

**UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA EN ARTES PLÁSTICAS**



**¿LA CREATIVIDAD SE BENEFICIA DE LAS
LIMITACIONES?**

**OBSERVACIÓN PARTICIPANTE EN LA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA BASADA
EN LAS ARTES VISUALES.**

**SEMINARIO PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN**

Prof. Guía: Mg. Leslie Fernández Barrera

Seminaristas: Camila González Morales

Juan Gatica Morales

Concepción, 2016



**UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PEDAGOGÍA EN ARTES PLÁSTICAS**



**¿LA CREATIVIDAD SE BENEFICIA DE LAS
LIMITACIONES?
OBSERVACIÓN PARTICIPANTE EN LA
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA BASADA EN LAS
ARTES VISUALES.**

**SEMINARIO PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN**

Prof. Guía: Mg. Leslie Fernández Barrera

Seminaristas: Juan Gatica Morales

Camila González Morales

Concepción, 2016

La época necesita creatividad y nosotros necesitamos reconocerla y desarrollarla cuando se produce en la nueva generación (o en nosotros mismos).

(BARRON)





Fotografía independiente. (2016) González, C. *Yo a través de mis ojos*. Fotografía digital original.



Fotografía independiente. (2014) Gatica, J. *Control, dominio y personalidad*. Fotografía digital original.

Agradecimientos

*Se agradece a todas aquellas personas que de una u
otra manera apoyaron y nos dieron la fuerza
necesaria para seguir adelante.*



Resumen

Expresar el máximo con el mínimo de medios y esfuerzos de forma que no exista nada superfluo, es una de las reglas esenciales.

(LOWENFELD)

La relación y los modos de pensar sobre la creatividad y la educación vienen de lejos, siendo múltiples y cambiantes. Hemos planteado la creatividad como una cualidad personal, considerándola como algo propio del individuo, interno a él o al mismo tiempo dirigida hacia una potencia para ser desarrollada. Asimismo, hablamos de educación, y su relación estrecha con ésta; educación para la creatividad, educación creadora, entre otros. Y dentro de éste ámbito, cuales fueron las mejores maneras para relacionar y ejercer la creatividad en el aula y en esa misma índole, en la mente de los alumnos que durante este siglo está fuertemente marcada por la inclusión de nuevas tecnologías, y junto a ello comodidades, hablando no sólo en cuanto a contextos superficiales, tales como lo material, sino que también a nivel cognitivo, de información, comunicacional, etc. dando pie a la pereza mental.

Por ende, una de las labores educativas que se debe tener en consideración, está relacionada directamente con los factores que pueden influir positivamente en el desarrollo y la estimulación de las dinámicas creativas de las personas.

Una clase creativa es un foro para el pensamiento, un antídoto para el aburrimiento, una fuente de motivación para los alumnos, un recurso garantizado ante los irruptores y un caldo de cultivo para la excelencia.

(Corbalán, J. 2008: 17).

Por lo que esta investigación tuvo como protagonista la creatividad, y dentro de ésta, indagar si ciertas limitaciones impuestas tales como el material con el que se debe trabajar expuestas en ciertas actividades de la asignatura de Artes Visuales, proponen en el alumnado, un camino hacia el despertar cognitivo, formulando una actividad que consiste

en lograr la creación de un objeto utilitario en base a la búsqueda de una necesidad dentro del contexto propio de cada vivencia personal.

La investigación se llevó a cabo mediante una herramienta pedagógica a partir de la documentación visual, siendo esta la fotografía, ya que permite realizar una lectura novedosa de múltiples fenómenos, registrando una serie de elementos que pasan inadvertidos bajo el perfil común de las personas. Estas, serán recopiladas bajo la mirada del observador participante que actúa como precursor y observador sigiloso dentro de las actividades que ocurren en el aula, dentro de un establecimiento municipal, en este caso fue el Colegio España de Concepción. Los cursos seleccionados para la implementación de esta actividad fueron los terceros “A” y “B” de enseñanza media, las edades promedio de las alumnas de estos cursos fluctúan entre 16 y 18 años. Por consiguiente la organización, análisis, interpretación y exposición de datos, se hace siguiendo las pautas de la Metodología Educativa basada en las Artes Visuales, donde presenta instrumentos y procedimientos peculiares de indagación y reflexión que permiten establecer discursos visuales independientes con enfoques y resultados diferentes a las otras metodologías.

Palabras claves:

Creatividad, Limitaciones, Observador participante, Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales.

INDICE

Palabras Clave	11
Creatividad	11
Limitación	15
Observación participante	17
Investigación Educativa basada en las Artes Visuales	19

CAPITULO 1

Introducción	22
1. Definición del problema	25
1.1 Motivaciones personales y perfil del investigador.	28
1.2 Origen de la investigación	30
1.3 Objetivos	32
1.4 Hipótesis	32
2. Metodología de la investigación	33
2.1. Definición de la metodología de investigación.	33
2.2. Fundamentos epistemológicos de la metodología utilizada	35
2.3. Orígenes históricos y disciplinares	39
2.4. Principales autores/as	41
2.5. Temas en que se utiliza habitualmente la metodología de investigación.	45
2.6. Características generales principales de dicha metodología.	47
2.7. Técnicas de observación y recogida de datos e instrumentos metodológicos.	49
2.8. Adaptaciones o modificaciones	53
2.8.1 Actividad	53
2.8.2 Procedimientos o sistemas de análisis y validación de los datos	56
2.8.10 Justificación razonada de la adecuación del enfoque Metodológico	61

3. Estado de la cuestión	64
3.1 Recorrido histórico de la creatividad	67
3.1.1 Historia y evolución	67
3.1.2 Teorías sobre creatividad	69
3.1.3 Facetas fundamentales de la creatividad	70
3.1.4 Proceso creativo	72
3.1.4.1 Fases del proceso creativo	74
3.1.5 Método creativo	75
3.1.6 Técnicas creativas	75
CAPITULO II	
4. La creatividad y su relación con las limitaciones	80
5. Contexto de desarrollo	82
5.1. Características de los cursos seleccionados	84
5.2. Actividad general	85
5.2.1. Planificación global	86
5.2.2. Planificación clase	89
6. Recolección de datos	119
6.1 Diagrama Visual Horizontal: Tercero Medio A	120
6.2 Fotocollage: Tercero Medio A	123
6.3 Diagrama Visual Horizontal: Tercero Medio B	129
6.4 Fotocollage: Tercero Medio B	132
7. Análisis de los datos	137
CAPITULO III	
8. Conclusiones	143
9. Bibliografía	148
10. Anexos	152

Palabras claves:

Creatividad

La creatividad es un concepto complejo, de naturaleza multidimensional y difícil definición. Uno de los elementos fundamentales para entender el sentido actual de la palabra creatividad es el crecimiento rápido en el tiempo, que ha tenido hace más de un siglo de investigaciones científicas sobre este tema. Estos estudios se han desarrollado desde diversos campos de conocimientos como lo son la psicología, filosofía, sociología, entre otras. Lo que ha permitido ir descubriendo variados enfoques sobre lo que rodea la actividad creativa. Dependiendo del punto de vista del que se vincule como lo señala la autora Teresa Marín García, en su artículo *Teoría de la creatividad* (2010), es entendido como una actitud o una cualidad, pudiendo asociarse tanto a las personas como a los procesos, al medio como a los productos o a los resultados. Por lo que todos estos factores nos permiten tener una visión para entender el sentido contemporáneo sobre la creatividad.

Este término ha tenido una notable evolución hasta nuestros tiempos. Uno de los investigadores que más estudió este tema fue el filósofo Wladyslaw Tatarkiewicz. En su libro: *Historia de las seis ideas*, (1990) donde plantea rasgos definitivos acerca de la creatividad, presentando cuatro faces dentro de la evolución desde término.

Primero se centra en la ausencia del término de creatividad en la filosofía, teología y arte. Para los griegos no existió esta palabra, sin embargo sí para los romanos, aunque la segunda corresponde al campo de la teología, donde creador se convierte en sinónimo de Dios. Utilizándose así hasta la época de la ilustración. La tercera fase abarca el siglo XIX, periodo que la palabra creador se incorpora en el arte. Así como estudios de Galton (1869-1889) dejan entrever la creatividad en su concepción hereditaria del genio “le suponía un hombre sobredotado en sus facultades mentales, y enriquecido de ideas originales”.(Galton, 1989. Citado por De la Torre. 1987; 33).

La última fase coincide con el siglo XX donde existe un mayor desarrollo de teorías científicas sobre la creatividad que permitirán una concepción más amplia y abierta. Es así

como este término tiene un referente inmediato en la lengua española, el psicólogo Joul Paul Guilford en 1950 refiriéndose específicamente de la siguiente manera:

Conjunto de mecanismos cognitivos, aptitudes y habilidades para resolver problemas.

(Guilford. Citado por Marín T. 2010; 51)

Así nos acercamos al fundamento central que se desea tratar en este proyecto, siendo ésta la búsqueda de soluciones tras aplicar restricciones que permitan un mayor desarrollo de la creatividad. Así también, autores como Elliot Eisner y Sánchez Méndez se suman y se basan en la creatividad como una capacidad que sirve para la resolución de problemas.

Capacidad humana cercana a conceptos como la inspiración, imaginación o talento.

(Sánchez M. 1996. Citado por Morales A. 2001; 42)

Capacidad de resolver situaciones para las que el conocimiento, los métodos y las técnicas ya existentes no ofrecen respuestas adecuadas, esto es la resolución de problemas.

(Eisner E. 1991. Citado por Morales A. 2001; 42)

Por tanto este concepto lleva a diferentes ámbitos y uno de ellos es la educación dónde este vocablo posee gran importancia, así lo expresa Saturnino De la Torre que expone un cambio de actitudes frente al profesorado y la necesidad de estimular la creatividad.

La educación ya no puede reducirse a transmitir cultura sino a formar hombres libres, (...) ello trae consigo un cambio de actitudes en los educadores; se impone una nueva metodología, se plantean nuevos recursos. Con ello ya rozamos el campo de la creatividad que responde a la nueva concepción de la personalidad, sugiere métodos más dinámicos y emplea técnicas más actuales.

(De la Torre, 1987; 32)

De esta manera, la educación posee uno de los papeles fundamentales dentro de éste ámbito y por consiguiente el rol que juegan los educadores dentro del aula. Donde es necesaria una actitud en la que tengan como fin promover e insistir en el desarrollo de la capacidad creadora enfocándola en proponer actividades o tareas con las exigencias de estimulación mental hacia la creatividad.





Fotoensayo Explicativo. (2016) Definición Visual de Creatividad. Proyecto Tercero medio. *Basurero desplazable adherido a la mesa.* Fotoensayo compuesto por ocho fotografías digitales originales de los autores.

Limitación

El concepto *limitación* como primera instancia identificada según el Diccionario de la Real Academia Española nos hace alusión a la prolongación que puede poseer alguna persona en torno a una situación, cosa o fenómeno.

Fijar la extensión que pueden tener la autoridad o los derechos y facultades de alguien.

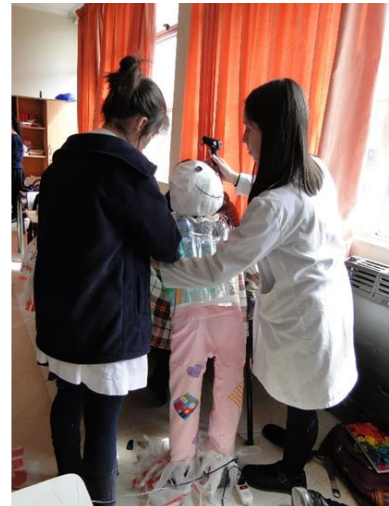
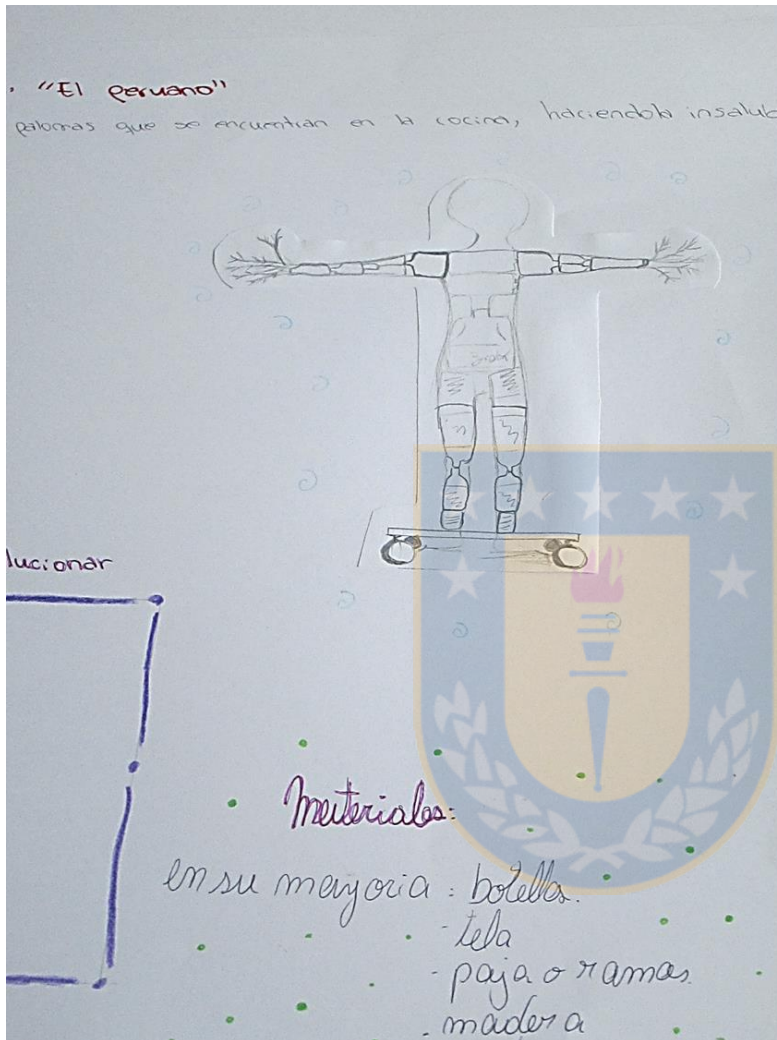
(RAE, 2001)

En términos Educativos se puede interpretar con las normas o prohibiciones que se aplican en actividades, acciones, entre otras dentro del aula. Siguiendo con esta misma interpretación el autor Elliot Eisner lo desarrolla según el criterio de cómo enfrentarse a ciertas restricciones dentro de las que un alumno debe trabajar para lograr estructurar su actividad:

(...) las restricciones impuestas deben ser abordables y dentro de las cuales es posible resolver un problema.

(Eisner, Eliot. 2002, p. 49)

De esta misma manera, limitar en sí al alumno, se dilucida como un beneficio para éstos, ya que deben recurrir a su ingenio para superar ciertas barreras, por lo que éste concepto pasa a ser clave para el proyecto de investigación.



Fotografía Independiente. (2016) Definición Visual de Limitación. Proyecto Tercero medio. *Espanta palomas*. Fotoensayo compuesto por dos fotografías digitales originales de los autores.

Observación participante

La observación participante es un instrumento metodológico utilizado para la obtención de datos en investigación, es una práctica sistemática de observación y recogida de datos que nos conduce a una comprensión e interpretación de la realidad estudiada desde una base empírica. Este modo de investigación permite prestar mayor atención a los actores ya que implica una interacción directa entre el investigador y los sujetos estudiados. Al mismo tiempo se puede visualizar aspectos y características de la educación propiamente tal, así lo expresa la autora Guadalupe Pérez, quién utiliza esta técnica en sus investigaciones:

La observación participante (...) permite visualizar y poner la atención sobre aspectos educativos desde una nueva perspectiva, de tal modo que puedan aparecer nuevas soluciones a los problemas educativos.

(Roldán y Marín 2012. Citado por Pérez G. 2015; 6)

Por ende, este tipo de instrumento implica un proceso de observación y al mismo tiempo un modo particular de aproximarse a la realidad estudiada, en base a una serie de interacciones de las personas presentes durante la observación así como un proceso posterior de análisis e interpretación de los datos obtenidos.



Fotoensayo Interpretativo. (2015) Definición Visual de Observador participante. *Observo y participo, clases de Artes Visuales.* Fotoensayo compuesto por dos fotografías digitales originales de los autores.

Investigación Educativa basada en las Artes Visuales

La Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales es una metodología que utiliza las estrategias propias de la creación artística para generar modos de investigación. Las imágenes son el instrumento principal a través del cual se realiza la observación, la recogida de datos, el análisis, la argumentación y las conclusiones.

A través de esta metodología se pueden concebir literalmente, aspectos y características de la educación. Esta visualización permite poner la atención sobre aspectos educativos desde una nueva perspectiva, de tal modo que puedan aparecer nuevas soluciones a los problemas educativos.

(Roldán J. y Marín Viadel, R., 2012. Citado por Pérez G. 2014; 6).

Éste tipo de metodología es competente para la investigación dentro de la Educación Artística ya que el rasgo distintivo es su objeto estudio, siendo temas, asuntos y problemas de la enseñanza y el aprendizaje de las artes y culturas visuales. Así lo Expresa el autor especialista en ésta disciplina: Ricardo Marín Viadel en su texto *La Investigación Educativa basada en las Artes Visuales o ArteInvestigación*. (2005)

La investigación en Educación Artística, aunque está abierta a cualquier enfoque o estrategia metodológica, es el espacio idóneo, no el único pero sí el más propicio, para desarrollar la ‘ArteInvestigación Educativa’ o ‘Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales’.

(Marín Viadel, R. 2005; 224)

Dentro de esta metodología se ponen en juego todos los métodos, los enfoques, estrategias, técnicas o los instrumentos de investigación que puedan ser útiles o conveniente para aclarar los problemas o resolver la preguntas que se hayan hecho, o también, para incitar a nuevos cuestionamientos y problemas dentro las Artes.



Fotografía Independiente. (2016) Definición Visual de Investigación Educativa basada en las Artes Visuales. *Cuadrículas triples con dos cámaras.* Fotografía digital original de los autores.



Introducción

El acto creativo implica la persona entera y la escuela es el principal responsable de promover este desarrollo.

(LOWENFELD)

Una de las principales riquezas de un país reside en los individuos creativos. El progreso debe quizá a la mayoría de sus realizaciones a las personas capaces de generar ideas, conceptos y objetos novedosos y útiles. Del reconocimiento de este hecho se deriva la atención que se ha dado correspondiente a ésta índole, donde numerosos estudios se han realizado con el objeto de conocer qué es la creatividad y cómo desarrollarla.

Así mismo, estas investigaciones se han dado paralelamente a las ideas de cada momento histórico que en la actualidad se difuminan entre los diferentes problemas que se relacionan con el hecho creativo. Así, diversos intentos de dar sentido a este tema, como Guilford o Torrance hasta, E. de Bono, M. Romo, y hoy por hoy, Ken Robinson (2001) entre otros. Todos ellos adentrándose en cómo la creatividad no es sólo una cualidad privilegiada de individuos excepcionales, sino como una cualidad humana que todas las personas tienen, al menos de manera potencial, que puede ser desarrollada con el adecuado aprendizaje y ser facilitada o dificultada por las condiciones contextuales y por la educación.

Conocer los factores o situación que pueden contribuir y alentar la actitud y la producción creadora es altamente importante para el educador ya que la escuela es el espacio que se abre a posibilidades de generar situaciones que promuevan o fomentan este rasgo de la persona.

(De la Torre 1987; 35)

Así las palabras de este autor, deberían hacerse latentes y prevalecer dentro de esta sociedad tan diversa en realidades, rasgos y circunstancias que acentúan a cada uno de los grupos humanos a los que se pertenece. Y para ello, es necesaria la creatividad a nivel educacional.

A través de este contexto educacional que surge esta investigación, donde el tema principal se funda bajo la experiencia vivida en uno de los establecimientos de carácter municipal ubicado en la ciudad de Concepción. La cual, poseía la característica de no realizar clases correspondiente a la asignatura de Artes Visuales, por lo que los alumnos carecían de este vehículo trascendental que permite fomentar y provocar una suave transformación hacia la propia intra-especialización y aumento de diversas cualidades positivas y saberes necesarios para el desarrollo personal íntegro. Así mismo, uno de los factores que inducía ésta situación, y que fue expresado por profesores, suponía la carencia de materiales que poseía el establecimiento por lo que (sin ser motivo afanoso) optaron por reemplazar esta rama de la educación por asignaturas que poseían mayor valor según la postura de las directivas de dicha entidad. Por lo que, en estos escenarios cargados de disociaciones son las que dejan lugar para plantearse interrogantes con respecto a las situaciones que se vivencian hoy en este país; ¿Cuál es la realidad de la Educación Artística actualmente? ¿En qué medida son diferentes los intereses y los objetivos de los distintos grupos de establecimientos a nivel local y nacional? ¿Cómo comunicar eficazmente la importancia del aprendizaje artístico? ¿Cuáles son los factores que influyen en formar las actitudes de los directivos y comunidad escolar sobre el valor de la Educación Artística? Y finalmente, ¿Qué tan importante son los materiales dentro de la enseñanza de la Educación Artística? ¿Son estos, una limitante para la enseñanza de esta rama del saber?

Esta última interrogante nos adentra hacia el objetivo primordial de la investigación, llevándonos, por un cuestionamiento e introversión encaminada hacia las limitantes y junto a ello, pensar en un vuelco eficaz, donde se produce una inquietante idea dirigida a que, en lugar de ser la falta de material una negatividad dentro de los establecimientos, se tome como un potencial foco donde se pueda transformar en un posible favorable para poner en jaque la creatividad del alumno. En este instante donde reaparece la palabra creatividad y junto a ello el cuestionamiento de la relación que posee con la educación artística sabiéndose que el vínculo entre ambas es primordial, inigualable e inevitablemente necesaria para el ser humano.

Por ende, la investigación se centra en una situación donde está en juego la creatividad, la Educación Artística y dentro de ésta, las limitaciones de material, de tal modo se presentará el desarrollo de una actividad didáctica basada en la limitación de materias primas aplicada a un curso correspondiente a un establecimiento municipal. Dicha actividad, junto a su proceso y resultado ha sido registrada y trabajada mediante la Metodología de Investigación en Educación Artística. Si bien es una forma de investigación más contemporánea y desconocida a diferencia de las cuantitativas y cualitativas, pero que permite elaborar un registro completo de la actividad que se está ejecutando, utilizando las artes como parte fundamental del proceso metodológico.



1. Definición del problema

Las sociedades del siglo XXI exigen cada vez más trabajadores creativos, flexibles, adaptables e innovadores y los sistemas educativos deben ajustarse a esta nueva situación. La educación artística constituye asimismo un medio para que los países puedan desarrollar los recursos humanos necesarios para explotar su valioso capital cultural. La utilización de estos recursos y este capital es vital para los países si desean desarrollar industrias e iniciativas culturales fuertes, creativas y sostenibles, las cuales pueden desempeñar un papel clave al potenciar el desarrollo socioeconómico en los países menos desarrollados.

(UNESCO, 2006. Citado por Marin Viadel R. 2011; 275)

En un momento como el actual donde las dimensiones de la sociedad en que vivimos tales como la política, economía y la educación se ven irrumpidas por el tecnicismo y la deshumanización, es necesario que surja un atalaya que nos haga recurrir a nuestras potencialidades para afirmarnos como personas independientes y dominadoras del mecanicismo, donde no veamos como única salida las soluciones ya previstas y cerradas sino que recurramos a nuestra creatividad para la búsqueda de éstas, pues según Elliot W. Eisner, profesor de Arte y Educación de Stanford, expresa que esta actitud creadora nos permite resolver situaciones para las que el conocimiento, los métodos y las tácticas ya existentes no ofrecen respuestas adecuadas, de tal modo podremos enmendar no solo problemas de nuestra vida cotidiana, sino que también cualquier otra situación imprevista.

En cuanto al mundo laboral en el que convivimos, es cada vez más competitivo y tecnificado donde las exigencias actuales están puestas tanto en el proceso como en el producto, siendo este último de gran valor tanto para empresas, ya sea en logros empresariales o productos comerciales, como para la sociedad en general. Dentro de la cual también participa la educación, en que no solo se habla de un capital humano, sino también de un proceso de aprendizaje tanto o más importante que el producto. Todo esto ha llevado a la pretensión de competir con la ventaja, de tal modo que se ha hecho indispensable contar con capacidades creativas, las cuales nos permitan diferenciarnos a la hora de abordar de la

mejor manera cualquier situación o *problema*¹ que se nos presente en un determinado momento. Así lo señala el autor Saturnino de la Torre en su texto: *Creatividad plural*, (1987) donde expone de manera clara la estrecha relación que existe entre tecnicismo y creatividad:

El concepto mismo de creatividad va ligado a una característica muy peculiar de nuestro siglo: el tecnicismo ¿Qué tiene que ver una cosa con la otra? El hombre del siglo XX ha llegado a profundizar y dominar gran cantidad de mecanismos materiales, plasmándolos en elementos útiles para la sociedad. Los inventos y descubrimientos se han multiplicado en todas las ramas del saber (...) El desarrollo del tecnicismo, inventos y descubrimientos llega a un grado tal de complejidad, que aspira a una teoría, a una formulación abstracta de sus realizaciones concretas. La creatividad sería la encarnación teórica que incluiría tanto el proceso como la personalidad y el resultado, en las diferentes formas de la actividad humana.

(De la Torre; 1987; 31)

Para el autor, De la Torre la creatividad es una cualidad que trasciende al individuo, es una actitud, un estilo de vida, una cultura, una forma de afrontar y resolver problemas, un bien que es necesario formar para el crecimiento social, de tal manera que la educación y la creatividad deberían ir de la mano. Así mismo lo expresa el autor:

La creatividad ha venido a formar parte de nuestra cultura contemporánea. No es un tema más de estudio, sino una opción de valor frente al que cabe tomar conciencia, conocimiento, aceptación, para llegar a su práctica educativa e integración en el comportamiento personal.

(De la Torre.1987; 22.)

Se debe preparar de un modo eficaz al alumnado para que logre dar respuesta a los cambios constantes y acelerados que se experimentan hoy. Esto demanda prepararlos para que se conviertan en personas que resuelvan situaciones imprevistas con la mayor creatividad, como lo señalan Maslow y Rogers; “Educar es liberar y potenciar el ser humano”. Así mismo Carlos Arribas, habla de la creatividad y la educación poniendo en

¹ Problema: “situación psicológica provocada por un conflicto al que la persona no puede hacer frente porque no sabe que es” (Ricarte, 1999. Citado por Marín T. 2010; 34)

manifiesto las exigencias de la creatividad para ofrecer nuevos caminos a planteamientos antiguos:

Las exigencias sociales, la demanda de la tecnología y sus campos profesionales (...) y cuantos condicionan el presente y el futuro de la vida humana, necesitan de la mente creadora del hombre.

(Arribas. Citado por De la Torre. 1987; 21)

No cabe duda de la importancia que ha tomado la creatividad siendo determinante en muchos aspectos de nuestra vida. Sin embargo no siempre somos seres creativos, lo que muchas veces puede interferir en nuestro desempeño laboral o personal, pero ¿Qué pasa si el verdadero punto de interés no es la creatividad, sino más bien el resultado de esta misma? ¿Será necesario ser creativo para obtener un resultado creativo?

Ricardo Marín Viadel señala lo siguiente:

La creatividad no es un fin sino un medio que permite mediante un proceso de elaboración encontrar soluciones a partir de lo existente.

(Marín R. 2005; 17)

En base a lo anterior es que esta investigación aportará algunos matices posibles de utilizar en diversas áreas para potenciar los procesos de elaboración presentes en la creatividad, de tal manera que podamos interferir ciertos caminos imponiendo límites que transformarán la manifestación final y nos dará como resultado un producto creativo. Ésto representaría un gran aporte ya que significaría que seríamos capaces de guiar el proceso para obtener resultados creativos sin necesariamente ser una persona creativa, dando mayores oportunidades y beneficios a quienes carezcan de ella.

1.1 Motivaciones personales y perfil del investigador

Hoy en día la educación se encuentra en un periodo donde la segregación² académica y socioeconómica³ es la mayor protagonista en el aula escolar. Para muchos establecimientos unos de los principales objetivos es la motivación para el desarrollo de la creación, estos emplean diversos métodos y técnicas, entregando al mismo tiempo una gama inmensa de materiales para que sus alumnos no se encuentren imposibilitados ante restricciones con respecto a esto, tomando como elemento imprescindible la libertad para el desarrollo significativo de la creatividad. Pero en otros casos se encuentran ante obstáculos económicos, en que muchas veces no poseen o no destinan recursos para explotar este ámbito del alumnado, donde pensando o creyendo que tras la disminución de materiales no podrán realizar actividades para un buen desarrollo tanto de las clases como de la creatividad. La mayoría de establecimientos que se encuentran en estas circunstancias son principalmente municipales en los que existe una escasez de materiales contemplados para la asignatura de Artes Visuales, por lo que muchas veces optan por eliminar y priorizar otras disciplinas, considerando que para desarrollar estas clases se les debe ofrecer un elenco de materiales plásticos, para que los alumnos puedan rendir satisfactoriamente dentro de ésta. Aun así la finalidad de esta técnica parece ser la de aflojar esta concepción, ya que el proceso creativo se puede activar ante la aparición de un problema. Así mismo la autora José María Ricarte define el concepto problema de la siguiente manera:

Una situación psicológica provocada por un conflicto al que la persona no puede hacer frente por que no sabe que es.

(Ricarte. 1999; 164)

² En su sentido más amplio, la segregación se refiere a la desigual distribución que poseen los diversos grupos sociales ya sea entre unidades de organización diferentes, entre zonas geográficas o en una combinación de ambos (James & Taeuber, 1985).

³ La investigación científica se ha preocupado de estimar empíricamente el grado de segregación socioeconómica de la educación chilena. En un estudio reciente -utilizando el Índice de Disimilitud de Duncan (para una descripción metodológica del Índice de Duncan utilizado, ver Valenzuela, Bellei & De Los Ríos, 2009)- se estimó que el grado de segregación socioeconómica de la población escolar chilena es relativamente alto, con valores del índice D cercanos o superiores a 0,5 para la población de menores recursos (también se encontró que al población escolar de mayores recursos está aun más segregada, con valores del índice D superiores a 0,6); además, se estimó que esta segregación ha tendido a aumentar en la última década y que es levemente mayor en la educación básica comparada con la educación media (Valenzuela y Compañía, 2010).

Al mismo tiempo expone:

Para dar respuesta al problema lo primero que se debería hacer es identificarlo (...) si el problema conlleva características para ser resueltos, es en ese momento cuando se activa el proceso mental para conseguir crear esas nuevas pautas de pensamiento.

(Marín T., 2010; 36)

Según lo expuesto, podemos considerar la falta de material como un posible problema tratable, en la que se convierta en una restricción impuesta en ciertas tareas a manera de estrategia de aprendizaje, es decir, como medio de desarrollo de habilidades cognitivas, que ofrecen al alumno oportunidades de investigación para resolver problemas, empujándolos hacia la reflexión y así promover la creatividad. Ya que según el autor Elliot Eisner, la creatividad se beneficia de ciertas limitaciones, siempre y cuando sean posibles de resolver, expresándolo de la siguiente manera:

(...) lo más probable es que un concepto desenfrenado de la expresividad dé lugar a una descarga de afecto y a una implicación irreflexiva con el material, en lugar de constituir un reto al que hay que hacer frente para conseguir un objetivo. La llamada «libre expresión» no es la manera más productiva de desarrollar la habilidad del niño para que piense con inteligencia sobre problemas en las Artes Visuales.

