

**Desarrollo de la creatividad
e innovación en el aula
con base en el estudio de la perspectiva**

Autora: Nohora Ingrid Suárez Ramírez

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

**Chía, Cundinamarca
Año 2002**

**Desarrollo de la creatividad
e innovación en el aula
con base en el estudio de la perspectiva**

**Trabajo de Grado para optar el título
De Licenciada en Artes Plásticas**

Autora: Nohora Ingrid Suárez Ramírez

Asesora: Olga Lucía Olaya

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

**Chía, Cundinamarca
Año 2002**

DIRECTIVAS

DIRECTIVAS DE LA UNIVERSIDAD DE LA SABANA

Rector:	Doctor Álvaro Mendoza Ramírez
Vicerrectora Académica:	Doctora Liliana Ospina de Guerrero
Secretario General:	Doctor Javier Mojica Sánchez
Directora de Registro Académico:	Doctora Luz Ángela Vanegas Sarmiento
Decana de la Facultad de Educación:	Doctora Inés Ecima de Sánchez
Jefe del Área de Arte:	Doctora Olga Lucía Olaya

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, quien estuvo presente en cada instante de mi existencia, me enseñó el camino correcto a seguir, me animó a superar los obstáculos, me iluminó y me protegió, me ayudó madurar y tomar conciencia de que la vida es hermosa a pesar de las dificultades que se presenten, y lo más maravilloso, me hizo comprender que Él es el ser más importante en nuestras vidas.

A mi familia, quien me brindó un apoyo incondicional y compartió conmigo los momentos de alegría y de tristeza, con el fin de darme fuerzas para llevar una vida digna y poder culminar mis estudios satisfactoriamente.

A Olga Lucía Olaya, Directora de la carrera de Artes Plásticas, por su calidad humana y sus hermosas enseñanzas ya que supo brindar el verdadero equilibrio entre el intelecto y el corazón.

A la Universidad de la Sabana que me permitió adquirir conocimientos sobre las artes plásticas, siendo estos una base para poder continuar adelantando actividades y prácticas artísticas y además todas aquellas que redunden en acrecentar la capacidad y habilidad en la formación en el arte, siendo esta actividad, la que despierta mayor interés en mi vida.

DEDICATORIA

Me enseñaste con dulzura a conocer y a querer nuestro mundo
Me diste la bondad de tu corazón y tu nobleza, legado que siempre estará
presente en lo que haga.

Me guiaste por el sendero del bien con tus excelentes consejos
Siempre estuviste presente, animándome a seguir con dignidad
Todo lo que soy te lo debo a ti...

Gracias por brindarme tanto cariño y protección
Se que estarás conmigo por siempre desde ese lugar tan hermoso y tranquilo
que Dios ha querido que ocupes a su lado

Para ti madre querida, con todo mi amor

Ingrid

CONTENIDO

Introducción	9
1. Problemática de la investigación	11
1.1 Antecedentes	11
1.2 Justificación	13
1.3 Objetivos	15
1.4 Planteamiento del problema	16
1.5 Alcances y limitaciones	16
2. Contextualización	17
2.1 Institucional	17
2.2 Legal	18
2.2.1 Constitución Política de Colombia	18
2.2.1 Ley General de Educación	19
3. Aportes conceptuales	23
3.1 Innovación educativa	23
3.2 Creatividad e innovación	24
3.3 Pensamiento creativo	24
3.4 Arte	28
3.5 Educación artística	30
3.6 Dibujo artístico	33
3.7 Perspectiva	35
4. Sistematización de la experiencia	
Conclusiones	53
Bibliografía	55
Anexos	57

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A	57
Anexo B	58
Anexo C	59
Anexo D	60
Anexo E	61
Anexo F	62
Anexo G	63
Anexo H	64
Anexo I	65
Anexo J	66
Anexo K	67

Anexo L	68
Anexo M	69
Anexo N	70
Anexo O	71
Anexo P	72
Anexo Q	73
Anexo R	74
Anexo S	75
Anexo T	76

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se denomina “Desarrollo de la creatividad e innovación en el aula con base en el estudio de la perspectiva”. El desarrollo de la creatividad es muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues a la vez, el estudiante puede ampliar sus conocimientos por medio de la imaginación, la abstracción, el análisis, la apropiación de conceptos, la creación de nuevas propuestas, etc, todo ello en beneficio de su formación.

Para que el estudiante sea creativo se deben crear espacios que lo induzcan a desarrollar sus potencialidades y es aquí donde el maestro juega un papel importante y decisivo ya que debe inducirlo a través de metodologías novedosas a que pueda manifestar sus inquietudes mediante la práctica artística y a la vez, esta se convierta en un medio para descubrirse así mismo, pues muchas veces no se es consciente de las capacidades que se tienen.

Claro está, que la creatividad depende de muchos factores psicológicos, sociales y culturales, que son los que determinan la capacidad de imaginación que posee el individuo. Gran parte de conocimientos se pueden adquirir por medio de experiencias gráficas, las cuales van a enriquecer la actividad pedagógica, pues la imagen es captada con mayor facilidad que otra clase de aprendizaje.

Para que se contribuya a desarrollar la creatividad en el estudiante, el maestro debe realizar prácticas innovadoras manifestando una actitud flexible y de dinamismo tendiente a abandonar la educación tradicional, adoptando ideas novedosas que conduzcan a analizar y a reflexionar sobre la realidad de su contexto educativo con el fin de transformar todo aquello que no esté acorde con el avance de la institución.

Con el fin de crear e innovar se tomó como referente práctico la aplicación de la perspectiva, ya que este tema permite que el estudiante desarrolle su capacidad creadora mediante la elaboración de imágenes bidimensionales abstraídas de la realidad, imaginadas, plasmadas mediante un modelo presente y representadas naturalmente. El hecho de representar los objetos mediante nuevas propuestas, hace que el estudiante adquiera gran capacidad de análisis unido con el desarrollo de la creatividad, ya que este tema permite buscar nuevas alternativas de representación gráfica.

El estudio de la perspectiva se hace más efectivo mediante la realización de talleres en los cuales los estudiantes analizan unas guías de estudio, que sirven como medio de aprendizaje y a la vez les proporcionan pautas que van a enriquecer sus conocimientos haciéndolos aptos para poder realizar sus propias creaciones a partir de la imaginación.

La investigación se realizó en el grado grado 801 del CED San Carlos, localidad de Tunjuelito. El presente estudio es de gran importancia ya que permite observar el proceso de desarrollo permanente del estudiante en el cual se analizan los logros y dificultades en la realización de creaciones gráficas y se incentiva en el desarrollo de la creatividad.

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN EL AULA CON BASE EN EL ESTUDIO DE LA PERSPECTIVA

1. PROBLEMÁTICA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

Analizando la educación en Colombia en las últimas décadas del siglo XX, y comparándola con la impartida a inicios de este mismo siglo, se puede apreciar claramente que se han hecho mínimos avances que cambien la idea de ofrecer una educación tradicional llena de vicios, monótona, repetitiva, autoritaria y reacia al cambio. La educación tradicional que se imparte en el colegio hace que los estudiantes tomen poca importancia al estudio, pues el maestro se ubica frente al tablero a explicar y el alumno se ocupa de copiar. También deben transcribir del texto guía que les pide el profesor convirtiéndose la clase en aburridora y carente de experiencias nuevas.

Muchos estudiantes van al colegio principalmente a conseguir amistades y a escapar de la cruel realidad que se vive en sus hogares. Por esta razón se les debe proporcionar una educación que los ayude a aumentar su autoestima preparándolos para superar los obstáculos que se les presentan en la vida. Es necesario crear mecanismos con el fin de que el estudiante sienta amor por el estudio y desarrolle el sentido de pertenencia hacia la institución.

Se presenta alto índice de deserción en la institución, ya que no se realiza el seguimiento adecuado a los estudiantes que tienen bajo nivel académico y problemas disciplinarios, pues debido a tantos conflictos estos alumnos abandonan el colegio sin que se les proporcione ninguna otra opción. Por esta razón, surge la gran necesidad de realizar innovaciones educativas con el fin de detectar la causa del problema y buscar las posibles soluciones.

Los adolescentes en muchas ocasiones prefieren trabajar y no seguir estudiando. En este caso, la educación debe estar encaminada a edificarse teniendo en cuenta el contexto real en el cual viven los estudiantes. Si son alumnos-trabajadores, que mejor que dirigir la educación hacia la realización de talleres en donde se les enseñe la práctica en diferentes labores sin descuidar el trabajo intelectual y en donde la educación artística sea el eje central de las innovaciones educativas.

También se puede apreciar, que en la Ley General de Educación en todos los artículos que hacen evidente el factor o palabra innovación e investigación, tienen los buenos propósitos enunciados en los fines y objetivos de la educación colombiana, de acuerdo a la constitución política del país, pero lograr que por lo menos en un mediano plazo de tiempo, un alto porcentaje de los objetivos y fines de la educación que se ocupen por desarrollar la creatividad, y especialmente la investigación y la innovación pedagógica se logren, es bastante difícil.

Existen muchos inconvenientes que obstaculizan tales propósitos y que de una u otra manera contribuyen a aumentar la dificultad de hacer realidad las buenas intenciones contenidas en los fines y objetivos de la educación colombiana, por medio del Proyecto Educativo Institucional (P.E.I), el cual tiene entre otras, la función de hacer cumplir las disposiciones de la ley general y su reglamento, definido en el artículo 73 de la presente ley.

Se consideran como factores que impiden la puesta en práctica de la ley general, los siguientes entre muchos:

- Las prácticas laborales existentes en numerosos centros educativos, apegadas a la tradición, la costumbre, el autoritarismo, donde poco encuentran eco la reflexión, el debate serio con argumentos, la planeación, la autocrítica y la democracia entre otras falencias.
- Siendo los centros educativos un reflejo de la cultura de la sociedad a la cual pertenecen, en la mayor parte de ellos se evidencia el desinterés de la sociedad colombiana, y especialmente de los grupos de poder que más responsabilidad tienen sobre ella (partidos políticos, grupos económicos, miembros del alto gobierno, universidades), por la investigación, la

innovación, la educación artística, el desarrollo científico, técnico y tecnológico, ya que muchos estudios hacen evidente, la situación de descuido y abandono en que se encuentran postrados en el país.

- La ley general sin ser perfecta, posee muy buenas intenciones, que permiten dar las pautas legales para fomentar la innovación pedagógica, pero es necesario e indispensable que se identifiquen los obstáculos que impiden que se ponga a rodar el espíritu de la ley con mayor prontitud y buscar el camino para minimizarlos.

1.2 JUSTIFICACIÓN

La educación es la base para que las diferentes generaciones que han adquirido el conocimiento y las que lo están adquiriendo, alcancen cierto grado de sapiencia que les permita desenvolverse dentro de un contexto determinado y ser miembros activos de la sociedad. Lamentablemente, en la educación pública, se han venido utilizando métodos tradicionales que son transmitidos de generación en generación, los cuales no contribuyen a la verdadera formación integral del educando coartándole su capacidad creadora desde la primera infancia y encasillándolo con rigidez por un solo camino.

Es una necesidad primordial contribuir al desarrollo de la creatividad en los estudiantes, ya que desde pequeño, todo niño posee un gran potencial creativo que es posible explotar, reafirmar y acrecentar, mediante prácticas innovadoras realizadas por el maestro, buscando siempre la forma más adecuada de no coartarle su libre expresión, para que de esta forma pueda continuar un proceso de formación que lo conduzca hacia el éxito en todos los campos.

Es muy importante elevarle la autoestima al estudiante, valorarle sus trabajos, hacerlo sentir útil, inducirlo hacia la búsqueda de varias alternativas en el desarrollo de sus labores como estudiante, proyectarlo con una visión positiva hacia el futuro y sobretodo, ofrecerle una educación de acuerdo a su contexto real, a su dignidad humana y a los avances científicos y tecnológicos de la realidad actual.

En el Centro Educativo Distrital San Carlos, en general, todos los docentes de las diferentes áreas, han realizado innovaciones educativas una o varias veces, poniendo en práctica la creatividad manifiesta de diversas formas, con el fin de que su labor docente adquiriera mayor importancia y más flexibilidad. Sus prácticas han tenido gran aceptación entre los estudiantes por que las clases han sido alegres, dinámicas, sin tensiones, se ha reforzado la parte lúdica, los estudiantes prestan más atención y la adquisición del conocimiento se hace más efectiva.

Se puede innovar en todas las áreas y en todos los casos que se presenten en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo importante es tener una mentalidad positiva, abierta al cambio o a nuevas alternativas en pro del mejoramiento de la educación. Se deben abandonar las viejas ideas, el miedo al cambio, la pereza, el conformismo, la duda, el egoísmo, etc.

Al innovar sí se mejora la calidad de la educación ya que se rompen los esquemas tradicionales y se trabaja por medio de métodos nuevos que brindan dinamismo a las clases. De esta forma el estudiante va a ser más receptivo ante las acciones encaminadas a lograr su formación y no se convierte en un simple espectador receptor de mensajes.

Al innovar se le concede gran importancia al proceso enseñanza-aprendizaje, ya que se definen nuevos y serios parámetros que van a hacer de la educación un hecho agradable y no una imposición como cotidianamente ocurre. De esta forma se aprende mucho más y se eleva la calidad de la educación, lo mismo que la salud mental de los estudiantes.

Se puede liderar un proyecto innovador, pero para obtener mejores resultados y lograr un efectivo trabajo en equipo es mejor que todo el cuerpo docente participe. Para innovar, lo más importante que se necesita es la capacidad de trabajo responsable que cada maestro puede aportar utilizando creativamente los elementos que tienen a su alcance.

Importancia de la innovación educativa como proceso generador de cambios tendientes al desarrollo de la creatividad tanto del docente como del estudiante:

- Innovar es proporcionar conocimientos de manera creativa con el fin de que la enseñanza no sea monótona.
- Innovar es indagar, cambiar, dar nuevas alternativas útiles para mejorar la enseñanza.
- Innovar es utilizar la imaginación, la razón, es tener deseos de superación.
- Innovar es estar dispuestos a mejorar en todo sentido el proceso de enseñanza aprendizaje mediante el abandono de prácticas tradicionales por la adopción de ideas creativas llevadas a la práctica con responsabilidad, pensando siempre en el bien de los estudiantes.

1.3 OBJETIVOS

- 1.3.1** Identificar las causas que llevan al maestro a utilizar metodologías tradicionales en su labor docente.
- 1.3.2** Analizar los beneficios que se obtendrían al romper los esquemas educativos tradicionales y aplicar innovaciones en la enseñanza.
- 1.3.2** Crear estrategias que conduzcan a modificar las prácticas educativas que han predominado.
- 1.3.4** Reconocer que las innovaciones educativas forman parte de los constantes cambios que está presentando el mundo actualmente y de los cuales no se puede estar apartado.
- 1.3.5** Crear conciencia en los docentes sobre la necesidad de poner en práctica la creatividad huyendo de la monotonía y el facilismo.
- 1.3.6** Comprender que de la capacidad creativa bien fundamentada que posea el maestro depende el éxito de su labor.
- 1.3.6** aplicar la innovación educativa con el fin de que los estudiantes exterioricen sus potencialidades y de esta forma contribuir al desarrollo de su capacidad creativa mediante la realización de diferentes actividades por medio de la búsqueda de diversas alternativas.

1.3.7 Reconocer al estudiante como un ser único y singular y no cómo un ente general, con el fin de que el proceso educativo esté encaminado a formar seres dinámicos, capaces, creativos, diferentes, etc, pero unidos en el propósito común de formarse integralmente.

1.4 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1 Cómo el maestro puede abandonar las prácticas tradicionales y optar por adquirir una visión innovadora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.4.2 De qué manera pueden contribuir los educadores para integrar los proyectos educativos a la realidad personal y social de los alumnos.

1.4.3 Cómo la familia y los educadores pueden ayudar a desarrollar la capacidad creativa del niño.

1.4.4 Qué factores son los causantes de que se le coarte la creatividad al estudiante.

1.5 ALCANCES Y LIMITACIONES

La investigación logró crear guías que acogieran la propuesta de desempeño creativo de orden espacial. Se validaron mediante la realización de talleres en aula, los cuales se sistematizaron en el presente informe de la práctica educativa investigativa integral.

La aplicación de las guías se realizó en un grupo de 29 estudiantes del grado 801 del Centro Educativo Distrital San Carlos.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 INSTITUCIONAL

El barrio San Carlos está ubicado en el sur occidente de Bogotá, en la zona sexta, denominada Tunjuelito la cual está comprendida por 18 barrios. Cuenta aproximadamente con 25.000 habitantes cuya estratificación socioeconómica está en grado uno, dos y tres, perteneciendo a la clase social baja. La economía del sector está basada en la pequeña y mediana industria, funcionando fábricas de artículos de cuero, muebles y colchones.

Los negocios informales y el arriendo y subarriendo de casas también generan ingresos a las personas. La gran mayoría de habitantes son empleados que devengan un salario mínimo o inferior a éste. Por tal motivo tienen un nivel de vida muy bajo, observado en la dificultad que se les presenta para poderles brindar a sus hijos vivienda cómoda, alimentación, vestido, salud y acceso a la educación.

Aunque el medio sociocultural es difícil, muchas personas han logrado salir adelante con sus buenos propósitos y pueden culminar el bachillerato e inclusive un grupo muy reducido ingresa a la educación superior y termina una profesión. Para que la comunidad logre su progreso es primordial que obtengan la educación que les brindan los colegios del barrio San Carlos, entre los cuales está el Centro educativo Distrital San Carlos ubicado en la carrera 19 n No. 50-15 sur. Este colegio fue creado en 1992 y cuenta actualmente con 15 grados del cero al noveno y un total de 450 alumnos que estudian en la jornada de la tarde.

Posee 15 aulas de clases, aula de tecnología, de informática, de REDPE y aula múltiple para diversas actividades. Los alumnos utilizan para su recreación una amplia zona verde y dos canchas de microfútbol y baloncesto. El colegio tiene 26 profesores ubicados en las áreas de tecnología, idiomas, matemáticas, sociales, biología y educación física; y 7 profesores en básica primaria.

A partir del año 2000 se inicio un programa de vinculación de sordos al aula con el fin de que se integraran con los estudiantes oyentes. Fue un hecho novedoso que contribuyó a que se generaran nuevas estrategias en el proceso de enseñanza aprendizaje, que a la vez enriqueció tanto al estudiante como al docente en la adquisición de nuevos elementos importantes a nivel intelectual, personal y social.

Cada grupo de sordos cuenta con una intérprete, la cual les traduce en lengua de señas todas las clases que dan los profesores. En el grado 603 hay tres sordos, en 801 hay 9 sordos y en 802 hay 9 sordos. También existe un grado primero de solo sordos, a los cuales se les está impartiendo una educación especial enseñándoles como primera lengua la de señas, y como segunda el idioma español que están aprendiendo a escribir.

