



Universidad Academia de Humanismo Cristiano
Programa de Formación Pedagógica en Educación Media

UNA MIRADA A LA CREATIVIDAD DESDE UNA PRACTICA MOTIVACIONAL

Tesis para optar al grado de Profesor de Enseñanza media
mención en Artes Visuales

Presentada por Rosa Angelini – Cristina González

Profesor guía Pilar Diez del Corral

Abril de 2013

Índice

Introducción	3
I. Planteamiento del problema.....	5
1.1 Problematización	5
1.2 Pregunta de investigación.....	10
1.3. Hipótesis	16
1.4. Objetivo general	17
1.5. Objetivos específicos	18
II. Marco teórico	19
III. Metodología	102
3.1 Enfoque:.....	102
3.2 Universo:.....	102
3.3 Muestra:	104
3.4 Técnica:.....	105
3.5 Instrumentos	106
3.5.1) Entrevista semiestructurada	106
3.5.2) Cuestionario o encuesta estructurada de respuestas cerradas bajo la modalidad de la Escala de Likert.....	119
3.6 Vaciado y análisis.....	129
V. CONCLUSIÓN:.....	139
VII. BIBLIOGRAFÍA:.....	152

INTRODUCCIÓN

La presente tesis intenta profundizar y dar evidencias claras de los beneficios de una educación artística que brinde al alumno la motivación y libertad necesaria para potenciar la creatividad. Tomaremos ejemplos de dos experiencias educativas que se unen en esta investigación a través de las prácticas realizadas por Cristina González para el ramo de artes visuales en un curso de 3ero medio y el Taller Audiovisual a alumnos de enseñanza media realizado por Rosa Angelini.

Ambas experiencias prácticas tomadas como referencia para esta investigación, son presentadas en esta tesis en conjunto por la inquietud que surge al darse cuenta de que la educación en Chile se mantiene bajo los paradigmas de un educación tecnicista y con poco respaldo para las áreas artísticas, en contraposición de las necesidades y motivaciones de los jóvenes hoy en día y de nuestras propias motivaciones que paralelamente se desarrollan principalmente en actividades artísticas y socio culturales.

El valor que le adjudican a la creatividad por sobre la reproducción o repetición de los cánones establecidos y la relación profesor alumno horizontal, de plena comunicación, respeto, contextualizada con el entorno y vivencias del alumnado, brindando la importancia necesaria a las experiencias informales, despertando la curiosidad en ellos y abriendo la posibilidad indagadora y de búsqueda de un discurso propio a través de la creatividad y lenguaje de una pieza de arte original.

Estas premisas se plantean en ambas propuestas educativas y se potencian con un enfoque relacionado a algunos planteamientos de la Cultura Visual, rama contemporánea de la educación artística que brinda la posibilidad de utilizar códigos, medios comunicacionales y artísticos contextualizados a las realidades y gustos de los jóvenes.

Durante nuestra formación pedagógica se compartieron y realizaron trabajos e investigaciones en conjunto posicionándose igualmente desde una perspectiva crítica y en nuestras planificaciones didácticas coincidimos en potenciar una educación contextualizada del alumno, para llegar así a motivar y lograr productos artísticos creativos y autónomos. Ambas prácticas entregan una conectividad con las problemáticas de índole identitaria, en que se profundiza el rol del individuo en la sociedad actual proponiendo temas como lo Masculino, lo Femenino, la paternidad y la familia, para luego dejar a los alumnos con la plena libertad para enfrentar sus proyectos creativos desde su experiencia.

I. Planteamiento del problema

1.1 Problematización

El presente documento toma como tema principal la creatividad. Tomaremos la creatividad motivacional asociada a la disposición de crear que existe en estado potencial en todos los individuos y en todas las edades, dependiendo estrechamente del medio socio cultural. Esta tendencia natural a realizarse necesita condiciones favorables para que se exprese adecuadamente. El temor a desviarse y el conformismo social son la argolla de la creatividad".¹ Crear es hacer que algo nuevo nazca, algo que no existía antes, producir algo nuevo.

Para que se pueda dar la creatividad es preciso, según Ralph Hallman (1976), que existan ciertas condiciones:

Conectividad: El ser humano no puede crear nada si no a partir de algo.

Originalidad: Lo que se crea debe ser nunca antes creado, sorpresivo para el espectador, nunca antes visto.

El criterio de no-racionalidad La creatividad ocurre mediante procesos mentales inconscientes que se encargan de poner en moldes las creaciones nuevas.

El criterio de autorrealización: La creatividad involucra la autoformación, cambiando la estructura de la personalidad en dirección a la realización personal.

Apertura: Es decir, que quién crea debe tener la capacidad de innovar, y no tener miedo a salir de los cánones establecidos.²

¹DIAZ, M.D. et alt. (1980): *La creatividad en la EGB*. Madrid, Marova. Extraído de DIEZ del Corral, P., Educación artística, un lugar de vecindad para el desarrollo humano, http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/7195/Educaci%C3%B3n_D%C3%ADez_PULSO_2009.pdf?sequence=1

² HALLMAN, Ralph. (1976): "Condiciones necesarias y suficientes de la creatividad". En: *Implicaciones educativas de la creatividad*. CURTIS, J. (et al.). Salamanca, Editorial Anaya. Extraído de DIEZ, P.

Ahora bien, el proceso creativo que se da en el aprendizaje artístico es “un proceso intelectual cuyo resultado es la producción de ideas nuevas y valdezas al mismo tiempo, que acaban en representaciones artísticas” poner autor fecha y página³

El problema nace cuando se piensa en cómo llegar a esta producción de ideas de parte de los estudiantes en el aula de clases, cómo hacer nacer el proceso creativo.

Muchas clases en los colegios son poco contextualizadas y poco significativas para los estudiantes, lo cual los lleva a pensar que el arte no sirve para nada y limita su proceso creativo y su aprendizaje integral.