(Eisner, E. 2002; 47)

Entonces, es importante enfrentarse a ciertos impedimentos dentro de las que hay que trabajar pero siempre y cuando sean abordables, ya que ayuda a reestructurar la actividad, movilizar el ingenio y sensibilidad, así como la destreza técnica ya que, supone un reto a lograr.

1.2 Origen de la investigación

Reiterando lo dicho en apartados anteriores, pero con el anhelo de profundizar en la creatividad se describe lo que sucede en la enseñanza en el campo de las artes, donde en la asignatura propiamente tal, se logra detectar ciertas circunstancias en centros educativos (principalmente municipales) que dan por casi eliminada esta área por falta de recursos para la adquisición de materiales. Sin buscar nuevos caminos para superar esta situación, optan por priorizar otras asignatura, lo que conlleva imposibilitar al alumnado a vivenciar y conocer los beneficios psicomotriz, emocionales, cognitivos y dentro de éste, el desarrollo notable de la creatividad.

Por ende, es necesario investigar si la falta de recursos materiales más que un impedimento, se vuelve en una oportunidad para que los alumnos puedan activar su acción creadora y plantear modos de solución para las tareas que se le planeen y así desarrollar su creatividad para llevarlo a un modo personal en cualquier ámbito de su vida. Por lo que debería ser una tarea que todo educador debe plantearse y tratar de entregar y desarrollar a cada alumno, así lo expresa Joy P. Guilford, 1962:

Bienvenido sea el lógico entusiasmo de muchos educadores y educadoras por la creatividad. Ya que ha llegado a ser en pedagogía una de las palabras universalmente buenas, de modo semejante a como las expresiones dinámica y refuerzo han hecho furor entre los psicólogos en estos últimos años. Buenos son los entusiasmos, pero también es importante saberlos, dirigir y hacer que desempeñen una función importante.

(Guilford, 1976. Citado por Martínez N. y Compañía. 1992; 60)

Por tanto como educadores debemos incrementar la producción creativa de los alumnos porque todo individuo, en algún grado, tiene capacidad creativa susceptible de desarrollarse en la práctica, aunque en la mayoría de las personas las facultades creadoras deben ser cultivadas, y es necesario saber dirigir esa creatividad por senderos abiertos y en perpetuo dinamismo. De esta manera el autor Edward De Bono siendo éste escritor, psicólogo, entrenador e instructor en el tema del pensamiento y la creatividad

convirtiéndose en la autoridad mundial en técnicas de pensamiento creativo reitera lo expresado:

Si no fomentamos la creatividad, la capacidad creativa dependerá en un todo del talento “natural”. Pero si proporcionamos entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, podremos superar el nivel general. Algunas personas serán mejores que otras, desde luego pero todas habrán adquirido cierta capacidad creativa.

(De Bono. E. 1995; 66)

Todos llevamos dentro una potencialidad creativa, pero una mala educación hace que se malogre. Todo depende de los hábitos, la formación y las expectativas de cada individuo ya que nadie necesita una inteligencia excepcional para ser creativo. Al mismo tiempo la motivación es una parte importante de esto, lo que supone una inversión de tiempo y esfuerzo y un intento constante e individual. Con la educación artística y así mismo, a través de los educadores se logra una búsqueda hacia el progreso, un control de la armonización de las personas, se pesquisa la forma de vincular el arte con algo que les atraiga su atención e imaginación por medio de descripciones, noticias, sucesos locales, estímulos visuales, etc., un tipo de asociación por medio de la cual la clase Artes Visuales sea algo más que un aprendizaje de distintas técnicas, sino un medio para acercarse a temas de interés, el incentivo para lograr la disposición a detenerse a para observar lo que nadie se ha preocupado por observar. El simple proceso de prestar atención a hechos que normalmente son considerados como obvios es una poderosa fuente de creatividad ofreciendo frutos en forma de nuevas ideas.

1.3 Objetivos

Objetivo general

Comprobar el vínculo existente entre las restricciones de libertades representada por la escases de materiales y el potenciamiento de la creatividad en los educandos procedentes de entidades educativas municipales.

Objetivos específicos

- a) Investigar a alumnos de tercer año nivel medio de un establecimiento municipal.
- b) Aplicar actividades que restrinjan el uso de materiales.
- c) Promover el aumento y desarrollo creativo.
- d) Documentar el proceso realizado por los alumnos a la hora de enfrentarse a restricciones dentro de las tareas que se asignan para trabajar.
- e) Analizar si las restricciones impuestas obligan al alumno a movilizar su ingenio y sensibilidad, así como su destreza técnica y habilidad para resolver problemas.
- f) Descubrir si el alumno puede operar dentro de ciertos límites y a la vez trascenderlos.

1.4 Hipótesis

Las limitaciones de materiales que se presentan dentro de la asignatura de Artes Visuales, principalmente en establecimientos educativos municipales, en sí, son restricciones de libertad que benefician la creatividad del estudiante, ya que suponen un reto para éstos.

2. Metodología de la investigación

2.1 Definición de la metodología de investigación.

Como estrategia previa al inicio de cualquier investigación, se considera la metodología a escoger, pues esta decisión determinará también en gran medida los resultados obtenidos. De esta manera se opta por la Investigación Educativa basada en las Artes Visuales como intervención de investigación en rigor al desarrollo del proceso creativo en alumnos de establecimientos educacionales municipalizados.

Denominación:

Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales.

La investigación Educativa Basada en las Artes Visuales es un campo notablemente interdisciplinar, ya que se aplican métodos y técnicas de investigación originarias de disciplinas muy diversas: psicología, sociología, antropología, filosofía, historia del arte, estética, etc. Al mismo tiempo aprovechan los conocimientos profesionales de las diversas especialidades artísticas (arquitectura, cine, dibujo, fotografía, poesía, video, etc.), tanto para el planteamiento y definición de los problemas como para la obtención de los datos, la elaboración de los argumentos, demostración de las conclusiones y la presentación de los resultados finales. Por lo que esta metodología es una nueva forma de hacer investigación en ciencias humanas y sociales que trabajan de forma paralela y semejante a la creación artística. Según Ricardo Marín Viadel, uno de los mayores entendidos en esta metodología, lo define así:

Las Metodologías Artísticas de Investigación confían en el mestizaje, la simbiosis y la fusión entre dos territorios del conocimiento humano, la investigación científica y la creación artística (tradicionalmente alejados entre sí e incluso opuestos y enfrentados en cuanto a su objetividad, validez y veracidad), en sí, son un modo polémico y controvertido de hacer investigación que se encuentra en su fase inicial de desarrollo. (...) sus dos

principales objetivos son enriquecer las investigaciones sociales y educativas con la experiencia de las artes y hacer que las artes se interesen por los problemas de la investigación social y educativa.

(Barone y Eisner, 2012; Eisner, 2008; Marín Viadel, 2005; 2012; 14)

Por ende, el rasgo distintivo de esta metodología es su objeto de estudio, se dedica a los problemas educativos como lo son los de la enseñanza y el aprendizaje de las artes y culturas visuales, de manera que los datos, ideas, argumentos y conclusiones de esta investigación son fundamentalmente imágenes. Por lo que su propósito es ver (literalmente) mejor los problemas educativos, que nos fijemos (visualmente) en nuevos problemas educativos y que podamos imaginar nuevas soluciones educativas al pleno desarrollo personal y social. (Marín Viadel, 2012; 36)

Así, aprender a investigar en Educación Artística implica, básicamente, dos tareas complementarias según Marín Viadel:

- a) Una de tipo más teórico: hay que conocer, saber interpretar y valorar las investigaciones que se hacen actualmente en este campo del conocimiento.
- b) Otra de tipo más práctico: hay que usar correctamente las teorías, métodos, normas y hábitos de trabajo de la comunidad profesional investigadora en Educación Artística en nuestras propias investigaciones. (Marín R. 2005; 225)

En resumen, la Investigación Educativa basada en las Artes Visuales, agrupa al conjunto de metodologías de investigación que, inspiradas en las actividades profesionales de las Artes Visuales, se dedican a los problemas educativos, de manera que los datos, ideas, argumentos y conclusiones de esta investigación son fundamentalmente imágenes.

2.2 Fundamentos epistemológicos de esta metodología

La Investigación Educativa basada en las Artes Visuales se inició en la indagación en Ciencias Sociales a principios de los años 80 y se vincula a partir de un doble relación. Por una parte, desde una instancia epistemológica- metodológica, desde la que se cuestionan las formas hegemónicas de investigación centradas en la aplicación de procedimientos que ‘hacen hablar’ a la realidad; y por otra, mediante la utilización de procedimientos artísticos (literarios, visuales, preformativos, musicales) para dar cuenta de los fenómenos y experiencias a las que se dirige el estudio en cuestión.

Lo habitual no es diferenciar tres enfoques de investigación distintos sino únicamente dos: el cualitativo y el cuantitativo. Hasta ahora, el enfoque ‘artístico’ ha sido considerado como una sub-modalidad dentro de los enfoques cualitativos. Pero la Investigación basada en las Artes según R. Marín Viadel debería ubicarse en un área autónoma.

La Investigación basada en las Artes, aunque efectivamente ha sido alumbrada en el seno de los enfoques cualitativos, como desarrollo natural de algunas de sus líneas más arriesgadas y extremas, presenta tal multitud de novedades metodológicas que, desde mi punto de vista, provocan un salto cualitativo hacia un territorio nuevo e independiente.

(Marín, R. 2005; 228)

Es mucho más claro y oportuno distinguir, en lugar de dos, estas tres vías de investigación: la cuantitativo-científica, la cualitativo-humanística y la artística. Una de las primeras ventajas que presenta un modelo (de tres) es que permite visualizar de modo más claro las intensas y fluidas interrelaciones que se producen entre los tres ámbitos, como lo son cambios de dirección u orientación en la trayectoria que sigue un mismo problema de investigación. Otra ventaja es que permite localizar cada uno de los tres enfoques de investigación en la proximidad de los otros dos.

El enfoque ‘artístico’ de investigación está tan cercano al enfoque ‘cualitativo’ como al ‘cuantitativo’.

(Marín, R. 2005; 228)

Elliot Eisner propone una definición de la actividad investigadora en Educación Artística donde abre a todas las posibilidades e incita a descubrir nuevas:

Mi concepción de la investigación es amplia. Considero como investigación los esfuerzos reflexivos para estudiar el mundo y para crear modos de compartir lo que hemos aprendido sobre él. La investigación puede adoptar los modos que imitan las formas de las artes y humanidades o las de las ciencias naturales y sociales. Sus formas de representación de datos están abiertas a la invención. En definitiva, el valor de estas como investigación está determinada por el juicio de una comunidad crítica.

(Eisner, 1997. citado por Marín R. 2005; 226)

Así mismo, se puede apreciar el siguiente cuadro con cinco criterios básicos los que compara las posiciones de tres grandes enfoques metodológicos de investigación: Cuantitativo, cualitativo y artístico.

Enfoque :	Cualitativo	Cuantitativo	Artístico
Núcleo básico de interés metodológico:	Ciencias Naturales y Biomédicas.	Ciencias Humanas y Sociales.	Novela, teatro, poesía, cine, fotografía, música, danza, diseño, etc.
Principal estrategia demostrativa:	Demostración empírica.	Interpretación convincente.	Innovación emocionante.
Disciplina modelo	Psicología.	Etnografía.	Literatura.
Principal sistema de representación de datos y conclusiones :	Matemática, Estadística.	Lenguaje verbal, Narración	Cualidades estéticas de cualquier tipo de lenguaje: verbal, visual, musical, corporal, audiovisual, etc.
Períodos de vigencia:	Desde mediados del siglo XIX hasta la actualidad.	Desde finales de la década de 1960 hasta la actualidad.	Desde comienzos de la década de 1990 hasta la actualidad.

Figura 1.- Síntesis de los enfoques cuantitativo, cualitativos y artísticos en la investigación.

(Marín, R. 2005; 228)

Desde estas definiciones se puede realizar, de la mano de Barone y Eisner (2006), la siguiente caracterización de este tipo de metodología:

- Utiliza elementos artísticos y estéticos: Mientras que la mayoría de la investigación en Humanidades, Ciencias Sociales y Educación utiliza elementos lingüísticos y numéricos, la Investigación basada en las artes emplea elementos no lingüísticos, relacionados con las artes visuales.

- Busca otras maneras de mirar y representar la experiencia: A diferencia de otras perspectivas de investigación. Ésta no persigue la certeza sino el realce de perspectivas, la señalización de matices y lugares no explorados. Por eso no persigue ofrecer explicaciones sólidas ni realizar predicciones ‘confiables’, sino que pretende otras maneras de ver los fenómenos a los que se dirige el interés del estudio. (Barone y Eisner (2006). Citado por Hernández F. 2008; 94).

Es necesario hacer balance del recorrido iniciado, preguntándonos qué es lo que la metodología artística aporta a lo que sería un proyecto de repensar el sentido y finalidad de la investigación. Según palabras de Eisner:

Puede ser utilizado para capturar lo inefable, lo que resulta difícil poner en palabras.

(Eisner E. 1995. Citado por Hernández F. 2008; 108)

Según lo dicho, expone que las formas visuales nos permiten revelar aquello que sería difícil comprender a través sólo del lenguaje secuencial y de los números. Los métodos de indagación basados en las artes pueden ayudarnos a acceder a aquello que es elusivo de ponerse en palabras, como son los aspectos relacionados con nuestro conocimiento práctico, que de otra manera permanecerían ocultos, incluso para nosotros. (Hernández F. 2008; 108)

Así mismo expresa:

Por medio de metáforas y símbolos, se puede mediar teoría de manera elegante y elocuente.

(Eisner E. 1995. Citado por Hernández F. 2008; 108)

En tales manifestaciones artísticas concentra una multiplicidad de significados que pueden utilizarse para evocar la complejidad del trabajo y las contradicciones que lleva consigo las artes propiamente tal.

Puede ser más accesible que muchas formas de discurso académico.

(Eisner E. 1995. Citado por Hernández F. 2008; 110)

De esta manera, las formas artísticas de representación plantean un desafío refrescante y necesario frente a las formas del discurso académico. La utilización de códigos y expresiones visuales hace que sean más accesibles abriendo nuevas posibilidades al debate y al hacer pensar.



2.3 Orígenes históricos y disciplinares

Las investigaciones en Educación Artística constituyen un espacio muy heterogéneo y de límites bastante difusos. Por ejemplo, en el ámbito de América Latina es muy frecuente que la investigación en Educación Artística comprenda el conjunto de las enseñanzas de todas las disciplinas artísticas: la música, la danza, el teatro, las Artes Visuales, etc.; mientras que en Europa y Estados Unidos de Norteamérica el mismo término únicamente hace referencia a la enseñanza de las Artes Visuales. Así mismo, muchos investigadores conjugan su dedicación a la Educación Artística con otras actividades, no solo docentes, sino con la creación artística (exposiciones, comisariados, etc.) o investigando en territorios contiguos, ya sea la educación, la estética, psicología, sociología o la crítica de arte.

Para R. Marín Viadel las primeras investigaciones publicadas sobre Educación Artística seguían muy directamente los modelos dominantes en las primeras décadas del siglo XX, recurriendo sistemáticamente al uso de “test” y pruebas objetivas en estudios descriptivos, longitudinales y correlacionales sobre capacidades artísticas (especialmente el talento para el dibujo y la capacidad creativa), y su relación con el rendimiento escolar general (Lowenfeld, 1939; Manuel, 1919. Citado por Marín, R. 2005).

A mediados del siglo XX, la mayoría de los principales proyectos de investigación estuvieron dirigidos al desarrollo de modelos curriculares innovadores, abordando de una manera sistemática la amplitud y complejidad del aprendizaje artístico en los sucesivos cursos del sistema escolar, especialmente durante los años de escolaridad obligatoria. (Barkan, 1965; Kern, 1970. Citado por Marín R. 2005) La innovación y el desarrollo curricular continúan siendo en la actualidad uno de los principales temas de investigación en Educación Artística, al fin y al cabo se trata de uno de los problemas que tanto intelectualmente, como por su gran interés educativo y su amplia repercusión social son más distintivos en los intereses de investigación de las didácticas del currículum escolar.

El desarrollo más importante de las investigaciones en Educación Artística se ha producido durante las dos últimas décadas del siglo XX y continúa creciendo exponencialmente en la actualidad.

(Marín, R. 2005; 223)

Según Elliot W. Eisner el origen de la Investigación en Educación Artística debe situarse en 1993, debido a que fue en ese año cuando a los miembros de la Asociación Americana de Investigación Educativa (AERA) ofreció por primera vez un curso de Investigación basado en las Artes. El curso tuvo lugar en Stanford como en la universidad estatal de Arizona. Igualmente expresa el autor:

Mi propósito al organizar el curso provenía de la tensión que sentía personalmente entre ser académico y ser alguien inmerso en las artes. Ésta, estaba relacionada con la idea de que las artes podrían ser utilizadas de un modo productivo para ayudarnos a comprender más imaginativamente y más emocionalmente los problemas y prácticas que merecen atención en nuestra escuela.

(Eisner, 2008. Citado por Marín Viadel, R. 2012; 17)

Así mismo R, Marín V. expresa en su artículo *Las investigaciones en Educación Artística y las Metodologías Artísticas de Investigación en Educación: temas, tendencias y miradas*. (2011), que durante los últimos diez años se han consolidado los principales temas y metodologías de investigación. Dentro de esto, dedicado a las propuestas de investigación de los organismos y asociaciones internacionales, se destaca la Asociación Americana de Investigación Educativa (AERA – American Educational Research Association) considerada como la Asociación de Investigación Educativa más prestigiosa en la actualidad. En ésta, hay “Grupos de Interés Especial” en torno a temas muy específicos. Seis de estos grupos están dedicados a temas de Educación Artística: dos de ellos tratan el conjunto de los problemas de investigación de las Artes y la Educación, tanto desde un punto temático como metodológico; y cada uno de los otros cuatro grupos está dedicado a una especialidad artística. El grupo denominado “Investigación Educativa basada en Artes” [Arts-Based Educational Research] trabaja sobre el desarrollo de esta nueva metodología que observa la educación a través de un punto de vista artístico. (Marín Viadel. R. 2011; 278)



Serie fotográfica. (2016) Retratos de los principales investigadores en Metodologías de Educación Artística. (Izquierda) María Moreno; (centro izquierda) Ricardo Marín V.; (centro derecha) Joaquín Roldán); (derecha) Elliot Eisner.

2.4 Principales autores/as

La investigación se remonta muy atrás en el tiempo. María Moreno estudiosa en esta área, expresa cómo ha evolucionado hasta nuestros días, ejemplificando algunos autores que han ayudado a definir el significado de éste tipo de investigación. Esto son: Barone, Eisner, Leggo, Grauer, Irwin, Gouzouasis, Huss, Cwikel, Mason, Sclater, Silverman, Kapitan, Hervey, McNiff, Allen, Linesch, y a su vez nos induce a creer que ya son muchos investigadores en este campo y que la comunidad está abierta a nuevas publicaciones. Así mismo unos de los más destacados y que siguen vigentes son Ricardo Marín Viadel junto a Joaquin Roldan, el cual se expresa en las siguientes palabras:

(...) En la actualidad, solo por nombrar algún ejemplo, artículos como “La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación”, de F. Hernández (2008), supone un exhaustivo recorrido por las raíces y ramificaciones del ámbito. Y Ricardo Marín y Joaquín Roldán (2012) recogen en el libro “Metodologías artísticas de Investigación en Educación”, el conjunto del trabajo que vienen desarrollando desde hace tiempo y donde exponen fundamentalmente los principios de la investigación artística de manera visual, haciendo palpable lo que se predica.

(Moreno, M. 2014; 4)

De esta manera R. Marín Viadel y Joaquín Roldán han presentado variadas investigaciones con respecto a este tema y sus variantes tales como *4 instrumentos cuantitativos y 3 instrumentos cualitativos en Investigación Educativa basada en las Artes Visuales*. (2014) Donde el objetivo principal de este artículo es metodológico: describir y justificar los siete instrumentos fotográficos específicos de Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales. “Estos instrumentos deben estar fundamentados en dos territorios: por un lado, en las técnicas e instrumentos de investigación que ya están usándose en la investigación educativa y en las ciencias humanas y sociales; por otro lado, en las técnicas e instrumentos de creación contemporánea en las Artes Visuales”. Expresa el autor.

Por consiguiente otro texto de características importantes relacionado a esta metodología publicada el 2011 en Puerto Alegre, Brasil. Lleva por nombre: *Las Investigaciones en Educación Artística y las Metodologías Artísticas de Investigación en Educación: temas, tendencias y miradas* donde el principal objetivo de este trabajo es ofrecer una descripción visual y escrita de algunos problemas y teorías, de algunas de las investigadoras e investigadores, y de los hallazgos y resultados, tanto en el panorama internacional como en el contexto de las universidades españolas, de las investigaciones que se están llevando a cabo actualmente en el campo de la Educación Artística.

También el autor, Elliot Eisner, profesor de la Universidad de Stanford, es una de las figuras cuyas contribuciones han sido, y continúan siendo, más decisivas en el surgimiento y desarrollo de esta investigación. Su aportación se ha desplegado en tres direcciones perfectamente complementarias: epistemológica, metodológica y político-institucional. A lo largo de las dos últimas décadas, Eisner ha argumentado, en diferentes trabajos, las cualidades propias del conocimiento artístico, estableciendo sus relaciones de afinidad o diferencia con los modos de conocimiento científico, y proponiendo criterios adecuados de valoración de la calidad de las Investigaciones basadas en las Artes.

Por consiguiente R. Marín Viadel propone una síntesis con respecto a las principales ideas de Eisner (2005; 251) estas son:

- La Investigación Educativa Basada en las Artes se sitúa en la última frontera de los debates e indagaciones sobre metodologías de investigación.
- Es necesario explorar el potencial de otras formas de (re) presentación de datos en la investigación educativa que iluminen, descubran y amplíen los problemas educativos.
- El problema de las formas de (re) presentación de datos en la investigación educativa no es un problema formal, sino metodológico.

Desde un punto de vista metodológico, Elliot Eisner, trata de analizar y comprender en profundidad la práctica educativa.

Siguiendo con este tema, las publicaciones más actuales se han dado en la ciudad de Barcelona, España donde reiteradas conferencias han hecho hincapié a esta metodología.

La 1ª Conferencia sobre Investigación basada en las Artes e Investigación Artística tuvo lugar en Barcelona el 31 de enero y el 1 de febrero de 2013. Se presentaron las publicaciones de trabajos sobre la Investigación Basada en las Artes y la Investigación Artística: Reflexiones desde la frontera del arte y la investigación. Por lo que esta primera Conferencia ha constituido un avance decisivo en este campo.

La 2ª Conferencia, tuvo lugar en Granada, del 27 al 30 de enero en el Palacio de la Madraza y en la Fundación Euroárabe, mantuvo un formato de intervenciones adecuado para que todas las personas participantes donde puedan interactuar de forma abierta y horizontal en todas las actividades.

Esta Conferencia fue dividida en dos partes, para facilitar más tiempo al debate de cada comunicación o proyecto. La primera parte, da prioridad a proyectos de tesis de

máster y doctorado en proceso o recientemente concluidas. La segunda parte, da prioridad a las investigaciones y proyectos del profesorado y profesionales.

Los tres principales objetivos de esta 2ª Conferencia fueron:

- 1) Explorar y debatir el desarrollo actual de la Investigación basada en las Artes y de la Investigación Artística en las diferentes especialidades artísticas: Artes Visuales, música, literatura, performance, teatro, etc.
- 2) Profundizar en las intersecciones entre las metodologías cuantitativas, cualitativas y artísticas de Investigación en las artes y en las ciencias humanas y sociales.
- 3) Identificar tendencias y problemas en el desarrollo de estrategias de investigación características de la Investigación basada en las Artes y de la Investigación Artística, tales como la A/r/t/ografía⁴, Investigación basada en la Práctica Artística, etc.

Además de dichas conferencias que actúan en base a la reflexión de la metodología existe la UNESCO⁵. La cual, es una organización gubernamental que para los temas relacionados con Educación Artística normalmente trabaja en colaboración con otras organizaciones no gubernamentales internacionales que corresponden a diferentes especialidades artísticas (música, danza, teatro, entre otras.) Las organizaciones correspondientes al área de las artes visuales corresponden a: la Sociedad Internacional para la Educación a través del Arte (INSEA). Ésta es la organización internacional de los profesionales de la enseñanza de las Artes Visuales, en su gran mayoría profesoras y profesores de todos los niveles de enseñanza. Cada tres años INSEA convoca su congreso mundial. Durante los dos días anteriores al congreso general se organiza un pre-congreso dedicado específicamente a la investigación. (Marín, R. 2011; 219)

⁴ A/r/t/ografía Visual, en concreto es la triada artista-investigador-docente

⁵ UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Se dedica a ayudar a las naciones a gestionar su desarrollo mediante la preservación de los recursos naturales y culturales.

2.5 Temas en que se utiliza habitualmente la metodología de investigación.

La Investigación Educativa basada en las Artes y la Investigación Artística son dos territorios muy dinámicos y controvertidos situados en la intersección entre la investigación científica y la creación artística.

En Educación Artística, con muy escasas excepciones, son las instituciones universitarias su nicho propio y característico de desarrollo. Así lo expresa R. Marín Viadel:

La mayoría de las investigaciones que se hacen en Educación Artística son tesis de master o de doctorado y la mayoría las hacen personas que trabajan como profesionales de la docencia: profesores y profesoras de cursos o materias artísticas en todos los niveles de enseñanza sobre temas que normalmente están directamente vinculados a su práctica profesional.

(Marín, R. 2005; 224)

De esta manera, el autor expresa también que el actual panorama investigador en Educación Artística podría caracterizarse por tres rasgos sobresalientes:

- a) Multiplicidad temática: Hay una gran variedad y diversidad de temas de investigación que interesan en Educación Artística.
- b) Eclecticismo metodológico: Cualquier estrategia, enfoque o técnica de investigación puede arrojar resultados interesantes sobre diferentes problemas.
- c) Pluralismo epistemológico: Las concepciones sobre el conocimiento están abiertas a un amplio abanico de posibilidades que pueden convivir cooperativamente.

De tal forma existen autores que utilizan esta metodología como es el caso de Jaime Mena de Torres, de la Universidad de Granada. Quien usa el “Comentario visual⁶” para plantear un doble discurso, tanto visual como textual. En su artículo *El comentario visual en*

⁶ Comentario visual: Una imagen visual presenta una descripción o reflexión sobre algo que es difícil de verbalizar, o que incluso es prácticamente imposible de verbalizar como son, por ejemplo las sensaciones (Varto. 2011, citado por Mena, J. 2014; 8) El comentario visual en la investigación en educación. Universidad de Granada, España.

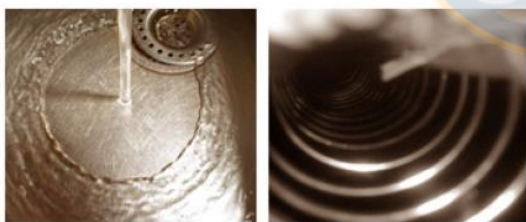
la investigación en educación (2014), analiza las posibilidades que éste presenta como instrumento de investigación en educación.

Así mismo, Amalia Mora García, investigadora de la Universidad de Granada, realiza un proyecto de análisis de la técnica del Fotodiálogo como método de enseñanza artística desde una perspectiva a/r/t/ográfica de investigación educacional. Este proyecto lleva el nombre de *El Fotodiálogo como instrumento didáctico de enseñanza, comunicación y desarrollo personal e interpersonal; Análisis de estado y propuesta de una web de diálogo por medio de arte*. (2013)

(...) el uso del Fotodiálogo, que se presenta con la propuesta de una web diseñada a modo de red social para aulas de todo el mundo, a través de la cual los usuarios y usuarias dialogarán a través de preguntas y respuestas artísticas, que abarquen tanto la fotografía como el resto de las artes (pintura, escultura, ilustración, video, literatura, música, etc.)

(Mora, A. 2013; 251)

Este proyecto se exhibe como instrumento didáctico de enseñanza, comunicación y desarrollo personal e interpersonal, así como el análisis de estado y propuesta de una web de diálogo por medio de arte⁷.



Ejemplo de fotodiálogo. Fragmento de fotodiálogo. Genet R. y Garcia G. (2011).



Fragmento de fotodiálogo. Ortega J. y Mora A. (2012). Proyecto parte empírica.

De esta manera se ejemplifica como esta metodología ha ido evolucionando a través del tiempo, apoderándose así, de estrategias de investigación tanto dentro de la educación como en otras materias.

⁷ Mora A. (2013). *El Fotodiálogo como instrumento didáctico de enseñanza, comunicación y desarrollo personal e interpersonal; Análisis de estado y propuesta de una web de diálogo por medio de art*. Universidad de Granada. Granada. España. Link de búsqueda www.dialogodeimagenes.org

2.6 Características generales principales de dicha metodología.

Aprender a investigar en Educación Artística implica, básicamente, dos tareas complementarias según R. Marín Viadel:

- a) Una de tipo más teórico: Conocer, saber interpretar y valorar las investigaciones que se hacen actualmente en este campo del conocimiento.
- b) Otra de tipo más práctico: Usar correctamente las teorías, métodos, normas y hábitos de trabajo de la comunidad profesional investigadora en Educación Artística en nuestras propias investigaciones. Para conocer cuáles son las investigaciones en Educación Artística, (quiénes las hacen, qué temas preocupan, qué métodos son los más socorridos, qué grado, etc.).

Así mismo para comprender las trayectorias intelectuales que han conducido los enfoques ‘artísticos’ de investigación, y concretamente a la ‘Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales’ o ‘Arte Investigación Educativa’, es conveniente seguir tres líneas de desarrollo que han discurrido en paralelo, aunque con frecuentes zonas de contacto, especialmente cuando se mencionan algunos antecedentes clásicos:

- a) La primera es la ‘Investigación Basada en Imágenes’.
- b) La segunda es la recuperación de la subjetividad tal y como proponen algunas de las estrategias de investigación ‘Cualitativa’, tales como las Narrativas Personales o la Autoetnografía.
- c) La tercera es la ‘Investigación Basada en el Arte’.

Según este mismo autor, unos de los rasgos más prominentes que caracterizan este método de investigación educativa son:

- a) Las estrategias de indagación: Son las propias de las artes y culturas visuales. El método se basa o fundamenta en los procesos de creación de imágenes típicas de las diferentes especialidades y disciplinas de las Artes Visuales.

b) Problemas que se abordan: Son problemas educativos en general y los de la Educación Artística en particular. No se trata tanto de inventar nuevos estilos o formas artísticas, sino que se están aprovechando los modos propios del conocimiento artístico para esclarecer los problemas de la educación.

c) Los lenguajes y formas representacionales prioritarias son los visuales: La fotografía, el dibujo, el video, el cine, la pintura, la escultura, la arquitectura, la animación, el diseño gráfico, el cómic, la cerámica, la publicidad, los sistemas multimedia, etc.

d) Los criterios de calidad: Su objetividad, veracidad, validación, verificabilidad, etc., corresponden a los que se utilizan habitualmente para valorar la calidad de las Investigaciones Educativas y la calidad de las principales obras de las Artes Visuales.