Aunque se han presentado dificultades de organización y económicas, se ha hecho lo posible por sacar adelante los planes propuestos. El colegio tiene bastantes necesidades que todavía no se han podido suplir, pero a pesar de los inconvenientes el rector ha logrado conseguir variedad de recursos para mejorar la educación. Varias partes de la planta física se encuentran en mal estado, por lo que se hacen necesarios los aportes dados por los padres de familia, la cooperativa escolar e instituciones oficiales y privadas que observan la gran necesidad existente.

2.2 LEGAL

2.2.1 CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA

El Estado presta especial atención a la cultura en todas sus manifestaciones ya que por medio de ella se caracteriza el pueblo colombiano y además puede expresar sus tradiciones, pensamientos y sentimientos.

***Artículo 70** : El estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional.*

La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad. El estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país. El estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la nación.

Artículo 71: *La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y en general, a la cultura. El estado creará incentivos para personas e instituciones que desarrollen y fomenten la ciencia y la tecnología y las demás manifestaciones culturales y ofrecerá estímulos especiales a personas e instituciones que ejerzan estas actividades.*¹

2.2.2 LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

En la ley general de Educación, las palabras innovación y creatividad se encuentran citadas en diferentes artículos. Se hace alusión sobre los responsables de la calidad y el cubrimiento del servicio educativo, siendo el Estado uno de los responsables de tal función; la familia, la sociedad y el Estado son responsables de velar por la **innovación e investigación educativa**.²

El factor innovación, se encuentra implícitamente, porque para adquirir y especialmente cuando se desean generar conocimientos estéticos más avanzados, es indispensable aplicar y desarrollar **hábitos de creatividad e innovación**. Las formas de expresión artística no son estáticas, siempre van evolucionando, cambiando de acuerdo a la época histórica, retomando elementos de la ciencia, la técnica y la tecnología, como por ejemplo: el cine como arte, requiere del empleo de la física aplicada en todos los aparatos utilizados en cada filmación, o para reproducir las imágenes; de la química como ciencia para poder imprimir en la cinta de 35 mm, las imágenes a color, y muchos otros conocimientos de diferentes ciencias y técnicas.³

El estudiar y comprender de una manera crítica la cultura de nuestro país, requiere una alta dosis de innovación y creatividad, muy necesarios y válidos sobre todo en los momentos actuales, en los cuales la sociedad colombiana, atraviesa una profunda crisis en innumerables aspectos de su cultura, crisis de la

¹ CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA. Artículos 71 y 72

² LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. Artículo 4

³ Ibid. Artículo 5, numeral 5

cual se puede salir, solamente con una alta dosis de creatividad, innovación e ingenio.⁴

Se fomenta la investigación en artes como también el estímulo de la producción artística, ambos propósitos muy necesarios, para que el arte colombiano, como una de las formas de expresión de la cultura, pueda preservarse, comprenderse, enseñarse, desarrollarse, fomentarse, porque de lo contrario, se le estaría declarando el estancamiento y retroceso a las manifestaciones artísticas de los colombianos en especial a los artistas.⁵

Se expone como fin permitir desarrollar 3 capacidades importantes para todo ser humano como son: **la crítica, la reflexión y el análisis**; el análisis y la reflexión son pilares indispensables y necesarios para realizar una crítica acertada y necesaria sobre cualquier fenómeno, caso o situación.⁶

Hay necesidad de desarrollar las capacidades de crear e investigar, en todos los colombianos, a escala individual como grupal; objetivo muy justo y necesario, para permitir que las capacidades de creatividad e investigación de los colombianos, se puedan expresar en las dos dimensiones naturales: como individuo o como miembro de un grupo social, reconociendo que generalmente el conocimiento contemporáneo se adquiere por medio del trabajo serio, planeado, a mediano y largo plazo de los grupos de investigación, para las diferentes disciplinas, existentes en la actualidad.⁷

La creatividad es una cualidad que es indispensable para lograr la innovación, y que debe fomentarse desde las edades más tempranas de los Colombianos; sin embargo puede argumentarse que los niños en edad preescolar no pueden innovar, pero guardando las debidas proporciones, al comparar la innovación de los adultos, con la innovación que puedan realizar los niños, en los dos casos tiene una importancia enorme la facultad de innovar, en ambos, existe un grado alto de dificultad y trabajo y surge con el aporte de la creatividad.⁸

⁴ Ibid. numeral 6

⁵ Ibid. numeral 7

⁶ Ibid. numeral 9

⁷ Ibid. numeral 13

⁸ Ibid. Artículo 16, literal c

Se hace evidente una nueva postura frente a la forma de educar, dándole importancia a la capacidad de crítica y creatividad de los estudiantes, capacidades que en la educación tradicional poco o en nada se tienen en cuenta. En el caso particular, el objetivo de acceder de manera crítica y creativa al conocimiento artístico, implícitamente involucra la innovación y la investigación, pero sin embargo, lograr cumplirlo en el aula de clase, es bastante difícil pero no imposible; una de las causas de tal dificultad es porque en las prácticas pedagógicas escolares, se da prelación a la costumbre, al hábito, a lo normativo, al memorismo acrítico, a la repetición con grandes vacíos de creatividad, a lo aprobado por la mayoría, etc; no porque esto sea malo, sino porque no ha sido producto de un estudio serio, metódico a conciencia que vaya a determinar que es lo más conveniente.⁹

El objetivo de la educación de permitir que los estudiantes, amplíen y profundicen la capacidad de razonar, en forma lógica y analítica, con el fin de ser aplicadas estas habilidades en el estudio y solución de diferentes problemas, es un objetivo muy necesario, que permitirá, generar una sociedad que utilice más los métodos de las diferentes lógicas y el análisis, para obtener soluciones más eficientes y eficaces, de los problemas que la sociedad colombiana padece.¹⁰

El objetivo de ***“fomentar el interés y el desarrollo de actividades hacia la práctica investigativa”***, debe entenderse que incluye tanto a los estudiantes como a los profesores, porque es imposible que un profesor que no tenga inclinación por la investigación, pueda generar estos hábitos en sus alumnos. El área de educación artística, no escapa a ser objeto de investigación, creatividad e innovación. Es hacer un reconocimiento a la importancia del ejercicio de la investigación en el país, lo cual permitirá a mediano plazo cosechar sus frutos, para el beneficio de todos los Colombianos.¹¹

Al fomentarse la iniciativa personal frente al conocimiento y a la realidad social, como se expresa, es una de las causas necesarias para que el ciudadano colombiano, tome posiciones y actitudes que lo lleven en el mejor de los casos a

⁹ Ibid. Artículo 20, literal a

¹⁰ Ibid. literal c

¹¹ Ibid. literal e

transformar, crear, innovar tanto los conocimientos de las diferentes áreas existentes, como la realidad social en la cual se halla inmerso.¹²

Como la innovación o la creatividad no están solamente ligadas a la ciencia, la técnica y la tecnología, sino que también están vinculadas con todas las expresiones artísticas, además una de las condiciones necesarias para poder innovar, es tener conocimientos profundos y serios del área del saber en la cual se innova, y para el caso particular innovar en arte, requiere tener formación artística, ojalá con bases sólidas y profundas.¹³

La solución de todo problema requiere imaginación y creatividad, a pesar de que en la vida diaria de todo ser humano y de la sociedad, se presentan problemas, no todos, requieren de los mismos esfuerzos y conocimientos, técnicas o ciencias para su solución, algunos problemas se solucionan innovando en aspectos que tiene que ver con el uso de materiales, métodos, procesos, y otros.¹⁴

A la educación artística, al igual que todas las demás áreas, la ley le da un tratamiento muy similar, al incluir en los fines y objetivos de la educación la necesidad de permitir y fomentar la innovación, la investigación y la creatividad. Pero cuando el docente, se halla desarrollando su labor, es el instante en el cual, encuentra las dificultades y/o posibilidades, facilidades para innovar, crear, investigar en educación artística.

No se debe olvidar que el docente no es una rueda suelta en una institución educativa, el debe obrar y actuar de acuerdo a ciertas normas de comportamiento socialmente aceptadas por el gremio, prácticas pedagógicas, exigencias académicas, tiempos, distribución de horas laborables, y otros factores, que no le permiten obrar con plena libertad para desarrollar proyectos de innovación e investigación.¹⁵

¹² Ibid. Artículo 21, literal b

¹³ Ibid. literal l

¹⁴ Ibid. Artículo 22, literal c

¹⁵ Ibid. artículo 23

Tanto la capacidad de profundizar en un campo del conocimiento como la incorporación de hábitos propios de la investigación, son características que facilitan, permiten y contribuyen a la innovación.¹⁶

3. APORTES CONCEPTUALES

3.1 INNOVACIÓN EDUCATIVA

Es un conjunto de resultados novedosos con alto contenido de imaginación, originalidad, creatividad, y diferencia, si se comparan con los demás, obtenidos por otros medios, que se hacen evidentes o manifiestos, en diversas expresiones de la práctica pedagógica, y que pueden contener uno o varios de los siguientes elementos involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje: métodos, recursos humanos, recursos materiales, conductas, procesos, sistema de evaluación, formas de organizar la clase, manera de relación inter personal entre todos los miembros de la clase y resultados en relación con la calidad de la educación, entre otros.

Innovación en educación es un proceso de reflexión crítica sobre las prácticas pedagógicas institucionalizadas, que permita cuestionar lo obvio, lo evidente y lo natural, que permita cuestionar saberes pedagógicos implícitos que le den sentido a dichas prácticas, que permita construir nuevos saberes que le den marco a las distintas iniciativas de cambio; cambio de la cultura escolar establecida, y cambios que logren transformaciones reales, no simples perfeccionamientos de lo existente.¹⁷

La innovación educativa es el resultado de un proceso de análisis y reflexión críticas, de la realidad educativa en la cual se trabaja, que induce a la transformación intencional de aquello que se considera injusto, obsoleto, falso, ineficaz, anacrónico o simplemente con posibilidades de mejorar, y que por medio de un proyecto metódico, reflexivo, pausado, con incertidumbre muy propia del proyecto en si, se ejecutan las acciones tendientes a transformar la realidad.

¹⁶ Ibid. Artículo 30, literal c

¹⁷ RIVERA, Leonardo. Innovaciones educativas en arte. Bogotá: Ediciones Universidad de la Sabana, 1998. pág.7

Es importante que quien realice la innovación sea una persona creativa, pues de esta forma se va a poder llevar a cabo el proyecto innovador. Se deben adoptar nuevas estrategias pedagógicas con el fin de que la educación esté acorde con los avances de todo tipo que se están generando actualmente. De la actitud creativa, dinámica, flexible y de actualidad que posea el maestro depende el éxito de su labor docente.

3.2 CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Todo ser humano posee gran potencial creativo, el cual es posible explotar por medio de la puesta en práctica de diferentes actividades en donde se exprese su ingenio y su facultad de resolver situaciones de diversa índole. La creatividad está presente en muchos campos del saber y en las tareas que realiza el ser humano frecuentemente; y como tal, es la base para realizar la innovación.

La creatividad juega un papel muy importante dentro de la educación artística ya que permite vivenciar el proceso educativo de una forma más funcional. Se puede estimular la creatividad del estudiante mediante la puesta en práctica de metodologías que conduzcan a su mejoramiento, con el fin de que adquiera mayores habilidades.

Al igual que en la personalidad creativa, o la innovadora, el investigador debe generar y desarrollar una cualidad fundamental: la capacidad de imaginar, de intuir, de fantasear. Y dentro del contexto escolar y educativo el mejor investigador es el propio docente encargado de dinamizar los procesos de aprendizaje y desarrollo de sus alumnos, y no personal externo al mismo; lo cual es también adecuado al hacer referencia a la innovación en contexto, el docente es el más adecuado para abordar dicho proceso.¹⁸

3.3 PENSAMIENTO CREATIVO

La capacidad creativa de todo ser humano depende del grado de desarrollo que posea cada uno de los hemisferios de su cerebro. Según estudios realizados, se ha podido comprobar que en el hemisferio izquierdo del cerebro están localizados los centros que se relacionan con la lectura, el habla, la escritura, la comprensión, el análisis, etc; y en el hemisferio derecho se encuentran los centros

¹⁸ Ibid. Pág. 9

que tienen que ver con la configuración espacial, el proceso visual, la creatividad, la sensibilidad hacia las artes, etc.

De acuerdo a las especializaciones de los hemisferios cerebrales nos podemos dar cuenta que cada ser humano posee unas afinidades específicas con determinadas ramas del saber. Todos los cerebros son totalmente diferentes y por esta razón es ilógico tratar de masificar el conocimiento, más aún cuando se trata de estudiantes que hasta ahora están empezando a vivir y a trazarse un camino que les definirá su futuro.

Esto nos conduce a pensar en la importancia que posee el distinguir la especialidad de cada hemisferio, con el fin de tener un conocimiento más profundo sobre cómo se efectúa el proceso de aprendizaje y cuáles son las causas que inciden en las fallas que a veces éste presenta. En la educación, predomina la enseñanza a partir de la utilización del hemisferio izquierdo y se descuida totalmente todo el potencial que posee el hemisferio derecho.

Por esta razón surge la necesidad indispensable de crear nuevas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de relacionar los procesos educativos con la utilización del hemisferio derecho y de esta forma ampliar la manera de concebir los conocimientos mediante experiencias gráficas que enriquecen la actividad pedagógica.

Técnicas de enseñanza para el hemisferio derecho

Estrategias visuales: Williams (1986) afirma que para que todos los niños tengan la mejor oportunidad para aprender, se deben presentar las técnicas secuenciales y lineales con enfoques que permitan a los alumnos ver pautas, usar pensamiento visual y espacial, y tratar con el todo y no sólo con las partes. Para conseguir este objetivo es necesario equilibrar las técnicas verbales con estrategias de tipo visual. Muchas ideas pueden expresarse mejor en grabados, mapas o diagramas que en frases y párrafos.

Fantasía: Otra forma que permite manejar el pensamiento con imágenes es la fantasía. Consiste en manejar y manipular la imaginería mental. Como técnica de enseñanza un maestro la puede usar traduciendo a imágenes un material verbal. Por ejemplo, un texto abstracto que trate "el análisis de la ósmosis" puede dar lugar a una fantasía guiada, en la que los alumnos pueden imaginarse así mismos bien como una membrana, o como una molécula que está pasando a través de una membrana.

Metáfora: La metáfora es otra técnica que se relaciona con el significado. El pensamiento metafórico es un proceso que permite conectar dos cosas que no están relacionadas

aparentemente entre sí. Podríamos decir que las metáforas son un mecanismo que sirve para establecer conexiones. Aunque la metáfora no crea experiencia, si aporta una ayuda eficaz para conectar los nuevos conceptos con la experiencia previa.

Experiencia directa: Se ha establecido con claridad que el hemisferio derecho prefiere las gestalts completas y la experiencia directa proporciona una manera de que los alumnos se aproximen a un tema en una forma totalizadora. Los libros de texto presentan la información de un modo lineal, destacando hechos y conceptos específicos. Dejan en el alumno una impresión fragmentada del tema. En cambio, la experiencia directa tiene la ventaja de permitir afrontar el tema abarcando todos sus sentidos, obteniendo un contacto con el todo antes de tratar de dominar aspectos específicos de la información.¹⁹

Del grado de desarrollo de cualquiera de los hemisferios dependen las capacidades creativas para determinada área del conocimiento. Es indispensable que el docente ayude a descubrir los talentos y a desarrollar las potencialidades, mediante la obtención de nuevos conocimientos por medio de la experiencia, incentivando las habilidades innatas, creando espíritu de investigación, etc. Se debe tener en cuenta que la creatividad depende de las características de personalidad, de factores cognitivos, del medio ambiente familiar y educativo, del contexto socio-cultural del individuo, etc, los cuales ejercen una gran influencia sobre el sujeto.

La persona creativa concibe la realidad desde un punto de vista objetivo y subjetivo diferente a lo existente y a lo visto por las demás personas. Es muy importante contribuir a que su proceso creativo continúe en forma ascendente, ayudándola a que pueda superar los obstáculos, a comprender las diferentes posibilidades existentes en la ejecución de una actividad, a reflexionar, a analizar, a descubrir, a concretar, a explorar, a reestructurar, a tomar decisiones, a solucionar problemas a partir de diversas alternativas, con miras a lograr cada vez mayor capacidad de creación.

Facultades de la personalidad creativa

Fluidez, en tanto capacidad de recordar ciertas circunstancias como: palabras, ideas, asociaciones, frases o expresiones. La fluidez permite al individuo generar infinidad de posibilidades a cada una de esas circunstancias, o según si se especializa, a alguna o algunas de ellas únicamente. **Flexibilidad**, o fluencia en las informaciones acumuladas, puede ser espontánea o acomodativa, adaptativa. **Originalidad**, denominada luego factor transformativo (1967), es la

¹⁹ SEGURA MORENO, María Cristina. Cara al hombre. Psicología general. Bogotá: Ediciones Universidad de la Sabana, 1994. págs.67 a 69

*disposición para ver cosas de manera diferente, se mide por: Respuestas extrañas, Asociación remota, ingenio. **Elaboración**, capacidad que permite edificar estructuras según las informaciones obtenidas por el individuo. **Sensibilidad**, capacidad de captar los problemas, apertura al entorno. **Redefinición**, capacidad de interpretar un objeto o una parte del mismo de manera diferente a como se había hecho hasta entonces, aprovechándolo para fines nuevos y no habituales.*²⁰

La creatividad y las expresiones manifestadas por el ser humano son posibles siempre y cuando exista el conocimiento, ya que con base en él, es viable obtener fundamentos sólidos que conduzcan a poder acrecentar todo el potencial existente. Se le deben proporcionar a los niños los elementos indispensables y medios apropiados con el fin de no coartarles su capacidad creadora, rompiendo con los esquemas rígidos de la educación tradicional y abriendo mayores posibilidades que generen cambios positivos.

*Vivir creativamente es vivir con plenitud. Los adultos tenemos la responsabilidad de desarrollar técnicas y proporcionar un medio ambiente, tanto en la casa como en la escuela, para que el espíritu de los niños no desfallezca. En general, dentro de la educación tradicional hemos visto como nuestros niños disfrutaban con las actividades en el jardín infantil y en los primeros grados de la enseñanza, y pensamos "Qué despiertos, qué espontáneos son todos ellos". Luego, como adolescentes, qué rígidos, qué encasillados se han vuelto muchos de ellos". Los encontramos temerosos ante una demostración de entusiasmo y de sobresalir con ella de la multitud.*²¹

El componente lúdico juega un papel importante en el proceso creativo ya que permite vivenciar el arte de manera dinámica y al mismo tiempo genera integración ayudando a que el estudiante sea más sociable. La libertad de expresión y la utilización de diversas técnicas, dentro del proceso de formación individual de cada estudiante, hace que éste, ponga en práctica sus conocimientos de forma creativa, de acuerdo a lo que siente y piensa, sin temor al rechazo.