Estas impresiones se pudieron comprobar también en las experiencias educativas que tuvieron las autoras es sus prácticas docentes, en donde los alumnos manifestaron abiertamente su desconformismo con las clases de artes dadas por los docentes estables, en que en el caso de la comuna de San Miguel se potenció con una brecha generacional entre alumno y profesor, en donde este último de avanzada edad, no contextualizó sus contenidos, siendo estos obsoletos, reducidos a la reproducción de obras y no al análisis crítico, ni al desarrollo de experiencias creativas contemporáneas para los alumnos.

Vemos así como aún siguen siendo desactualizadas las clases en muchos de los establecimientos educacionales del país, aunque se diga que hasta hace unos años atrás, las clases de arte solo eran dibujos, pinturas o trabajos con greda, y en muchos colegios el ramo sólo era mirado como algo de segundo orden. Al hacer un diagnóstico de este problema, el Ministerio de Educación pudo confeccionar nuevos planes y reformas para lograr posicionar el ramo en su real valor e importancia para el desarrollo de los alumnos, tanto en lo emocional como en lo cognitivo, pero aun esa tarea no es asumida por la totalidad de los establecimientos y prácticas docentes.

³ DIEZ, P. Educación del Arte en la Posmodernidad en *La educación artística desde el siglo XX hasta nuestros días., Educación artística, un lugar de vecindad para el desarrollo humano*, <http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/7195/Educaci%C3%B3n%20D%C3%A9z%20PULSO%202009.pdf?sequence=1>

Luis Hernán Errázuriz, profesor de estética de la Universidad Católica de Chile, quien es uno de los responsables del nuevo enfoque que se le ha dado al sector, indica que

“Hay poner la cita de la fuente documental que se debe incentivar al estudiante a que relacione su propia vida y el entorno natural y social, con la historia del arte, para que así desarrolle su capacidad de reflexión y expresión, desde el comienzo del ciclo escolar hasta su fin, fomentando la producción y creación artística, incentivando la apropiación y alfabetización estética y motivando el desarrollo de la reflexión y el pensamiento crítico”.⁴

“La educación básica da una gran oportunidad de estimular a los estudiantes, ya que los niños son autodidactas y tienen su propio camino para aprender y al familiarizarlos con un trabajo espontáneo será más sencillo que no lleguen a la copia o arte común”, según señala la profesora básica Hilda Flandes de la Escuela José María Muñoz Hermosilla de Los Lagos IX Región.⁵

Pero no importando el nivel escolar el cambio debe dar a los alumnos la oportunidad de valorar su propia identidad cultural y desde allí producir.

Es preciso entregar a los estudiantes un amplio recorrido visual, entregarles un puente entre el arte y la cultura popular presente en sus vidas, reconocer elementos de la tradición presentes en la cultura popular y viceversa, relacionar las imágenes y los mensajes y temáticas presentes en temas universales, despejar la visión de la creatividad como algo inalcanzable y elevado, sino que como algo posible con trabajo, reflexión o técnica (dependiendo del fuerte que tenga cada alumno).

La relación que los jóvenes y niños tienen con su medio “natural” en que las tecnologías de la información y más media se convierten en los mecanismos de transmisión de lenguaje y

⁴ Entrevista: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=93621>

⁵ Entrevista: <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=93621>

comunicación, a través de ellas es como la información nos llega a diario, a nuestra cotidianidad, en los distintos espacios donde nos desenvolvemos, estimulando de distintas maneras a los sujetos dentro de una sociedad principalmente consumista, que mantiene a algunas personas sumidas en el individualismo que solo son capaces de comunicarse a través de estos medios tecnológicos, dejando de lado la interacción con su entorno y vivencias intrínsecamente humanas.

En el espacio educativo tenemos la ventaja de vernos la cara, hablarnos directamente y estar predispuestos a asumir un tipo de relación con el otro. Los profesores deben estar conscientes del privilegio que tienen a diario y de saber manejar y equilibrar el uso de las nuevas tecnologías en pro de una comunicación colectiva, integradora, no excluyente y perceptiva. Las maneras de estimular a los estudiantes puede ser una mezcla de los códigos de comunicación, que podríamos llamar “artificiales” o “tecnológicos” con los códigos propiamente “humanos”, usando los medios de comunicación como el audiovisual, el cine o la fotografía en mancomunidad con una propuesta estética, filosófica, ética y social reflejada en la emotividad y sentimientos del ser humano.

La creatividad fomentada por los docentes debería asumir la responsabilidad de entregar las herramientas para el desarrollo de nuevos lenguajes expresivos que nacen de la experimentación del alumno frente a los medios por los cual se enfrenta a una realidad, no limitar a la reproducción dentro de cierto parámetros técnicos o representativos, dejando el espacio a la innovación y búsqueda de un nuevo discurso o medio por el cual comunicar. El docente debe entregar un amplio abanico de realidades y experiencias artísticas con referentes de la más diversa representatividad, enfoque, tendencia, estilo, época socio cultural y política, para así despertar y dar a conocer al joven la amplia variedad de pensamientos y experiencias, abrir esta ventana fomentará una creatividad libre, experimental e indagadora, en que el alumno integrara a sus experiencias todas las influencias del medio artístico y sociocultural para crear un nuevo lenguaje expresivo, con génesis en su experiencia vivencial.

Para que estas experiencias creativas se desarrollen de mejor manera, el docente debe ser capaz de crear un ambiente o clima en el aula motivador y que propicie una comunicación directa, horizontal y recíproca en que se difuminen los bandos de quien educa y quien es educado. Para desarrollar la creatividad desde una mirada deconstructivista tanto alumno y profesor deben plantear un camino de búsqueda en conjunto en base al diálogo y la creación abierta al trabajo colectivo, discutiendo y conversando sobre las problemáticas del arte y la cultura actual, sus procesos creativos para dar a conocer sus puntos de vistas y vivencias frente al mundo y el medio discursivo, estableciendo un vínculo entre lo antiguo y lo actual.

