

**ESTRATEGIA LÚDICA DE EXPRESIÓN LITERARIA Y PLÁSTICA  
A TRAVÉS DE LA TÉCNICA DEL COLLAGE  
“Una experiencia pedagógica en el INEM de Kennedy “**

**Autor: Edna Leonor Ospitia Varela  
Código 9911856**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
ÁREA DE ARTE**

**Chia – Cundinamarca  
2003**

**ESTRATEGIA LÚDICA DE EXPRESIÓN LITERARIA Y PLÁSTICA  
A TRAVÉS DE LA TÉCNICA DEL COLLAGE**

**“Una experiencia pedagógica en el INEM de Kennedy “**

**Trabajo de Grado para optar el  
Titulo de  
Licenciado en Artes Plásticas**

**Autor: Edna Leonor Ospitia Varela  
Código 9911856**

**Asesor (a): Olga Lucia Olaya Parra**

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA  
FACULTAD DE EDUCACION  
AREA DE ARTE  
Chia, Cundinamarca  
2003**

## **DIRECTIVAS**

**Rector:**

**Vicerrectora Académica:**

**Secretario General:**

**Directora de Registro Académico:**

**Decana de la Facultad de Educación:**

**Director (a) del Programa:**

**Doctor Álvaro Mendoza Ramírez**

**Doctora Liliana Ospina de Guerrero**

**Doctor Javier Mojica Sánchez**

**Doctora Luz Angela Vanegas Sarmiento**

**Doctora Inés Ecima de Sánchez**

**Doctora Olga Lucía Olaya Parra**

***Agradecimientos:***

***Esta investigación no hubiese sido posible sin la ayuda y colaboración de las siguientes personas a las cuales quiero expresar mi sincero agradecimiento:***

Olga Lucia Olaya Parra

Oscar Ortiz Ramos

Universidad de la Sabana

INEM “Francisco de Paula Santander” Kennedy

Alumnos de los grados VII Y VIII Jornada Tarde

***Dedicatorias:***

***A mis padres, a Oscar y Oscar Javier Ortiz quienes me impulsan a seguir adelante por el maravilloso camino de la vida.***

## **TABLA DE CONTENIDO**

	Pag.
<b>INTRODUCCION</b>	<b>8</b>
<b>1.CONTEXTO</b>	<b>14</b>
<b>1.1 Contexto Local</b>	<b>14</b>
<b>1.2 Contexto institucional</b>	<b>17</b>
<b>2. MARCO TEORICO</b>	<b>20</b>
<b>2.1 Marco Conceptual</b>	
<b>2.1.1 Creatividad y Educación</b>	<b>20</b>
<b>2.1.2 Solución de Problemas</b>	<b>32</b>
<b>2.1.3 La Lúdica y su Importancia en la Educación</b>	<b>33</b>
<b>2.1.4 El Juego un Medio para el Desarrollo de la Actividad</b>	
<b>Creadora</b>	<b>34</b>
<b>2.1.5 La Composición en la educación artística</b>	<b>36</b>
<b>2.1.6 La Técnica del Collage</b>	<b>37</b>
<b>2.2 Marco Legal</b>	<b>44</b>
<b>2.3 ESTRUCTURA ACTUAL DEL ÁREA DE EDUCACIÓN</b>	
<b>ARTÍSTICA EN EL INEM DE KENNEDY</b>	<b>51</b>

<b>3. PROPUESTA DE INNOVACION EN AULA</b>	<b>52</b>
<b>3.1 Estrategia Metodológica</b>	<b>52</b>
<b>3.2 Evaluación de la Estrategia</b>	<b>65</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>67</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>68</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>70</b>

## **LISTADO DE FOTOGRAFIAS**

Foto 1. Trabajo en equipo. Estudiantes: Parmenio Leal y Zapata Michael. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 2. Trabajo en equipo. Estudiantes: Fernández Diana y Castellanos Leidy. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 3. Trabajo en equipo. Estudiantes: Torres Milena y González Alexandra. Sección 20 grado VIII. 12 y 13 años de edad.

Foto 4. Trabajo en equipo. Estudiantes: Amaya Ferney y Correa Diego. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

Foto 5. Trabajo en equipo. Estudiantes: López Cristina y Sánchez Maribel. Sección 25 grado VII. 12 años de edad.

Foto 6. Trabajo en equipo. Estudiantes: Bautista Luis y Castro Camilo. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 7. Trabajo en equipo. Estudiantes: Farias Narda y Montenegro Lucy. Sección 25 grado VII. 12 años de edad.

Foto 8. Trabajo en equipo. Estudiante: Monroy Carlos.

Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

Foto 9. Trabajo en equipo. Estudiantes: Castellanos Leidy.

Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 10. Trabajo en equipo. Estudiantes: Bermudez Diego y Alarcón Cesar

Sección 25 grado VII. 12 años de edad.

Foto 11. Trabajo en equipo. Estudiantes: Guerrero Joana y Castillo Lina

Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 12. Trabajo en equipo. Estudiantes: Ariza Juan y Prieto James.

Sección 27 grado VIII. 14 años de edad.

Foto 13. Trabajo en equipo. Estudiante: Moreno Miguel.

Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 14. Trabajo en equipo. Estudiantes: Castellanos Leidy y Castro Carolina.

Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 15. Trabajo en equipo. Estudiantes: Bustamante Andres

Sección 27 grado VIII. 15 años de edad.

Foto 16. Trabajo en equipo. Estudiantes: Mora Catalina y Angel Yesenia

Sección 27 grado VIII. 14 y 15 años de edad.

Foto 17. Trabajo en equipo. Estudiantes: Mateus Leandro y Rodríguez Michel  
Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 18. Trabajo en equipo. Estudiantes: Parra Jhon  
Sección 25 grado VIII. 14 años de edad.

Foto 19. Trabajo en equipo. Estudiantes: Arias Julio y Mosquera Peter.  
Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 20. Trabajo en equipo. Estudiantes: Amaya Ferney y  
Correa Diego. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

Foto 21. Presentación de Trabajo en equipo. Estudiantes: Castro Leonardo  
Y Ortiz Pedro. Sección: 25 Grado VIII. 14 y 15 años de edad.

Foto 22. Presentación de Trabajo en equipo. Estudiantes: Fernández Diana  
y Castellanos Leidy. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 23. Trabajo en equipo. Estudiantes: Amaya Ferney y  
Correa Diego. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

Foto 24. Trabajo Final. Estudiantes: Parmenio Leal y  
Zapata Michael. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 25. Trabajo Final. Estudiantes: Fernández Diana  
y Castellanos Leidy. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 26. Trabajo en equipo. Estudiantes: Torres Milena

y González Alexandra. Sección 20 grado VIII. 12 y 13 años de edad.

Foto 27. Trabajo Final. Realizado por: Amaya Ferney y  
Correa Diego. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

Foto 28. Trabajo Final. Realizado por: López Cristina y Sánchez Maribel.  
Sección 25 grado VII. 12 años de edad.

Foto 29. Trabajo Final. Realizado por: Bautista Luis y Castro Camilo  
Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 30. Trabajo Final. Realizado por: Farias Narda y Montenegro Lucy  
Sección 25 grado VII. 12 años de edad.

Foto 31. Trabajo Final. Realizado por : Monroy Carlos.  
Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

Foto 32. Trabajo Final. Realizado por: Castellanos Leidy.  
Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 33. Trabajo Final. Realizado por: Bermudez Diego y Alarcón Cesar  
Sección 25 grado VII. 12 años de edad.

Foto 34. Trabajo Final. Realizado por: Guerrero Joana y Castillo Lina  
Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 35. Trabajo Final. Realizado por: Ariza Juan y Prieto James.

Sección 27 grado VIII. 14 años de edad.

Foto 36. Trabajo Final. Realizado por: Moreno Miguel.

Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 37. Trabajo Final. Realizado por: Castellanos Leidy y Castro Carolina.

Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 38. Trabajo Final. Realizado por: Bustamante Andres

Sección 27 grado VIII. 15 años de edad.

Foto 39. Trabajo Final. Realizado por: Mora Catalina y Angel Yesenia

Sección 27 grado VIII. 14 y 15 años de edad.

Foto 40. Trabajo Final. Realizado por: Mateus Leandro y Rodríguez Michel

Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 41. Trabajo Final. Realizado por: Parra Jhon

Sección 25 grado VIII. 14 años de edad.

Foto 42. Trabajo Final. Realizado por: Arias Julio y Mosquera Peter.

Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

Foto 43. Trabajo Final. Realizado por: Arenas Jose y Guarín Tania.

Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

## INTRODUCCION

*“La creación de algo nuevo no se logra con el intelecto, sino por el instinto lúdico que actúa desde una necesidad interior. La mente creativa juega con los objetos que ama”*

*C. Jung*

---

Los Educadores en su labor docente cada vez más se dan cuenta de que sus modos de ejercer el trabajo en aula no despiertan en los alumnos ni el deseo de aprender ni la motivación hacia el estudio, en este caso el de las artes. Es el momento de reflexionar y debatir acerca de la práctica diaria en el aula para encontrar las claves y poder ofrecer una educación de calidad, adecuada a las nuevas necesidades sociales.

Los nuevos tiempos parecen demandar ciudadanos y trabajadores creativos, capaces de ver las cosas desde múltiples perspectivas, de adaptarse con flexibilidad a los cambios, de crear cosas nuevas a partir de conocimientos preexistentes, de actualizar conocimientos, de empatizar con el otro, de trabajar cooperativamente. Como profesores no debemos ser

solamente transmisores de información: Tenemos que asumir nuestro papel de educadores. Educar, hoy día, es enseñar a pensar y enseñar a sentir.

Se deben desarrollar diferentes actividades de formación que posibiliten un efecto multiplicador. Los contenidos desarrollados en aula pueden ser muy variados, pero todos ellos tienen que ver con la aplicación de nuevos recursos y materiales didácticos en las aulas; el desarrollo de las habilidades que se consideran básicas para la formación integral de los alumnos y la difusión de nuevas estrategias didácticas que tengan en cuenta e incentiven el desarrollo creativo del ser humano.

