



UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
FACULTAD DE ARTES Y EDUCACIÓN FÍSICA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

Propuestas didácticas para desarrollar la creatividad
en estudiantes de primer ciclo básico a través de las Artes Visuales.

Memoria para optar al título de Profesora de Artes Visuales.

Estudiante:
Rita Castro Farías.

Profesora Guía:
Patricia Raquimán Ortega.

SANTIAGO, CHILE. 2023

2023, Rita Castro Farías

Se autoriza la reproducción total o parcial de este material, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, siempre que se haga la referencia bibliográfica que acredite el presente trabajo y su autor.

Agradecimientos

Quiero agradecer a las mujeres de mi vida, quienes fueron parte de este proceso.

A Evelin por ser mi motivación para querer ser profesora.

A Sonia por vestirme para poder salir a trabajar.

A Haydee por ver el arte en mis manos.

A Pabla por alentarme cada día y por confiar en mis capacidades.

A mi profesora Patricia por guiarme durante toda la carrera universitaria,
y no solo desde su rol como profesora, sino también como persona.

Pero esta memoria es por y para mi madre Plágida,
que hasta el día de hoy dedica su vida para darme vida a mí
(y ahora también lo hace por Román Salvador, su nieto).

Y finalmente, agradezco y dedico mi memoria a mi familia,
Juan Eduardo y Romancito.

Estamos a días para que nuestra vida cambie para siempre.

Los amo.

D, C, P, C también los llevo en mi corazón.

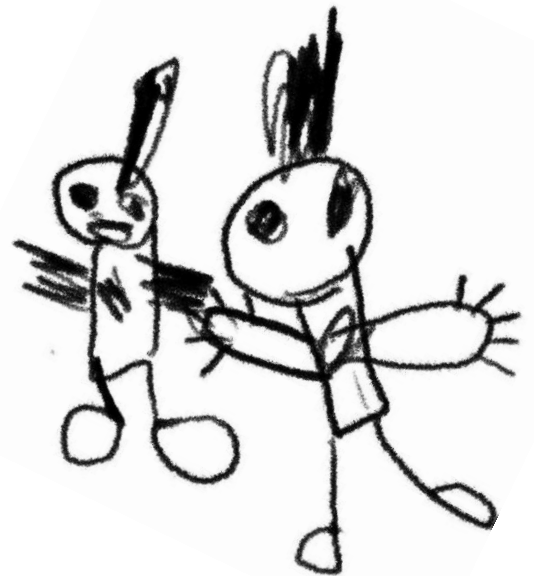


Tabla de contenido

1.	Resumen.....	6.
2.	Introducción.....	7
3.	Problematización/ Planteamiento del Problema.....	9
4.	Objetivos de la Investigación.....	13
5.	Marco Teórico.....	14
	5.1 ¿Qué es la creatividad?.....	15
	5.2 Concepto de Creatividad: miradas contemporáneas.....	22
	5.3 Escuelas creativas de Ken Robinson.....	24
	5.4 Creatividad y etapas del desarrollo ¿Cómo cambia el dibujo infantil en función de la edad?.....	29
	5.5 Creatividad y las artes visuales.....	33
	5.6 Currículum nacional y la creatividad.....	34
6.	Marco Metodológico.....	36
	6.1 Enfoque Cualitativo y Prácticas Reflexivas.....	37
	6.2 Material didáctico, el rol docente y fomento creativo.....	38
	6.3 Criterios para el análisis reflexivo del material didáctico.....	39

7.	Material Didáctico.....	41
	7.1 Contexto como practicante.....	42
	7.1.1 Propuesta N°1.....	44
	7.1.2 Propuesta N°2.....	50
	7.1.3 Propuesta N°3.....	59
	7.1.4 Propuesta N°4.....	68
	7.2 Contexto como profesora de Artes Visuales.....	78
	7.2.1 Propuesta N°5.....	81
	7.2.2 Propuesta N°6.....	91
8.	Conclusiones.....	99
9.	Referencias bibliográficas.....	102

Resumen

Este estudio pretende investigar sobre el desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de las Artes Visuales orientado en el primer ciclo básico, desde el rol (en primera instancia) como practicante y luego como profesora, a través de una propuesta del material didáctico empleado en el ejercicio docente, con el fin de reflexionar y analizar considerando referentes teóricos, para luego proponer mejoras o resignificar las actividades gracias a lo investigado.

Palabras claves: Creatividad- Artes Visuales- Rol docente- Primer ciclo básico.

Introducción

La educación artística es un tema importante dentro los aprendizajes que obtienen los niños, niñas y jóvenes a lo largo de escolaridad porque forma parte de las asignaturas que incentivan la creación, la exploración de emociones y sentimientos y potencia las relaciones con el entorno.

Desde ahí, y en el marco de una investigación desde la pedagogía en artes visuales, es que resulta interesante analizar los procesos que involucran el estimular la creatividad en los estudiantes y también en el rol que desarrollan los y las docentes de la educación artística. En ese sentido, cabe preguntarse ¿qué es lo que estamos entendiendo por el concepto de creatividad? ¿Son las escuelas espacios en los que se propicia la creatividad? ¿Son los docentes agentes efectivos de estimulación?

Es de esa manera, que buscando despejar estas dudas, autores relacionados al área del arte y la pedagogía son referenciados en este documento, con el fin de potenciar la reflexión docente y comprender lo importante de nuestra labor y lo amplias que pueden ser las ideas, análisis y herramientas que estimulan la creatividad en estudiantes que constantemente se enfrentan a experiencias y saberes nuevos, que pueden generar frustración y confusión y es que por ejemplo, las palabras no apropiadas pueden llevarles a creer que sus creaciones tienen “errores” y en este sentido, exponerlos a dudas sobre sus trabajos, y lo más importante, sobre sí mismos.

El quehacer pedagógico es complejo, porque puede potenciar u obstaculizar los procesos de aprendizajes y es por eso que es tan relevante que como docentes reflexionemos de manera profunda y crítica la forma en la que nos formamos y ejercemos. De ahí mi interés por indagar en los conceptos de creatividad y en el ejercicio de repensar la forma en la que se articulan las clases y actividades que les presento a mis estudiantes y es que considero, al igual que Lowenfeld y Brittain (1977) que “la educación artística tiene la misión especial de desarrollar en el individuo aquellas sensibilidades creadoras que hacen que la vida otorgue satisfacción y sea gratificante”.

Problematización/ Planteamiento del Problema

La creatividad es un concepto extenso y complejo de definir pues se puede abordar desde diferentes escenarios y desde diferentes perspectivas. Podemos hablar de la creatividad en una persona o del resultado creativo (producto), como también del proceso creativo de esta persona con el medio que lo rodea, por lo que la creatividad tiene y tendrá un significado distinto para cada individuo en función de donde se sitúe, ya sea por su cultura, situación socioeconómica, educación o ámbito laboral. De esa forma, existen diversas teorías que lo manifiestan, en ese sentido es posible encontrar definiciones sobre creatividad, que siguen perspectivas clásicas como señala Esquivias M. (2004) de acuerdo con Torrance (1965) donde define el concepto de creatividad como:

Un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados. (p. 5-17)

Y la de Guilford (1952) que en su lugar y desde una visión clásica la define de la siguiente manera: “la creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente” (p.4-17). Así mismo existen conceptualizaciones más actuales como las de Monreal, Robinson y Corbalán (2000) que se desarrollarán con mayor profundidad a lo largo de la investigación, pero que de manera preliminar, recogen algunas ideas de los pensamientos clásicos y las combinan con la observación del mundo moderno.

En relación a estas últimas, es importante tomar en cuenta los sinónimos con los que se ha relacionado la palabra creatividad, pues estos ayudan a comprender las variaciones en sus definiciones y permiten a su vez entender los lugares desde los cuáles emergen dichas definiciones. Yamilet Chacon, en ese sentido, realiza una síntesis de algunas perspectivas, de esa manera comenta sobre Monreal (2000) quien manifiesta que al iniciarse la investigación sobre la creatividad, la palabra más utilizada fue la de “genialidad”, seguida por “originalidad”, “productividad”, “inventiva” y “descubrimiento”, mientras que áreas como la psicología se le asemeja con “fantasía” e “imaginación”. Para Monreal el término creatividad mantiene una preponderancia importante desde el año 1950 pero afirma que no hay una unificación de este concepto. Por otro lado, Corbalán, Martínez y Donolo comentan que es “delicado distinguir creatividad de otros conceptos como “genialidad”, “superdotación” o “arte” y que se debe tener paciencia para llegar a un consenso respecto a la definición de este complejo constructo” (Corbalán et. al, 2003 en Chacón, 2005, p. 3) lo que en definitiva, corrobora la dificultad de otorgar una única definición a este concepto.

Ahora bien, cabe preguntarse ¿todos nacemos siendo creativos? y comprendiendo lo abordado por los y las autores anteriores, sin duda la respuesta es que todo dependerá del contexto y los privilegios que tengamos, pero un niño/niña que tenga todas sus necesidades básicas cubiertas por un adulto, debería imaginar y cuestionarse todo a su alrededor. Según Menchén (2001) la creatividad es una característica natural y básica de la mente humana y que se encuentra potencialmente en todas las personas, por lo que bajo esta visión, la creatividad se desarrolla en todos los aspectos de la vida y en cada proceso evolutivo de la vida

(niñez, adolescencia, adultez y vejez). Es un orden casi natural de las cosas; los y las niñas nacen, crecen en casa, a cierta edad entran al colegio (generalmente a los 6 años) y pasan 12 años dentro de un colegio. Si el colegio es el lugar donde el niño/niña pasa más tiempo de forma diaria, como también un tiempo importante de su vida, ¿este no debería ser la fuente que potencie y desarrolle su creatividad? De manera que el ingreso a la escolarización debería darle mayor relevancia a la creatividad y al desarrollo creativo, fomentando e incentivando la creatividad desde el pre-escolar y de forma interdisciplinar.

Ahora bien, el sistema educacional chileno posee bases curriculares que según su propias bases “ofrecen un conjunto de fundamentos, objetivos de aprendizaje y orientaciones, para el trabajo pedagógico e implementación directa en el aula” (MINEDUC, 2022).

La organización curricular establece Objetivos de Aprendizajes que integran ejes, habilidades y actitudes. En las bases curriculares de las Artes Visuales existen dos ejes que se “están constituidos por las habilidades fundamentales de las Artes Visuales, enfocados a promover el pensamiento creativo (Expresar y crear visualmente) y crítico (Apreciar y Responder Frente al Arte). El trabajo con cada uno de ellos y su interrelación entregarán a los alumnos una formación más amplia y completa en las Artes Visuales”. (MINEDUC, 2022)

Si bien el Currículum Nacional es una guía fundamental para la práctica docente, y según lo expuesto, se evidencia la importancia que se le da la creatividad en el desarrollo creativo en la educación, pero entonces como docentes ¿cómo aplicamos la creatividad?.

Si creamos un sistema con un fin específico, no debemos sorprendernos si se logra esa meta. Si gestionamos un sistema educativo basado en la normalización y el amoldamiento que anulan la individualidad, la imaginación y la creatividad, no debemos sorprendernos que ocurra esto último (Robinson, 2003, p.21)

Como profesores de artes podemos promover la obtención de diferentes resultados durante los procesos de aprendizajes, en ese sentido, es importante reconocer que existen múltiples respuestas a las preguntas así como también diferentes soluciones y propuestas para atender las interrogantes. “la creatividad debe valorarse no sólo a través del producto de la actividad que realiza el alumno, sino también desde el proceso” (Betancourt, 2007).

Y para ello, es fundamental estar atentos a cómo gestionamos el desarrollo creativo en los estudiantes para procurar no limitar la creatividad de los y las estudiantes. En ese sentido, parece pertinente problematizar sobre el rol que como profesores ejercemos, ¿las escuelas están matando la creatividad? ¿O los docentes no sabemos cómo abordar el pensamiento creativo?

Objetivos de la Investigación

Objetivo general:

- Analizar el rol docente en el desarrollo de estrategias didácticas que fomenten la creatividad en estudiantes de primer ciclo básico.

Objetivos específicos:

- Analizar en base a referentes teóricos el material didáctico utilizado en la práctica docente el concepto de creatividad.
- Resignificar la práctica pedagógica en las enseñanzas de las Artes Visuales desde un enfoque creativo.
- Repensar de forma crítica las estrategias utilizadas para cada nivel del primer ciclo básico poniendo énfasis en la necesidad de potenciar el desarrollo creativo por medio de las Artes Visuales.

Marco teórico



¿Qué es la creatividad?

La palabra creatividad la hemos oído y la hemos dicho o practicado en un sin fin de ocasiones, si fuéramos una empresa y quisiéramos contratar a un nuevo personal ¿la creatividad sería un criterio preliminar?, si fuéramos un/a docente de artes visuales ¿la creatividad sería un criterio a evaluar?, o si fuéramos un niño/niña ¿Nos limitaríamos a pintar el pasto con otro color que no sea verde? Si bien la creatividad se relaciona en varios ámbitos, desde el arte, la administración, la ciencia, la psicología y la educación (entre otros), se hace muy complejo llegar a una definición del concepto como tal.

A continuación presento una tabla con diversos autores y sus orientaciones sobre el concepto y definición de la creatividad, ordenadas de forma cronológica.

Tabla N°1: Autores y Definiciones del Concepto de “Creatividad”

Año	Autor	Definición
1952	Guilford	“La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.
1952	Thurstone	“Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”.

1958	Flanagan	“La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo”.
1959	Fromm	“La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”.
1964	Drevdahl	“La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”.
1965	Torrance	“La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.
1969	Barron	“La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia”.
1971	Guilford	“Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.
1972	Ulmann	“La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo”.
1973	Aznar	“La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos”.
1974	De Bono	“Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”

1974	Dudek	“La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud”.
1976	Torrance	“Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.
1991	De la Torre	“Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas”.
1992	Davis y Scott	“La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador”.
1992	Gervilla	“Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad”.
1997	Pereira	“Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad”.
1997	Esquivias	“La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”.
1998	López y Recio	“Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo”.
1999	Rodríguez	“La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas”.

1999	De la Torre	“Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras”.
1999	Gardner	“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.

(Tabla adaptada de Revista Digital Universitaria 2004, págs. 4-7)

El psicólogo americano J.P Guilford, uno de los autores más importantes y destacado por su investigación y por su aporte sobre la creatividad, en 1950 define por primera vez este concepto, gracias a su conferencia llamada “Creatividad”. Como bien dice el autor Acevedo, G. A. V. (2012,) los investigadores Novaes (1973), Monereo y Palmi (1983), Vecina (2006) afirman que a partir de la conferencia que realizó el psicólogo Guilford da inicio al interés por la investigación en el campo de la creatividad.