El docente debe ser capaz de despertar la conciencia y mantener alerta al otro, indagando y dando espacios para que la comunicación se dé en confianza, en el cual los alumnos se atrevan a expresar, hablar y compartir, sin dejar de tomar en cuenta y valorar que existe también alumnos que participan escuchando e integrando los conocimientos sin la necesidad de convertirse en un sujeto “extrovertido”, los cuales se comunican principalmente a través de su obra.

Estos mecanismo de comunicación y el respeto de ellos, son el punta pie inicial para cultivar futuros productos artísticos identitarios, propios, reflejo de un proceso creativo que parte de la experiencia y el diálogo.

Todo lo anterior, para que el arte les haga sentido a los estudiantes y puedan lograr un proceso creativo real.

1.2 Pregunta de investigación

¿Es posible que, a partir de ciertas actividades contextualizadas y relacionadas a sus experiencias personales y conocimientos, se logre desarrollar la creatividad motivacional en los estudiantes?

El término creatividad recoge aristas de varias áreas, partiendo desde la historia, ciencia, psicología y sociedad han visto el tema de la creación en el ser humano.

Tomaremos una visión respecto a la creatividad que es consciente de todas las facetas que tienen los procesos creativos en las variantes socioculturales y en los aspectos intrínsecos del ser humano.

En la antigua Grecia la mimesis o imitación de la naturaleza obliga a contemplar un arquetipo de belleza, pero no a inventarlo, por lo cual no se acepta la visión personal del artista. Se podría decir que en la antigua Grecia el que era original lo hacía a su pesar.⁶

Durante el siguiente milenio y hasta la Ilustración aparece el término “crear” únicamente referido a Dios como creador de todas las cosas y el único capacitado para crear de la nada. El miedo a la imaginación y a las fantasías como expresiones amenazaban seriamente a la razón, dificulta la aceptación de creatividad como facultad humana.

A partir del siglo XIX, cuando se acepta que hacer nuevas combinaciones de lo ya existente es “crear”, el término “creador” se convierte en sinónimo de artista y privilegio exclusivo del mismo, y se contemplan distintos derivados de la palabra como el adjetivo: “creativo” y el sustantivo “creatividad”.

⁶ Del libro Creatividad y generación de ideas, estudio de la práctica creativa en cine y publicidad. Matilde Obradores Barba. Valencia, 2007.

A partir del siglo XX, el término se aplica a todos los ámbitos de la vida cotidiana, no solo los artistas pueden ser creativos, si no que la creatividad se puede dar en otros campos de la cultura, como la tecnología y la ciencia, e incluso se utiliza referida a tareas cotidianas o para definir la personalidad un individuo; se hace uso de todas las palabras con la misma raíz y sentido análogo: creador, crear, creativo, creatividad y se inicia su estudio desde la psicología y la sociología.

Si pensamos en las sociedades primitivas y el arte que ellos creaban, nos damos cuenta que la creación o creatividad es una forma de comportamiento natural del ser humano. Sus “obras de arte” estaban vinculadas con su vida cotidiana, pasando a ser objetos de primera necesidad como sus pinturas, grabados y esculturas. Para ellos estos objetos y representaciones son producto de sentimientos, creencias y comportamientos frente al universo, la naturaleza y las fuerzas invisibles y desconocidas a las que se verían expuestos, el miedo a la muerte, al hambre, etc. El paso de la realidad vivida y experimentada, a la virtualidad que podía ser vivida y experimentada como el original se produciría por el ejemplo, al sustituir el sacrificio de cuerpos humanos por una esfinge que se ofrenda a los dioses para no provocar ira.

La representación de la realidad que sustituye a la realidad sería una suerte de antídoto contra la debilidad y la incertidumbre. Las imágenes de falos, mujeres embarazadas, pinturas de animales o escenas de cazas, se convierten en talismanes que protegen y transforman la realidad en deseo y éste en realidad simbólica. Es una forma de representar la realidad que convierte al ser humano en inmortal. Hay que conciliarse con lo desconocido y la mejor forma de hacerlo es representarlo.

Sería entonces el arte como una llamada de auxilio en la búsqueda de la protección y está emparentado con lo sagrado, con la magia, pero también con la supervivencia.

Una creatividad que permite representar para disipar los temores.

Existen otras vertientes de la representación surgidas del pasatiempo o las practicas de habilidades, que van más allá del valor sagrado, la búsqueda protección o la necesidad de adquirir poder sobre lo desconocido, como afirma Gombrich (1998)⁷ el hombre tiene una capacidad innata de descubrir caras en los objetos, el mecanismo que en psicología se denomina “proyección”. Cabe pensar que el hombre primitivo podía empezar viendo objetos conocidos los vagamente parecidos como una serpiente en el tronco, una rostro en una roca y acabar moldeando él mismo objetos que decidía moldear.

Esta vertiente surgida del pasatiempo junto a la mirada mágica iría llevando al hombre a mirar lo bello y a quererlo poseer. Conforme el ser humano va controlando más su entorno, remite el concepto de magia (defenderse de lo desconocido) y de lo sagrado, y aparece visión estética.

Si reflexionamos bien, el arte y su representación siguen siendo un llamado de auxilio, un deseo de cambio, una regeneración. Los miedos a la muerte y temas similares se repiten en la obras primitivas y las actuales, común en todos los individuos y se hace legítimo hablar sobre inconsciente colectivo: *“Todas las imágenes mentales y visuales que permiten interpretar el mundo y relacionarse con él y que se diferencian de las ficciones propias de cada comunidad”* (Duran, 2000)⁸

Ya en el Renacimiento el arte comienza a incorporar y defender la libertad de la expresión artística. El artista comienza a ser valorado y su manera de crear involucra su inspiración y su ánimo, apareciendo el término “inventar” que se contrapone al término imitar.

Cuando el arte comienza a ser conceptualizado, ya en el siglo XVII (la edad de la razón) es cuando el poeta y teórico Sarbiewski (1595-1640) utiliza el término “crear” *comparándolo*

⁷ Pago 29 Del libro Creatividad y generación de ideas, estudio de la práctica creativa en cine y publicidad. Matilde Obradores Barba. Valencia, 2007.