Las metodologías de Investigación Educativas consideran que cualquier aspecto o elemento de una investigación es posible de presentar mediante imágenes visuales, ya sea el marco teórico, la enunciación del problema, la contextualización o los resultados. De ahí que una de las mayores críticas contra este tipo de investigación radica en que están centradas en las imágenes visuales y que las partes escritas podrían tener un carácter secundario e incluso residual. Para las Investigaciones en Educación Artística el lenguaje verbal como el lenguaje visual son equivalentes y complementarios. Las imágenes visuales no se solapan con el lenguaje verbal; y los discursos verbales pueden interpretar las imágenes, pero no pueden copiarlas ni sustituirlas (Foucault, 2009. Citado por Marín R. 2005).

2.7 Técnicas de observación y recogida de datos e instrumentos metodológicos.

Dentro del proyecto realizado para la recolección de datos se tomó como técnica de indagación la *Observación participante en la Investigación Educativa Basada en las Artes*. Ésta ha sido utilizada frecuentemente en metodologías cualitativas de investigación como estrategia de recogida de datos. Uno de sus objetivos principales es la comprensión, descripción e interpretación de los casos estudiados a través de una participación, por parte del investigador, durante todas las acciones realizadas.

La observación participante como técnica, estrategia o método de recogida de datos ha sido manejada frecuentemente en diferentes disciplinas como la antropología, la etnografía o la sociología, entre otras.

La observación participante nos aproxima al sujeto, objeto, o realidad investigada permitiéndonos construir un vínculo directo con el aspecto o persona investigada. En este caso, esta relación nos da acceso a la posibilidad de conocer en profundidad algunas características del sujeto investigado.

(Pérez G. 2014; 5)

Esta interacción entre investigador-investigado genera en el primero (investigador) un nivel alto de participación. A través del modo en que se relaciona construye unos vínculos capaces de hacerle entender de forma más profunda y mejor aquello que está estudiando.

Esta técnica implica un proceso de observación, un modo particular de aproximarse a la realidad estudiada por parte del investigador, una recogida de notas y apreciaciones, una serie de interacciones entre el investigador y el sujeto investigado, el contexto, la actividad de las personas presentes durante la observación, etc., así como un proceso posterior de análisis e interpretación de los datos obtenidos.

Así mismo, se operará mediante la fotografía, recopilando clase a clase información para la interpretación de resultados a través de ésta. Por ejemplo se toma la obra fotográfica

de David Hockney (1937), importante pintor, proyectista, escenógrafo, impresor, y fotógrafo considerado uno de los artistas británicos más influyentes del siglo XX, el cual plantea un modo particular de mirar e interpretar los contextos y las personas.

Estudiar a un docente universitario a través de una metodología basada en el estilo de Hockney determina la necesidad de estructurar y reflexionar en torno a cómo se va a desarrollar tanto la observación, la toma de notas, como la elaboración del informe final de investigación.

(Pérez G. 2014; 7)

Hockney nos hace entender la mirada fotográfica como un medio capaz de proporcionarnos una nueva manera de describir, contextualizar y destacar objetos, personas y actitudes que pueden ser muy útiles para la observación participante.

El proceso de análisis y composición de los datos fotográficos obtenidos se realizará mediante la elaboración de fotocollages, que es la yuxtaposición de fotografías donde se muestran espacios, personas y momentos de un modo particular. En estos ensamblajes visuales proponen una mirada fragmentaria a través de la cual se logra recorrer los detalles que sumados configuran la escena retratada que pueden basarse en aquellos elaborados inmediatamente después de cada sesión, o ser completamente nuevos.

Los fotocollages pueden tener un carácter descriptivo o un carácter fundamentalmente interpretativo. En cada fotocollage se establece un recorrido visual dentro de la propia imagen en la que desde los elementos mínimos accedemos progresivamente hacia el contenido general expuesto en la imagen. Esta estrategia visual nos permite atender tanto a elementos periféricos como a aquellos más determinantes para la argumentación visual de las ideas.

(Pérez G. 2014; 17)



Ejemplo de fotocollage⁸. Pérez, G. (2010) A lo largo del aula. Compuesto por 36 fotografías.

A través del ensamblaje de las imágenes tanto de las acciones, el contexto humano y material o las relaciones interpersonales, es como se da forma al contenido en un fotocollage.

Este método de composición, reflexión y presentación de las observaciones nos permite crear un análisis en el que se puede reconstruir fotográficamente descripciones, analogías, comparaciones y metáforas visuales. Estas composiciones visualizan detalles del contexto y muestran simultáneamente aspectos significativos del docente, de su alumnado, de su contexto, de sus relaciones, sus actitudes, su manera de trabajar, etc.

(Pérez Cuesta G. 2014; 18)

Entonces, utilizando la técnica escogida o fotocollages de David Hockney, nos permite captar a través de detalles significativos la multiplicidad de tiempos, los espacios, enfoques y las perspectivas con las que posteriormente se debe describir, analizar, valorar e interpretar la observación. Tomar notas a través de un medio visual basándonos en una metodología artística permite visualizar con efectividad los procesos y los temas de interés de la observación. Sumado a esto, se incorpora la *Serie secuencia descriptiva* donde poseen el mismo fin que el fotocollage. Se organizan dos o más fotografías de manera cronológica y transmiten las acciones de un proceso de la investigación. (Genaro, N. 2013:57)

⁸ Pérez, C. Guadalupe. (2014) *La Observación Participante en la Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales a partir David Hockney*. Universidad de Granada. Granada. España.



Ejemplo de serie secuencia descriptiva⁹. Castillo, J. (2013) Caja de tesoros. Serie compuesta por tres fotografías digitales de la autora.

Al mismo tiempo, se utilizará la *Fotografía independiente* en aquellos casos que las imágenes se presentan por sí solas, donde una única imagen transmite aquello que interesa y aporta al proyecto. (Genaro, N. 2013:58)



Ejemplo de fotografía independiente¹⁰. Genaro, N. (2010) Autorretrato triple con dos cámaras.

⁹ Castillo, J. (2013) *Patrimonio Cotidiano. Experiencias en torno a la observación y valoración del patrimonio personal*. Universidad de Granada. Granada. España.

2.8 Adaptaciones o modificaciones

Para la realización del estudio, el foco de investigación se centrará en el aula de clases, procurando captar, los movimientos, participación, avance y desempeño. El periodo de observación será de forma sistemática, regular y con la continuidad temporal dentro de un semestre académico en un establecimiento de dependencias municipales. Dicho tiempo es importante para familiarizarse con el escenario y poder establecer una relación de confianza con el profesor observado y los participantes con los que comparte escenario.

En esta investigación se aplicarán actividades a las alumnas de tercer nivel de enseñanza media según el programa de estudio del Mineduc (2012), correspondiente a la segunda unidad: *Reconociendo el diseño en la vida cotidiana*.

2.8.1 Actividad:

Realizar un proyecto personal de diseño y elaboración de objetos que den respuesta a una necesidad, utilizando solo materiales no tradicionales.

Siguiendo el objetivo de esta unidad “Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación”, se reformulará y empleará un proceso estratégico para llevar a cabo la investigación que tiene como fin promover el aumento y desarrollo creativo según importantes restricciones de libertad impuestas en los materiales.

En primer lugar las alumnas deberán desarrollar de manera individual una guía que les permita reflexionar e identificar ciertas necesidades o carencias presentes en los objetos de su entorno, en cuanto a calidad del diseño, funcionamiento y utilidad. Posteriormente se trabajará en grupos perfeccionando y desarrollando una de las ideas, procurando adaptarla a la realidad, a modo que sea factible de realizar y de respuesta a la necesidad identificada.

¹⁰ Genaro, N. (2013) *El Auto retrato fotográfico como herramienta educativa*. Editorial de la Universidad de Granada. Granada. España.

Esta condición referente a la mezcla de trabajo individual y en grupo tiene como propósito generar ideas estimulantes y provocativas en una especie de reacción en cadena. Así lo señala el autor Edward De Bono en su libro que lleva por título *El pensamiento creativo* (1995):

Creo que desde un principio el trabajo debe ser individual para logra generar ideas y nuevas orientaciones. Ya que si se obliga a trabajar en grupo desde las primeras instancias, posiblemente no podrá desarrollar tales ideas, porque la “sensatez” del grupo rechazará la nueva idea, obligándola a retroceder hasta ubicarse en los límites de lo aceptable. En este sentido una vez generadas, un grupo puede resultar muy eficaz para desarrollarlas y llevarlas por rumbos que el creador no había imaginado.

(De Bono. E. 1995; 80)

Todo esto indica que hay que construir a partir de una base y la mejor manera para ello, es de forma individual, para posterior a ello cavar dentro de la misma pero aún más profundo y todo esto se logra a través del trabajo grupal.

Una vez seleccionada y evaluada la idea, deberán trabajar en la realización de una ficha descriptiva, la cual tendrán que incluir todas las especificaciones necesarias para la elaboración del objeto que se pretende crear o mejorar. Ésta herramienta potenciará el diseño que se quiere para producto, ya que revela un mapa con las rutas claramente señaladas para conseguir el propósito predeterminado. Así lo expresa el mismo autor:

El diseño contiene un elemento visual, que utiliza la información y también la lógica. Además necesita de la creatividad para proponer conceptos posibles y cambiar las percepciones existentes, ya que a veces nos quedamos atascados en un problema debido a nuestra manera fija de considerar los hechos.

(De Bono. E. 1995, p. 110)

Después de presentar dicha ficha la cual sirve para “dar forma” a las exigencias planteadas, se dará la instrucción de comenzar la construcción del objeto. Para su estructura las alumnas no podrán ocupar ningún tipo de material de librería, excepto el uso de la cola fría o silicona que les permita unir las partes. En base a lo anterior suponen

como materiales de librería los siguientes: papel, cartón, pinturas, palitos maqueteros, goma eva, greda, arcilla, entre otros. El fin de esta condición es presentar una provocación siendo una de las técnicas propias del pensamiento lateral¹¹. Así como lo expresa De Bono:

Se necesita presentar una provocación que no existe y que quizá no podrá existir en la experiencia. El objetivo de esta técnica consiste en apartarnos de la pauta de percepción normal y colocar nuestra mente en una situación inestable, desde la cual podamos avanzar hacia una nueva idea.

(De Bono. E. 1995, p. 76)

De esta manera, esta técnica incitará a que las alumnas encuentren las ideas necesarias logrando escapar del pensamiento habitual que toda persona posee para la creación del objeto.

Para la recopilación de datos dentro de estas clases, se hará a través de la colaboración de un fotógrafo (puede ser también un profesor fotógrafo observante), esto debe tener las características de un fotocollage como bien se explicitó anteriormente.

A través de esta presencia discreta, se participa igualmente de ciertas situaciones, permitiendo ser un elemento más del contexto analizado, lo que establece cierto grado de relación con los sujetos investigados. Así como él emplea este medio, el investigador también tendrá que ir identificando información relevante para ella; como si el alumno puede operar dentro de ciertos límites y a la vez trascenderlos, o si en realidad los estudiantes necesitan para sus estudios los retos de las restricciones, lo más importante es la relación que existe entre las restricciones de libertad y el aumento de la creatividad en alumnos.

¹¹ El “pensamiento lateral” tiene su definición en el *Oxford English Dictionary*, que es la autoridad del idioma inglés, sucedido en 1967. Comprende lo siguiente: “Tratar de resolver problemas por medios no ortodoxos o aparentemente ilógicos”. Los métodos pueden parecer “ilógicos” en comparación con la lógica normal, pero fueron elaborados según la lógica de los sistemas constructores de pautas donde, por ejemplo, la provocación es una necesidad. (De Bono. E. *El Pensamiento Creativo*. 1995; 96)

2.9 Procedimientos o sistemas de análisis y validación de los datos

Como instrumentos o estrategias de documentación de eventos se utilizó el Diagrama Visual de Barra Horizontal donde R. Marín Viadel expone en su Artículo *Cuatro instrumentos cuantitativos y tres instrumentos cualitativos en educación Educativa basada en las Artes Visuales* (2014) sobre esta herramienta:

Es un instrumento de investigación basado en las Artes Visuales que ordena los datos por filas, se pueden observar como éstos tienen un carácter fundamentalmente descriptivo, en el que se puede diferenciar características sobre el contexto, una actividad, acción realizada por el docente o descripción de diferentes detalles.

(Marín R. 2014; 20)

Las imágenes deben aparecer ordenadas horizontalmente siguiendo el orden temporal en que fueron realizadas. De modo en que cada tabla reproduce todas y cada una de las fotos que se realizan durante una clase. También nos muestra la distribución de frecuencias general del grupo y podemos observar con facilidad cuándo se produjeron las imágenes. Simultáneamente ésta tabla nos informa del número de fotos totales, de la escala temporal.

Todas éstas variables tienen un correlato numérico y por tanto se trata de datos que podrían tener un tratamiento estadístico y gráfico. Por eso consideramos que éste instrumento es cuantitativo porque es capaz de tratar datos numéricos según reglas estadísticas.

(Marín R. 2014; 22)



Ejemplo de diagrama visual de barra horizontal¹². (2014) Pérez, G. Tercera sesión con Puri, analizada por colores. Tabla visual compuesta por 81 fotografías.

De esta manera, la tabla tiene cualidades estéticas en su propia configuración como imagen que ayudan a su lectura y a la realización de valoraciones y análisis sobre su contenido aportando para la realización de los fotocollage.

Al mismo tiempo, para la exposición de ideas visuales explicativas se optó por la *Serie Muestra*, la cual reúne varias imágenes que tienen en común el contenido o la temática que plantean, constituyendo un ejemplo de análisis descriptivo comparativo, puesto que se parecen entre sí. (Genaro, N. 2013; 58)

¹² Pérez, C. Guadalupe. (2014) *La Observación Participante en la Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales a partir David Hockney*. Granada. España.



Ejemplo de Serie muestra¹³. Genaro, N. (2013) Mirando y haciendo fotos. Serie compuesta por tres fotografías digitales de la autora y cuatro citas indirectas (arriba) (Brotherus, 2013); (abajo izquierda) (Minkinnen, 1996); (abajo centro) (Minkinnen, 1995); (abajo derecha) (Minkinnen, 1990)

Para expresar conclusiones, uno de los instrumentos utilizados es el *Fotoensayo interpretativo* el cual, se utiliza principalmente como ejemplo de exposición y presentación de resultados, en los que se interpretan y analizan determinados aspectos de la investigación. (Marín V. y Roldán citado por Genaro, N. 2013:58) al mismo tiempo para la argumentación de éste tipo de instrumentos, se acompañan en algunos casos con *Citas Visuales* procurando que éste no sea el protagonista, se identifican en diversos tamaños según corresponda el caso. Existen tres tipos de citas visuales: literales donde se presentan de manera idéntica a cómo han sido publicadas; fragmento, se presentan de manera parcial; o indirectas, se muestran dentro de otra imagen. (Marín V. y Roldan citado por Genaro, N. 2013; 59).

¹³ Genaro, N. (2013) *El Auto retrato fotográfico como herramienta educativa*. Editorial de la Universidad de Granada. Granada. España.



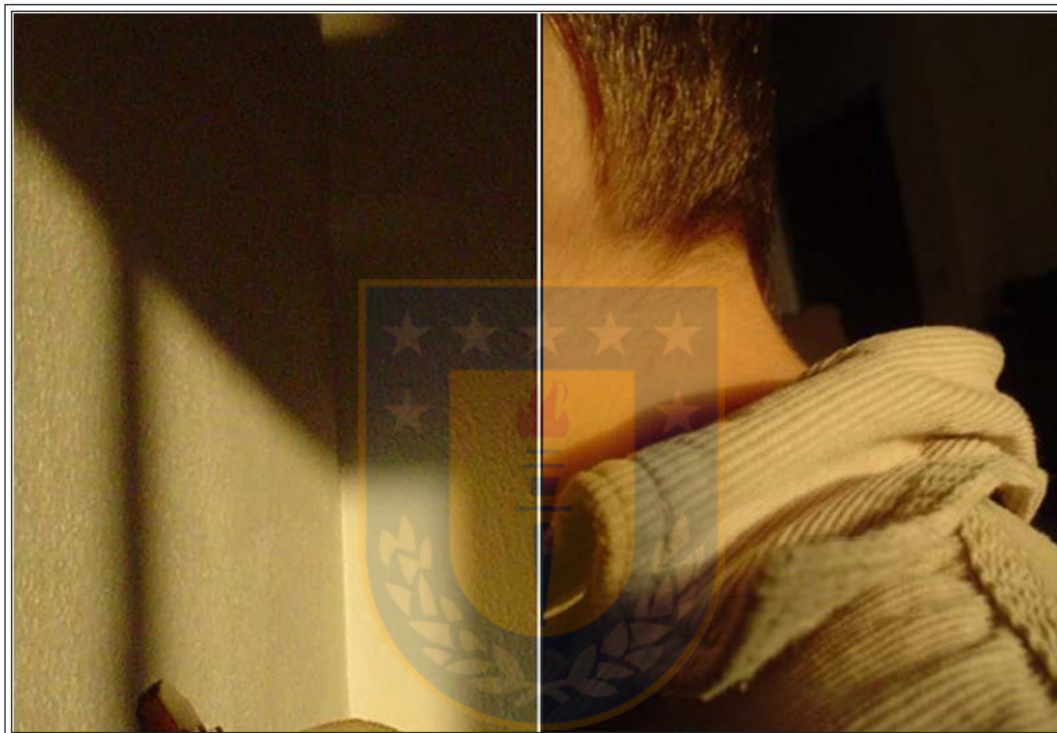
Ejemplo de Fotoensayo interpretativo¹⁴. Genaro, Noemí (2011) Memoria. Esperando en la luz. Fotoensayo compuesto por una fotografía digital de la autora (arriba) *Dolce atessa con libro* (*Dulce espera con libro*). 2011; y una cita visual literal (abajo) (Kannisto, 2004).

¹⁴ Genaro, N. (2013) *El Auto retrato fotográfico como herramienta educativa*. Editorial de la Universidad de Granada. Granada. España.

Sumado a esto, se incorpora también para las conclusiones finales el *Fotoensayo Metafórico*, la cual tiene un marcado carácter poético, quien R. Marín Viadel expone:

(...) tienen una mayor importancia los elementos representados, los valores vinculados en un contexto cultural y las asociaciones que tanto autor como espectador son capaces de evocar frente a la imagen.

(Marín R. 2014; 28)



Ejemplo de Fotoensayo metafórico¹⁵. Castillo, J (2013; 114) con cita visual literal.

Estos pueden ser utilizados en cada una de las fases de un informe de investigación para sugerir vínculos, relaciones y correspondencias, y al mismo suelen ser muy utilizados en la discusión de los datos y en la elaboración de conclusiones, la cual para ésta última fue seleccionada.

¹⁵ Marín, V. R. y Roldán, J. (2014) *4 instrumentos cuantitativos y 3 instrumentos cualitativos en Investigación Educativa basada en las Artes Visuales*. Universidad de Granada, Granada, España.

2.10 Justificación razonada de la adecuación del enfoque metodológico.

Las Metodologías Artísticas de Investigación en Educación (MAIE) hoy en día, son una nueva e innovadora forma de realizar investigaciones en educación y así mismo, diseñar con una variedad de propuestas en cuanto a recogida de datos e instrumentos para la exposición de ideas que hasta el momento y más aún en nuestro país son poco comunes. R. Marín Viadel expresa lo siguiente en cuanto a este enfoque metodológico:

La idea básica de todo este movimiento metodológico es aproximar los usos y tradiciones profesionales de la creación artística a las normas y criterios de la investigación en ciencias humanas y sociales, de tal modo que en lugar de considerar la actividad científica como contradictoria y opuesta a la actividad artística, lleguen a considerarse complementarias (ya que cada una ofrece enfoques y resultados diferentes sobre los problemas humanos) y equivalentes (disfrutando sus peculiares técnicas y procedimientos de indagación así como sus logros cognoscitivos de un reconocimiento académico semejante).

(Marín R. 2011; 281)

Por lo que las Investigaciones en Educación Artística conforman un espacio específico y muy heterogéneo. Los temas y los problemas de investigación en este campo constituyen un territorio muy especializado dentro de las Investigaciones Educativas, por un lado, y de las Investigaciones sobre el arte, por otro.

(...) disponemos de un número suficiente de manuales de investigación, de revistas internacionales especializadas, congresos nacionales e internacionales y de grupos de investigación, como para poder afirmar que desde hace algunas décadas la Educación Artística se configura como un territorio de investigación con su propia identidad distintiva, situado justo en la intersección entre los problemas de las artes visuales y los problemas educativos.

(Marín R. 2011; 272)

En la más reciente conferencia mundial sobre Educación Artística que ha tenido lugar en Seúl a finales del mes de mayo de 2010, entre los objetivos especificados para el desarrollo de la Educación Artística tres están dedicados específicamente a la investigación, uno es de carácter general y los otros dos lo desarrollan con mayor concreción:

a. Estimular el intercambio entre la investigación y la práctica en Educación Artística.

b. Apoyar globalmente la investigación y la teoría en Educación Artística y la relación entre teoría, investigación y práctica.

c. Fomentar la cooperación para desarrollar la investigación en Educación Artística y distribuir sus resultados así como las prácticas ejemplares a través de estructuras internacionales tales como instituciones y observatorios (UNESCO, 2010. Citado por Marín, R. 2011; 275).

Utilizar la Investigación a favor de la Educación Artística y más aún en el enfoque metodológico desarrollado, es una tarea perteneciente a las sociedades del siglo XXI donde los Sistemas Educativos e Investigativos deberían ajustarse a esta nueva situación. Es así como se trata de usar el gran bagaje de conocimientos y estrategias profesionales de análisis y representación que son característicos de las creaciones artísticas.

Siguiendo con esta concepción, como se ha descrito anteriormente para llegar a lógica con el proyecto manifestado que se vivencia en su mayor tiempo dentro del aula, con actividades diseñadas clase a clase a alumnos, es necesario un medio que pueda capturar todos los acontecimientos, impresiones, y procesos importantes al desarrollo de las tareas establecidas; siendo ésta, la fotografía, ya que gracias a ella se puede analizar detalles, movimientos tanto del profesor como los alumnos, en sí, su contexto y ambiente, así como los productos (cuerpo volumétricos) y su proceso de desarrollo hechos por alumnas.

Así mismo, la organización y selección de las fotografías servirá bajo la ayuda del *Diagrama visual de barra horizontal*, donde las imágenes serán ordenadas siguiendo el orden temporal en que fueron realizadas.

Una vez organizado y seleccionado los datos obtenidos en la observación de la sesión, se realizan una serie de fotocollage de las actividades realizadas. Estas composiciones sirven para afianzar, reflexionar y reformular visualmente las ideas y actividades realizadas. Pérez Cuesta G. proporciona su propia idea y opinión con respecto a la obra de Hockney, el fotocollage:

Es un medio capaz de proporcionarnos una nueva manera de describir, contextualizar y destacar objetos, personas, actitudes que puede ser muy útil para la observación participante. (...) precisamente esta forma de operar fotográficamente explicita la posición desde la cual el investigador desarrolla su proceso de indagación en cuanto a la manera de observar, interpretar y recomponer la realidad física.

(Pérez L. 2014; 8)

Al mismo tiempo, se acompañará el análisis con la *Serie secuencia descriptiva*, la *Serie muestra* y *Fotoensayo interpretativo con citas visuales* (si es necesario). Por último, para seguir con la misma orientación entorno a las imágenes el análisis final y a modo de conclusión se otorgará la realización al *Fotoensayo Metafórico*, ya que los valores vinculados en un contexto cultural y las asociaciones que tanto autor como espectador son capaces de evocar frente a la imagen.

Dentro de todas estas herramientas y métodos especificados anteriormente, propias de la metodología, se desarrolla la investigación, tomando lo esencial y necesario tanto para la recolección de datos como para ser presentadas de manera que se explique de la mejor forma el objetivo y fin de la indagación.

3. Estado de la cuestión

El hombre se realiza en su creación, sus facultades creadoras son al mismo tiempo, las más susceptibles de ser desarrolladas y las más vulnerables al retroceso e involución¹⁶. La naturaleza misma de la creatividad es una existencia de nuestro tiempo haciéndose reflejo de una importancia notable en la vida y las capacidades del ser humano. Según Saturnino de la Torre numerosas investigaciones que van desde siglos pasados; todos los autores sin excepción que han investigado sobre la creatividad han señalado la “libertad” como elemento imprescindible para el desarrollo de ésta.

La libre acción de la persona, del medio, del proceso, del material, del método favorece la creación.

(De la Torre, 1987; 29)

Existen pruebas de afirmación patente como estudios de Barron, con su disposición a la originalidad, siendo ésta mayor cuanto más grande sea la libertad; Parnes, con el estudio de diferentes técnicas de libre acción y relación. La libertad ya absorbida desde la infancia, es un condicionante para que surja esta nueva fuerza. Sin embargo estudios de hoy, correspondientes a este siglo, se suman a estas aseveraciones pero al mismo tiempo se sujetan a la idea que las limitaciones dentro de la creatividad tanto en la proporción de materiales como de ideas o conceptos sugieren que la persona realice esfuerzos para proporcionar nuevas ideas y solucionar el problema de las restricciones, suponiendo un desafío para estos. Así lo expresa y menciona E. Eisner en su capítulo *Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las Artes Visuales*, del texto *Arte, individuo y sociedad*. (2002), que nos habla en primer lugar sobre el desarrollo infantil y en segunda circunstancia sobre el papel del profesor en la enseñanza de las arte. Un punto de vista, sostenido en que la ejecución artística del niño como resultado del talento, y, dado que el talento es un don, no todos lo poseen. El último enfoque considera al profesor como un motivador, una fuente de materiales y de apoyo, pero no como alguien que realmente enseña. Por lo que nombra condiciones que influyen en la enseñanza y el aprendizaje

¹⁶ Decaimiento de la imaginación creadora. Sufrir una regresión sin que llegue a desaparecer del todo. Persiste con más fuerza en los tipos imaginativos. (Saturnino de la Torre. *Imaginación creadora*. 1987. p. 45)

artístico. Una de ellas y la que va enfocada este estudio es la importancia de enfrentarse a restricciones dentro de las que hay que trabajar. ¿Cómo puedo trabajar dentro de ciertos límites y a la vez trascenderlos? ¿Qué criterios tiene que cumplir el producto? Así mismo dice:

(...) suele ocurrir, especialmente en el nivel de la escuela primaria, que se invita a los estudiantes a «ser creativos» o «ser expresivos», ofreciéndoles un elenco de materiales plásticos. La finalidad de esta técnica parece ser la de aflojar las restricciones para que los niños puedan ser libres. Sin embargo, la creatividad se beneficia de las limitaciones de libertad. Lo más probable es que un concepto desenfrenado de la expresividad dé lugar a una descarga de afecto y a una implicación irreflexiva con el material, en lugar de constituir un reto al que hay que hacer frente para conseguir un objetivo.

(Eisner, E. 2002; 49)

Lo que, la llamada «libre expresión» no es la manera más productiva de desarrollar la habilidad del niño para que piense con inteligencia sobre problemas en las Artes Visuales., los estudiantes necesitan los retos de las restricciones.

Numerosas investigaciones se han realizado referente al tema de la creatividad, sus orígenes, aplicaciones en diferentes áreas, principales autores, entre otros, lo son los textos como del autor Juan José Morales Autero, 2001. *La evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la ESO* quien, hace referencia en todo un capítulo a los orígenes y orientaciones de la creatividad, asumiendo que no es un valor propio del arte y así mismo prioritario de la Educación Artística, al mismo tiempo, que no es necesario sólo el estímulo y la libertad para el desarrollo de ésta. Por lo que la función del docente en el área artística consiste en proponer un estudio programado de estrategias, métodos y técnicas de animación de la creatividad. En el sentido de Sánchez Méndez. 1996, en este texto proporciona y afirma lo ya antes dicho.

Otras investigaciones, como es el de la autora Concha Sáez del Álamo, en el año 2007, quién publicó un texto que lleva por nombre: *La docencia para la creación artística*, está basado en procurar el desarrollo de la capacidad en los individuos. La autora, en sintonía con las futuras docencias para el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES),

propone al alumnado nuevos métodos de aprendizaje contextualizados en el marco de la Creación Artística.

Posterior a esto, otras publicaciones como *Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje*, realizado por Marianela Delgado F. y Arlyne Solano G. extraído de Revista Electrónica *Actualidades Investigativas en Educación* (2009), presenta una recopilación de distintas estrategias didácticas que pueden ser aplicadas en los cursos que se implementan en entornos virtuales de aprendizaje. Las estrategias se presentan categorizadas en tres tipos:

- a) Aquellas centradas en la individualización de la enseñanza.
- b) Para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración.
- c) Centradas en el trabajo colaborativo.

Así mismo, todas estas publicaciones coinciden en la importancia que existe hoy en la educación el desarrollo y potencialidad creatividad en los alumnos, ya que aporta tanto en la capacidad para solución de problemas, conflictos, situaciones de variados ámbitos que se presentan en una persona, así como vivir en un estado saludable. De esta manera lo expresa María del Carmen Mosquera:

La creatividad es una búsqueda, una gran aventura (...) nos permite liberar el pensamiento de ideas rígidas que limitan nuestra acción y con las que limitamos el accionar de los demás.

(Mosquera, 1991. Citado por Martínez N. y otros. 1993; 55).

Según lo expuesto anteriormente, hasta el momento existe un solo texto que habla sobre la importancia y beneficio que provoca las restricciones para la potencialidad del proceso creativo dentro de los alumnos, por lo que este proyecto sería algo relativamente nuevo en todo este ambiente y contextualización de la creatividad, apoyado en los fundamentos expuestos por E. Eisner. Estudios sobre este ámbito provocaría un vuelco con los estudios realizados en siglos pasados, también ayudaría y posicionaría el proceso creativo en las vivencias de hoy, de esta sociedad actual provocando en sí, una ayuda, beneficios y conocimientos para los establecimientos municipalizados, ya que, expondría

un nuevo concepto y cambiaría las miradas y pensamientos de las autoridades con respecto al proceso de enseñanza de del arte, sus métodos y aplicaciones de material dentro de éste.

3.1 Recorrido histórico de la creatividad

3.1.1 Historia y evolución

La creatividad es un concepto complejo, de naturaleza multidimensional y difícil definición. Uno de los elementos fundamentales para entender el sentido actual del concepto de creatividad es el crecimiento rápido en el tiempo que han tenido hace más de un siglo de investigaciones científicas sobre este tema. Estos estudios, se han desarrollado desde diversos campos de conocimientos como lo son la psicología, filosofía o la sociología. Lo que ha permitido ir descubriendo múltiples puntos de vista sobre lo que rodea la actividad creativa. Sin embargo es precisamente este carácter multidimensional de la creatividad lo que dificulta aún más su definición, pudiendo entenderse como una actitud o una cualidad, asociándose tanto a las personas, como a los procesos, el medio, el producto o los resultados.

Para poder entender mejor el término de creatividad se hace necesario comenzar ubicando temporalmente su origen y la evolución que ha sufrido este término, fruto de los cambios de paradigma ideológico y social que se han sucedido en cada época.

Uno de los investigadores que más ha estudiado el tema de la creatividad, desde un punto de vista estético, ha sido el filósofo Wladyslaw Tatarkiewicz. En su libro *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, publicado en 1976. Plantea los rasgos más significativos para comprender la historia del concepto de creatividad, distinguiendo cuatro fases de desarrollo:

- a. Ausencia del concepto de creatividad en la filosofía, la teología y el arte. En Grecia no existía el término, sin embargo utilizaban la palabra *Demiurgo* para referirse al arquitecto creador del mundo, en ningún caso un creador, pues solo construía a partir de lo que ya existía. Mientras que en Roma existía un término común, sinónimo de padre o de fundador: *creator*.