*El juego ha sido visto como un fenómeno fuera del quehacer pedagógico, pero la experiencia estética y la experiencia lúdica van juntas en el proceso de aproximación artística del hombre, teniendo en cuenta que dichas manifestaciones son muy subjetivas; porque nadie puede crear a menos que disfrute plenamente de aquello que está haciendo. Nuestra actividad puede aprovechar las posibilidades que ofrece el juego dentro de la experiencia humana, ya que integra el disfrute de la participación con la facultad de proyectar y permitir la propia identidad creativa y respetar la de otros.*²²

²⁰ Opcit. Págs. 11-12

²¹ NIETO, María Teresa y otros. Memorias Académicas. Una experiencia pedagógica: acerca de los elementos del arte en la creatividad. Bogotá: Ediciones Universidad de la Sabana, 1996. pág. 103

²² MARTÍNEZ, María Olga. Memorias Académicas. Papiroflexia: una estrategia para el desarrollo creativo.

Todo ser humano nace creativo y el desarrollo de sus potencialidades depende de la ayuda que se le brinde para explotar sus capacidades artísticas. La creatividad del niño debe estar encaminada hacia la formación integral con el fin de que sus acciones sean positivas y puedan generar cambios que contribuyan en beneficio para la sociedad.

La creatividad es la base fundamental para evitar la repetición y ver, sentir, abstraer, percibir las cosas desde una perspectiva más profunda. Y esta forma de concebir la realidad es posible manifestarla mediante la actividad plástica, que expresa mediante representaciones gráficas bidimensionales o tridimensionales ideas que generalmente son dadas a conocer por medio del lenguaje escrito o hablado. La creatividad expresada a través de la comunicación gráfica le brinda al niño diversas alternativas que lo ayudan a deshinibirse, abandonando las barreras y sacando dentro de su ser toda la riqueza creativa.

3.4 ARTE

El arte es una virtud o capacidad que posee el ser humano para realizar determinada actividad expresando estéticamente valores y sentimientos de índole personal, como también del mundo exterior. El arte expresa el sentido espiritual y el mundo consciente e inconsciente del ser, pues transmite todo lo que éste lleva dentro por medio de elementos perceptibles (formas, acciones) e imperceptibles (genera sentimientos y emociones).

Arte se llama pues, a toda esa comunicación universal entre los hombres, enraizada en lo más profundo de la naturaleza humana; comunicación, que se desarrolla a partir de la actividad creadora, que se materializa en las obras artísticas, y que, a su vez, origina y envuelve tanto la creación como la contemplación, y nos acompaña constantemente en nuestra vida, dando a todos nuestros actos una dimensión nueva.²³

Bogotá: Ediciones Universidad de la Sabana, 1996. pág. 109

²³ BOROBIO, Luis. El arte expresión vital. España: Ediciones Universidad de Navarra, 1988. pág. 36

El arte es inherente al ser humano, pues desde la prehistoria, en el arte paleolítico²⁴, el hombre se expresó mediante signos y códigos, realizando las primeras escenas dinámicas, representadas por medio de convenciones, destacándose las pinturas murales en las cuales el lenguaje es muy esquemático y lineal, las escenas son variadas y llenas de actitudes diversas según la acción; un conjunto de tipo bélico donde se reconocen escenas de guerra, caza y actividades dependientes como rastreo y marchas; las restantes actividades cotidianas o rituales, danzas, escenas de recolección, y representaciones jerárquicas.

El arte es expresión, belleza, forma, creación, comunicación, contemplación, ha estado presente en la historia de la humanidad desde su inicio, forma parte de la esencia del ser humano, se encuentra en la vida cotidiana del hombre y posee un componente social. El arte transmite sentimientos a través de diversos medios de expresión. Pero la esencia del arte radica en la transmisión de los sentimientos, mas no en la naturaleza de los medios propios para su representación.

*La transmisión de sentimientos se realiza mediante palabras, mediante sonidos, mediante formas tangibles, etc..., son medios de naturaleza heterogénea. Para estudiar el arte, habremos de considerar de qué manera cada uno de los medios actúa en nuestra sensibilidad; pero ese estudio debe dirigirse, mucho más que a la naturaleza estanca y actual de los medios, a su potencialidad expresiva y a su capacidad de transmisión, y será tanto más eficaz cuanto menos lo encorsetemos en límites materiales, y más lo abramos a toda suerte de posibilidades.*²⁵

Siendo las artes plásticas una forma de expresión propia, en donde el artista refleja su personalidad y la influencia de su medio sociocultural, es importante apreciar su valor cultural ya que es una forma de reconocer la grandeza de la creación en todos los sentidos y el potencial del hombre como un ser creativo. "El arte es una forma de reflejo de la realidad. Justamente por ello es una de las formas de su conocimiento, siendo el problema de su actitud con respecto a la realidad fundamental para la teoría del arte. La actitud del arte frente a la realidad es, por su esencia, un caso particular del problema gnoseológico básico acerca de la relación entre la conciencia y la existencia."²⁶

²⁴ HISTORIA DEL ARTE. Bogotá: Editorial Norma S.A. , 1999. págs. 4-14

²⁵ Opcit. Pág. 42

²⁶ ARUNDEL, Honor. La libertad en el arte. México: Editorial grijalbo. 1973, pág. 141

Las artes plásticas no son importantes solo por su apreciación estética, sino que por el contrario, en ellas se encuentra reflejada implícita e explícitamente la historia de la humanidad, ya que el hombre siempre dota a cada obra de elementos tomados de la cultura a la cual pertenece. Las tradiciones, la religión, la ciencia, la tecnología, la economía, la política, la sociedad, la cultura, etc, son tomados como referentes por el artista, concebidos de manera personal y plasmados creativamente con el fin de emitir un mensaje crítico y racional.

El momento ideológico es también una particularidad indispensable y característica del arte como forma de conciencia social. Frecuentemente se considera al arte sólo como una forma de la ideología, lo cual no es del todo correcto, puesto que el arte no se reduce exclusivamente a lo ideológico. El arte se vincula con la ideología mediante dos relaciones: por la primera, actúa como vehículo de las ideas políticas, morales, filosóficas, estéticas, etc, de una clase determinada; por la segunda, , el arte es "ideológico" por su misma naturaleza ya que su desarrollo está indisolublemente unido a las relaciones sociales entre los hombres y sirve, junto con las otras formas de la conciencia social, a la resolución de las tareas sociales planteadas por la sociedad, razón por la cual no sólo refleja la realidad sino que también la evalúa y expresa una determinada actitud respecto a ella.²⁷

Las artes plásticas generan la percepción de sentimientos estéticos, provocando una emoción y un gusto artístico al observar las obras. Se produce un goce, una apreciación subjetiva al contemplar las cualidades estéticas objetivas que tiene una obra. El color, la forma, el tema, la distribución de los elementos, la proporción, etc, crean en el organismo reacciones que se traducen en una aceptación y agrado.

La emoción estética es una forma de la concepción directa de las cosas y fenómenos concretos, con ayuda de la cual el hombre tiene conciencia de sus cualidades estéticas y define su actitud hacia ellas. Las cualidades estéticas de los objetos y fenómenos, al influir sobre el hombre, suscitan en él el sentido estético, lo impulsan a admirarse, alegrarse, indignarse, regocijarse, llorar, amar, odiar, experimentar tristeza, ternura o pesar.²⁸

3.5 EDUCACIÓN ARTÍSTICA

A través de los siglos ha existido gran preocupación por hacer efectiva la calidad de la educación artística, pues muchos pedagogos, psicólogos, sociólogos,

²⁷ Ibid. Pág. 146

²⁸ Ibid. Pág. 155

etc, han realizado grandes aportes en beneficio de su mejoramiento. La educación artística ha ocupado un lugar muy importante en la historia de la humanidad y se encuentra ligada a varios campos del saber.

La educación artística es un proceso por medio del cual el docente guía al educando para que desarrolle sus capacidades, buscando su autorrealización para que de esta forma aprenda y logre su perfeccionamiento adquiriendo una formación integral. Para la enseñanza de la educación artística se hace necesario realizar la actividad conjunta de enseñar y aprender, siendo producción y acción a la vez, teniendo en cuenta que si el maestro ofrece una formación íntegra, así mismo el estudiante va a aprender.

La educación y el arte están unidos, pues es primordial que en el arte no se destaque únicamente el componente lúdico, utilitario o su función social de crear conciencia, sino que tenga una visión elevada, que trascienda en el ser humano de una manera más formativa. Se hace necesario e importante que haya fusión entre el arte y la educación como respuesta a muchos interrogantes que existían y que no se habían podido resolver ya que de esta forma el arte va a trascender como medio formador del educando.

El **arte-educación** es la educación que imparte el maestro a sus alumnos con el fin de formarlos integralmente de una manera más comprometida, desarrollando en ellos la capacidad crítica, la responsabilidad, la reflexión, encaminándolos hacia la adquisición de valores, al desarrollo de sus potencialidades, de la sensibilidad, de la creatividad, la receptividad, el gusto, la observación, el análisis, las facultades creadoras y la crítica. “Como arte educadores tenemos responsabilidad del desarrollo integral de nuestros alumnos, y eso implica poseer claridad frente al sentido docente en tanto intermediación práctica y teórica; por otra parte implica ser coherente en la planeación curricular para lo artístico”.²⁹

El arte-educación se da desde el punto de vista del saber teórico, práctico y técnico. Como saber **teórico** la educación artística desarrolla actividades cognoscitivas del estudiante teniendo en cuenta el uso de la razón y la reflexión mediante la adquisición de conocimientos teóricos. Como saber **práctico**,

²⁹ RIVERA, Leonardo. Didáctica y educación artística. Santafé de Bogotá: Ediciones Universidad de la Sabana, 1998. pág. 16

contribuye al desarrollo de las aptitudes del estudiante por medio de la ejecución de obras con el fin de adquirir mayor formación. Como saber **técnico** utiliza metodologías eficaces para que el proceso enseñanza-aprendizaje se desarrolle en beneficio del estudiante, teniendo en cuenta parámetros serios que lo guíen en su formación.

El arte-educación le da especial importancia a la esencia del ser humano, a su formación integral, más no a lo que pueda realizar mediante la utilización de una técnica. Es una educación que se centra más en la persona, conduciéndola hacia el desarrollo de sus potencialidades. "Así el arte se contempla como proceso y como disciplina, como herramienta y como medio, como producción y como procedimiento; todo lo cual aporta importantes elementos para facilitar e impulsar un desarrollo integral en el individuo y en su proceso educativo. Planteándose así una educación por y con el arte".³⁰

Con la puesta en práctica del arte educación, el maestro trasciende en su quehacer educativo, ya que no existen limitaciones para realizar un efectivo proceso de enseñanza-aprendizaje, pues se le permite al estudiante explotar todas sus capacidades de acuerdo a sus aspiraciones, gustos, manera de pensar, de sentir, de ver la vida, de observar la naturaleza, de proyectarse y ser miembro activo de su medio socio-cultural, etc.

Esta forma de concebir el arte, le proporciona al estudiante, autonomía y seguridad, sirve como punto de partida para incentivar al niño o joven a que exprese creativamente lo que siente, piensa, analiza y observa. Es vivencia y a la vez tiene gran importancia como medio para descubrir, abstraer e interpretar las características de hechos o cosas presentes o pasados en nuestro mundo. Aquí, el conocimiento mediante la percepción y la concepción intelectual están ligados, pues no se puede hacer arte únicamente pensando en las emociones que algo causa, sino toca estudiar más a fondo la esencia de ese hecho o cosa.

También es muy importante la curiosidad que el maestro despierte en el estudiante con el fin de que tenga mayor disposición para que su imaginación se acreciente y pueda de esta forma transmitir todo lo que lleva dentro de su ser por medio de una creación artística. " Una buena enseñanza contribuye a un buen

³⁰ Ibid. Pág. 15

aprendizaje más o menos de la misma forma que los demás campos de estudio. El cultivo de los impulsos espontáneos aunque dirigidos ha de reemplazar a los ejercicios mecánicos en todos los ámbitos”.³¹

3.6 EL DIBUJO ARTÍSTICO

Dibujar es abstraer de la realidad o de la imaginación, elementos, ideas, conceptos, juicios, etc, que han de ser representados en forma gráfica objetiva o subjetivamente, mediante una técnica basada en el delineamiento de un cuerpo sobre una superficie. Cuando se dibuja, la figura se realiza en claro y oscuro, se le aplican sombras con el fin de darle volumen a las formas, tratando de no cubrir la superficie totalmente, sino dejando espacios libres.

*El dibujo de los objetos visibles consiste esencialmente en el registro de las impresiones recibidas a través de la vista: Sin embargo, dado que no es posible representar en un plano todos los aspectos visibles de un objeto, el arte del dibujo radica en la sugerencia, estimulando la imaginación del espectador para aportar lo que falta en la representación. La elección sobre qué registrar y qué omitir requiere una sensibilidad visual que se desarrolla con la experiencia.*³²

Para realizar una obra (ya sea pintura o escultura), primero se deben hacer apuntes o bocetos que son representaciones sencillas de un objeto, dando a conocer únicamente los detalles primordiales. Mediante el apunte, el artista capta su impresión visual de manera rápida con el fin de poder explorar el objeto representado sin temor a que se disgreguen las ideas y sin ánimo de que quede perfectamente acabado. Los bocetos muestran diferentes etapas en la creación de la obra, hasta encontrar el dibujo preciso para su ejecución.

La línea en el dibujo puede tener bastante fuerza mediante su especial aplicación, en donde pueden mostrar infinidad de detalles, rugosidades y diferentes superficies. El dibujo permite que existan muchas posibilidades expresivas, mediante la obtención del volumen a través de la intensidad de la línea, por medio de los neutros y la diversidad de degradaciones tonales que con éstos se efectúan; como también, utilizando variedad de colores.

³¹ Didáctica especial. Compendio, pág. 201

³² ENCICLOPEDIA MICROSOFT® ENCARTA® 99. Dibujo

Por otra parte, las escuelas occidentales han dado mayor importancia a los valores tonales, en la representación de las gradaciones de claro a oscuro. Los artistas europeos han procurado conseguir los efectos deseados por medio de las gradaciones correspondientes en los tonos monocromos del dibujo. Es posible incluso sugerir, o interpretar, diferentes colores por medio del blanco y negro, representando cuidadosamente sus valores aparentes; por ejemplo, un rojo oscuro se indica con un sombreado más oscuro que el que se emplea para sugerir un azul claro o un amarillo.³³

El dibujo es primordial para las artes plásticas, ya que es el punto de partida al crear una obra, es el primer paso que se debe dar para la elaboración de una pintura, es la base indispensable, que luego ha de ser ejecutado de una forma más expresiva utilizando diferentes pigmentos. La pintura y la escultura están relacionadas con el dibujo, él es inherente a ellas, no puede haber artes plásticas sin dibujo, pues se estaría improvisando y de esta forma, rara vez las obras son culminadas a satisfacción del creador y del espectador.

Para dibujar se utilizan el grafito, lápiz plomo, carboncillo, cretas, sanguinas, lápices de colores, tinta china, crayones, pasteles o realizando combinación de varios de estos procedimientos; todo trabajo realizado utilizando estos elementos lleva su nombre. Los soportes sobre los cuales se dibuja son de diversas clases: papel bond, cartulina, papel satinado, papel de grano fino, papel de grano medio, semirrugoso; papel de grano grueso, rugoso; papel Ingres verjurado blanco y de colores y papel Canson de colores.

Los principios fundamentales del dibujo son los mismos para cualquiera de los medios empleados. Lo primero que hace el artista es observar el modelo con el que trabaja, que puede ser cualquier cosa, y hacer apuntes de las líneas estructurales dominantes, los contornos y las masas. Incorpora los detalles más importantes y hace las adaptaciones necesarias, dejando para el final los detalles menores. Estas diferentes etapas del dibujo requieren ligereza de trazo y seguridad en la línea.³⁴

El dibujo permite adquirir destreza en el arte de la observación, ya sea del mundo natural o de creaciones imaginarias que van a formar parte de la obra. Es necesario el dibujo básico para lograr captar la atención que se necesita para aprender a dibujar paisajes, bodegones, animales, figura humana y muchos otros temas. Cada tema requiere de un análisis previo, unas medidas y cualidades compositivas que solo el dibujo las puede enseñar.

³³ Ibid. Dibujo libre

³⁴ Ibid. Técnica de dibujo

Por medio del dibujo se afianzan las habilidades que nos ayudan a manejar estos elementos en cualquier clase de tema. Por esta razón, es indispensable mediante la práctica perfeccionar el arte del dibujo para desarrollar la capacidad artística, con lo cual se adquirirá agilidad y precisión en las creaciones, y ningún tema por difícil que sea se convertirá en un obstáculo para expresarlo artísticamente. Se debe crear, comparar buscar, construir, investigar, analizar, etc, con el fin de lograr una atmósfera compositiva de acuerdo a las reglas del arte.

3.7 PERSPECTIVA

En el siglo XV, en el renacimiento italiano, se empezaron a realizar los estudios sobre perspectiva, pues las culturas antiguas, aunque trataron de idearse la forma de representar objetos tal como aparecen a la vista, no lograron perfeccionar sus técnicas. “El mundo antiguo apenas conoció la forma de reproducir exactamente la profundidad en los cuadros, aunque los antiguos griegos conocían perfectamente las deformaciones que se producían al observar los objetos desde ciertos puntos de vista, y en sus templos corregían con precisión estos defectos ópticos”.³⁵

En el renacimiento, los artistas comprendieron la perspectiva utilizando la intuición, pero sus estudios eran elementales. A partir de 1417, el arquitecto Brunelleschi realizó investigaciones sobre perspectiva, logrando satisfactorios avances. Las primeras aplicaciones en la pintura fueron realizadas por los pintores florentinos Uccello y Masaccio. Pero solo hasta 1498 se publicó el “Tattato della pittura”, que contenía conocimientos precisos y extensos sobre perspectiva, el cual fue escrito por Leonardo da Vinci.

A partir de la segunda década del siglo XV, surgen planteamientos artísticos novedosos en Europa, principalmente en Italia y más exactamente en Florencia. Las investigaciones hechas en las demás artes sirvieron como apoyo a la pintura, y de esta forma se alcanzaron grandes logros. “ En el campo de las bellas artes la ruptura decisiva con la tradición medieval tuvo lugar en Florencia en torno a

³⁵ Ibid. Perspectiva

1420, cuando el arte renacentista alcanzó el concepto científico de perspectiva lineal que hizo posible representar el espacio tridimensional de forma convincente en una superficie plana".³⁶

En Florencia se dieron grandes pasos en cuanto a las prácticas pictóricas y de esta forma empezó a nacer la pintura moderna. Se realizaron investigaciones con el fin de poder representar fielmente un espacio natural, plasmándolo tridimensionalmente por medio de la práctica bidimensional en la pintura. Se buscaba que esta representación fuese lo más real posible, con buena utilización del espacio, con volumen, efectos lumínicos y color natural.

4. SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Ficha técnica:

Proyecto pedagógico de Educación artística

Nombre: Desarrollo de la creatividad e innovación en el aula con base en el estudio de la perspectiva.

Colegio: Centro Educativo Distrital San Carlos

Grado: 801

Número de estudiantes: 29

Duración: 5 meses.

Fecha de iniciación: Enero 28 de 2002

Fecha de culminación: Julio 29 de 2002

Lugar: Aula de clase

Responsable: Docente Nohora Ingrid Suárez Ramírez

INTRODUCCIÓN

Para la puesta en práctica del proyecto se elaboraron unas guías de fácil comprensión y aplicación, las cuales le permiten al estudiante avanzar de acuerdo a las posibilidades personales y a un ritmo normal, que es acorde con el

³⁶ <http://www.pedroberruguete.com/europaepoca.htm>

rendimiento del grupo. Se parte de lo elemental a lo complejo, en donde el estudiante avanza, en el transcurso de cada clase, pudiéndose demostrar así mismo su avance y las aptitudes que posee, las cuales no había podido desarrollar debido a diferentes motivos.

Estas guías, son un novedoso método de aprendizaje, ya que por medio de ellas, se le brinda una información precisa al estudiante, acerca de los objetivos, justificación, contenido, recursos, logros e indicadores, estrategias de evaluación, actividades de recuperación, manera de desarrollar las guías, y sobre todo, se le incentiva a crear y trabajar sin temores para que pueda lograr óptimos resultados. Se pretende primordialmente que el estudiante desarrolle su creatividad por medio del dibujo artístico, mediante la práctica de la perspectiva.

Un hecho que ayuda bastante al mejoramiento del aprendizaje, es la nueva distribución de los puestos para la clase de dibujo artístico, ya que no están en hilera uno detrás de otro, sino ubicados lateralmente dentro del salón, dejando el espacio central vacío y pudiéndose observar todos los estudiantes de frente. También, al trabajar en grupos de 4 jóvenes, distribuidos armoniosamente en todo el salón, les proporciona gran satisfacción, porque a ellos les gusta interactuar con sus compañeros. Todo esto contribuye a que la clase sea amena y diferente a las demás, proporcionándole a los estudiantes momentos de verdadero esparcimiento y relajación, en donde pueden expresar todo lo que sienten sin temor a ser criticados.

Se hace énfasis en el desarrollo humano ya que el PEI de la institución lo contempla, es por esto que a la par con la adquisición de habilidades artísticas es indispensable promover la práctica de los valores. Una enseñanza que únicamente se preocupe de las facultades mentales y motrices no es suficiente ya que peligran la verdadera esencia del ser humano que es su interior ligado a la unión con Dios. La educación integral es primordial para el ser humano ya que le permite ser un miembro capacitado en forma efectiva para servirle a la sociedad a la cual pertenece.

GUÍAS DE ESTUDIO

FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA

OBJETIVOS

GENERAL: Utilizar la expresión artística como medio para el desarrollo de la actitud crítica, la creatividad, la sensibilidad, la motricidad, habilidad visual, la comunicación y las virtudes.

ESPECÍFICOS: 1. Desarrollar las potencialidades de los estudiantes por medio del conocimiento y la práctica de la perspectiva.

2. Fomentar la aceptación entre todos los miembros del grupo a través de la

práctica de los valores.

3. Estimular el trabajo en grupo por medio de la práctica de la expresión artística.

4. Incentivar al estudiante para que ponga en práctica sus conocimientos y habilidades teniendo en cuenta que es un ser autónomo, con características propias, por lo cual debe ser valorado como ser individual.

7. Contribuir al desarrollo de la capacidad de sentir y de expresarse por medio de la observación y realización de creaciones artísticas.

8. Incentivar la admiración por la naturaleza y su cuidado pues sirven de gran inspiración para la creación artística.



DE **PERSPECTIVA**

JUSTIFICACIÓN

La enseñanza de la perspectiva es de gran importancia ya que permite al estudiante poder analizar los objetos que se encuentran en la realidad y plasmarlos creativamente mediante la utilización adecuada del espacio.

Pero no se tiene en cuenta únicamente el componente lúdico, sino que se pone en práctica la creatividad, la reflexión, la capacidad crítica y la observación. Se busca que el conocimiento adquirido por medio de la práctica de la perspectiva, trascienda en el estudiante de una manera más formativa.

El estudiante puede desarrollar sus potencialidades perfeccionando cada vez más la calidad de su trabajo, y a la vez, mediante estas prácticas ir adquiriendo su formación integral, ya que el arte debe estar ligado al proceso de desarrollo interior de todo ser humano, por medio de la adquisición de valores, tan importantes en nuestra sociedad.

De esta forma, la educación artística amplia su espacio, tomando como referentes hechos o cosas del cotidiano vivir con el fin de involucrarlos y ligarlos a la práctica mediante la plasmación de ideas creativas.

FUNDAMENTOS

CONTENIDO

Nociones generales de perspectiva

1. Perspectiva paralela (o de un punto de fuga).
 - a. Ejercicios prácticos
 - b. Construcción de viviendas con instrumentos (escuadra o regla).
 - c. Construcción de viviendas a mano alzada.

2. Perspectiva oblicua (o de dos puntos de fuga).
 - a. Ejercicios prácticos
 - b. Construcción de viviendas con instrumentos.
 - c. Construcción de viviendas a mano alzada.

3. Perspectiva aérea (o de tres puntos de fuga).
 - a. Ejercicios prácticos
 - b. Construcción de viviendas con instrumentos.
 - c. construcción de viviendas a mano alzada.

4. Objetos en perspectiva
 - a. Construcción de objetos con instrumentos.
 - b. construcción de objetos a mano alzada.



RECURSOS

Todo el proceso de aprendizaje sobre nociones generales de perspectiva se efectuará mediante la utilización de guías (fotocopias), las cuales están diseñadas siguiendo un procedimiento de fácil comprensión.

Los estudiantes trabajarán de acuerdo a las pautas dadas en cada guía y teniendo en cuenta las explicaciones que se darán en el tablero. Para que la comprensión sea más efectiva y las dudas sean despejadas, se procederá a explicar individualmente.

También se utilizarán libros o revistas que puedan proporcionar ejemplos (casas, edificios, objetos) para la realización de los trabajos.

Podrán realizarse investigaciones y consultas en la biblioteca del colegio San Carlos o en la biblioteca de El Tunal.

Se usarán instrumentos como escuadra, regla, lápices blandos, afilaminas, borrador miga de pan, plastilina limpiatipos, tajalápiz, papel edad media.

FUNDAMENTOS

DE PERSPECTIVA

LOGROS E INDICADORES

CONCEPTUALES

LOGRO

El estudiante comprenderá y distinguirá las características de la perspectiva paralela, oblicua y aérea.

INDICADORES

1. Explica en forma escrita los conocimientos elementales sobre perspectiva.
2. Identifica las diferencias y semejanzas entre las tres clases de perspectiva.
3. Reconoce la importancia de la perspectiva en el arte, la arquitectura, la ingeniería, la tecnología, la publicidad, etc.

ACTITUDINALES

LOGRO

El estudiante asumirá una actitud responsable ante todas las actividades realizadas en clase y en casa.

INDICADORES

1. Trabaja con responsabilidad y esmero esforzándose por mejorar.
2. Cumple con la entrega oportuna de trabajos.
3. Asiste a todas las clases con dedicación.

LOGRO

El estudiante manifestará actitudes positivas ante la clase.

INDICADORES

1. Asume el respeto como elemento primordial de convivencia.
2. Emplea el diálogo para resolver problemas.
3. Obedece a las indicaciones dadas sobre trabajo individual.
4. Colabora en la realización de actividades.
5. Su buen comportamiento le permite vivir en comunidad.



FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA

PROCEDIMENTALES

LOGRO

El estudiante aplicará el conocimiento de perspectiva paralela mediante la realización de viviendas y objetos.

INDICADORES

1. Realiza ejercicios prácticos con escuadra y a mano alzada.
2. Construye viviendas con instrumentos y a mano alzada.
3. Construye objetos con instrumentos y a mano alzada.
4. Se esmera en el aseo, buena presentación y ejecución de los trabajos.

LOGRO

El estudiante aplicará el conocimiento de perspectiva oblicua mediante la realización de viviendas y objetos.

INDICADORES

1. Realiza ejercicios prácticos con escuadra y a mano alzada.
2. Construye viviendas con instrumentos y a mano alzada.
3. Construye objetos con instrumentos y a mano alzada.
4. Se esmera en el aseo, buena presentación y ejecución de los trabajos.

LOGRO

El estudiante aplicará el conocimiento de perspectiva aérea mediante la realización de viviendas y objetos.

INDICADORES

1. Realiza ejercicios prácticos con escuadra y a mano alzada.
2. Construye viviendas con instrumentos y a mano alzada.
3. Construye objetos con instrumentos y a mano alzada.
4. Se esmera en el aseo, buena presentación y ejecución de los trabajos.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

En la evaluación se tendrá el ritmo individual del estudiante y el avance de sus capacidades, haciendo énfasis en su evolución y teniendo en cuenta sus posibilidades y limitaciones. Para evaluar es necesario evaluar el proceso de desarrollo permanente de manera continua, en donde el alumno mediante sus experiencias de aprendizaje pueda lograr los objetivos propuestos.

Se efectuará un seguimiento de cada estudiante durante las actividades a desarrollar en el tiempo establecido para dicho fin, observando su progreso en el inicio, desarrollo y finalización del trabajo. Es importante ver el nivel de apropiación de los conceptos por parte de los estudiantes mediante las actividades artísticas, su creatividad y su capacidad para resolver problemas.

Es una evaluación cualitativa en la que se tiene en cuenta al estudiante como ser integral y la cual se realizará en todas las clases. pero para efecto de organización, los logros serán registrados en planillas con el fin de que el estudiante pueda estar atento de su progreso o dificultades y así mismo, junto con la maestra buscar alternativas de solución.



FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA

EVALUACIÓN

NIVEL COGNOSCITIVO

1. Diferenciación de contenidos
2. Identificación de temas
3. Definición de conceptos
4. Análisis de textos
5. Investigación
6. Interpretación
7. Sustentación de trabajos

NIVEL PRÁCTICO

1. La capacidad para resolver situaciones difíciles con inteligencia, sabiduría y honestidad.
2. La efectiva aplicación de conocimientos mediante ejercicios prácticos
3. Los trabajos hechos en clase
4. Los trabajos hechos en casa
5. La limpieza
6. El orden
7. La destreza manual
8. El gusto estético
9. La creatividad
10. El material de trabajo completo

NIVEL ACTITUDINAL

1. La disciplina
2. El compañerismo
3. La responsabilidad
4. La dedicación
5. La honestidad
6. El respeto
7. La asistencia a clases
8. La obediencia

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Para que el(la) estudiante recupere los logros teóricos, procedimentales y actitudinales en los cuales haya tenido dificultad es aconsejable que haga lo siguiente:

1. TEÓRICOS: Lea de nuevo con atención el texto, analizando su contenido. Si no logró comprender alguna parte de él, pídale una explicación, pues al realizar un refuerzo sus conocimientos van a profundizarse y las dudas serán aclaradas.

También es indispensable que usted consulte otras fuentes, con el fin de que obtenga mayor información que va a servir para aumentar su comprensión sobre el tema.

Una vez haya realizado lo anterior estará en capacidad de comprender y expresar verbalmente o por escrito lo que en un principio le causó dificultad.

2. PROCEDIMENTALES: Si se le dificulta emplear cualquier clase de perspectiva en la elaboración de un dibujo, usted puede pedirme la explicación para que esa limitación sea superada.

Después procederá a realizar el dibujo hasta que le quede bien hecho. Si lo repite una o dos veces no interesa; lo importante aquí es



que usted aprenda, hasta que logre realizar un buen trabajo, que una vez terminado puede proceder a entregar.

3. ACTITUDINALES: La actitud positiva o negativa que usted tenga ante la clase influye directamente sobre todo lo que pueda aprender.

Los logros actitudinales no se pueden recuperar; lo que si es posible tener, es un cambio de actitud negativa por una positiva, para bien suyo, de sus compañeros y de la institución.

Recuerde que el respeto por usted, por sus compañeros y profesora; la responsabilidad, la honestidad, la perseverancia, el dinamismo, los deseos de superación, la ayuda mutua, la amabilidad y la aceptación que usted tenga en el grupo por su buen comportamiento, son elementos esenciales que definen su rendimiento académico.

Los logros teóricos, procedimentales y actitudinales, están ligados, por lo tanto, es necesario cumplirlos todos. No se puede únicamente cumplir con los procedimentales (entregar dibujos hechos en la casa, sin haber trabajado en clase y sin asistir al salón) porque no se estaría valorando todo el proceso completo que es

primordial para su formación integral.

FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA

APRECIADO (A) ESTUDIANTE:

Usted podrá iniciar sus estudios sobre perspectiva, mediante la lectura y aplicación de las guías, realizadas siguiendo un método de fácil comprensión y aplicación.

Este material es de mucha importancia, ya que le permite ir avanzando paso a paso, de lo elemental a lo complejo y además, observar cómo progresa a medida que va realizando los diversos ejercicios.

Es primordial que preste especial atención a todas las explicaciones, efectuando un minucioso estudio de los contenidos y sus aplicaciones. Usted podrá aprender si posee interés, ánimo, optimismo, deseos de superación, y sobretodo si confía en usted mismo(a) y en sus aptitudes.

Muchas veces se presentan dificultades en el aprendizaje porque usted cree que no puede aprender y no hace el deber de intentarlo. Otras veces se le dificulta entender las explicaciones, pero si tiene interés podrá pedir mayor apoyo y así lograr realizar lo que se proponga. También se presentan casos de estudiantes con gran dificultad de aprendizaje que luchan con mucha dedicación, exigiéndose ellos mismos hasta lograr resultados excelentes.



Lo importante de este proceso es que usted no desfallezca ante el primer intento. Puede realizar su trabajo cuantas veces sea necesario hasta que el resultado sea óptimo y lo satisfaga emocional e intelectualmente.

No se detenga ante los obstáculos, y si se encuentra con ellos tómelos como un reto que es posible superar. Si a pesar de haber trabajado a conciencia tiene dificultad, puede contar con mi ayuda que yo le daré las explicaciones pertinentes.

¡ ÁNIMO!

Recuerde que las cosas se pueden volver fáciles de acuerdo a la visión positiva que tengamos de ellas, y difíciles si nuestra actitud ante ellas es negativa. Por esta razón, es preciso que usted inicie este proceso con el pleno convencimiento de que va a aprender bastante y a superar todos los obstáculos.



FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO

1. Lo primero que usted debe hacer para iniciar y poner en práctica el conocimiento sobre fundamentos de perspectiva es empezar con mucho optimismo, dedicación y deseos de superación.

2. Encontrará un texto guía titulado «Fundamentos de perspectiva», el cual deberá leer con mucha atención, analizando cada procedimiento básico para poder aplicar la perspectiva paralela, oblicua y aérea.

3. Para comprender lo leído es necesario aplicarlo mediante la realización de ejercicios prácticos de perspectiva paralela, oblicua y aérea, elaborados con escuadra o regla y a mano alzada.

4. Una vez aprendido el procedimiento para poder realizar ejercicios con las tres clases de perspectiva, usted realizará un estudio más profundo mediante la elaboración de casas o edificios con perspectiva paralela, utilizando escuadra y a mano alzada.

5. Luego toca realizar construcciones más complejas, pues deberá elaborar edificios o casas por medio de la aplicación de la perspectiva oblicua usando escuadra y a mano alzada.



FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA

Este procedimiento requiere mayor cuidado, pues al existir dos puntos de fuga, puede causar confusión, pero tranquilo(a) que al prestar buena atención y mayor concentración puede culminar su trabajo con buenos resultados.

6. Una vez superados los obstáculos que se puedan presentar con la perspectiva paralela y oblicua, usted estará en capacidad de iniciar la elaboración de edificios con escuadra y a mano alzada a través de la aplicación de la perspectiva aérea.

Aquí, el grado de complejidad es mayor, pero usted posee todas las capacidades para poder realizar un buen trabajo. ¡Adelante! Únicamente con esfuerzo es que se consiguen las grandes cosas en la vida.

7. Con todo lo que ha aprendido, puede empezar a elaborar objetos utilizando las tres clases de perspectiva. Primero los realizará con escuadra y luego a mano alzada. Pondrá en práctica sus aptitudes y creatividad, pero sobretodo, se dará cuenta que pudo y que no existen cosas imposibles, pues superando el temor a equivocarse y teniendo autoconfianza se llega muy lejos.

QUÉ DEBE TENER EN CUENTA PARA EL APRENDIZAJE DE LA PERSPECTIVA Y LA ELABORACIÓN DE LOS TRABAJOS

1. Leer y analizar el texto «fundamentos de perspectiva»

2. Realizar los ejercicios prácticos, pues es indispensable e importante aprender de memoria los procedimientos básicos.

3. De acuerdo a las guías, elaborar su trabajo. Pero tenga presente que no puede realizar una copia exacta del material de estudio.

Las guías son un modelo para que usted pueda tomarlas como ejemplo. Deberá realizar su trabajo con creatividad, dibujando lo que esté acorde con su capacidad y efectuando el procedimiento correcto.

4. Recuerde que aumentará su conocimiento mediante la observación de ejemplos que se encuentren en libros, revistas y sobretodo mirando lo que está a su alrededor (edificios, casas, electrodomésticos y cualquier variedad de objetos que pueda representar utilizando la perspectiva).



FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA

5. Si no utiliza bien el procedimiento para realizar un dibujo y al terminarlo se da cuenta que tiene defectos de construcción, no se deprima ni se sienta enojado(a). Es normal.

Para aprender es necesario saber cuales son nuestras limitaciones y a partir de ésto, corregir los errores hasta que el dibujo quede bien hecho. Hacer de nuevo un trabajo no es un castigo; es la forma adecuada e inteligente de aprender y superarse.

6. Exíjase usted mismo(a). No deje que la pereza o las dificultades lo(a) controlen. Presente sus dibujos con pulcritud, utilizando el material que se pide, trabajando con responsabilidad y entregando los trabajos en las fechas establecidas.

7. El trabajo en clase es muy importante porque usted puede despejar las dudas que tenga por medio de las explicaciones que yo le de. Si no hace nada en clase no se le podrá realizar un seguimiento efectivo sobre sus logros, como tampoco será justo calificar demasiados trabajos acumulados pues usted no se lo merece.