⁸ Pag 30 ibid

con la actividad de Dios; “el poeta crea aquello que imita porque da vida al contenido y al estilo”⁹

La creatividad parece ir en contra de las leyes y reglas, por lo que se aleja de las matemáticas y el orden científico. En el siglo XVIII el concepto de creatividad aparece con mayor fuerza en las y teorías del arte y se une al concepto de imaginación.

En el siglo XIX la creatividad ha tomado diferentes matices vinculados a las propiedades propias del ser humano, a manifestaciones propias del temperamento y psicología. Manejo y transformación de la realidad, Freud tomando referencia a lo que decían los pensadores románticos, sometió al proceso mental de la creatividad a leyes generales de funcionamiento.

Ya en el siglo XX la creatividad toma un significado que nos es más cercano a nuestra visión sobre el concepto, que es lo que impulsa al artista o a cualquier persona a crear.

La creatividad como facultad humana es algo que permite a las personas ampliar su vida, le da un carácter propio y singular, independencia y se le confiere una capacidad sobrenatural.

Stravinsky (1987:28)¹⁰“... en el origen de toda creación se descubre un deseo que no es el de las cosas terrenales”

El arte comienza a hacer una reconstrucción de la naturaleza y de lo visible, extrayendo de la realidad puramente estructuras (tomando por ejemplo las obras cubistas y el arte abstracto de esa época).

El artista según Oscar Wilde es capaz de encontrar la belleza donde nunca antes se ha encontrado. Gombrich (1998:89)¹¹ también apunta hacia un artista es quien busca nuevas

⁹ Pag 35 ibid

¹⁰ Pag 37 Del libro Creatividad y generación de ideas, estudio de la práctica creativa en cine y publicidad. Matilde Obradores Barba. Valencia, 2007.

¹¹ Pag 39 ibid

relaciones entre las cosas, haciendo nuevas clasificaciones sobre el mundo, mostrando una nueva visión y universo único al espectador.

El concepto creatividad toma un real sentido, admitiendo que en la expresión artística se utilizan operaciones como la abstracción y las analogías, se acepta la imaginación como la facultad de transformar, cambiar imágenes y se reconoce la Interpretación de lo percibido.

Después de hacer una aproximación histórica sobre la aparición y transformación del concepto de “creatividad”, hemos encontrado como factor fundamental del proceso creativo a la motivación, ya que visualizamos que es el elemento inicial con el cual se despierta la creatividad en cualquier tipo de actividad creadora. Una persona motivada, entusiasta, con ganas de descubrir, investigar e experimentar nace luego de una instancia generadora de estímulos mentales, sensoriales y/o emocionales. Dentro del aula la creatividad emocional esta principalmente ligada a las herramientas de aprendizaje, contenidos y didácticas que entrega el profesor, coherente a las necesidades del estudiante.

Creatividad y motivación

Tomando como muestra el comportamiento creativo que presenta el individuo prehistórico, podemos ver que la creatividad no dependería de factores determinados por épocas, periodos, lugares específicos, etc. Muchos autores han estudiado la motivación como fundamento principal de la creatividad, bajo distintas teorías y enfoques. Como es el caso de la teoría de la sublimación de Freud, que explica el impulso de la creatividad por la vía de la desviación del impulso sexual. La energía procesada por medio de la motivación en la creatividad evitaría ciertos aspectos del pasado y reduciría la tensión y los impulsos destructivos.

Otro enfoque que contrasta claramente con la teoría de los impulsos no aceptados, es la de la motivación vista desde el punto de vista existencialista, donde el sujeto buscaría nuevas relaciones con el entorno como una manera de actualización y encuentro consciente del ser humano con su mundo por medio del entusiasmo y la autorrealización. De esta manera la creatividad vendría impulsada por las ansias de superación propias de la conducta humana, como una fuerza motivadora.

Según el aporte realizado por Amabile: “La motivación de la tarea marca la diferencia entre lo que una persona puede hacer y lo que hace”¹². Ha demostrado que un individuo da más soluciones creativas a los problemas cuando se dedica a una actividad por puro placer que cuando lo hace por recompensas exteriores. El propio proceso y el producto o experimento concreto en que se está trabajando es la recompensa o meta, relacionada al estado que experimentan las personas que desarrollan habitualmente una actividad creativa sería un motivador y un deseo por alcanzar y repetir constantemente, y también por el anhelo de plantearse retos cada vez mayores, porque aparece el deseo de volver a acceder a nuevos dilemas y resolver lo inalcanzable una vez resuelta la meta.

Siendo la creatividad una de las potencialidades humanas más importantes para la formación de un sujeto, puede ser rescatada de condiciones desfavorables. Rescatada, es decir, no creada desde afuera e impuesta sino cuidadosamente recogida y expuesta ante (y con) su “poseedor inconsciente” quien, sorprendido, podría ir volviendo cada vez más conciente ese proceso de producción.

La pregunta de la presente investigación, en efecto, parte de la intervención realizada (como generadora empírica de interrogantes y experiencias) pero la supera al preguntarse por este rescate general de la creatividad motivacional su relación con la cultura visual y la experiencia, planteándose como la interacción entre el individuo y el medio y como el

¹² Amabile (1983) citada por Obradores Barba. Creatividad y generación de ideas, estudio de la práctica creativa en cine y publicidad. Matilde Obradores Barba. Valencia, 2007. Pág. 66

profesor es capaz de respetar e incluir los saberes , experiencias e intereses del alumnado para establecer una intimidad, comunicación y el desarrollo de experiencias creativas y

1.3. Hipótesis

La creatividad se puede desarrollar cuando se plantea desde la experiencia artística, por medio de actividades contextualizadas y significativas vinculadas a la cultura visual, las experiencias y motivaciones de los estudiantes.

