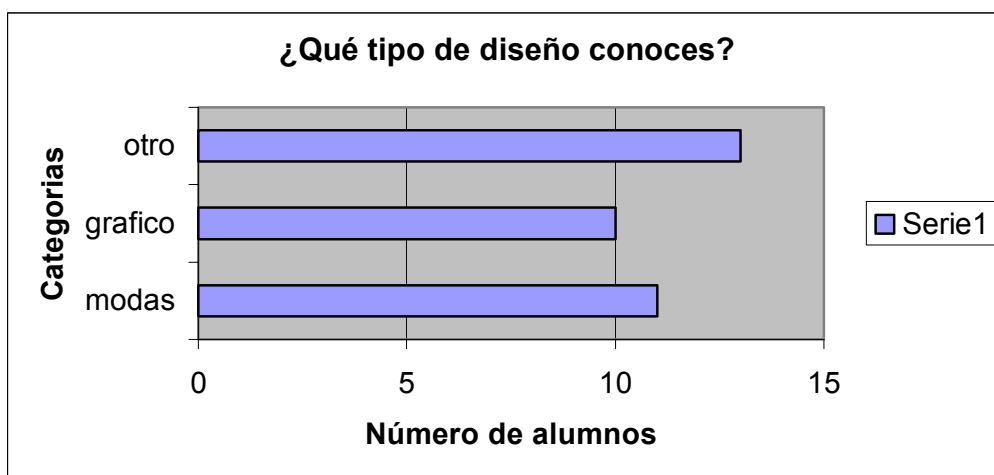


¿Sabes que es el diseño y que función tiene?

En esta pregunta el 62% de las respuestas apuntaron a que el diseño es la construcción y creación de objetos con los cuales de alguna manera los creadores reflejan sus sentimientos. Por otro lado el 28% de los encuestados consideran que el diseño es una expresión artística con la cual se desarrolla procesos de pensamiento. Solamente el 9% no sabe que es el diseño y que función tiene.

¿Qué tipo de diseño conoces?

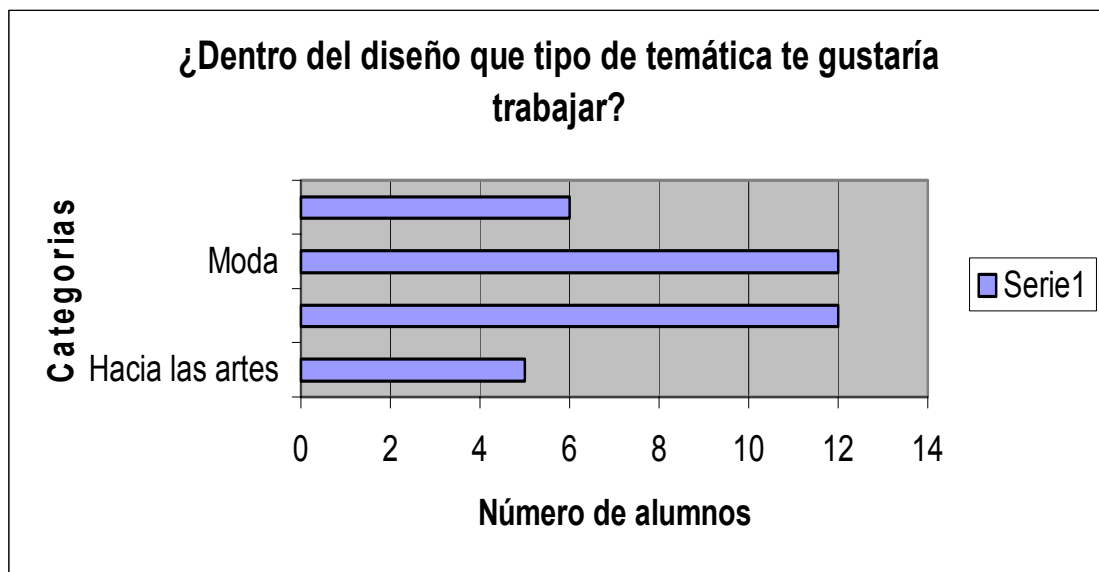
En las respuestas de esta pregunta pude identificar que un porcentaje alto no tiene en claro o no conoces algún tipo de diseño, lo que los lleva a fusionarlo con términos artísticos o inventados por ellos pero que no tiene cabida dentro de las distintas ramas del diseño. Por tanto la grafica nos muestra que el 37% de las respuestas registran que no se conocen ramas específicas del diseño. Por otro lado, el 31% solamente conoce el diseño de modas y el 28% el diseño grafico.



¿Dentro del diseño que tipo de temática te gustaría trabajar?

Las categorías que arrojó esta pregunta fueron las siguientes: hacia las artes, la técnica, la moda y algunas respuesta se introdujeron en sin categoría. El 34% de los estudiantes desean trabajar una temática basada o que apunte al diseño de modas. Sin embargo, otro 34% considera que se debería trabajar sobre técnicas

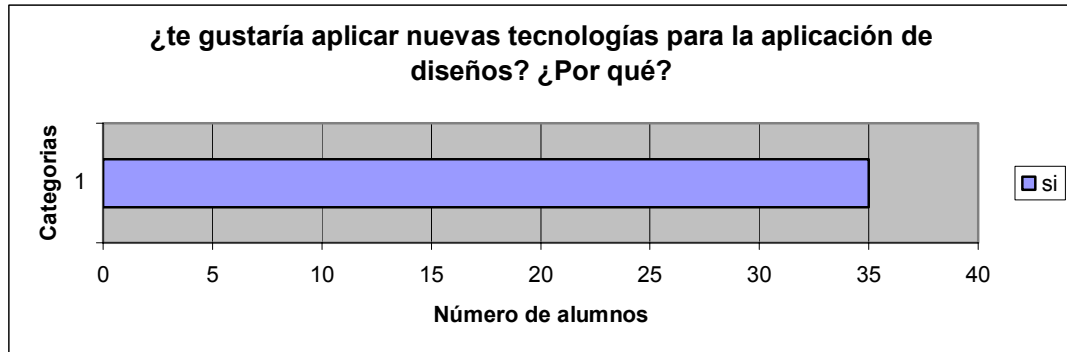
que los lleve a la expresión. El 14% enfatiza que es necesario trabajar temas que lleven un hilo conductor desde las artes. Por último el 17% establecen otro tipo de alternativas dentro de la temática a trabajar.



¿Te gustaría aplicar nuevas tecnologías para la aplicación de diseños? ¿Por qué?

En esta pregunta el 100% de los encuestados manifiestan una aspiración por emplear nuevas tecnologías, con el fin de desarrollar procesos de diseño.

Apuntado siempre a conocer nuevas formas de expresión, de aprendizaje o simplemente para cambiar la metodología que se ha utilizado constantemente en las actividades artísticas que se desarrollan en la institución.



Marca los programas de computadora que sabes usar

- Word
- power point
- Publisher
- Corel Draw.
- flash
- Otros ¿Cuál? _____

En esta pregunta aunque no se grafico el 100% de los estudiantes conocen y manejan los programas de Office, en especial Word como procesador de palabras, power point para montaje de imágenes y diapositivas. Aunque no se encuentra entre la lista muchos escribieron en otros Paint usado para dibujar y colorear. Pero no conocen ningún programa especializado para el uso del diseño grafico o industrial.

¿Define punto, línea y plano?

Las definiciones de esta pregunta apuntan a respuestas exactas, por lo cual se podría decir que manejan términos propios del dibujo. Lo que contribuiría a abordar otros conceptos que benefician el empleo de los ya aprendidos y como

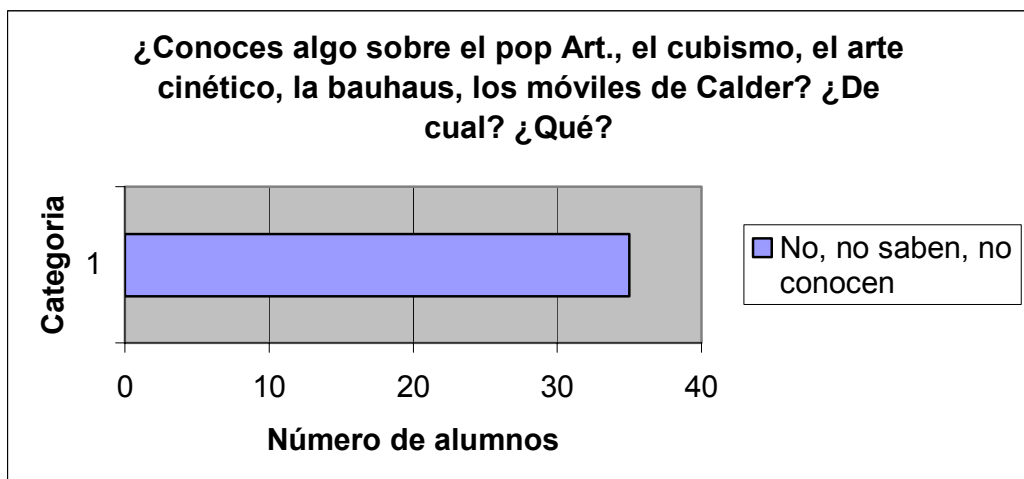
una manera de establecer las conexiones que ellos puedan hacer en el empleo de los anteriores y los nuevos.

¿Qué elementos o temas conoces y has aplicado del dibujo técnico y del diseño?

Las reapiestas apuntaron a enumerar distintos temas que han aplicado en la asignatura, por lo cual en muchas de ellas podemos ver teoría del color, clases de líneas, distribución del espacio etc. Que de alguna manera guardan relación con el enunciado de la pregunta. Lo que confirma de alguna manera las bases que se necesitan para dar un comienzo al desarrollo de un proyecto de diseño.

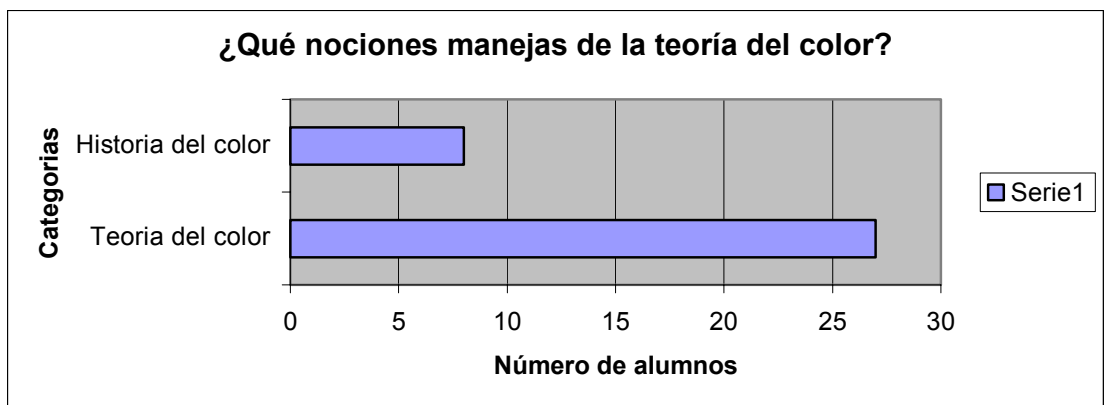
¿Conoces algo sobre el pop Art., el cubismo, el arte cinético, la bauhaus, los móviles de Calder? ¿De cual? ¿Qué?