En esta conferencia el psicólogo propuso tres líneas de investigación:

1. Características de las personas creativas. 2. Identificación de los pasos y procedimientos del proceso creativo y 3. Desarrollo de estrategias y técnicas para promover la creatividad. (González, s.f.). Propuestas que siguen desarrollándose y evolucionando gracias a otros autores.

En relación a la tabla presentada anteriormente, a pesar de la antigüedad de las definiciones y de sus orientaciones según los autores, es importante destacar que durante los años 1959 y 1999 es la época con mayor investigación del concepto de la creatividad.

Tabla N°2: Definiciones de creatividad

Año	Autor	Definición	Fuente
1954	Rogers, C	Surgimiento en acción de un producto relacional novedoso, que surge de la unicidad del individuo por una parte, y los materiales, acontecimientos, personas o circunstancias de su vida por la otra.	Goñi, A. (2000).
1956	Drevdahl, J M	Capacidad de las personas para producir composiciones, productos, o ideas de cualquier clase, las cuales son esencialmente nuevas, y previamente desconocido para quien las produce.	Arteaga, E. (2008).
1958	Mednick, S	El proceso creativo consiste en conformar elementos asociativos en combinaciones nuevas que cumplen ciertos requisitos o son, de algún modo útiles. Cuanto más lejos están entre sí los elementos de la combinación nueva, tanto más creativo será el proceso o la solución.	Goñi, A. (2000).
1962	Bruner, J	Sorpresa eficiente, resultado de una actividad combinatoria donde las cosas se clasifican en una nueva perspectiva.	Romo, M. (1984)
1968	Guilford, J.P	Las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.	Novaes, 1973.

1969	Torrance, P	Proceso de brecha de sensibilidad o carencia de elementos perturbantes, que forman ideas o hipótesis referentes a ellos, que ponen a pruebas estas hipótesis y que comunican los resultados, modificando y posiblemente volviendo a poner a prueba las hipótesis	Arteaga, E. (2008).
1980	Gervilla M.A	Capacidad humana de engendrar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad.	Garaigordobil, M. y Torres, E. (1996).
1983	Amabile,T	Conducta resultante de una constelación particular de características personales, habilidades cognitivas e influencias ambientales. Esta conducta, que se pone de manifiesto en productos o respuestas, sólo se puede explicar de una forma completa mediante un modelo que abarque estos tres conjuntos de factores. (Amabile, 1983).	Huidobro, T. (2002)
1985	De la Torre, S.	Capacidad para captar estímulos, transformarlos, y comunicarnos ideas o realizaciones personales sorprendentes, nuevas.	Garaigordobil, M. y Torres, E. (1996).
1986	De Bono, E	Capacidad para organizar la información de manera no convencional, lo que implica la utilización de procedimientos para resolver problemas y situaciones que se alejan de los ya establecidos.	Bermejo, R. et al (2010).
1987	Weisberg, R	Respuesta de nuevo cuño, no conocida con anterioridad, que resuelve el problema que trate.	Pascale, P. (2005).
1988	Csikszentmihalyi. M.	Resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico, y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación.	Chacón, Y. (2005).

2001	Gardner,H	El individuo creativo es una persona que resuelve problemas con regularidad, elabora productos o detiene cuestiones nuevas en un campo de un modo, que el principio, es considerado nuevo, pero al final llega a ser aceptado en un contexto cultural concreto.	Oliveira, E. et al (2009)
1991	Sternberg, R. y Lubart, J.	La creatividad incluye la confluencia de seis elementos relacionados entre sí: aptitudes intelectuales, conocimientos, estilos de pensamiento, personalidad, motivación y contexto.	De la Torre, S. (2003)

Definiciones de creatividad basado en la investigación de Acevedo, G. A. V. 2012 (pp.214- 215).

Si bien la mayoría de los autores mencionados en ambas tablas son referentes del siglo pasado, sus investigaciones han sido un gran aporte hasta el día de hoy, situando el concepto de creatividad desde diferentes perspectivas y orientaciones por lo que el concepto se limita a tener una definición y significado en específico.

En la segunda tabla presentada, las definiciones se separan en cuatro aspectos: producto, proceso, persona y ambiente. Según el autor Acevedo, G. A. V. (2012):

Del producto se resalta que sea novedoso; del proceso, la forma como se ponen en juego las hipótesis, la forma cómo se trabaja con ellas; de las personas, ciertas características que hace a los creativos especiales y el sistémico, la relación que se da entre la persona, el producto y la cultura (p.215).

Concepto de Creatividad: miradas contemporáneas

Entre los autores que entregan definiciones o caminos para comprender el concepto de creatividad destaca Ken Robinson, quien la vincula en su libro *El Elemento* con la capacidad de las personas de imaginar y ponerse en el lugar de los supuestos. En ese sentido, reflexiona sobre la pérdida de la imaginación a medida que un ser humano va alcanzado su desarrollo producto de una cotidianidad que establece algunas formas determinadas de pensar e indica con ello la importancia de estimularla en las etapas infantiles, porque contribuye -según su perspectiva- en la estimulación de visiones de vida en donde es importante el disfrute .

La imaginación, es decir, el idear distintos escenarios dentro de nuestra mente es algo así como el motor de la creatividad, que tiene que ver, como señalan los autores en la tabla anterior, con la capacidad para exteriorizar las sensaciones y/o emociones que se encuentran dentro de un individuo. Así mismo, el disfrute de la imaginación y la capacidad para crear contribuyen a que las personas reconozcan sus pasiones y en ese sentido, a sí mismas: “Hay demasiada gente que nunca conecta con sus verdaderos talentos naturales, y por tanto, no es consciente de lo que en realidad es capaz de hacer. En ese sentido, no saben quiénes son en el fondo” (Robinson, 2009, p.16).

Para Robinson, la imaginación y el disfrute confluyen en el concepto de creatividad y a su vez ésta es potenciada cuando las personas encuentran lo que el autor denomina *el elemento*, que de manera general es aquello que desata la pasión de una persona y que a su vez se le da de buena forma.

Pues bien, dentro de su libro, además de abordar el concepto de creatividad como algo personal, el autor levanta una crítica hacia los modelos educativos actuales y pone énfasis en el perfil económico de la enseñanza, con ello hace énfasis en lo difícil que se torna poder desarrollar la creatividad en niños, niñas y jóvenes que estudian para responder a las necesidades socioeconómicas de sus territorios más que para satisfacer sus necesidades intelectuales o aspiraciones sociales. De esa manera, explica como los modelos educativos ponen ciertas ramas del conocimiento, como las matemáticas y el lenguaje, por sobre otras materias como por ejemplo el arte, separando las inteligencias, otorgando mayor relevancia a aquellas que contribuyen de mejor manera al sistema económico, generando clasificaciones de habilidades e intereses, en sus palabras:

La consecuencia es que en todas partes los sistemas escolares nos inculcan una visión muy reduccionista de los que es la inteligencia y la capacidad personal, y sobrevaloran determinadas clases de talentos y habilidades. Al hacerlo, descuidan otras igual de importantes y desdeñan su importancia para mejorar nuestras vidas, en el plano individual y colectivo (Robinson, 2009, p.34).

Ahora bien, otro autor que destaca dentro de las comprensiones más contemporáneas es Ricardo Marin, quién en el libro *Didácticas de la Educación Artísticas* realiza una interesante reflexión en torno a las formas en las que niños y niñas expresan sus emociones y cómo las grafican en el dibujo (temática abordada con mayor profundidad más adelante), señalando que en ese sentido, la creatividad responde al imaginario y a lo sensorial. En esa línea y como lo plantea también Robinson, la creatividad se relaciona

íntimamente con las emociones y las vivencias, con la observación y la investigación sistemática de los medios visuales. De esa manera, Marín define la creatividad como:

Todo aquello que sea diferente, algo no existente y que aporta aspectos interesantes superadores de lo anterior, resuelve problemas, cumple aspiraciones y necesidades, lo designamos como un valor, cualquiera sea el campo por modesto, cotidiano e insignificante que parezca (Marín, 1991).

Escuelas creativas de Ken Robinson

Con lo anterior, Ken Robinson es reconocido como un experto en educación y creatividad, pues su enfoque se considera innovador en el desarrollo del potencial creativo de las personas, especialmente - y como se señala en el subtítulo anterior - en el ámbito educativo. Robinson creía que el sistema educativo tradicional no es adecuado para fomentar y/o potenciar la creatividad y la innovación en los estudiantes, ya que este sistema solo se enfoca en impartir conocimientos y habilidades específicas, por lo que en su lugar; Robinson defendía un enfoque más personalizado y flexible que permitiera a los estudiantes explorar sus propios intereses y sus talentos individuales, donde se preste atención al desarrollo de las habilidades creativas y de pensamiento crítico de los estudiantes. “Lo que es importante para el alumno, tiene que serlo también para nosotros” (Robinson, 2015, p.32).

Robinson (2015) propone una serie de cambios en el sistema educativo que permitirían a los estudiantes explorar sus intereses y talentos individuales, y así se fomentaría su creatividad y su capacidad de innovación. Por ejemplo, sugiere que las escuelas deberían ser más flexibles y personalizadas, permitiendo a los estudiantes trabajar en proyectos y temas que les interesen

y conecten con su realidad. También enfatiza en la importancia de la colaboración y el trabajo en equipo, y en cómo las escuelas pueden ser espacios en los que se fomente el diálogo, la experimentación y el aprendizaje a través del error y la prueba.

Este libro, que tiene como coautor a Lou Aronica, contiene diez capítulos que describen la educación, el sistema educativo actual y las posibles soluciones para mejorarlos.

Primer capítulo: “Volver a lo básico”, Robinson sostiene que en muchas escuelas se ha priorizado la memorización y la repetición de información sobre el aprendizaje práctico y creativo, y que esto no prepara adecuadamente a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real. Por lo tanto, para él, volver a lo básico significa enfocarse en desarrollar habilidades fundamentales y proporcionar oportunidades para que los estudiantes exploren y descubran sus intereses y pasiones. Y una vez que el estudiante se sienta motivado y valorado como individuo y se haya generado la confianza en sus capacidades se debe establecer un plan de estudios de acuerdo a las necesidades e intereses del estudiante.

En el segundo capítulo: “Cambiar de metáfora”, Robinson argumenta que la metáfora de la educación como una línea de producción (que se ha utilizado durante décadas) ya no es apropiada para la educación del siglo XXI. Según Robinson, esta metáfora refleja una mentalidad industrial y mecanicista que se enfoca en la producción en masa de estudiantes estandarizados y no fomenta la creatividad, la curiosidad y el pensamiento crítico, por lo que propone un sistema educativo alternativo, cuestionando la rigidez de horarios, la separación de estudiantes por edades y la priorización del producto manufacturado del talento y la creatividad. “El principio de linealidad es apropiado para fabricar productos, pero no para educar a personas” (p.72)

En el tercer capítulo: “Cambiar las escuelas” menciona que para cambiar cualquier situación se necesitan tres formas de discernimiento: una *crítica* del estado actual, una *visión* de cómo debería ser y una *teoría transformadora*. De manera que el sistema educativo de Finlandia es un gran ejemplo para seguir ya que se enfoca en un aprendizaje personalizado e interdisciplinario.

En el cuarto capítulo: “Aprendices natos”, argumenta que todos los seres humanos tienen una capacidad natural para el aprendizaje y la creatividad desde el nacimiento, pero que la educación tradicional convencional a menudo los inhibe, limitando la capacidad creadora, esto debido a la priorización en el horario de tales asignaturas como matemáticas, idiomas y otras, dejando de lado las artes y el deporte. También destaca que el tiempo de los recreos no es suficiente, ya que los niños necesitan horas de juegos para poder desarrollarla capacidad de superar sus miedos, resolver problemas, adquirir habilidades y así adquirir curiosidad por su entorno.

Quinto capítulo: “El arte de enseñar”, Robinson señala la importancia de que los profesores son los que tienen la tarea de motivar a sus estudiantes a aprender. Y que un buen profesor domina los métodos de enseñanza tradicional y progresista. “Los grandes profesores son la esencia de las grandes escuelas” (p.177) Y dentro de su rol docente y funciones pueden cumplir tres fines fundamentales para sus estudiantes:

- Motivación: motivan a sus alumnos gracias a la pasión que sienten por sus disciplinas y los animan a dar lo mejor de sí mismos.

- **Confianza:** ayudan a sus alumnos a adquirir las destrezas y conocimientos que necesitan para convertirse en estudiantes seguros e independientes capaces de seguir desarrollándose.
- **Creatividad:** capacitan a sus alumnos para experimentar, investigar, hacer preguntas, desarrollar las competencias de cada uno y estimular la curiosidad con el fin de que piensen de forma original.

Sexto capítulo: “¿Qué merece la pena saber?, dice que para que las escuelas cumplan los fines de la educación y tenga competencias, el plan de estudios debe precisar en tres características: *diversidad, profundidad y dinamismo*.

Séptimo capítulo: “Exámenes, exámenes”, Robinson sostiene que los exámenes no son la mejor medida del aprendizaje de un estudiante y que, de hecho, pueden ser perjudiciales para la educación. Él argumenta que los exámenes fomentan el aprendizaje de memoria en lugar de fomentar el pensamiento crítico y la creatividad, y que pueden causar ansiedad y estrés en los estudiantes. Sin embargo, en ningún sentido la evaluación debe considerarse como el fin de la educación, sino que debe servir de apoyo a la cultura escolar cotidiana, ya que la evaluación es parte integral de la enseñanza y del aprendizaje.

En el octavo capítulo: “Dirigir con principios”, enfatiza la importancia de tener líderes educativos creativos que tengan una visión clara de la educación de calidad en el siglo XXI y que sean capaces de crear un ambiente de trabajo y aprendizaje positivo y productivo. Los líderes educativos también deben ser flexibles y adaptables al cambio en un campo en constante evolución. “El principal papel de un director escolar no es mandar y controlar, sino estimular de forma creativa el ambiente” (p.267)

Noveno capítulo: “De vuelta al hogar”, dice que los niños y niñas pasan más tiempo fuera de la escuela que dentro, por lo que ese tiempo después de la escuela debe ser un periodo donde la familia participe en la educación de su hijo. Y, sea en casa o en la escuela, lo que se debe conseguir es que la educación sea más personal, motivadora y enriquecedora.