Cuando hablamos de creatividad y sus procesos estamos centrándonos en la capacidad que todos poseemos y que según Piaget: “es inherente al proceso del conocimiento”<sup>1</sup>. La creatividad se define en términos de originalidad, en contraposición con la inconformidad, como proceso relacionado con la capacidad mental y como producto, por lo cual según Mc Neff(1968) define la creatividad como “un proceso a través del cual el individuo aprende algo nuevo, motivado por su propio deseo de descubrir y apropiarse de una nueva idea o experiencia, y explora esta novedad hasta llegar a la satisfacción de conocerla”<sup>2</sup>.

La creatividad se refiere también a la habilidad para resolver problemas en forma muy competente y original. Un problema es una situación en la que se intenta alcanzar un objetivo y se hace necesario encontrar un medio para conseguirlo. Este objetivo no se

---

<sup>1</sup> PAPALIA Diane, WENDKOS Sally. Psicología del Desarrollo. Edit. McGraw-Hill. 1.998.Pág. 410

<sup>2</sup> HEINELT, Gottfried. Maestros Creativos – Alumnos Creativos. Buenos Aires. Edit. Kapelusz. 1992. Pág. 88

puede alcanzar con el repertorio comportamental actual del organismo; éste debe de crear nuevas acciones o integraciones. Es probable que para resolver un problema se tenga que hacer una adecuada representación de éste. La representación de un problema consiste esencialmente en la interpretación o comprensión que del mismo realiza la persona que tiene que resolverlo.

En este sentido, en la parte practica del área de artes plásticas, en el Colegio INEM Kennedy, el problema comienza con la negación expresiva que el alumno siente al momento de poner en juego su capacidad creadora cuando se le pide desarrollar una composición propia. A partir de ello planteo una estrategia metodológica que intenta solucionar esta negación expresiva mediante la motivación a través de la lúdica de expresión literaria y plástica a través de la técnica del collage, aplicada a los estudiantes de grado séptimo y octavo de la jornada de la tarde, la cual me permitirá proporcionar herramientas que ayuden a la solución creativa de problemas.

En la pedagogía actual la ausencia del juego es notoria, pues se considera que estas manifestaciones lúdicas son actos de indisciplina, imposibilitando la comunicación e interrelación entre el alumno y el docente. El juego posibilita nuevas vías de acercamiento del individuo a experiencias de sensibilización interna y externa que no pueden darse por otros medios, pues nadie puede crear a menos que disfrute y goce plenamente lo que está haciendo. Es así como mi propuesta aprovecha las posibilidades que ofrece el juego dentro

de la experiencia humana, integrando así el disfrute de la participación con la facultad de creación e identidad de cada uno y las de los demás.

El trabajo de investigación por tanto se centró en motivar con la lúdica el desarrollo creativo bajo el tema de la composición por medio de la expresión literaria y plástica a través de la técnica del collage en el colegio INEM de Kennedy.

Para lograrlo se desarrollaron las siguientes estrategias:

1. Se analizaron las posibles causas del bajo desarrollo creativo en los estudiantes del colegio INEM Kennedy en la clase de artes plásticas.
2. Se identificaron las características que deben tener los alumnos para el desarrollo de la capacidad creadora
3. Se planteó una estrategia metodológica que estimulara el desarrollo creativo en las Artes Plásticas en el INEM Kennedy para los grados de 6° a 9°.
4. Se implementó con los recursos necesarios para el desarrollo de la estrategia metodologica frente al desarrollo creativo en las Artes Plásticas para los grados de 6° a 9° del colegio INEM Kennedy.

Para determinar el problema, se contó con la colaboración en primera instancia de la Institución Educativa INEM “Francisco de Paula Santander” Kennedy, los educadores que en ella laboran y los estudiantes de grado VII y VIII de la jornada de la tarde, a partir de observaciones espontáneas y estructuradas (Anexo 1 y 2) que fueron tomadas con anterioridad.

De acuerdo a estas observaciones se pudieron captar varias características que presentaban los estudiantes con respecto al desarrollo de la asignatura de artes plásticas y especialmente al momento de requerir poner en juego su capacidad creadora.

Cuando los alumnos realizaban la etapa práctica o experimental del área, enfocada en realizar un trabajo que corresponde según un tema establecido, donde se requiere poner en juego su capacidad creadora, el estudiante debía desarrollar y experimentar un proceso de creación, realizar comprobaciones, investigar, analizar, corregir, profundizar en las soluciones, rectificar, intercambiar información, visualizar los hechos, habilidad y manejo adecuado de los materiales y la técnica para realizar su trabajo.

De acuerdo con los resultados de las observaciones, se pudo deducir que en esta etapa práctica y de experimentación de los estudiantes, ellos demostraron agrado por el trabajo manual pero al momento de poner en práctica su desarrollo creativo, éste en muy pocos estudiantes se presentaba, en este proceso es notable la desmotivación ante el primer error, se les pide que retomen de nuevo el tema, que comprueben haciendo un modelo, un boceto y analizarlo, que busquen nuevos caminos de solución, que reciclen sus ideas, algunos comienzan haciendo “pruebitas” que no llevan a nada y en general se nota una desmejora en la continuidad de disciplina de trabajo, se demoran en comenzar de nuevo y por lo tanto se pierde mucho tiempo.

Según algunos educadores de esta asignatura aseguran que este problema se presenta, por lo general al momento en que los estudiantes se les pide poner en juego su capacidad creadora, y si no se fomenta al desarrollo de la creatividad, éste continúa persistiendo.

En sus experiencias, comentan que se sigue notando que cuando los alumnos llegan a la modalidad, y se les pide realizar labores, o se les plantean problemas donde tienen que proponer alternativas de solución, la tendencia más general es que los estudiantes exponen, realizan cosas conocidas, copian, repiten soluciones ya vistas o dadas con anterioridad o esperan a que el educador le plantee o sugiera la solución del problema. Entonces el estudiante no tiene esa capacidad de solucionar un problema planteado, de desarrollar y poner en juego su creatividad, gracias a experiencias que no tuvo antes y que permiten que ahora no se haga presente este desarrollo.

Muchos creen que la creatividad solo sirve para pintar un cuadro o para escribir una canción, un libro o realizar una obra de arte; o generalmente se confunde la creatividad con la habilidad de realizar un buen dibujo. Ser creativo es afrontar cualquier situación problemática en un área determinada y a través de un método especial o personal poder dar múltiples respuestas, escogiendo la más apropiada al caso.

Desde nuestra infancia estamos acostumbrados a recibir información, a ver las cosas de una sola forma, a ver como otras personas han solucionado problemas, a hacer las cosas de una forma determinada, pero no hemos tenido la oportunidad de hacer las cosas a nuestra manera, de otra forma, de ver diferentes posibilidades sobre una misma situación, de dar

nuestra opinión o aporte así no sean los mejores. Por naturaleza tenemos creatividad; en algunas personas más desarrollada que en otras; el problema es la falta de espacios en la educación para poder aplicar nuestra creatividad en aspectos concretos o en cualquier situación.

Las artes son un espacio para que el alumno pueda desarrollar sus iniciativas a nivel creativo, tiene múltiples facetas, con bases comunes. Las bases que necesita una persona para desempeñarse en profesiones creativas, que deben ser desarrolladas en la enseñanza básica.

# 1. CONTEXTO

## 1.1 Contexto local

El INEM de Kennedy, institución desde donde se desarrolló este proyecto esta ubicada en el Barrio Kennedy, zona 8° de la ciudad de Bogotá. La siguiente información fue tomada del Proyecto Educativo Institucional (PEI).<sup>3</sup>

En 1.961 el presidente de los Estados Unidos Jhon F. Kennedy visitó nuestro país y junto con el entonces presidente de Colombia, Alberto Lleras Camargo, lanza el ambicioso proyecto de vivienda “Techo” con el auspicio del programa *La Alianza para el Progreso*. En el proyecto de vivienda se usó el concepto de supermanzanas con una capacidad de 500 a 1.500 viviendas, agrupadas en edificios multifamiliares o casas particulares. Desde entonces el desarrollo de la localidad tomó tales proporciones que se convirtió en una ciudad dentro de la ciudad.

---

<sup>3</sup> PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI). INEM “Francisco de Paula Santander” Kennedy. Santafé de Bogotá, 1997

Con el asesinato del presidente Kennedy, en 1963, los pobladores del ya popular barrio de Techo, decidieron llamar a la localidad Ciudad Kennedy. El Consejo de Bogotá ratificó dicho nombre para la localidad en 1967.

La localidad de Kennedy abarca una extensión de 2.828 hectáreas. Se encuentra ubicada en el sector Suroccidental de la ciudad. Limita al oriente con la Avenida 68, al norte con los ríos Bogotá y Fucha, al sur con el río Tunjuelito y la Autopista Sur y al occidente con el llamado Camino de Osorio. Está rodeada por las localidades de Puente Aranda al oriente, Fontibón al norte, Bosa al occidente y Tunjuelito al sur.

El Distrito Capital tiene asignado el 19% del Producto Interno Bruto y cuenta con un 18% de la población total del país, siendo ciudad Kennedy la localidad más poblada: catorce de cada cien residentes capitalinos viven en Kennedy. El crecimiento económico no ha ido a la par con el crecimiento de la población, teniendo esto como incidencia en el deterioro de la vivienda, el transporte, la seguridad, el medio ambiente, la educación y en general de la calidad de vida de la sabana.

Ciudad Kennedy ha sido clasificada tanto en estratos socioeconómicos 1 y 2 como en el 3. Existen 121.307 viviendas particulares, de las cuales el 65% son casas, el 31% apartamentos y el 4% restante corresponde al tipo “cuarto”. Residen 168.192 hogares particulares, de los cuales el 40% vive en arriendo, otro 40% tiene vivienda propia, totalmente pagada y un 16% aun la esta pagando.

En cuanto al nivel de educación en Kennedy, de la población mayor de cinco años, un 3% no posee ningún nivel educativo, mientras que otro 3% llegó hasta el preescolar, 35% hasta la primaria, 44% hasta la secundaria y el 12% hasta formación universitaria.

En cuanto a la actividad económica, Kennedy se puede catalogar como zona comercial, ya que el total de establecimientos que hay en la localidad (23.006), 14.457, o sea el 62.6% corresponde al comercio. La nueva empresa participa con 2.729 establecimientos o sea el 11.8%.