En la grafica podemos observar que el 100% de las respuestas coincidieron en no conocer ninguna de las escuelas artísticas anteriormente descritas en la pregunta.



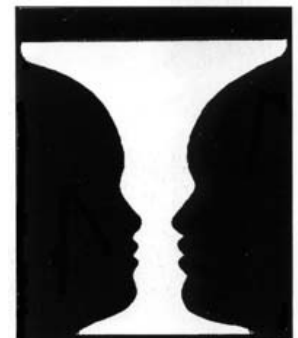
¿Qué nociones manejas de la teoría del color?

En cuanto a la teoría del color aunque se llegó a dos categorías se puede considerar que los estudiantes manejan conceptos o por lo menos mencionan términos que corresponden a esta. Por tanto el 77% maneja conceptos exactos de la teoría del color como: primarios, secundarios análogos etc. Y el 22% de las respuestas plantean los fenómenos de la refracción de la luz, la utilización del prisma y autores como Isaac Newton.

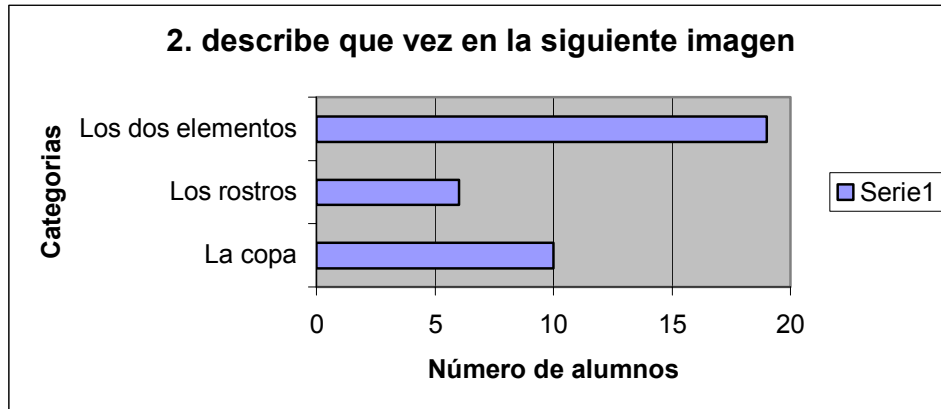


Describe que vez en la siguiente imagen

Este enunciado se hizo con el fin de medir la percepción de los alumnos. La grafica nos permite identificar lo que sucedió. El 54% de los alumnos describieron en su respuesta haber visto tanto la copa como los dos rostros. El 14 %



únicamente identificaron los rostros en la imagen mientras, el 28% solamente identificaron la copa.



Diagnostico

La mayoría de las preguntas nos condujeron a identificar fortalezas que de alguna manera contribuyen a establecer ciertos puntos de partida, para el desarrollo del proyecto. Lo que nos lleva a determinar no solo el comienzo sino muchos de los posibles caminos a seguir.

Por tanto es necesario buscar conexiones con actividades que le permitan al estudiante no solo crear objetos sino que a su vez los lleve a reflexionar sobre procesos de su propio trabajo que de alguna manera pueda brindarles la oportunidad de expresar sus sentimientos y emociones.

Aunque el porcentaje de alumnos que desean como temática el diseño de modas es un grupo considerable, nos permite pensar en estrategias que dentro del proyecto general existan pequeños proyectos que tengan como fin llegar algo así,

como diseñar el logo para una camiseta, etc. Con ello se contribuiría a abarcar las expectativas del alumno.

Por otro lado, es necesario reforzar y establecer un significado de diseño, para no permitir que el estudiante divague o se desvíe de la verdadera esencia de este. A esto también es necesario apuntar al gusto de los estudiantes por querer aprender programas de computación para el propósito de diseñar o realizar actividades que les permitan no solo aprender cosas nuevas sino que de alguna manera los beneficie en un futuro.

En la encuesta también pudimos hallar algunas debilidades que se pueden superar dentro de las estrategias que se propongan para el desarrollo del proyecto. Ya que en la pregunta numero 10 el 100% de los estudiantes respondieron que no conocen nada sobre el Pop Art, Cubismo, Arte Cinético o la Bauhaus. Lo que nos lleva a introducir estos temas dentro de la estructura de teoría que se debe generar en el programa de diseño a establecer dentro proyecto de grado.

Finalmente para desarrollar la percepción y observación de los alumnos es necesario proponer actividades en espacios abiertos y cerrados que les permitan detectar detalles de situaciones, momentos y objetos con el fin de sensibilizar la mirada y permitirles adquirir capacidades de reflexión sobre el contexto en el cual se desenvuelven.

ANEXO 7 indicadores de logros grado octavo

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
 JORNADA TARDE
 NOVIEMBRE 9 DEL 2004
 GRADO OCTAVO
 CUARTO PERIODO

Nombre de la actividad	Logros	Indicadores de logros
Jack y Jill	Utilizar distintos símbolos para comunicar una idea.	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona, escoge y asigna símbolos para comunicar una idea.
Blanco y negro	Poder identificar el espacio negativo de un objeto y expresarlo a través de texturas.	<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra dispuesto a considerar de manera sensible la naturaleza y las cosas que hacen parte de su mundo.
Zoom	Ir de lo general a lo particular, identificando los detalles y las características propias de un objeto.	<ul style="list-style-type: none"> • Parte de la observación minuciosa para mostrar su capacidad innovadora dentro de sus producciones artísticas.
Geometrización	Poder descubrir figuras geométricas en formas y objetos de la naturaleza y de nuestro contexto próximo.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseña y elabora producciones abstractas con figuras geométricas para la difusión de ideas
Módulos y submodulos	Realizar composiciones a partir de la repetición de módulos. Aplicando conceptos como simetría, ritmo equilibrio y tensión	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesta inquietud por la creación y desarrollo de formas tridimensionales y bidimensionales, mediante la repetición de módulos y submódulos.

ANEXO 8 Propuesta, primera fase de aplicación del proyecto

Primera fase de aplicación del proyecto

Durante el mes de octubre y parte de noviembre, pretendo desarrollar un proyecto de sensibilización y desarrollo de la observación y la percepción partiendo de algunos conceptos de diseño. Con el fin de:

- Familiarizar al estudiante con conceptos de diseño, para que en el próximo año se aplique la propuesta de trabajo de grado.
- Iniciar a los alumnos en procesos creativos, partiendo de la observación y decodificación de símbolos ya establecidos.
- Desarrollar la capacidad de percepción a través de actividades que le permitan interactuar con su contexto.

Propuestas

Nombre de la actividad	Objetivo	Desarrollo de la actividad	Recursos	Evaluación
JACK Y JILL	Utilizar distintos símbolos para comunicar una idea	Cada niño tendrá seis formatos de papel. En cada formato dibujara una escena diferente.	Hojas de papel lápiz símbolos	Dentro de la socialización de cada una de las

		<p>Cada escena llevara el siguiente titulo: Jack y Jill Fueron arriba de la colina. A buscar un balde de agua. Jack se callo. Y rompió su corona. Después vino Jill dando volteretas.</p>		<p>historietas los jóvenes podrán identificar que cada uno tiene una manera diferente de emplear símbolos para comunicar la misma idea.</p>
DESCUBRO TEXTURAS	<p>Fomentar en el alumno la capacidad de observación y el desarrollo de la visión espacial, dentro de su contexto más próximo.</p>	<p>Los alumnos se desplazaran dentro de la planta física de la institución para buscar distintas superficies que les permita frotar y sacar la imagen con las cuales construirán una</p>	<p>Pliero de papel periódico o craft Lápices carboncillo, tizas de colores Crayolas.</p>	<p>Realizar una composición con mínimo 3 de las texturas encontradas dentro de la</p>

		composición que luego socializaran.		institución .
BLANCO Y NEGRO	Poder identificar el espacio negativo de un objeto y expresarlo a través de texturas.	Aplicando el concepto de espacio negativo y positivo. Observaremos y dibujaremos algunos objetos reales, como: jarrones, llaves, casas, pelotas, etc. Para identificar en ellas el espacio negativo y así colorearlo.	Hojas de papel Color negro Vinilo negro.	Dibujar un paisaje. Dibujar el mismo paisaje coloreando de negro el espacio negativo.
ZOOM	Partir de lo mas mínimo de una imagen para construir una historia	Por grupos se distribuirán varias imágenes, las cuales poseerán pocas características (las imágenes tendrán un zoom que solo nos permite ver detalles, o texturas). Los alumnos partiendo de estas mínimas	Hojas de papel Colores Imágenes aumentadas	Se tendrá en cuenta la creatividad de la composición en el alejamiento de la imagen.

		características inventaran el contexto del dibujo		
COSTRUYENDO SEÑALES	Fomentar y desarrollar la observación y la creación de símbolos pre-establecidos que tienen como fin comunicar un mensaje	Se partirá del recuerdo de las señales de tránsito que los alumnos se encuentran cuando viene de su casa al colegio. Tomaran una de esas señales y construirán una nueva con otra imagen, pero que comunique lo mismo. Luego se les dará el nombre y significado de la señal de tránsito desconocida, para que inventen una nueva	Cartulina Lápices Colores marcadores	Se tendrá en cuenta que la innovación y la comunicación de la idea en cada una de las propuestas.

ANEXO 9 guías y diarios de campo primera fase del proyecto

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS

JORNADA TARDE

GUIA # 1

Proyecto de sensibilización, desarrollo de la observación y la percepción

Grado:_____ **Fecha**_____ **Hora:**_____

Tema:

Jack y Jill

OBJETIVO

Utilizar distintos símbolos para comunicar una idea

AMBIENTACIÓN

Se habla de los distintos símbolos que emplean los comics para comunicar, accenso, descenso, caída, golpe, etc.