8. Para un mayor aprendizaje debe practicar en su casa y consultar otras fuentes. Esta es la forma más eficaz, pues le permite ir adquiriendo mayores habilidades y conocimientos.

GUÍAS

1. Texto. «Fundamentos de perspectiva»

2. Guía No.1

Ejercicios de perspectiva paralela utilizando escuadra. (anexo C)

3. Guía No.2

Ejercicios de perspectiva oblicua utilizando escuadra. (anexo D)

4. Guía No.3

Ejercicios de perspectiva aérea utilizando escuadra. (anexo E)

5. Guía No.4

Perspectiva paralela, oblicua y aérea. Ejercicios prácticos. (anexo F)

6. Guías No.5

Perspectiva paralela y oblicua. Construcción de viviendas utilizando escuadra. (anexo G)

7. Guía No.6

Perspectiva aérea. Construcción de viviendas utilizando escuadra. Construcción de objeto con perspectiva paralela. (anexo H)

8. Guía No.7

Construcción de objeto y casa en perspectiva paralela utilizando escuadra. (anexo I)

9. Guía No.8 y 9

Construcción de viviendas a mano alzada. (anexo J y K)



TRABAJOS PARA REALIZAR

1. Lectura y aplicación del texto «Fundamentos de perspectiva»

Trabajo hecho en el colegio y complementado con ejercicios prácticos en casa.

2. Ejercicios prácticos de las tres clases de perspectiva utilizando escuadra.

Trabajo hecho en el colegio.

3. Ejercicios prácticos de las tres clases de perspectiva a mano alzada.

Trabajo hecho en el colegio.

4. Utilización de la perspectiva para la realización de viviendas.

Con escuadra. Un trabajo hecho en el colegio y otro en la casa.

A mano alzada. Trabajo hecho en el colegio.

5. Utilización de la perspectiva oblicua mediante la realización de viviendas.

Con escuadra. Un trabajo hecho en el colegio y otro en la casa.

A mano alzada. Trabajo hecho en el colegio.

6. Utilización de la perspectiva aérea mediante la realización de viviendas.

Con escuadra. Un trabajo hecho en el colegio y otro en la casa.

A mano alzada. Trabajo hecho en el colegio.

7. Construcción de objetos en perspectiva.

Con escuadra. Un trabajo hecho en el colegio y otro en la casa. A mano alzada. Trabajo hecho en el colegio.

FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA

La perspectiva es el arte de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición con que aparecen a la vista. Para representar gráficamente lo que observamos a nuestro alrededor (nuestra habitación, un asiento, un escritorio, una mesa, un libro, el empaque de algún producto alimenticio, una casa, un edificio, un auto, etc) es indispensable conocer las leyes básicas de la perspectiva.

La perspectiva es utilizada en la publicidad, el diseño gráfico e industrial, la arquitectura, la ingeniería, el arte, etc, pues muchas representaciones gráficas necesitan de su aplicación para hacer más efectivo el mensaje que se desee transmitir a travez del objeto realizado.

Ya que el estudio de la perspectiva es muy complejo, vamos a tener en cuenta principalmente su aplicación en las artes plásticas, pues aquí no se requiere de profundizar en su conocimiento sino de plasmar gráficamente lo que observamos teniendo en cuenta un modelo real y expresando nuestros sentimientos a travez de lo que realicemos. Un estudio más detallado, matemático y preciso, le corresponde al arquitecto, ingeniero civil, diseñador industrial, etc.

Es indispensable tener en cuenta los siguientes conocimientos básicos y a partir de ellos poder iniciar la práctica de la perspectiva:

1. LÍNEA DEL HORIZONTE

El horizonte se encuentra al frente de nosotros, a la altura de los ojos. La línea del horizonte existe en la gran mayoría de temas y es la que sirve de base para realizar un dibujo, pero se debe tener en cuenta que su ubicación depende de la posición en la cual estemos. Si nos encontramos en la cima de una montaña o de pie sobre un terreno plano, sentados o acostados, siempre la línea del horizonte se va a ubicar a la altura de nuestros ojos.



Si subimos a un edificio, la línea del horizonte sube con nosotros y estaremos observando los cuerpos desde arriba. Si nos encontramos parados al frente de nuestra casa, mirando hacia ella, la línea del horizonte estará a la altura de los ojos y los cuerpos se verán de forma normal. Si estamos en el aula de informática y nos agachamos a observar un computador que se encuentra al frente de nosotros, podemos darnos cuenta que la línea del horizonte se sitúa a la altura de nuestros ojos y que estamos viendo el cuerpo desde abajo.

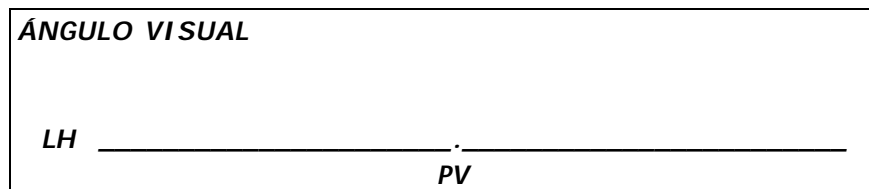


La línea del horizonte se puede observar de una forma más amplia cuando miramos hacia el mar de frente y sin movernos. Esta línea se encuentra formada por el límite entre el agua y el firmamento.



2. EL PUNTO DE VISTA

Se encuentra en la línea del horizonte, al frente de nosotros en el cenro de nuestro ángulo visual (límite hasta donde alcanzamos a observar horizontal y verticalmente). El punto de vista es a la vez punto de fuga, únicamente en la perspectiva paralela.



3. LOS PUNTOS DE FUGA

Están ubicados en la línea del horizonte y es donde se reúnen todas las líneas perpendiculares y oblicuas al horizonte. Estas líneas que convergen en los puntos de fuga proporcionan profundidad y tercera dimensión en la representación gráfica que se realice.

CLASES DE PERSPECTIVA

1. PERSPECTIVA PARALELA (UN PUNTO DE FUGA)

Está formada por un punto de fuga. Lo primero que debemos hacer es situar la línea del horizonte. Si la situamos muy alta con respecto al papel, significa que el observador está mirando también muy alto; inversamente, si la dibujamos muy baja en el papel, representará que el observador está mirando a esa misma altura.

Después hay que situar el punto de vista donde deseemos, pero siempre sobre la línea del horizonte. A partir del punto de vista se traza una perpendicular a la línea del horizonte, que es la línea de referencia y es la que nos clarifica la posición del espectador con respecto a los lados del plano del cuadro.

EJEMPLO BASÁNDOSE EN UN CUADRADO (ver anexo A)

- a. Se realiza la línea del horizonte, ubicando en ella el punto de fuga y se sitúa un cuadrado en determinado lugar a donde se han de fugar las líneas.
- b. Se trazan cuatro líneas de fuga desde los vértices del cuadrado al PF.
- c. Se dibuja una línea vertical A, paralela al lado izquierdo del cuadrado.
- d. Partiendo de esta línea vertical se dibuja la horizontal B.
- e. Es necesario completar el cubo, entonces se trazan las líneas vertical C y horizontal D y así podemos darnos cuenta si la proporción del cubo es adecuada. Con las diagonales que van desde los vértices del primer cuadrado hasta el punto de fuga, están formados los lados restantes del cubo.

PERSPECTIVA OBLICUA (DOS PUNTOS DE FUGA) (ver anexo A)

- a. Se realiza la línea del horizonte. Trazamos una línea vertical A que es la arista más cercana a nosotros. Situamos el punto de vista aproximadamente en el centro del cubo y los puntos de fuga.
- b. Se trazan cuatro líneas de fuga desde la parte superior e inferior de la línea A. Dos hacia el PF1 y dos hacia el PF2.

c. Se dibuja una línea vertical B al lado izquierdo de la línea A. De la parte superior de la línea B, se traza una línea C horizontal, que llegue hacia la primera línea de fuga que se dirige al PF2. Con base en el extremo derecho de la línea C, se traza una línea vertical D entre las dos líneas de fuga que van al PF2.

d. Se borra la línea C porque ya no se necesita.

Desde el vértice superior que forma la línea B, se traza una línea que se dirija al PF2. Desde el vértice superior que forma la línea D, se traza una línea que se dirija al PF1.

e. Desde el vértice inferior que forma la línea B, se traza una línea que se dirija al PF2. Desde el vértice inferior que forma la línea D, se traza una línea que se dirija al PF1. Luego se traza la línea vertical E.

PERSTECTIVA AÉREA (TRES PUNTOS DE FUGA) (ver anexo B)

Dos puntos de fuga están sobre la línea del horizonte y el tercero está por encima o por debajo de ella.

a. Se realiza la línea del horizonte y se sitúan dos puntos de fuga sobre ella. Se sitúa el tercer punto de fuga por debajo de la línea del horizonte teniendo en cuenta la ubicación de la arista más cercana del cubo.

b. Se trazan dos líneas de fuga desde la parte superior e inferior de la línea A hacia el PF1 y otras dos líneas de fuga hacia el PF2. Se traza una línea de fuga desde el PF3 a la parte inferior de la arista más cercana.

c. Desde el PF3 se traza una línea que se va a proyectar paralela a la línea A, formando la arista B. De la parte superior de la arista B, se traza una línea horizontal C, en ángulo recto y que llegue hasta la primera línea de fuga que sale de la parte superior de la arista A.

Desde el PF3, se fuga una línea que llegue al extremo derecho de la línea horizontal C. Esta línea fugada forma la arista D.

d. Se borra la línea C. Desde el vértice superior que forma la arista B, se traza una línea que se dirija al PF2. Desde el vértice superior que forma la arista D, se traza una línea que se dirija al PF1.

e. Desde el PF3, se fuga la línea que llegue al vértice F, la cual forma la arista E. Desde la parte inferior de la arista B, se fuga una línea al PF2. Desde la parte inferior de la arista D, se fuga una línea al PF1.

CONCLUSIONES

La puesta en práctica del desarrollo de la creatividad mediante la práctica de la perspectiva, durante todas las clases en las cuales fue posible realizarlo, se llevó a cabo recibiendo una respuesta positiva por parte de los estudiantes. Siendo el aprendizaje de la perspectiva algo nuevo para ellos, no limitaron sus esfuerzos para poder superar los obstáculos que se les iban presentando a medida que avanzaban en su aprendizaje. La actitud de los estudiantes hacia la clase fue de gran aceptación, pues los resultados a nivel general lo confirman.

En varias oportunidades algunos estudiantes no pudieron cumplir con varios de los logros propuestos porque se acostumbraron a no trabajar por pereza e irresponsabilidad. Pero pudieron alcanzarlos mediante las recuperaciones que se realizan continuamente.

La utilización del texto guía fue genial porque cada estudiante tenía su material de trabajo, pudiendo el mismo analizar y producir, sin esperar únicamente que la profesora fuera la encargada de proporcionarle toda la información sin que el realizara un mayor esfuerzo.

En el desarrollo de las clases se contó con un ambiente de cordialidad, de acercamiento mutuo, pues no existieron barreras entre el estudiante y la profesora como ocurre con otras asignaturas, sino que por el contrario, fue una experiencia agradable de comprensión, colaboración, unión y confianza.

LOGROS DE LOS ESTUDIANTES

Los estudiantes lograron aplicar en su gran mayoría, de manera eficaz el procedimiento correcto en la realización de los dibujos utilizando la perspectiva y así pudieron efectuar cada trabajo con gran empeño. Aunque a varios se les

presentaron dificultades, esto no fue una limitación para poder continuar. Trabajaron con dedicación superando cada obstáculo.

Demostraron sus deseos de aprender mediante sus actitudes y aptitudes y muchos de ellos nunca se imaginaron que pudiesen tener óptimos resultados. El hecho de tener confianza en ellos mismos, de poseer fuerza interior, fue lo que los condujo a aprender y a demostrar sus aptitudes. También fue muy positivo el trabajo en grupo, la tolerancia y el ambiente agradable que reinó durante toda la experiencia.

Gracias a la metodología, la comunicación, el trabajo en grupo y a su actitud positiva, los estudiantes pudieron disfrutar de un proceso de enseñanza aprendizaje efectivo que les dejó grandes satisfacciones.

RESULTADOS A NIVEL DOCENTE

La nueva metodología utilizada para la realización de las clases me proporcionó grandes satisfacciones como docente y me permitió tomar más conciencia sobre el proceso enseñanza aprendizaje. Muchas veces se presentan dificultades debido a que los docentes no somos creativos para enseñar, pues concebimos la educación como un proceso repetitivo que se viene dando de generación en generación.

El aprendizaje de la perspectiva no es fácil, pues se necesita de la capacidad de análisis para comprender y de la facultad para ofrecer las explicaciones precisas con el fin de que los estudiantes comprendan. Aunque existían ciertas limitaciones, esto no fue impedimento para llevar a cabo todo el proceso, pues se pudo realizar el seguimiento a cada uno de los estudiantes, consiguiendo que avanzaran sin mayores obstáculos.

La experiencia fue muy buena, pero es preciso introducir más elementos y estrategias con el fin de mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Esta tarea se podrá realizar en fechas posteriores.

BIBLIOGRAFÍA

ARUNDEL, Honor. La libertad en el arte. México: Editorial Grijalbo, 1973

BOROBIO, Luis. El arte expresión vital. España: Ediciones Universidad de Navarra, 1998

CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA

HISTORIA DEL ARTE. Bogotá: Editorial Norma S.A. 1999

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

MARTÍNEZ, María Olga.. Papiroflexia: una estrategia para el desarrollo creativo. Bogotá: Memorias Académicas : Primer Seminario Taller de Metodología para la enseñanza de las Artes Plásticas y visuales.- Ediciones Universidad de la Sabana, 1996. pág. 109.

NIETO, María Teresa y otros. Memorias Académicas. Una experiencia pedagógica: acerca de los elementos del arte en la creatividad. Bogotá: Primer Seminario Taller de Metodología para la enseñanza de las Artes Plásticas y visuales.- Ediciones Universidad de la Sabana, 1996. pág. 103

PARRAMÓN, José María. El gran libro del dibujo. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A. 1994

RIVERA, Leonardo. Innovaciones educativas en arte. Bogotá: Ediciones Universidad de la Sabana, 1998

RIVERA, Leonardo. Didáctica y educación artística. Bogotá: Ediciones Ediciones Universidad de la Sabana, 1998

SEGURA MORENO, María Cristina. Cara al hombre. Psicología general. Bogotá: Ediciones Universidad de la Sabana, 1996

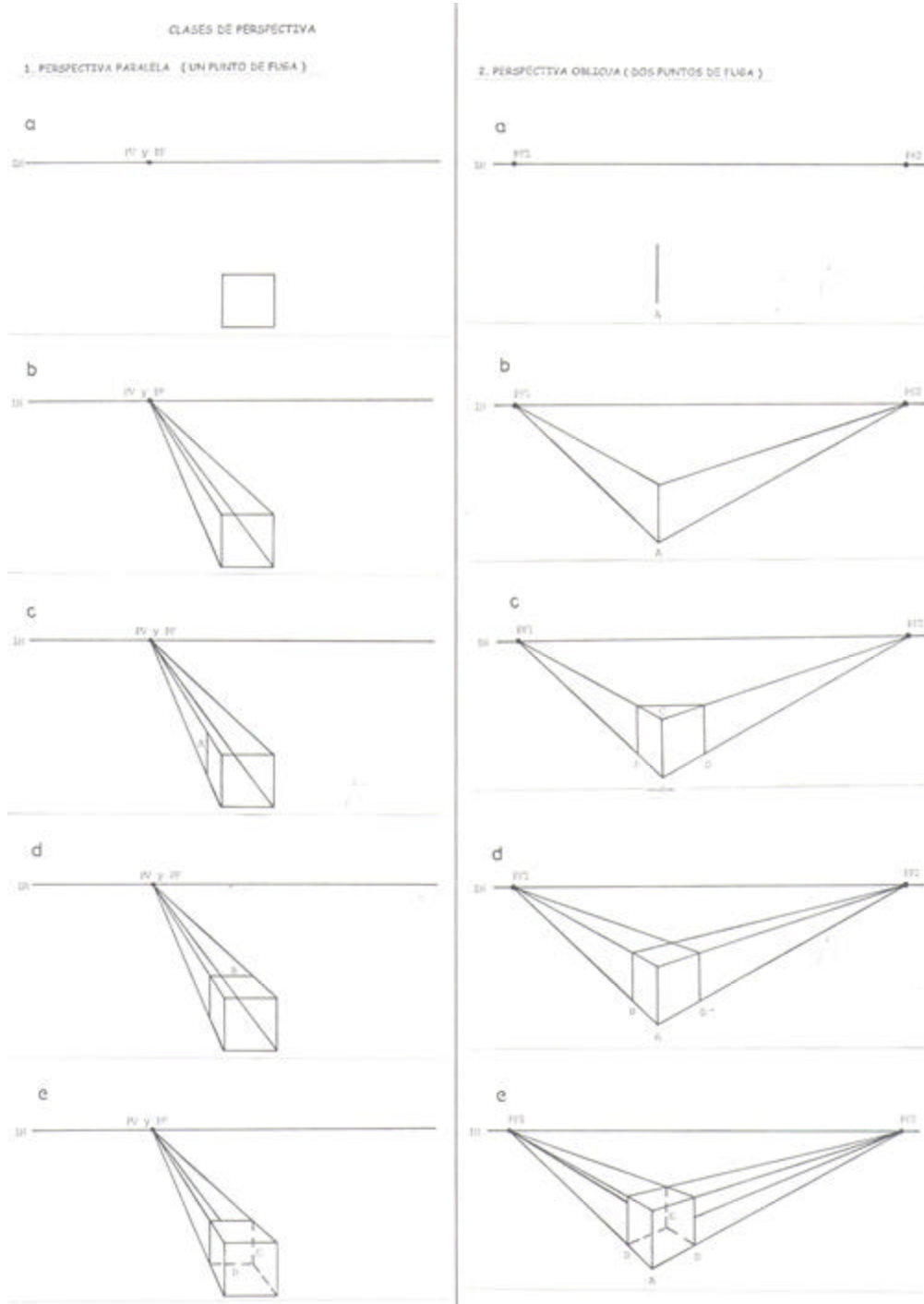
<http://www.pedroberruquete.com/europaepoca.htm>