Décimo y último capítulo: “Cambiar el clima general”: Robinson destaca la importancia de involucrar a todos los miembros de la sociedad en este cambio cultural, donde se incluye a los padres, los maestros, los líderes educativos, los políticos y otros miembros de la comunidad, donde todos estos actores generen un cambio y promueven una visión compartida de la educación de calidad.

En resumen, "Escuelas creativas" es un llamado a repensar la forma en que concebimos la educación y la importancia de fomentar la creatividad y el desarrollo del potencial individual de cada estudiante. Donde la transformación del sistema educativo puede lograr incluir más oportunidades para la exploración, la experimentación y el pensamiento crítico, lo que permitiría a los estudiantes desarrollar habilidades de resolución de problemas y creatividad que les servirán en su futuro personal y profesional.

El fin de mencionar cada capítulo de “Escuelas creativas” es recalcar que por más complicado que parezca transformar un sistema creativo, Robinson confió en este cambio y ahora podría estar en nuestras manos otorgar un sentido a la educación.

Creatividad y etapas del desarrollo ¿Cómo cambia el dibujo infantil en función de la edad?

Debido a que esta investigación involucra la aportación de niños y niñas cursantes de primer ciclo básico en un rango de 5 a 12 años de edad, se hace pertinente saber sobre las etapas del desarrollo del dibujo infantil. Para las siguientes definiciones se utilizarán los escritos del autor Ricardo Marín y su libro “Didáctica de la Educación Artística”.

Las etapas del desarrollo del dibujo han sido investigadas y descritas por varios psicólogos y educadores. Sin embargo Viktor Lowenfeld artículo 6 etapas o periodos en el desarrollo del dibujo infantil que veremos a continuación.

Tabla 3: Etapas del desarrollo creativo.

Etapas	Característica	Figura humana	Espacio	Color
Garabatero 2-4 años	Desordenado: no hay control de los movimientos.	No existe.	No existe.	No hay una intención cromática consciente. Se usa por placer.
	Longitudinal: movimientos repetidos, coordinación entre la actividad motriz y la visual.	No existe.	No existe.o solo se siente kinestésicamente.	No hay una intención cromática consciente. Se usa por placer.
	Circular: variaciones en el control motriz.	No existe.	Kinestésicamente.	No hay una intención cromática consciente. Se usa por placer.
	Poniendo nombres: cambio del pensamiento “kinestésico” a “imaginativo”.	Solo imaginativamente.	Solo imaginativamente.	Se puede utilizar para distinguir significados distintos entre garabatos.
Preesquemática 4-7 años	Descubrimiento de la relación de representación	-Búsqueda de un concepto. -Constante cambio de símbolos.	Las relaciones se establecen según su significado emocional.	-Uso emocional de acuerdo con los deseos. -No tiene relación con la realidad.

Esquemática 7-9 años	El descubrimiento de “conceptos” se convierte en “esquema” mediante la repetición.	-Conceptos definidos dependiendo del conocimiento activo y de la personalidad. -El “esquema” de la figura humana se expresa por medio de líneas geométricas.	-Primer concepto espacial definido: la línea base. -Descubrimiento de que forma parte del ambiente.	-Relación definida entre color y objeto. -Por repetición se llega al esquema de color.
Principio del realismo 9-11 años	-Alejamiento del esquema. -Alejamiento de las líneas geométricas.	-Énfasis en la ropa de las figuras humanas. -Diferenciación clara de sexos. -Tendencia hacia el realismo.	-Alejamiento del concepto de línea de base y descubrimiento del plano. -Superposiciones de figuras y elementos.	-Alejamiento de la etapa objetiva en el uso del color. Experiencias subjetivas de color con objetos de gran significado emocional.
Seudorrealista 11-13 años	-Enfoque realista (inconsciente). -Tendencia hacia lo “visual” o lo “no visual”	-Articulaciones. -Proporciones. -Observación visual de las acciones corporales.	-Necesidad de expresiones tridimensionales. -Disminución del tamaño de los objetos distantes. -”Línea de horizonte” en los de mentalidad visual.	-Observación de los cambios de color en la naturaleza, en los “visuales”. -Reacciones emocionales ante el color de los “no visuales”.
Decisión 13-17 años	-Conciencia crítica hacia el medio. -Tres grupos: a) “Visuales” 50% b) “Hápticos” 25% c) “Intermedios” 25%	Visual: -Luces y sombras. -Interpretaciones realistas de validez objetiva.	Visual: -Representación perspectiva. -Cualidades tridimensionales. -Atmósfera.	Visual: -Reflexiones de color. -Cualidades cambiantes del color en el medio. -Impresionista.
		Háptico: -Expresiones subjetivas. -Cualidades emocionales.	Háptico: -Relaciones de valor con los objetos. -Línea de base	Háptico: -Uso de colores expresivos y subjetivos. -Cambios de color con significación emocional.

(Lowenfeld (1961) en Marín (2003) p.72)

Si bien las teorías de Lowenfeld y las etapas del desarrollo del dibujo fueron muy influyentes en su momento y todavía se estudian y aplican en algunos contextos. Una de las críticas que recibió fue que su teoría se enfoca en la apariencia y la técnica del dibujo, dejando de lado otros aspectos importantes como el contenido, el significado y el contexto social y cultural en el que se produce.

En la actualidad se considera en gran medida obsoleta la teoría de Lowenfeld y se han propuesto otras teorías y enfoques más actualizados. Algunos de los enfoques más actualizados para el estudio del desarrollo del dibujo infantil se basan en una perspectiva sociocultural que considera la influencia del contexto social y cultural en el proceso de creación artística, así como la valoración de la creatividad y la originalidad en lugar de la precisión y la fidelidad a la realidad como criterios de evaluación.

A continuación presentaré una tabla de clasificación del desarrollo evolutivo del dibujo infantil sugerido por Ives y Gardner (1984) destacando el grado de influencia del medio cultural en los dibujos infantiles.

Tabla 4: Etapas del desarrollo evolutivo del dibujo infantil.

1-5 años: dominio de patrones universales
- Hacia los dos años, si disponen de los materiales necesarios para dibujar, las niñas y niños comienzan a garabatear. - Rápidamente comienzan a controlar sus trazos repitiéndolos e imitando los que hacen otras personas. - A los tres años hacen círculos y cruces y los combinan. - Hacia los cuatro años dibujan esquemas tales como formas solares y «renacuajos». - A los cinco años los esquemas van haciéndose más elaborados. - Los dibujos de figuras humanas, casas, perros, árboles, coches, y flores siguen esquemas muy similares en todas las niñas y

niños de cualquier cultura.

- Durante estas edades las influencias culturales son nulas o muy débiles, aunque los materiales que usan para dibujar y los significados y los nombres que dan a sus dibujos manifiestan una progresiva influencia del medio, especialmente debido a distintas actitudes que tienen los adultos hacia sus dibujos.

5-7 años: florecimiento del dibujo

- Los niños y niñas han adquirido, básicamente gracias al lenguaje verbal, un gran dominio de las formas simbólicas predominantes en su cultura.
- Se reconocen fácilmente y se pueden interpretar correctamente sus dibujos sin necesidad de explicaciones adicionales.
- Se diversifican los esquemas para dibujar cada figura. Una casa puede ser grande o pequeña, roja o verde, etc.
- Organizan escenas complejas y son capaces de seguir y rectificar el plan gráfico que se habían trazado.
- Los dibujos tienen un especial encanto y atractivo para los adultos.
- Ciertas estrategias gráficas comienzan a ser dominantes según las culturas, principalmente debido a los procesos de escolarización y aprendizaje de la lectura y escritura: dibujar de izquierda a derecha o a la inversa, o desde arriba hacia abajo.

7-12 años: apogeo de las influencias culturales

- Las niñas y niños están muy interesados en dominar los modelos, esquemas y clasificaciones propios de su cultura.
- El criterio de realismo, el parecido entre el dibujo y la cosa representada, se hace muy intenso.
- Las influencias culturales son muy notorias. En las culturas occidentales se produce un gran interés por hacer dibujos que sean concordantes con una representación perspectiva del espacio.
- Al final de este período muchos niños y niñas pierden interés por el dibujo.

(Ives y Gardner (1984) en Marín (2003) p.77)

Estas teorías, y otras similares, ofrecen una visión más amplia y actualizada del desarrollo del dibujo infantil, que tiene en cuenta no sólo la técnica y la apariencia del dibujo, sino también otros aspectos importantes como el contexto social, cultural y emocional en el que se produce la creación artística.

Creatividad y las artes visuales

Si para la vida, la creatividad es necesaria y muy valiosa y los beneficios que aporta son múltiples. Es mucho más importante para las artes visuales en el contexto escolar.

Los programas de arte en las escuelas se centran en enseñar a los estudiantes habilidades técnicas y prácticas, así como en fomentar la creatividad y la imaginación.

La preocupación de los docentes no debería ser, hacer de los niños personas creativas pues ya lo son. Según Marín de acuerdo con Lowenfeld y Britain, “Todos los niños nacen creativos... no deberíamos preocuparnos por motivar a los niños para que se comporten en forma creativa; lo que sí debe preocuparnos son las restricciones psicológicas y físicas...”(1977, p. 129). Aparece un concepto importante para comprender lo que sucede en las clases de artes visuales, y es que muchas veces las prácticas docentes o los métodos utilizados inhiben la creatividad del niño. Muchos profesores no se explican que sucede a medida que los niños crecen y van apareciendo los miedos y frustraciones.

Una de las cosas que puede interferir en el proceso creativo de los niños en las artes visuales, es el tipo de evaluación que se aplica a los estudiantes. Para la comodidad y facilidad en las correcciones, los docentes utilizan evaluaciones estandarizadas, llegando muchas veces a la conclusión de que en realidad no son creativos y cabe la posibilidad de que en realidad dicha evaluación no permite la libertad necesaria para expresarse creativamente.

Currículum nacional y la creatividad

El currículum nacional de Chile establece que la creatividad es una habilidad que debe ser desarrollada en todos los estudiantes, y que se debe fomentar a través de la educación artística y otras áreas del conocimiento.

En el área de las artes visuales, el currículum nacional de Chile establece que se deben desarrollar habilidades en la expresión visual y la comprensión de la cultura visual, además de la creatividad y el pensamiento crítico. También se promueve la integración de las artes visuales con otras áreas del conocimiento, como la historia, la literatura, la ciencia y la tecnología.

El sistema educacional chileno tiene una organización curricular donde la asignatura de Artes Visuales gira en torno a dos ejes presentes en todos los niveles, enfocados a promover el pensamiento creativo (Expresar y crear visualmente) y crítico (Apreciar y Responder Frente al Arte). El trabajo con cada uno de ellos y su interrelación entregarán a los alumnos una formación más amplia y completa en las Artes Visuales. (Ministerio de educación, 202X)

Expresar y crear visualmente

Bajo este eje dispuesto en el Currículo Nacional, se recomienda iniciar la etapa de expresión artística con actividades que permitan desarrollar la intuición de los estudiantes de los primeros niveles educativos, de esa forma, se insta a desarrollar modelos de enseñanza flexibles poniendo énfasis en la retroalimentación, de esa forma la experimentación y la exploración son conductas importantes de potenciar, al respecto se plantea que “La creación es un proceso complejo que implica no solo generar ideas, sino también planificar un proceso y concretarlo en un producto, trabajo de arte u objeto de diseño” (Currículum Nacional, 2023).

Apreciar y responder frente al arte

Con esto, se espera que los estudiantes puedan comunicar lo que observan y lo que eso les hace sentir, en ese sentido, el Currículo Nacional plantea como relevante potenciar las actividades lúdicas y fomentar la creatividad con experiencias de juego que les permitan recrearse. Se plantea también, que es importante acercar el arte, dándoles a conocer manifestaciones artísticas que vayan de acuerdo a sus procesos de aprendizaje, pues según estas disposiciones, del conocimiento de otros artistas, estilos y movimientos los estudiantes se favorecen para buscar la inspiración propia.

Marco Metodológico



Enfoque Cualitativo y Prácticas Reflexivas

Teniendo en cuenta los objetivos de investigación, el marco metodológico se desarrolla desde un enfoque cualitativo que es comprendido por Hernández, Fernández y Baptista (2004) como una lógica de inducción que guía las investigaciones hacia una dirección reflexiva, otorgando valor a las experiencias y razonamientos de quienes participan en ellas. Para estos autores este enfoque:

Es individual, no mide numéricamente los fenómenos estudiados ni tampoco tiene como finalidad generalizar los resultados de su investigación; no lleva a cabo análisis estadístico; su método de análisis es interpretativo, contextual y etnográfico. Asimismo, se preocupa por capturar experiencias en el lenguaje de los propios individuos y estudia ambientes naturales.(p.26)

En ese sentido, y considerando la temática de esta investigación, considero pertinente considerar las prácticas reflexivas como una metodología cualitativa acorde al problema planteado aquí. De esa manera, ésta última es entendida por Domingo (2021) como una alternativa moderna al perfil docente tradicional, incentivando la reflexión crítica, convirtiendo a quién enseña en las escuelas en un agente activo transformador de la realidad y promotor de la creatividad. De esa forma para él “la práctica reflexiva constituye hoy una opción formativa innovadora que articula profunda y significativamente el conocimiento teórico y el conocimiento práctico en los docentes que buscan mejorar su desempeño profesional” (Domingo, 2021).

La metodología reflexiva implica entonces la introspección y el análisis crítico de las experiencias personales, las actitudes y las suposiciones, con el objetivo de comprender y mejorar la comprensión de uno mismo y de los demás. Este proceso se realiza a través de la observación y el análisis de los propios pensamientos y emociones, así como de las interacciones y relaciones con los demás y el entorno.

Material didáctico, el rol docente y fomento creativo

Teniendo en cuenta que la práctica reflexiva invita a los docente a repensar las formas en las que se están llevando a las actividades y por sobre todo, el contenido y finalidad para las que están diseñadas, es que en esta investigación me propongo analizar de forma críticas las herramientas pedagógicas desplegadas durante el proceso de práctica profesional en distintos niveles de primer ciclo de educación básica, con el objetivo de analizar si éstas contribuyen al fomento de la creatividad de los estudiantes participantes de la clase de artes visuales. De esa forma, y teniendo en cuenta las ideas planteadas por los autores mencionados anteriormente, me propongo tensionar mi rol como docente esperando obtener ideas para mejorar la calidad del material didáctico y por sobre todo, los análisis y procesos reflexivos de los estudiantes al momento de enfrentarse a él.