En Kennedy, actualmente existen 30 empresas de buses y busetas que prestan sus servicios aproximadamente con 80 rutas a diferentes sectores de la capital. La seguridad esta a cargo de dos estaciones de policía, 11 CAI y el apoyo que presta la estación de Bomberos. La salud esta a cargo del Instituto Nuestra Señora de la Paz y el Hospital Kennedy. Los servicios públicos con que cuentan es el agua potable y saneamientos básicos, notorio déficit del sistema de alcantarillado de aguas negras, el servicio de energía no alcanza los niveles de calidad y cobertura deseables.

En cuanto al medio ambiente, este se acentúa por la influencia del desastre del relleno sanitario de “Doña Juana” donde se almacena la mayor cantidad de basuras del distrito. Finalmente, en cuanto al aspecto religioso, la mayoría son católicos, pero actualmente han surgido nuevas iglesias como la evangélica, cristiana, Pentecostés, etc.

## 1.2 Contexto institucional

El contexto a nivel Institucional, se centra en el Colegio INEM “Francisco de Paula Santander” Kennedy. La siguiente información fue tomada del Proyecto Educativo Institucional (PEI)<sup>4</sup> y el Manual de Convivencia de la Institución.<sup>5</sup>

EL INEM “Francisco de Paula Santander”, se encuentra ubicado en la zona octava (8°), localidad de Kennedy, en la Calle 38C sur No. 82 A-08.

El INEM “Francisco de Paula Santander” es un plantel educativo mixto; en un mismo local y bajo una unidad de administración, ofrece diferentes modalidades de bachillerato, tendientes a satisfacer las múltiples necesidades del país y de los educandos.

El INEM Kennedy es una comunidad Educativa que garantiza un proceso de formación (Art.: 1, Ley 115) integral con el objeto de permitir al estudiante la oportunidad de ingresar a estudios superiores y / o al mundo del trabajo. Ofrece la oportunidad de ambientes educativos diferentes (Diversificación) ya sea técnico, académicos, artísticos u otros que se establezcan según las necesidades.

El sistema educativo es diversificado, que quiere decir que los estudiantes están en educación básica de 6° a 9°, al terminar grado 9° los estudiantes escogen una de las 12

---

<sup>4</sup> PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI). INEM “Francisco de Paula Santander” Kennedy. Santafé de Bogotá, 1997

<sup>5</sup> MANUAL DE CONVIVENCIA. INEM “Francisco de Paula Santander” Kennedy. Santafé de Bogotá, 1998.

modalidades que son: Diseño Industrial, Mecánica Automotriz, Construcciones, Metalmecánica, Electricidad y Electrónica, Química Industrial, Ciencias y Matemáticas, Humanidades, Educación Artística, Secretariado, Contabilidad y Desarrollo de la Comunidad; de allí radica su carácter de educación diversificada.

Los estudiantes de grado 10° y 11° de acuerdo a su modalidad profundizan en los temas correspondientes y desarrollan proyectos acordes a esta, donde aplican toda su creatividad identificando problemas, proponiendo alternativas y desarrollando soluciones.

**La visión de la institución** es “Promocionar ciudadanos integrales, con una visión holística del mundo, líderes con capacidad de enfrentar los retos de su generación; capaces de contribuir a implementar la sociedad propuesta en nuestra Constitución Nacional”.

**La misión del** El INEM Francisco de Paula Santander , se expresa en identificar como Institución de carácter oficial competente, abierta y flexible que estimula el desarrollo de talentos; en la formación media y básica; fortalece el interés de la comunidad por el desarrollo científico, tecnológico y social con un enfoque diversificado contribuyendo a lograr una sociedad justa, pluralista, participativa y democrática.

La diversificación en Educación artística, se ve explícita en la educación básica secundaria y media; los grados 6° a 9° contemplan asignaturas tales como Artes Plásticas, Danza, Teatro y música. En la Educación Media, grados 10° y 11° , los alumnos que deseen tener su diversificación en Educación Artística, intensifican en tiempo y contenidos, conservando

las asignaturas de la básica en su totalidad y le adicionan una asignatura llamada Diseño Artístico, y talleres de investigación en creación artística.

## 2. MARCO TEORICO

### 2.1. MARCO CONCEPTUAL

#### 2.1.1 Creatividad y Educación

La temática de la creatividad abarca un campo de la psicología que durante mucho tiempo ha encontrado poca atención en los países de habla alemana, después de algunos fructíferos comienzos. En los últimos años, la psicología anglosajona lo convirtió en uno de los programas de investigación y trabajo más actuales de la psicología moderna.

De modo que el tema en si no es nuevo ni mucho menos. Selz<sup>6</sup> (1.913), Wertheimer<sup>7</sup> (1.925) y Duncker<sup>8</sup> (1.935) ya pusieron de relieve su extraordinaria importancia, mas sin fundar ninguna tradición o escuela científica. En los Estados Unidos fue sobre todo Guilford<sup>9</sup> (1.950) quien insistió en el valor central del pensamiento creativo para la sociedad y en la necesidad de una educación orientada en ese sentido.

---

<sup>6</sup> O. Selz, Zur Psychologie des produktiven Denkens, Bonn, 1.992

<sup>7</sup> M. Wertheimer, Drei Abhandlungen zur Gestaltheorie, Erlangen, 1.925

<sup>8</sup> K. Duncker, Zur Psychologie des produktiven Denkens, Berlin, 1.935

<sup>9</sup> J. P. Guilford, Kreativitat und Schule, Munich, 1.970, Págs. 13-36

Mientras que el concepto de creatividad, con sus posibilidades de realización y utilización, fue recibido rápida y entusiastamente en el campo de las ciencias económicas y sus áreas de aplicación, y se impuso por medio de numerosas publicaciones ampliamente difundidas; los profesionales de las ciencias de la educación se mostraron reservados, y hasta negativos, durante mucho años, hasta que en los países anglosajones- entró paulatinamente en la pedagogía, psicología y sociología del ámbito europeo.

Numerosos representantes de la psicología y de la pedagogía ven en la creatividad un nuevo concepto director que justifica ciertas esperanzas y podría introducir reformas intrínsecas en la instrucción pública.

El concepto de creatividad, tal como hoy día lo emplean psicólogos, pedagogos, economistas políticos e industriales, gerentes de empresas, políticos y críticos culturales, se convirtió en los últimos años casi en una fórmula mágica, en un “Ábrete Sésamo”, y ello ocurre, como lo anunciaba antes, desde que Guilford, al dar el impulso inicial, desarrolló un programa que en todo el mundo- sobre todo en las naciones industriales- encontró un eco de inesperada magnitud. Mientras que el destino de los Slogans suele ser elevarse cual cometas para extinguirse después, ese concepto permanece a través de los años. Parece ser más que una noción de moda, de pasajera actualidad, más que un boom; incide en un punto neurálgico del hombre actual.

La gran vigencia que hoy se le reconoce a la temática de la creatividad es consecuencia de que el presente y el futuro nos enfrenta cotidianamente, en la política, la economía, la sociedad y las ciencias, con quehaceres y situaciones que solo podrán dominarse mediante una consecuente activación de esa característica de la personalidad, tan descuidada hasta ahora, que definimos como creatividad.

En la era espacial en la cual vivimos, apreciamos de qué forma la dimensión creadora está siendo condicionada por las presiones culturales, por la movilidad social y por la aceleración tecnológica, exigiendo nuevos valores a la creatividad, tanto en el campo de las artes como en el de las ciencias.

Las nuevas exigencias de una racionalización programada y de los sistemas tecnológicos, parecen ofrecer a la gran mayoría la imagen de un mundo satisfactorio, aun cuando ello pueda propiciar el debilitamiento del poder autocreativo y favorecer la regresión de ciertos individuos que buscan un despertar sensorial, una recapitulación artística y sociológica.

Corresponde al hombre moderno y, sobre todo, al hombre joven, la responsabilidad de orientarse hacia la creatividad, dado que su desempeño histórico será el de participar en la creación de una nueva cultura de formas no antagónicas respecto de cuanto es esencial para la plenitud de la vida humana. Los verdaderos jóvenes son aquellos que saben colocar en una perspectiva filosófica creadora los problemas del mundo, de la vida, de la sociedad, e integrarse en el mundo nuevo que permanentemente comienza a nacer..

A nivel nacional, hay grupos de estudio en torno al tema en las principales universidades (Universidad Pedagógica, Universidad Autónoma, Universidad Central, etc., y otras internacionales como la Universidad Diego portales, Universidad de Santiago), y otros centros de estudios superiores; además, paralelamente, han aumentado los trabajos y memorias de título referidas al tema.

En el año 1988 se realiza en Antofagasta un Congreso especialmente dedicado al tema de la creatividad, y el mismo año la Universidad de Santiago realiza el Primer Seminario titulado: "Creatividad e Innovación Tecnológica". En esta misma casa de estudios se publica desde el año 1989 una revista dedicada exclusivamente al tema.

En 1991, se crea la Fundación "Creatividad e Innovación" que apunta a la promoción del trabajo en el área de la creatividad en pos de un desarrollo integral de los sujetos. Todos los datos mencionados aportan pruebas de la relevancia que en ascenso ha tenido este tema dentro de nuestro país; sin embargo, en el ámbito propiamente tal de la psicología, sigue siendo un tema abordado sólo de manera parcial, especialmente en lo referente a la implementación y evaluación de programas específicos de entrenamiento.

El propósito fundamental del diseño e implementación de estas metodologías, apunta a orientar el desarrollo de los potenciales creativos de los sujetos, como una tarea necesaria de la educación de cualquier país.

Cuando se plantea la idea de desarrollar los potenciales creativos en los sujetos, es necesario hacer una diferencia con respecto a los objetivos que puede tener el desarrollo de la creatividad, los que pueden ser conducentes tanto hacia el productor (sujeto), como hacia el producto creativo.

Si nuestro interés se centra en el sujeto, el acento recae sobre su bienestar; se vislumbra la creatividad como un medio que facilita la felicidad del hombre a la vez de multiplicar la escala de sus vivencias. En pocas palabras, la creatividad sería parte necesaria de una realización integral

Una de las palabras mágicas de la educación de hoy es la creatividad, y esta puede convertirse en un factor integrante en el desarrollo de la sociedad en la que deban utilizarse todos los recursos humanos y tecnológicos.

Cabe anotar las definiciones que dan algunos autores como Haimowitz y Haimowitz en la que destacan que hay un factor en la creatividad que está relacionado con el propio producto: “La Creatividad es la capacidad de innovar, de inventar, de reunir elementos de una forma en la que no lo habían sido anteriormente, favoreciendo con ello su valor o belleza”<sup>10</sup>.