MARCO CONCEPTUAL

Desarrollar un vocabulario visual partiendo del significado de símbolo

ACTIVIDAD

1. para realizar la actividad necesitas seis formatos de papel del mismo tamaño, lápiz y colores.
2. marca cada formato de papel teniendo en cuenta los siguientes títulos.
Jack y Jill
Fueron arriba de la colina.
A buscar un balde de agua.
Jack se callo.
Y rompió su corona.
Después vino Jill dando volteretas.
3. define cuales van a ser tus personajes. (Jack y Jill pueden ser dos mariposas, dos flores, dos amigos etc.
4. utiliza mínimo dos símbolos de los que se encuentran colgados en el tablero para comunicar el enunciado de cada escena. Para dibujar cada escena tendrás seis minutos.

EVALUACIÓN

Socializar con los compañeros la historieta que construyeron.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION JACK Y JILL.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	<p>Cuando se solicito el material, algunos de los alumno no tenían material para trabajar. Entonces algunos sacaron hojas del cuaderno y otros trabaron por ambas caras del papel o en algunas hojas que les proporcione. En un principio no sabían como definir sus personajes y se escuchaba los comentarios de “que hago” “no se me ocurre nada”... unos observaban al compañero de al lado para ver como iban o que estaban haciendo. Y se escuchaba comentarios burlones.</p> <p>Cuando se terminaba el tiempo de cada escena, algunos ya habían terminado y otros pedían más tiempo. Algunos me llamaban y preguntaban si lo estaban haciendo bien.</p> <p>Finalmente se termino la última de las escenas y se preparo el ambiente para realizar la socialización. Al principio todos se negaron a pasar voluntariamente y tuve que señalar quien pasaba. Como los dibujos se realizaron en lápiz no podían ser observados desde muy lejos y tenían que ser rotados de puesto en puesto.</p> <p>Algunos hacían comentarios de las imágenes que veían de</p>

	<p>sus compañeros y a otros les causaba gracia las imágenes. Otros veían que habían empleado los mismos símbolos para comunicar lo mismo y se escuchaba “yo también use este”</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• son recursivos en el uso del material, porque les interesa la propuesta de trabajo.• Se percibe que los estudiantes necesitan una constante aprobación de las actividades que realizan.• Algunos deben recurrir a mirar o a copiar lo que hace su compañero para poder realizar el trabajo.• No hay respeto por el trabajo del compañero, y por ello se teme exponer el propio, para no quedar en ridículo.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 2

Proyecto de sensibilización, desarrollo de la observación y la percepción

Grado:_____ **Fecha**_____ **Hora:**_____

TEMA

Descubro texturas

OBJETIVO

Fomentar en el alumno la capacidad de observación y el desarrollo de la visión espacial, dentro de su contexto más próximo.

MARCO CONCEPTUAL

Técnica del frotage

Tramas y texturas

ACTIVIDAD

1. para iniciar la actividad deberás acceder a materiales como: un pliego de papel periódico, edad media o craft, tizas de colores, lápices carboncillo, carbones de leña o Crayolas.

2. elige un lugar dentro del colegio donde encuentre superficies ricas en texturas.

3. pon el papel sobre la superficie que te haya agradado y con la tiza, el carboncillo o la crayola frota sobre el papel hasta que aparezca la figura. Realiza este procedimiento hasta que llenes la hoja de papel.

EVALUACIÓN

Faltando veinte minutos para terminar la sesión regresa al salón y socializa tu trabajo con tus compañeros. Intervenir el trabajo con colores y crear una composición.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION DESCUBRO TEXTURAS.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	En un principio se encontraban muy eufóricos porque muy pocas veces se les realiza ejercicios de dibujo fuera del aula, algunos traían el papel, pero no los materiales para frotar, por

<p>DIFICULTADES</p> <p>LOGROS</p>	<p>lo que tenían que esperar a que otro compañero terminara de hacer el suyo.</p> <p>Era frecuente encontrar que no buscaban nuevas texturas sino copiaban las mismas que el compañero ya había realizado. Unos frotaron sobre los rombros del piso, otros escogieron los ladrillos de la pared, otros los barrotes y rejas de las ventanas. Algunos encontraron texturas en ruedas y rayos de bicicleta y hasta en un balón que consiguieron.</p> <p>Unos se agrupaban otros trabajaban individualmente, pero todos desplegaban su pliego de papel sobre alguna superficie para frotarla.</p> <p>Aunque algunas veces se ve que hacen grupos para hablar de cosas no referentes a la actividad. Al final algunos deciden ponerse a jugar con el balón que encontraron.</p> <p>El retorno al salón fue un poco lento, pero cuando ya nos encontrábamos animadamente algunos alumnos se ofrecieron a ser los primeros en mostrar lo que habían hecho, contando donde habían encontrado la superficie.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• aunque se sienten estimulados al cambiar de ambiente no aprovechan correctamente la importancia de la actividad y terminan haciendo otras cosas.• Les cuesta observar el ambiente que les rodea por que finalmente hacen únicamente lo que se le ocurre a otro o lo más obvio.• tal vez por que la actividad tenía una terminación algo abstracta se sentían más confiados a mostrar lo que habían hecho porque era una copia de la realidad y no imagen que los mostrara en su esencia.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 3

Proyecto de sensibilización, desarrollo de la observación y la percepción

Grado:_____ **Fecha**_____ **Hora:**_____

TEMA

Blanco y Negro

OBJETIVO

Poder identificar el espacio negativo de un objeto y expresarlo a través de texturas.

MARCO CONCEPTUAL

Definición de espacio positivo y espacio negativo

ACTIVIDAD

1. emplea una hoja de tu cuaderno por cada uno de los objetos que se vayan mostrando. Además necesitas, lápices negros o lápiz carboncillo.

2. primero dibuja el contorno y los de taller de cada una de las figuras que se ubican como modelo en el frente del tablero.
3. luego en otra hoja dibuja y colorea el espacio que rodea a cada una de las imágenes que observas.

EVALUACIÓN

Dibuja un paisaje, con todos los detalles que desee, aplícale color o vinilo, luego has una copia del dibujo y con ella aplica el concepto de espacios negativo coloreándolo con vinilo negro.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION BLANCO Y NEGRO.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	Durante el desarrollo de esta actividad el error mas frecuente que cometían los alumnos era el de siempre dibujar los detalles interiores de la imagen, que no eran necesarios para ubicar el espacio negativo, algunos se dirigían a dibujar el contorno pero en algunos momentos se perdían y dibujaban

	<p>líneas que cortaban el espacio en cual hacia parte del espacio negativo.</p> <p>Aunque la disposición de los elementos permitía ser observados desde cualquier Angulo del salón, muchos de los alumnos dibujaban el objeto como si estuvieran viéndolo de frente.</p> <p>Fue constante el murmullo, “yo no puedo dibujar eso”, “que tengo que hacer”... otros se paraban y observaban el dibujo de su compañero, algunos se dirigían hasta el objeto y lo miraban detenidamente.</p> <p>Cuando se cambiaba el objeto se escuchaba el “aun no he terminado” pero debían continuar con el siguiente. Durante el transcurso de la actividad recorrí varias veces el salón para orientar el trabajo de algunos niños, eso no va ahí, observa el objeto, que entendiste por espacio negativo. Fueron algunas de las preguntas que arroje para contribuir al desarrollo de observación del alumno.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• a pesar de la explicación y de los ejemplos dados, los alumnos no tienen una conciencia viso espacial, se niegan a ver más allá de lo que habitualmente ven y se quedan con eso.• Necesitan desarrollar fuertemente ejercicios de percepción y observación que les ayude a detallar mejor el mundo que los rodea.• Se podría inferir que la explicación no pudo ser clara o los alumnos no prestaron la debida atención que les permitiera desarrollar adecuadamente el trabajo.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 4

Proyecto de sensibilización, desarrollo de la observación y la percepción

Grado:_____ **Fecha**_____ **Hora:**_____

TEMA

Zoom

OBJETIVO

Partir de lo más mínimo de una imagen para construir una historia

MARCO CONCEPTUAL

Que es el zoom:

ACTIVIDAD

1. observa a través de la cámara fotográfica y comenta con tus compañeros que sucede cuando se acerca y se aleja el lente.
2. observa las imágenes de zoom que se presentan como ejemplo.
3. para realizar la actividad es necesario hacer grupos de 5 personas, además debes tener lápices de colores, papel, etc.

4. un fotógrafo tomo la imagen que tienes en tu grupo, pero le hizo un acercamiento que lo único que tomo fue algunas texturas y pequeños detalles. Toma los detalles que ves y crea una nueva fotografía haciendo un alejamiento de la imagen. Tienes que inventar toda la imagen, pero debes mantener los rasgos de la fotografía del grupo.

EVALUACIÓN

Desarrollo de la actividad teniendo en cuenta la propuesta de imagen.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION ZOOM

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	<p>Pase puesto por puesto, enseñándole a cada uno como se ven las imágenes lejos y cerca de través de una cámara fotográfica con zoom, muchos estaban emocionados y le gustaba ver como la imagen se agrandaba y se achicaba, se escuchaban comentarios como “que nota”, “ se ve como si lo pudiera tocar”... Todos estaban muy ansiosos de pasar y poder observar a través de la imagen y gritaban quiero ver otra vez.</p> <p>Luego cuando vimos los ejemplos recordaban cuando habían</p>

	<p>visto a través de la cámara y daban ejemplos.</p> <p>Cuando nos dispusimos a realizar la actividad de dibujo y las imágenes fueron ubicadas por cada grupo, empecé a observar que las dificultades nos llevaban a que algunos jóvenes no sabían que dibujar, como inventar lo que estaba pasando antes de tomar esa “foto”.</p> <p>Algunos se limitaban a identificar los rasgos de la imagen y luego lo que hacían era dibujarla de un tamaño más pequeño y la dejaban así, otros por su lado le inventaban una ambientación personajes, formas todas acorde a una posible solución.</p> <p>Aunque el hecho de que una imagen fuese colocada por grupo, pretendía que se mostraran varias propuestas a partir de esta, se observó que algunos de los alumnos recurrían a copiar lo que hacía su compañero.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• para los jóvenes es más significativo vivir con un ejemplo la propuesta de actividad que se les asigna. Esto les ayuda a memorizar el concepto y a poderlo aplicar en un ejercicio.• Necesitan desarrollar la imaginación para poder construir y proponer nuevos mundos sin el temor a ser rechazados y seguros de sí mismo.• Con lo anterior es también importante el desarrollo de la autoestima, de confianza en sí mismo que les permita liberarse de temores.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 5

Proyecto de sensibilización, desarrollo de la observación y la percepción

Grado:_____ **Fecha**_____ **Hora:**_____

TEMA

Construyendo señales

OBJETIVO

Fomentar y desarrollar la observación y la creación de símbolos pre-establecidos que tienen como fin comunicar un mensaje.

MARCO CONCEPTUAL

Cuales son las señales de tránsito.

ACTIVIDAD

1. reflexiona sobre las señales de tránsito que has visto en el trayecto de tu casa al colegio. Comenta con tus compañeros cuales son y que significa.
2. elige una de las señales que has visto y dibújala empleando el material que quieras, pero que prevalezcan los colores.