- b. En una segunda fase el término *creator* solo fue utilizado por la teología, pues se consideraba un atributo exclusivo de Dios, Por lo que el único con capacidad de crear es nihilo (de la nada, los hombres carecían por completo de esta habilidad). Esto duro hasta la época de la ilustración.
- c. Ya en el siglo XIX, algunos artistas son reconocidos con cualidades casi divinas considerados excepcionales. Estas cualidades son la capacidad de inventar y configurar mundos nuevos y libres, de tal modo, la palabra *creator* se incorpora exclusivamente al ámbito del arte. Ahora se conoce como creador y sinónimo de artista. Surge entonces la necesidad de formar nuevas palabras, creativo y creatividad, las cuales solo se usaban para referirse a artistas y sus obras.
- d. La última fase corresponde al siglo XX y XXI, donde las teorías científicas sobre creatividad le dan un significado más amplio y abierto. Durante este periodo surge una idea *Pancreacionista del mundo*, que conlleva a un replanteamiento de las concepciones establecidas acerca de la creatividad. Comienza a entenderse como una cualidad universal, tanto individual como colectiva.

Como se puede apreciar no es posible hablar de creatividad sin aludir al término crear, pues epistemológicamente proviene de éste. Sin embargo la diferencia fundamental entre estos dos términos según Marín García T. radica que mientras creación se refiere al acto de crear, al encuentro y al resultado obtenido, el término creatividad aporta el matiz del proceso necesario para llevar a cabo el acto de creación.

Un precedente más contemporáneo del término español creatividad (el cual fue integrado a la lengua española en 1984, por el diccionario de la RAE) es el vocablo anglosajón *creativity*, que empezó a ser utilizado en 1950 por el psicólogo Joy Paul Guilford, para referirse al conjunto de mecanismos cognitivos, aptitudes y habilidades para resolver problemas. En la lengua inglesa la expresión fue recogido en 1961 por el Webster`s Third Dictionary como “habilidad de crear”.

3.1.2 Teorías sobre creatividad

Varias han sido las disciplinas que se han preocupado del estudio de la creatividad desde distintos puntos de vista, tales como la historia (Gombrich); la filosofía (Tatarkiewicz); la ciencia (Adamar, Poincare, Bohm); la psicología (Guilford, Tailor, Gardner, Csikszentmihalyi, Sternbreg) o en la sociología en sus estudios interdisciplinares. A su vez cada una de estas disciplinas, ha generado distintos enfoques en función de las distintas corrientes y teorías, lo que multiplica los posibles aspectos y factores de análisis.

La primera investigación considerada como un registro de estudio científico respecto a la creatividad, es el ensayo sobre la imaginación creadora de Ribot, en el año 1900. A pesar de esto, existen otros ensayos anteriores que podrían ser los precursores del estudio de la creatividad, siendo éstos, estudios pre-científicos o pseudocientíficos. Sin embargo la mayoría de las teorías anteriores al siglo XX proponen que la creatividad es el fruto de la inspiración y no puede ser controlada por la humanidad, pues depende de fuerzas externas.

Un poeta es sagrado y nunca es capaz de componer hasta que está inspirado, poseído y la razón ya no está en él (...) porque no es por el arte que se articula, sino por el poder divino.

(Platón. Citado por Romo, 2000; 98)

En el siglo XX la creatividad empezó a ser sujeto de estudios, muchos trataron de definirla y entenderla, en éste proceso, investigadores como Tatarkiewicz afirmaba que:

El hombre es creativo cuando no se limita a afirmar, repetir, imitar, cuando da algo de sí mismo.

(Tatarkiewicz, 1990. Citado por Marín T. 2010; 295)

A partir de las ideas de Tatarkiewicz, algunos pensadores contemporáneos como Heidegger o Cassier planteaban que la creatividad es un medio de percepción, que ocurre en cada actividad del hombre de forma universal e inevitable.

Uno de los psicólogos más importantes que estudiaron éste concepto, es Joy Paul Guilford en la década del 50`. Su teoría establece relaciones entre tres factores que

combinados activan distintas actitudes. El primer factor son las operaciones (procesos intelectuales), los contenidos mentales (información con la que se trabaja) y los productos mentales (forma que adopta la información procesada).

Desde un enfoque interdisciplinar encontramos teóricos como Gardner y Csikszentmihalyi, para ellos, la creatividad es algo comunitario o cultural, donde algo que no haya sido evaluado por la comunidad solo puede ser considerado como potencialmente creativo.

También son de interés los estudios de Teresa Amabile sobre creatividad. Su teoría fue publicada en su libro *The social psychology of creativity* en 1983, y se centra en lo que ella misma denomina *modelo componencial*. Éste, se enfoca en la combinación de tres tipos de destrezas: destrezas propias del campo (disciplina), destrezas propias de la creatividad y la motivación por la tarea.

Por último, se destacan los estudios de Margaret Boden quien ha realizado trabajos en los ámbitos de la creatividad e inteligencia artificial en 1994. En su libro *La mente creativa*, explica como la inteligencia artificial ayudaría a comprender el funcionamiento de la mente humana y la creatividad.

3.1.3 Facetas fundamentales de la creatividad

Si entendemos que la creatividad es un concepto multidimensional que no solo comprende un área específica de estudio, es necesario definirla y acotarla según términos comunes entre las distintas teorías y enfoques realizados en las diversas áreas de investigación para generar un marco de las constantes más aceptadas entre los científicos que han estudiado el tema.

Es así, como obtenemos tres ejes fundamentales de la creatividad, los cuales nos permiten obtener una aproximación general de su definición. Estos son entendidos como las capacidades, los procesos y los productos. Para formular estos conceptos se han considerado

los estudios de Saturnino de la Torre (2003, 62-70), Howard Gardner (1998), Manuela Romo (2002), Sternberg y Lubart (1997), Edward de Bono (1994) y José M. Ricarte (1999).

➤ **Como capacidad**

- Es una capacidad estrictamente humana y consciente, a diferencia de la antigüedad que la situaba como una capacidad sobrenatural.
- Es capaz de responder a estímulos y situaciones no previstas gracias a la capacidad de autovaloración.
- Se basa en la libertad de elección.
- Es una capacidad universal que cualquier persona, por el solo hecho de serlo posee como potencial, además en un sentido expandido es aplicable a grupos o colectivos.
- Es una capacidad que se puede desarrollar a cualquier edad de la vida y en distintos grados.
- Combina aspectos biológicos con aspectos emocionales.
- Como capacidad biológica combina múltiples operaciones cognitivas y destrezas concretas.

Por lo que se interpreta que la creatividad tiene la característica de ser adquirida y potenciada según cada individuo, teniendo la libertad de elección permitiendo ir más allá de la lógica establecida, sólo basta con poseer un carácter de motivación y constancia.

➤ **Como proceso**

- Combina capacidades cognitivas y habilidades diversas para alcanzar un fin determinado.
- Conlleva fases sucesivas desde el planteamiento del problema, pasando por la búsqueda, incubación y elecciones, hasta llegar a un resultado, todo ello dirigido a un objetivo.
- Permite mediante un proceso de elaboración, encontrar soluciones a partir de lo existente
- Accede a encontrar soluciones y relaciones novedosas a partir de lo ya conocido.
- Es comunicativo, admite canalizar las ideas y expresarlas como productos.

De esta manera se interpreta que la creatividad debe poseer una intencionalidad, donde es necesario trazar un rumbo determinado para conseguir un fin.

➤ **Como producto**

- Debe ser original o novedoso y eficaz. Ser capaz de aportar soluciones novedosas a los problemas, diferenciándose de las soluciones simples, correctas y ya conocidas. Sin embargo, no todo lo novedoso es creativo por lo que se considera que también debe ser eficaz.
- Debe estar considerado en un campo determinado. Aportar elementos de interés, novedad y progreso en la disciplina o especialidad.
- Debe ser valorado por la comunidad o cultura. El reconocimiento social valida la originalidad en función de las necesidades e interés.

Así mismo, aporta gran importancia la validación en cuanto a lo que puede aportar el producto en ámbitos sociales, donde tenga la capacidad de llegar a trascender el contexto espacio temporal donde fueron producidas.

3.1.4 Proceso creativo

El proceso constituye una de las facetas fundamentales de la creatividad, está organizado por distintas fases consensuadas en los estudios relacionados con el tema. Estas son: preparación, incubación, iluminación, verificación y elaboración. Estas son aplicables tanto al desarrollo individual como colectivo. Edward de Bono señala que el proceso de la creatividad es un sistema de información auto-organizado, de modo que la lógica de la creatividad coincide con la lógica de construcción de pautas. (De Bono, 1994; 29)

Los sistemas auto-organizados son llamados activos, en estos, la información se organiza a sí misma, a diferencia de los pasivos donde es organizada desde afuera. De Bono explica que en los sistemas activos la información que entra establece secuencias activas que generan pautas o modelos. Estas pautas nos permiten reconocer las cosas, pero su precio es que vemos las cosas limitados por la experiencia previa que tenemos de ellas. Esto explica la

dificultad para obtener nuevas ideas. Estas pautas solo nos permiten generar ideas que ya conocemos. (De Bono, 1994; 40)

Cuando aparece un camino lateral, datos no conocidos, estos son analizados para decidir qué camino seguir. Generalmente las pautas ya trazadas impiden estos nuevos caminos. Pero si logramos seguir estos caminos laterales se produce un quiebre en la percepción. Esto es lo que se conoce como pensamiento lateral, el cual permite generar atajos entre las pautas ya conocidas y las nuevas. Esto sería la esencia de la creatividad.

Como ya se ha mencionado en el apartado anterior para que una idea sea creativa se debe reconocer un valor o importancia. De Bono resuelve este problema al señalar que las ideas obtenidas del pensamiento lateral tienen una explicación lógica a posteriori del proceso que las generó, es cuando se puede hacer un reconocimiento del trayecto seguido; es decir de las nuevas pautas generadas.

El proceso creativo es el conjunto de ideas y pasos que permiten generar nuevas ideas o modificar lo conocido a partir de la asociación. Todo proceso creativo parte desde la aparición de un problema. En un nivel básico la percepción de la realidad ya es un problema, pues debemos dar forma conceptual a la información obtenida por los sentidos. José María Ricarte señala que un problema es:

Una situación psicológica provocada por un conflicto al que la persona no puede hacer frente porque no sabe que es.

(Ricarte, J.1999. Citado por Marín T. 2010; 164)

Si el problema a resolver tiene características propias de la creatividad, entonces estamos en presencia de la activación de un proceso creativo.

3.1.4.1 Fases del proceso creativo

Al presentarse un problema la creatividad nos permite conectar estímulos diversos con el problema que nos ocupa en cada momento, para ello es necesario pensar en formas de solucionar este problema.

El proceso creativo es la asociación de un conjunto de fases sucesivas y en ocasiones simultáneas activadas mediante diversas operaciones mentales. Csikzentmihalyi (1998) plantea cinco fases: preparación, intuición, incubación, evaluación y proceso de elaboración. Estos pasos no ocurren de forma lineal sino más bien en zic-zac, de un modo no uniforme ni en tiempos iguales. Los distintos pasos se repiten, retroceden y se superponen constantemente durante el proceso.

En cuanto a las fases tenemos:

- a. **Preparación:** Se enfrenta e identifica el problema y se genera un interés o curiosidad. Esto puede ser de forma inconsciente o consciente. Hay una delimitación del problema, una búsqueda de información, vagabundeo mental. Es una etapa donde acumulamos información sin saber si nos será útil o no.
- b. **Incubación:** Fase de distanciamiento con el problema. De manera inconsciente se generan relaciones y conexiones relevantes. Es un tiempo aparentemente de ocio o en que nos centramos en otras actividades. En esta etapa la mente aparentemente inactiva genera conexiones entre el problema a resolver y las anécdotas o datos que puedan ayudar a solucionarlo.
- c. **Intuición o iluminación:** Es el momento en el que de forma súbita la persona toma conciencia de la forma de resolver el problema y se vinculan los elementos que parecían inconexos.
- d. **Evaluación:** En esta etapa se evalúa si la intuición es valiosa o vale la pena, emocionalmente es la fase más difícil cuando uno se siente más sensible. Se trata de comprobar la utilidad de la idea.
- e. **Elaboración:** Es la fase que más tiempo lleva, esta es probable que vuelvan a ocurrir todas las etapas anteriores y se alargue de forma indefinida. Tiene como fin dar forma

a la idea de tal manera que sea posible de dar a conocer de manera clara y comprensible.

3.1.5 Método creativo

Un método hace referencia a un modo de hacer o camino a seguir para lograr una meta u objetivo general. Según Saturnino de la Torre podemos entender por método:

La trayectoria mental, vía seguida, manera de hacer el recorrido que nos conduce a la meta.

(De la Torre, 2003. Citado por Marín T. 2010; 53)

El autor nos indica que un método es un instrumento que nos ayuda a que el proceso creativo sea más eficaz. Se considera que un método es creativo “en la medida en que beneficie la ideación, la comunicación, la transformación del medio, en alguno de sus múltiples aspectos”. (Marín y Torre, 2003. Citado por Marín T. 2010; 59) Entre todas las posibles clasificaciones de métodos para estimular la creatividad señalaremos la de Fustier y que suscribe Torre agrupándolos en tres categorías:

- a. **Método analógico:** Este método propone buscar las semejanzas entre la situación que nos plantean y otras situaciones distintas.
- b. **Método antitético:** En éste, los problemas se descomponen hasta ser irreconocibles. Permite estudiar nuevos aspectos a los que solo se puede acceder mediante el rechazo, la antítesis, diferencia, oposición, deformación, utopía, negación.
- c. **Métodos aleatorios:** Permiten buscar relaciones artificiales, forzadas, al azar, entre lo conocido y lo desconocido.

3.1.6 Técnicas creativas

Las técnicas creativas tienen una función específica, permiten potenciar, estimular y ayudar a las distintas fases del proceso creativo. De la Torre define por técnica:

“modos de proceder valiéndose de pasos o fases debidamente organizados sistematizados para alcanzar determinados objetivos”. (Marín T. y De la Torre. 2000; 66) Así mismo son instrumentos catalizadores que permiten desinhibir el potencial inconsciente de cada persona, con el fin de estimular la creatividad.

José María Ricarte propone la siguiente clasificación de técnicas creativas: (1999. Citado por Marín T. 2010; 192)

A. Técnicas para comprender problemas:

- a. Análisis morfológico:** Consiste en descomponer una idea, objeto o situación en sus componentes esenciales o estructuras básicas. Con los rasgos encontrados se construye una matriz combinatoria para determinar la relación entre ellos.
- b. Lista de atributos:** Reside en analizar cada parte, secuencia, pieza, cualidades o funciones para encontrar una solución o mejora. Su fin es el estudio profundo de los atributos en distintos contextos o situaciones. La pregunta clave es ¿Para qué sirve este concepto o producto?
- c. Solución creativa de problemas:** Esta es la esencia del proceso creativo y consiste en definir y determinar el problema, una búsqueda de ideas y el encuentro de la solución.

B. Técnicas para generar ideas en grupos:

- a. Brainstorming:** Se basa en distintas fases que permiten resolver problemas con gran libertad. Es necesario para su realización un guía y un secretario que cumplirán funciones distintas al resto del grupo.

Las fases de esta técnica son:

a.1 Análisis y preparación: Se comienza analizando y definiendo el problema. A veces conviene descomponerlo en varios elementos manejables.

a.2 Trabajo colectivo: Es la fase de generación de ideas.

-En un inicio el guía explica la técnica y sus normas. Se establece el número de ideas al que se quiere llegar. Se determina el tiempo de trabajo. Indica que se proceda con rapidez de tal manera que las respuestas sean automáticas. Las normas son; toda crítica está prohibida, no se censura ninguna idea por absurda que parezca, es necesario escuchar a los demás para aportar a sus ideas y generar una cascada colectiva de ideas.

-Se inicia la animación de la técnica. El guía sitúa el problema y hace una pregunta lo más precisa posible. Luego comienza la lluvia de ideas, respetando las normas señaladas con anterioridad. Una vez generado un

listado de ideas se trabaja con ellas, agregando otras, mejorándolas o descartándolas.

-Al finalizar el guía hace una síntesis de las ideas emitidas en grupo.

- b. Selección de ideas y evaluación:** Las ideas se presentaran en una lista y el grupo deberá evaluar cuales cumplen con ser rentables, factibles y con un cierto grado de extensión. A partir de esto escogerán aquella que cumpla con los requisitos y que crean es la mejor para resolver el problema.
- c. El psicodrama:** Propone examinar un problema desde una puesta en escena o roll play.
- d. Philips 6-6:** Radica en que seis personas discuten durante seis minutos cosas concretas con el fin de alcanzar una propuesta determinada. El objetivo es que todos los miembros participen. Cada grupo escogerá un encargado de anotar las ideas y presentarlas al resto de los grupos.
- e. Sinéctica:** Consiste en transformar en extraño lo conocido. Para esto se ocupa la analogía directa, personal, simbólica y fantástica.
- f. Soñar despierto:** Se centra en el inconsciente. Un grupo de personas se acomodan relajándose y aislándose del entorno. Un animador sugiere ideas para conducir al grupo a un objetivo. Al día siguiente se puede realizar el análisis, comentarios y nuevas conclusiones surgidas de la experiencia anterior.

C. Técnica para encontrar soluciones:

- a. Asociación forzada:** Combinar lo conocido con lo desconocido para forzar una relación y obtener ideas originales.
- b. Biónica:** Se basa en el estudio de organismos u objetos análogos y que luego se aplica para desarrollar modelos personales, lógicos y artificiales.
- c. Delphi:** Técnica de retención de datos que permitan anticipar posibles realidades tecnológicas o sociales.

D. Técnicas para valorar ideas:

- a. Checklist:** Tiene por fin valorar ideas, para esto es necesario enumerar los criterios que diagnostiquen el correcto o incorrecto funcionamiento de un objeto, idea o situación.

Lo que todas las etapas ya descritas, sirven como guía para conocer el proceso creativo, la cual permiten generar nuevas ideas o modificar lo conocido. Al mismo tiempo revisar las metodologías o técnicas ya existentes para ejecutar un adecuado y fructífero camino hacia el despertar creativo.





4. La creatividad y su relación con las limitaciones

El pensamiento creativo es el que hace posible imaginar cosas y soluciones nuevas a los problemas. Así como lo explica Teresa Marín García el proceso básico de creación permite convertir las imágenes percibidas de la realidad en ideas, estas ideas a su vez son transformadas mediante la imaginación en forma nuevas adaptándolas a las necesidades del pensamiento en cada momento “(...) la creatividad permite aprovechar y conectar estímulos diversos con el problema que nos ocupa en cada momento, por lo que es necesario estar pensando en algún problema para ser solucionado”. (Marín T. 2010; 36) Por lo tanto ese es el desarrollo para buscar una solución que estimule y se dirija a los alumnos para activar el progreso de la creación. Así lo corrobora la autora Julieta Castro, en su texto. *Reflexiones respecto a la construcción de conocimientos en el área de la enseñanza de las artes plásticas* (2004):

El aprendizaje de la creatividad consiste en el adiestramiento de nuestro sistema productor de ocurrencias.

(Castro J., 2004; 90).

Por lo que es necesario lograr la potencialidad de la creación en alumnos y al mismo tiempo atender esto, mediante formas que contemplen el problema de fondo que se da en algunos establecimientos educativos, que es la falta de material.

De esta forma presentarles a los alumnos una serie de actividades donde se vean imposibilitados con algún material para la realización de una tarea, sería una manera para obligarlos a pensar, reflexionar y buscar el camino y dediquen todos sus esfuerzos para alcanzar sus objetivos. Como lo expresa Manuela Romo citado por T. Marín García que:

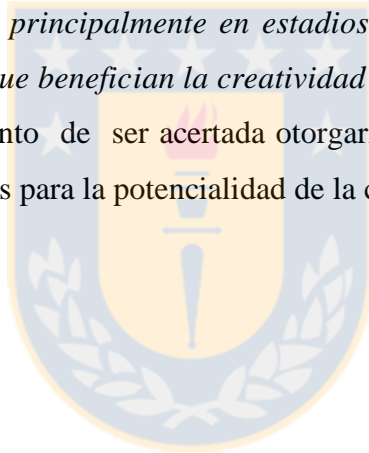
La creatividad no ocurre por casualidad, sino que es el resultado de un trabajo constante y regular.

(Marín, T. 2010; 27).

La clave de la creación muchas veces reside en algo (...) que pensar constantemente en un mismo problema para que cobren sentido cosas simples que permiten llegar a una solución creativa.

(Romo. Citado por Marín T. 2010; 27).

Tal como se expresa anteriormente si los alumnos logran superar este proceso que conlleva la utilización de un mínimo de materiales, lograrán activar notablemente su creatividad. Esto presentaría un cambio en el paradigma dentro de algunos establecimientos de bajos recursos como los municipalizados, ya que está claro que en la asignatura de Artes Visuales es un problema a la hora de trabajar en aulas, el tema del material, presentando problemas económicos tanto para el establecimiento como para sus alumnos. De esta forma la hipótesis planteada: *Las limitaciones de materiales que se presentan dentro de la asignatura de Artes Visuales, principalmente en estadios educativos municipales, en sí, son restricciones de libertad que benefician la creatividad del estudiante, ya que suponen un reto para éstos.* Al momento de ser acertada otorgaría una ayuda tanto en el ámbito del material como en estrategias para la potencialidad de la creatividad en alumnos



5. Contexto de desarrollo

La experiencia se sitúa a nivel físico dentro del establecimiento de carácter municipal, Colegio España de Concepción, situado en un sector centro urbano, Avenida Roosevelt N°1596. El entorno es señalado como de oportunidades, ya que provee de Instituciones Educativas Universitarias lo que permite generar redes de cooperación y ayuda a la comunidad escolar. Así como también redes de cultura con acceso cercano a Museos de Historia Natural, Pinacoteca y Museo Geológico.

El nivel socioeconómico de las alumnas del establecimiento corresponde a clase media baja y clase baja. Esto se verifica al observar la cuota de ingreso o matrícula y a su vez el pago mensual por alumno es totalmente gratuito. Un gran porcentaje de ellas, tienen una situación familiar irregular, una gran mayoría, vive solamente con el padre o la madre, muchas veces con otro familiar, en Hogares de Menores e incluso de allegados en hogares de vecinos o compañeras.

Para dar resultados claros y fidedignos sobre esta situación se observan tablas realizadas de acuerdo a la información entregada por los apoderados(as) en el momento de la matrícula. Así mismo se declara los siguientes datos:

Programas de ayuda

Alumnas prioritarias	Programa Puente
306 alumnas	56 alumnas

Ocupaciones que desempeñan Padres y Apoderados

Profesionales	Cesante	Dueñas de casa
21%	15%	81%

Según las tablas se induce que un alto número de alumnas procede de hogares con serios problemas económicos, lo cual también se ha podido constatar por medio de situaciones atendidas por encargada del Bienestar de alumnas y encargada de Orientación del Colegio, de alumnas que no asisten a clases por no tener dinero para la locomoción, jóvenes que llegan al establecimiento sin haber ingerido alimentos, y a las cuales se les ayuda a través de campañas solidarias.

Ingresos familiares mensuales

Menor \$100.000	\$100.000 y \$ 200.000	\$200.000 y \$300.000	Sobre \$300.000
45%	34%	14%	7%

Escolaridad de los padres

	Educación media completa	Educación básica completa	Educación básica y media incompleta
Padres	41%	11%	48%
Madres	28%	14%	58%

Lo que confirma el hecho de que un gran número de nuestros educandos proviene de hogares con graves problemas económicos. Por lo que las ocupaciones y los ingresos están fuertemente relacionados con la escolaridad de los padres.

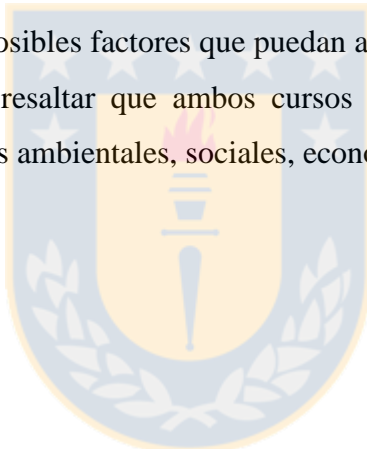


Fotocollage. (2015) Panorámica, Colegio España. Fotocollage compuesto por 7 fotografías originales de los autores.

5.1 Características de los cursos seleccionados

En cuanto a los cursos que se seleccionaron para realizar la actividad correspondiente a tercero medio “A” y tercero medio “B”, es preciso señalar que no existe una gran brecha entre ambos, siendo muy similares en comportamiento y rendimiento. Ambos cursos presentan dificultades en las áreas científicas, sobre todo matemáticas, y facilidad para las áreas humanistas, sobre todo lenguaje e historia. En relación a las artes, si bien sus calificaciones apuntan un óptimo rendimiento la profesora encargada de la asignatura, Carolina Bastías, señala no haber evidenciado de parte de las alumnas algún interés por la asignatura.

Es esta similitud la que nos lleva a tomar a ambos cursos como una sola gran muestra, intentando disminuir posibles factores que puedan alterar o cambiar los resultados de la investigación. Es necesario resaltar que ambos cursos se encuentran bajo igualdad de condiciones, en cuanto a factores ambientales, sociales, económicos y disciplinares.



5.2 Actividad General

Las actividades tuvieron un periodo aproximado de nueve semanas, las que fueron desarrolladas una vez a la semana en un tiempo de una hora con cuarenta y cinco minutos por curso (tercero “A” y “B”).

La primera parte de la actividad, consistió en la presentación de un power point con información relevante acerca del “Diseño” perteneciente a la segunda unidad: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”. Posterior a ello, se desarrollaron dos guías, la primera de éstas, de manera individual para pronto pasar a la grupal (ambas guías poseían un hilo conductor entre sí). El objetivo de éstas, es reflexionar e identificar ciertas necesidades o carencias presentes en los objetos de su entorno, para posterior a ello crear o mejorar un objeto que dé respuesta a lo señalado al problema identificado. Una vez seleccionada la idea a nivel grupal y de curso, se dio pie al trabajo de una ficha descriptiva, la cual debía incluir todas las especificaciones necesarias para la elaboración del objeto. Siguiendo la actividad, las alumnas deben llevar su idea de manera tangible donde existen ciertas limitaciones a la hora de construir el objeto. Estas restricciones se direccionan hacia el material, donde el objetivo es la elaboración con elementos no tradicionales, presentando una provocación e inestabilidad en cuanto a las experiencias que ya poseen, sugiriendo el impulso a formas, elementos, modos de unión, etc. hacia la búsqueda de nuevas ideas.

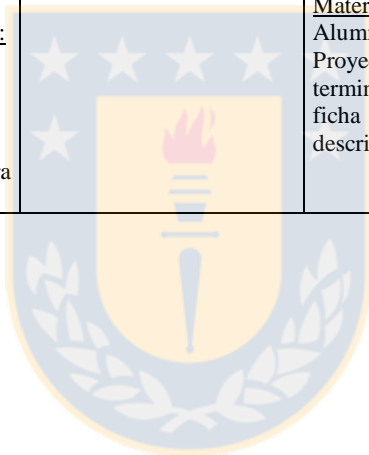
5.2.1 Planificación Global

<p><u>NOMBRE UNIDAD</u> <u>DIDÁCTICA:</u> “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”</p> <p><u>PROFESOR/A</u> <u>Practicante:</u> Juan Gatica Morales Camila González Morales</p>	<p><u>OBJETIVO FUNDAMENTAL:</u> “Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación.”</p> <p><u>OBJETIVO FUNDAMENTAL TRANSVERSAL:</u> Desarrollar un pensamiento creativo y reflexivo capaz de resolver problemas seleccionando y utilizando el conocimiento relevante. Capacidad de expresar opiniones e ideas, sentimientos y convicciones. Desarrollo de habilidades de investigación, interpretación y comunicativas.</p>
---	--

Semana N°	Aprendizajes esperados	Contenidos	Actividades de aprendizaje	Estrategias metodológicas	Evaluación	Fuentes de consulta
1 y 2	Analizar los objetos del entorno cotidiano más interesantes o atractivos desde una perspectiva personal, considerando sus cualidades estéticas, técnicas, funcionales y materiales. Capacidad para detectar, evaluar y solucionar críticamente los posibles problemas de objetos presentes en la vida cotidiana.	<p><u>Conceptuales:</u> Reconocimiento de los distintos lugares que conforman el entorno cotidiano</p> <p><u>Procedimentales:</u> Reflexión personal y grupal en torno a una guía de aprendizaje</p> <p><u>Actitudinales:</u> Capacidad para observar, reflexionar y seleccionar la información relevante.</p>	<p>Presentación de la unidad y explicación del trabajo a realizar durante esta.</p> <p>Los alumnos deberán reflexionar en forma personal sobre los problemas presentes en los objetos de su entorno, en cuanto a la calidad del diseño, funcionamiento y utilidad, para esto deberán organizar dicha información dentro de la guía de aprendizaje, en la cual deberán responder a las preguntas, ¿Qué lugar seleccionarán para su reflexión?, ¿Cuál es el problema que hay en ese lugar?, ¿Qué idea absurda surge para solucionar esta problemática? Posterior a esto se conformarán grupos de trabajo, los cuales deberán seleccionar una de las ideas desarrolladas anteriormente para luego modificarla y adaptarla a la realidad. Cada grupo responderá en la guía a la pregunta: ¿Qué cambios sufrió para adecuarla</p>	<p><u>Método:</u> Expositivo Analítico</p> <p><u>Medios:</u> Voz (hablada) Proyector</p> <p><u>Materiales:</u> Alumnas: Lápiz. Profesor: PPT- Unidad II: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana” (En él sujeta todo el contenido: sobre diseño, origen, clasificación y actividad a desarrollar con su respectivo ejemplo. Guía individual y grupal a desarrollar. Video “Si todo se diseña, el Diseño lo es todo” de Toulouse Lautrec.</p>	<p>Formativa</p> <p>En el tratamiento de los contenidos. Formativa. Ya que servirá para que comiencen a reflexionar y conocer los pasos correctos para llegar a una idea creativa posible de realizar para la vida real.</p>	<p>Bibliografía: Programa de estudio 3º año medio - Creatividad, estrategias y técnicas.</p> <p>Linkografía: www.youtube.com</p>

				(Duración video 01:00 minuto).		
3 y 4	<p>Manifiestar juicios críticos en relación a sus propias creaciones y las de sus pares, con el objetivo de aportar ideas para el mejoramiento de los proyectos.</p>	<p><u>Conceptuales:</u> Formato de ficha para la presentación de proyectos.</p> <p><u>Procedimentales:</u> Exponer al curso las ideas seleccionadas de cada grupo, para su análisis y reflexión.</p> <p><u>Actitudinales:</u> Capacidad de expresar ideas y pensamientos. Capacidad de emitir juicios y críticas constructivas.</p>	<p>Se presentará un formato de ficha, donde cada grupo completará los datos de su proyecto, tales como: nombre, material, partes, características, usos, entre otros. Esta, deberá ser análoga y podrá incluir recortes, dibujos o fotografías, procurando un óptimo diseño y presentación.</p>	<p><u>Método:</u> Expositivo Analítico</p> <p><u>Medios:</u> Voz (hablada) Proyector</p> <p><u>Materiales:</u> Alumnas: Lápiz. Profesor: PPT- Unidad II: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana. Objetos realizados con materiales no tradicionales” (En él sujeta ejemplos de objetos creativos realizados con materiales no tradicionales y con un gran resultado en el mercado). Ficha Técnica a desarrollar.</p>	<p>Sumativa.</p> <p>Instrumento: Escala de apreciación numérica. Ya que servirá para la reflexión, en cuanto a la factibilidad de sus productos, debido que al descomponer todas las partes se darán cuenta de los posibles problemas que se pueden pronunciar. “6 puntos totales.</p>	<p>Linkografía: Documento: Planes y programas ministerio de educación www.curriculonlinea.mineduc.cl</p> <p>Información: Cortometraje ‘Si todo se diseña, el Diseño lo es todo’ Toulouse Lautrec. www.youtube.com</p>
5	<p>Habilidad para buscar y experimentar con las posibilidades que entregan los diversos materiales.</p>	<p><u>Conceptuales:</u> Utilización de material no tradicional</p> <p><u>Procedimentales:</u> Cada grupo experimentará con diversos materiales para identificar el que mejor satisfaga la necesidad de su proyecto.</p> <p><u>Actitudinales:</u> Capacidad para resolver problemas de manera creativa. Desarrollo del pensamiento reflexivo. Desarrollo de habilidades técnicas y psicomotrices.</p>	<p>Cada grupo deberá experimentar las diversas posibilidades del material escogido para explotarlo y utilizarlo de manera tal que este sea un aporte significativo para el proyecto.</p>	<p><u>Método:</u> Experimental.</p> <p><u>Medios:</u> Proyector Voz (hablada)</p> <p><u>Materiales:</u> Alumnas: Materiales según el proyecto de cada grupo. (Telas, madera, alambre, etc.) Profesor: Entrega de pauta de evaluación a través de Power point.</p>	<p>Formativa</p>	<p>Linkografía Información: Ejemplos de objetos realizados con materiales no convencionales. www.vitaproducciones.com</p>

6, 7 y 8	Capacidad para expresarse plásticamente experimentando con diversos medios, soportes y materiales, herramientas y técnicas del arte y del diseño.	<u>Conceptuales:</u> Utilización de material no tradicional <u>Procedimentales:</u> Elaboración tridimensional del proyecto grupal. Entrega. <u>Actitudinales:</u> Desarrollo de habilidades y técnicas y psicomotrices.	Cada grupo ejecutará su proyecto de manera tridimensional, utilizando solo el material seleccionado y procurando que este sea estético y funcional, de manera tal que responda a la problemática identificada.	<u>Método:</u> proyecto Experimental <u>Medios:</u> Voz (hablada) <u>Materiales:</u> Alumnas: Materiales según el proyecto de cada grupo. (Telas, madera, alambre, etc.)	Sumativa. Instrumento: Escala de apreciación numérica. Puntaje total 23 puntos.	Linkografía Documento: Planes y programas ministerio de educación www.curriculumenlinea.mineduc.cl
9	Habilidad para expresar ideas y sentimientos a través de la oratoria.	<u>Conceptuales:</u> Diseño y elaboración de objetos a partir de la vida cotidiana <u>Procedimentales:</u> Presentación final del objeto <u>Actitudinales:</u> Capacidad para comunicar ideas	Análisis grupal de la obra. Presentación al curso explicando el proceso, las dificultades y fortalezas al momento de desarrollar el proyecto.	<u>Método:</u> Expositivo. <u>Medios:</u> Voz (hablada) <u>Materiales:</u> Alumnas: Proyecto terminado y ficha descriptiva.	Sumativa Instrumento: Escala de apreciación numérica. Puntaje total 23 puntos. Pauta de coevaluación.	Linkografía Documento: Planes y programas ministerio de educación www.curriculumenlinea.mineduc.cl



5.2.2 Planificación Clase

A continuación el diseño Plan clase, la cual posee la descripción detallada de las tres etapas que se dan dentro de ésta; inicio, desarrollo y cierre. Especificando objetivos, aprendizajes esperados, Power Point presentados, videos, guías, tablas evaluativas, entre otros.