De esa forma, es preciso mencionar que las actividades desarrolladas durante el periodo de práctica profesional responden a las disposiciones del Ministerio de Educación y el Currículo Nacional abordado antes, en ese sentido, aunque la preparación de las actividades es diferente para cada curso, todo el material se preparó siguiendo la siguiente estructura:

- a. Apertura (recordatorio de los conocimientos vistos anteriormente)
- b. Introducción al contenido nuevo
- c. Práctica guiada (explicación del quehacer)
- d. Práctica independiente (exploración y desarrollo del nuevo contenido)
- e. Cierre (retroalimentación y reflexión en torno a las actividades realizadas)

Criterios para el análisis reflexivo del material didáctico

Desde los objetivos y recomendaciones sobre la aplicación de material didáctico propuesto en el Currículum Nacional, se ha diseñado una serie de actividades durante el proceso de práctica profesional que tenían como propósito fomentar la creación, expresión y apreciación visual. Desde ahí, emergieron algunas ideas que tensionan el fomento de la creatividad en los estudiantes de educación básica, es por ello que siguiendo las ideas de Robinson, elaboré la siguiente tabla con algunos criterios que incentiven las reflexiones críticas en torno a la construcción de espacios óptimos para el desarrollo creativo de los estudiantes y el rol que ejercemos como docentes de las artes visuales.

Material Didáctico



Debido a que el problema de investigación se vincula con el rol del docente al momento de potenciar y desarrollar el pensamiento creativo del estudiante, a continuación presentaré diversos materiales didácticos realizados durante mi ejercicio como docente, para luego resignificar el material y realizar si es necesario nuevas adaptaciones de la propuesta. De esta forma, y teniendo en cuenta que el ejercicio reflexivo y crítico es fundamental para desarrollar más y mejores estrategias pedagógicas, desde mi propia experiencia me propongo ir en busca de mejoras y nuevas ideas para la creación de material destinado a estudiantes de primer ciclo.

En ese sentido, además de analizar la información expuesta en el marco teórico que se despliega desde la experiencia de expertos en el tema, analizaré mi trabajo práctico para explorar en el autoconocimiento y tensionar el rol docente desde una primera persona.

A continuación presentaré descripciones y el material utilizado en mis clases de Artes Visuales en relación al proceso vivido en 2 contextos distintos:

1. Como practicante en un colegio particular subvencionado en la comuna de Puente Alto en los cursos de 2°, 3° y 6° básico.
2. Como profesora y/o tallerista en un colegio particular subvencionado en la comuna de Quinta Normal en los cursos de PreKinder hasta 6to básico.

Con el fin de ayudar a la comprensión del contexto en el que se desarrollaron las clases.

Contexto como practicante

Durante el primer semestre del año escolar 2020 realicé mi práctica en un colegio particular subvencionado de la comuna de Puente Alto. Este colegio pertenece a una Fundación, por lo que no poseía mucha independencia al momento de tomar decisiones ya que primero se debía preguntar todo a la casa central de la fundación.

Al momento de iniciar la práctica profesional la universidad toma contacto con la profesora que estaría a cargo de mí dentro del colegio y me destinaron la siguiente distribución para realizar las clases de Artes Visuales: 2° y 3° Básico con una profesora, 6° Básico con otra profesora y 2° Medio con otra profesora.

Esta distribución fue compleja ya que cada profesora tenía su propia metodología y características para realizar sus clases y yo me tenía que adaptar a cada una de ellas y rendirles informes a cada una de ellas.

Sin embargo el colegio exigía el siguiente orden para cada clase:

1. Apertura (5 minutos)
2. Práctica guiada
3. Práctica independiente
4. Cierre

Y por estar en pandemia, la clase de Artes Visuales era cada 15 días y duraba una hora cronológica.

Características del colegio

Dependencia	Particular Subvencionado
Pago mensual por alumno	Gratuito
Infraestructura educativa	• Biblioteca • Laboratorio de Ciencias • Sala de uso múltiples • Sala de computación • Tecnología en el aula (computador, proyector, telón) • Sala audiovisual • Cancha de deportes
Comuna	Puente Alto

Estudiantes por sala (promedio)	39
Clase	Artes Visuales
Cargo	Practicante
Distribución de sala	--
Modalidad	No presencial sincrónico

Propuesta N°1

Curso	3° básico
Asignatura	Artes Visuales
OA1:	Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales; entorno cultural: creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros); entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo, expresionismo y art nouveau.
OA4:	Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan.

La profesora a cargo de este curso me propuso la siguiente metodología de trabajo: distribuirnos las clases del semestre, donde ella primero realizaría la clase donde se pasa el contenido y yo realizaría la siguiente clase práctica donde se hace la actividad (propuesta por ella).

Para contextualizar la actividad propuesta, a continuación presento PPT mostrado en clases:



¡Hoy haremos nuestro árbol en RELIEVE!

Esta será nuestra segunda evaluación de la asignatura, por lo que debes poner mucha atención a las instrucciones, que se darán a continuación...

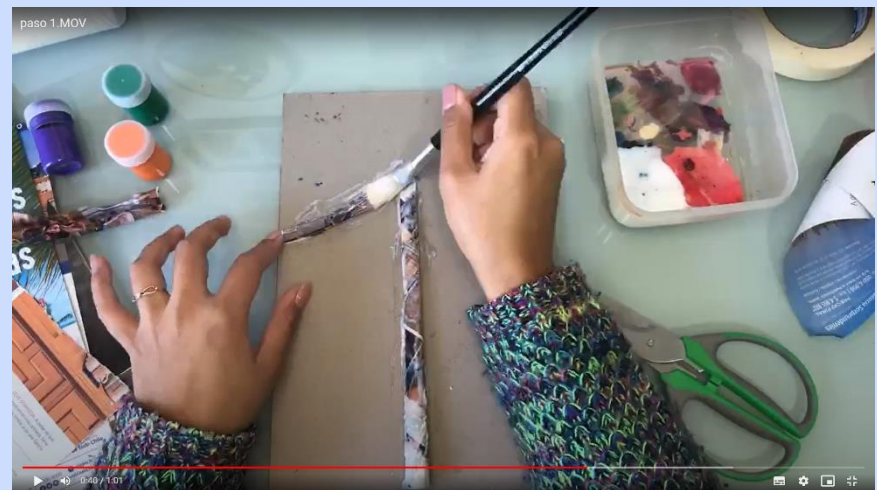


Reunamos nuestros materiales

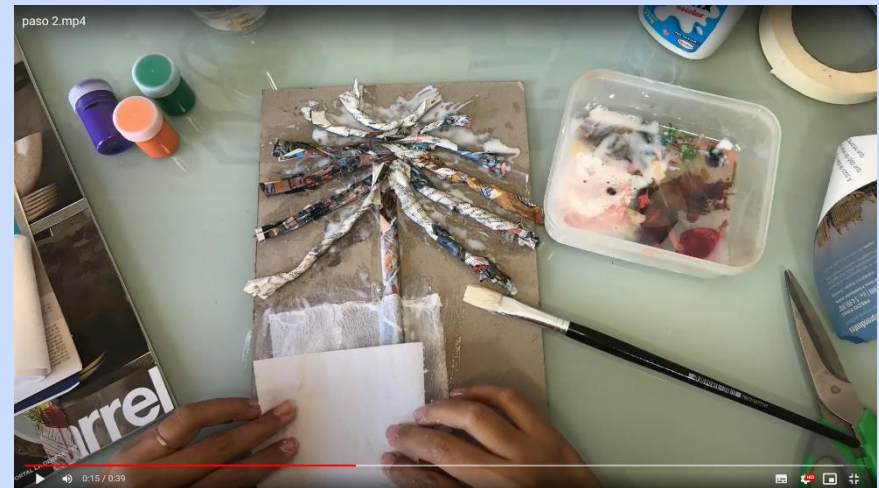


¿QUE EVALUAREMOS?

INDICADOR	PUNTAJE
En su trabajo aplica materiales que otorgan relieve al árbol	8
Incorpora todas las características físicas del árbol elegido	8
Pinta de manera prolija y concentrada	5
Entrega su trabajo terminado	5
Cumple con plazo de entrega (lunes 24 de mayo)	5
TOTAL	31

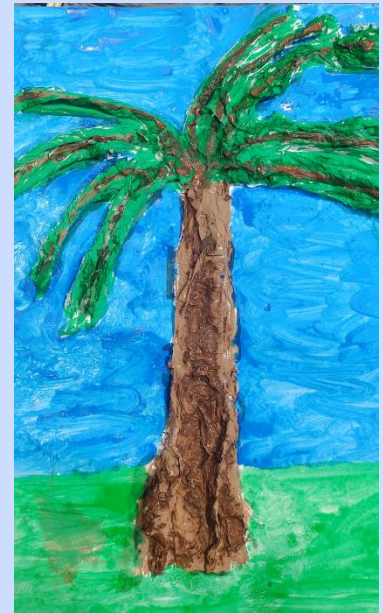
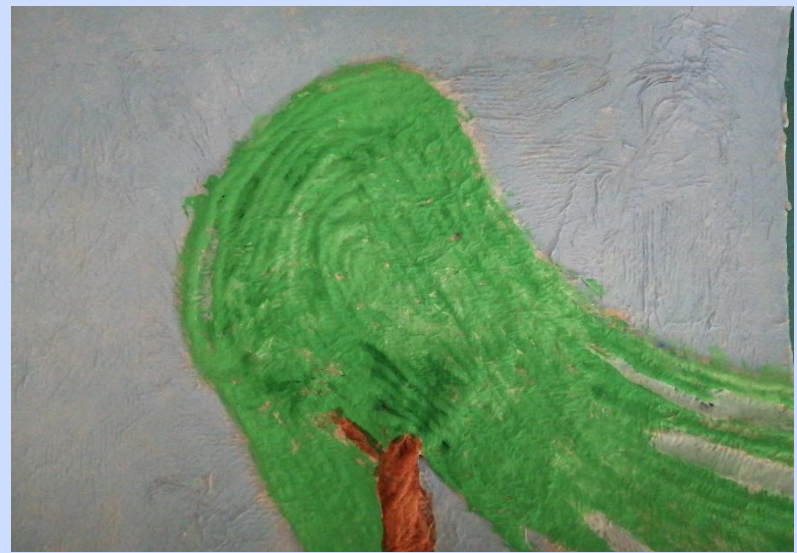


Captura de imágenes de video de paso a paso de la actividad



Captura de imágenes de video de paso a paso de la actividad

Registro fotográfico de los trabajos de los y las estudiantes.



Propuesta N°2

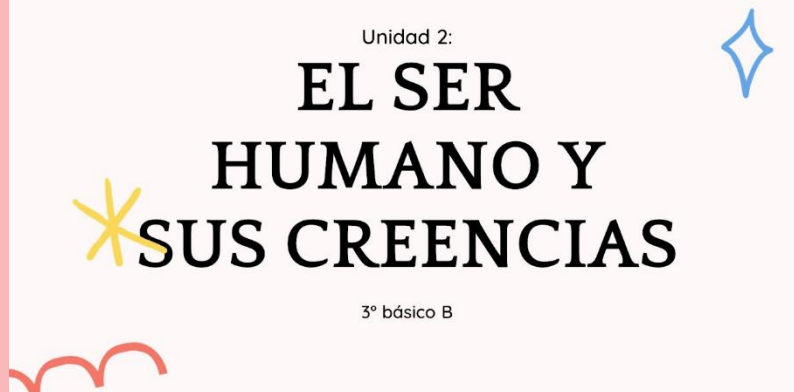
Curso	3° básico
Asignatura	Artes Visuales
OA1:	Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales; entorno cultural: creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros); entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo, expresionismo y art nouveau.
OA4:	Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan.

Para contextualizar la actividad propuesta, a continuación presento PPT mostrado en clases:

Unidad 2:

EL SER HUMANO Y SUS CREENCIAS

3° básico B



¿RECUERDAS LO QUE APRENDIMOS LA CLASE ANTERIOR?



LAS CULTURAS Y SU IMAGINARIO



APRENDIMOS QUE EL ARTE DE ESTAS CULTURAS ES UNA EXPRESIÓN DE SU IMAGINARIO Y CREENCIAS





CONOCIMOS A LOS ALEBRIJES



¿CÓMO SON LOS ALEBRIJES?



Son seres
imaginarios
compuestas
por elementos
de distintos
animales

Tienen
diseños
coloridos
y vibrantes

son una de las
artesanías
más
importantes
de México.



La clase anterior creamos
nuestro propio alebrije

¡HOY HAREMOS UNA MÁSCARA DE NUESTRO ALEBRIJE!



Pero antes de comenzar...

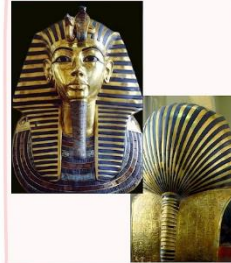
¿DE DÓNDE VIENEN LAS MÁSCARAS?

Diversas culturas han ocupado la máscara con muchas
funciones: teatral, mortuoria, de carnaval, de adorno etc

MASCARA TEATRAL



MASCARA MORTUORIA



MASCARA CARNAVAL



COMO PUEDEN VER EXISTEN
MUUUUCHOS TIPOS DE
MASCARAS
Y TODAS ELLAS HECHAS CON
DIVERSOS MATERIALES Y ESO LAS
HACE ÚNICAS

MASCARA DE ALEBRIJE



REUNAMOS NUESTROS MATERIALES



¿QUÉ SE EVALUARÁ DE NUESTRO TRABAJO?

INDICADOR	PUNTAJE
Crea un máscara de un alebrije	5
Tiene variedad de diseños y colores	8
Incorpora mas de un material en su diseño (papeles de colores, lentejuelas, cintas etc)	8
El trabajo esta pintado o coloreado de manera pulcra y delicada, evitando salirse de los márgenes y sin dejar espacios en blanco	8
El trabajo está terminado	8
Cumple con plazo máximo de entrega 3ºA 15 de junio, 3ºB 16 de junio y 3ºC 17 de junio.	5
TOTAL 42	

CON AYUDA DE UN PLATO VAMOS A DIBUJAR EL CONTORNO DE NUESTRO ALEBRIJE. LUEGO SEGUIREMOS CON SUS OREJAS Y/O DETALLES



VAMOS A RECORTAR POR EL CONTORNO DE NUESTRA MÁSCARA



LUEGO CON MUCHO CUIDADO RECORTAREMOS LOS OJOS DE NUESTRO ALEBRIJE



¡AHORA PODEMOS APLICARLE COLOR!
CON AYUDA DE NUESTROS PLUMONES COMENZAREMOS A PINTAR TODA LA SUPERFICIE
DE NUESTRA MÁSCARA, RECUERDA QUE LOS ALEBRIJES TIENEN COLORES LLAMATIVOS



FINALMENTE APLICAREMOS DETALLES CON
ESCARCHA/LENTEJUELAS/LANA/PEDACITOS DE PAPEL/ETC





¡YA TENEMOS LISTA
NUESTRA MASCARA
DE ALEBRIJE!