E. P. TORRENCE, la definía como: “Un proceso que incluye la sensibilidad hacia los problemas, las deficiencias, los errores y los elementos que faltan en la armonía. Es, en

---

<sup>10</sup> HEINELT, Gottfried. Maestros Creativos – Alumnos Creativos. Buenos Aires. Edit. Kapelusz. 1992. Pág. 119

definitiva, la identificación de una dificultad o la voluntad de encontrar soluciones, de hacer especulaciones o formular hipótesis y modificar errores, si es necesario, y finalmente, comunicar sus resultados”<sup>11</sup>.

En Psicología del Desarrollo se define la creatividad como: “La habilidad para ver las cosas con una nueva luz, ver los problemas que otros no reconocen y dar soluciones nuevas, eficaces y poco comunes; y en ella se incluye el pensamiento divergente o pensamiento creativo que es la habilidad para dar respuestas nuevas y originales”<sup>12</sup>.

Entonces como lo vimos anteriormente, la creatividad debe ser expresada mediante un proceso de desarrollo de la misma, para que sea completa y reúna las cualidades y características aptas para el área de las Artes Plásticas.

Según la teoría de la creatividad, la capacidad creadora se hace presente desde nuestra infancia y se sigue haciendo presente en toda nuestra vida, teniendo en cuenta un buen desarrollo y una ejercitación permanente. No existe diferencia con ningún área, porque la inteligencia creativa no esta aislada del resto de los procesos psíquicos, y ser creadores no es patrimonio exclusivo de los genios.

La facultad de crear no es exclusiva de minorías; si bien, como sucede en el resto de aptitudes (memoria, fluidez verbal, etc.), existen personas mas dotadas que otras. Esta

---

<sup>11</sup> Ibid. Pág. 120

<sup>12</sup> PAPALIA Diane, WENDKOS Sally. Psicología del Desarrollo. Edit. McGraw-Hill. 1.998.Pág. 479

aptitud se desarrolla en función del proceso educativo. Las personas dotadas de esta facultad, tendrán, como una educación idónea, la oportunidad de incrementarla y desarrollarla con mas facilidad. Si se cometen graves errores pedagógicos en relación con el tema de la creatividad, puede caerse en una educación alineante y estereotipada.

La Creatividad ha pasado ha ser una de las finalidades de la educación. “La Creatividad es la clave de la Educación y la solución a los problemas mas graves de la Humanidad”<sup>13</sup>

Uno de los pioneros del fascinante esfuerzo por enseñar a ser creativos, el escritor británico Graham Wallas en su libro "El arte del pensamiento", escrito en 1926, propuso el siguiente paradigma: el proceso creativo consiste de cuatro partes: preparación, incubación, iluminación y verificación.

Por incubación, Wallas entendía cualquier técnica de relajación de la conciencia (función del hemisferio cerebral izquierdo), tales como: sueños, ensueños, fantasía, hipnosis, meditación, diversión, juego, etc., que permitía operar a los procesos subliminales (funciones del hemisferio cerebral derecho). Entendía a la preparación (disciplina académica) como una condición necesaria y a la incubación (relajación) como una condición suficiente para que las ideas creativas emergieran.

En cierto sentido el modelo de Wallas puede concebirse como constituido por un modelo con las siguientes etapas:

---

<sup>13</sup> Ibid. Pág. 122

- modo de entrada (preparación),
- modo de procesamiento (incubación),
- modo de salida (iluminación) y
- modo de verificación (verificación)

La primera consideración que hay que hacer es que si se dedica un cierto período de tiempo a la producción de ideas, esta actividad terminará por convertirse en un hábito. A mayor producción de ideas aumenta la probabilidad de dar con una idea verdaderamente novedosa, esto es, con una solución realmente creativa. Para esta producción de ideas deben respetarse los siguientes principios generales:

**Juicio Diferido:** Se debe separar la crítica de la producción de ideas para dar rienda suelta a la imaginación, es decir, debemos inmediatamente después de generarlas.

**Registro de ideas:** Tenemos que habituarnos, también, a no dejar en la memoria las ideas o acontecimientos que nos puedan servir para solucionar un problema. Hay que anotar siempre todas las ideas.

**Información:** La información es el alimento del pensamiento, por lo que si buscamos constantemente su actualización habremos de capacitarlo para producir ideas de mejor calidad.

**Combinación:** Al combinar las ideas, estas se multiplican y lo que es más, aumenta la probabilidad de dar con una idea verdaderamente novedosa y útil para algún objetivo concreto.

**Analogías:** El realizar analogías de una situación a otra resulta conveniente, pues nos facilita encontrar funciones, procesos y relaciones que puedan ser transferidos de una a otra, para solucionar problemas bajo las mismas condiciones.

Pero veamos algunas condiciones del proceso creativo. En el modo de preparación, lo que hay que reconocer es que la mente subconsciente de todos los individuos siempre está ahí, dispuesta a ayudarnos. Todo lo que hay que hacer es asignarle un problema y darle información. Inmediatamente buscar una solución. Las condiciones que debemos cuidar para que el subconsciente nos dé la respuesta es que le formulemos el problema de una manera clara, completa e intencionadamente.

Aquí, un concepto muy importante es el de "intencionalidad". No basta con definir clara y completamente el problema. La fuerza con que programemos al subconsciente afectar la prioridad con que nuestro procesador de ideas atender el problema. Mientras más importancia asignemos a la atención de un problema, más probable será que el subconsciente se desentienda de otros problemas y asigne mayores recursos mentales para su solución.

Examinando intensivamente un problema, visualizando y creando escenarios de posibles soluciones, aprendiendo aún los datos más periféricos relativos al problema e intentando y

deseando profundamente resolverlo, es como las personas creativas ponen a trabajar la mente subconsciente.

Después de analizar el problema con intensidad mediante la mente consciente empleando alguna de las técnicas anteriores, debe dejarse a la mente subconsciente la tarea de resolverlo. En el modo de procesamiento o incubación, una vez que se han alimentado todos los datos y el programa con la intención de resolver el problema ha sido grabado profundamente en nuestra mente, debe dársele tiempo al subconsciente para que resuelva el problema.

Como resultado de los procesos de preparación e incubación, iniciados conscientemente, se da un proceso de iluminación, aún no comprendido plenamente, en el cual la respuesta a nuestro problema aparece ante nosotros de manera repentina. Muchos creativos se han referido a estos momentos como estados del ser en los cuales las ideas y las inspiraciones fluyen como en una corriente o brotan como burbujas hacia la superficie. Los estudiosos de la creatividad han quedado sorprendidos de cómo personas de diferentes épocas, regiones y actividades se refieren a este momento de inspiración de manera tan similar y es esto, en parte, lo que los ha llevado a concluir que la creatividad es un proceso humano que todos podemos realizar.

Por último viene la etapa de verificación, donde las inspiraciones verdaderas se separan de las ilusiones. Es el momento en que las fórmulas químicas, como las obtenidas por Kekulé, las formulaciones matemáticas de Poincaré, las clasificaciones de Mendeleev, la música de Wagner o Mozart, la poesía de Kipling o las novelas y poemas de Goethe se deben

atener a las reglas de la razón o se deben expresar en el pentagrama o se deben poner en blanco y negro<sup>14</sup>.

Según lo anterior, el investigador Rogers plantea los siguientes factores como característicos del proceso creativo:

1. Fluidez de ideas: Facilidad para producir cantidad de ideas, hipótesis y puntos de vista ante una situación o problema.

2. Flexibilidad: Capacidad de adaptarse rápidamente a las situaciones nuevas y a los cambios, lo opuesto a la rigidez del pensamiento. También se refiere al número de categorías diferentes empleadas para generar nuevas ideas, proyectos o productos.

3. Sensibilidad: El individuo creativo es sensible a los problemas; tiene una aguda percepción de todo lo extraño e inusual y se deja interrogar por ello.

4. Originalidad: Habilidad para producir respuestas poco comunes e inusuales, asociaciones remotas o no convencionales. La originalidad es quizás el aspecto que hace que el sujeto creativo tenga mayores dificultades para adaptarse y ser aceptado por su grupo social, pues hace que la expresión de sus ideas y pensamientos, que son diferentes a los de los demás, puedan no ser entendidos y aceptados.

---

<sup>14</sup> NOVAES. María Helena. Psicología de la Aptitud Creadora. Ed. Kapelusz, Buenos Aires. 1.973. Pag.:27

5. Capacidad de redefinición; Capacidad poco común para reacomodar ideas, conceptos, situaciones y elementos, para reacomodar lo conocido de diferentes maneras, para trasponer las funciones de los objetos y utilizarlas de maneras nuevas.
6. Capacidad de abstracción: Supone la capacidad de analizar los componentes de una idea o proyecto y descomponer las relaciones entre los componentes del todo.
7. Capacidad de síntesis: Proceso opuesto pero complementario al de abstracción. Se refiere a la capacidad de combinar varios componentes para llegar a un "TODO" creativo.
8. La habilidad de "ELABORACIÓN", la cual implica la habilidad de llevar a feliz termino una idea o diseño incluyendo la cantidad de detalles que se requieran para su adecuada realización.
9. Coherencia de Organización: La capacidad de organizar un proyecto, expresar una idea, o crear un diseño de modo tal que nada sea superfluo, capacidad de sobrepasar perspectivas inmediatas hasta alcanzar profundidades integradoras; se denomina también agudeza o penetración.
10. Capacidad de Comunicación: El valor creativo depende en gran medida de la capacidad de producir un impacto en el receptor y observador<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Ibid. Pág. 200

En conclusión, la creatividad se define en términos de originalidad, en contraposición con la inconformidad, como proceso relacionado con la capacidad mental y como producto. Es así como vemos que se ha de incorporar todas estas reflexiones al aula escolar, al ámbito educativo.