DISEÑO PLAN CLASES ARTES VISUALES

NM3° - CLASE N° 1.

DATOS GENERALES

Nombre unidad didáctica: Unidad II: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”.

Código Curso: 3° NM

Duración Actividad N°1: Actividad programada para dos clases.

OBJETIVOS:

Objetivo Fundamental Vertical: Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación.

Objetivos Fundamentales transversales: Desarrollar un pensamiento creativo y reflexivo capaz de resolver problemas seleccionando y utilizando el conocimiento relevante.

Capacidad de expresar opiniones e ideas, sentimientos y convicciones.

Desarrollo de habilidades de investigación, interpretación y comunicativas.

Aprendizajes esperados: Conocer e identificar el origen, funciones y tipos de diseños existentes.

Analizar los objetos del entorno cotidiano más interesantes o atractivos desde una perspectiva personal, considerando sus cualidades estéticas, técnicas, funcionales y materiales.

Capacidad para detectar, evaluar y solucionar críticamente los posibles problemas de objetos presentes en la vida cotidiana.

I.- INICIO:

- Saludar al grupo-curso, dando la bienvenida a las alumnas a la clase. (2min.)
- Pasar lista y registrar inasistencias de las alumnas. (5 min.)

✓ **Presentar el propósito de la clase:** (2 min.)

“Alumnas, el objetivo de esta clase es reflexionar sobre conceptos que constituyen el Diseño, sus orígenes, funciones e identificar los tipos de diseños que existen con sus características y objetivos”.

✓ **Motivar inicialmente a las alumnas para la nueva unidad:** (4 min.)

“¿Que es el Diseño? Todo lo que vemos: una silla, un jarrón, una computadora está pensado y diseñado de acuerdo a necesidades humanas. Por lo que, ‘diseño’ significa la materialización de aquella idea, dirigida a dar respuesta útil a una necesidad concreta, la búsqueda de la forma más bella y agradable y la previsión de los materiales más idóneos para su construcción.

A continuación les mostraré un breve video llamado: ‘*Si todo se diseña, el Diseño lo es todo*’ de *Toulouse Lautrec* que da respuesta a la pregunta realizada”.



Video: *Si todo se diseña, el Diseño lo es todo* "Toulouse Lautrec". Duración: 1 minuto.

¿Qué les pareció el video?, ¿Alguien quiere comentar lo visto?

➤ Tiempo total: 13 minutos.

II.- DESARROLLO:

- ✓ **Diagnóstico inicial:** (5 min.)
- ¿Existe un sólo tipo de diseño?
- ¿Cuáles otros conocen?
- ¿Cómo los podemos clasificar?
- Todas estas preguntas las resolveremos hoy.

Métodos: Expositivo y Analítico en el tratamiento de los contenidos y actividad.

Materiales: Alumnas: Lápiz.

Profesor: PPT - Unidad II: *Reconociendo el diseño en la vida cotidiana*
(Sujeta todo el contenido: sobre *Diseño*, origen, clasificación y actividad a desarrollar con su respectivo ejemplo.

Guía a desarrollar.

- ✓ **Construcción del conocimiento:** (11 min.)
- “Como les comenté anteriormente, en esta clase conoceremos algunos conceptos sobre el diseño. A través de un Power Point les mostraré sus definiciones, clasificaciones y ejemplos. También incluye la actividad que se desarrollara posteriormente En ello podrán consultar dudas y dialogar acerca del contenido”.
- Presentación del Power Point que lleva por título: *El Diseño*.



Diseño ergonómico



Exige que los objetos estén adecuados a la forma y capacidades del cuerpo humano.

Diseño Gráfico



También se conoce con el nombre de diseño en comunicación visual. Esta íntimamente relacionado al diseño computacional, al color, la forma, el dibujo y la innovación

Diseño gráfico publicitario



El diseño publicitario es una herramienta que nos ayuda a enviar mensajes claros a nuestros clientes, buscando a través de la creatividad y la tecnología, plasmar ideas impactantes que lleguen directamente a los consumidores

Diseño arquitectónico



Diseño arquitectónico o composición arquitectónica esta asociado a los trazos, dibujos delineados, esquemas o bocetos de un proyecto de arquitectura. Este proceso le otorga el aspecto temático y artístico aportando a nuevas formas de expresarse en este arte.

Diseño de espacios



Es una especialización del diseño arquitectónico y se ocupa de concebir y realizar proyectos de espacio de acuerdo a necesidades específicas (comercial, habitacional, lúdica, educativa, laboral, etc.

Diseño Industrial



Consiste en concebir y proyectar objetos de producción industrial para el uso humano (desde una cuchara hasta la carrocería de un automóvil, pasando por muebles, herramientas, artefactos, etc.

Diseño de modas



Consiste en proyectar y realizar prendas y accesorios para vestir. (ropa, zapatos, joyería, etc.)

Diseño Textil




Es una rama derivada de la combinación de algunos métodos de diseño gráfico con algunos otros del industrial y el de modas, y consiste en concebir y configurar telas y patrones para la industria textil (estampados, hilados, bordados, fibras, etc.)

Diseñando y mejorando objetos de la vida cotidiana




¿Qué es un problema?



Un problema es una pregunta que se hace acerca de una discrepancia entre lo deseado o esperado y la realidad.

Pasos para solucionar un problema



1. Determinar el problema y sus asociados.
2. Proponer soluciones.
3. Evaluar y seleccionar soluciones.
4. Planear la operación y ponerla en marcha.
5. Evaluar los resultados.

El absurdo y la fantasía en nuestras vidas



«Pollos asesinos»
En muchos casos los pollos presentan pequeñas manchas en su cresta...

...éstas suelen llamar la atención de los demás, quienes empiezan a picotearlas hasta sangrar, provocando que todos se le tiren encima hasta matarlo...



..las pérdidas eran millonarias.

El reto parecía muy difícil hasta que a alguien se le ocurrió poner lentes de contacto de color rojo para que los pollos no notaran la diferencia de color en sus compañeros




Esa idea aparentemente absurda fue afortunada y ahorró mucho dinero pues los lentes eran recuperables.



...Esto sólo es uno ejemplos de lo creativo que puede ser el hombre
¿Por qué no todos podemos serlo?

Actividad:

1. Responde de manera individual la guía que te ayudara a detectar un problema en tu entorno cotidiano.
2. Realiza grupos de 3 personas y comenten sus ideas, luego continúan su trabajo desarrollando una guía grupal.



✓ **Planteamiento de la actividad taller:** (40 min.)

- “Ahora que ya abordamos los tipos de diseños que existen, les entregaré una guía la cual consta de dos partes; la primera se realiza de manera individual donde deben reflexionar e identificar una necesidad o problema que les aqueje, darle posibles soluciones, no importa que sean absurdas, todo lo que imaginen, anótenlo sin prejuicios. Una vez ejecutada esta parte, haremos grupos de cuatro personas, donde cada una expondrá su idea y su solución absurda, se elegirá una y esa ‘idea absurda’ se deberá adaptar a la realidad.
- En cuanto a la idea absurda quiero que recuerden el ejemplo dado sobre la industria de huevos, la cual inventan lentes de contacto para pollos, que permiten que vean en blanco y negro, ayudando que no se maten entre ellos, (debido a los puntos rojos que tiene en la cresta). Ésta idea por más absurda que suena, tuvo gran resultado y ahorró millones de dólares a la empresa”.



- “También tengo otro ejemplo que les servirá para que entiendan mejor el propósito de la actividad, que es cómo identificar y resolver una necesidad o problema. Pongan atención.

Necesidad o problema: Una necesidad que me aqueja es que al tomar sol en una silla de playa o cualquier otro tipo, el sol en la cara es demasiado fuerte, por lo que molesta y debo ponerme a la sombra.

Ideas absurdas: toalla en la cara, silla con quitasol, silla con techo adaptable.

Idea adaptada a la realidad: Una reposera con un techo flexible y adaptable.

Resultado: ‘Reposera con techo adaptable’.

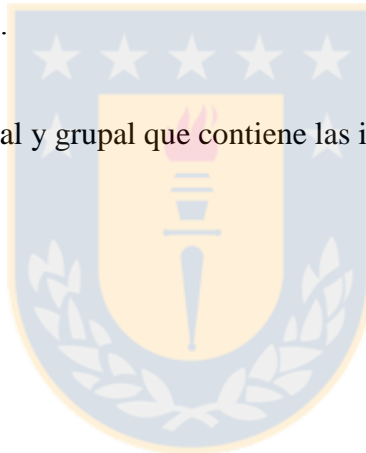



Fotografía digital. (2015) *Reposera con techo adaptable*. Maqueta realizada con cartón..

(Se llevó a la clase la maqueta de la silla para que pudieran manipularla)

“El ejemplo que acabo de mostrar es muy simple, factible de realizar y nuevo ya que aún no existen sillas de descanso de éste tipo. ¿Alguien tiene algún comentario? ¿Qué opinan sobre el ejemplo? (una vez aclaradas las dudas) Les entregaré la guía para dar comienzo a la actividad”.

A continuación la Guía individual y grupal que contiene las instrucciones a seguir:



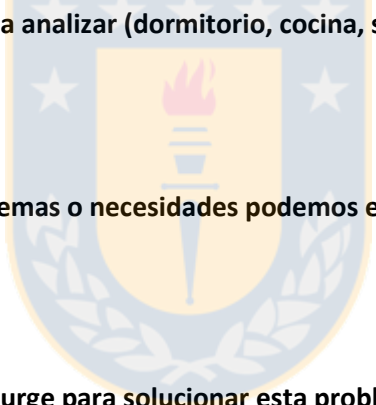



Guía de reflexión
“Reconociendo el diseño en
la vida cotidiana”

Nombre:
Curso:

Objetivo: Reflexionar en forma personal, sobre los problemas y necesidades presentes en los objetos del entorno cotidiano en cuanto a la calidad del diseño, funcionalidad y utilidad.

Indicaciones: reflexionar y organizar la información sugerida respondiendo a las siguientes preguntas

- 
1. Indique un lugar para analizar (dormitorio, cocina, sala de clases, etc.)
 2. ¿Qué posibles problemas o necesidades podemos encontrar en dicho lugar?
 3. ¿Qué idea absurda surge para solucionar esta problemática?

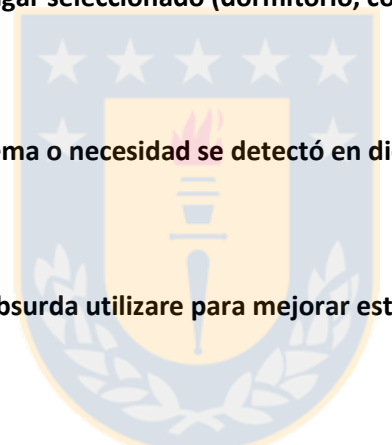


Guía de reflexión grupal
“Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”

Nombre:
Curso:

Objetivo: Reflexionar en forma grupal, sobre los problemas y necesidades presentes en los objetos del entorno cotidiano en cuanto a la calidad del diseño, funcionalidad y utilidad.

Indicaciones: reflexionar y organizar la información sugerida respondiendo a las siguientes preguntas

1. Indique el lugar seleccionado (dormitorio, cocina, sala de clases, etc.)
 2. ¿Qué problema o necesidad se detectó en dicho lugar?
 3. ¿Qué idea absurda utilizare para mejorar esta problemática?
 4. ¿Cómo puedo adecuar esta idea a la realidad?
- 

✓ **Evaluación:** (2 min.)

La evaluación de esta actividad (guía a desarrollar) será formativa. Ya que servirá para que comiencen a reflexionar y conocer los pasos correctos para llegar a una idea creativa posible de realizar para la vida real. (Anexo 4 presenta escala de notas para evaluar la actividad).

Pauta de evaluación 3° NM

Profesor: _____ **Fecha** _____

Alumno: _____

Unidad: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”

Actividad: Ficha técnica

Exigencia: 60%

El objetivo de esta evaluación es medir el desempeño del estudiante en los ámbitos disciplinares y actitudinales, centrándose en el desarrollo esquemático y ordenado de la información a presentar.

Letra	Indicador	Puntaje	Puntaje obtenido
Conceptos actitudinales y disciplinares			
A	Cumple con la identificación básica de los alumnos	1	
B	Presenta título relacionado con la actividad	1	
C	Coherencia del objetivo	3	
D	Define un problema	3	
E	Presenta descripción general del proyecto	3	
F	Presenta imágenes o dibujos explicativos que permitan entender las diferentes partes del objeto	2	
G	Presenta imágenes o dibujos explicativos que permitan entender las diferentes funciones que cumple el objeto	2	
H	Mantiene el formato de entrega	2	
I	Presenta un diseño llamativo y fácil de entender	2	
J	Cumple con la fecha de entrega	5	
K	Presenta un trabajo limpio y ordenado	2	
Puntaje total		26	
Esfuerzo y perseverancia (puntaje extra)		2	
Nota			

✓ **Resolver dudas:** (3 min.)

Entregar tiempo para que las alumnas consulten con respecto a la realización de la actividad.

¿Existen dudas con respecto a su trabajo?

¿Alguien quiere pasar a delante a exponer sus ideas? Recuerden que el exponer, servirá para que las compañeras puedan ayudarlas con ideas para mejorar sus proyectos.

✓ **Retroalimentación:** (4 min.)

“Alumnas, haremos un pequeño repaso por los conceptos más importantes expuestos en la clase: El diseño está dirigido a dar respuesta útil a una necesidad concreta. Existen ocho tipos de diseño ¿verdad? ¿Cuáles son?: textil, arquitectónico, ergonómico, de modas, industrial, de espacios y publicitario. ¿Alguien me puede dar ejemplos de cada uno de ellos?, bien, pasaré por puesto para ir aclarando dudas.

➤ Tiempo total: 65 minutos.

III. CIERRE:

✓ **Dar indicaciones a realizar para la próxima clase:** (1 min.)

“Alumnas, la próxima clase seguiremos con esta actividad, traten de reflexionar y traer nuevas ideas”.

✓ **Validación:** (3 min.)

“El diseño es año muy importante en nuestras vidas, más aún en este tiempo lleno de tecnologías, donde cada día sentimos la necesidad de renovarnos y mejorar nuestro bienestar y confort, por lo que se exige nuevos productos que respondan a nuestros intereses. Ese es su labor, mejorar o inventar productos. Y para lograr esto, se necesita reflexión y constancia. Me pone muy contenta el trabajo realizado el día de hoy por lo que espero que sea igual y mejor la próxima semana”.

✓ **Síntesis Final:** (3 min.)

Espero que con los conceptos adquiridos en la clase de hoy, comiencen a mirar su entorno con ojos de diseñador, traten de buscar problemas y posibles soluciones a esto. La próxima clase traigan ideas nuevas para terminar esta etapa. Muy buen trabajo y nos vemos la clase siguiente.

✓ **Otorgar minutos para guardar sus pertenencias y ordenar la sala.** (4min.)

➤ Tiempo total: 12 minutos.

Tiempo total clase: 90 minutos.

IV. FUENTES DE CONSULTA:

✓ **Bibliografía:**

Unidad de Currículum y Evaluación. (2004). *Artes Visuales. Educación Artística. Programa de Estudio, Tercer Año Medio, Formación General*. Registro de Propiedad Intelectual N° 111.798, Ministerio de Educación, República de Chile, Santiago, Chile.

✓ **Linkografía:**

curriculumenlinea.mineduc.cl:

Documento: Planes y programas ministerio de educación

www.youtube.com:

Información: Video '*Si todo se diseña, el Diseño lo es todo*' Toulouse Lautrec.

NM3º - CLASE N° 2.

I.- INICIO:

- Saludar al grupo-curso, dando la bienvenida a los alumnos a la clase. (2min.)
- Pasar lista y registrar inasistencias de los alumnos. (5 min.)
- Se expone los plazos ya definidos en un principio de la unidad, se les recuerda la información y conceptos adquiridos la clase anterior. (5 min.)

II.- DESARROLLO:

- Se les da el tiempo necesario para que terminen las fichas descriptivas y las últimas recomendaciones sobre sus trabajos, retroalimentación sobre éstos, y opiniones con respecto a la clase realizada. (70 min.)

III.-CIERRE:

- Se recogen las guías para seguir en la próxima clase con el mismo tema, se recuerda que es una actividad largo que contiene un proceso para llegar a la finalidad que es “crear un objeto que satisfaga alguna necesidad”.
Se da el tiempo necesario para ordenar pertenecía. (8 min.)

Tiempo total clase: 90 minutos.

Departamento de Artes Visuales

DISEÑO PLAN CLASES ARTES VISUALES

NM3° - CLASE N° 3.

DATOS GENERALES

Nombre unidad didáctica: Unidad II: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”.

Código Curso: 3° NM

Duración Actividad N°2: Actividad programada para dos clases.

OBJETIVOS:

Objetivo Fundamental Vertical: Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación.

Objetivos Fundamentales transversales: Capacidad de expresar opiniones e ideas, sentimientos y convicciones.

Desarrollo de habilidades de investigación, interpretación y comunicativas.

Aprendizaje esperado: Capacidad para detectar, evaluar y solucionar críticamente los posibles problemas de objetos presentes en la vida cotidiana.

I.- INICIO:

- Saludar al grupo-curso, dando la bienvenida a las alumnas. (2min.)
- Pasar lista y registrar inasistencias de las alumnas. (5 min.)

✓ **Presentar el propósito de la clase:** (2 min.)

“Alumnas, el objetivo de esta clase propone reflexionar sobre el proyecto que se está ideando en grupo, para lograr identificar los materiales a ocupar, posibles problemas de construcción, formas, objetivos, funciones y partes del objeto ideado, para esto, deben desarrollar una ficha descriptiva, la cual contiene todo los puntos antes nombrados. Ésta es una parte esencial dentro del proyecto ya que aparte de ser evaluada, permitirá visualizar y analizar minuciosamente la idea a realizar”.

✓ **Motivar inicialmente a las alumnas:** (4 min.)

“En la actualidad existe una infinidad de objetos que se son elaborados para satisfacer las necesidades que van surgiendo en la sociedad, y día a día nos ponemos más exigentes, ya que buscamos comodidad en todas las áreas de nuestros quehaceres; trabajo, colegios, transporte, hogares, etc. Por lo que la demanda aumenta, ¿Y qué significa esto? Que se necesita de más mentes pensantes y creativas que logren cumplir con las expectativas y carencias humanas y además de eso, ser conscientes con el medio ambiente, por ende, es necesario crear objetos con materiales no tradicionales o incitar al reciclaje”.

➤ Tiempo total: 13 minutos.

II.- DESARROLLO:

✓ **Diagnóstico inicial:** (5 min.)

- ¿A qué materiales se refiere cuando decimos no tradicionales?
- ¿Conocen objetos realizados con materiales no tradicionales?
- ¿Qué características poseen?
- ¿Son creativos y atractivos?

Métodos: Expositivo y Analítico en el tratamiento de los contenidos y actividad.

Materiales: Alumnas: Lápiz.

Profesor: PPT - Unidad II: “*Reconociendo el diseño en la vida cotidiana. Objetos realizados con materiales no tradicionales*” (Sujeta ejemplos de objetos creativos realizados con materiales no tradicionales y con un gran resultado en el mercado)

Ficha técnica a desarrollar.

✓ **Construcción del conocimiento:** (11 min.)

- “En la clase de hoy seguiremos desarrollando la idea en base a un producto que logre satisfacer una necesidad. Éste, debe ser elaborado a base de materiales no

tradicionales, o sea se puede utilizar desechos, objetos de desuso, entre otros. Para que logren entender de mejor manera lo que les estoy indicando, les mostraré un breve power point el cual contiene una serie de ejemplos de objetos fabricados con este tipo de materiales. Pongan atención y luego comentaremos”.

- Presentación del Power Point que lleva por título: *Objetos realizados con materiales no tradicionales.*

PROYECTOS
Diseño a partir de materiales no tradicionales

Materiales que NO se pueden utilizar...

categoría materiales de librería... tales como: papel (de ningún tipo), cartulina, cartón (de ningún tipo), mica, arcilla, greda, yeso, plumavit, goma eva, pintura, etc...

Ejemplos de objetos realizados con materiales NO tradicionales.

Agievo
Huevera fabricada en corcho aglomerado renovable y reciclable

Agievo by IN-TENTA, es una huevera de Corcho Natural acabada a mano que protege el huevo pasado por agua y lo mantiene caliente, renovando el aspecto y funcionalidad de las hueveras tradicionales.

The Stooler

Objeto sencillo y funcional para reutilizar y reciclar casi cualquier objeto y convertirlo en un cómodo taburete.

Una propuesta sencilla y funcional que permite reutilizar y reciclar casi cualquier objeto y convertirlo en un taburete cómodo.

The Stooler consta de cuatro patas de madera con unas hebillas de trinquete que se pueden ajustar a cualquier objeto o forma. De esta manera podemos tener un taburete hecho de periódicos viejos, ropa, peluches, cajones antiguos, etc!

Serie anémoma

Lámparas realizadas reutilizando tapones de plástico desechados

Los tapones de plástico y el portalámparas están cosidos a mano con cable de nylon, creando una estructura flexible pero fuerte que previene la rotura de la bombilla en caso de caída o golpe accidental.

Elastic Shelf

Estantería hecha reutilizando neumáticos usados de las bicicletas.

Esta estantería hecha a partir de los neumáticos usados de las bicicletas, puestos de forma tensionada sobre dos patas redondas reusadas de muebles.

Estructura elástica que permite guardar libros, así como varios objetos, que se mantienen en su sitio por la presión elástica de los neumáticos...

✓ **Planteamiento de la actividad taller:** (40 min.)

- “En esta clase seguiremos desarrollando la idea en base a satisfacer una necesidad, en la que será expuesta y sintetizada en una ficha descriptiva, la cual consta con una serie de pasos tales como: objetivos, necesidad o problema a resolver, producto creado, partes, posibles problemas en cuanto a la construcción, etc. que ayudará a la resolución del objeto”.
- “Seguirán trabajando en grupo y a cada uno, les entregaré el formato de ficha que consta con todas las indicaciones a seguir. Ésta será realizada en una hoja de Block mediano, la que deberán escribir (con letra legible) y dibujar el proyecto. Tengan en consideración el diseño, limpieza, orden y creatividad a la hora de redactar su proyecto”.

A continuación la Ficha técnica que contiene los pasos a seguir:

Nombre del proyecto o diseño

Objetivo

Definición del problema o necesidad

Imagen de lo que se quiere solucionar (lugar, objeto)

Imagen final de como quedara el objeto

Nombrar partes del objeto y su función

Nombrar partes del objeto y su función

Nombrar partes del objeto y su función

Nombrar partes del objeto y su función

Descripción general del proyecto

Lista de materiales de construcción

Identificar posibles problemas de construcción

Nombre: / Curso: / Fecha:

✓ **Evaluación:** (2 min.)

La evaluación de esta actividad (Ficha descriptiva) tendrá carácter sumativa, por lo que se expondrá en la clase siguiente la pauta de evaluación para ésta.

✓ **Resolver dudas:** (3 min.)

Otorgar el tiempo necesario para que las alumnas consulten con respecto a la realización de la actividad.

¿Existen dudas con respecto a la ficha descriptiva?

Recorriendo puesto por puesto para responder a sus dudas.

✓ **Retroalimentación:** (4 min.)

“Alumnas, recuerden que para la realización de la ficha deben desarrollar todos los puntos que están expuestos en el formato, ya que cómo les mostré al final de la presentación serán evaluados concienzudamente.

➤ Tiempo total: 65 minutos.

III.- CIERRE:

✓ **Dar indicaciones a realizar para la próxima clase:** (1 min.)

“Alumnas, la próxima clase seguiremos con esta actividad se entregará la ficha terminada para posteriormente evaluarla”.

✓ **Validación:** (3 min.)

“La ficha técnica que están desarrollando es de gran importancia, ya que, propone que tengan una idea generalizada del proyecto a realizar, evaluar cada una de sus partes y formas para lograr un producto factible de hacer y que en realidad satisfaga las necesidades por la cual se está realizando”.

✓ **Síntesis Final:** (3 min.)

“Alumnas, recuerden que la ficha debe poseer objetivos del proyecto, necesidad o problema a solucionar, materiales que van a ocupar para la realización del producto, posibles problemas de construcción y el dibujo de cada una de sus partes y su

definición. La clase subsiguiente recuerden traer materiales para la construcción del objeto”.

- ✓ **Otorgar minutos para guardar sus pertenencias y ordenar la sala.** (4min.)

“Alumnas, pueden ordenar sus mesas, guarden los materiales, para salir al recreo”.

➤ Tiempo total: 12 minutos.

Tiempo total clase: 90 minutos.

IV.FUENTES DE CONSULTA:

- ✓ **Bibliografía:**

Unidad de Currículum y Evaluación. (2004). Artes Visuales. Educación Artística. Programa de Estudio, Tercer Año Medio, Formación General. Registro de Propiedad Intelectual N° 111.798, Ministerio de Educación, República de Chile, Santiago, Chile.

- ✓ **Linkografía:**

curriculumenlinea.mineduc.cl: Documento: Planes y programas ministerio de educación.

www.vitaproducciones.com Información: Ejemplos de objetos realizados con materiales no convencionales.

DISEÑO PLAN CLASES ARTES VISUALES

NM3º - CLASE N° 5.

DATOS GENERALES

Nombre unidad didáctica: Unidad II: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”.

Código Curso: 3º NM

Duración Actividad N°3: Actividad programada para cuatro clases.

OBJETIVOS:

Objetivo Fundamental Vertical: Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación.

Objetivos Fundamentales transversales: Desarrollar un pensamiento creativo y reflexivo capaz de resolver problemas seleccionando y utilizando el conocimiento relevante.

Capacidad de expresar opiniones e ideas, sentimientos y convicciones.

Desarrollo de habilidades de investigación, interpretación y comunicativas.

Aprendizajes esperados: Habilidad para buscar y experimentar con las posibilidades que entregan los diversos materiales.

Capacidad para expresarse plásticamente experimentando con diversos medios, soportes y materiales, herramientas y técnicas del arte y del diseño.

I.- INICIO:

- Saludar al grupo-curso, dando la bienvenida a las alumnas. (2min.)
- Pasar lista y registrar inasistencias de las alumnas. (5 min.)

✓ **Presentar el propósito de la clase:** (6 min.)

“Alumnas, el objetivo de esta clase es evaluar los materiales traídos para la construcción del objeto ideado. Deben analizar y verificar todas las posibilidades que les puede entregar un material, hasta que encuentren la mejor forma de construcción”.

➤ Tiempo total: 13 minutos.

II.- DESARROLLO:

✓ **Diagnóstico inicial:** (5 min.)

- ¿Conocen algún material que se pueda transformar y adaptarlo de tal manera que sirva para el objetivo deseado?
- El papel como hojas de diario ¿puede sufrir cambios?
- ¿A qué procesos podemos someter el papel para que se transforme en otro material más resistente?
- “Bien, una vez reflexionado sobre esto quiero que se acomoden para comenzar a trabajar”.

Métodos: Experimental en el tratamiento de materiales.

Materiales: Alumnas: Materiales según el proyecto de cada grupo. (Telas, madera, alambre, etc.)

Profesor: Entrega de pauta de evaluación a través de Power point.

✓ **Construcción del conocimiento:** (11 min.)

“Las posibilidades que puede entregar un material son infinitas, sólo hay que tener la capacidad de evaluar, analizar y buscar la mejor manera de trabajarlo. Tenemos el ejemplo del cartón, éste se puede recortar, pegar, etc. Si lo sometemos al agua podemos formarlo en una pasta que agregando otros elementos se puede transformar en una pasta que posee características duraderas, firmes, que sirve para variadas funciones. Al mismo tiempo éste cartón es tanta la resistencia que posee, que si sabemos la manera de cortar y unir podemos transformarlo en sillas, mesas, muebles, etc., capaces de soportar el peso necesario por el cual fueron creados.