RECUERDA
SUBIR UNA
FOTOGRAFÍA DE
TU MASCARA
DE ALEBRIJE A
CLASSROOM

DESDE 9 DE JUNIO HASTA 16 DE JUNIO



Reflexión sobre el paso a paso

En primera instancia, esta metodología me resultó fascinante ya que las actividades de aprendizaje fueron diseñadas y planificadas para una modalidad virtual y por lo mismo al hacer mini cápsulas explicando desde cómo mezclar cola fría con agua, hasta cómo recortar un cartón facilitaba las cosas ya que el paso a paso permitía que hubieran menos dudas y así se podría optimizar el tiempo en virtud de la única hora que teníamos para resolver dudas de forma inmediata.

Ahora bien, fuera del contexto virtual y/o pandémico ¿Todos los docentes tendrían el tiempo para destinar sus horas de trabajo para elaborar un material “paso a paso”? Considerando que son horas y horas de elaboración, aparte del de crear la presentación, personalmente no lo creo. En mi contexto de practicante fue muy complejo llevarlo a cabo, siendo que sólo tenía cuatro cursos por trabajar.

Reflexión sobre actividad N°1 y 2

En ambas actividades se les pide a los estudiantes seguir un paso a paso para llegar a un objetivo en común: un árbol en relieve y una máscara de un alebrije.

Para la primera actividad los estudiantes pueden escoger un árbol dentro de 5 opciones y sea cual sea el árbol que escojan, deben usar la misma técnica para la elaboración de la actividad, por lo que los resultados finales

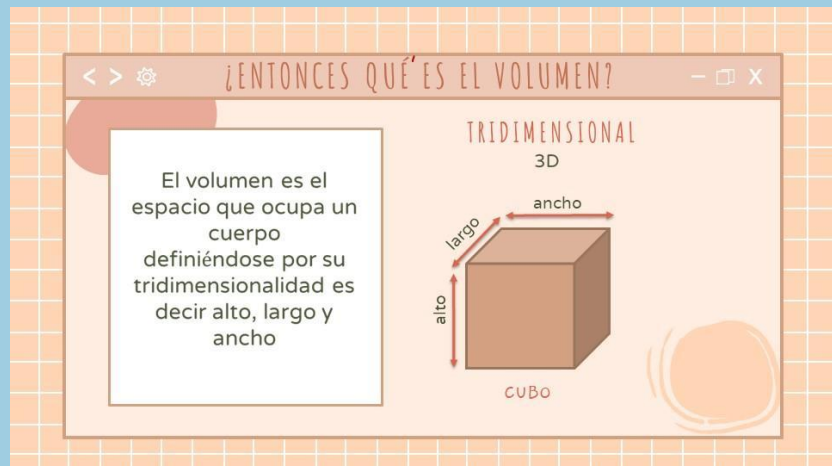
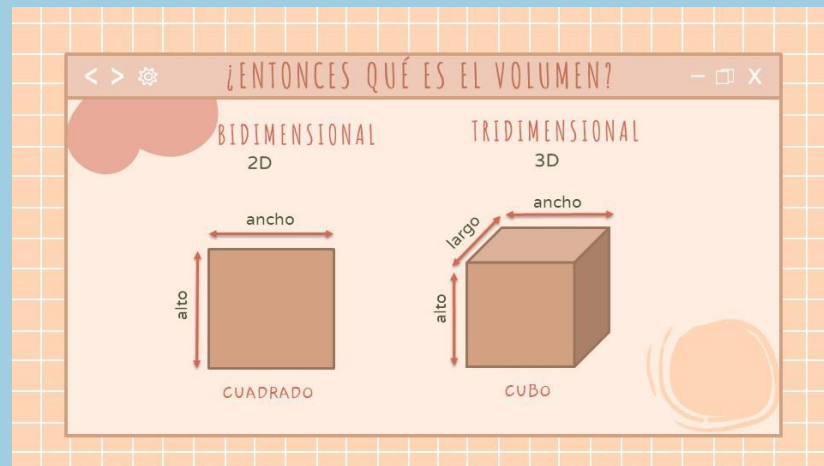
son similares entre sí. En base a todo lo que he estudiado puedo decir que es una actividad limitante en el sentido creativo ya que no permite enfatizar la creatividad por el hecho de restringir las opciones imaginativas de los estudiantes, ya que si se les muestra árboles, sólo en árboles van a trabajar, en vez de servirles como contenido para su imaginación.

Por ejemplo, una de las actividades que podría servir para desarrollar la creatividad, yo propondría que ellos crearan su propio árbol y se preguntaran ¿Qué elementos tendría mi árbol para que fuera nativo? o ¿qué fruto te gustaría que creciera de tu árbol?, ¿qué dimensiones tendría tu árbol? ¿sería pequeño o gigante?, ¿de qué color te gustaría que fueran las hojas de tu árbol?. Y es a través de estas preguntas donde enfatizamos el desarrollo creativo ya que sus respuestas saldrían producto del resultado de su imaginación evitando todo tipo de copia que se pueda presentar durante la actividad.

Propuesta N°3

Curso	6° básico
Asignatura	Artes Visuales
OA1:	Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad; entorno artístico: el arte contemporáneo; el arte en el espacio público (murales y esculturas).
OA3:	Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros); procedimientos de pintura, grabado, escultura, instalación, técnicas mixtas, arte digital, fotografía, video, murales, entre otros.

Para contextualizar la actividad propuesta, a continuación presento PPT mostrado en clases:



< > ⚙️

— □ ✕

CLASIFICACIÓN DE VOLUMEN EN LA ESCULTURA

volumen lleno y volumen vacío

< > ⚙️

— □ ✕

VOLUMEN LLENO

Es una técnica de la escultura en que el volumen no presenta espacios y es compacto

"La piedad" de Miguel Ángel

< > ⚙️

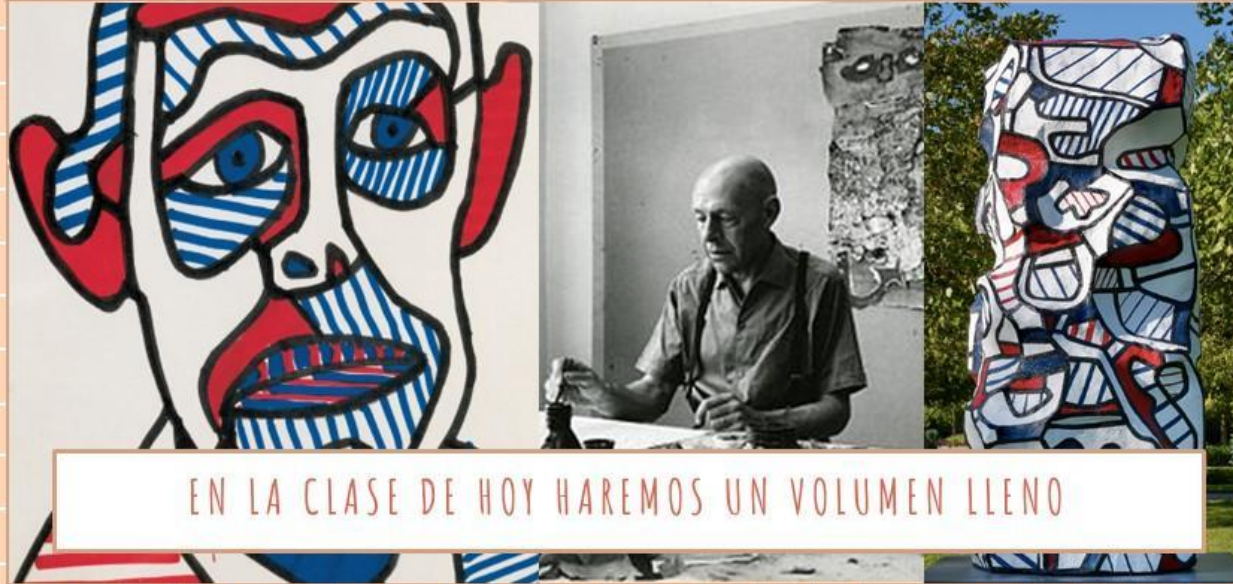
— □ ✕

VOLUMEN VACIO

Es una técnica de la escultura que aparece con los movimientos de Vanguardia del siglo XX, que consiste en introducir espacios en la escultura.

"Espiral" de Oswaldo Peña

< > ⚙ NOS INSPIRAREMOS EN EL ARTISTA JEAN DUBUFFET — 🗑 ✕



EN LA CLASE DE HOY HAREMOS UN VOLUMEN LLENO

< > ⚙

¿QUIÉN FUE JEAN DUBUFFET?

— 🗑 ✕

Fue el creador del
Art Brut(arte en bruto)
la corriente de arte producida por no
profesionales que trabajan
por fuera de las normas estéticas



< > ⚙

LAS ESCULTURAS DE DUBUFFET

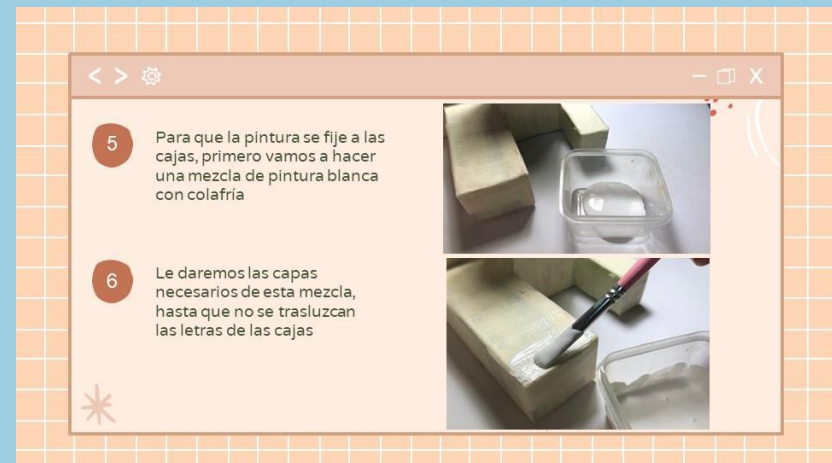
— 🗑 ✕

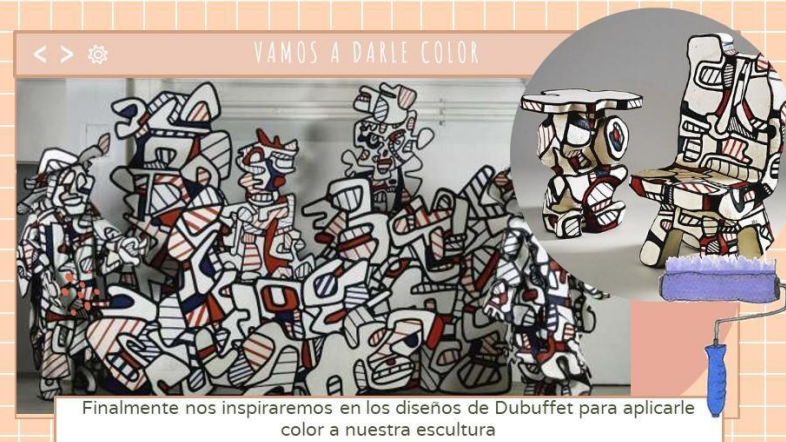


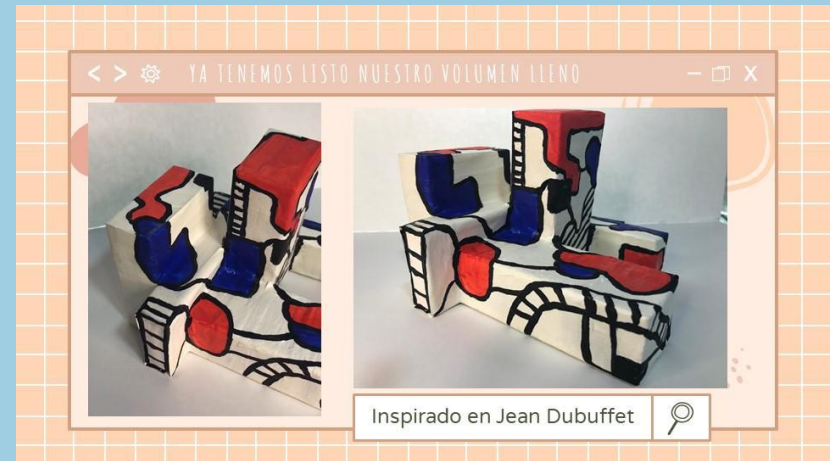
Jardin d'email

Le Bel costumé

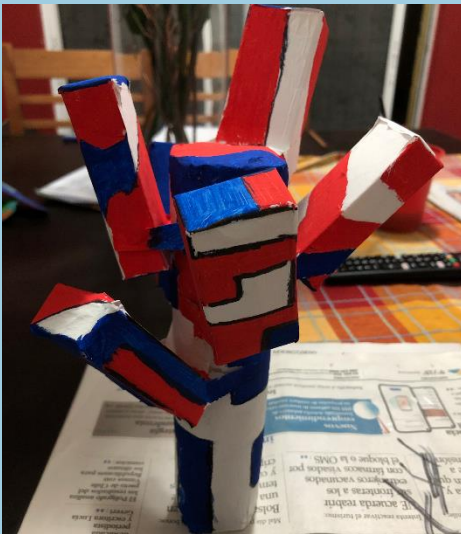
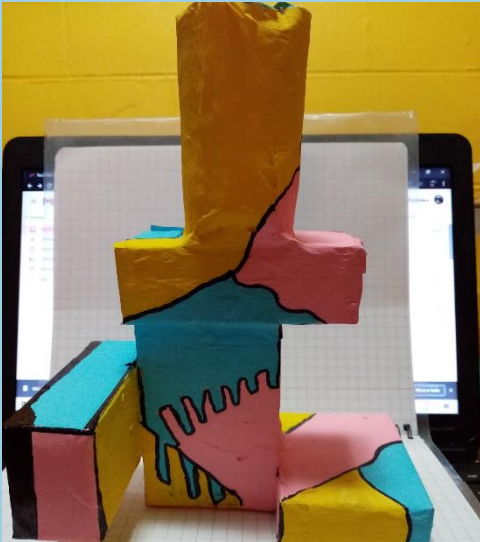
Actividad: Crear escultura llena aplicando color tomando de referencia a Jean Dubuffet.