1

1

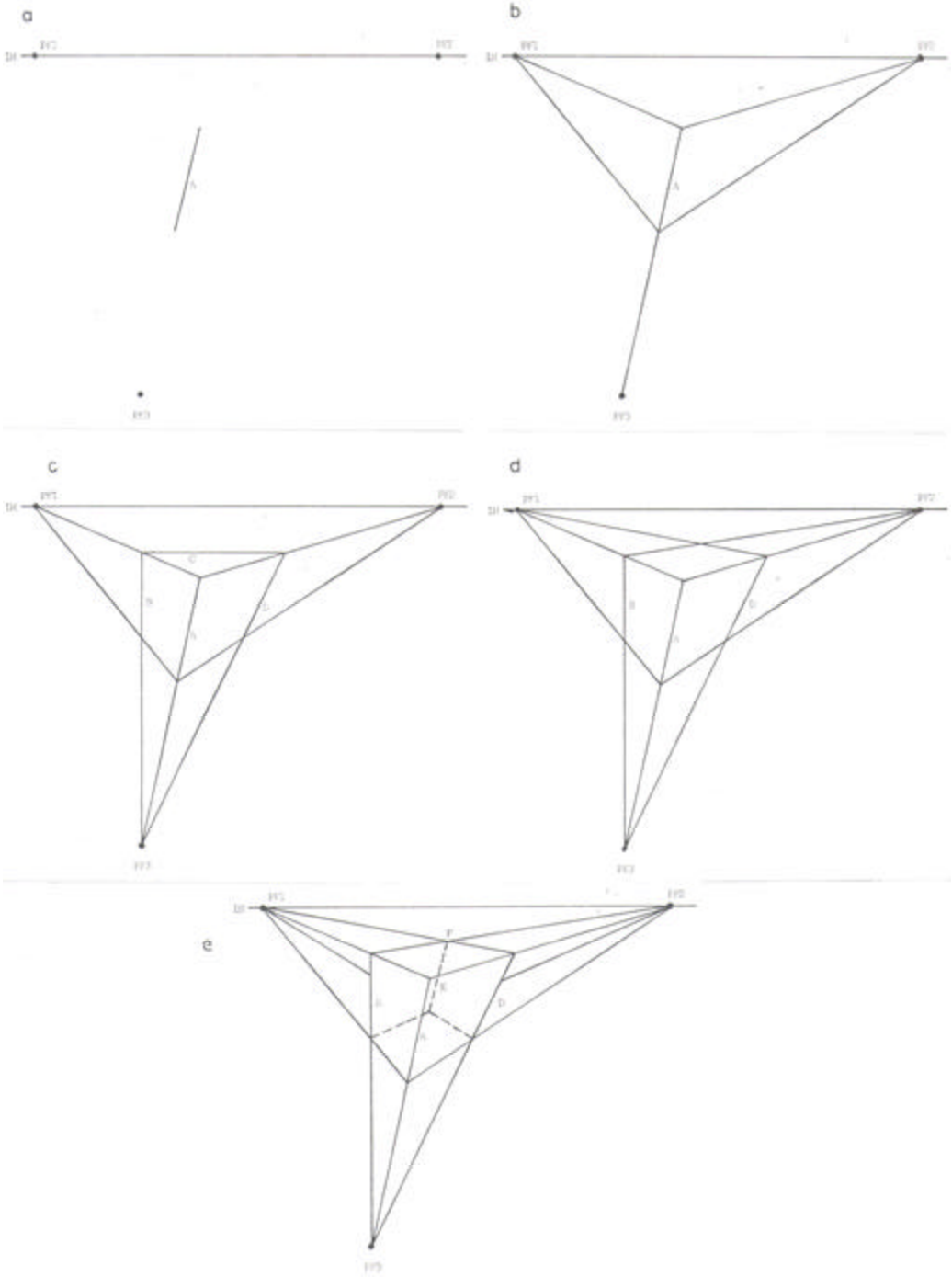
ANEXOS

ANEXO A

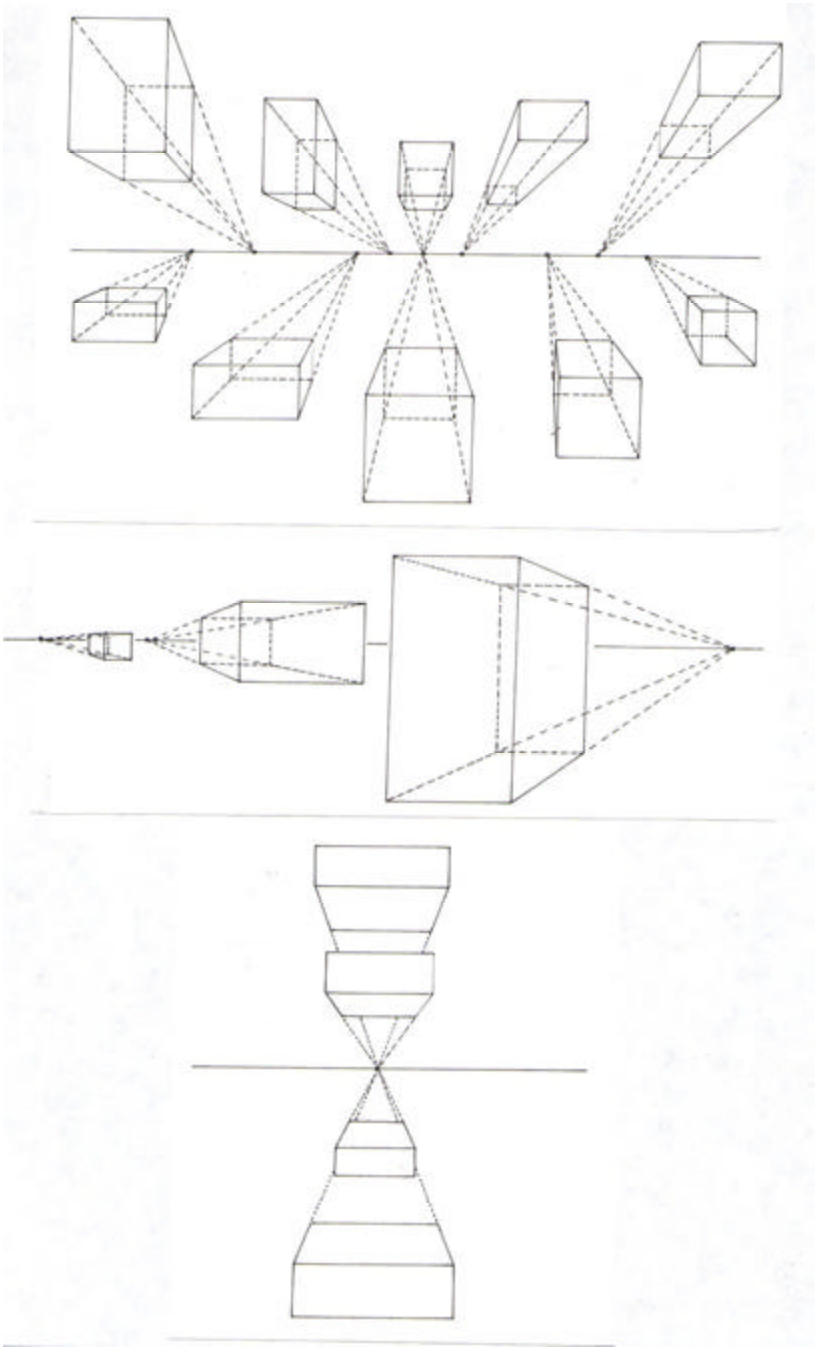


ANEXO B

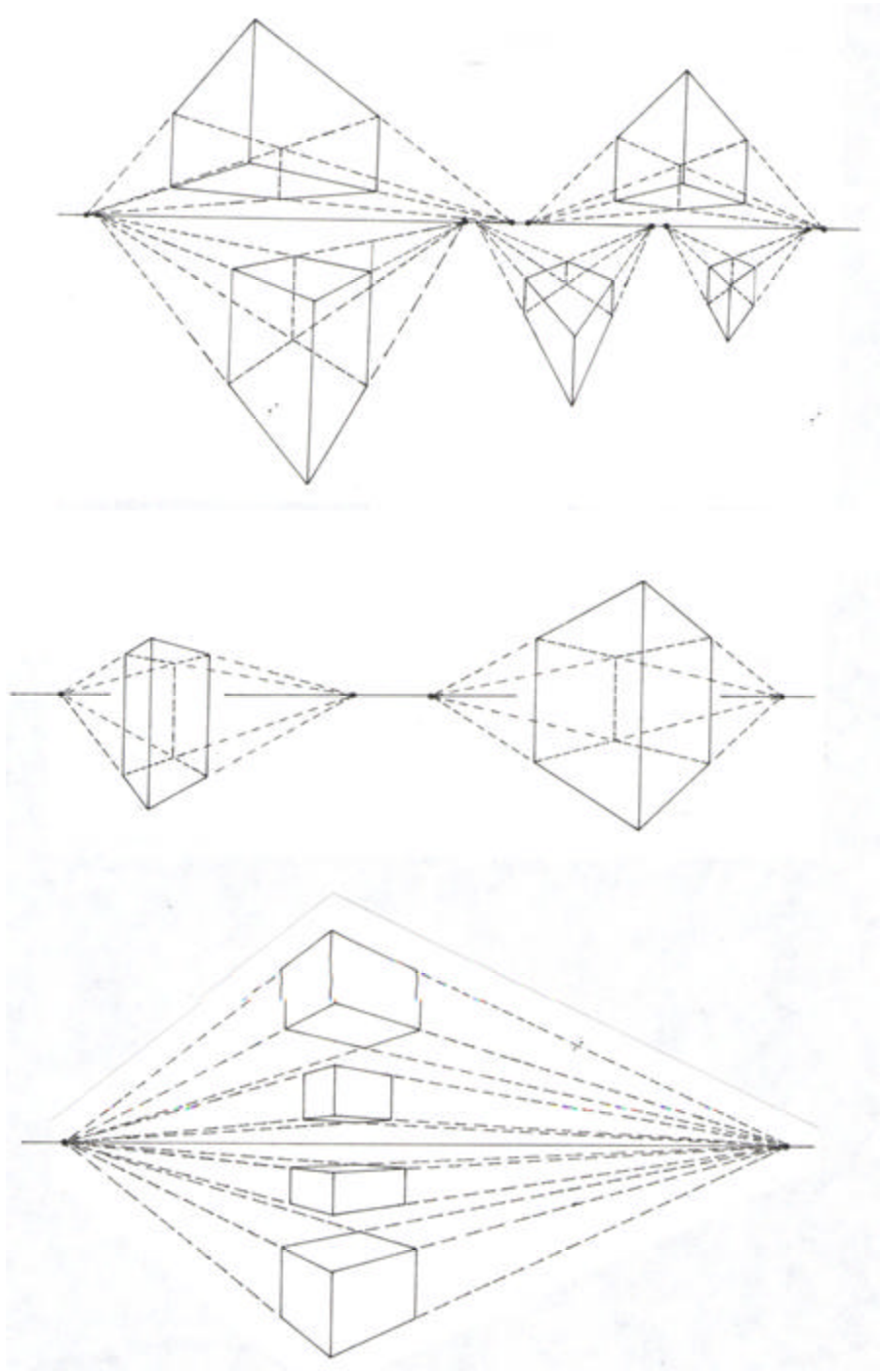
3. PERSPECTIVA AÉREA (TRES PUNTOS DE FUGA)