✓ **Planteamiento de la actividad taller:** (40 min.)

“En la clase de hoy seguiremos trabajando en grupo, acomódense, quiero ver sólo lo correspondiente a esta asignatura sobre sus mesas. Bien, la idea de ésta clase es que ustedes logren agotar todas las posibilidades que les entrega los materiales (traídos por ustedes según su proyecto), buscando el método, forma o modo que más se acomode a su objeto a realizar. Para este trabajo es bueno designar responsabilidades, el objetivo es que todas logren aportar en su grupo de trabajo. Si existen dudas, pregunten y les ayudaré”.

✓ **Evaluación:** (2 min.)

El carácter de esta actividad (construcción del producto) será formativa. A continuación la pauta de evaluación con los puntos a considerar según lo solicitado.



Pauta de evaluación 3° NM

Profesor: _____ Fecha _____
 Alumno: _____

Unidad: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”

Actividad: diseño y presentación

Exigencia: 60%

El objetivo de esta evaluación es medir el desempeño del estudiante en los ámbitos disciplinares y actitudinales, centrándose tanto en el resultado obtenido como en su presentación al grupo curso.

Letra	Indicador	Puntaje	Puntaje obtenido
Diseño			
Conceptos actitudinales y disciplinares			
A	Cumple con la identificación básica de los alumnos	1	
B	Utiliza solo materiales no tradicionales	5	
C	El objeto da respuesta a la necesidad que se pretende satisfacer	5	
D	Se rige por el modelo presentado en la ficha técnica	2	
E	Presenta uniones limpias	2	
F	Usa el material de forma consiente en cuanto a sus propiedades	2	
G	Presenta en la fecha establecida	4	
H	Pulcritud	2	
Puntaje obtenido		23	
Presentación			
Conceptos actitudinales y disciplinares			
I	Presenta material de apoyo (ficha técnica)	2	
J	Utiliza el material de apoyo para explicar a sus compañeros	2	
K	Utiliza un registro de lenguaje adecuado	2	
L	Hace aportes pertinentes y fundamenta sus opiniones.	2	
M	Muestra capacidad de autocrítica.	2	
N	Muestra una actitud solidaria, respetando la opinión de sus compañeros.	2	
Ñ	Se integra a la actividad, escuchando activamente.	1	
O	Respeto los tiempos establecidos	2	
P	Volumen de voz adecuado	2	
Puntaje obtenido		17	
Puntaje total		40	
Esfuerzo y perseverancia (puntaje extra)		3	
NOTA			

✓ **Resolver dudas:** (3 min.)

Otorgar el tiempo necesario para que las alumnas consulten con respecto a la realización de la actividad.

-¿Existen dudas con respecto a los materiales?

-¿Alguien desea aportar los descubrimientos realizados al resto del curso?

Seguiré recorriendo grupo por grupo para responder a sus dudas.

✓ **Retroalimentación:** (4 min.)

“Alumnas, evalúen bien los materiales traídos, descompongan, reutilicen y lo más importante analicen la formas de unión que emplearan para formar el producto ideado. Recuerden que dentro de la pauta de evaluación existe un punto que corresponde al trabajo en clases, la cual voy tomando apuntes, y analizando si cumplen de manera correcta”.

➤ Tiempo total: 65 minutos.

III.- CIERRE:

✓ **Dar indicaciones a realizar para la próxima clase:** (1 min.)

“Alumnas, la próxima clase seguiremos con esta actividad, no olviden traer los materiales para su respectiva descomposición y así darles los usos necesarios hacia el logro de la construcción de su producto”.

✓ **Validación:** (3 min.)

“Este proceso que están desarrollando es fundamental en su trabajo, ya que es la base para darle una correcta construcción al objeto, tomando en cuenta que éste funcione de la manera adecuada, cumpla con los requisitos pedidos y sea estéticamente agradable a la vista”.

✓ **Síntesis Final:** (4 min.)

-¿Qué aspectos importantes rescatan en la clase de hoy?

-¿Alguien puede aportar con conocimientos en cuanto a la mejor manera de unión entre elementos, ejemplo alambre, tela, plásticos, etc.?

- ✓ **Otorgar minutos para guardar sus pertenencias y ordenar la sala.** (3min.)

“Alumnas, pueden ordenar sus mesas, guarden los materiales, para salir al recreo y recuerden los materiales de la próxima clase (los mismos de la clase)”.

➤ Tiempo total: 12 minutos.

Tiempo total clase: 90 minutos.

IV.FUENTES DE CONSULTA:

- ✓ **Bibliografía:**

Unidad de Currículum y Evaluación. (2004). Artes Visuales. Educación Artística. Programa de Estudio, Tercer Año Medio, Formación General. Registro de Propiedad Intelectual N° 111.798, Ministerio de Educación, República de Chile, Santiago, Chile.

- ✓ **Linkografía:**

curriculumenlinea.mineduc.cl

Documento: Planes y programas Ministerio de Educación.

DISEÑO PLAN CLASES ARTES VISUALES

NM3° - CLASE N° 9.

DATOS GENERALES

Nombre unidad didáctica: Unidad II: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”.

Código Curso: 3° NM

Duración Actividad N°4: Actividad programada para una clase.

OBJETIVOS:

Objetivo Fundamental Vertical: Expresar ideas, emociones y sentimientos, a partir de formas percibidas en la observación sensible del entorno cotidiano, evaluando los trabajos realizados en función de sus características visuales, expresivas, creativas, técnicas y por la capacidad de perseverar en los procesos de investigación.

Objetivos Fundamentales transversales: Capacidad de expresar opiniones e ideas, sentimientos y convicciones.

Desarrollo de habilidades de investigación, interpretación y comunicativas.

Aprendizaje esperado: Habilidad para expresar ideas y sentimientos a través de la oratoria.

I.- INICIO:

- Saludar al grupo-curso, dando la bienvenida a las alumnas. (2min.)
- Pasar lista y registrar inasistencias de las alumnas. (5 min.)

✓ **Presentar el propósito de la clase:** (5 min.)

“Alumnas, los objetivos de esta clase es presentar al curso los objetos terminados a modo de reflexión sobre el proyecto ideados para lograr identificar los materiales que ocuparon, posibles problemas de construcción, formas, objetivos, funciones y partes del objeto ideado”.

➤ Tiempo total: 13 minutos.

II.- DESARROLLO:

- ✓ **Diagnóstico inicial:** (5 min.)
- ¿Quién quiere comenzar con la disertación?
- ¿Existe algún grupo que no haya terminado el objeto?

Métodos: Expositivo y Analítico.

Materiales: Alumnas: Proyecto terminado y ficha descriptiva.

- ✓ **Construcción del conocimiento:** (51 min.)
- “En la clase de hoy daremos comienzo a la presentación al curso del objeto realizado explicando el proceso, las dificultades y fortalezas al momento de desarrollar el proyecto”.

- ✓ **Evaluación:** (2 min.)

La evaluación de esta actividad será sumativa. Instrumento escala de apreciación numérica. Puntaje total 23 puntos.

Una vez terminada las presentaciones se entregará una pauta de coevaluación, la cual irá directamente al libro.

A continuación pauta de evaluación correspondiente a objeto terminado y presentación.

Pauta de evaluación 3° NM

Profesor: _____ Fecha _____
 Alumno: _____

Unidad: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”

Actividad: diseño y presentación

Exigencia: 60%

El objetivo de esta evaluación es medir el desempeño del estudiante en los ámbitos disciplinares y actitudinales, centrándose tanto en el resultado obtenido como en su presentación al grupo curso.

Letra	Indicador	Puntaje	Puntaje obtenido
Diseño			
Conceptos actitudinales y disciplinares			
A	Cumple con la identificación básica de los alumnos	1	
B	Utiliza solo materiales no tradicionales	5	
C	El objeto da respuesta a la necesidad que se pretende satisfacer	5	
D	Se rige por el modelo presentado en la ficha técnica	2	
E	Presenta uniones limpias	2	
F	Usa el material de forma consiente en cuanto a sus propiedades	2	
G	Presenta en la fecha establecida	4	
H	Pulcritud	2	
Puntaje obtenido		23	
Presentación			
Conceptos actitudinales y disciplinares			
I	Presenta material de apoyo (ficha técnica)	2	
J	Utiliza el material de apoyo para explicar a sus compañeros	2	
K	Utiliza un registro de lenguaje adecuado	2	
L	Hace aportes pertinentes y fundamenta sus opiniones.	2	
M	Muestra capacidad de autocrítica.	2	
N	Muestra una actitud solidaria, respetando la opinión de sus compañeros.	2	
Ñ	Se integra a la actividad, escuchando activamente.	1	
O	Respeto los tiempos establecidos	2	
P	Volumen de voz adecuado	2	
Puntaje obtenido		17	
Puntaje total		40	
Esfuerzo y perseverancia (puntaje extra)		3	
NOTA			

A continuación pauta de coevaluación la cual se entrega una a cada alumna:

Pauta de Coevaluación 3° NM

Profesor: _____ **Fecha** _____

Alumna: _____

Unidad: “Reconociendo el diseño en la vida cotidiana”

El objetivo de esta evaluación es medir el desempeño de los integrantes del grupo de trabajo en ámbitos disciplinares y actitudinales, centrándose tanto en el proceso como en el objeto terminado.

Instrucciones: Escribe el nombre de cada uno de tus colegas del grupo cooperativo en las columnas. Anota en los cuadros el número que más se acerque a tu opinión:

Siempre = 3 A veces = 2 Nunca = 1

¡Sé honesta en tu respuesta!

<i>Nombres</i>					
Procesos de trabajo					
1. Cumple con el material solicitado					
2. Aporta ideas y opiniones que ayudan a pensar con más creatividad y profundidad en el trabajo.					
3. Explica y fundamenta sus aportaciones de manera clara, concreta y sin agresión.					
4. Posee iniciativa y trabaja de manera correcta para llevar a cabo el objeto.					
5. Cumple de manera responsable con su asistencia a fin de no perjudicar a sus compañeras.					
Clima de trabajo					
6. Dice lo que espera de cada uno de nosotros.					
7. Ha estado dispuesto a trabajar en el grupo.					
8. Dispone y procura la información y habilidades necesarias para el trabajo conjunto.					
Resolución de conflictos					
9. Posee una actitud positiva frente a situaciones conflictivas.					
En general					
10. Ha mantenido una actitud de apertura, confianza, trabajo y diálogo.					
11. Demuestra una actitud de colaboración y apoyo con cada uno de los miembros del grupo.					
12. Cuento con ella para llevar a cabo el trabajo requerido de la mejor manera.					
13. Se comporta de manera responsable frente a sus obligaciones.					
Total					

✓ **Resolver dudas:** (3 min.)

Otorgar el tiempo necesario para que las alumnas consulten con respecto a la presentación o pauta de coevaluación.

✓ **Retroalimentación:** (4 min.)

“Alumnas, como ya dimos término a éste trabajo que tuvo un proceso bastante largo nos queda por concluir que con creatividad, constancia y análisis se pueden lograr resolver problemáticas o necesidades que nos aquejan, sólo debemos saber mirar y tener la capacidad de tomar iniciativa para solucionarlos”.

➤ Tiempo total: 65 minutos.

III.- CIERRE:

✓ **Dar indicaciones a realizar para la próxima clase:** (1 min.)

“Alumnas, la próxima clase comenzaremos con una nueva unidad, haremos un trabajo bastante interesante por lo que espero vengan con mucho ánimo de aprender”.

✓ **Validación:** (3 min.)

“Alumnas, en general quede muy contenta por los resultados obtenidos, surgieron buenos e interesantes objetos por lo que el objetivo fundamental fue logrado; y éste es el desarrollo de la creatividad. Por ende les doy mis felicitaciones y espero sigan con ese entusiasmo”.

✓ **Síntesis Final:** (3 min.)

“Alumnas, recuerden que deben dejar los trabajos en los talleres para tomarles fotografías. La próxima clase traeré las pautas de evaluación listas con sus respectivos puntajes y notas. Nos vemos la clase siguiente”.

✓ **Otorgar minutos para guardar sus pertenencias y ordenar la sala.** (4min.)

“Pueden ordenar sus mesas, guarden los materiales, para salir al recreo”.

➤ Tiempo total: 12 minutos.

Tiempo total clase: 90 minutos.

IV.- FUENTES DE CONSULTA:

✓ **Bibliografía:**

Unidad de Currículum y Evaluación. (2004). Artes Visuales. Educación Artística. Programa de Estudio, Tercer Año Medio, Formación General. Registro de Propiedad Intelectual N° 111.798, Ministerio de Educación, República de Chile, Santiago, Chile.

✓ **Linkografía:**

curriculumenlinea.mineduc.cl:

Documento: Planes y programas ministerio de educación.



6. Recolección de datos

Experiencia 1 Tercero Medio “A”



Fotoensayo Interpretativo. (2016). Clase. Fotoensayo compuesto por una Cita visual literal (arriba) Alumnas y profesora de escuela primaria (1944, Anónimo); y una fotografía digital original de los autores (abajo). 2015.

6.1 Diagrama Visual de Horizontal y Fotocollage

08 de Septiembre
22 de Septiembre
29 de Septiembre
05 de Octubre
13 de Octubre
27 de Octubre



Diagrama Visual de Barra Horizontal. (2015) Día 08 de septiembre. Colegio España. 66 fotografías digitales originales de los autores.



Diagrama Visual de Barra Horizontal. (2015) Días 22 y 29 de septiembre. Colegio España. 66 fotografías digitales originales de los autores.



Diagrama Visual de Barra Horizontal. (2015) Día 05 de octubre. Colegio España. 55 fotografías digitales originales de los autores.



Diagrama Visual de Barra Horizontal. (2015) Días 13 y 27 de octubre. Colegio España. 73 fotografías digitales originales de los autores.

6.2 Fotocollage



Fotocollage. (2015). Primera Clase. Exposición. Colegio España. Fotocollage compuesto por 6 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015). Guiando a las alumnas. Colegio España. Fotocollage compuesto por 4 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Desarrollo de guía grupal. Colegio España. Fotocollage compuesto por 12 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Desarrollo de ficha descriptiva grupal. Panorámica frontal de la sala. Colegio España. Fotocollage compuesto por 13 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Desarrollo de ficha descriptiva. Panorámica posterior de la sala. Colegio España. Panorámica posterior. Fotocollage compuesto por 7 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Experimentando con materiales. Colegio España. Fotocollage compuesto por 8 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Comienzo construcción del objeto. Colegio España. Fotocollage compuesto por 25 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015). Proceso de un objeto. Guantes con fibra de poliuretano y compartimiento para guardar elementos pequeños. Colegio España. Fotocollage compuesto por 7 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Proceso de un objeto. Sostenedor de vaso para respaldo de cama. Colegio España. Fotocollage compuesto por 9 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Presentación de objetos terminados. Colegio España. Fotocollage compuesto por 17 fotografías digitales originales de los autores.

Experiencia 2

Tercero Medio “B”



Fotoensayo Interpretativo. (2016). Clase. Fotoensayo compuesto por una Cita visual literal (arriba) Alumnas y profesora de escuela primaria (1944, Anónimo); y una fotografía original de los autores. (Abajo). 2015.

6.3 Diagrama Visual de Horizontal: Tercero medio "B"

- 31 de Agosto
- 07 de Septiembre
- 14 de Septiembre
- 21 de Septiembre
- 28 de Septiembre
- 19 de Octubre
- 26 de Octubre
- 11 de Noviembre

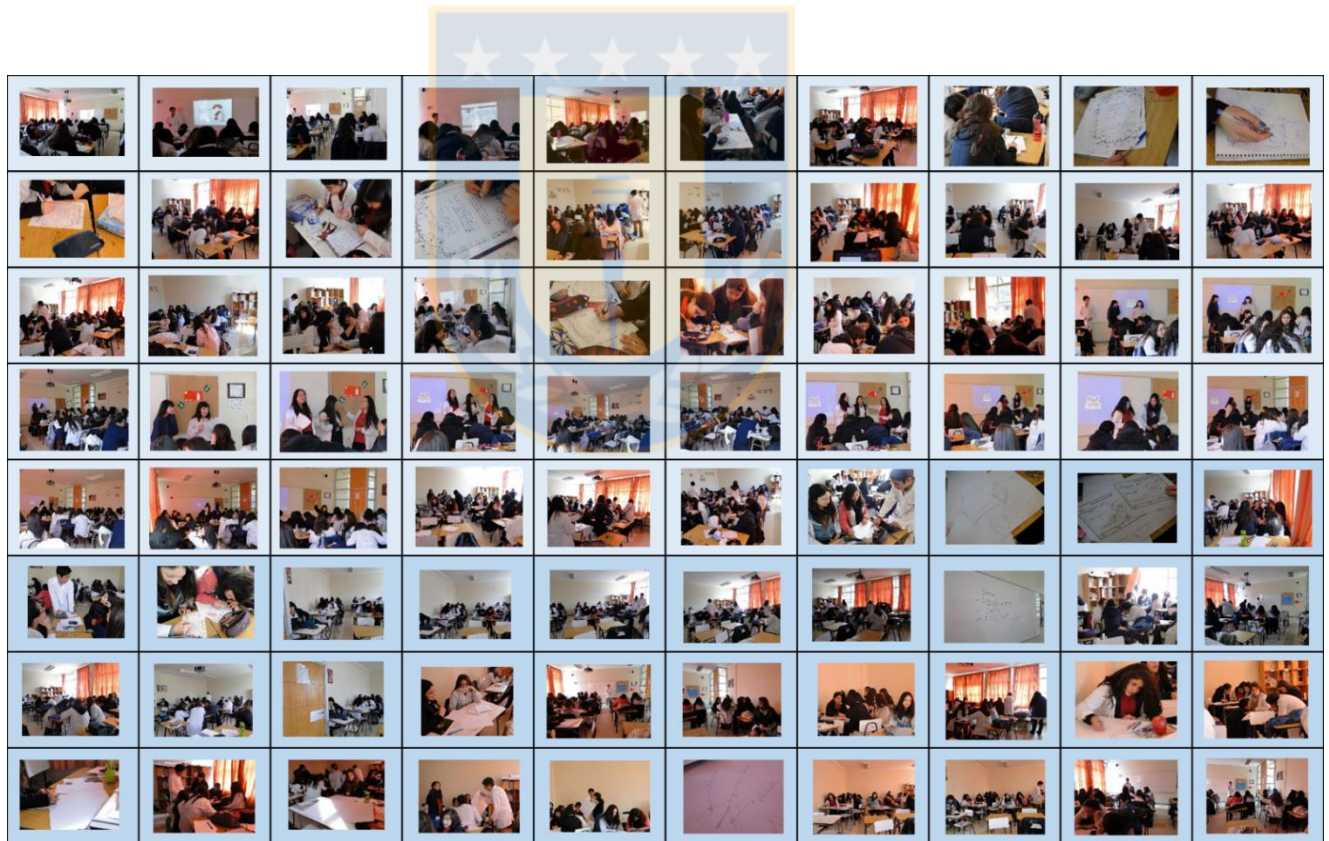


Diagrama Visual de Barra Horizontal. (2015) Día 31 de agosto. Colegio España. 75 fotografías digitales originales de los autores.



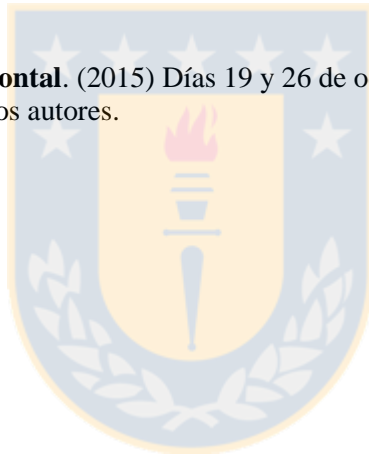
Diagrama Visual de Barra Horizontal. (2015) Días 7 y 14 de septiembre. Colegio España. 45 fotografías digitales originales de los autores.



Diagrama Visual de Barra Horizontal. (2015) Días 21 y 28 de septiembre. Colegio España. 78 fotografías digitales originales de los autores.



Diagrama Visual de Barra Horizontal. (2015) Días 19 y 26 de octubre. Colegio España. 66 fotografías digitales originales de los autores.



6.4 Fotocollage



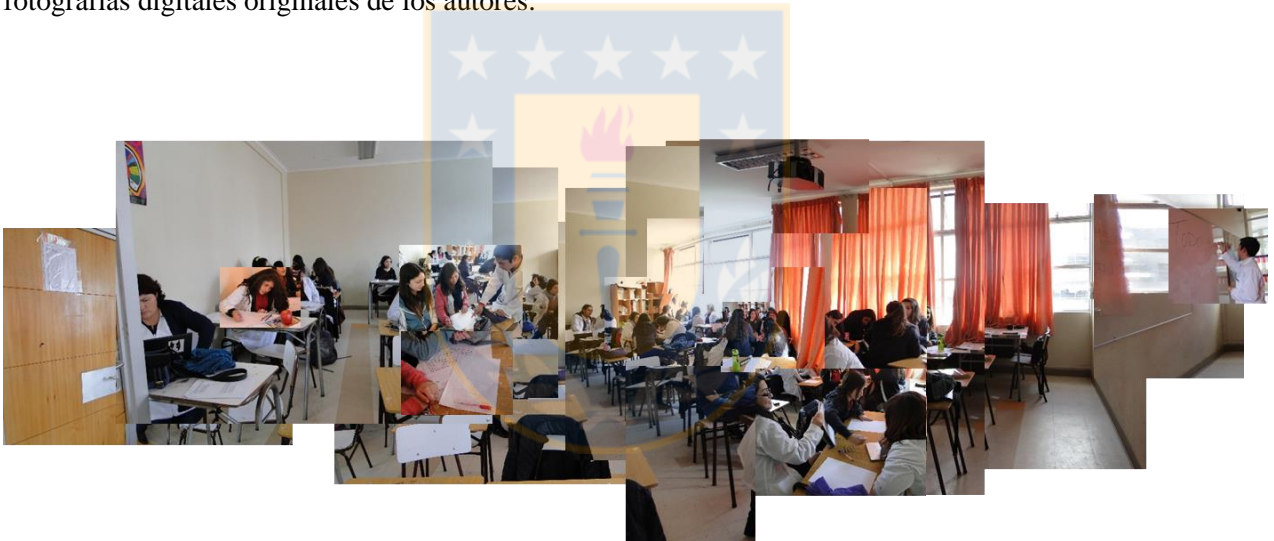
Fotocollage. (2015) Presentación. Colegio España. Fotocollage compuesto por 7 fotografías digitales originales de los autores.



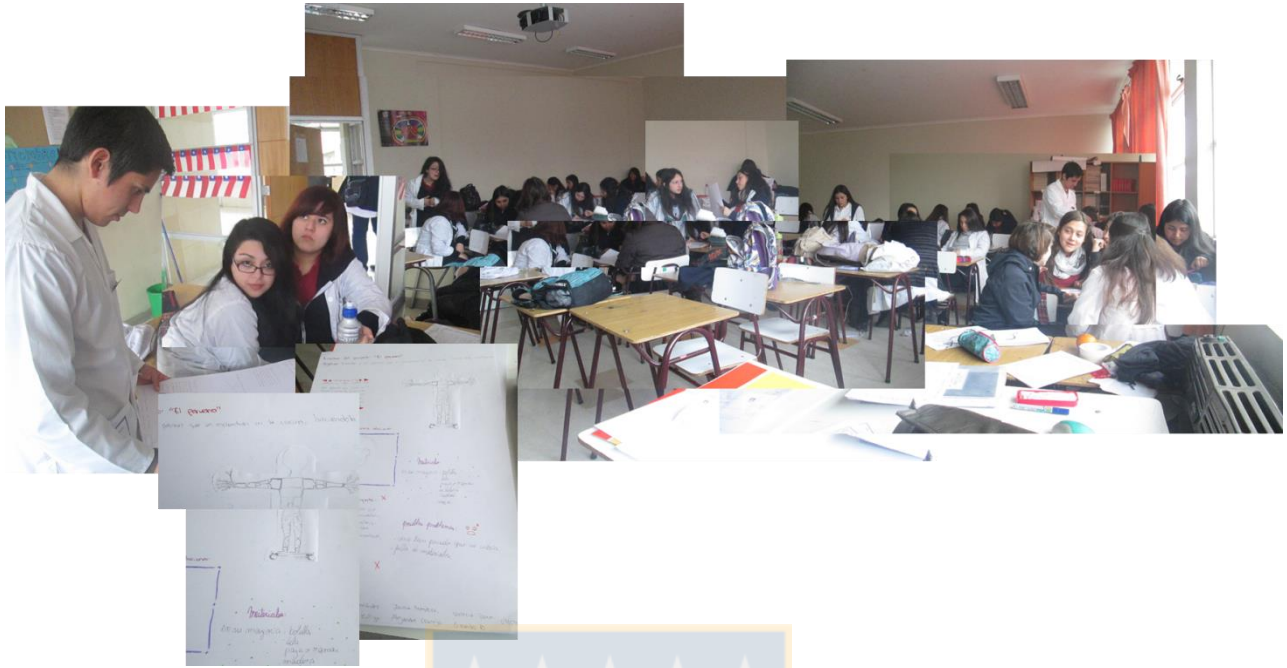
Fotocollage. (2015) Resolución de Guías. Colegio España. Fotocollage compuesto por 12 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Comentando con el curso. Colegio España. Fotocollage compuesto por 6 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Inicio de fichas. Colegio España. Fotocollage compuesto por 16 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Ficha técnica. Colegio España. Fotocollage compuesto por 11 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Procesos. Colegio España. Fotocollage compuesto por 9 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015). Proceso. Colegio España. Fotocollage compuesto por 12 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Avances. Colegio España. Fotocollage compuesto por 15 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Exposición final. Colegio España. Fotocollage compuesto por 8 fotografías digitales originales de los autores.



Fotocollage. (2015) Exposición final 2. Colegio España. Fotocollage compuesto por 8 fotografías digitales originales de los autores.



Serie Muestra. (2016) Actitudes frente a la cámara durante el primer día de actividad. Serie compuesta por tres fotografías digitales originales de los autores. (2015)

7. Análisis de datos

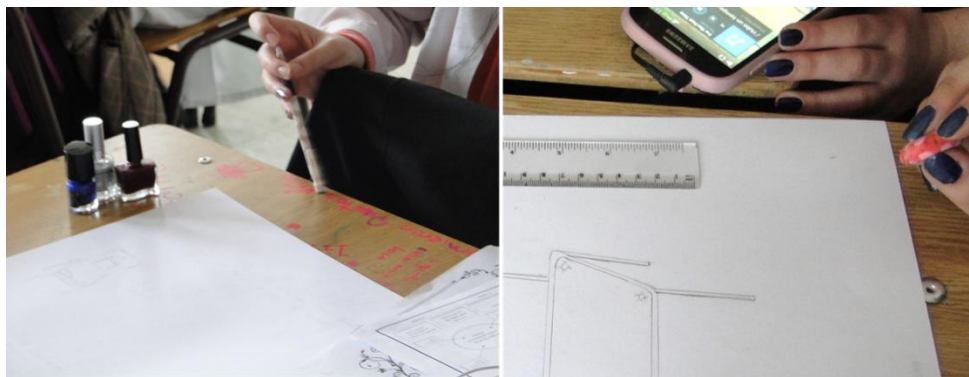
Dentro de ambos cursos (tercero “A” y “B”) pertenecientes al nivel medio, se logró que las actividades se realizaran de manera sincronizada, de tal modo que no existieran muchos días de diferencia entre una clase y otra. Se dio comienzo el día Lunes, con tercero medio “B” en horarios posteriores a la colación del medio día, exactamente de 14.30 a 16:00 horas. El siguiente curso (tercero A) tuvo lugar el Martes en el periodo matutinos de 09:00 a 10:30 horas.

Inicialmente, se realizaron las actividades a modo de introducción, se presentó el power point con toda la información referente al diseño, posterior a ello se desarrollaron las guías individuales y grupales. Durante estas, tuvieron actitudes inquietante y de desánimo ya que no lograban concebir ideas. Así mismo surgieron pensamientos descomunales y absurdos (era lo sugerido para comenzar a generar ideas creativas) los cuales con ayuda de compañeras y del docente a cargo fueron aterrizando para lograr un estado en el que fuese posible de realizar. Mientras duro este proceso las alumnas se sintieron un poco desorientadas, pues se les dificultaba concretar las fantasías que habían propuesto para solucionar un problema cotidiano.



Serie Muestra. (2016) Desarrollo de guías individuales y grupales. Serie compuesta por seis fotografías digitales originales de los autores. (2015)

Una vez lista la idea se dio pie para comenzar a ejecutarla y el primer paso de esto era generar una ficha descriptiva, la cual debía tener la mayor información posible respecto al objeto a realizar. Las dificultades a las que se vieron expuestas las alumnas durante la realización de esta ficha, fue a la representación gráfica del objeto pues, el dibujo no era su fuerte, sumado a esto, la falta de conocimiento respecto a lo que significa plantear un objetivo y a la vez su diferencia con un problema.



Fotoensayo Interpretativo. (2016) Trabajando en las fichas descriptivas junto a elementos personales de las alumnas. Fotoensayo compuesto por dos fotografías digitales originales de los autores. (2015)

Si bien los pasos anteriores no representaron un gran reto, la ejecución tridimensional si lo fue, siendo difícil para ellas enfrentarse a nuevos materiales o sustituir aquellos que comúnmente utilizaban. Es muy dificultoso hacerlas entender que elementos como el cartón, el papel o la greda podrían ser remplazados por otros de uso cotidiano o industrial.



Fotoensayo Interpretativo. (2016). Experimentando. Fotoensayo compuesto por una cita visual literal (arriba derecha) Alumnas jugando (1944, Anónimo); y tres fotografías digitales originales de los autores. (2015)



Fotoensayo Interpretativo. (2016). Experimentando. Fotoensayo compuesto por una cita visual literal (derecha) Artista Zina Nicole Lahr. Volando (2013); y una fotografía digital original de los autores. (2015)

Así mismo, para lograr un producto satisfactorio que cumpla con todas las pautas solicitadas, es primordial la compañía y seguimiento del educador en todo el recorrido que realiza el estudiante, ya que muchas veces los razonamientos de estos, son poco congruentes con la actividad, dirigiéndose hacia circunstancias problemáticas llevándolos al desánimo y frustración (características propias de la etapa que cursan) en la que no quieren seguir con la tarea solicitada. Por lo que es fundamental en el proceso educativo, orientar, supervisar, ayudar en las dificultades que surjan, evaluar y reorientar en la realización del trabajo para que aprendan por sí mismos, es decir, que aprendan a aprender y a pensar.

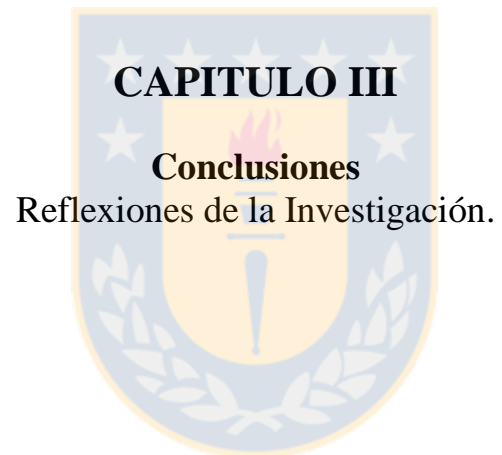


Fotoensayo Interpretativo. (2016). Guía. Fotoensayo compuesto por una Cita visual literal (derecha) Profesora guiando a alumnas de escuela primaria (1944, Anónimo); y una fotografía original de los autores. (centro e izquierda). 2015.