3. toma un nuevo soporte y construye una nueva señal que tenga el mismo significado de la que escogiste anteriormente.

EVALUACIÓN

A cada alumno se le entregara el nombre de una señal de transito desconocida y en un soporte dibujaran la señal mostrando el significado de esta.

Se tendrá en cuenta la nueva imagen que propongan y las características novedosas que esta presente.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION CONTRUYENDO SEÑALES

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	<p>Se enumeraron de 1 a 9 y a cada número se le fue asignando el titulo de una señal de transito, a medida que se disponían a dibujar comenzaban a cuestionarse sobre que hacer, como dibujarlo y hasta que significa esa señal. Mostraban el dibujo que habían hecho y preguntan si así era, algunos preguntaban a su compañero de al lado cual le había tocado y se oía el comentario "eso es más fácil" otros pedían ayuda a otro compañero para que les dibujara algo.</p> <p>Unos se desplazaban por todo el salón y solicitaban utensilios.</p>

	<p>Los que me mostraban algo, había que exigirles que fuesen claros con la imagen, algunos no tenían en cuenta el espacio del papel y cuando se les decía que le aplicaran color, contestaban a mi no me gusta, prefiero aplicarle sombras, los que no habían traído materiales tuvieron que hacerlo con su esfero.</p> <p>Cuando observaba los dibujos, eran un tanto infantiles y algunos carecían de rasgos de género, otros de los dibujos se volvieron demasiado técnicos y se veía la necesidad de usar una regla, la usaban para todo, la pedían prestada.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• aunque dicen querer aprender cosas, no lo demuestran en la actitud no traer ni siquiera los materiales indispensables para trabajar en la clase.• Existe una negación al color, talvez les cuesta aplicarlo por que no lo saben hacer, no tienen los materiales o simplemente les da pereza hacerlo.• Se percibe la negación que tiene a expresar les cuesta comunicar y platear cosas creativas por que están siempre comparando su trabajo con el de los demás, lo que les ocasiona malestar con el suyo.• Aunque el ejercicio en algunos momentos tal vez necesite de instrumentos de ayuda como la regla, se les convierte en una necesidad para expresar sobre el papel.	

Anexo 10 Evaluación, primera fase de aplicación del proyecto

• RESUMEN EXPERIENCIAS

<u>TEMA</u>	<u>ASPECTOS POSITIVOS</u>	<u>ASPECTOS NEGATIVOS</u>
JACK Y JILL	La actividad permitió el reconocimiento y el empleo de signo y símbolos para la comunicación de mensajes. Se pudo identificar que cada persona tiene una manera diferente para comunicar algo, pero al emplear ciertas estructuras establecidas se genera el mismo mensaje.	Los ejemplos que se dieron para personajes fueron tomadas por los estudiantes, aunque les asignaron características propias se puede apreciar muchos trabajos similares. El empleo del color no se puede distinguir en ningún trabajo.
DESCUBRO TEXTURAS	Permitió una interacción con la institución, que llevo al desarrollo de la percepción y la observación de elementos que anteriormente eran inexistentes por que no se estaba sensibilizado para percibirlos. El descubrir que todo elemento en la naturaleza	La falta de respeto de los estudiantes para desarrollar la actividad lleva a que hagan las cosas por salir del paso.

	puede dejar su propia huella.	
BLANCO Y NEGRO	Se realizaron varios ejemplos con objetos traídos al salón de clase, con los cuales uno a uno se definió el espacio negativo y positivo de dicha imagen. Esta actividad permitió el desarrollo de la observación y la conciencia del espacio, gracias a la interacción con el objeto.	Se debió partir de oscurecer totalmente la superficie del papel para que con el empleo del borrador se pudiera sacar las el espacio positivo de la imagen y así los estudiantes pudiesen entender mejor la actividad. Aunque se realizaron varios ejemplos en la actividad final se apreció dificultades en la definición del espacio negativo.
ZOOM	La actividad llevo a que los estudiantes propusieran cosas nueva, que partían de una imagen fragmentada. El contacto con un lente zoom les permitió entender la esencia de la actividad y hacerla significativa.	No se aprecia color en las imágenes que construyen los estudiantes.
COSTRUYENDO SEÑALES	La estrategia consistía en el desarrollo de la percepción y la interacción con el	Las imágenes que propusieron muchas de ellas era copia de otra imagen que otro

	contexto externo de la institución. Con el fin de llegar a desarrollar propuestas graficas creativas, ingeniosas y creativas.	compañero ya había realizado, los dibujos carecían de características novedosas
--	---	---

ANEXO 11**Indicadores de logros grado noveno**

**COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JUAQUIN CASAS – CHIA – CUNDINAMARCA. J. T.
 PROPUESTA CURRICULAR EN ARTES – AÑO 2005.
 CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO
 GRADO 9°.**

EJES TEMATICOS POR PROYECTOS	OBJETIVOS	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	COMPETENCIAS	EVALUACIÓN
LOGO	Fortalecer el imaginario simbólico de los estudiantes dentro del desarrollo de sus habilidades de percepción y apropiación de las imágenes propias de su contexto.	Conoce y aplica los procedimientos, técnicas y materiales utilizados en la creación de símbolos y signos con una valoración crítica, con el fin de desarrollar el sentido estético.	Comunica sus ideas mediante el empleo de signos, propios	Emplea signos y símbolos para mostrar la esencia de si mismo o de una cosa.	Los estudiantes diseñaran una imagen corporativa propia para aplicar a distintos elementos como: camisetas, tarjetas, papelería, folletos, etc.
MOVIL	Comprende y valora la importancia del estudio de las formas orgánicas como partida para la identificación de	Con base en los conceptos de diseño, emplear módulos tridimensionales para la creación de una escultura aérea o móvil.	Realiza con facilidad signos abstractos y tridimensionales para emplearlos en ejercicios con módulos.	Utiliza con propiedad la terminología específica y correspondiente de la asignatura	Exposición de dos móviles que partan del empleo creativo de material

	módulos y submodulos en la naturaleza.				reciclable, que muestren el empleo de módulos y submodulos
CARTEL	Desarrollar la expresividad partiendo de ideas y metáforas con el empleo de símbolos visuales para diseñar composiciones graficas que mantengan un lazo comunicativo con el espectador.	Recurriendo a los conceptos adquiridos el estudiante es capaz de elegir la técnica y el estilo grafico para expresar un mensaje involucrando una imagen para comunicar un propósito.	Investiga y escribe sobre la producción grafica de su contexto	Aplica y utiliza con propiedad los procedimientos al igual que el empleo de materiales adecuados para realizar representaciones graficas de cualquier asignatura.	La presentación de cuatro carteles que promuevan un acontecimiento o que inviten a fortalecer el reconocimiento de una comunidad indígena.
REVISTA	A través de la exposición de conceptos fundamentales sobre la imagen, el estudiante utiliza una terminología acorde, para darle un sentido comunicativo a la imagen.	Partiendo de los contenidos aprendidos en la asignatura el estudiante estará en la capacidad de crear y analizar mensajes publicitarios	Reconoce y relaciona proporciones, tamaños, distancias y colores en la aplicación de cuadrículas para la organización de textos	Compone estructuras para distribuir el espacio de textos e imágenes con el fin de comunicar una idea.	Desarrollar una revista informativa, recreativa o deportiva donde se plasmen los diferentes elementos tipográficos y de

					composición de texto que apunten a las expectativas propias de cada alumno.
OBJETO UTIL	Mediante ejercicios que potencien los mecanismos perceptivos, desarrollar la memoria visual y actitud creativa en los alumnos a través de imágenes y formas procedentes de su contexto.	A través de una exploración del entorno, utiliza manifestaciones de carácter tridimensional para desarrollar aplicaciones en el entorno.	Transforma diferentes materiales para realizar prototipos con significado claro y contundente	El estudiante es capaz de argumentar y defender la idea que desarrollo y del proceso que utilizo para dar rienda suelta a su imaginación.	Mostrar el prototipo del diseño de un objeto que tenga un fin útil, en el cual se perciba los conceptos aprendidos. Ej. una lámpara, una cenefa, un porta lápices etc.

Anexo 12 Propuesta, segunda fase de aplicación del proyecto

Proyectos	Ejes temáticos	Contenidos básicos	Temas principales	Objetivos	Costos y presupuestos	Cronograma
Logotipo	Diseño gráfico	Elementos básicos del diseño.	Punto, línea y plano.	Define los conceptos de punto línea y plano con total apropiación	1 block de papel bond	Febrero 24
			El ritmo	Identifica los distintos ritmos que pueden concebirse en una composición.		
			Composición	Define con sus propias palabras el concepto de composición.		
			Forma	Emplea formas para generar composiciones orgánicas.		
			Volumen	Utiliza diferentes técnicas para generar volúmenes.		
		Percepción del color	Círculo cromático	Maneja un vocabulario pertinente para hablar del color.	Vinilo blanco, negro, rojo, amarillo y azul. Pinceles.	Marzo 10
		Color pigmento	Define las propiedades y			

				de axialita		
			Simetría	Construye composiciones simétricas		
			perspectiva	Utiliza la perspectiva para simular una realidad en sus composiciones.		Abril 7
	Diseño asistido por computador	Terminología acerca de Windows	Menús desplegables Barra de tareas Botones de cuadro de diálogos	Identifica los comandos básicos en Windows, como herramienta fundamental para la apropiación de un programa especializado en el diseño.	1 disco de 3 1/2	
El móvil	Diseño gráfico	Técnicas tridimensionales	Modelado	Emplea materiales adecuados para generar modelos en 3D	1 kilo de arcilla cartón paja y colbón	Abril 14
			Construcciones	Elabora construcciones empleando cartones.		
	Diseño asistido por computador	Trabajo básico con imágenes digitales	Crear una imagen Abrir una imagen Archivar una	Utiliza las opciones básicas para manipular, transformar e imprimir una	Imagen digitalizada.	

			imagen Imprimir una imagen	imagen digital para acercarse al lenguaje mínimo de un programa de diseño.		
El cartel	Diseño gráfico	Técnicas bidimensionales	Collage	Reconoce las características propias de un collage	Revistas Crayolas	Abril 21
			Frotagge	Realiza frotagge para generar expresiones plásticas.		
	Diseño asistido por computador	selecciones	Menú selección Modificar marco de selección Contornear la selección	Distingue las distintas herramientas que permiten seleccionar una imagen para establecer diferentes efectos en la imagen digital.	Imágenes digitales	
La revista	Diseño gráfico		Formato	Identifica los distintos tipos de estructuras para organizar un texto.	Colbón Cartones Cinta engomada Cartulinas	Abril 28
			Encuadernación	Emplea un método de encuadernación para construir su		

				bitácora.		
			Portadas	Organiza imágenes y textos para proponer portadas.		
			tipografía	Crea nuevos tipos de letra para emplearlos en sus bocetos.		
	Diseño asistido por computador	Paletas de herramientas	Activar y desactivar Los menús de las peltas	Conoce cada menú de forma individualizada, para acercarse a cada una de las funciones que estas proporcionan a la hora de configurar una imagen		
Creación de un objeto útil	Diseño		Módulos	Construye distintos formas partiendo de la repetición de módulos.	Cartón paja, colbón, balso.	Mayo 5
	Diseño asistido por computador	Retoque de imágenes.	Filtros.	Utiliza diferentes imágenes para conseguir resultados óptimos en la manipulación de imágenes.		