Pretendemos que los estudiantes al ser sujetos contemporáneos puedan acceder y desarrollarse desde una cultura visual posmoderna, sin embargo, se les educa desde paradigmas obsoletos, o más específicamente, que sólo sirven para sobrevivir y no para cambiar las estructuras de comprensión que articulan, además de sus propias subjetividades, el mundo.

La cultura visual -a través de la publicidad, la televisión, la música, los videos, internet, etc.- funciona como segunda naturaleza que, incluso antes de la socialización primaria, impregna al joven de un imaginario y una sensibilidad específicos. Es por esto que tomaremos ciertos aspectos de la cultura visual en la educación artística, que tienen que ver con plantear una mirada común sobre la identidad de los jóvenes y como los medios y la sociedad influyen en ella, dejando fuera los aspectos ligados a una metodología desligada de la creatividad. El diagnóstico previo de los intereses y gustos de los estudiantes para desarrollar un puente estratégico entre ellos y el contenido curricular, que satisfaga tanto las necesidades y metas pedagógicas, como las expectativas que ellos tienen en desarrollar su propia creatividad.

Como defiende Postman (1999)¹³ la necesidad de una narrativa para la escuela, que tome en

¹³ Fernando Hernández (2007) "Espigadores de la cultura visual", Octaedro.

cuenta las prioridades e intereses de los alumnos y del mundo contemporáneo, son la posible solución o aproximación que debe hacer la educación de las artes visuales como medio expresivo y crítico, en donde se les entregue la posibilidad a los estudiantes de generar un discurso propio que plasme las voces de su generación. Para esto se debe acercar la experiencia de la creación artística con los lenguajes y cultura visual que los estudiantes manejan.

Según lo anterior podemos comprender ciertos aspectos de la creatividad ligados al proceso de producir algo que no exista, darle vida a algo nuevo. No se trataría de hacer algo diferente sino que tendría relación más bien con la cuestión de si lo que uno crea refleja verdaderamente la propia experiencia y los recursos íntimos, si lo que uno crea es genuino. En ese sentido, habría cierta creatividad sui generis que el joven traería y que, según el diagnóstico que nos dé la cultura visual como educación artística, habría que parcelar para ver, por un lado, cuál es la creatividad que se apareja con la reflexividad, y por otro, cuál es la creatividad que se apareja con la mera repetición de ciertos códigos establecidos por los intereses de subjetivación propios del mercado.

1.4. Objetivo general

- Determinar la posibilidad de que a partir de ciertas actividades contextualizadas y significativas, vinculadas a la cultura visual identitaria, es posible estimular la creatividad de los estudiantes desmotivados y carentes de experiencias artísticas.

Se pretende despejar el camino para la creatividad mediante materiales didácticos y el acercamiento a la cultura visual. La idea es propiciar una desnaturalización de las imágenes y productos visuales en general, inscribiéndolos en sus campos de producción y contextualizándolos histórica y culturalmente según corresponda, para así dar paso a un

estado de creatividad reflexiva en el cual los alumnos no sólo puedan enfrentarse a su propia potencialidad artística sino que también consigan cierta lucidez acerca del mundo posmoderno en el cual se desarrollan. Es importante también insistir en todo momento, teórica y motivacionalmente, de la experiencia pedagógica en la desmitificación del genio y apostar más al aspecto historicista y cooperativo de la creatividad.

Además se pretende encontrar la creatividad a través de procesos educativos de socialización, generados a partir del diálogo y comunicación horizontal entre los participantes, profesores y alumnos, planteando la confianza y motivación del grupo por un fin común artístico con carácter social e identitario.

1.5. Objetivos específicos

- Conceptualizar la creatividad motivacional y su relación con la educación
- Definir las distintas nociones de creatividad desde los diferentes enfoques de educación
- Establecer la cultura visual como área de estudio en su contexto amplio y no limitada a un enfoque de educación.
- Establecer la cercanía de las experiencias creativas a ciertos aspectos del enfoque de cultura visual.
- Analizar las diferentes influencias mediales en la construcción de la subjetividad, según los resultados arrojados por el diagnóstico previo.
- Determinar, las actividades educativas para estimular la creatividad de los estudiantes (material didáctico y audiovisual, complementario entre lo etario y lo tradicional)
- Demostrar que los alumnos pueden acceder a experiencias creativas través de actividades contextualizadas a su cultura visual.

II. Marco teórico

Revisión de algunas teorías implícitas de la creatividad

La facultad de la creatividad no ha podido ser observada en sus procesos internos y como consecuencia no ha sido posible controlar sus funciones, ésta es la razón por la cual se ha considerado el proceso de generación de ideas como algo ajeno al individuo. El efecto de perplejidad que ha producido la creatividad en el ser humano, lo ha llevado a calificarla como una actividad de naturaleza mágica y extraordinaria, generando consecuentemente una serie de supuestos en torno a la misma que han pasado a formar parte del inconsciente colectivo. Conceptos como el de <<inspiración divina>>, <<genio>>, <<musas inspiradoras>>, etc. Han servido para explicar la creatividad a lo largo de la historia y han promovido lo que Manuela Romo denomina las <<Teorías implícitas de la creatividad>>¹⁴, que son las teorías que han forjado el mito del genio creador, leyenda fomentada en muchos casos por los propios artistas, que han reproducido el modelo aprendido y se han visto obligado a cumplir con las expectativas respondiendo a lo que se espera de un artista, ocultando, ocultando consecuentemente los acontecimientos internos que producen sus obras. Y no solo se ha mantenido gracias a los artistas, sino que también a la participación de teóricos y analistas.

Teorías implícitas que permiten una aproximación al mito del genio creador:

- a) Teoría de las dotes especiales innatas: Nos señala un carácter y aptitudes prematuras y extraordinarias. Esta idea se consolida en el renacimiento con la idea del genio creador que se da entre pocos elegidos

¹⁴ROMO, M. (1998): Teorías implícitas y creatividad artística. *Arte, Individuo y Sociedad*.