Los más enriquecedor de esta actividad fue verlas finalizar sus objetos con satisfacción y complacencias, al ver que no solo lo habían construido un objeto original si no que era totalmente funcional, de esta manera lo señalaron durante las presentaciones finales, en las cuales comentaron lo difícil y arduo del trabajo y lo mucho que podrían mejorar si se replantearan las ideas, por lo que para ella fue un trabajo productivo en el que conocieron un proceso eficiente a la hora de planificar e idear un método de trabajo que lograr estimular y potenciar la actividad creadora.



Fotoensayo Interpretativo. (2016). Experimentando 2. Fotoensayo compuesto por una Cita visual literal (derecha) Artista Zina Nicole Lahr. Minucioso (2013); y una fotografía digital original de los autores. (2015)



8. Conclusiones



Fotoensayo Metafórico. (2016) Conclusión visual. Fotoensayo compuesto por dos fotografías digitales originales de los autores.

Durante esta investigación, no solo se intentó poner a prueba las habilidades y destrezas de alumnas de un colegio municipal, sino también de activar sus capacidades de trascendencia, de ir más allá de lo ordinario y lo habitual. Aunque salir de lo cotidiano significa romper con ciertas normas y límites que nos impiden avanzar y lograr el resultado anhelado, implica dejar atrás el sentido común y dar un paso más adelante, así señala el sociólogo Ken Robinson:

Uno de los enemigos de la creatividad y la innovación, en particular en relación con nuestro propio crecimiento, es el sentido común. El dramaturgo Bertolt Brecht dijo que cuando algo nos parece lo más evidente del mundo no hacemos ningún esfuerzo por entenderlo.

(Robinson. 2009; 57)

Por ende, nos referimos al sentido común como un limitante de la creatividad, como un factor que nos impide abordar problemas cotidianos debido a una falta de interés por su obviedad. Por tanto, una forma de replantear estas problemáticas fue problematizando aquello que era tan obvio para el estudiante, de tal manera que el foco de interés ya no era aquello cotidiano sino el problema que representaba, volviéndolo algo interesante e inquietante de entender.

En cuanto a los resultados de este experimento, establecen claramente las capacidades de los sujetos de estudios para abordar los problemas planteados, hacer un objeto funcional con materiales no tradicionales (entiéndase por materiales tradicional: cartón, témperas, papel, greda, arcilla, yeso, entre otros que se encuentran en librería o de uso común en la sala de clases). Desde este punto de vista es muy interesante analizar ciertos aspectos de los trabajos realizados, entre ellos las diferentes formas de abordar el material, las uniones entre elementos, el uso del color, el tamaño, el tiempo de ejecución, entre otras tantas cosas por mencionar. Sin embargo se destaca el esfuerzo y perseverancia por lograr el objetivo, realizando elementos creativos y funcionales, ya sea en tamaño real o maqueta, manteniendo siempre un carácter innovador. Por tanto se comprobaría el vínculo existente entre limitación y creatividad y el estrecho lazo que estos dos conceptos mantienen en la producción y elaboración de ideas y proyectos, siendo uno el detonante e interrogante que hace aflorar al otro de la manera más creativa y perspicaz según corresponda.

Es necesario mencionar el valor que las imágenes adquieren dentro de esta investigación, pues se transforman en un medio de presentación objetiva de la experiencia que vivieron las alumnas durante el desarrollo de la actividad. No solo nos presentan trabajos o su forma de ejecución, que es lo que comúnmente se considera y registra, sino que también enseña su entorno y los factores que irrumpen en una sala de clases, todo esto, mediante efectivos métodos de exposición de la información, tales como el Fotocollage, Fotoensayo o Gráfico de barra horizontal que otorgan una mirada más amplia y completa de lo que sucedió en aquel momento y que las investigaciones cualitativas y cuantitativas han olvidado pero que sin embargo repercute en la educación y la formación de los educandos. De tal forma a través de las fotografías se registran cosas como la actitud corporal, el interés, situación anímica, el orden, limpieza y la disposición espacial, la asistencia y el perfil fisiológico de cada alumna, entre otras cosas. Revelando un gran abanico de estudios en torno a estos factores presentes día a día en el aula que dan paso a nuevas investigaciones en el área de educación.

En cuanto a la creatividad, esta investigación aporta nuevas ideas de como poder transformar posibles desventajas (en este caso económicas) en un valor agregado que potencie un avance creativo en los estudiantes, pues la creatividad es una cualidad fundamental en la vida personal y laboral, solo hay que saber desarrollarla y cultivarla, Así K. Robinson expone:

Todo el mundo nace con tremendas capacidades creativas; la cuestión está en desarrollarlas. La creatividad es muy parecida a la capacidad para leer o escribir. Damos por sentado que casi todo el mundo puede aprender a leer o a escribir. Si una persona no puede hacerlo, no es porque sea incapaz de ello, sino simplemente porque no ha aprendido. Con la creatividad pasa lo mismo: a menudo, cuando la gente dice que no es creativa se debe a que no sabe lo que implica o como funciona la creatividad en la práctica.

(Robinson. 2009; 88)

Por tanto, hay un gran compromiso pendiente por parte de los docentes en relación con la creatividad, si bien es un tema muy abordado por los investigadores pero falta poner en práctica todo lo que se sabe con respecto a ésta, pues no sólo es una cualidad propia de las Artes o el Diseño sino más bien es una cualidad trascendental en todos los sectores de aprendizaje, Así mismo el autor señala lo siguiente:

Otro mito es que la creatividad tiene que ver con actividades especiales. Que trata de campos de acción creativos como las artes, el diseño o la publicidad que, a menudo, implican un alto grado de creatividad; pero también lo exigen las ciencias, las matemáticas, la ingeniería, dirigir un negocio, ser un atleta y empezar o dejar una relación. El hecho es que se puede ser creativo en cualquier cosa: cualquier cosa que requiera inteligencia.

(Robinson. 2009; 88)

En cuanto a la metodología utilizada, es deber de universidades y profesionales de la educación informarse y educarse en las nuevas técnicas que nos ofrece, de tal manera abordar el campo de la Educación Artística desde sus propios métodos de estudio y recolección de datos, los cuales si bien no son los únicos son los más propicios según indica Ricardo M. Viadel. Es necesario seguir avanzando en la Investigación Educativa Basada en las Artes, no solo por las posibilidades que nos brinda, sino también por la multidisciplinariedad temática que aborda y estudia dentro de su área.

Para finalizar, es necesario replantearse como profesores la situación actual de la creatividad en los establecimientos educativos; ¿Somos creativos para educar? ¿Son creativas nuestras actividades? ¿Qué medios utilizamos para fomentar la creatividad de los educandos? ¿Qué tan creativos son nuestros alumnos? ¿Podemos mejorar su desempeño creativo? ¿Somos capaces de desarrollar las capacidades creativas de nuestros alumnos? ¿Qué tan importante es la creatividad para mí como profesor? ¿Soy capaz de entender el valor de una mente creativa y la repercusión que esto trae consigo? ¿Qué ocurre con la creatividad en los establecimientos? ¿Es solo un valor agregado o parte fundamental de la enseñanza? ¿Cuál es el rol que cumple la creatividad en los establecimientos municipalizados en la actualidad? Siendo estas algunas de las interrogantes que dan paso a la reflexión y a una búsqueda continua del educador y los centros de formación escolar para mejorar el desempeño y rendimiento de los educandos.



Serie secuencia descriptiva. (2016) Fragmentos de objetos terminados. Serie compuesta por seis fotografías digitales originales de los autores.

9. Documentación y bibliografía

Armstrong, T. (1995) Inteligencias Múltiples en el salón de clases. Asociación para la supervisión y desarrollo de programas de estudio. Alexandría, Estados Unidos.

Alonso-Sanz, M. (2013) “A favor de la Investigación Plural en Educación Artística. Integrando diferentes enfoques metodológicos”. Arte, Individuo y Sociedad. 25(1) 111-119. Madrid, España.

Caerols M. R. (2014) “2º Conferencia sobre Investigación basada en las Artes e Investigación Artística. -Intuiciones y reflexiones críticas sobre temas y metodologías”. España.

Castro, J. (2004) “Reflexiones respecto a la construcción de conocimientos en el área de la enseñanza de las artes plásticas”. Revista Educación. 29 (1): 45-58. ISSN.

Castro, J. (2007) “Experiencias didácticas para el mejoramiento de la práctica pedagógica del profesor de artes plásticas”. Revista Educación. 31 (1): 109-121. ISSN.

Castillo, J. (2013) “Patrimonio Cotidiano. Experiencias en torno a la observación y valoración del patrimonio personal.”. Universidad de Granada. Granada. España.

Conferencia. (2014) 2º Conferencia sobre Investigación basada en las Artes e Investigación Artística. Extraído el día 07 de enero del 2016 desde <http://art2investigacion.weebly.com>

De la Torre, S. (1987) Creatividad Plural. Limpergraf, S.A. Barcelona, España.

De la Torre, S. (1991) Evaluación de la creatividad. Editorial Escuela Española. Barcelona, España.

Enid, E. L. (2014) “2nd Conference on Arts-Based and Artistic Research Granada, Spain. Texto y textura: Una exploración de transformación con base en las artes en el aprendizaje del adulto”. Edicot college. Estados Unidos.

Eisner, E. (2002) “Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes visuales”. Arte, Individuo y Sociedad. Anejo I. Madrid, España.

Eisner, E. (2004) El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia. Paidós Arte y Educación. Barcelona, España.

Genaro, N. (2013) “El auto retrato fotográfico como herramienta educativa”. Editorial de la universidad de Granada. Granada. España.

Hernández F. (2008) “La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación”. Educación Siglo XXI. Vol. 29 nº 1. Barcelona, España.

Lowenfeld V. y Lambert W. (1972) Desarrollo de la Capacidad Creadora. Editorial Kapeluz. Buenos Aires, Argentina.

Lucio, A. R. (1989) “Educación, pedagogía, enseñanza y didáctica: Diferencias y relaciones”. Revista de la universidad de la Salle.

Marín, V. R. y Roldán, J. (2014) “4 instrumentos cuantitativos y 3 instrumentos cualitativos en Investigación Educativa basada en las Artes Visuales”. Universidad de Granada, España.

Marín, V. R. y Roldán, J. (2012) Metodologías artísticas de investigación en educación. Editorial Algibe. Andalucía. España

Marín, V. R. (2005) “La Investigación Educativa basada en las Artes Visuales ArteInvestigación Educativa.” Universidad de Granada, España.

Marín V. R. (2011) “Las investigaciones en educación artística y las metodologías artísticas de investigación en educación: temas tendencias y miradas”. Puerto Alegre. Brasil.

Marín, V. R. (2011) “La Investigación en Educación Artística”. Educación Siglo XXI, Vol. 29 nº 1. Barcelona, España.

Moreno, M. y otros.: “Estrategias de supervivencia para la investigación artística en contextos incómodos”. Universidad de Jaén.

Mena de Torres, J. (2014) “El comentario visual en la investigación en educación”. Universidad de Granada, España.

Maeso, F. (2008) “Aprender a enseñar las artes visuales desde una perspectiva crítica y constructora”. Revista científica. Everest, León.

Ministerio de Educación, República de Chile. (2004) Programa de Estudio, Tercer Año Medio, Formación General. Santiago, Chile.

Martínez D. Noemí y otros. (1993) “La obra de arte como estímulo creador en distintas etapas de la educación: Primaria, Secundaria y Facultad de Educación”. Arte, Individuo y Sociedad, 5. Editorial Complutense, Madrid, España.

Mora, G. A. (2013) “El FotoDiálogo como instrumento didáctico de enseñanza, comunicación y desarrollo personal e interpersonal; Análisis de estado y propuesta de una web de diálogo por medio de arte”. Universidad de Granada. España.

Morales, A. J. (2001) “La evaluación en el área de Educación Visual y Plástica en la ESO”.

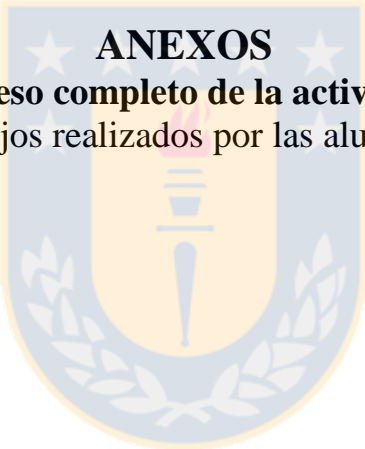
Marín, G. Teresa. (2010) Teoría sobre la creatividad. Barcelona. España

Orellana, M. (2012) Educación: improntas de mujer. Extraído el día 24 de noviembre del 2015 desde http://www.museodelaeducacion.cl/648/articles-25894_archivo_01.pdf

Pérez, C. Guadalupe. (2014) “La Observación Participante en la Investigación Educativa Basada en las Artes Visuales a partir David Hockney”. Granada. España.

Pinola, S. y Roldan, L. (2015) “La comparación visual como estrategia metodológica en los informes de investigación educativa”. Granada. España.



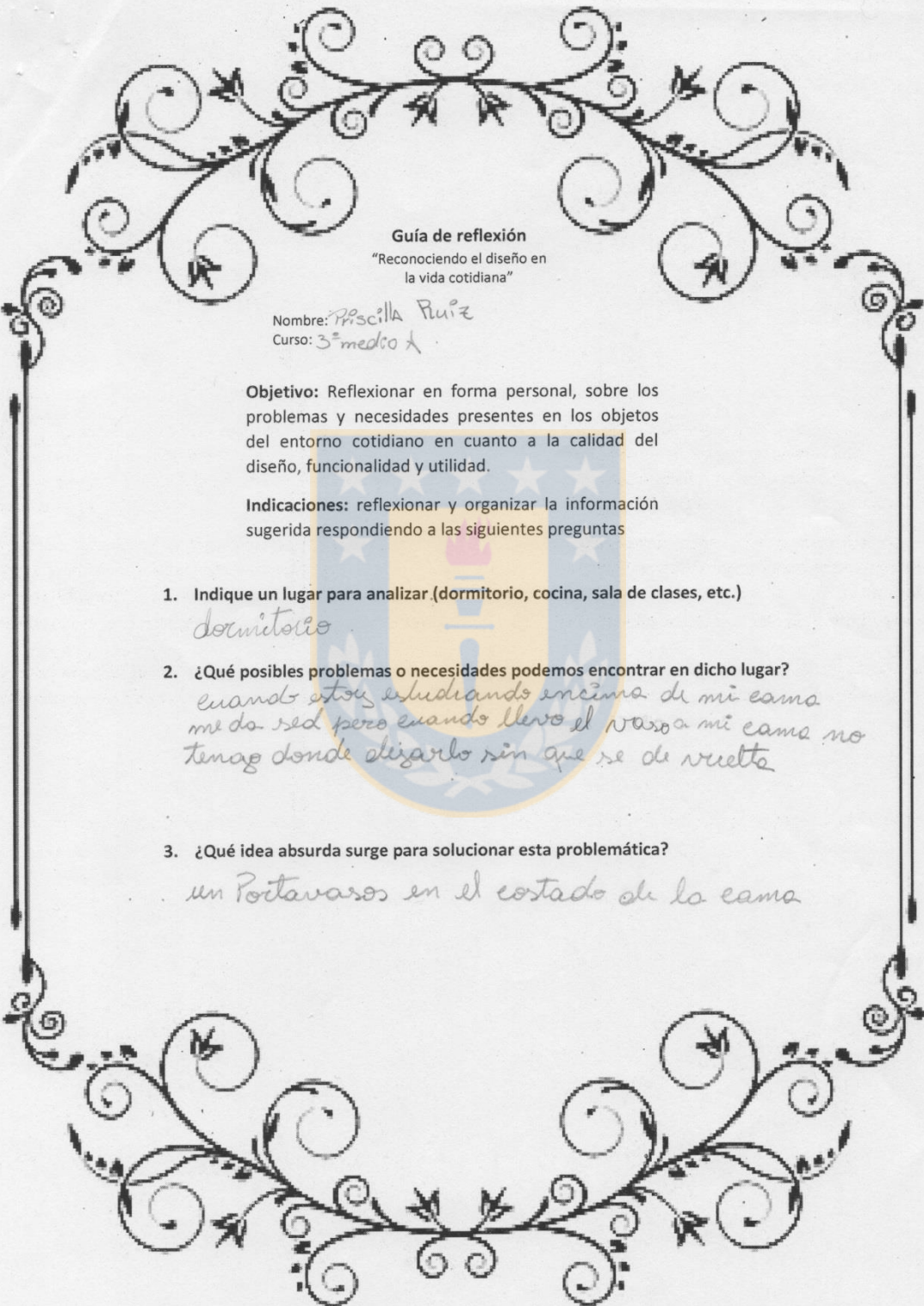


ANEXOS
Proceso completo de la actividad.
Trabajos realizados por las alumnas.



Montaje digital. (2016) Conjunto de objetos finales. Montaje compuesto por ocho fotografías digitales originales de los autores.

10.1 Guía individual. (Primeras ideas) Proyecto: Sostenedor de vaso para respaldo de cama.



Guía de reflexión
"Reconociendo el diseño en la vida cotidiana"

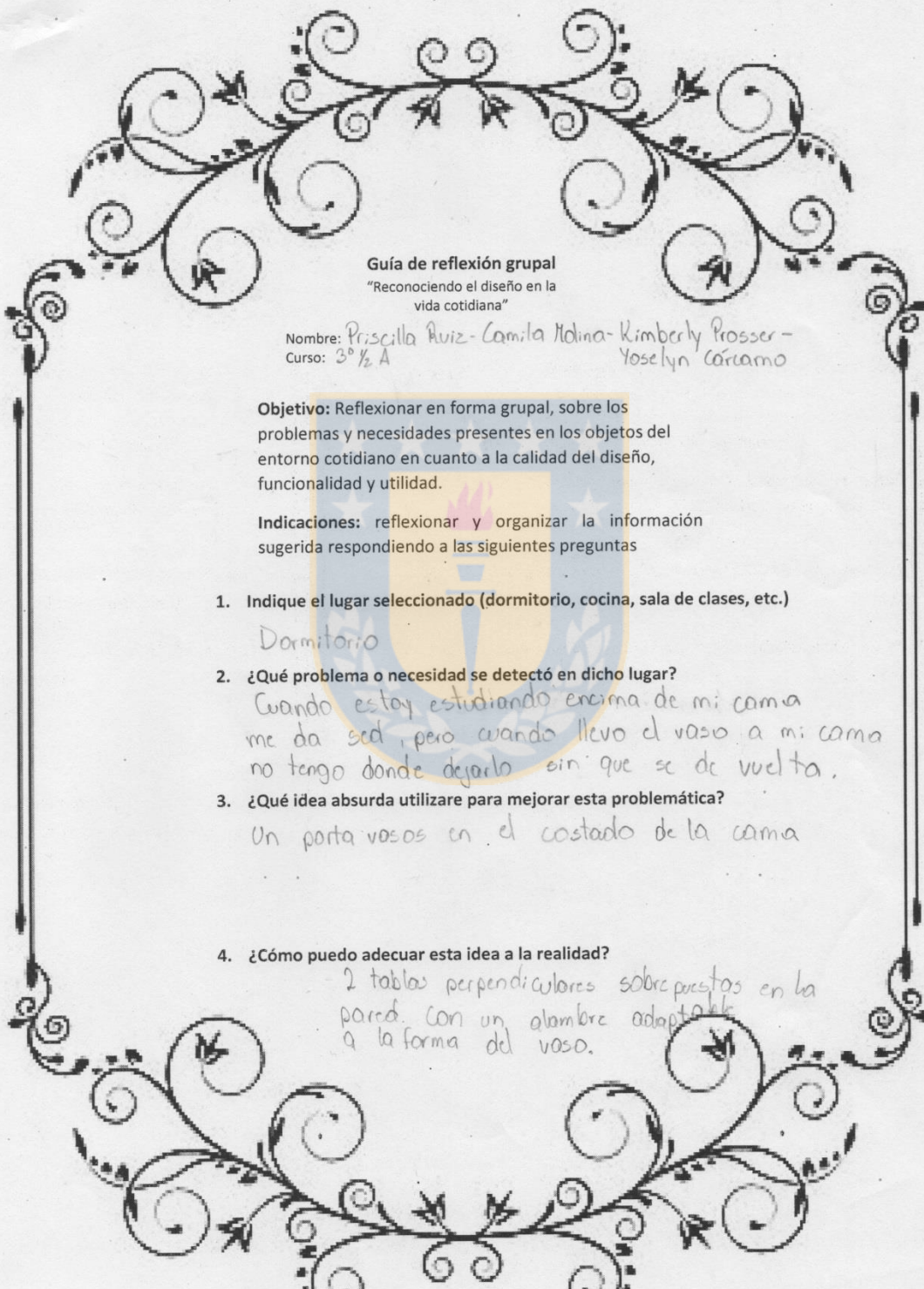
Nombre: *Piscilla Ruiz*
Curso: *3º medio A*

Objetivo: Reflexionar en forma personal, sobre los problemas y necesidades presentes en los objetos del entorno cotidiano en cuanto a la calidad del diseño, funcionalidad y utilidad.

Indicaciones: reflexionar y organizar la información sugerida respondiendo a las siguientes preguntas

1. Indique un lugar para analizar. (dormitorio, cocina, sala de clases, etc.)
dormitorio
2. ¿Qué posibles problemas o necesidades podemos encontrar en dicho lugar?
cuando estoy estudiando encima de mi cama me da sed pero cuando llevo el vaso a mi cama no tengo donde dejarlo sin que se de vuelta
3. ¿Qué idea absurda surge para solucionar esta problemática?
un portavasos en el costado de la cama

10.2 Guía Grupal. (Consenso a nivel grupal) Proyecto: Sostenedor de vaso para respaldo de cama.



Guía de reflexión grupal
"Reconociendo el diseño en la vida cotidiana"

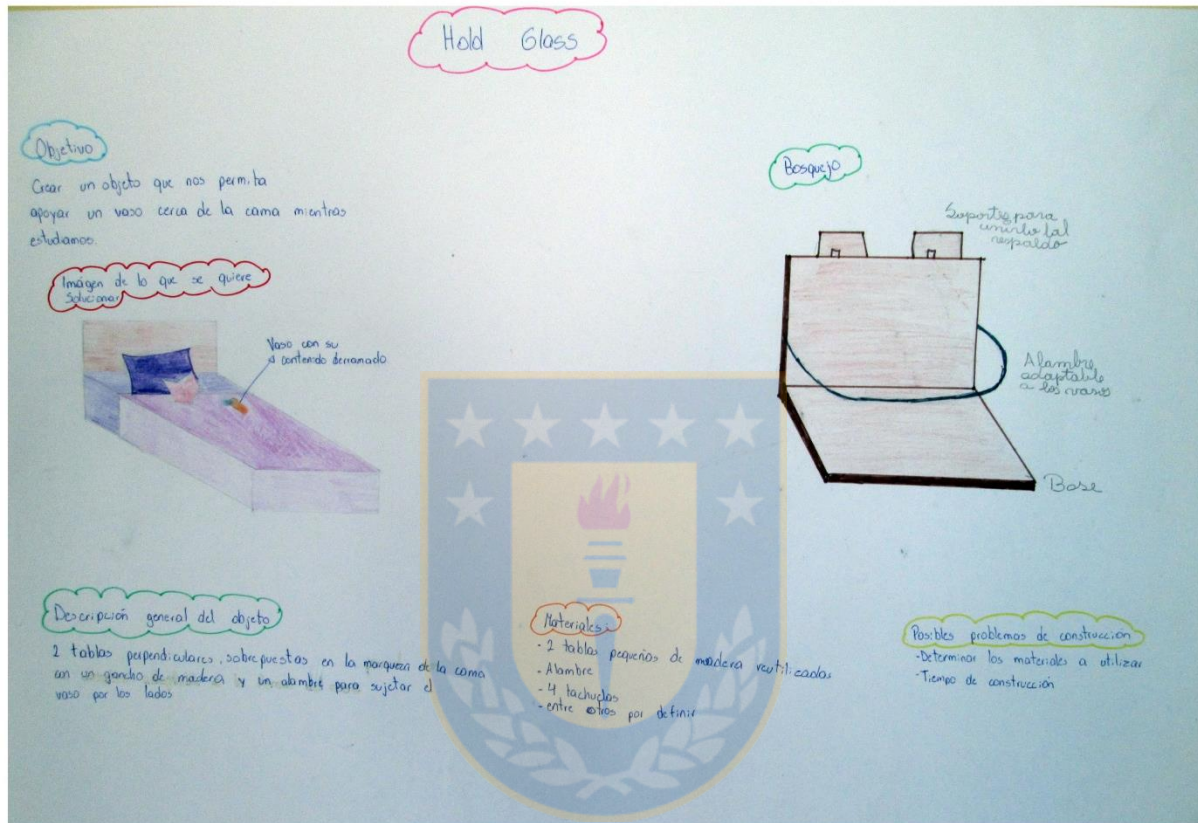
Nombre: Priscilla Ruiz - Camila Molina - Kimberly Prosser -
Curso: 3º 1/2 A Yoselyn Corcama

Objetivo: Reflexionar en forma grupal, sobre los problemas y necesidades presentes en los objetos del entorno cotidiano en cuanto a la calidad del diseño, funcionalidad y utilidad.

Indicaciones: reflexionar y organizar la información sugerida respondiendo a las siguientes preguntas

1. Indique el lugar seleccionado (dormitorio, cocina, sala de clases, etc.)
Dormitorio
2. ¿Qué problema o necesidad se detectó en dicho lugar?
Cuando estoy estudiando encima de mi cama me da sed, pero cuando llevo el vaso a mi cama no tengo donde dejarlo sin que se de vuelta.
3. ¿Qué idea absurda utilizare para mejorar esta problemática?
Un porta vasos en el costado de la cama
4. ¿Cómo puedo adecuar esta idea a la realidad?
2 tablas perpendiculares sobre presitos en la pared. con un alambre adaptable a la forma del vaso.

10.3 Ficha Técnica. (Trabajo grupal) Proyecto: Sostenedor de vaso para respaldo de cama.
Nombre de fantasía: *Hold Glass*.



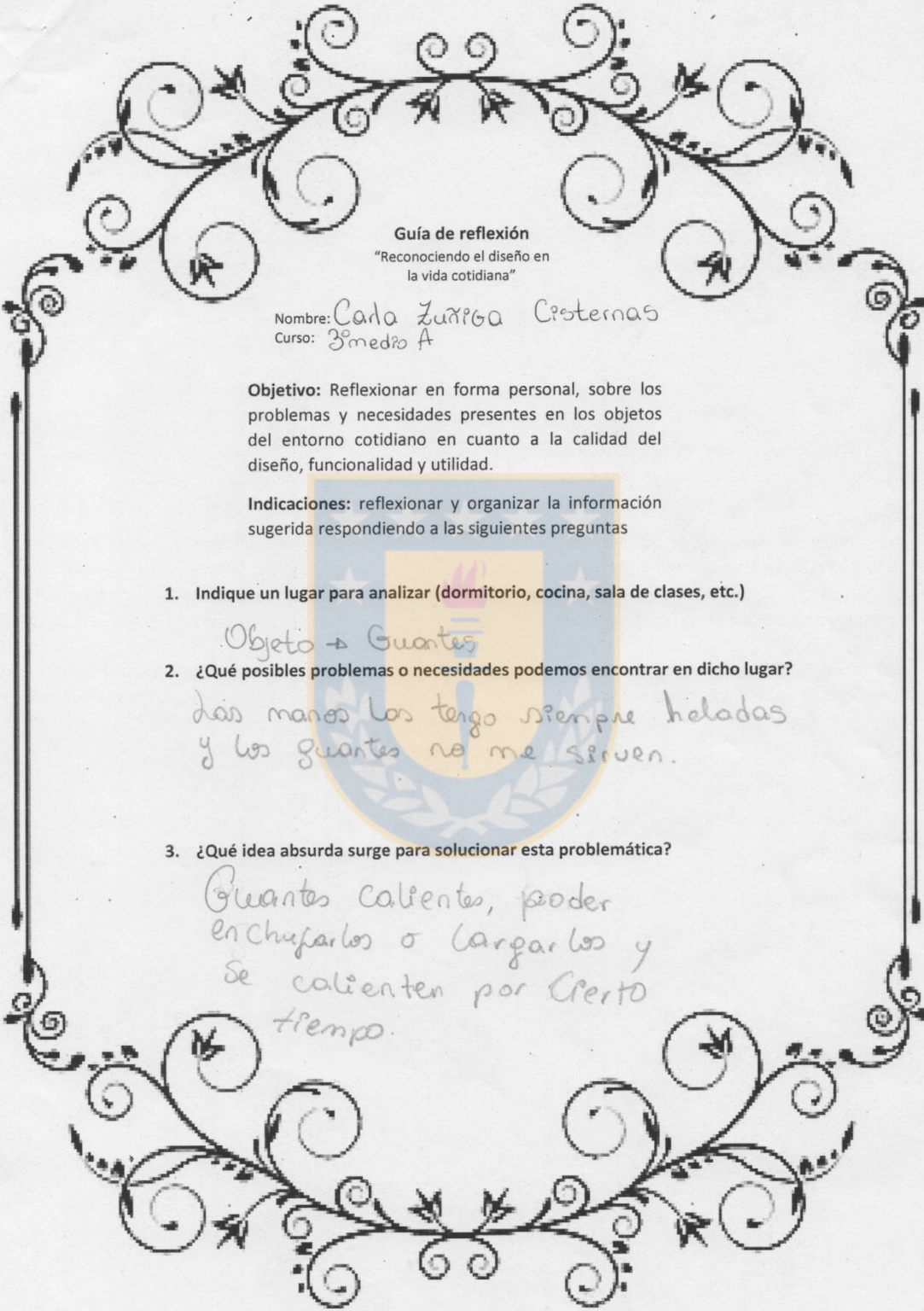
Fotografía Independiente. (2016) Ficha Técnica realizada por alumnas de tercero medio. Fotografía digital original de los autores.

10.4 Objeto final. Nombre de fantasía: *Hold Glass*.



Serie muestra. (2016) Objeto terminado. *Hold glass*. Serie compuesta por tres fotografías digitales originales de los autores.

10.5 Guía individual. (Primeras ideas) Proyecto: Guantes con enchufe.



Guía de reflexión
"Reconociendo el diseño en la vida cotidiana"

Nombre: *Carla Zúñiga Cisternas*
Curso: *3º medio A*

Objetivo: Reflexionar en forma personal, sobre los problemas y necesidades presentes en los objetos del entorno cotidiano en cuanto a la calidad del diseño, funcionalidad y utilidad.

Indicaciones: reflexionar y organizar la información sugerida respondiendo a las siguientes preguntas

1. Indique un lugar para analizar (dormitorio, cocina, sala de clases, etc.)
Objeto → Guantes
2. ¿Qué posibles problemas o necesidades podemos encontrar en dicho lugar?
Las manos los tengo siempre heladas y los guantes no me sirven.
3. ¿Qué idea absurda surge para solucionar esta problemática?
Guantes calientes, poder enchufarlos o cargarlos y se calienten por cierto tiempo.

10.6 Guía Grupal. (Consenso a nivel grupal) Proyecto: Guantes con fibras de poliuretano y con un compartimiento para guardar elementos pequeños.