### **2.1.2 Solución de Problemas**

En Psicología, un problema es una situación en la que se intenta alcanzar un objetivo y se hace necesario encontrar un medio para conseguirlo y junto a este se hace referencia el termino denominado *La Capacidad de Solucionar Problemas*, con respecto a ello Segura dice: “A lo largo de los años, acumulamos experiencias con las cuales construimos un almacén extremadamente amplio de modelos o agrupamientos: estos están estrechamente ligados con los esquemas. Un esquema es un constructo teórico que se usa para describir el formato de un cuerpo organizado de conocimientos en la memoria. Los esquemas representan nuestros conocimientos: interrelaciones entre objetos, entre situaciones y hechos y las secuencias normales entre estos hechos. Puesto que contienen una información tipo sobre situaciones que hemos experimentado frecuentemente, los usamos para interpretar situaciones y observaciones nuevas”<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> SEGURA MORENO, María Cristina. Cara al Hombre. Psicología General. Ediciones Universidad de la Sabana. Santafé de Bogotá. 1.995. Pag.170.

La capacidad de solucionar problemas depende de la organización mental de conocimientos individuales y de las estrategias que se utilicen para resolverlos. Una de esas estrategias es **proponer acciones que faciliten la ejercitación de la capacidad creadora**, pues se ha convertido en uno de los temas primordiales en el proceso de renovación Pedagógica; esta surge de una corriente pedagógica encaminada a defender y a trabajar la Educación de este fenómeno desde diferentes perspectivas y en diversos campos.

### 2.1.3 La Lúdica y su Importancia en la Educación

Algunos afirman que el juego ha sido visto como un fenómeno fuera del quehacer pedagógico, sin embargo según los expertos, el juego y sus manifestaciones constituyen uno de los campos más interesantes de la ciencia pedagógica, se debería desarrollar como alternativa metodológica pues nos facilita el estudio de las expresiones anímicas que caracterizan al individuo, dando así cierta tónica al hecho de la educación.

Según Schiller: “El juego crea el habito de la virtud y el orden transformando todo esfuerzo en una cierta alegría y placer”<sup>17</sup>. Para Makarenko: “El juego manifiesta la alegría de la creación o de la victoria y del placer de la calidad. Para el niño es mas gratificante cuando el es el autor intelectual de su propio juguete, que cuando se le da fabricado”<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> Traviata y Otros. Libros para la Educación. Pag. 115

<sup>18</sup> Makarenko, A.S. El Colectivo y la Educación de la Personalidad. Moscu. 1977. Pag. 122

Sicológicamente, el juego es una tendencia de carácter espontáneo familiarizado con los recursos disponibles, resultando así una actividad tan antigua como el mismo hombre. El juego es un medio de apoyo de los conocimientos y constituye un refuerzo para su continuo desarrollo. A través del juego se desarrollan las capacidades intelectuales y morales del individuo, se crean hábitos de sociabilidad, colectivismo, amor y respeto por la naturaleza. La actividad lúdica no se debe considerar como un auto-objetivo, sino como un medio educativo. Es un fenómeno multifacético de la vida humana y mucho más en la vida infantil y juvenil. Cuando los pedagogos están desarrollando el juego como una herramienta de trabajo están asegurando el éxito de sus funciones.

Un verdadero educador debe ayudar a crear los medios para que sus educandos puedan desarrollar toda su creatividad mediante el juego. Enseñar a cada estudiante a jugar con un objetivo definido es uno de los eslabones determinantes en la educación de las cualidades sociales. De esta forma el juego, en interrelación con la enseñanza actúa como un medio de desarrollo integral de los estudiantes. **“El que aprende jugando aprende dos veces: una para su satisfacción personal y otra para su vida”.**

En el único momento en que los seres humanos se enfrentan con igualdad de condiciones es cuando conjuntamente disfrutan del placer y el goce que produce el juego.

#### **2.1.4 El Juego: Un Medio para el desarrollo de la Actividad Creadora**

El hombre se hace más humano cuando su capacidad mental produce algo que le sirva a él y a los demás, mejora sus condiciones de vida. Estudios Psicológicos acerca del desarrollo infantil, realizados después de varias formulaciones teóricas, en función del juego, han

mostrado que la privación del uso de los sentidos puede perjudicar el buen éxito del aprendizaje del niño, ellos a través del juego tienen la oportunidad de usar toda la creatividad que les ha dado la naturaleza. El juego, según varios autores ya nombrados, les permite su propia identificación y se descubren a si mismos y aprenden las funciones que realizan los adultos referentes al proceso científico del mundo.

El juego mientras más natural, mas oportunidad le brinda a quien desee desarrollar todo su intelecto que le ha dado la misma naturaleza. Los eventos lúdicos rigen los contactos sensoriales y creativos; modifican el tiempo y el espacio, y provocan en el cuerpo una experiencia única en lo que los estímulos se ven animados por la complejidad psíquica y orgánica de los individuos.

El proceso de la creatividad se logra en el momento en el cual se relaciona su mundo interior con el mundo exterior, permitiéndole a la persona tener momentos de felicidad, alegría, libertad y comunicarse con los demás. A través de estas manifestaciones se puede afirmar que el juego es el único medio del encuentro consigo mismo y con los demás, en donde su ser y su quehacer se encuentran en un existir y crear libremente. Todos estos buenos calificativos y muchos otros son los emergentes de un espacio y tiempo permitido para jugar.

El juego y solo en él, tanto el niño como el adulto, crean y manifiestan su auténtica personalidad. La persona solo descubre su personalidad cuando se muestra creadora. De ahí la importancia que sean los propios niños quienes fabriquen sus propios juguetes, esto

les ayudará a desarrollar y agilizar el aprendizaje, la autocreación, la comunicación, la imaginación, la proyección, el colectivismo y la solidaridad, a la vez que les permitirá identificarse con su propio medio.

### 2.1.5 La Composición en la educación artística

Se llama Composición al modo como diferentes cosas conforman un todo. Cuando ese todo en una obra de arte, la composición artística se define como el método mediante el cual se asocian los elementos que constituyen la obra de arte en su conjunto. Algunos autores la definen como. John Dewey: “La organización de las energías para tener acumulativamente hacia un todo terminal que es la esencia del arte. Es el elemento común a todas las artes... es la organización de la energía como medio apto para producir un resultado”. Para Henri Matisse: “La composición es el arte de coordinar, en función decorativa, los diversos elementos de que dispone el artista para expresar determinados sentimientos”. J. Ruskin la define como: “Reunir y disponer diversas cosas, formando un solo conjunto, de modo que todas ellas contribuyan a constituir la naturaleza y la bondad del mismo conjunto”<sup>19</sup>.

Una composición artística esta condicionada por una serie de normas que establecen de qué manera se deben integrar en la obra los elementos que la conforman como: la percepción, el espacio o formato, el encuadre o encaje, el boceto, el punto, la línea y su expresividad, la forma, el tema, el color, el centro de interés, el volumen y asociados a él la tonalidad, la luz

---

<sup>19</sup> Munari, Bruno, El Arte como Oficio, Nueva Colección Labor, Ed. Labor, Barcelona, 1968, Pag. 132

y la sombra, así mismo como el equilibrio o compensación de masas, la proporcionalidad, la profundidad, la simetría y la asimetría, el contraste, el ritmo y la armonía; conceptos todos manejados por el artista con otros dos elementos indispensables: Creatividad y Originalidad.

Según lo anterior, podríamos decir, que el termino “composición” es sinónimo de buena construcción además es coordinación, según una idea directriz, de las fuerzas de las cosas para obtener un efecto estético preestablecido por el autor y una fácil lectura. Esta coordinación es, a la vez, una operación intelectual y material. La idea surgida intelectualmente en el autor es el verdadero origen de la composición, luego, su realización y objetivación expresiva llegara con la construcción sensible.

Por tanto, la acción compositiva asume al hombre en su totalidad, ya sea artista o espectador, desde el marco de sus facultades lógicas y psicológicas hasta su capacidad practica de organizador y sus medios de control sensomotor.

### **2.1.6 La Técnica del Collage**

El Collage es la técnica pictórica que consiste en pegar diversos materiales como lienzo, madera, papel o cartón sobre una superficie plana. La diferencia decisiva y característica entre la técnica del *collage* (del francés *coller*, pegar) y la pintura es que en lugar de crear una imagen con color y línea, se construye el dibujo con materiales aparentemente tan incompatibles como periódicos, fotografías, ilustraciones, tejidos, madera, plumas y alambre, en realidad con cualquier cosa que se pueda sujetar a una superficie. Los objetos aplicados pueden ser combinados con fragmentos pintados.

El *collage* como obra de arte fue desarrollado por el pintor francés Georges Braque y por el artista español Pablo Picasso durante su periodo cubista, en las dos primeras décadas del siglo XX y continuado por los dadaístas y surrealistas en las décadas de 1920 y 1930. En la década de los años sesenta, el Pop Art introdujo objetos de gran tamaño en los *collages*, como trozos de metal, repuestos de máquinas o de automóviles y grandes piezas de madera.<sup>20</sup>

Esta técnica que según una gran variedad de elementos (recortes de revistas, imágenes completas o partes de ellas, siluetas con papel de colores, etc.) que se pueden incluir y pegar sobre una superficie, logrando así una composición, nos permitiera a través de su desarrollo, realizar y obtener variadas expresiones y así creaciones artísticas, verdaderas obras de arte.

## **2.2 MARCO LEGAL**

Para desarrollar el siguiente tema es importante retomar la última reforma educativa, que se encuentra en la Ley General de Educación (ley 115 del 8 de febrero de 1994), de donde retomo algunos artículos donde se señala la necesidad de un desarrollo creativo en la educación y por ende profundizar los conocimientos y capacidades del estudiante en el campo de las artes.