- b) Teoría de la inspiración divina y las musas inspiradoras: Esta idea proviene de Grecia clásica, donde se concibe la inspiración como una fuerza divina que es traspasada al poeta por medio de los dioses.
- c) Teoría del trastorno psicológico: Aparece la idea de que el trastorno psicológico es un potenciador de la creatividad. El genio es un individuo perturbado, melancólico e inadaptado.

Esta idea tiene su mayor esplendor en el romanticismo, donde la locura es imprescindible para el encuentro del sujeto con la belleza. La locura es vista como un estado de entusiasmo y de furor necesarios para la creación de obras que se apartan de lo corriente.

Con Schopenhauer se instaura la idea del artista y la locura dentro del marco de la psicopatía, luego esta idea se afianza en con el psicoanálisis. En este contexto lo que mueve al artista ya no es la búsqueda de la belleza, sino el quiebre con lo establecido, con la sociedad y el sentido común. Los artistas en este periodo se sienten atraídos por el arte primitivo y el arte de los enfermos mentales, considerando que solo este tipo de arte tiene acceso inmediato a un origen puro, aunque según la psiquiatría esta visión no tiene que ver con un origen puro en la creación, sino que a un desequilibrio y un caos en el mundo interior. El enfermo tampoco busca romper con los convencionalismos, sino que en sus expresiones intenta restablecer su relación con el mundo.

- d) Teoría de la búsqueda de sí mismo: Entiende la expresión artística como un instrumento para llegar al conocimiento profundo de uno mismo. Esta idea se desarrolla en el renacimiento y perfila un modelo de artista intelectual que se aísla del mundo. La obra de arte se convierte en un trabajo focalizado en las propias obsesiones del artista, para explicar su mundo interior.

e) Teoría de la expresión emocional: Desde esta perspectiva el arte es una catarsis, por lo que en la búsqueda del genio creativo todo es legítimo. Aquí los estados emocionales del artista tienen un papel fundamental en la inspiración, ya sean productos del enamoramiento o el desengaño amoroso por ejemplo.

f) Teoría de la comunicación: Concibe el arte no como un modo de expresión sino como un vehículo para transmitir y producir sentimientos. La obra de arte está orientada a impactar de manera notable al espectador. Esta teoría fue postulada por la religión durante mucho tiempo, en donde se llegó incluso a afirmar que algunos cuadros eran terminados por la divinidad.

En épocas posteriores exponentes como Van Gogh entendían la pintura como un medio para comunicar y conmover a la gente.

La imagen del artista en la sociedad

El artista ha sido visto por la sociedad en muchas épocas como alguien diferente dotado de cualidades que los demás no poseen, como por ejemplo: el artista tiene un conocimiento de la naturaleza más profundo que el resto, el artista tiene una identidad dual a la vez admirable y peligrosa ya que tendría dotes superiores a los demás, entre otras cualidades.

Tanto en las biografías de los artistas como en el inconsciente colectivo existe una idea de la genialidad como una capacidad innata, algo con lo que se nace. Ha variado a lo largo de las épocas desde la antigüedad donde era visto como algo que confieren los dioses, en otras como una capacidad inherente al individuo sin mediación alguna.

Otro aspecto del artista en la sociedad está ligado a los inconvenientes de la profesión como la supervivencia, la relación entre discípulo y maestro, el alejamiento al mundo, entre otros. La relación de la sociedad para el artista siempre ha sido dual de sorpresa y desconfianza.

Facetas de estudio de la creatividad

En el libro *Para investigar la creatividad*, S de la Torre.¹⁵ Plantea las cuestiones fundamentales que son competencia de cada una de las facetas de la creatividad. Según esa propuesta, debemos abordar cuestiones relativas a diferentes esferas: a) las personas, b) el proceso creativo, c) los productos creativos. En cada una de las facetas, de desarrollan diferentes temas.

a) Las personas:

- a.1. La influencia que ejercen en los individuos la herencia y el ambiente familiar
- a.2. La existencia de un perfil escolar creativo, diferente del escolar medio.
- a.3. Cuáles son las características propias de una persona creativa que lo diferencian de los demás.
- a.4. Cómo se manifiesta la persona creativa en su vida cotidiana.
- a.5. Las características propias de los creadores en diferentes ámbitos: científico, artístico, técnico, social, diseño, etc.
- a.6. Si las personas creativas siguen un método para crear y el modo en que demostramos dicha creación.

b) Al proceso creativo:

- b.1. La influencia que ejercen en el proceso creativo la dimensión cognitiva, afectiva y tensional del individuo.
- b.2. El papel que juegan la percepción y la flexibilidad.
- b.3. Si los artistas, científicos, inventores, escritores, etc. Siguen un único proceso creativo
- b.4. Qué mecanismos cognitivos actúan en la resolución de problemas de tipo lógico-deductivo y cuáles actúan en la resolución de problemas de índole divergente.
- b.5. Cómo llegan a nuestra mente las ideas importantes.
- b.6. Cómo se explica el fenómeno de la intuición.

¹⁵ TORRE DE LA. S. *Para investigar la creatividad*. PPU, Barcelona, 1996.

b.7. Cómo explican el proceso creativo las diferentes teorías.

c) A los productos creativos:

c.1. Por qué unas obras llegan a tener éxito y otras no.

c.2. Cuáles son los parámetros para evaluar un producto creativo.

c.3. Cuáles son los factores que determinan que una obra sea valiosa para la sociedad.

¿La persona creativa?

Algunos rasgos que se podrían atribuir a las personas llamadas “creativas” desde las diferentes teorías e investigaciones según el texto de Obradors Barba.¹⁶

-Guilford con su formulación factorial de la creatividad e inteligencia, se aparta de la extendida concepción de que el talento creativo está asociado al cociente intelectual, afirmando que la creatividad se refiere a las aptitudes más características de los individuos creativos. Guilford formula una hipótesis acerca de las aptitudes creadoras estableciendo cuales son los factores que permiten seleccionar a los individuos dotados de potencialidades creativas. Resaltando las siguientes cualidades: la sensibilidad a los problemas, la fluidez, la flexibilidad, la aptitud para sintetizar, la aptitud analítica y la capacidad para definir conjuntos organizados.