Anexo 13 Guías y diarios de campo segunda fase del proyecto

**COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 1**

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado: __901__ **Fecha** __FEB24/2005_ **Hora:** _____

Tema:

Línea, punto, contorno o plano

OBJETIVO

Fomentar la innovación y la creatividad desde la planificación de procesos complejos que los lleve a completar formas.

MARCO CONCEPTUAL

Se desarrollaran los concepto de

Línea

Punto

Contorno o plano

ACTIVIDAD

1. Aplica los conocimientos recordados y aprendidos en la sesión.

2. en la hoja encontraras una grafica donde deberás unir las líneas, completar las formas, para crear o descubrir una imagen final.
3. aplica color al dibujo que descubriste.

EVALUACIÓN

Se tendrá en cuenta la percepción y la innovación que se utilizo para construir una imagen a partir de los rasgos mínimos que presenta la guía.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION PUNTO, LINEA CONTORNO O PLANO.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	Quando se daba a conocer los conceptos, los estudiantes se rehusaban y quejaban de copiar los significados en el cuaderno. A pesar de que el ejercicio parecía fácil y algunos de los alumnos lo hicieron saber, se pudo observar que algunos de ellos se paraban a copiar y a mirar lo que hacían otros, o simplemente alguno comentaba en voz alta sobre el dibujo

	<p>que realizo, “yo le hice el pelo de Barth Simpson” “a mi me salio un pollo”... dando características que otros terminaban copiando. Esto se pudo constatar cuando entregaron el ejercicio, pues se podía observar formas repetidas o con características similares.</p> <p>Por otro lado, aunque el ejercicio exigía la aplicación del color muy pocos fueron los que lo emplearon.</p> <p>Las formas que obtuvieron algunos de los estudiantes poseían características un tanto infantiles, pollitos, soles con anteojos etc.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• los estudiantes se encuentran muy cohibidos al tratar de proponer formas nuevas, únicamente ven las imágenes ya establecidas como referentes.• Su imaginación es poco prolifera, aun están condicionados por muchas imágenes del contexto lo que les impide plasmar cosas de su propia imaginación.• la poca confianza que tiene de su trabajo les lleva a copiar lo que hacen sus compañeros.• Tal vez han manejado pocos contenidos en los anteriores años, por lo cual se rehúsan a copiar o a aprender cosas nuevas que las pueden aplicar en toda su vida.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 2

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado:__901_____ **Fecha**__MARZO 3/2005_____ **Hora:**_____

Tema:

Jugando con planos

OBJETIVO

Promover y estimular la autoestima y la confianza en sí mismos desde la habilidad para expresarse y comunicarse a través de planos establecidos.

MARCO CONCEPTUAL

Se trabajan conceptos de:

Composición

Teoría del color, colores primarios, secundarios y terciarios.

ACTIVIDAD

1. en la hoja de actividad encontraras una lista de formas geométricas dibujadas.
2. con cada figura geométrica inventa distintas formas.
3. recuerda que siempre debes mantener el plano original.

4. elige una figura geométrica y realiza una composición aplicando los conceptos de teoría del color.
5. utiliza vinilo para crear las mezclas.

EVALUACIÓN

Por problemas de tiempo la segunda actividad deberá ser terminada en la casa, se tendrá en cuenta la distribución de los elementos en la superficie del papel, y la aplicación de los conceptos de teoría del color.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION JUGANDO CON PLANOS

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	Cuando desarrollaban la actividad de inventar figuras partiendo de planos geométricos, se quejaron de que la actividad era para niños de pre-escolar. Sin embargo se observaba lo esquematizado que se encontraban pues algunos empleaban el cuadrado para dibujar la típica casa con ventanitas, la mayoría de las niñas tomaban el círculo y con el dibujaban la florecida o el

	<p>baloncito.</p> <p>Unos se tocaban la cabeza y miraban para todos los lados, haciendo comentarios de “nos se me ocurre nada”. Cristian es un líder del salón, cuando termina muestra sus dibujos a los demás generando alboroto, algunos lo victorean y alaban su trabajo, unos piden su ayuda “dibújame esto...” y otros recurren a copiar algunas cosas, o se les ocurre cosas parecidas.</p> <p>Cuando empezamos a desarrollar la segunda actividad, algunos no habían traído los vinilos o el soporte, además no tenían en donde hacer las mezclas por lo tanto usaban el mismo soporte. Algunos se quejaron al terminar la sesión de no querer aplicar vinilo en otra actividad.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Aunque la actividad es propuesta para desarrollar habilidades para proponer cosas, menosprecian el recurso y se mantienen apáticos por lo que terminan copiando lo mismo que otros.• Algunos subestiman su trabajo y se cohíben de dejar salir su imaginación y ni siquiera conectan las imágenes que a diario perciben en su propio contexto.• En cuanto al uso del color se niegan a emplearlo, aunque se estimule dentro de la actividad hay un rechazo constante, casi siempre hay que decirles que lo empleen, muy pocos lo utilizan por iniciativa propia.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 3

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado:___901_____ **Fecha**___MARZO 17/2005_____ **Hora:**_____

Tema:

El logotipo

OBJETIVO

Desarrollar habilidades para el empleo de signos y símbolos con el fin de mostrar la esencia de si mismo o de una cosa.

MARCO CONCEPTUAL

¿Qué es un logotipo?

¿Cuántas clases de logotipo hay?

¿Qué pasos se debe seguir para elaborar un logotipo?

¿Qué características debe tener un logotipo?

ACTIVIDAD

1. toma apuntes de los conceptos más importantes que expondrán tus compañeros en el salón.
2. escribe en tu cuaderno una lista de rasgos y características que te identifiquen. Ten en cuenta que te gusta hacer, que significa tu nombre.

3. aplicando los conceptos aprendidos en clase y tomando los rasgos más importantes de tu personalidad construye un logotipo o imagen que te identifique.

EVALUACIÓN

En la imagen que presenten se deberá apreciar algunos de los conceptos aprendidos durante la sesión, deberán distinguir su imagen de un isologo o de un logotipo y se tendrá en cuenta la comunicación de esta.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION EL LOGOTIPO

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	Antes de la clase hubo una activad del colegio por lo cual la clase comenzó con una hora de retardo. Los alumnos a lo que se les había encargado la exposición no prepararon nada, asumieron una actitud de usted no nos dijo, se nos olvido, no creíamos que era para hoy etc. Entonces realice la explicación correspondiente a los términos referentes al logotipo.

	<p>Los estudiantes estuvieron atentos a la explicación y copiaron lo que consideraban importante.</p> <p>Mientras observábamos algunos ejemplos de los distintos tipos de logotipos, algunas niñas decidieron realizar actividades de la clase siguiente, entonces sacaban sus atlas y copiaban mapas, aunque se les llamo varias veces la atención se rehusaba a guardarlos.</p> <p>Con el tiempo en contra, finalmente se explico en que consistía la actividad y se escucharon comentarios de “a mi degusta patinar, ¿puedo usar unos patines para hacer mi logotipo? etc....otros preguntaban donde podían averiguar sobre el significado de sus nombres, y les conteste que en Internet. La actividad se dejo para ser realizada en la casa.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• falta desarrollar el sentido de la responsabilidad, les da lo mismo si hacen o no hacen los trabajos.• No le ven valor a la asignatura como tal, para ellos es más importante presentar los trabajos de la siguiente clase que elaborar el que se propone durante la sesión.• Muy pocos se interesan por saber donde averiguar cosas nuevas que les aporte a sus vidas, prefieren sumirse en el conformismo de la mediocridad.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 4

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado: _ 901 _____ **Fecha** __ MARZO 31/2005 _____ **Hora:** _____

Tema:

Creando letras

OBJETIVO

Desarrollar habilidades y competencias para la elaboración de tipografías creativas, coherentes y representativas de la fusión de una letra y una palabra.

MARCO CONCEPTUAL

Intaglio

Positivo y negativo

ACTIVIDAD

1. se explica previamente el concepto de positivo y negativo sobre imágenes traídas a la clase.
2. escoge una letra del abecedario y luego piensa en una palabra que comience por dicha letra.
3. en tu cuaderno de apuntes realiza bocetos, tomando características de la palabra, para fusionarlas a la letra. Diseña diferentes tipos de letras.

4. escoge la letra que posee más características de la palabra y en cartón paja, construye la letra con alto relieve.

EVALUACIÓN

Cada alumno, mostrara ante el grupo el trabajo que realizo y los demás trataran de identificar la letra con la palabra que eligió el compañero.

Luego sacaran una copia utilizando la técnica del intaglio.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION CREANDO LETRAS.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	<p>Cuando tienen que escribir los conceptos se escuchan reproches, haciendo referencia que esa clase no es para escribir.</p> <p>Cuando se dieron las instrucciones, cada uno empezó a pensar en una letra y luego en su palabra, algunas muy obvias como: la A de Amor, Ángel, etc.</p> <p>La mayoría de los hombres comenzaron a hacer su bocetación en el cuaderno, se acercaban o llamaban para solicitar ayuda o aprobación sobre lo que diseñaban.</p> <p>Las niñas presentan dificultad para imaginar, preguntan sobre lo que hay que hacer y sus bocetos se van a imágenes</p>

	<p>prediseñadas y se puede observar que algunas se acercan a otras para copiar los que estas están haciendo. Otras se quedan un largo rato esperando, mirando para todos lados, como esperando que se les ocurra algo y en uno que otro momento se escucha el comentario “no se que hacer”.</p> <p>A medida que se acercan a un tipo de letra que es del agrado de ellos, comienzan a dibujar sobre el cartón paja y se disponen a cortarlo. Los que no traen material buscan por todo el salón para ver quien les presta algo, otros hacen fila para usar unas tijeras o un bisturí para poder cortar su dibujo.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• la receptividad de las niñas es muy baja hacia las actividades que se proponen en cada sesión, les cuesta mucho trabajo entender las instrucciones, lo que les impide desarrollar el ejercicio correctamente. Se aprecia la dificultad de proponer imágenes que partan de su imaginación.• Aunque las actividades propicien nuevas situaciones se aprecia el poco interés que tiene para conseguir los materiales y trabajar en la clase.• Se niegan a recuperar los conceptos impartidos en sus cuadernos, prefieren solamente escucharlos, no le dan importancia que estos tienen.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 5

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado:__901____ **Fecha**__ABRIL 7/2005____ **Hora:**_____

Tema:

El móvil

OBJETIVO

Aplica conceptos básicos del diseño, empleando módulos bidimensionales y tridimensionales para la creación de una escultura aérea o móvil.