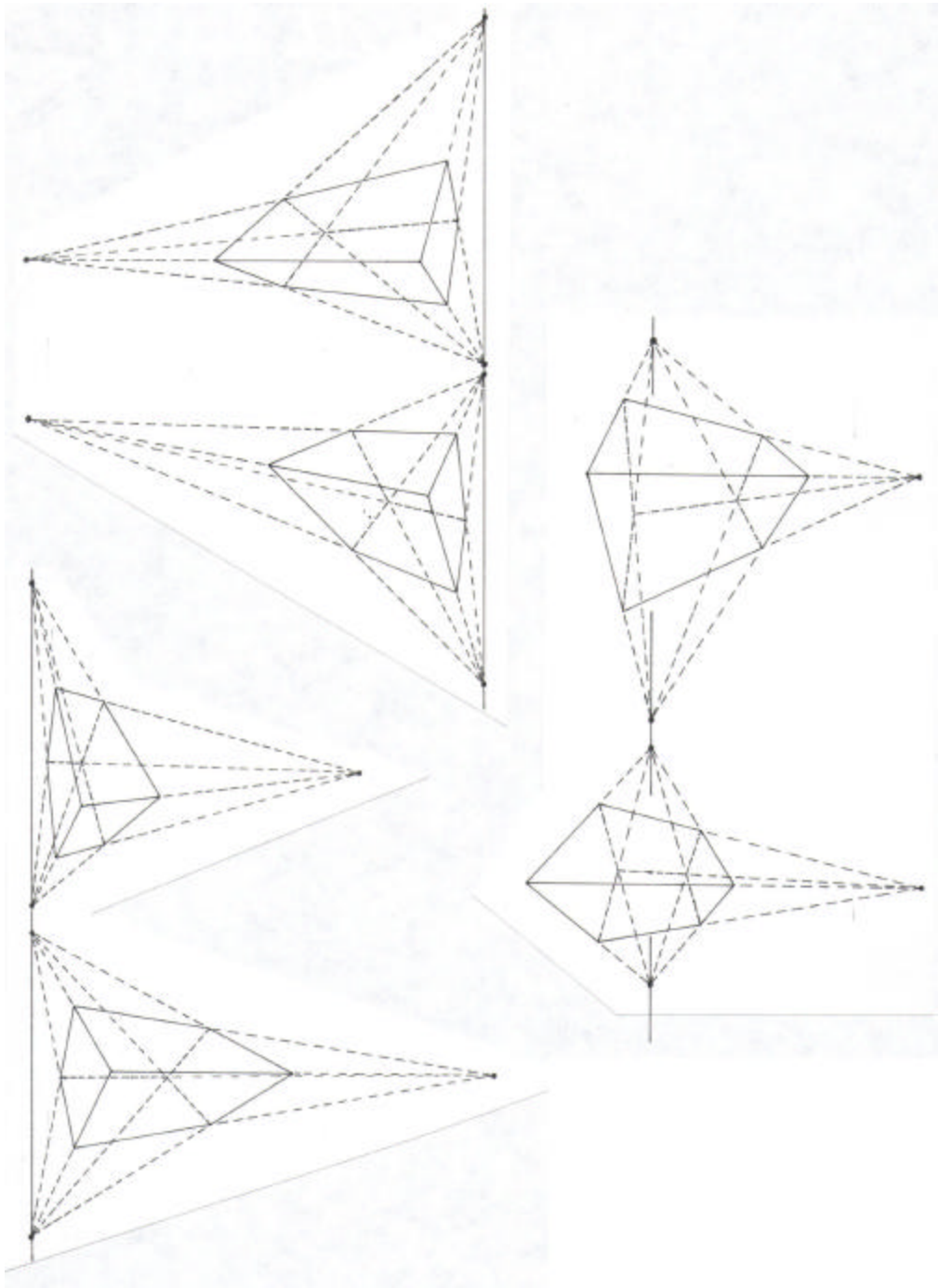
ANEXO C



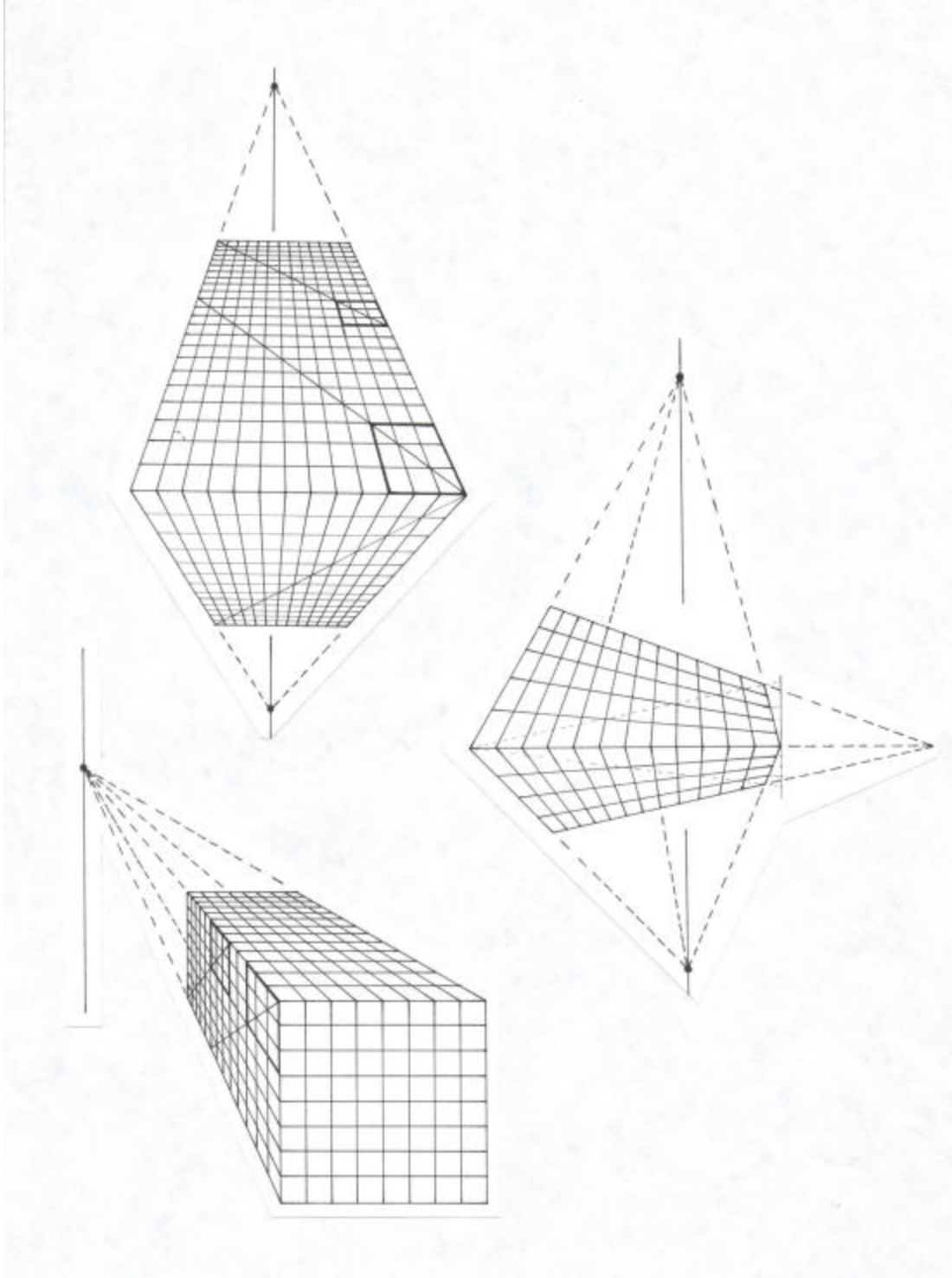
ANEXO D



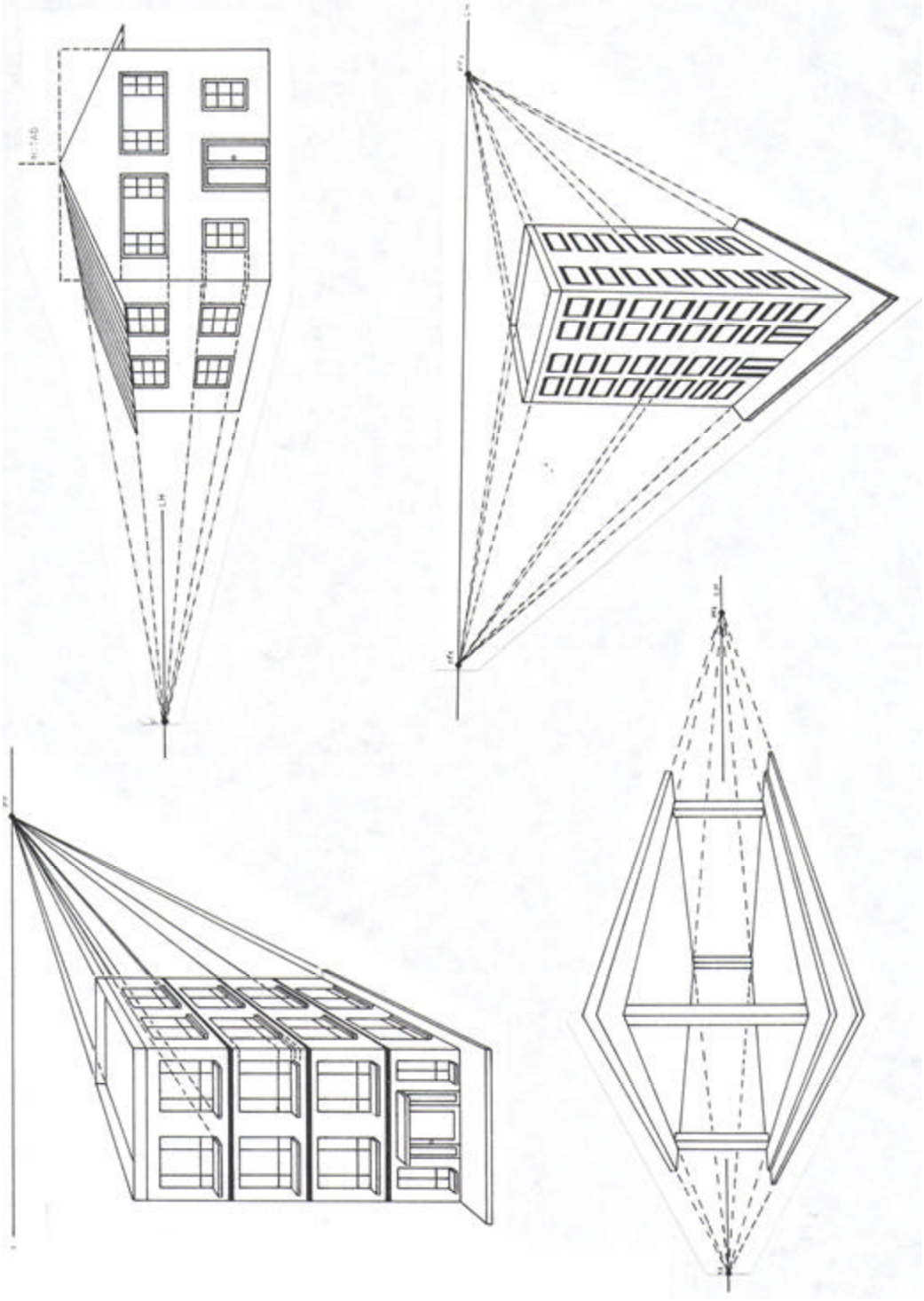
ANEXO E



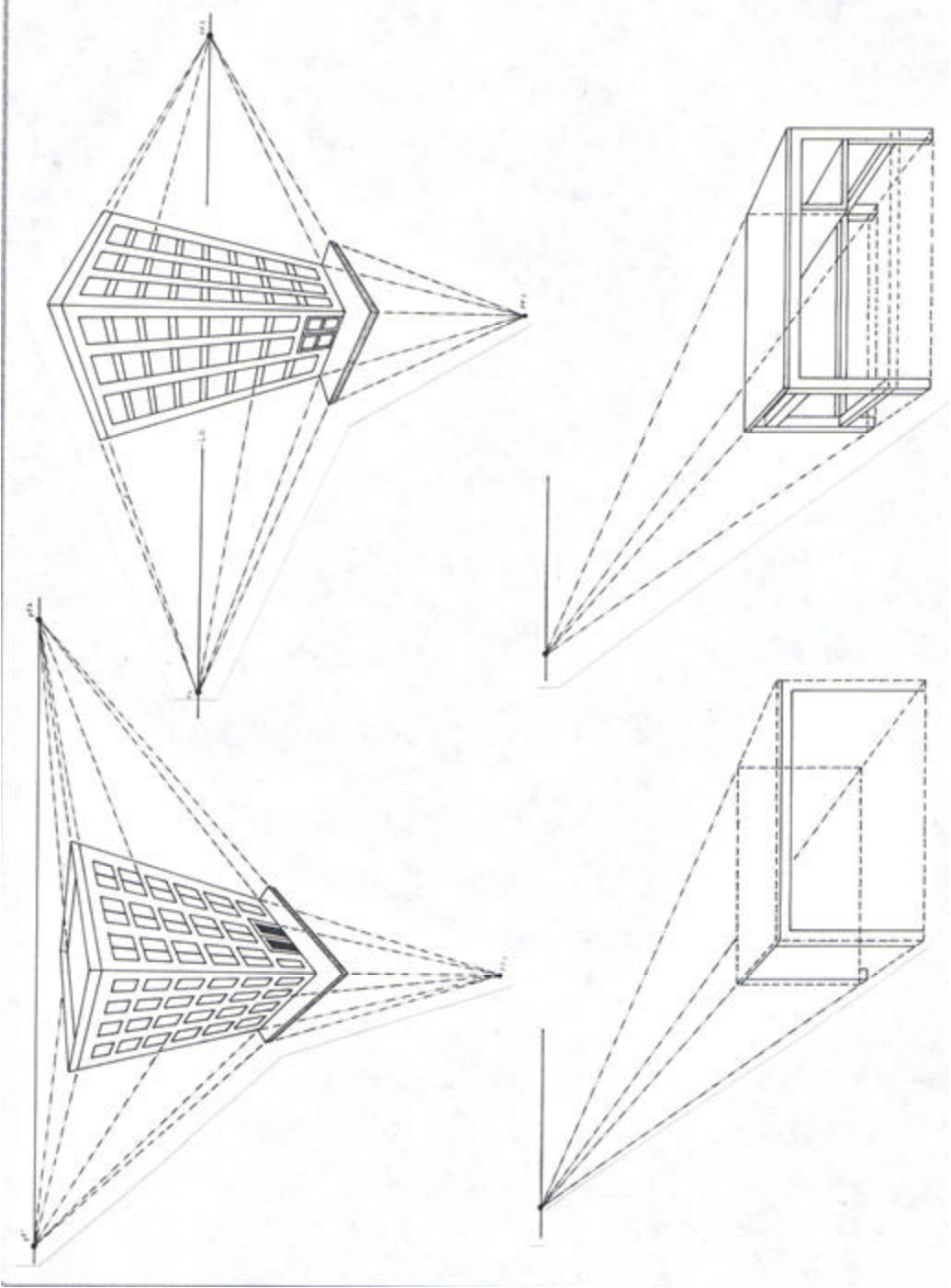
ANEXO F



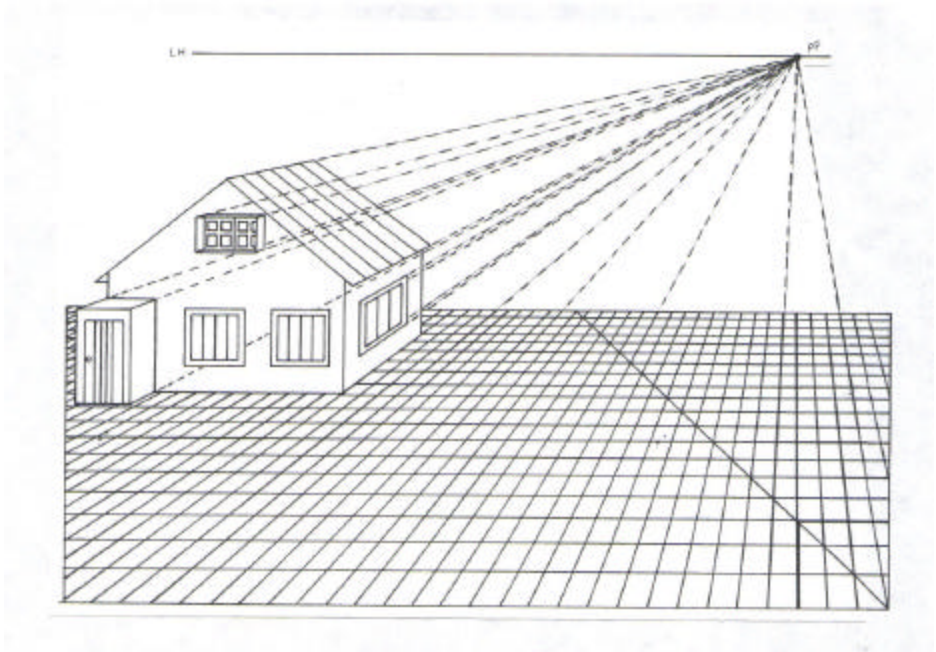
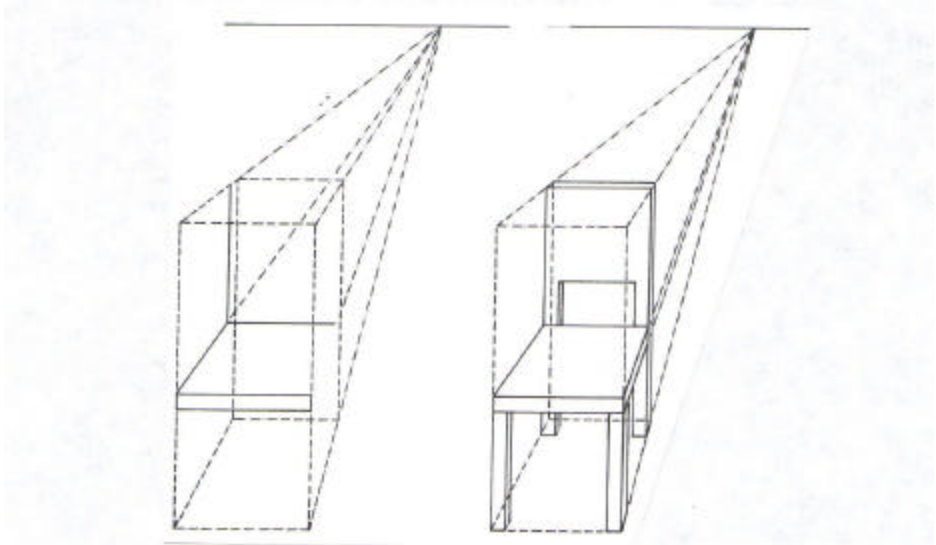
ANEXO G



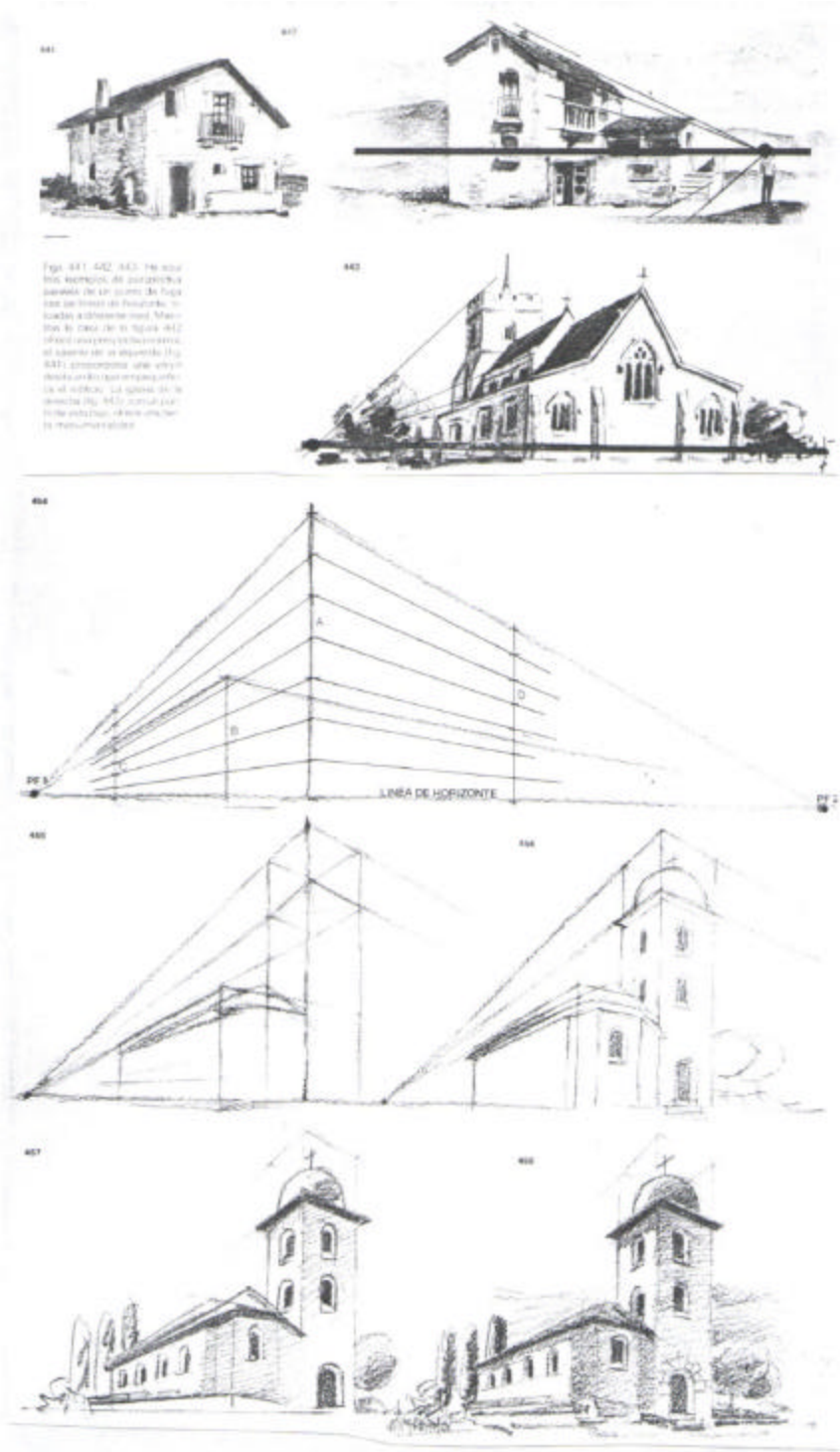
ANEXO H



ANEXO I



ANEXO J



ANEXO K



Fig. 444-445. Dos ejemplos de perspectiva oblicua de dos puntos de fuga con la línea de horizonte a un nivel normal y ambos con un punto de vista normal.



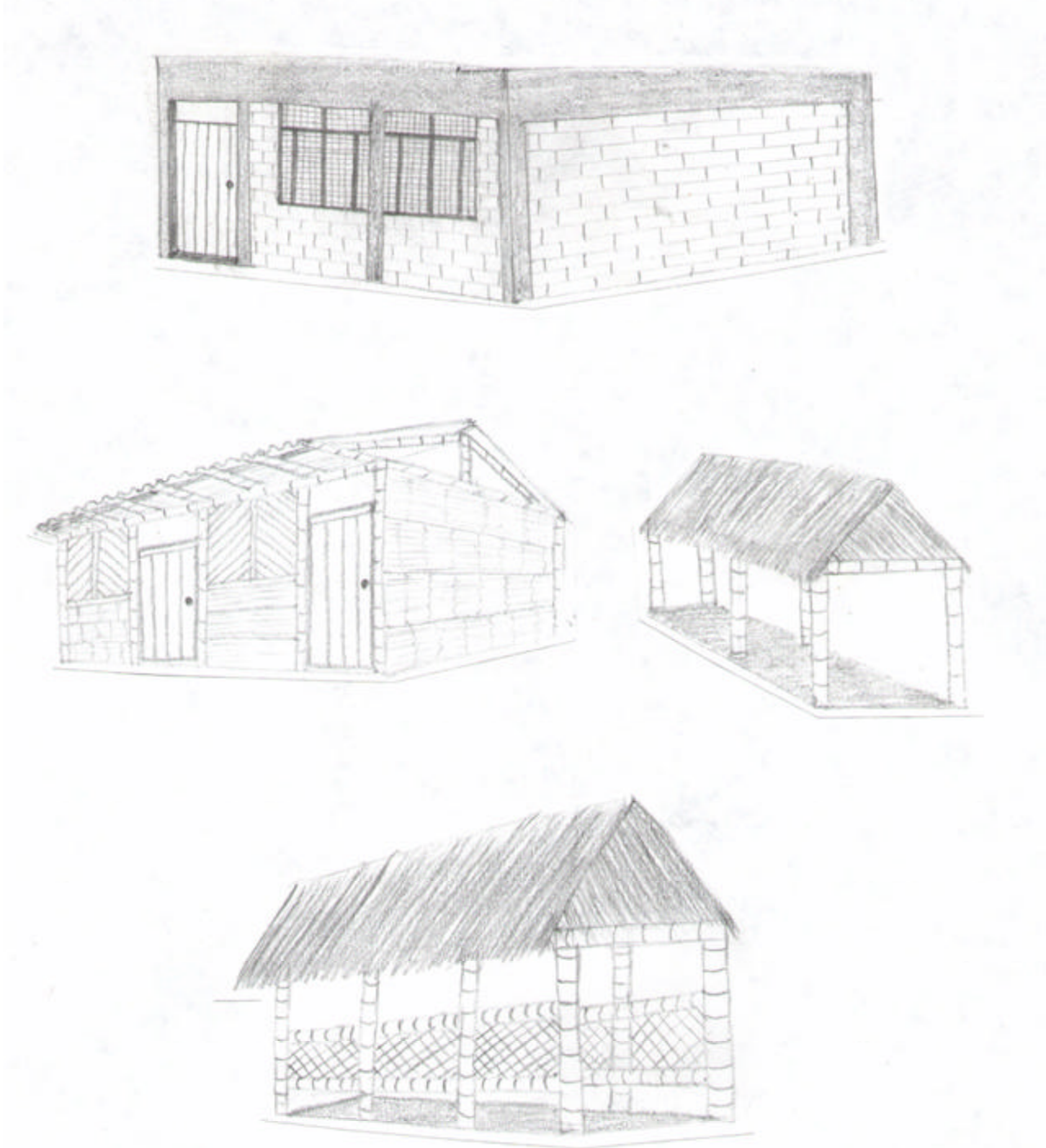
Fig. 446-447. Cálculo del centro perspectivo mediante la fórmula de Steiner para elegir la línea de horizonte apropiada del dominio de espacio en profundidad.