-Ricardo Marín Ibañez con su Manual de la Creatividad, expone que las características del individuo creativo son: la originalidad, la flexibilidad, la productividad o fluidez, la elaboración, el análisis, la apertura mental, la comunicación, la sensibilidad para los problemas y la redefinición.

¹⁶ Autores citados por OBRADORS BARBA MATILDE. Creatividad y generación de ideas: Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad. Barcelona, 2007.

-Weisberg, en su propósito de desmitificar todas las cuestiones relacionadas con la creatividad, llega a afirmar que hay pruebas que ponen seriamente en tela de juicio la existencia de unas características que permitan diferenciar al individuo creador del no creador.

Algunos autores y definiciones del concepto de “creatividad”

Weithermer (1945)

“El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada”.

Guilford
(1952)

“La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.

Thurstone
(1952)

“Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”.

Osborn
(1953)

“Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos

conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”.

Barron
(1955)

“Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.

Flanagan
(1958)

“La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo”.

May
(1959)

“El encuentro del hombre intensamente consciente con su mundo”.

Fromm
(1959)

“La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”.

Murray
(1959)

“Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva”.

Rogers

“La creatividad es una emergencia en

(1959)	acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida”.
Mac Kinnon (1960)	“La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales”.
Getzels y Jackson (1962)	“La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas”.
Parnes (1962)	“Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos”.
Ausubel (1963)	“La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”.
Freud	“La creatividad se origina en un conflicto

(1963)	inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.
Bruner (1963)	“La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.
Drevdahl (1964)	“La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”.
Stein (1964)	“La creatividad es la habilidad de relacionar y conectar ideas, el sustrato de uso creativo de la mente en cualquier disciplina”.
Piaget (1964)	“La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.
Mednick (1964)	“El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más

remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución”.

Torrance
(1965)

“La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.

Gutman
(1967)

“El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno”.

Fernández
(1968)

“La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones”.

Barron
(1969)

“La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia”.

Oerter
(1971)

“La creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas

que constituyen un enriquecimiento de la sociedad”.

Guilford
(1971)

“Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.

Ulmann
(1972)

“La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo”.

Aznar
(1973)

“La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos”.

Sillamy
(1973)

“La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo y en todas las edades”.

De Bono
(1974)

“Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.

Dudek
(1974)

“La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece

ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud”.

Wollschlager (1976)

“La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social”.

Arieti
(1976)

“Es uno de los medios principales que tiene el ser humano para ser libre de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales”.

Torrance
(1976)

“Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.

Marín (1980)	“Innovación valiosa”.
Pesut (1990)	“El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo”.
De la Torre (1991)	“Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas”.
Davis y Scott (1992)	“La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador”.
Gervilla (1992)	“Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad”.
Mitjás (1995)	“Creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinada situación social, proceso que, además tiene un carácter personalógico”.

Csikszentmihalyi (1996)

“La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo”.

Pereira
(1997)

“Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad”.

Esquivias
(1997)

“La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”.

López y Recio (1998)

“Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la

realidad presente del individuo”.

Rodríguez
(1999)

“La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas”.

Togno
(1999)

“La creatividad es la facultad humana de observar y conocer un sinnúmero de hechos dispersos y relacionados generalizándolos por analogía y luego sintetizarlos en una ley, sistema, modelo o producto; es también hacer lo mismo pero de una mejor forma”.

De la Torre
(1999)

“Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras”.

Gardner
(1999)

“La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de

las demás”.

Goleman, Kaufman y Ray
(2000)

“...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas.”

Matisse
(s. f.)

“Crear es expresar lo que se tiene dentro de sí”.

Gagné
(s. f.)

“La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”.

Acuña
(s. f.)

“La creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento siempre y cuando éste o su producto presenten rasgos de originalidad”.

Grinberg

“Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.”

Bianchi

“Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para

concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad”.

(Tomado de Esquivias 2001, pp. 2-7)¹⁷

CREATIVIDAD

“Dado que la creación artística es un proceso mental, la ciencia del arte tiene que ser psicológica. Será también otras cosas pero psicológica lo es sin falta”. Max J. Friedlander.¹⁸

Bruner (1962)¹⁹ considera como acto creativo el que produce una sorpresa eficiente, es decir, que el producto creativo no solo tiene que sorprender si no que es preciso que logre un efecto y sea útil.

Csikszentmihalyi (1998:46)²⁰ postula que la creatividad sólo se puede valorar teniendo en cuenta el campo, el ámbito y la persona, así como la interacción entre estas tres partes. El campo es la materia concreta que posee sus reglas y sus procedimientos simbólicos. El ámbito corresponde a los individuos que evalúan y controlan el campo, dictaminando que nuevos se deben incluir en el campo. La persona individual usa los símbolos de un ámbito dado y aporta una idea nueva. No obstante, esta idea nueva sólo será considerada nueva y útil si es seleccionada por el ámbito para ser incluida en el campo correspondiente.

¹⁷ Revista Digital Universitaria, Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. María Teresa Esquivias Serrano (http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)

¹⁸Pag 61, Matilde Obradores Barba. *Creatividad y generación de ideas, estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*. Valencia, 2007.

¹⁹Pag 62. *ibid*

²⁰Pag 62. *ibid*

Tomando como referencia la clasificación de 127 atributos de la creatividad mencionados por uno o más de los 24 autores seleccionados en la tesis doctoral de Teresa Huidobro Salas “Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados”, decidimos tomar el atributo relacionado con “la motivación” como punto de partida de nuestro objetivo de investigación, ya que aparte de ser uno de atributos en común más mencionados por los distintos autores (es el segundo más mencionado después de “la originalidad”, también consideramos que la motivación es el factor clave que el profesor puede implementar y desarrollar en el aula por medio de estrategias pedagógicas y herramientas didácticas.