Registro fotográfico de los trabajos de los estudiantes que cumplieron con el contenido, técnica de construcción y aplicación de color:



Registro fotográfico de los trabajos de los estudiantes con dificultad en la técnica de construcción y/o aplicación de color:



Propuesta N°4

Parte 2

Curso	6° básico
Asignatura	Artes Visuales
OA1:	Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad; entorno artístico: el arte contemporáneo; el arte en el espacio público (murales y esculturas).
OA3:	Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros); procedimientos de pintura, grabado, escultura, instalación, técnicas mixtas, arte digital, fotografía, video, murales, entre otros.

Para contextualizar la actividad propuesta, a continuación presento PPT mostrado en clases:

VOLUMEN EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

UNIDAD 2: "LA ESCULTURA, MEDIO DE EXPRESIÓN Y CREACIÓN"

¿QUÉ VIMOS LA CLASE ANTERIOR?

VOLUMEN LLENO

Es una técnica de la escultura en que el volumen no presenta espacios y es compacto



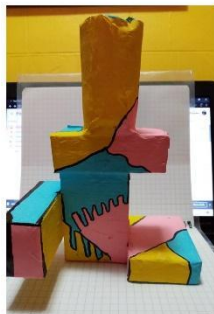
VOLUMEN VACÍO

Es una técnica de la escultura que consiste en introducir espacios en la escultura.



ESCULTURAS CON VOLUMEN LLENO

OBRAS DE LOS ARTISTAS MAS FAMOSOS DEL CAGE



HOY CREAREMOS UN VOLUMEN VACÍO



PERO PRIMERO...

CONOZCAMOS A UN ARTISTA CONTEMPORÁNEO

FRANK STELLA
1936



¿QUIÉN ES?

Es un artista estadounidense
Reconocido por su trabajo en el
área del minimalismo y de la
abstracción pictórica.



En la escultura juega con
las formas, pasando de lo
bidimensional a lo
tridimensional.

FRANK STELLA



Hace uso de las texturas, el
color y el volumen



FRANK STELLA

Sabían que...



Frank Stella donó la pintura *Isfahan III* (1968) al Museo de la Solidaridad Salvador Allende, más una pequeña muestra dedicada a proyectos que continuó trabajando en el MSSA

TRABAJO DE HOY

NOS ACERCAREMOS A LA
ESCULTURA REALIZANDO UN
VOLUMEN VACÍO CON NUESTRO
NOMBRE

OBSERVA LOS SIGUIENTES EJEMPLOS



TRABAJO DE HOY

NOS ACERCAREMOS A LA ESCULTURA REALIZANDO UN VOLUMEN VACÍO CON NUESTRO NOMBRE

OBSERVA LOS SIGUIENTES EJEMPLOS



TRABAJO DE HOY

NOS ACERCAREMOS A LA ESCULTURA REALIZANDO UN VOLUMEN VACÍO CON NUESTRO NOMBRE

OBSERVA LOS SIGUIENTES EJEMPLOS



QUÉ SE VA A EVALUAR



CRITERIOS	Puntaje
1. Realiza volumen escultórico vacío, cumpliendo con lo solicitado (espacios)	6
2. Su escultura se mantiene firme y representa un todo tridimensional	6
3. Presenta un buen oficio, escultura que se mantiene en pie, las piezas están bien cortadas y aplicación del color correspondiente	6
4. Entrega su escultura en el plazo establecido	6

01

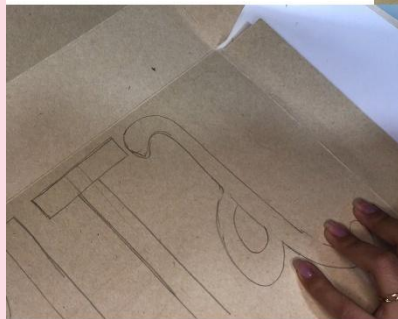
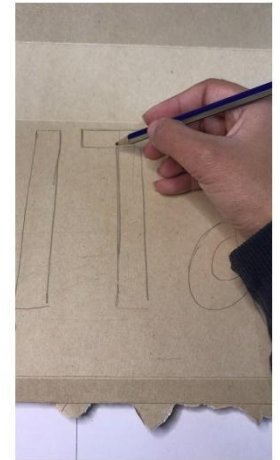
VAMOS A ABRIR LA CAJA Y MARCAR
LAS LETRAS DE NUESTRO NOMBRE



01

Recomendaciones:

-Pueden ser de diferentes formas y tamaños



01

Recomendaciones:

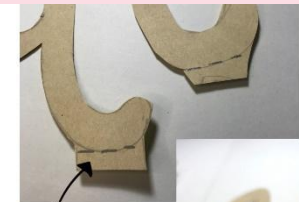
-Si nuestro nombre es muy corto (4 ó -4 letras)
podemos agregar la inicial de nuestro apellido, o
usar nuestro sobrenombre

02

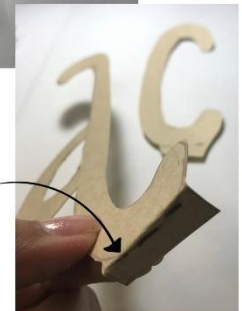
VAMOS A RECORTAR LAS LETRAS

Recomendaciones:

-Pensemos en qué letras dejaremos unidas a
la base, y así antes de recortarlas le hacemos
una pestaña para poder pegarla a la base



Pestañas para
pegar a la base





03

OPCIONAL: FORRAR/PINTAR EL REVERSO DE NUESTRAS LETRAS

Este paso es para que no se vea el diseño de la caja y así no intervenga visualmente en nuestra obra final



04

¡COMENCEMOS A DARLE COLOR!

Podemos usar los colores y diseños que queramos

DEJEN FLUIR SU IMAGINACIÓN

05

VAMOS A PEGAR LAS LETRAS CON PESTAÑAS A LA BASE

Podemos usar masking tape o pegamento

Recomendación: reforzar lo necesario para que nuestra escultura quede firme, pensemos que estas letras serán el soporte para las demás.



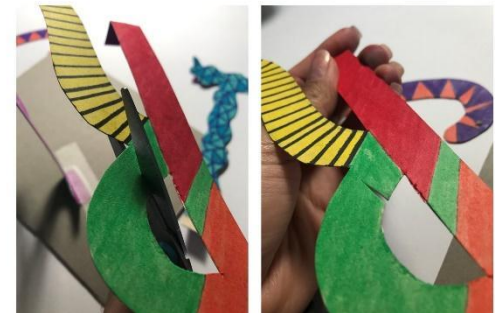
06

VAMOS A ENSAMBLAR

ES LA UNIÓN DE VARIOS ELEMENTOS, DE MANERA QUE SE AJUSTEN ENTRE SÍ PERFECTAMENTE HACIENDO QUE PARTE DE UNO ENTRE EN EL OTRO

A

VAMOS A REALIZAR PEQUEÑOS CORTES A NUESTRAS LETRAS PARA PODER ENSAMBLAR



06

VAMOS A ENSAMBLAR

ES LA UNIÓN DE VARIOS ELEMENTOS, DE MANERA QUE SE AJUSTEN ENTRE SÍ PERFECTAMENTE HACIENDO QUE PARTE DE UNO ENTRE EN EL OTRO

02

PODEMOS
AYUDARNOS CON
PEGAMENTO O
SOLO ENSAMBLAR



06

FINALMENTE PINTEMOS O FORREMOS NUESTRA BASE

Haremos esto para tener un resultado limpio y así
nuestra escultura pueda resaltar



Y LISTO

YA TENEMOS NUESTRA
ESCULTURA
PASAMOS DESDE UN PLANO
BIDIMENSIONAL A UNO
TRIDIMENSIONAL CREANDO
UN VOLUMEN VACÍO

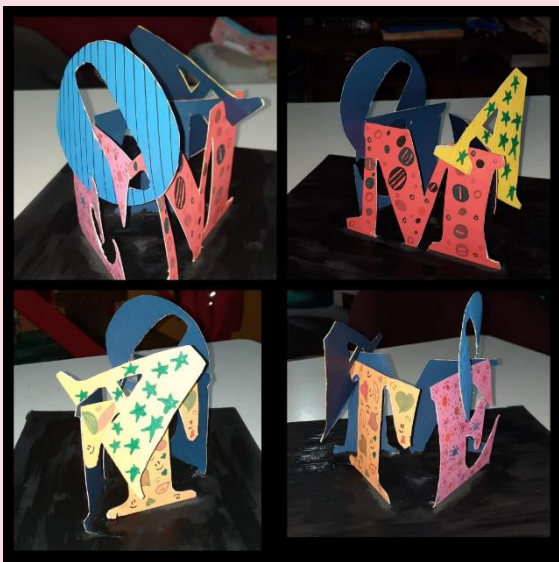


Y LISTO

YA TENEMOS NUESTRA
ESCULTURA
PASAMOS DESDE UN PLANO
BIDIMENSIONAL A UNO
TRIDIMENSIONAL CREANDO
UN VOLUMEN VACÍO



Registro fotográfico de los trabajos de los y las estudiantes:



Reflexión actividad N°3 y 4

Para ambas actividades me tuve que guiar de las planificaciones de la profesora a cargo, por lo que no tenía libertades en cuanto a proponer cambios en las actividades. Sin embargo el paso a paso podía realizarlo a mi gusto.

En la actividad N°1, gracias el estudio realizado por esta investigación, me puedo dar cuenta que la técnica y la aplicación de color son herramientas que hay que trabajar con los y las estudiantes, independiente del desarrollo creativo, para esto fue util la herramienta del paso a paso, pero entonces ¿porqué la mayoría de los resultados de los trabajos de los estudiantes son similares en cuanto a estructura, color y forma?. En este caso las indicaciones de la actividad limitaron profundamente las posibilidades de poder imaginar o crear algo, los estudiantes replicaron lo que vieron en las indicaciones por lo que cuesta evidenciar un proceso creativo. Si volviera a realizar la actividad sobre una escultura llena, modificaría especialmente las instrucciones respecto al uso de los colores, haciendo una actividad para abrir el abanico de posibilidades para los y las estudiantes. Esta actividad buscaría que cada estudiante genere su propia paleta de tres colores, invitándolos a cerrar los ojos y responder escribiendo en algún papel que tengan a mano preguntas como; ¿qué color te representa? ¿De qué color es tu comida favorita? ¿Qué color crees que tiene tu casa? ¿Qué color tiene tu canción favorita?. entre otras, para así generar esta paleta y utilizarla en su escultura.

Además de esto buscaría incentivar a los y las estudiantes por medio de recordatorios a lo largo de la presentación de que cada trabajo es único y que tanto el trabajo del artista seleccionado como el trabajo de la profesora utilizado para el paso a paso es solo una inspiración.

En cambio en la actividad número dos se les pidió realizar una escultura vacía con las letras de su propio nombre, actividad que se le otorga identidad y sentido de pertenencia, ya que también se les dió la oportunidad de hacerlo con su apodo.

Además ellos debían elegir el tipo de letra, el color que quisieran aplicar y a la vez jugar con el ensamblaje y así la creatividad de cada uno de los estudiantes se vio reflejado en los resultados de sus trabajos, donde ninguno fue igual a otro.

Contexto como profesora de Artes Visuales

Esta fue mi primera vez como profesora a cargo de la asignatura de Artes Visuales, primera vez que tenía total autonomía para elaborar mi material y para realizar las clases.

En este periodo seguíamos en pandemia, pero eran clases híbridas, por lo que tenía que hacer la clase conectada para los niños en casa y a la vez de forma presencial.

Mi cargo era un reemplazo del profesor de Artes Visuales, profesor que no tenía la especialidad de Artes Visuales, por lo que me cuestiono: ¿cualquier profesor puede realizar las clases de Artes Visuales?, respecto a esta pregunta me parece que utilizar a un docente que su especialidad no es la materia que está enseñando es una solución parche que se debe utilizar como última opción de emergencia. Esto debido a los resultados regulares o poco profundos que pueden resultar al tener un docente a cargo que no ha tenido un aprendizaje adecuado respecto a materiales, técnicas y referentes artísticos. Además de esto parece importante la experiencia que tiene un profesor o profesora de Artes visuales desde su propio camino de aprendizaje. ¿Esto puede ser un factor limitante al desarrollo creativo de los y las estudiantes? totalmente sí. Un ejemplo de esto es que una vez en sexto básico quise realizar una actividad utilizando témperas para pintar y los estudiantes no sabían cómo usar la tempera ya que sólo aplicaban color con lápices de colores de madera, otra vez les pedí realizar un boceto previo a una actividad y no sabían el significado de un boceto, y así una infinidad de situaciones que reflejaban el poco o nulo manejo técnico para las clases de Artes Visuales, y si bien solo pasaban las clases dibujando ¿dónde queda el desarrollo de su pensamiento creativo? El uso diverso de materiales son una ventana a la creatividad, y el colegio fue quien cerró esta ventana permitiendo que un profesor sin conocimientos de la asignatura,

estuviera a cargo de todo el primer ciclo, y recalco que esto es algo que el colegio en sí dejó que sucediera, ya ellos también deben compartir el pensamiento de que Artes Visuales es una asignatura que cualquiera puede ejercer.

Y como bien dijo Robinson en el capítulo de El arte de enseñar “Los grandes profesores son la esencia de las grandes escuelas” (p.177), porque recordemos que es un trabajo en equipo, en comunidad, para que los y las estudiantes puedan escoger y sentirse pertenecientes del lugar donde más horas pasan en su día.