MARCO CONCEPTUAL

¿Qué es un móvil?

¿Qué es una escultura aérea?

¿Quién es Alexander Calder?

¿Qué es el arte cinético?

ACTIVIDAD

1. se realizara la exposición sobre Alexander Calder, su Obra. Luego escucharán y verán imágenes sobre el arte Cinético.
2. los niños que están a cargo del proyecto “el móvil” realizarán una pequeña muestra de ejemplos visuales de los móviles, explicando en que consisten y

como se pueden construir. Partiendo de la investigación que previamente han realizado.

3. se mostraran imágenes en diapositivas y en algunos libros sobre las esculturas realizadas por Alexander Calder.
4. se explicara los tipos de materiales que se necesitan para realizar el móvil como: alambre, cartón, icopor, materiales reciclados etc.
5. el trabajo debe ser realizado en la casa y tendrá un plazo de 15 días para ser entregado.

EVALUACIÓN

El móvil tendrá las siguientes características: el empleo de figuras geométricas, el uso de colores complementarios, materiales reciclados y formas creativas e innovadoras.

Cada uno de los estudiantes pasara al frente y expondrá su trabajo, puntualizando en las características anteriores.

DIARIO DE CAMPO
OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO
TEMA: DESARROLLO DE SESION EL MOVIL.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	<p>Cuando los niños que deben realizar la exposición sobre el tema, se observa la poca importancia que le prestan a lo que dicen los compañeros, aunque varias veces se les llama la atención y en algunos momentos se les pregunta sobre lo que están diciendo, únicamente apuntan a decir la última frase que escucharon o responden que no entendieron.</p> <p>Cuando se observaron las imágenes del libro de Alexander Calder algunos se acercan y piden que se les preste el libro, otros no les interesaba y preferían hacer cosas de otras materias, otros preguntaban que si así tenían que hacer el trabajo o preguntaban que tipo de materiales podían emplear para construir el móvil.</p>
<u>INFERENCIAS:</u>	<ul style="list-style-type: none">• se interesan por hacer cosas de otras materias y no por enriquecer su banco de imágenes.• La falta de respeto hacia los compañeros les impide prestar atención a los conceptos que investigan sus compañeros, pareciese que le quitan validez a lo que ellos puedan decir.

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 6

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado:___901_____ **Fecha**___ABRIL 14/2005___ **Hora:**_____

Tema:

Simetría

OBJETIVO

Desarrollar propuestas que partan de elementos simétricos y que sometan la finalidad principal del producto, eligiendo los medios de representación más adecuada.

MARCO CONCEPTUAL

Conceptos de simetría

Concepto de axialidad

ACTIVIDAD

1. mediante imágenes traídas al aula se explicara el concepto de simetría y axialidad. Se deberá consignar en el cuaderno cada uno de los conceptos con un ejemplo visual.

2. se les entregara una hoja con un pre-diseño de un camión, en las puertas traseras del camión deberás desarrollar una imagen corporativa y partir de los conceptos aprendidos para realizar el diseño.
3. por filas, se adjudicara a cada estudiante un tema o producto para realizar la imagen corporativa sobre este. Ejemplo: leche, pescado, juguetes, ropa, fruta. Etc.

EVALUACIÓN

Para la evaluación se tendrá en cuenta que la imagen posea las características que promuevan el producto y necesariamente deberá ser simétrica.

Cada uno de los estudiantes mostrara su trabajo y explicara el proceso que realizó para la construcción de dicha imagen.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION SIMETRIA

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	Algunos comenzaron a trabajar enseguida, sobre la hoja, otros sacaron su cuaderno y se aproximaron a una imagen que luego desarrollaron en la hoja de actividad.

<p>DIFICULTADES</p> <p>LOGROS</p>	<p>Aunque algunos ya se encontraban desarrollando su imagen, a otros les costo mucho trabajo decidir que hacer, lo que les producía un tanto de angustia.</p> <p>Uno de los estudiantes quien termino antes que los demás, provoco que todos los demás compañeros de la fila de al lado se levantaran para mirar lo que el había realizado, especialmente este niño llama mucho la atención por sus trabajos, aunque es muy creativo, ejerce una influencia negativa dentro del grupo.</p> <p>En cuanto al trabajo, se aprecia que la deficiencia de los trabajos en la tipografía, aunque las imágenes son muy novedosas, las letras difieren con la imagen, el tamaño no es el apropiado, espacialmente no ocupan el lugar adecuado o simplemente carecen de trabajo.</p> <p>Las niñas realizaban el trabajo como siempre muy esquematizadas y con poca originalidad.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Aunque la imagen que proponen empieza a ser más novedosa, se aprecia una división entre la imagen y el texto provocando un desequilibrio visual.• Se aprecia la importancia que tiene para algunos la bocetación previa, lo que los lleva a ser cada vez más rigurosos frente a los ejercicios que realizan.• En cuanto a la dificultad que presentan las niñas por recurrir siempre a imágenes esquemáticas la situación no ha cambiado.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 7

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado:___901_____ **Fecha**___ABRIL 21/2005_____ **Hora:**_____

Tema:

Tensión, escala, positivo y negativo

OBJETIVO

Resolver propuestas elementales de Diseño Grafico con elementos tipográficos que permitan distinguir o apreciar conceptos bien definidos.

MARCO CONCEPTUAL

Tensión

Escala

Positivo y negativo

ACTIVIDAD

1. previamente se explicaran unos conceptos de diseño que serán indispensables para el posterior desarrollo de la actividad, por lo cual deberás establecer ejemplos para su mejor entendimiento.
2. para realizar la actividad necesitas 3 formatos de papel del mismo tamaño, colores, lápices, borrador, etc.

3. a cada uno de los estudiantes se le entregara un abecedario con una tipografía totalmente diferente.
4. usando el abecedario aplica cada uno de los conceptos aprendidos en la clase. Recuerda que cada termino deberá ser realizado en un formato diferente.

EVALUACIÓN

Los formatos deberán poseer o mostrar el significado de cada uno de los términos aprendidos en la clase.

Es indispensablemente la aplicación de color dentro de cada uno de las aproximaciones visuales que se realice.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION TENSIÓN, ESCALA POSITIVO Y NEGATIVO

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA	Cuando se les pide que empiecen a copiar los conceptos, algunos de los estudiantes se niegan, puntualizando que

ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	<p>ellos no quieren copiar en la clase de artes.</p> <p>Cuando se acercan al escritorio para escoger un abecedario, se puede apreciar la confusión, se aglomeran, se empujan unos quieren el tipo de letra que escogió otro compañero, otros se conforman con el elegido y se disponen a trabajar.</p> <p>Los que copiaron en el cuaderno el significado de los conceptos y tienen alguna duda miran sus apuntes.</p> <p>Otros se acercan para mostrarme lo que están realizando, con el objetivo de buscar aprobación frente a lo que están realizando y preguntan que color deberían emplear para el trabajo.</p> <p>El concepto que más trabajo le dio fue el de tensión, por lo que terminaban copiando o haciendo el mismo ejemplo que se había empleado para dar la definición de este y que aun se encontraba en el tablero</p>
<u>INFERENCIAS:</u> <ul style="list-style-type: none">• Para permitirle a los estudiantes que elijan, es necesario realizar estrategias que impidan la desorganización del grupo.• Se percibe desinterés por las explicaciones de los conceptos que se deben manejar en clase, contribuyendo a que los trabajos presenten deficiencias.• Muestran inseguridad por la aplicación del color, por lo cual recurren a buscar aprobación del empleo de este en las actividades que realizan.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 8

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado:_____901_____ **Fecha**__ABRIL 28/2005__ **Hora:**_____

Tema:

El cartel

OBJETIVO

Se aproxima y explora formas visuales para transformarlas creativamente en propuestas graficas para promocionar un producto.

MARCO CONCEPTUAL

Que es un cartel

Que se define por Pop Art

ACTIVIDAD

1. presta atención a los conceptos que darán tus compañeros, durante la exposición que han investigado, resume lo más importante y con tus palabras construye tu propia definición sobre ¿Qué es un cartel?
2. para realizar la actividad necesitas un cuarto de cartón paja, vinilos, pinceles, recortes, pegante etc.

3. realiza algunos bocetos en tu cuaderno sobre un cartel que promocione un producto.

4. elige el boceto más apropiado para realizarlo en el cartón paja, no olvides aplicar los colores necesarios.

EVALUACIÓN

Se expondrá los carteles alrededor del salón y se ira hablando de las características que posee cada uno, enfatizando las fortalezas.

Finalmente se darán algunas recomendaciones para mejorar la calidad de factura de algunos de los trabajos.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION EL CARTEL.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	Aunque se les había pedido que trajeran revistas y periódicos para realizar la técnica de transfer. Solamente uno de los estudiantes trajo el material. Con el material que el estudiante tenia, se le explico la técnica a todo el grupo, les pareció algo novedosa,

	<p>preguntaban si era como sacar una fotocopia.</p> <p>Luego los estudiantes empezaron a realizar sus bocetos en el cuaderno. Algunos de los bocetos proponían cosas novedosas, pero aun seguían muy esquematizados.</p> <p>A pesar que ya habían trabajado actividades que requerían el empleo de tipografías, la mayoría seguían usando la letra de cartelera que usualmente emplean para las exposiciones, entonces seguían usando la misma y no proponían nada, y en cuanto a la distribución de las letras en el espacio se aprecio exactamente lo mismo.</p> <p>Cuando ya decidieron realizar la actividad sobre el cartón paja, algunos le hicieron márgenes al cartón y a pesar de los conceptos vistos y aprendidos durante las sesiones proponían carteles como si fueran carteleras de exposición, con letras diminutas, espacio en blanco, la imagen centrada y en algunos casos demasiado pequeña.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• los alumnos no realizan transferencia de la información o de los aprendizajes que realizan, aparentemente se percibe que cada una de las sesiones y actividades que se realizan son totalmente separadas las unas de las otras impidiendo conexiones que los lleve a aplicar estos conocimientos en propuestas novedosas.• Aunque se trate de generar aprendizajes nuevos, la situación económica o la actitud displicente de los estudiantes impiden que se aprendan cosas útiles y nuevas.	