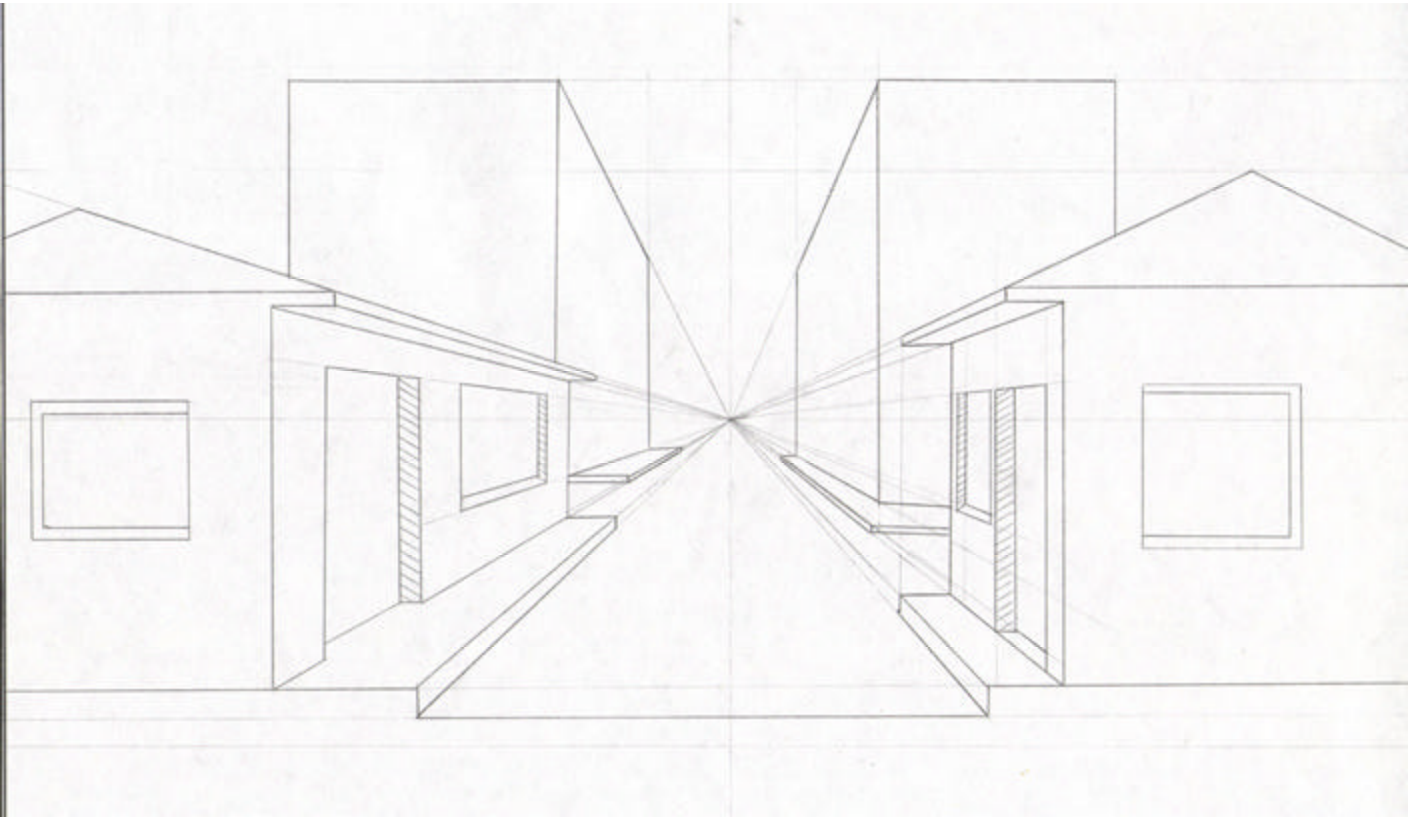
ANEXO L



ANEXO M



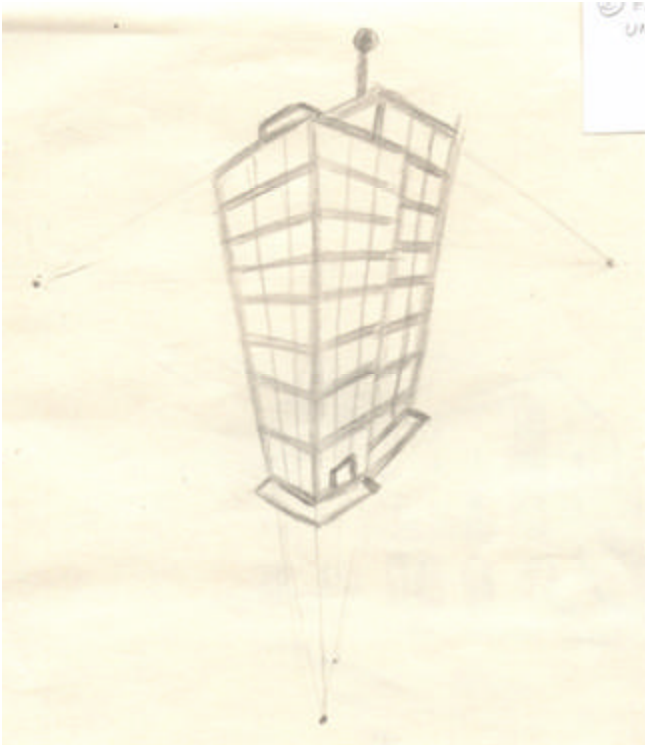
ANEXO N



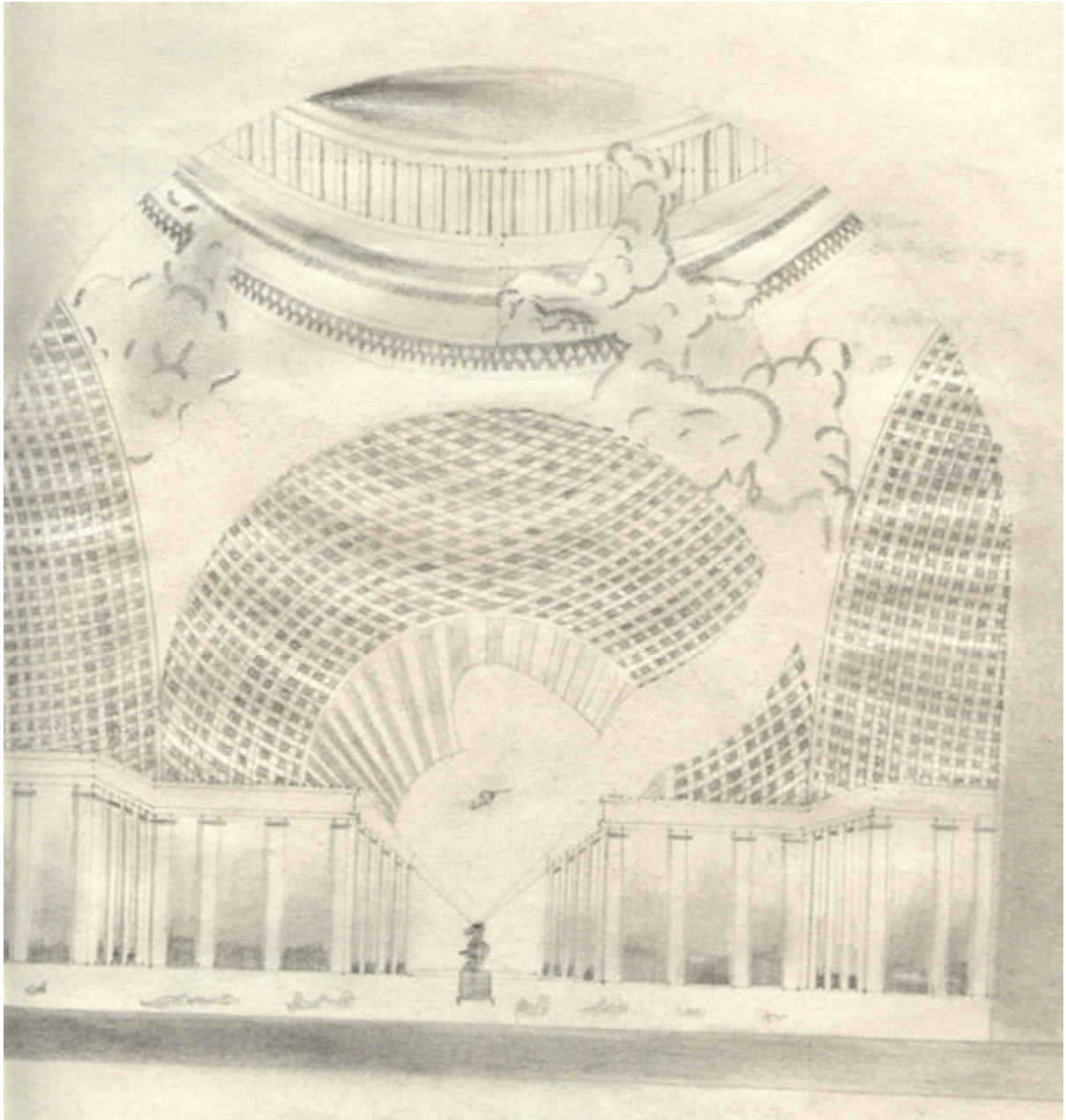
ANEXO O



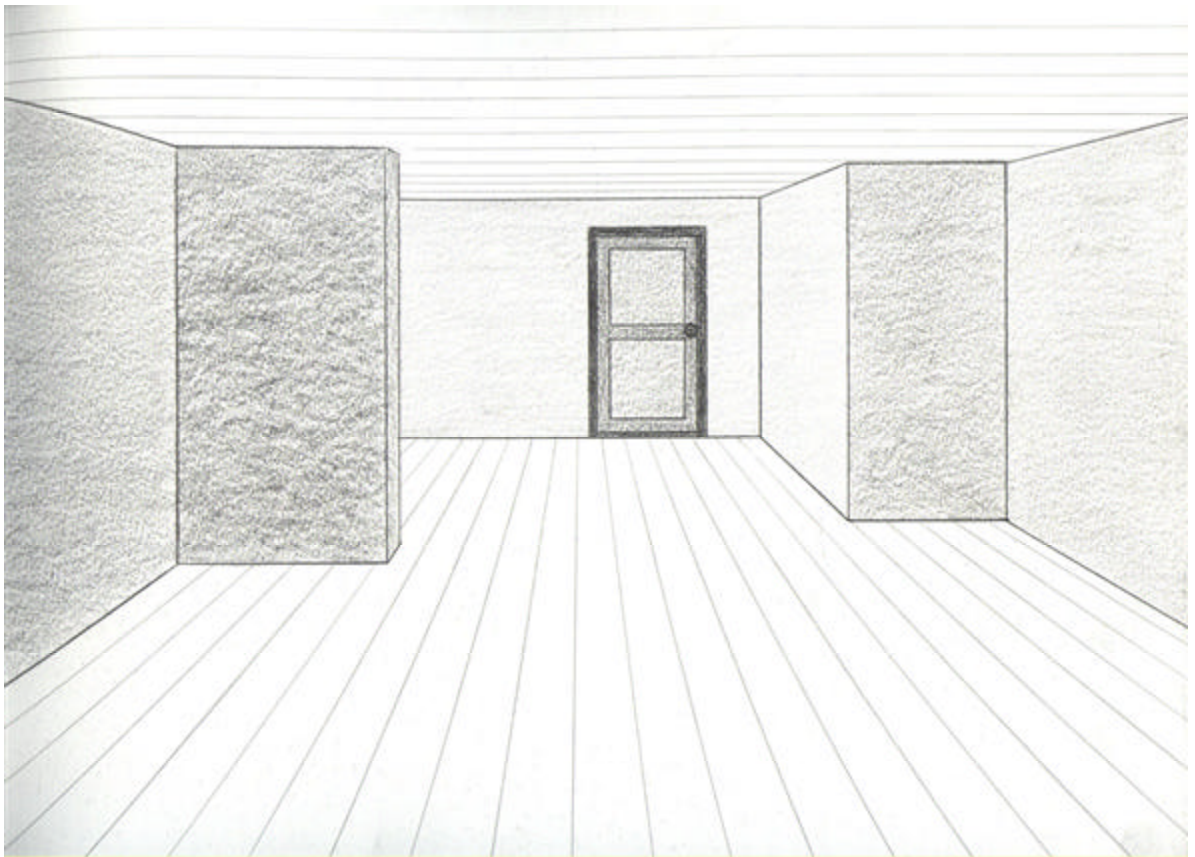
ANEXO P



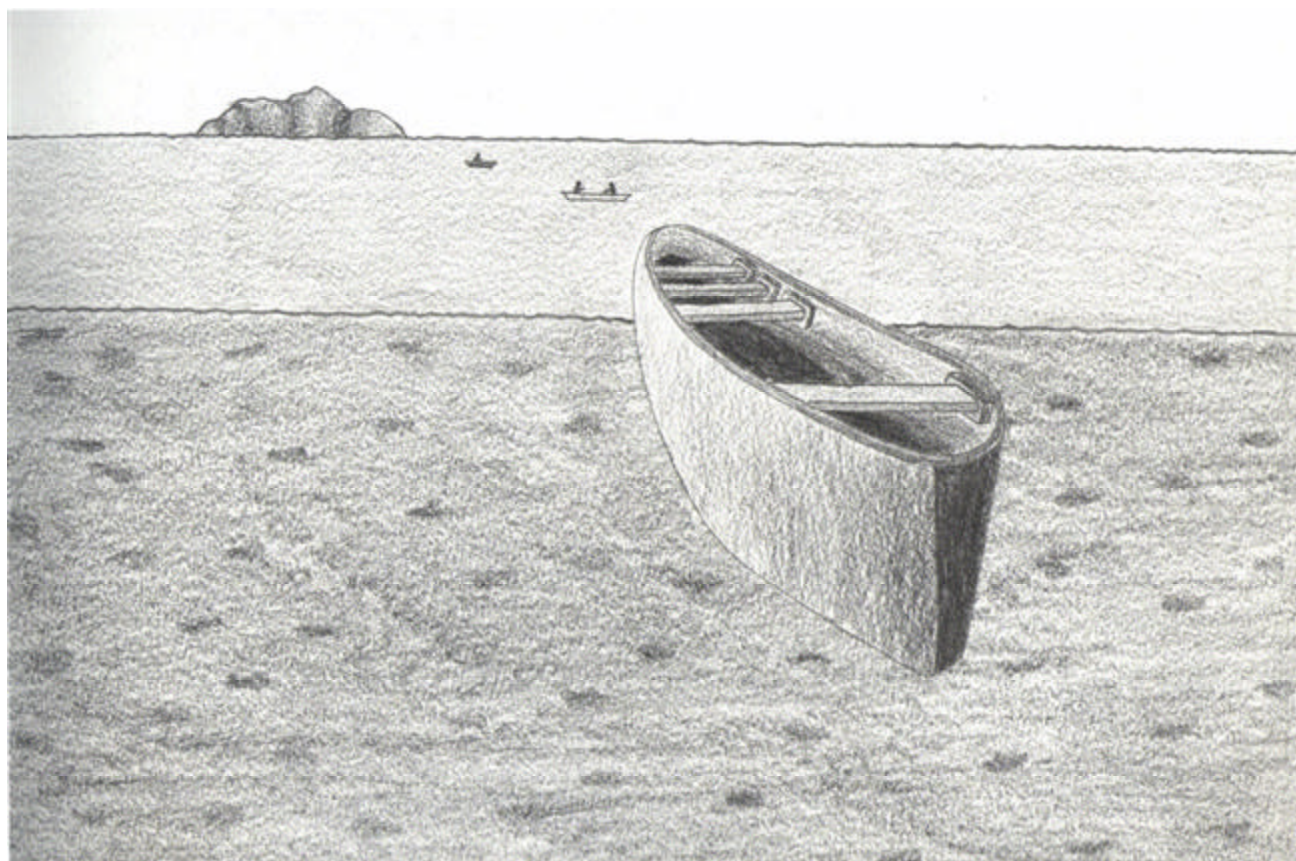
ANEXO Q



ANEXO R



ANEXO S



ANEXO T

SEGUIMIENTO DEL PROCESO DE APLICACIÓN DEL PROYECTO

	EXPRESA LA REALIDAD GRÁFICAMENTE	IMAGINA EN FORMA GRÁFICA	PLASMA UN MODELO PRESENTE	CREA A PARTIR DE UN CUBO	ABSTRAE DE LA REALIDAD Y PLASMA	CONCEBE TEMAS Y/O TEMAS PERTINENTES	ES RESPONSABLE Y DEDICADO	LOS TEMAS SON ASPIROS Y ORDENADOS	RESPECTA Y VIVE EN ARMONÍA
1. Altuve Claudia	S	A	A	S	A	S	A	S	S
2. Artunduaga José	S	S	S	S	S	S	S	S	S
3. Basante Vivian	S	S	S	S	S	S	S	S	S
4. Becerra Fabio	S	S	S	S	S	S	S	S	S
5. Blanco Jeison	A	A	A	S	A	A	A	A	S
6. Escobar Johana	N	N	N	N	N	N	N	N	S
7. Feliciano Raul	S	S	S	S	S	S	S	S	S
8. Flores Jenny	N	N	N	N	N	N	N	N	S
9. Gamboa Nelson	A	A	A	S	A	A	S	A	S
10. Galo Luis	S	S	S	S	S	S	S	S	S
11. Hernández José	S	A	A	S	A	S	A	A	S
12. Hernández Cindy	S	S	S	S	S	S	S	S	S
13. Leon Viviana	A	A	A	S	A	A	A	S	S
14. Lozano Andrés	N	N	N	N	N	N	N	N	A
15. Maldonado Deici	S	S	S	S	A	S	S	S	S
16. Mamian Francy	S	A	A	S	A	S	S	S	S
17. Martín fredy	S	S	S	S	S	S	S	S	S
18. Martínez Ramiro	S	S	S	S	S	S	S	S	S
19. Merchán Juan	S	A	A	S	A	S	S	S	S
20. Molano Diana	N	N	N	N	N	N	N	N	S
21. Ortiz Diego	S	S	S	S	S	S	S	S	S
22. Ortiz Sandra	S	S	S	S	S	S	S	S	S
23. Pedraza Lilian	S	S	S	S	S	S	S	S	S
24. Perilla Sandra	S	A	A	S	A	S	A	S	S
25. Prieto Andrés	S	S	S	S	S	S	S	S	S
26. Quintero Edwin	S	S	S	S	S	S	S	S	S
27. Rueda Catherine	S	S	S	S	S	S	S	S	S
28. Segura Mercy	S	S	S	S	S	S	S	S	S
29. Suaza Yurani	S	S	S	S	S	S	S	S	S

S : SIEMPRE A : A VECES N : NUNCA