Características del colegio

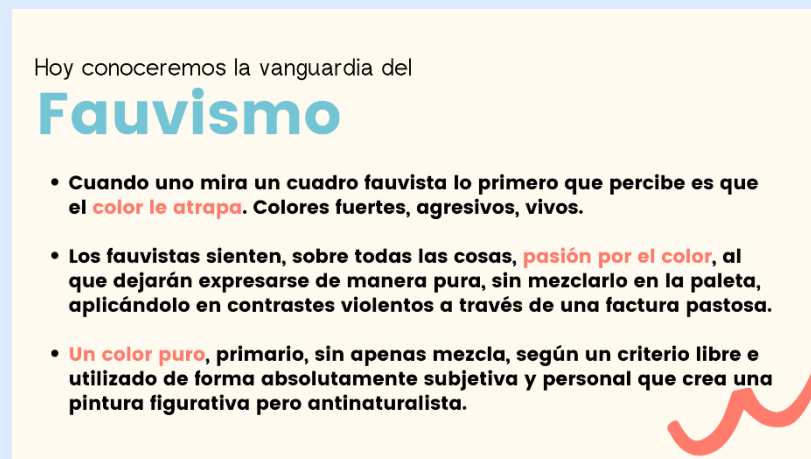
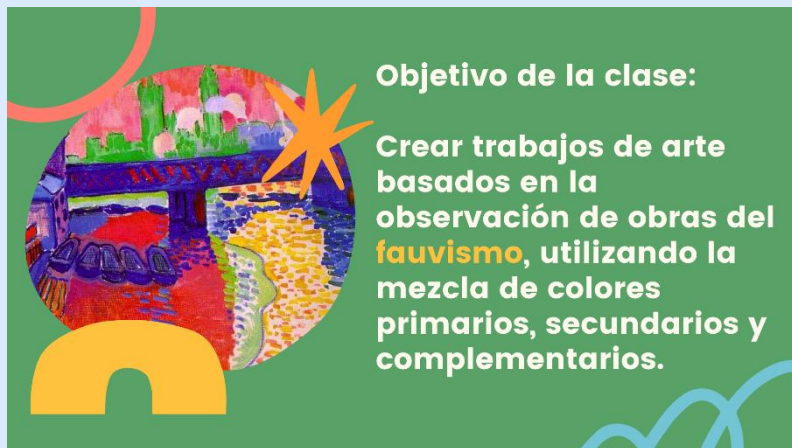
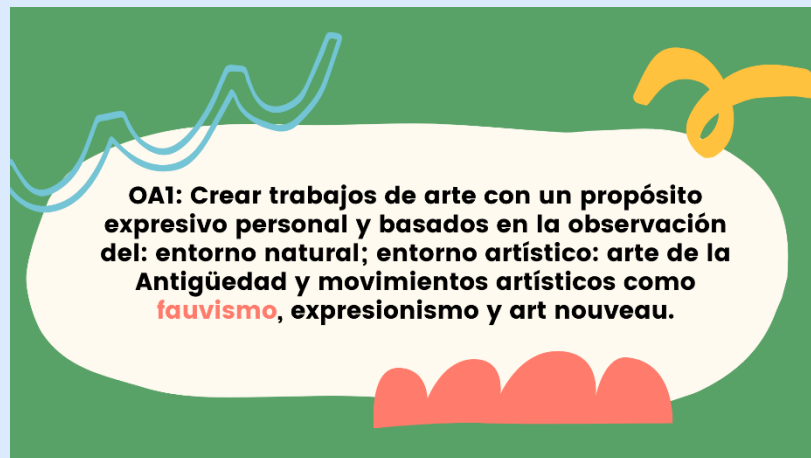
Dependencia	Particular Subvencionado
Pago mensual por alumno	más de \$100.000 por alumno
Infraestructura educativa	• Biblioteca • Laboratorio de Ciencias • Sala de uso múltiples • Sala de computación • Tecnología en el aula (computador, proyector, telón) • Cancha de deportes • Aula de recursos psicopedagógica
Comuna	Quinta Normal

Estudiantes por sala (promedio)	39
Clase	Artes Visuales
Cargo	Profesora
Distribución de sala	Filas/ columnas
Modalidad	Híbrido

Propuesta N°5

Curso	3° básico
Asignatura	Artes Visuales
OA1:	Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: entorno natural; entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo , expresionismo y art nouveau.

Para contextualizar la actividad propuesta, a continuación presento PPT mostrado en clases:



Fauvismo



Y también conoceremos al artista

Henri Matisse

1869–1954

Pintor francés, conocido por su uso provocativo y libre del color.

Él fue dibujante, escultor, grabador, pero principalmente pintor.

Es uno de los artistas más renombrados del siglo XX.



Hoy conoceremos al artista

Henri Matisse



Matisse se formó con grandes pintores como Bouguereau y Moreau, pero al conocer a los jóvenes que pintaban sin seguir reglas (Derain, Vlaminck...), se internó en un nuevo y desconocido lenguaje pictórico basado **en el uso libre del color**, el **vigor expresivo** y el **rechazo a ser una mera imitación de la naturaleza**

Entonces

¿Cuál es el aporte de Henri Matisse en el Fauvismo?

Henri Matisse fue el **líder** fauvista del grupo.

Dibuja con el color, y en su obra hay alegría, serenidad, arte amable y apacible.

Emociones a través del color

En el fauvismo son de vital importancia los **colores primarios**, que son los colores básicos, puros que no se pueden producir a partir de la mezcla de otros. También están los colores secundarios.



Rojo



Amarillo



Azul



Verde



Naranja



Morado

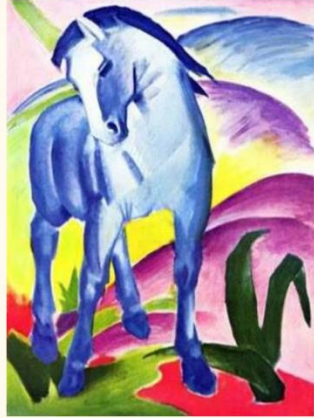
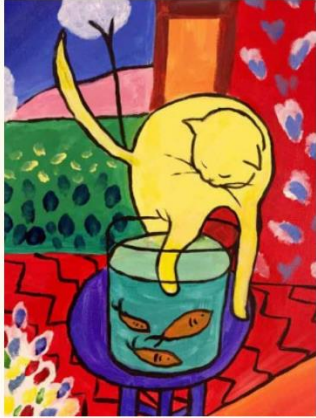
Un color que tiene existencia por sí mismo. Es el color el que compone el cuadro, en sus cuadros deja de tener importancia el encuadre, la perspectiva, la luz, la sombra o el volumen. **Solo el color importa**



Actividad

Dibuja en una hoja de block tu animal favorito en su hábitat. Deberás colorearlo como si tú fueras un artista Fauvista, para eso deberás utilizar al menos dos colores primarios y dos colores secundarios.

Referencias



Mi animal favorito en el Fauvismo

Instrucciones de trabajo:

1. Realizar dibujo de su animal favorito en una hoja de block.

Recuerde que el animal que escoja debe ser del tamaño de su mano en relación a la hoja de block. Ya que como el animal es nuestro dibujo principal, su tamaño debe ser grande.

2. Complementar el dibujo de su animal, dibujando el entorno natural de su animal.

Por ejemplo, si yo dibujo un perro, su entorno natural sería el patio de mi jardín.

Si yo dibujo un león, su entorno natural sería la sabana.

3. Aplicar color con MÍNIMO 2 de los 3 colores primarios, y con MÍNIMO 2 de los tres colores secundarios. Puede aplicar color con témpera o plumones.

Si usted quiere utilizar los 6 colores, no hay problema.

Si usted quiere usar más de esos 6 colores, no hay problema.

Pero **NO** puede usar menos de 2 colores primarios, ni menos de 2 colores secundarios.

4. Una vez terminado su trabajo, sacar una fotografía y subirla por este medio.

Recuerden realizar su trabajo con calma.

Apliquemos el color cuidadosamente para cuidar la limpieza del trabajo.

Registro fotográfico de los trabajos de los estudiantes:



Figura n°1



Figura n°2



Figura n°3



Figura nº4



Figura nº5



Figura nº6

Reflexión actividad N°5

Para esta fecha tenía un poco más de experiencia como profesora, ya sabía que existía una posibilidad de que los estudiantes copiaran su trabajo de los referentes propuestos en la presentación, por lo que esta vez recalqué retiradas veces lo siguiente:

1. Los referentes son para inspirarse, no para copiarlos
2. El tamaño del animal en relación a la hoja debe ser grande
3. Complementar el dibujo de su animal con el hábitat del animal.

Ahora bien, como docente limité la actividad a un ejercicio de aplicación de color al fauvismo, pero di la libertad de que ellos eligieran su animal favorito. Y esto resultó gratificante gracias al ejercicio previo de la imaginación, ¿Cuál es su animal favorito?, ¿por qué ese es su animal favorito, qué tiene de especial?, ¿dónde vive su animal favorito?, etc.

El trabajo en clases fueron de tres sesiones de una hora y media cada una, donde cada estudiante de forma voluntaria, iba mostrando su avance y así todos podíamos conectar con el trabajo de todos.

En tercero básico los estudiantes tienen 8 años de edad y según Lowendfeld a esta edad están en la etapa esquemática del desarrollo del dibujo. También hay que considerar el factor pandemia ya que la mayoría de los niños tenían a un adulto al lado al momento de realizar la actividad y estos podrían interferir en su trabajo, sin embargo quiero enfatizar en los detalles de algunos de los resultados de los trabajos de los y las estudiantes. Lo primero que me llamó la atención fue la percepción que tienen los estudiantes en relación al tamaño. Si bien yo les pedí que el animal que escogieran fuera el elemento central de su obra, el animal

posee un tamaño mucho más grande en relación a ciertos elementos que acompañan a su obra. Por ejemplo en la figura número 3 el gato tiene un tamaño mayor al de los árboles, y lo mismo pasa con la figura número 4, donde la abeja es mucho más grande que el panal de abejas, por lo que estas características según Lowenfeld es un acercamiento al descubrimiento del plano y/o también como el animal es el elemento central, debe tener rasgos y un tamaño mayor, como por ejemplo en la figura número 3, donde los ojos y aguijón de la abeja son muy grandes en relación a ella.

Otra característica que llamó mi atención, fue la percepción de movimiento en la figura número 3, en cómo el estudiante decidió representar al perro.

En otras palabras, esta actividad ha sido una de mis favoritas ya que el tiempo destinado al trabajo fue el ideal, hubo posibilidad de explorar el material por primera vez (témpera), y los resultados reflejaron la motivación e interés de los estudiantes hacia la actividad.

Propuesta N°6

Curso	1° y 2° básicos
Assignatura	Artes Visuales
OA1:	Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del: entorno natural: figura humana y paisajes chilenos; entorno cultural: personas y patrimonio cultural de Chile; entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.

Material entregado a cada estudiante

Explorando el arte en el taller de arte
Profesora Rita

1ºA

2ºA

2ºB

Hoy observaremos con mucha atención a los:



Insectos

Materiales

- Plumones/rotuladores/lápices scriptos.
- Tijeras



Para pintar con rotuladores, recuerda hacerlo con calma.

Si pasas el rotulador por el mismo lugar donde YA pintaste puede que el papel se rompa ya que la tinta del rotulador es húmeda.



Pasos a seguir

1. La profesora te entregará una hoja llena de ilustraciones de insectos.



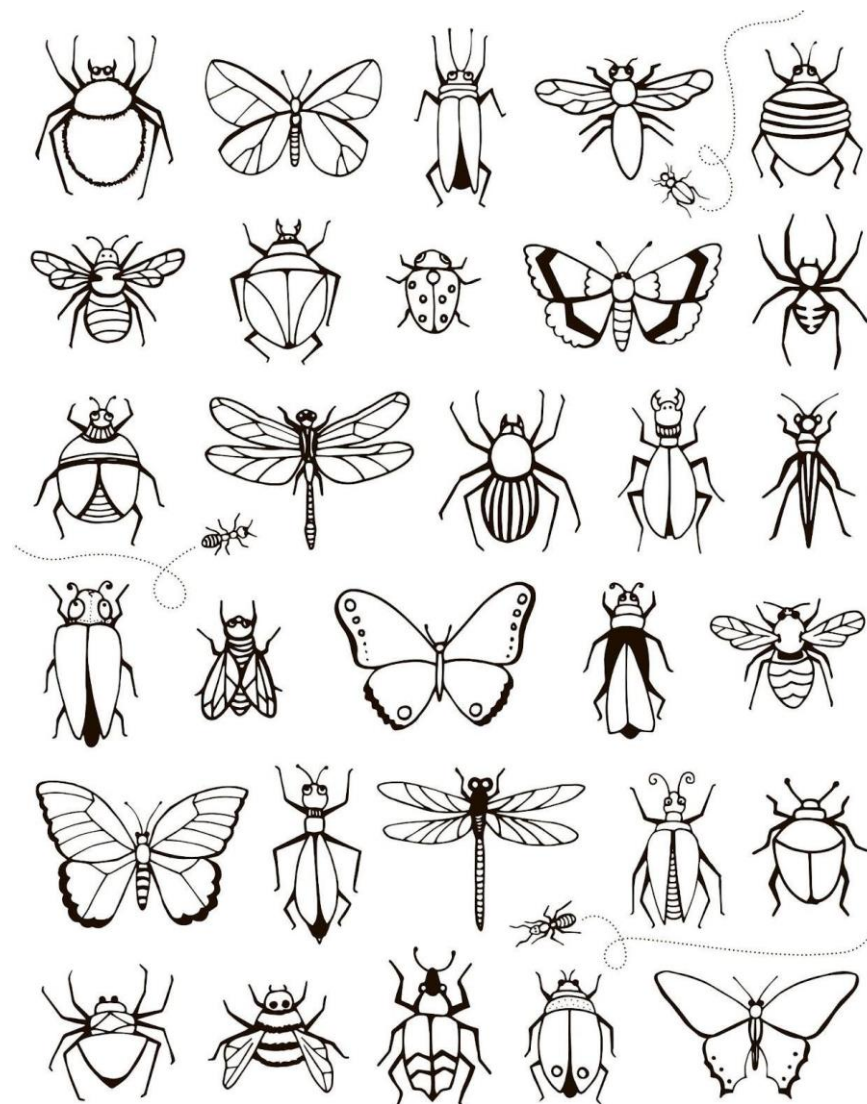
¿Reconoces algunos de estos insectos? ¿Los has visto de cerca? ¿Te gustan o prefieres tenerlos lejos?

2. Con tus rotuladores comenzarás a pintar los insectos que más te gusten con los colores que desees. Recuerda aplicar color con calma y delicadeza.

3. Cuando hayas terminado de pintar los insectos, con tus tijeras recortaras cada uno de ellos. Como los insectos tienen patitas pequeñas y delgadas, te recomiendo que recortes dejando un borde en blanco.



4. Y para finalizar, la profesora te entregará un frasco (de papel jaja) para que guardes tus insectos!!



Siguiendo las indicaciones de la guía, a continuación presentaré fotografías del proceso y algunos resultados de la actividad con el primer grupo del taller:



En el taller paralelo al taller realizado pero con PreKinder, Kinder y un primero básico, según la planificación correspondía hacer la misma actividad de pintar con rotuladores los insectos, pero por un error mío olvidé el material impreso por lo que tuve que improvisar sobre la marcha.