---

<sup>20</sup>"Collage." *Enciclopedia® Microsoft® Encarta 2001*. © 1993-2000 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

*Artículo 5º- Fines de la Educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:*

*7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones;*

*9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país;*

*13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.*

### *SECCION TERCERA*

#### *EDUCACION BASICA*

*Artículo 20.- Objetivos generales de la educación básica. Son objetivos generales de la educación básica:*

- a) Propiciar una formación general mediante el acceso, de manera crítica y creativa, al conocimiento científico, tecnológico, artístico y humanístico y de sus relaciones con la vida social y con la naturaleza, de manera tal que prepare al educando para*

*los niveles superiores del proceso educativo y para su vinculación con la sociedad y el trabajo;*

*c) Ampliar y profundizar en el razonamiento lógico y analítico para la interpretación y solución de los problemas de la ciencia, la tecnología y la de la vida cotidiana;*

*Artículo 22.- Objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de secundaria. Los cuatro (4) grados subsiguientes de la educación básica que constituyen el ciclo de secundaria, tendrán como objetivos específicos los siguientes:*

*f) La comprensión de la dimensión práctica de los conocimientos teóricos, así como la dimensión teórica del conocimiento práctico y la capacidad para utilizarla en la solución de problemas;*

*g) La iniciativa en los campos más avanzados de la tecnología moderna y el entrenamiento en disciplinas, procesos y técnicas que le permitan el ejercicio de una función socialmente útil;*

*k) La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales;<sup>21</sup>*

Para el complemento a este tema, se retoman algunos apartes de la Resolución Número 2343 de junio 5 de 1996, donde se adopta un diseño de lineamientos generales de los procesos curriculares del servicio público educativo, y se establecen los indicadores de logros curriculares para la educación formal, para lo cual nos centraremos en los que enuncian el proceso creativo, en la educación básica secundaria en educación artística:

---

<sup>21</sup> La Reforma Educativa. Ley General de Educación. Ediciones FECODE. 1.994. Págs.: 18,19,20,25,27,28

## SECCION CUARTA

### INDICADORES DE LOGROS CURRICULARES PARA LOS GRADOS SEPTIMO, OCTAVO Y NOVENO DE LA EDUCACION BASICA

#### 3. EDUCACION ARTISTICA

- *Controla, orienta y ensaya nuevas habilidades corporales expresivas; delimita campos de interés en la naturaleza, en su comunidad y en la producción cultural, los transforma en lenguajes artísticos particulares cargados de emotividad y de múltiples lecturas; describe, compara y explica los procedimientos técnicos que realiza; transforma creativamente accidentes, errores e imprevistos.*
- *Manifiesta entusiasmo por elaborar, conocer e intercambiar conceptos, reflexionar sobre ellos y sobre las características estéticas y artísticas de los lenguajes que utiliza y del entorno natural y socio-cultural.*
- *Reconoce su estilo personal, lo aprecia, se interesa por conocer, ser crítico, cuidar y simbolizar la diversidad biológica y de su patrimonio cultural, a través del arte; aprecia, ritualiza y simboliza de manera original sus relaciones de amistad<sup>22</sup>.*

De la serie Lineamientos Curriculares de Educación Artística es importante destacar que las Artes como área importante y fundamental, deben hacer énfasis en el tema de la creatividad y la lúdica como herramientas y ejes motivadores para el óptimo desarrollo de la misma y por ende del arte y su papel relevante en la formación integral. Por ello destaco apartes de esta serie como: El ámbito de la creatividad y la lúdica:

---

<sup>22</sup> Resolución Numero 2343 de junio 5 de 1.996. Ministerio de Educación Nacional. Págs.: 39 y 47

Mucho se exige la presencia de la lúdica y la creatividad en la escuela, pero poco se estudia y reflexiona sobre los procesos de pensamiento que intervienen en su logro y el papel que estas juegan en el desarrollo integral humano. Partamos de que lúdica y creatividad van de la mano; la creatividad es esencia lúdica, pues el descubrimiento, la capacidad de asombro y la inquietud, nos colocan en los terrenos del placer por el conocimiento. Pero no solo el estado lúdico de nuestras relaciones produce en nuestro entendimiento creatividad.

La creatividad brota como hecho espontáneo en el momento en que frente a los límites del conocimiento y de su utilización y por efectos de la actitud de búsqueda.

Otro lugar común es considerar que la creatividad y la lúdica son casi de responsabilidad exclusiva del área de Educación Artística o del área de Educación Física, Recreación y Deportes. Superar esta visión implica una actitud innovadora, fuera de esquemas rígidos y verticales, es decir una actitud creadora en si misma.

La creatividad es un aspecto dentro de la vida de cada cual que afecta las facultades intelectuales y espirituales y exige, desde el punto de vista psicológico, continuos procesos de modificación y de adaptación de si mismos y del entorno, comprometiendo en forma integral a un nuevo modo de ser y de pensar. Para lograr un ideal se requiere modificar o romper con las estructuras mas profundas que impiden el logro de su desarrollo. La creatividad expresa el descubrimiento y la producción de algo original y novedoso, alejado

de lo tradicional, en un individuo determinado y susceptible de ser considerado altamente creativo.

La creatividad se produce en la enseñanza a través de la debida articulación entre las facultades divergentes y convergentes del pensamiento y del espíritu. Los expertos en creatividad identifican la divergencia con el pensamiento lateral (hemisferio derecho) y la convergencia con el pensamiento vertical (hemisferio izquierdo). Lo divergente se asocia a lo imaginativo, lo lúdico, lo emotivo, lo afectivo, lo sensitivo, lo fantasioso, hace referencia al pensamiento y al espíritu amplio, no conservador amante del cambio y de lo audaz. Cabe preguntarse si el alumno inquieto que insiste en estar por fuera de la norma o aquel “muchacho problema” no son individuos acuciosos, preocupados por el hacer distinto, personas creativas que no han encontrado la forma de dar dirección a su potencial natural de originalidad. Depende de los maestros sugerir los medios para descubrir métodos y practicas nuevas en el desarrollo psicosocial de este tipo de alumnos.

Lo convergente se relaciona con el ámbito del pensamiento y del espíritu conservador, lógico, analítico y sistemático. Para que la creatividad se genere es necesario estimular las dos facultades y aptitudes del espíritu en forma armónica. Significa que se debe enseñar a estructurar y organizar, a desestructurar y desorganizar los mismos aspectos. Esta idea aparece clara cuando se ensaya la interpretación de dos o tres versiones de una misma caricatura o la realización de dos formas enteramente distintas de resolver un mismo problema. En otras palabras se debe enseñar a mirar desde diversas perspectivas un hecho

o un problema y cada una de dichas perspectivas debe argumentarse en forma lógica, dejando siempre la posibilidad de nuevas preguntas o inquietudes.

Existen dos tendencias que actúan en dos campos distintos dentro de la comprensión de la creatividad las cuales, dado su carácter complementario, deben integrarse. Una destaca la organización del proceso para producir conocimiento, que exige operaciones propias del pensar asociadas a un proceso cognitivo eminentemente racional e intelectual donde el planteamiento de hipótesis divergentes es la expresión clara del cumplimiento de este logro. Este campo se relaciona con un mayor énfasis en el tener creatividad: capacidad de establecer relaciones y asociaciones inusuales, de resolver problemas, plantear diversas alternativas, desarrollo del pensamiento analógico, fluidez, originalidad, etc.; La otra se refiere a las fuentes de inspiración (relacionadas fundamentalmente con lo sensitivo, lo intuitivo, el sentido común, etc.) Este campo se relaciona primordialmente con el ser creador, las fuentes de inspiración, la brillantez de las ideas, la espontaneidad, la libertad del espíritu, la seguridad psicológica, la motivación, los ambientes familiares, el humor, etc.

La creatividad en cuanto capacidad de proyección del sentido de lo humano no rutinario ni común, debe entenderse como la capacidad de respuestas nuevas a las preguntas más convencionales, o la capacidad de interrogación con preguntas nuevas sobre las respuestas más convencionales. El componente central de la creatividad en todo caso es la novedad y ella no es posible sino como expresión singular y autónoma de la imaginación en cuanto lugar pleno de la libertad de la razón y de las emociones. Por el camino de la imaginación la razón penetra el mundo de lo absurdo y lo retrae al espacio de lo innovativo, para

captarlo y significarlo dentro del mundo de lo posible materializándolo a través del arte. Por esta razón el arte es único e irrepetible y se convierte en la manifestación más singular de lo captado por la imaginación en cuanto expresión singular del ser.

La escuela debe integrar en su ambiente el lugar de la fantasía como lugar y manera de promover la creatividad en cuanto manera y lugar de lo absurdo imaginable y en cuanto superación de los límites del principio de realidad y buscar que todo ello se exprese en la condición del saber para inventar nuevas maneras de ser y de actuar frente al mundo de lo real<sup>23</sup>.

### **2.3 ESTRUCTURA ACTUAL DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EL INEM DE KENNEDY : PLAN DE TRABAJO ARTES PLASTICAS**

GRADO VI Y VII	DIBUJO CON LAPICES MINA NEGRA Y COLORES, MODELADO EN PLASTILINA Y ARCILLA Y COLLAGE	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elementos de la Composición: Punto, línea, el plano, la forma, el tamaño, la percepción, el formato, el encuadre, el boceto, luz y sombra, contrastes</li> <li>2. El Color: Circulo cromático, Teoría del Color: mezclas, matices, gamas monocromaticas, policromaticas y policromaticas mixtas, colores intermedios, colores calidos y fríos, degradados.</li> <li>3. Modelado de figuras en diferentes tamaños, texturas, formas, etc. en arcilla y plastilina de composiciones propias e interacción con el material.</li> <li>4. Collage: elaboración de trabajos por medio de esta técnica.</li> </ol>
GRADO VIII Y IX	DIBUJO CON CARBONCILLO, SEPIA, PASTEL, MODELADO EN ARCILLA (ESCUPTURA) Y	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. PERSPECTIVA: Clases, elementos</li> <li>2. Figura Humana: Canon, rostro, torsos, pies, manos, por medio de la técnica al</li> </ol>

<sup>23</sup> EDUCACION ARTISTICA. SERIE LINEAMIENTOS CURRICULARES. AREAS OBLIGATORIAS Y FUNDAMENTALES. Republica de Colombia. Ministerio de Educación Nacional. Dirección General de Investigación y Desarrollo Pedagógico. Grupo de Investigación Pedagógica. Santafe de Bogota D.C. Julio de 2000. Pags. 78-82.

	PINTURA	<p>carbocillo, pasteletc.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Modelado en Arcilla: Elementos útiles, decorativos para luego ser llevados al horno y luego pintarlos.</li> <li>4. El Paisaje: Composiciones realizadas por medio de Temperas y Acuarela.</li> </ol>
GRADO X y XI	<p>PINTURA, TECNICAS DE GRABADO, APRECIACION ARTISTICA, HISTORIA DEL ARTE UNIVERSAL Y LATINOAMERICANO Visita a Museos</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pintura al Óleo, materiales, aplicación sobre cartón paja y bastidor de composiciones propias de cada autor.</li> <li>2. Grabado: serigrafía, linóleografía, monograbado, xilografía.</li> <li>3. Apreciación artística, Historia del arte universal y latinoamericano.</li> <li>4. Visita a Museos, Galerías, Casa de la cultura, etc.</li> </ol>

### **3. PROPUESTA DE INNOVACIÓN EN AULA**

#### **3.1 ESTRATEGIA METODOLOGICA**

Partiendo de los antecedentes del problema ya expuesto en la introducción, y frente a la problemática de aula identificada y descrita, surge la necesidad de estructurar e implementar una estrategia metodológica que nos permita dar solución a la negación expresiva que se da en los alumnos cuando se les pide poner en juego su capacidad creadora. Esto se logrará mediante la motivación a través de la lúdica, desarrollando un juego basado en la expresión literaria y plástica a través de la técnica del collage.