Ulan Alvarez
Yennifer Rebolledo 3^{ra}A.
Cecilia Zuniga
Franzue Inostroza

No soy tu padre !!

Guía de reflexión grupal
"Reconociendo el diseño en la vida cotidiana"

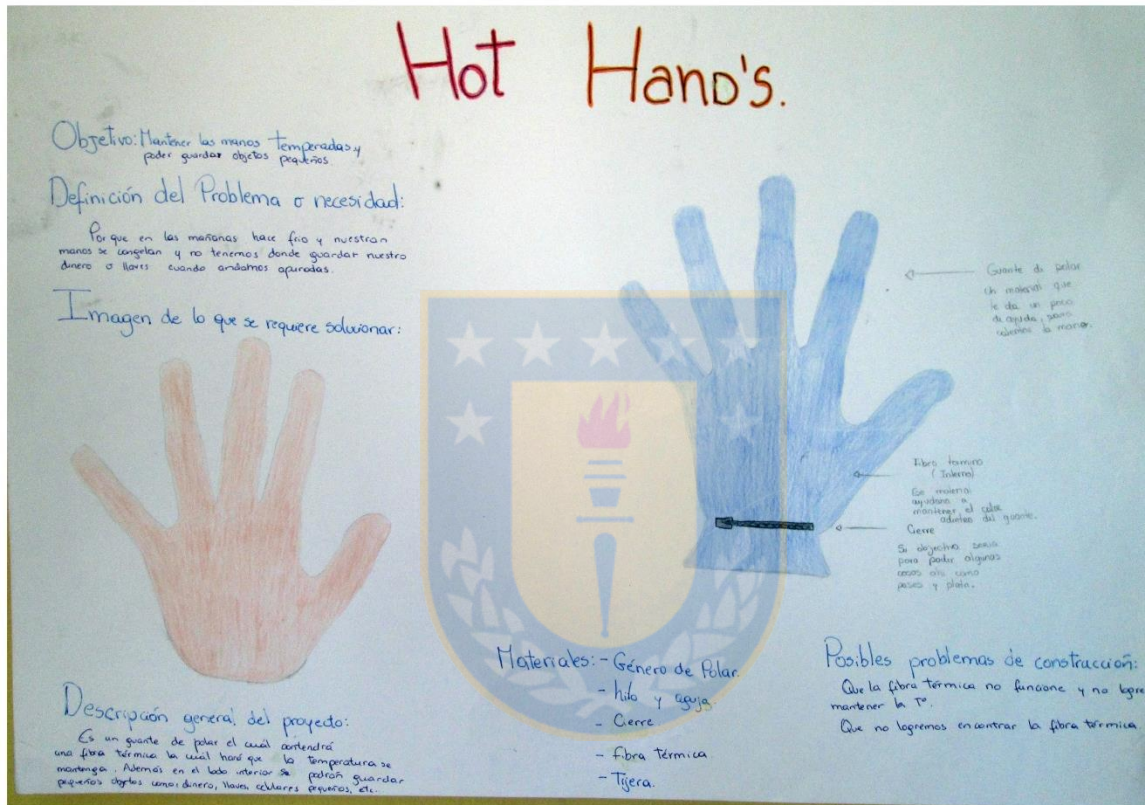
Nombre:
Curso:

Objetivo: Reflexionar en forma grupal, sobre los problemas y necesidades presentes en los objetos del entorno cotidiano en cuanto a la calidad del diseño, funcionalidad y utilidad.

Indicaciones: reflexionar y organizar la información sugerida respondiendo a las siguientes preguntas

1. Indique el lugar seleccionado (dormitorio, cocina, sala de clases, etc.)
Objeto -> Guantes. Cualquiera lugar que haga frío
2. ¿Qué problema o necesidad se detectó en dicho lugar?
Las manos están frías y no se pueden calentar.
3. ¿Qué idea absurda utilizare para mejorar esta problemática?
Guantes calientes que se pueden enchufar y al mismo tiempo congelarlos. Y solo caliente un corto tiempo.
4. ¿Cómo puedo adecuar esta idea a la realidad?
Los guantes en su interior van a tener unos cables que su objetivo es transmitir el calor por toda la mano y así mantenerla caliente.

10.7 Ficha Técnica. (Trabajo grupal) Proyecto: Guantes con fibras de poliuretano y con un compartimiento para guardar elementos pequeños. Nombre de fantasía: *Hot Hand's*



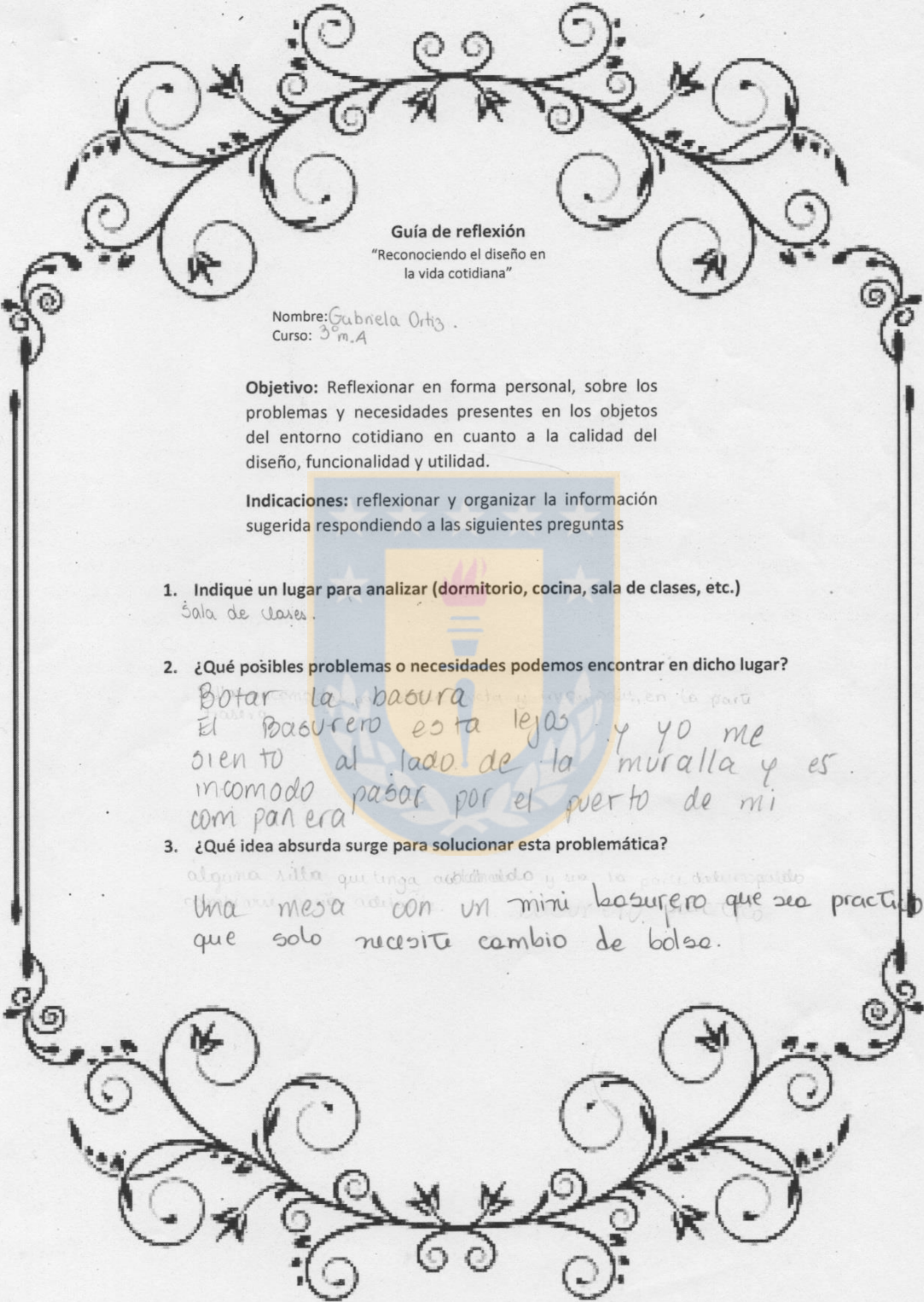
Fotografía Independiente. (2016) Ficha Técnica realizada por alumnas de tercero medio. Fotografía digital original de los autores.

10.8 Objeto final. Nombre de fantasía: *Hot Hand's*.



Serie muestra. (2016) Objeto terminado. *Hot Hand's*. Serie compuesta por tres fotografías digitales originales de los autores.

10.9 Guía individual. (Primeras ideas) Proyecto: Basurero adherido a la mesa de clases..



Guía de reflexión
"Reconociendo el diseño en la vida cotidiana"

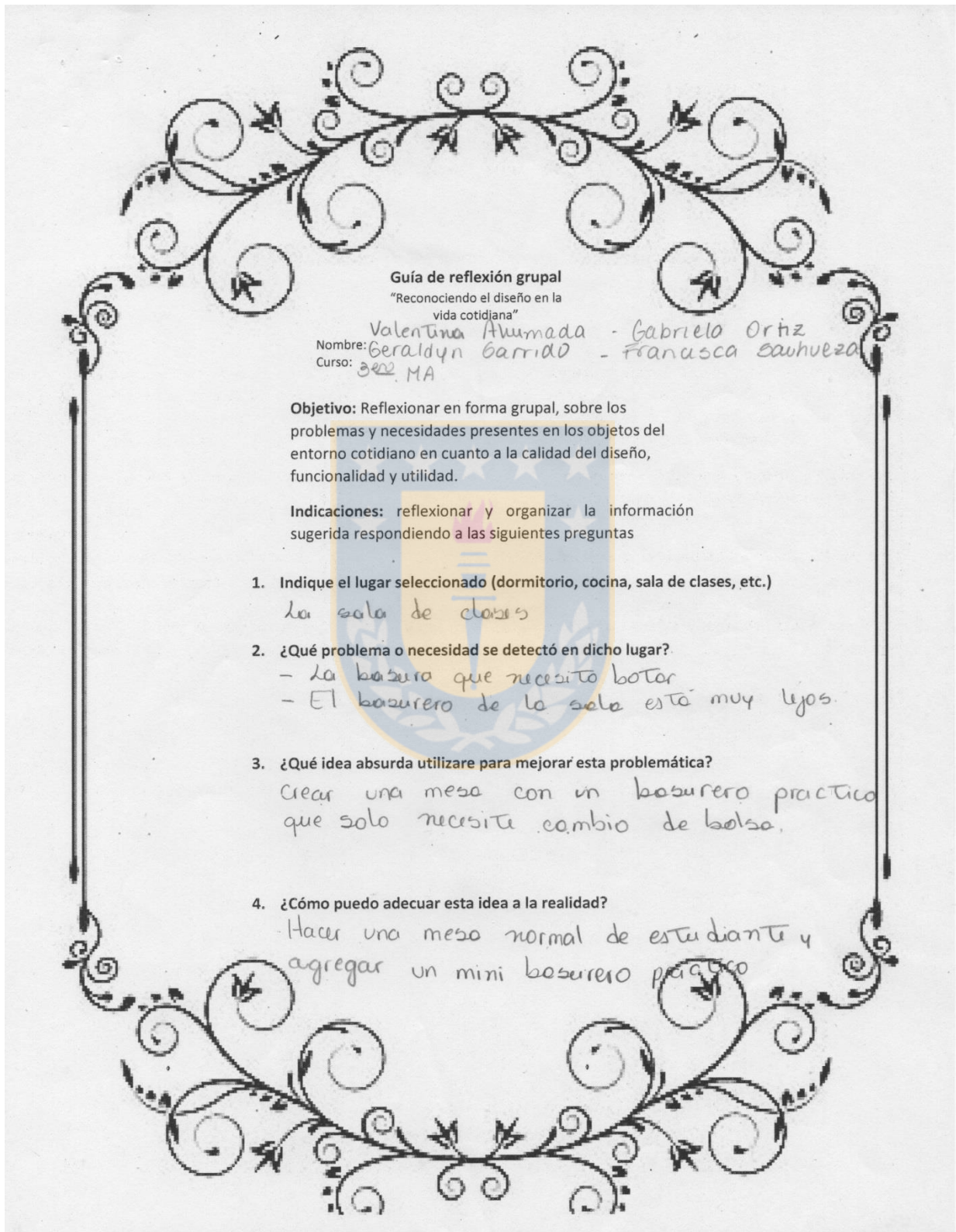
Nombre: Gabriela Ortiz.
Curso: 3^o m. A

Objetivo: Reflexionar en forma personal, sobre los problemas y necesidades presentes en los objetos del entorno cotidiano en cuanto a la calidad del diseño, funcionalidad y utilidad.

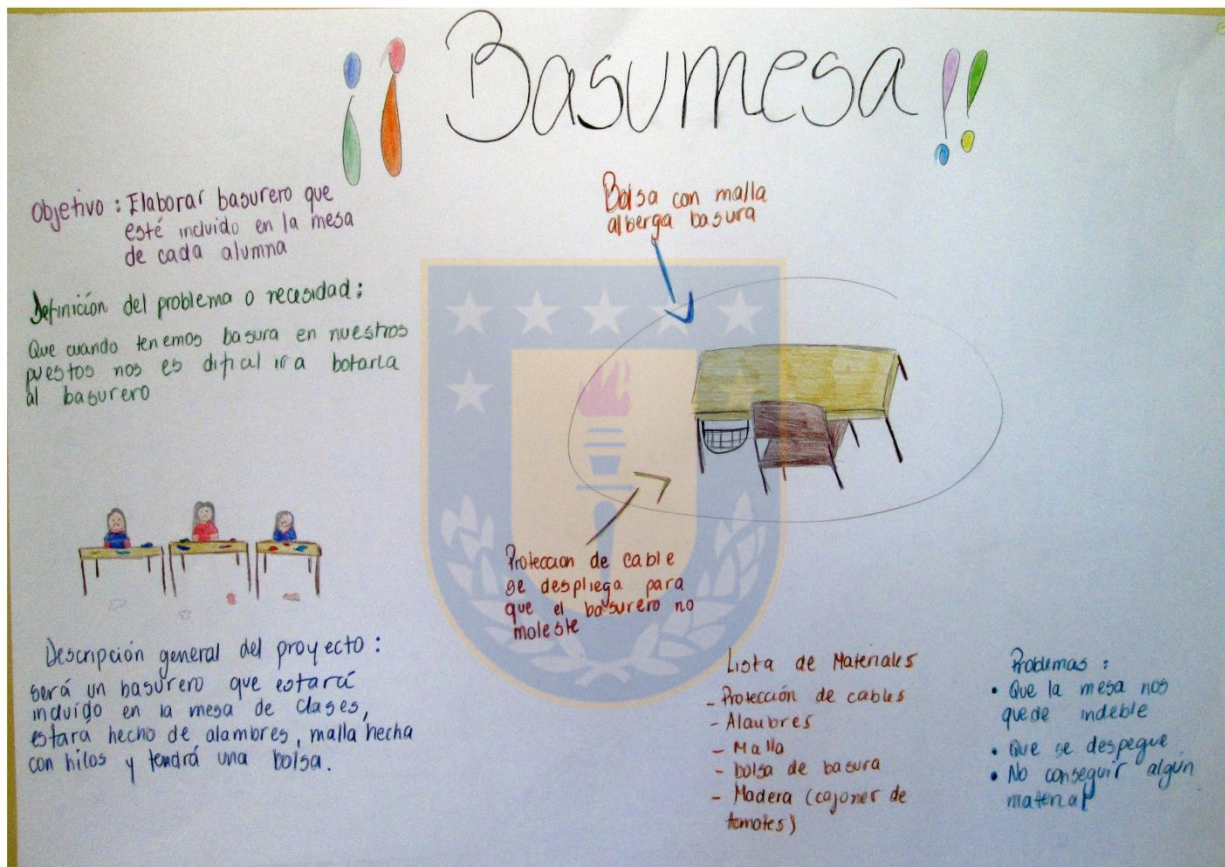
Indicaciones: reflexionar y organizar la información sugerida respondiendo a las siguientes preguntas

1. **Indique un lugar para analizar (dormitorio, cocina, sala de clases, etc.)**
Sala de clases.
2. **¿Qué posibles problemas o necesidades podemos encontrar en dicho lugar?**
Botar la basura en la pared, en la parte del basurero esta lejos y yo me siento al lado de la muralla y es incomodo pasar por el puerto de mi com pañera
3. **¿Qué idea absurda surge para solucionar esta problemática?**
alguna silla que tenga adhérido y sea la parte del basurero
Una mesa con un mini basurero que sea practico que solo necesite cambio de bolso.

10.10 Guía Grupal. (Consenso a nivel grupal) Proyecto: Basurero desplazable adherido a la mesa de clases.



10.11 Ficha Técnica. (Trabajo grupal) Proyecto: Basurero desplazable adherido a la mesa de clases. Nombre de fantasía: *Basumesa*.



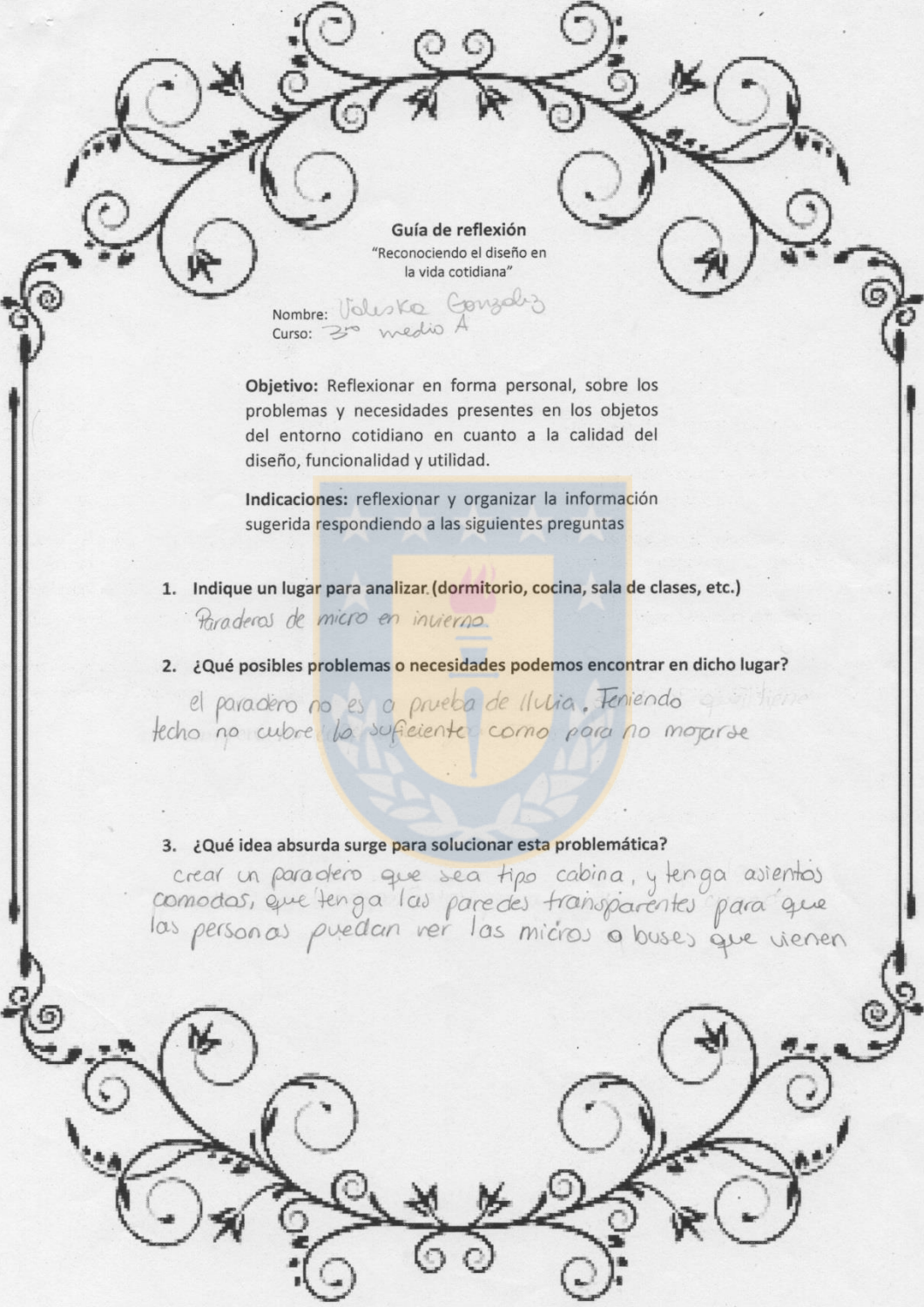
Fotografía Independiente. (2016) Ficha Técnica realizada por alumnas de tercero medio. Fotografía digital original de los autores.

10.12 Objeto final. Nombre de fantasía: *Basumesa*.



Serie muestra. (2016) Objeto terminado. *Basumesa*. Serie compuesta por dos fotografías digitales originales de los autores.

10.13 Guía individual. (Primeras ideas) Proyecto: Paradero cerrado para temporada invernal.



Guía de reflexión
"Reconociendo el diseño en la vida cotidiana"

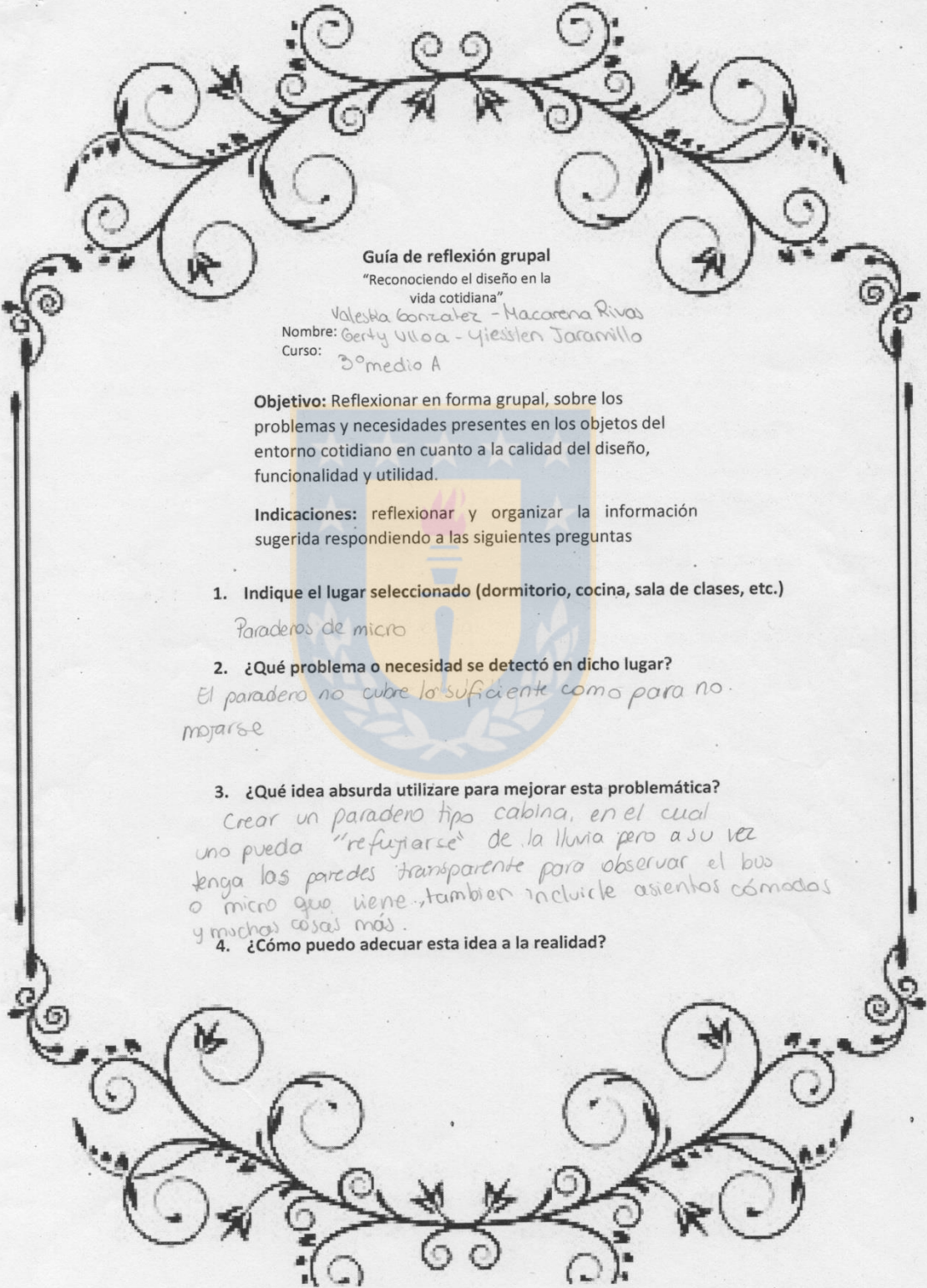
Nombre: *Valeria Gonzales*
Curso: *3º medio A*

Objetivo: Reflexionar en forma personal, sobre los problemas y necesidades presentes en los objetos del entorno cotidiano en cuanto a la calidad del diseño, funcionalidad y utilidad.

Indicaciones: reflexionar y organizar la información sugerida respondiendo a las siguientes preguntas

- 1. Indique un lugar para analizar. (dormitorio, cocina, sala de clases, etc.)**
Paraderos de micro en invierno.
- 2. ¿Qué posibles problemas o necesidades podemos encontrar en dicho lugar?**
el paradero no es a prueba de lluvia. Teniendo que tiene techo no cubre lo suficiente como para no mojarse
- 3. ¿Qué idea absurda surge para solucionar esta problemática?**
crear un paradero que sea tipo cabina, y tenga asientos cómodos, que tenga las paredes transparentes para que las personas puedan ver los micros o buses que vienen

10.14 Guía Grupal. (Consenso a nivel grupal) Proyecto: Paradero completamente cerrado con costados transparentes para temporada invernal.



Guía de reflexión grupal
"Reconociendo el diseño en la vida cotidiana"

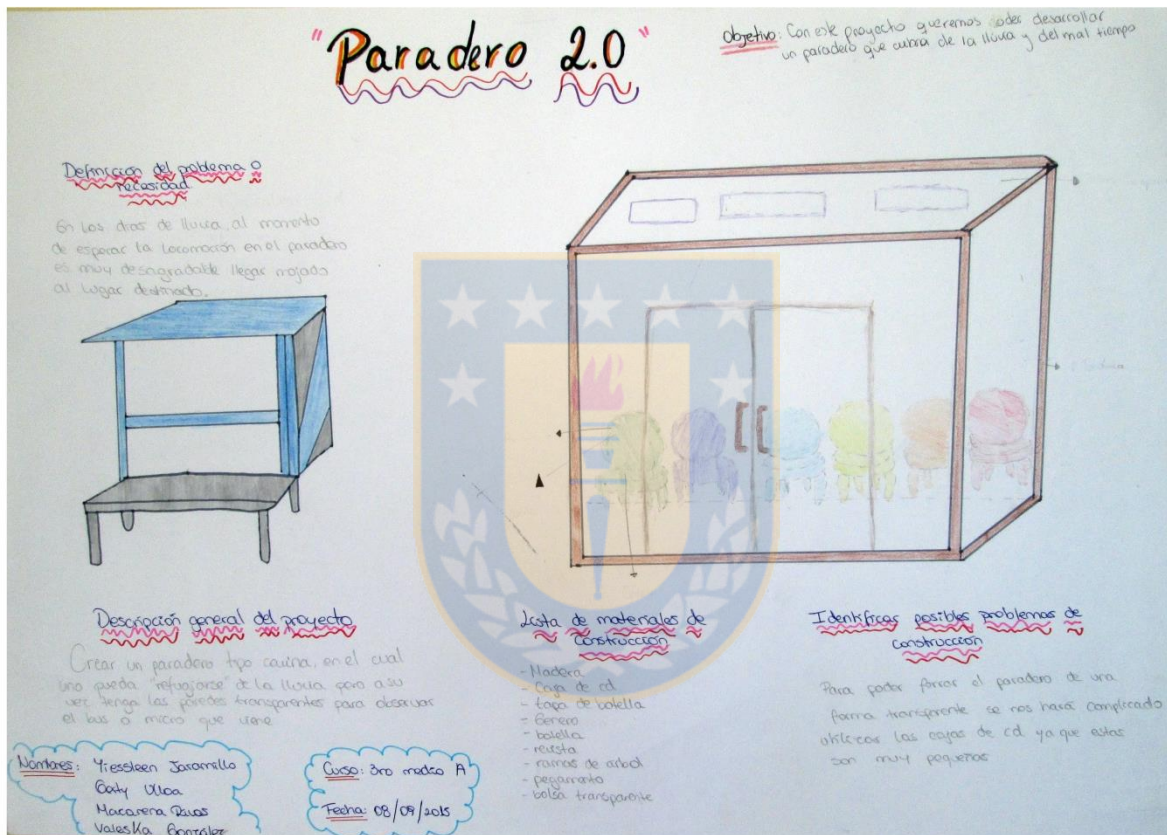
Valeska Gonzalez - Macarena Rivas
Nombre: Gerty Ulloa - Yessien Jaramillo
Curso: 3º medio A

Objetivo: Reflexionar en forma grupal, sobre los problemas y necesidades presentes en los objetos del entorno cotidiano en cuanto a la calidad del diseño, funcionalidad y utilidad.

Indicaciones: reflexionar y organizar la información sugerida respondiendo a las siguientes preguntas

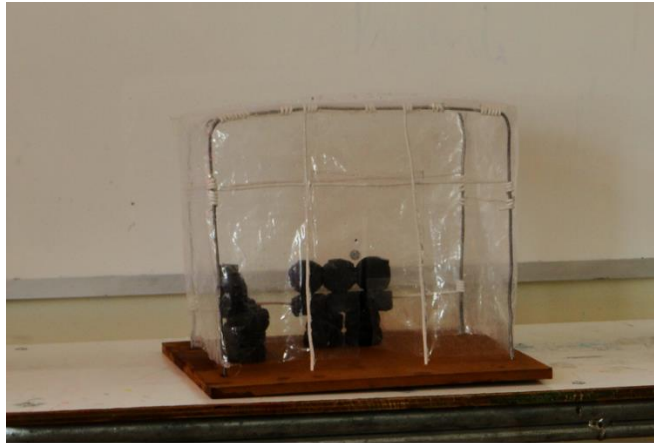
1. **Indique el lugar seleccionado (dormitorio, cocina, sala de clases, etc.)**
Paraderos de micro
2. **¿Qué problema o necesidad se detectó en dicho lugar?**
El paradero no cubre lo suficiente como para no mojarse
3. **¿Qué idea absurda utilizare para mejorar esta problemática?**
Crear un paradero tipo cabina, en el cual uno pueda "refugiarse" de la lluvia pero a su vez tenga las paredes transparente para observar el bus o micro que viene, tambien incluire asientos cómodas y muchas cosas más.
4. **¿Cómo puedo adecuar esta idea a la realidad?**

10.15 Ficha Técnica. (Trabajo grupal) Proyecto: Paradero completamente cerrado con costados transparentes para temporada invernal. Nombre de fantasía: *Paradero 2.0*



Fotografía Independiente. (2016) Ficha Técnica realizada por alumnas de tercero medio. Fotografía digital original de los autores.

10.16 Objeto final. Nombre de fantasía: *Paradero 2.0*



Serie muestra. (2016) Objeto terminado. *Paradero 2.0*. Serie compuesta por tres fotografías digitales originales de los autores.