Inicié el taller activando la imaginación para situarnos en el contexto de los insectos: “Hoy vamos a ponernos nuestro uniforme y sacar nuestra lupa para observar el gran pequeño mundo de los insectos”. Continuamos haciendo algunas preguntas con el fin de conocer sus vivencias o percepción hacia los insectos: ¿Alguien de ustedes ha visto alguna vez una araña de cerca? ¿Qué sensación te da una araña, te agrada o prefieres evitar estar cerca de una?, ¿qué otro insecto has visto de cerca?.

La nueva actividad improvisada consistió en dibujar y pintar con sus rotuladores a los insectos que más les agradaban y que podían ser pintados del color que ellos/ellas desearan, para eso entregué hojas de oficio.



En las siguientes imágenes se observarán algunos de los resultados y los relatos del significado de los trabajos de los niños y niñas:



Caracol



Pulga de cerca



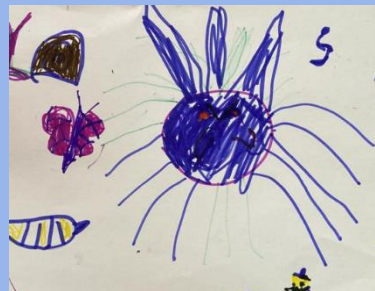
Araña y libélula



Pulga de mar



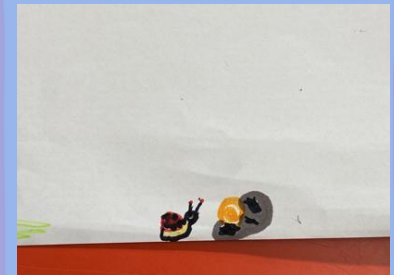
Arañas



Araña

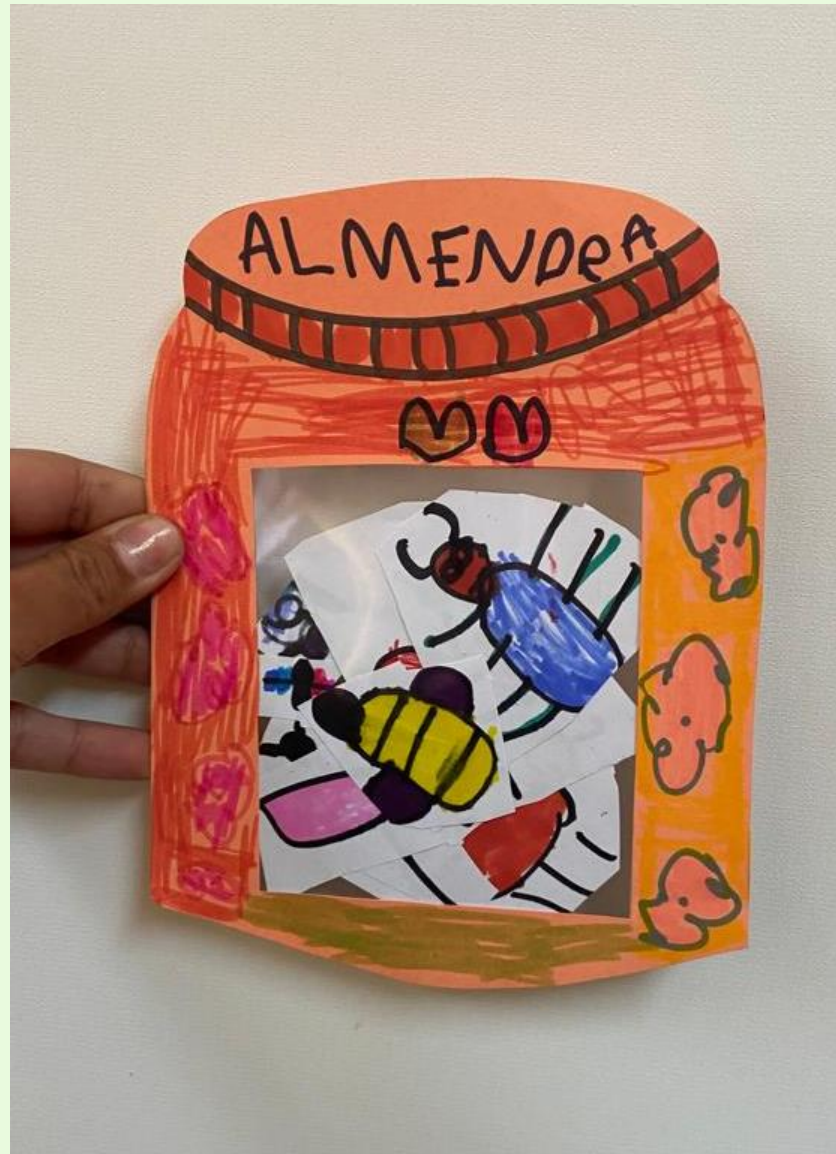


Arañas



Caracol y
chanchito de tierra

Resultado final de una de las estudiantes de pre Kinder:





Reflexión actividad N°6

Para el primer grupo del taller cometí varios errores que ahora veo gracias a la experiencia adquirida. Primero que todo realicé esta actividad en virtud y facilidad para mí como docente. Entregué un material con indicaciones a estudiantes que aún no sabían leer. Y nuevamente nos encontramos con la importancia de aprender la parte técnica y motora en las artes visuales, por lo que lo único que puedo rescatar de esta actividad es el ejercicio de aplicar color a cada insecto cuidando su borde, y también el ejercitar la motricidad recortando el borde de cada insecto.

Los resultados estéticamente fueron lo esperado, todo muy prolijo y ordenado. Sin embargo con el grupo paralelo del taller, fue todo lo contrario y fue gracias a un error mío que ahora lo veo como un aprendizaje como docente.

En este caso me di cuenta que la instancia que nació desde un error mío posibilitó que los niños pudieran desarrollar su creatividad de una forma más espontánea gracias a las indicaciones correctas y a los ejercicios de imaginación y lo bueno de la actividad es que ellos fueron los que propusieron el tipo de insecto, el tamaño y sus colores, ya que yo no los limité mostrándoles ejemplos, y todo surgió gracias a la experiencia de cada uno de ellos y los insectos que conocían, además cada trabajo fue enriquecido en conjunto al relato de cada niño y niña.

Algo importante a destacar, y que es un factor favorable para el desarrollo creativo de los niños y niñas de esta edad, es que la sala donde realizamos el taller, es una sala donde hay mesones para trabajar en grupos de cuatro estudiantes, por lo que la distribución de las mesas es algo favorable ya que facilita que los y las estudiantes se comuniquen, intercambien ideas y compartan materiales. También otro factor a favor es la cantidad de estudiantes por sala, al ser un taller eran 22 niños y niñas en un rango de de 4 a 6 años de edad.

Conclusiones

Desde el inicio de mi acercamiento como docente de artes visuales dentro del aula, me comencé a cuestionar sobre el desarrollo del pensamiento creativo de los y las estudiantes más pequeños del sistema escolar, debido a que no sabía por qué todas las actividades que realizábamos tenían resultados similares entre sí. Entonces desde esa problemática surgió el interés de estudiar y el querer aprender cómo potenciar el desarrollo creativo en estudiantes de primer ciclo escolar.

Por lo que el objetivo general de esta propuesta es analizar el rol docente en el desarrollo de estrategias didácticas que fomenten la creatividad en estudiantes de primer ciclo básico, realizando una reflexión personal y autocrítica en base a lo investigado durante esta memoria, para así poder reconocer los factores que limitaban o mataban la creatividad de los y las estudiantes.

Durante el proceso de la realización de esta memoria se ha demostrado que la creatividad es un proceso complejo y multifacético que se manifiesta de diversas maneras en la práctica docente en la asignatura de artes visuales. Los resultados obtenidos en este estudio muestran que las artes visuales no solo se relacionan con la capacidad técnica del artista, sino también con su capacidad para explorar nuevas ideas, perspectivas y formas de expresión. Así mismo, se ha encontrado en el estudio que el rol docente es la clave para que esto resulte, y también es el responsable de mantener al estudiante motivado a participar activamente de las clases, a pesar de tener intereses diferentes.

No obstante, este estudio también ha identificado ciertas limitaciones en cuanto a la medición y evaluación de la creatividad en las artes visuales, lo que sugiere la necesidad de seguir investigando en este ámbito para poder entender mejor este fenómeno.

En cuanto a lo personal, el proceso no fue fácil, fue una constante prueba y error donde sentía que le fallaba a los estudiantes una y otra vez, pero sin embargo debo agradecer que el trabajo diario en el aula y el estudio de esta investigación me han hecho crecer y me han dado la oportunidad de reflexionar sobre mi rol. Antes mi meta era hacer que los estudiantes fueran más creativos, cuando en verdad el desarrollo creativo tiene otro origen y otro fin, que va permutando a diario, pero que es una tarea que está en nuestras manos como profesores, primero nosotros somos los que debemos entender y trabajar la creatividad.

En resumen, este estudio destaca la importancia de la creatividad en las artes visuales como un medio para fomentar la exploración, la innovación y la expresión artística. El rol de los y las profesores en el fomento de la creatividad de los estudiantes es crucial ya que podemos crear un ambiente en el aula que fomente la creatividad y el pensamiento crítico, mediante el uso de técnicas pedagógicas que permitan la libre expresión de las ideas, la experimentación, el descubrimiento y la colaboración entre los estudiantes. Además, los profesores podemos brindar a los estudiantes la retroalimentación necesaria para mejorar sus ideas y proyectos creativos, y poder proporcionar recursos y herramientas para ayudar a los estudiantes a llevar a cabo sus ideas. Y esto es lo que quise demostrar presentando mi material didáctico, repensar mi relación con la creatividad con el fin de crear nuevas estrategias didácticas y pedagógicas dirigidas a fomentar la capacidad creativa en los estudiantes más pequeños, ya que ellos son

los que llegan al colegio con un sinfín de pensamientos creativos, que día a día, año a año, los profesores vamos moldeando y borrando. En conclusión el docente es el principal actor encargado de establecer relación entre la educación y la creatividad.

Los hallazgos obtenidos en este estudio pueden ser útiles para educadores, artistas y diseñadores que buscan fomentar y desarrollar la creatividad en las artes visuales, y pueden servir como una base para futuras investigaciones en este campo.

Bibliografía

1. Acevedo, G. A. V. (2012). La creatividad desde la perspectiva de estudiantes universitarios. REICE: Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 10(2), 212-237. <http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num2/art14.pdf>
2. Betancourt, J. (2007). Condiciones necesarias para propiciar atmósferas creativas. Revista PsicologíaCientífica.com. <https://www.psicologiacientifica.com/atmosferas-creativas-propiciar>.
3. Cárdenas, L. D. (2019). La creatividad y la Educación en el siglo XXI. Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP, 12(2), 211–224. <https://doi.org/10.15332/25005421.5014>
4. Chacón Araya, Y. (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, volumen 5 (1), 0. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750106.pdf>
5. Dirección de Comunicaciones (2018). Ya tenemos nuevas Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Integra. <https://www.integra.cl/ya-tenemos-nuevas-bases-curriculares-de-la-educacion-parvularia/>
6. Domingo, A. (2021). *La Práctica Reflexiva: un modelo transformador de la praxis docente*. Barcelona, España. <https://www.redalyc.org/journal/853/85370365002/html/>
7. Esquivias Serrano, M. (2004). CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES. *Revista Digital Universitaria*. • Volumen 5 Número 1. https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf

8. Hernández R., Fernández C. y Baptista P. (2004) *Metodología de la Investigación*. McGraw-Hill Interamericana, México.
<https://nodo.ugto.mx/wp-content/uploads/2017/03/Metodologia-de-la-Investigacion.pdf>
9. Marín, R., & Rodríguez, D. (2003). *Didáctica de la educación artística para primaria*. Pearson Educación.
10. Ministerio de Educación [MINEDUC]. (2013). Programa de estudio tercer año básico. *Artes Visuales*, 1.
https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-20748_programa.pdf
11. Robinson, K. (2009). *El elemento: Descubrir tu pasión lo cambia todo*. Primera edición en México.
<https://danielgc.com/wp-content/uploads/El-elemento-de-Ken-Robinson.pdf>
12. Robles, I. (2022). *Desarrollo del pensamiento creativo en la asignatura de Artes Visuales. Una propuesta para tercero básico*. [Tesis de pregrado]. Universidad metropolitana de ciencias de la educación.
13. Robinson, K. (2016). *Escuelas creativas: La revolución que está transformando la educación*. Grupo Editorial Patria.
14. Serrano, E. (2004). Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. *Revista Digital Universitaria* (1607 - 6079).
Vol. 5, No.1 (2004), 5(1).

Anexo 1: AUTORIZACIÓN PARA USO DE MATERIALES EN SIBUMCE

Preservación

La presente autorización faculta al Sistema de Bibliotecas UMCE para alojar y publicar el trabajo de investigación identificado más abajo, en las plataformas electrónicas que estime conveniente, a fin de permitir el libre acceso a los materiales producidos por la institución y su comunidad, entre ellos tesis, memorias, seminarios y otros. Contribuyendo de esta forma a la digital, difusión y visibilidad nacional e internacional de las investigaciones, siempre patrocinando el respeto de los derechos establecidos por la Ley de Propiedad Intelectual vigente.

	UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION SISTEMA DE BIBLIOTECAS – DIRECCION DE INVESTIGACION	
IDENTIFICACION DE TESIS/INVESTIGACION		
Título de obra : <u>Propuestas didácticas para desarrollar la creatividad en estudiantes de primer ciclo básico a través de las Artes Visuales</u>		
Fecha de publicación : <u>Marzo 2023</u>		
Facultad : <u>de Artes y Educación Física</u>		
Departamento : <u>Artes Visuales</u>		
Carrera : <u>Pedagogía en Artes Visuales</u>		
Título y/o grado : <u>Profesora de Artes Visuales</u>		
Profesor guía/patrocinante : <u>Patricia Raquimán</u>		
AUTORIZACIÓN		
A través de este documento autorizo la reproducción total de este trabajo de investigación para fines académicos, su alojamiento y publicación en las plataformas electrónicas que estime conveniente el Sistema de Bibliotecas UMCE para su difusión.		
 Nombre/Firma		
Santiago de Chile, ____ de marzo, 2023.		
Se sugiere realizar el licenciamiento de su trabajo bajo licencia creative commons, más información en: https://www.umce.cl/index.php/dir-biblioteca-recursos-tecnologicos/dir-formulario-de-autorizacion-2		
Imprima más de una autorización en caso de que los autores excedan la cantidad de firmas para este documento		
* <i>Este documento quedará en los archivos internos de Biblioteca.</i>		