El juego está diseñado de manera que el curso se divide inicialmente en equipos de cuatro integrantes, luego este equipo se subdivide en dos parejas las cuales una de ellas se ubica en la parte derecha del aula y la otra en la parte izquierda del aula de clases. Se reparten diferentes frases a cada pareja, estas las analizan, reflexionan y comienzan a crear las figuras, formas y siluetas que utilizarán para dar a conocer la frase que le correspondió. Luego ubican las siluetas creadas en un formato de octavo de cartulina de manera que por medio de la expresión gráfica a través de la técnica del collage desarrollan así una composición que exprese el contenido de la frase, lo que finalmente nos proporcionará herramientas que ayudarán a la solución creativa de problemas.

El juego fue aplicado a los estudiantes de grado séptimo y octavo de la jornada de la tarde, del Colegio INEM Kennedy, los cuales eran estudiantes entre los 12 y 15 años de edad.

**Tamaño de la muestra:** 40 alumnos por curso

- **OBJETIVO**

Motivar mediante la lúdica el desarrollo creativo, bajo el tema de la composición por medio de la expresión literaria y plástica a través de la técnica del collage.

- **RECURSOS**

- Papel de Colores (Silueta, Cartulina de Colores, Degrade, Iris, Crepe, etc.)
- Colbon
- Tijeras
- Lápiz, Borrador
- Octavo de Cartulina

- **ACTIVIDADES**

**Actividad 1:** Presentación de las reglas del juego

1. Cada equipo consta de cuatro integrantes que luego se subdividan en dos parejas.
2. La mitad de cada equipo no debe saber la frase que contiene su otra pareja.

3. Todos van a recortar, pegar y utilizar siluetas, formas y figuras.
4. No pueden escribir palabras, ni hablar.
5. La composición debe transmitir la frase que le correspondió a cada pareja.
6. Todos van a utilizar los mismos materiales para desarrollar la técnica del collage.
7. Cada pareja tendrá tres intentos para descubrir la frase.
8. La composición se hará en un máximo de 30 minutos.

### **Actividad 2: Distribución**

El juego está diseñado de manera que se distribuya el curso en grupos o equipos integrados por cuatro estudiantes que luego se subdividen en dos parejas cada grupo o equipo. Cada pareja de estudiantes que conformaban un equipo, se ubican en sectores diferentes del aula: un par de estudiantes en la parte izquierda del salón y las otras parejas en la parte derecha del aula de clases.

Luego se procedió a repartir una frase que se encontraba escrita en un papel, el cual se encontraba doblado, residía en una bolsa con las demás frases realizadas con anterioridad. Cada pareja de estudiantes se dedicó a leer, reflexionar y analizar sobre la frase que le correspondió.

1. *El pato nada en la laguna grande con sus ocho patitos*
2. *El toro esta jugando en el potrero con su pequeño ternero.*
3. *Un niño eleva su cometa mientras los demás juegan en el parque de diversiones*
4. *El caballo galopa por el monte mientras la cebra corre por entre los árboles*

5. *El delfín brinca en el mar y juega con su amiga la ballena*
6. *La golondrinas y las palomas vuelan por cielo formando figuras alegres*
7. *La estatua del general esta en el centro de la plaza al lado de la iglesia y frente a la alcaldía*
8. *Bajo el fondo del mar existen diferentes peces, algas marinas, conchas y mamíferos*
9. *Las ranas y los sapos saltan alrededor de las charca atrapando las moscas*
10. *El cisne nada en el lago que esta bajo la sombra del árbol, junto con los demás gansos*
11. *La princesa vive en el castillo del bosque que esta junto al lago de los cisnes*
12. *Un hombre esta sentado sobre una roca y admira la playa y las palmeras que se agitan mecidas por el viento*
13. *La bailarina danza en el escenario del teatro para animar al publico*
14. *Los juguetes de los niños están dispersos por todo el cuarto de juegos*
15. *El granjero vende los huevos, la leche y la lana que obtiene de sus animales de la granja*
16. *Las olas del mar bañan la arena y los niños construyen castillos con ella*
17. *La jirafa come las hojas de la copa de los árboles y los monos se comen las frutas de los árboles del campo*

### **Actividad 3: Creación de las siluetas, formas o figuras**

Enseguida comenzaron a trabajar en equipo para representar por medio de siluetas, las figuras y formas que consideraron debían realizar, luego procedieron a recortar estas siluetas.



Foto 1. Trabajo en equipo. Estudiantes: Parmenio Leal y Zapata Michael. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 2. Trabajo en equipo. Estudiantes: Fernández Diana y Castellanos Leidy. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 3. Trabajo en equipo. Estudiantes: Torres Milena y González Alexandra. Sección 20 grado VIII. 12 y 13 años



Foto 4. Trabajo en equipo. Estudiantes: Amaya Ferney y Correa Diego. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.



Foto 5. Trabajo en equipo. Estudiantes: López Cristina y Sánchez Maribel. Sección 25 grado VII. 12 años de edad.



Foto 6. Trabajo en equipo. Estudiantes: Bautista Luis y Castro Camilo Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 7. Trabajo en equipo. Estudiantes: Farias Narda y Montenegro Lucy Sección 25 grado VII. 12 años de edad



Foto 8. Trabajo en equipo. Estudiante: Monroy Carlos. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.



Foto 9. Trabajo en equipo. Estudiantes: Castellanos Leidy. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 10. Trabajo en equipo. Estudiantes: Bermudez Diego y Alarcón Cesar



Foto 11. Trabajo en equipo. Estudiantes: Guerrero Joana y Castillo Lina. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 12. Trabajo en equipo. Estudiantes: Ariza Juan y Prieto James.



Foto 13. Trabajo en equipo. Estudiante: Moreno Miguel. Sección 19 grado VII. 12 años de edad



Foto 14. Trabajo en equipo. Estudiantes: Castellanos Leidy y Castro Carolina.



Foto 15. Trabajo en equipo. Estudiantes: Bustamante Andres



Foto 16. Trabajo en equipo. Estudiantes: Mora Catalina y Angel Yesenia

#### **Actividad 4: Ubicación de las figuras creando así la composición**

Después de recortar se procedió a ubicar y pegar las siluetas en un octavo de cartulina, desarrollando así el contenido de la frase que les correspondió expresar por medio de la técnica del collage.



Foto 17. Trabajo en equipo. Estudiantes: Mateus Leandro y Rodríguez MicheL. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 18. Trabajo en equipo. Estudiantes: Parra Jhon Sección 25 grado VIII. 14 años de edad.



Foto 19. Trabajo en equipo. Estudiantes: Arias Julio y Mosquera Peter. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 20. Trabajo en equipo. Estudiantes: Amaya Ferney y Correa Diego. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

### Actividad 5: Interpretación de las frases por el resto del equipo

Después de determinado tiempo, se dio por terminado el proceso de creación, cada pareja de estudiantes, que se encontraban ubicados en el extremo izquierdo del aula, procedió a mostrar su trabajo a sus dos compañeros restantes del grupo inicial organizado por integrantes de 4 personas, quienes se encontraban ubicados en la parte derecha del aula.



Foto 21. Presentación de Trabajo en equipo. Estudiantes: Castro Leonardo Y Ortiz Pedro. Sección: 25 Grado VIII. 14 y 15 año



Foto 22. Presentación de Trabajo en equipo. Estudiantes: Fernández Diana Castellanos Leidy. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 23. Trabajo en equipo. Estudiantes: Amaya Ferney y Correa Diego. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

Estos estudiantes ubicados en la parte derecha del aula, debían adivinar e interpretar la frase que desarrollaron sus demás compañeros ubicados en la parte izquierda, según lo que realizaron en su obra para expresar la frase que les correspondió desarrollar a nivel compositivo y por medio de la técnica del collage. Luego se hace el mismo ejercicio pero esta vez cada pareja de alumnos ubicados en la parte derecha del aula muestra su composición desarrollada a sus otros compañeros de grupo ubicados en la parte izquierda del aula de clases y estos deben descifrar e interpretar la frase que sus compañeros de equipo desarrollaron.

Luego se procede a dar los puntajes que obtuvo cada pareja de acuerdo a la reflexión, análisis e interpretación que dio para identificar la frase que estaban expresando sus demás compañeros de equipo. El puntaje determinado con anterioridad estaba dado de la siguiente manera:

- 100 Puntos si interpretaba correctamente la frase
- 50 Puntos si interpretaba en un termino medio la frase
- 10 Puntos si no lograba identificar correctamente la frase. Se asignaban 10 puntos de manera que se premiaba el esfuerzo logrado por intentar descifrar la frase.

Luego se procedió a dar el puntaje final por equipos el cual fue determinado por la suma de puntos que obtuvo cada pareja.



Foto 24. Trabajo Final. Estudiantes: Parmenio Leal y Zapata Michael. Sección 19 grado VII. 12 años de edad



Foto 25. Trabajo Final. Estudiantes: Fernández Diana y Castellanos Leidy. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 26. Trabajo en equipo. Estudiantes: Torres Milena y González Alexandra. Sección 20 grado VIII. 12 y 13 años de edad.



Foto 27. Trabajo Final. Realizado por: Amaya Ferney y Correa Diego. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.



Foto 28. Trabajo Final. Realizado por: López Cristina y Sánchez Maribel.. Sección 25 grado VII. 12 años de edad.