JORNADA TARDE

GUIA # 9

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado: ___ 901 ___ **Fecha** ___ MAYO 5/2005 ___ **Hora:** _____

Tema:

Construyendo una historieta

OBJETIVO

Comparte e ilustra ideas artísticas significativas de manera creativa, comunicando su visión particular del mundo.

MARCO CONCEPTUAL

La historieta

Asesoría de proyecto

ACTIVIDAD

1. se explicara que es una historieta y se realizara un breve recorrido en la historia.
2. se entrega un formato de papel en el cual se encuentra dibujado la cinta de una película, con tres escenas.
3. en el formato de papel desarrolla una historieta en tres escenas.

4. inventa distintos personajes y desarrolla una secuencia lógica, no olvides aplicar color

EVALUACIÓN

La idea es desarrollar una historia en tres escenas, se tendrá en cuenta las características de los personajes que realicen y el desarrollo de la trama, además del empleo del color. Con lo anterior cada uno de los estudiantes mostrara el trabajo que realizo y narrara su propia historieta.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION CONSTRUYENDO UNA HISTORIETA.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	Cada uno de los estudiantes tomo su hoja, algunos comenzaron a mirar para todas partes. Uno de ellos quiso sabotear la actividad y de manera graciosa recordó un chiste que se desarrollaba en tres escenas y fue lo que plasmo en la historieta, luego al mostrarle esto a sus compañeros, aun los que ya habían comenzado, borraron su trabajo para hacer lo mismo, hasta algunas de las niñas se vieron influenciadas. Apenas terminaban se paraban y mostraban su imagen a otros compañeros, para medir la gracia que su historieta

	<p>ocasionaba.</p> <p>Se podía apreciar que las imágenes estaban acompañadas de pequeños textos que iban narrando el chiste en cada una de las escenas.</p> <p>Después de esta actividad nos dispusimos a realizar la asesoría a cada uno de los distintos proyectos y aunque ellos tenían un trabajo previo de bocetación. Mientras me disponía a hablar con cada uno de ellos, para revisar su proceso, se podía observar que no hacían lo que deberían estar haciendo, unos se paraban y caminaban por el salón, otros hablaban y hacían corrillos, y otros hacían las tareas de otras asignaturas y cuando les pedía sus trabajos no habían hecho nada, rápidamente hacían que trabajaban, y hasta otros contestaban “era para hoy”</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• a pesar de la edad en la que se encuentran los estudiantes estos no poseen la responsabilidad para realizar un trabajo autónomo, impidiendo de esta manera que se avance en el proceso y por su puesto generando deficiencia en la calidad de los trabajos que presentan.• Se muestran alienados por lo que hace un individuo líder en el salón, dejando de lado su propia imaginación para terminar copiado lo que todos hacen.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 10

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado:_____901_____ **Fecha**____MAYO 12/2005_____ **Hora:**_____

Tema:

Creando un monstruo

OBJETIVO

Comunica espontáneamente imágenes desde su propia evocación o invención para realizar propuestas graficas con significados claros y contundentes.

MARCO CONCEPTUAL

Actividad de creación

ACTIVIDAD

1. recordar situaciones, películas, historias de monstruos que de alguna manera marcaron una imagen en nuestro subconsciente.
2. en un formato de papel tomar distintas características de esas imágenes que recordaron y crear su propio monstruo.

3. en un formato de papel describir cada una de las características del monstruo que dibujo.
4. por todo el salón se reparten las descripciones de las imágenes que cada estudiante elaboró.
5. intenta dibujar la imagen que tienes descrita en el papel que recibiste.

EVALUACIÓN

Se tendrá en cuenta cada una de las características que el estudiante haya puesto en dibujo que elaboro. Se contrastara la descripción del dibujo con la imagen creada por cada estudiante y además con la imagen que se realizó mediante la descripción.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION CREANDO UN MOUNSTRO

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES	Después de que se les dijo en que consistía la actividad, los estudiantes comenzaron a recordar y contar historias sobre películas de terror, luego comenzaron a dibujar su monstruo y algunos se paraban para mostrar lo que habían hecho o lo

LOGROS	<p>que estaban haciendo.</p> <p>Por otro lado, se escuchaban comentarios que buscaban similitud de la imagen con una ya diseñada por los medios gráficos, entonces se escuchaba: parece un pokemon, es igual a depredador, etc.</p> <p>Parecía que la actividad que desarrollaban les gustaba, dibujaban con detalles, empleando en su mayoría el espacio completo del papel. Además apreciaban el trabajo que realizaban sus compañeros al punto de hacer corrillos para comentar sobre las características que tenían los dibujos.</p> <p>Cuando comenzaron a escribir los detalles que poseía el dibujo que habían realizado, se pudo apreciar la dificultad que tuvieron para describir a cabalidad cada imagen. Pues cuando iban leyendo la descripción y se comparaba con la imagen que habían hecho se apreciaba que faltan características que eran necesariamente importante para que la imagen que luego dibujara su compañero coincidiera con la que el había dibujado.</p>
<u>INFERENCIAS:</u> <ul style="list-style-type: none">• cuando conectan las imagen que ya conocen con procesos gráficos aprendidos en las sesiones se puede apreciar una transformación simbólica que los lleva a proponer imágenes novedosas y expresivas.• Es necesario estimular la observación y descripción de imágenes para que puedan percibir cada uno de los detalles de una imagen con el fin de reconocerla en su totalidad.• Es importante desarrollar competencias lingüísticas y que le permitan al estudiante comunicar de manera escrita las imágenes que construye.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 11

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado: _901_____ Fecha__MAYO 20/2005_____ Hora:_____

Tema:

Elaborando invitaciones

OBJETIVO

Reconoce, discrimina y genera componentes del lenguaje grafico para proponer mensajes con finalidades específicas de comunicación visual.

MARCO CONCEPTUAL

Elaboración de invitaciones empleando conceptos como:

Positivo y negativo

Tipografía

Composición

ACTIVIDAD

1. se entregara un formato de papel para transformarlo en una invitación.

2. dentro del desarrollo de la invitación se debe aplicar mínimo dos conceptos que se hayan explicado durante el desarrollo de la asignatura.
3. de veras inventar un lema o eslogan para la invitación.
4. es necesario que diseñes una retícula para colocar el texto que describe el suceso de la invitación.

EVALUACIÓN

La invitación debe poseer características novedosas en las cuales se pueda apreciar un mínimo de conceptos aprendidos mediante la asignatura.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION ELABORANDO INVITACIONES.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	Cuando se les entrego el formato de papel, la mayoría no sabían que hacer ni como empezar, algunos doblaron el papel de la misma manera como encuentran tarjetas en el mercado, otros doblaron y doblaron hasta conseguir una forma de origami, otros recortaron y pegaron formas.

	<p>Para aplicar algunos de los conceptos, recurrieron a revisar sus cuadernos y mirar sus apuntes para elegir lo que ellos consideraban más apropiado para desarrollar en su invitación.</p> <p>Aunque en un momento fue difícil para ellos comenzar y se preguntaban unos a otros que hacer o como empezar, las ideas fueron surgiendo y la actividad se fue desarrollando.</p> <p>Emplearon el color para resaltar las formas que dibujaron, algunos como no tenían tuvieron que recurrir a pedir prestado.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Aunque se quejan cuando deben escribir el significado o la explicación de un concepto, se aprecia la importancia que tiene el cuaderno de apuntes para recurrir al recuerdo de lo que se ha trabajado en la asignatura.• El desinterés de los estudiantes por no llevar a la sesión los elementos necesarios para su completo desarrollo, conlleva a que el estudiante pierda tiempo y genere distracción frente al trabajo que realizan los otros.	

COLEGIO DEPARTAMENTAL JOSE JOAQUIN CASAS
JORNADA TARDE
GUIA # 12

Proyecto de desarrollo de la creatividad a través del Diseño

Grado: __901__ Fecha __MAYO 26 a junio 9/2005__ Hora: _____

Tema:

Asesoría de proyecto

OBJETIVO

Investiga, planifica y desarrolla actividades gráficas con el fin de producir imágenes y mensajes, reconociendo los mensajes de otros dentro de la pluralidad del contexto.

MARCO CONCEPTUAL

Asesoría de proyecto.

ACTIVIDAD

1. durante tres sesiones se puntualizará en los trabajos de investigación que realizaron para cada uno de los distintos proyectos.
2. se realizará asesorías personalizadas para definir características del producto gráfico a entregar.

3. mientras se realizan las asesorías los estudiantes deben trabajar en la presentación final de su imagen.

EVALUACIÓN

La imagen enfocada a cada proyecto deberá poseer características visuales, que sean expresivas, que muestren la parte de investigación y la correcta aplicación de cada uno de los conceptos apropiados en la asignatura.

Cada estudiante mostrara al grupo su trabajo explicando que realizo y desde que investigación se aproximó.

DIARIO DE CAMPO

OBSERVADOR: CLAUDIA MARCELA MESTIZO MELO

TEMA: DESARROLLO DE SESION ASESORIA PROYECTO

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN
COMPORTAMIENTOS DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD DIFICULTADES LOGROS	Durante el transcurso de todas las sesiones se fue explicando conceptos para ser aplicados en los proyectos, pero algunas de las imágenes diseñadas carecían totalmente de conceptos gráficos, llevando a que estas fueran desafortunadas. En cuanto a la investigación, se apreció el desinterés que

	<p>tuvieron para hacerlo, algunos lo hicieron de manera muy superficial y otros ni siquiera lo hicieron. Aunque tuvieron casi cuatro meses y el proyecto no fue asignado sino que ellos mismo decidieron elegirlo, los estudiantes no poseen la responsabilidad para este tipo trabajo.</p> <p>Por otro lado, a medida que se realizaban las asesorías, algunos hacían el trabajo de otra materia, hablaban sobre cosas que no venían al caso o simplemente recorrían el salón sin hacer nada, muchas veces se les llamo la atención pero no obedecían.</p>
<p><u>INFERENCIAS:</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Los estudiantes no están en la capacidad metódica para desarrollar un proyecto grafico. no hubo rigurosidad en la investigación o mejor ni siquiera les interesa investigar.• La responsabilidad frente a las actividades que deberían realizar es deficiente, pues no son concientes de un aprendizaje autónomo.	

Anexo 14 Evaluación, segunda fase de aplicación del proyecto

INFORME FINAL PRÁCTICA PEDAGOGICA.