Foto 29. Trabajo Final. Realizado por: Bautista Luis y Castro Camilo. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

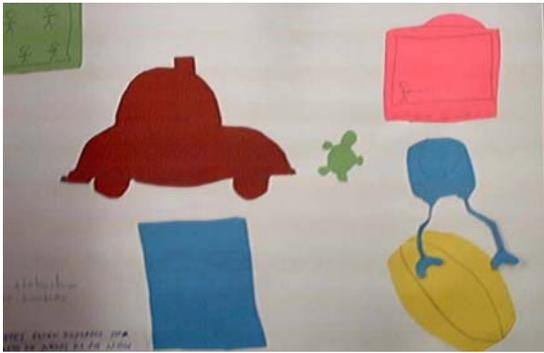


Foto 30. Trabajo Final. Realizado por: Farias Narda y Montenegro Lucy. Sección 25 grado VII. 12 años de edad.



Foto 31. Trabajo Final. Realizado por : Monroy Carlos. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.



Foto 32. Trabajo Final. Realizado por: Castellanos Leidy. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 33. Trabajo Final. Realizado por: Bermudez Diego y Alarcón Cesar. Sección 25 grado VII. 12 años de edad.

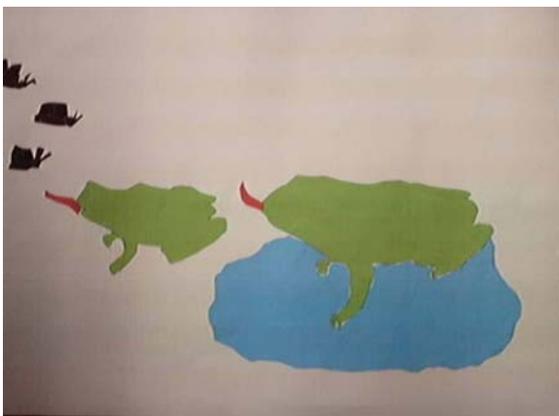


Foto 34. Trabajo Final. Realizado por: Guerrero Joana y Castillo Lina. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 35. Trabajo Final. Realizado por: Ariza Juan y Prieto James. Sección 27 grado VIII. 14 años de edad.



Foto 36. Trabajo Final. Realizado por: Moreno Miguel.  
Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

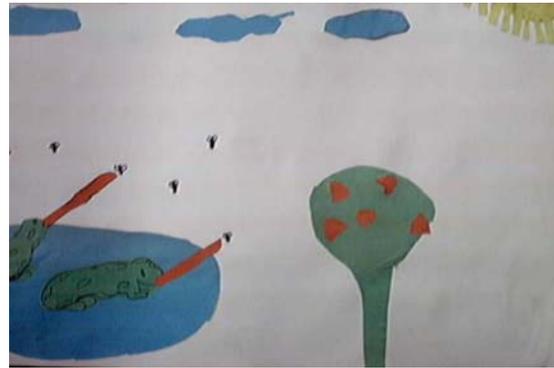


Foto 37. Trabajo Final. Realizado por: Castellanos Leidy y  
Castro Carolina. Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

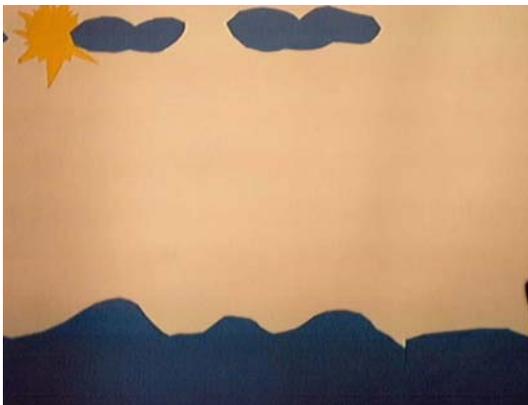


Foto 38. Trabajo Final. Realizado por: Bustamante Andres  
Sección 27 grado VIII. 15 años de edad.



Foto 39. Trabajo Final. Realizado por: Mora Catalina y Angel  
Yesenia



Foto 40. Trabajo Final. Realizado por: Mateus Leandro y  
Rodríguez Michel Sección 19 grado VII. 12 años de edad.

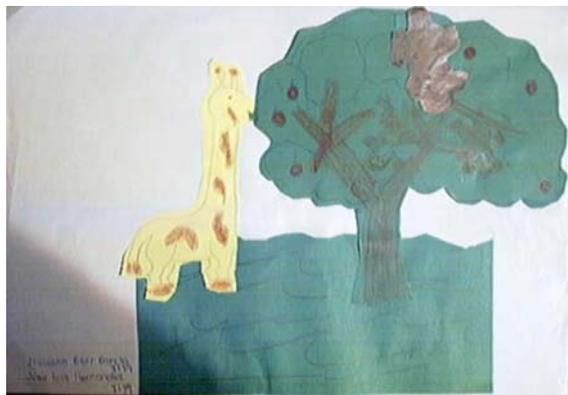


Foto 41. Trabajo Final. Realizado por: Parra Jhon  
Sección 25 grado VIII. 14 años de edad.



Foto 42. Trabajo Final. Realizado por: Arias Julio y Mosquera Peter.  
Sección 19 grado VII. 12 años de edad.



Foto 43. Trabajo Final. Realizado por: Arenas Jose y Guarin Tania. Sección 20 grado VIII. 13 años de edad.

### 3.2 Evaluación de la Estrategia

Después de aplicada la estrategia metodológica a los estudiantes se obtuvieron los siguientes resultados:

Numero	Concepto	Puntaje
1	Expresión grafica de la frase	70%
2	Manejo de los espacios	60%
3	Creación de las siluetas, formas y figuras	65%
4	Relación entre los elementos	70%
5	Manejo adecuado de las materiales	80%
6	Creación del Collage	90%
7	Manejo de colores en relación con el tema	75%
8.	Trabajo en equipo	90%

El juego fue diseñado inicialmente como se presentó anteriormente, pero cabe destacar que esta estrategia metodológica a través de la lúdica se puede desarrollar con modificaciones como: a) número de estudiantes al momento de distribuir los equipos, destacando que este número sea par, b) materiales y recursos utilizados, c) temática a desarrollar, d) tiempo, espacios y puede ser aplicado a estudiantes de grados VI, VII Y VIII, en edades entre los 12 y 15 años.

## CONCLUSIONES

- Los estudiantes desarrollaron la actividad en un clima de libertad, alegría, armonía y trabajo en equipo.
- La estrategia permitió un acercamiento más entre educador y educando, donde se fortaleció la comunicación, la confianza y la amistad.
- Se obtuvieron buenos resultados en la aplicación de la estrategia metodológica a través de la lúdica.
- La estrategia dejó el camino sólido para crear más estrategias metodológicas a través de la lúdica.

Finalmente, espero aportar mediante esta propuesta, mi propia experiencia e inquietud pedagógica con el ánimo de contribuir a enriquecer la labor de los educadores por medio de las artes plásticas y de todas aquellas personas interesadas en desarrollar y estimular el desarrollo de la capacidad creadora y por ende una formación integral de cada uno de nuestros educandos.

## ANEXOS

### ANEXO 1.

#### FICHA DE OBSERVACION ESTRUCTURADA

OBSERVACION N° \_\_\_\_\_

LUGAR: Aula: 08 – 100. Taller de Artes. Colegio: INEM – Kennedy.

FECHA: \_\_\_\_\_

TIEMPO: 2 Horas y media.

GRUPO OBSERVADO: Alumnos sección 23 de grado séptimo, Clase de Artes Plásticas

OBSERVADOR: Edna Ospitia

PROPOSITO: Observar el nivel de desarrollo creativo en los alumnos.

ACCIONES A OBSERVAR	VALORACION				
	EXCELENTE	SE PRESENTA	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA
1. El alumno propone alternativas de solución al problema planteado					
2. El alumno expresa sus ideas en modelos con claridad					
3. El alumno es capaz de corregir sus errores encontrados en el proceso					
4. El alumno realiza las comprobaciones de sus ideas para verificar los resultados					
5. El alumno se desanima con los fracasos encontrados en sus comprobaciones					
6. El alumno busca la perfección en sus ideas					
7. El alumno es capaz de buscar otros caminos de solución ante el fracaso					
8. Es clara la expresión de sus hallazgos en el proceso					
9. El alumno sabe solucionar los problemas constructivos de su modelo					
10. El alumno selecciona los materiales adecuados para la realización de su modelo					

OSBERVACIONES:

---

## ANEXO 2.

### RESULTADOS DE LAS OBSERVACIONES ESTRUCTURADAS

ITEMS	VALORACION				
	EXCELENTE	SE PRESENTA	ALGUNAS VECES	POCAS VECES	NUNCA
1	2 (8%)	8 (32%)	8 (32%)	5 (20%)	2 (8%)
2	6 (24%)	6 (24%)	4 (16%)	4 (16%)	5 (20%)
3	2 (8%)	3 (12%)	7 (28%)	10 (40%)	3 (12%)
4	4 (16%)	8 (32%)	8 (32%)	3 (12%)	2 (8%)
5	10 (40%)	6 (24%)	4 (16%)	3 (12%)	2 (8%)
6	2 (8%)	4 (16%)	4 (16%)	10 (40%)	5 (20%)
7	2 (8%)	3 (12%)	5 (20%)	10 (40%)	5 (20%)
8	3 (12%)	5 (20%)	10 (40%)	5 (20%)	2 (8%)
9	5 (20%)	8 (32%)	8 (32%)	2 (8%)	2 (8%)
10	4 (16%)	6 (24%)	10 (40%)	3 (12%)	2 (8%)

## BIBLIOGRAFIA

- HEINELT, Gottfried. Maestros Creativos – Alumnos Creativos. Buenos Aires. Edit. Kapelusz. 1992.
- La Reforma Educativa. Ley General de Educación. Ediciones FECODE. 1.994.
- MAKARENKO, A.S. El Colectivo y la Educación de la Personalidad. Moscu. 1977.
- MANUAL DE CONVIVENCIA. INEM “Francisco de Paula Santander” Kennedy. Santafé de Bogotá, 1998
- MUNARI, Bruno, El Arte como Oficio, Nueva Colección Labor, Ed. Labor, Barcelona, 1968.
- NOVAES. Maria Helena. Psicología de la Aptitud Creadora. Ed. Kapelusz, Buenos Aires. 1.973.
- PAPALIA Diane, WENDKOS Sally. Psicología del Desarrollo. Edit. McGraw-Hill. 1.998.
- PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI). INEM “Francisco de Paula Santander” Kennedy. Santafé de Bogotá, 1997
- Resolución Numero 2343 de junio 5 de 1.996. Ministerio de Educación Nacional.
- TRAVIATA y Otros. Libros para la Educación. 1995