• RESUMEN EXPERIENCIAS

<u>TEMA</u>	<u>ASPECTOS POSITIVOS</u>	<u>ASPECTOS NEGATIVOS</u>
LÍNEA PUNTO Y PLANO	Partimos de definir cada uno de los conceptos, y luego tomando los planos geométricos, se propusieron formas inventadas por cada uno de los estudiantes.	El empleo del color no se ve en ninguno de los trabajos.
TEORIA DEL COLOR COMPOSICIÓN	Se recordaron todos los conceptos y estos se repartieron por filas para hacer de manera visual cada uno de los conceptos. La idea se basaba en composiciones abstractas.	La aplicación del trabajo no fue bien recibida por los estudiantes por que no les gusta trabajar con vinilos
QUE ES UN LOGOTIPO	Se mostraron distintos logotipos de compañías nacionales e internacionales, los logotipos debían partir del nombre y del significado de este o de algo que identificara a la persona.	En el desarrollo del logotipo una de las dificultades que se presento fue la tendencia a que los alumnos únicamente se enfocaran a emplear tipografía y dejaron de buscar otras combinaciones con imágenes.

POSITIVO Y NEGATIVO	Una de las actividades que más les gusto, fue crear tipos de letras y partir de ella para mostrar el concepto de positivo y negativo. Las letras se construyeron en cartón paja y con ellas son ellas se hizo un relieve que nos llevo a hacer un intaglio.	
EL MOVIL	Se plantearon estructuras que funcionaban con pesos, otras con motores que generaban el movimiento, se emplearon formas geométricas y una que otra figurativa.	Una de las mayores y más decepcionantes dificultades que se presenta en la práctica es el no contar con ningún medio tecnológico para la proyección de las imágenes que con mucha dificultad se consiguen. Aunque se les muestre imágenes a los alumnos estos siguen pegados a lo figurativo.
SIMETRIA Y AXIALIDAD	Para este tema se empleo la imagen de un camión con un eje que dividía las puertas, se partió de distribuir un tema para generar un logotipo. Ej.	El tipo de letra que realizaban en algunos casos no iba en proporción al tamaño del dibujo que realizaban.

	Carne, huevos, juguetes, etc.	
TENSIÓN, ESCALA, TIPOGRAFIA	Se entrego a los alumnos un abecedario, con distintas formas de letras las cuales emplearon en diferentes ejercicios para reforzar y mostrar los conceptos de tensión escala y tipografía.	A los estudiantes les cuesta no saturar el espacio de trabajo
QUE ES UN CARTEL	Se hablo de la historia de este, pero sobre todo nos dedicamos a la evolución del cartel en el siglo xx especialmente en el pop art, para la promoción de un objeto. Esto permitió que los alumnos fuesen más observadores de su entorno.	Una de las mayores dificultades que se observa es la necesidad de los alumnos de hacer la típica cartelera con márgenes, encuadran sus ejercicios.
DISEÑO DE TARJETAS	La idea era hacer una invitación donde los alumnos aplicaran algunos de los conceptos que se desarrollaron en la asignatura, con el fin de promover la participación de otro grupo de espectadores	Los alumnos no llevan los materiales necesarios para el desarrollo de la clase, por lo cual dificulta la calidad de la presentación.

	a la exposición que se desarrollara en la última sesión de clase.	
ASESORIA PROYECTOS INDIVIDUALES	La idea es que cada uno de los proyectos que hemos realizado los alumnos por elección propia elegirán uno para hacer dos propuestas creativas. El trabajo será personalizado.	El ritmo de trabajo de algunos de los alumnos es demasiado lento en comparación con otros. Lo que dificulta la programación.

Anexo 15 Imágenes



MOVIL
MARISOL RIVERA RODRIGUEZ
901



OBJETO UTIL
LIZETH GARCIA
901



INTAGLIO
DIEGO FERNANDO PINILLA
901



LOGOTIPO
HERNAN MENDEZ ALDANA
901



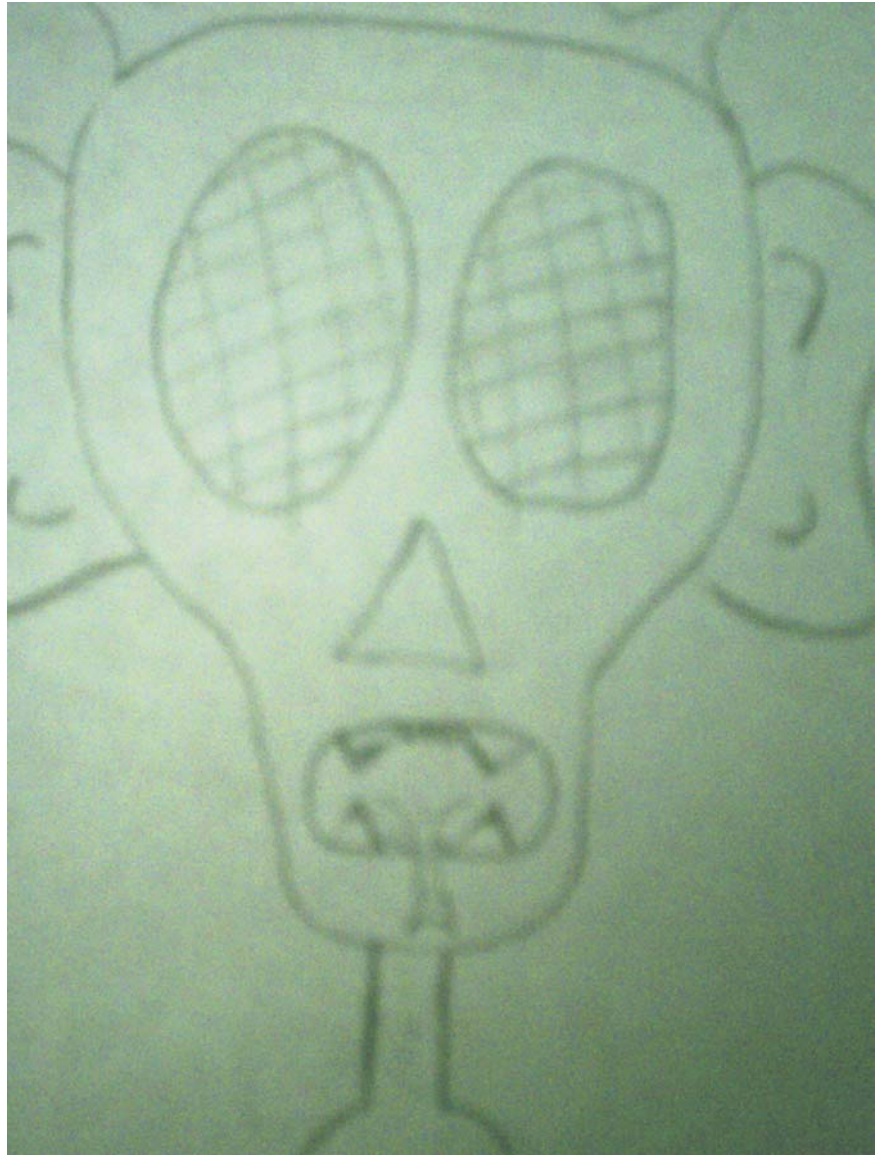
JUGANDO CON LETRAS
YESSID ALBERTO HERRERA PALOMINO
901



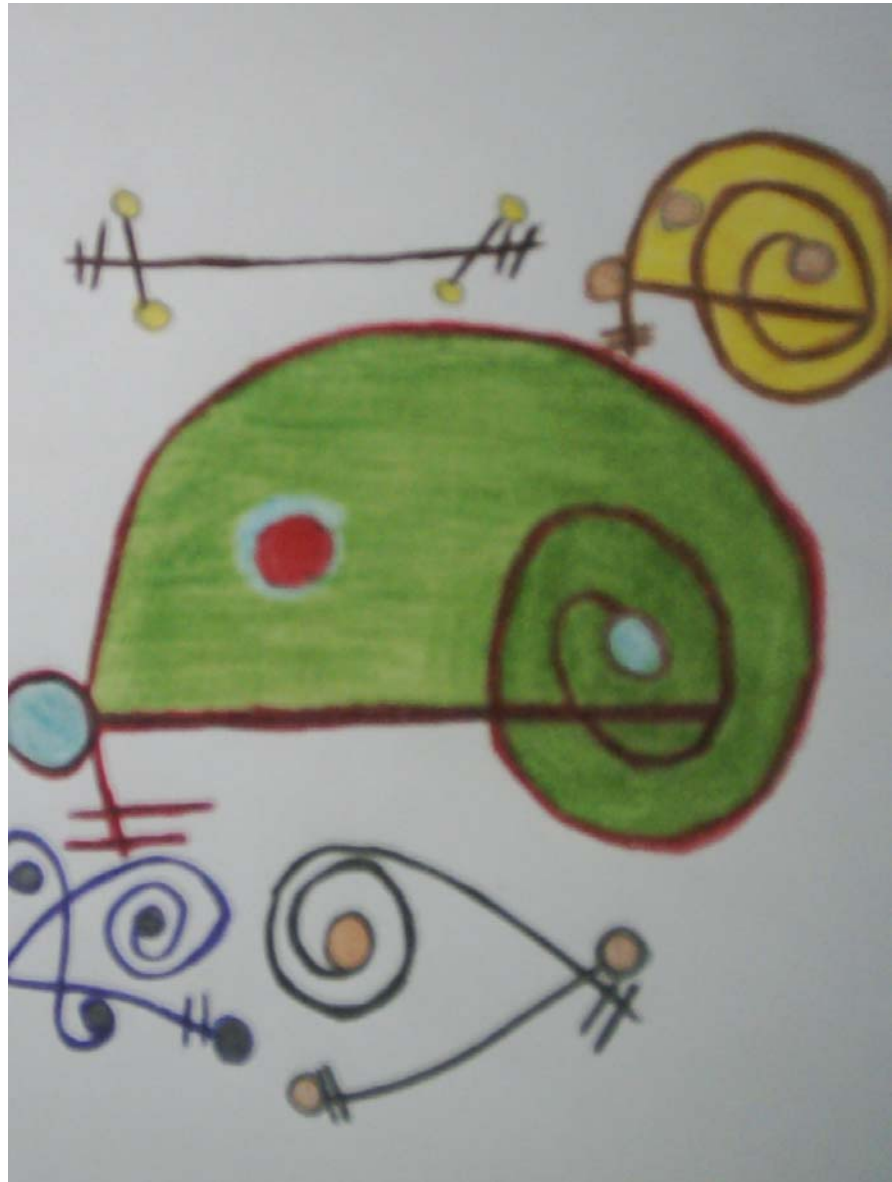
TARJETA DE INVITACION
SANTIAGO TORRES
901



SIMETRIA
DIEGO FERNANDO PINILLA
901



MOUSTRO
YESSID ALBERTO HERRERA PALOMINO
901



TENSIÓN
JOSE FRANCISCO PARRA BALLESTEROS
901



TIPOGRAFIA
HANS CORTES
901