“Hunt, Heckhansen y otros hablaron de dos motivaciones diferentes en el aprendizaje. La motivación intrínseca arranca de incentivos que radican en la cosa, en la tarea, en el grado de dificultad, etc.”²¹

CREATIVIDAD; IMPULSO Y MOTIVACIÓN.

El comportamiento creativo, algo intrínseco al ser humano, se ha mostrado desde el individuo prehistórico como consecuencia de la motivación, es decir que la creatividad no depende del desarrollo cultural de la humanidad. Muchos han sido los autores que han estudiado la motivación como palanca fundamental de la creatividad y muchos han sido, asimismo los enfoques.²²

Las diferentes teorías tratan la motivación bajo diferentes prismas. La teoría de la sublimación de Freud explica el impulso a la creatividad por la vía de la desviación del

²¹ Tesis tesis doctoral de Teresa Huidobro Salas “Una definición de la creatividad a través del estudio de 24 autores seleccionados” (2002) Pág. 65

²² Análisis sobre la motivación a la creatividad ver Erika Landau (1994:61) PAGINA 65 DEL LIBRO

impulso sexual. La motivación se produciría como conducta evitativa de aspectos del pasado que no se pueden sostener en el pensamiento consciente. La creatividad reduciría la tensión y los impulsos destructivos. Por lo tanto, podemos hablar de una teoría de la motivación que la entiende como la energía derivada de la sublimación libidinal.

Desde el punto de vista existencialista, la motivación se produce porque el sujeto busca nuevas relaciones con el entorno, como si se tratara de una tendencia a la actualización y al encuentro intensamente consciente del ser humano con su mundo.

Del mismo modo los humanistas dicen que el hombre tiende a mejorar a autorealizarse, quiere la salud mental, es precisamente ése el impulso que requiere la creatividad: el entusiasmo, la motivación. Desde esta perspectiva, la creatividad viene impulsada por las ansias de superación propias de la conducta humana y esa es precisamente la fuerza motivadora. Otra forma de explicar la motivación es el impulso de descubrimiento o intelectual, las ganas de conocer cosas nuevas y la necesidad de comunicación.

No hay un método específico para desarrollar la creatividad, sino que es la suma de procesos que se relacionan entre sí y ciertas estrategias que el profesor puede dar.

Estos procesos nacen de la necesidad de crear algo nuevo, no solo del deseo de producir una obra artística, estos procesos internos buscan una experiencia más allá de lo terrenal y lo conocido, en que los pensamientos abstractos son visualizados por el artista y que transitan en distintas dimensiones difíciles de describir, ya que van conectadas con lo emocional, el imaginario propio de cada uno y la intuición.

Para ejercer una educación artística en donde se desarrolle la creatividad a través de una motivación generadora de aprendizajes significativos y contextualizados para los alumnos, es importante que el docente respete la capacidad creadora que surge a partir de la vinculación de las experiencias y contenidos previos con los contenidos curriculares aportados por el

profesor, estableciendo una intimidad necesaria entre los saberes curriculares fundamentales para los alumnos y la experiencia social que ellos tienen como individuos

Creemos que la creatividad se traduce en la realización personal y colectiva de los individuos y sus capacidades para transmitir y comunicar un discurso, independiente del medio artístico que elija.

Vemos a la pedagogía crítica como móvil para que los alumnos se formen como sujetos autónomos capaces de comunicar a través del arte sus intereses, motivaciones y vivencias, sirviendo así para transformar su visión sobre el mundo y no seguir siendo sujetos pasivos y reproductores de obras limitándose así su experiencia y creatividad artística.

Nuestra primera intención es de crear un espacio en donde el profesor y los estudiantes creen y analicen juntos *“un espacio de placer al que merece la pena acudir. Porque en él se nos desafía, confronta y cuestiona. Se entra en crisis y se exige, permitiendo transitar el camino de la flexibilidad, la sorpresa y el riesgo”* Fernando Hernández (2007:13)²³

Se buscará una educación inmersa en la pluralidad y no en la homogenización, aprovechando las diferencias en lugar de considerarlas un problema. De aquí la necesidad de que las voces diversas sean escuchadas, las historias individuales reconocidas y la inventiva de todos y cada uno valorada.

Para desarrollar ambas experiencias pedagógicas se ha privilegiado la libre expresión y actividades que brinden la instancia para la reflexión y el diálogo colectivo.

Giroux, crítico cultural estadounidense y uno de los teóricos fundadores de la pedagogía crítica en dicho país, sus trabajos más reciente se enfocan en la pedagogía pública, la naturaleza del espectáculo y los nuevos medios de comunicación, y la fuerza política y

²³ Fernando Hernández (2007) “Espigadores de la cultura visual”, Octaedro.

educativa de la cultura global, ha reflexionado en torno a crear una alternativa en la educación a la que denomina “pedagogía cultural” en donde la búsqueda de nuevas narrativas y aproximaciones a la cultura de los estudiantes, tome en cuenta las manifestaciones de la cultura popular con la que los niños y adolescentes se relacionan fuera de la escuela, como por ejemplo: el cine, la música, la internet, los programas de TV, la publicidad, la moda, los video juegos, etc. Todos estos factores influyen en gran manera en la constitución de las subjetividades de los jóvenes, por lo tanto estos valores y conocimientos son los que ellos validan y le dan sentido a sus motivaciones e interés, por lo tanto, lo que la “pedagogía cultural” intenta es acortar las distancias entre lo que la escuela transmite, con sus valores y propuestas educativas que muchas veces ellos ven lejanas, con los saberes formados por los estudiantes en su contexto socio-político y cultural.

Giroux reclama del maestro que como profesional con conciencia social debería convertirse a sí mismo en un intelectual transformativo, en un agitador social con una concepción del mundo transformadora y con un conocimiento de toda la ciencia, cultura y tecnología moderna en beneficio de la transformación de las sociedades en función a una mejora con un rumbo consciente y planificado.

Es así como la necesidad creativa debe nacer desde el maestro, un sujeto activo socialmente, atento a las expresiones artísticas y sociales, crítico y reflexivo, comunicativo, en constante búsqueda de mecanismos de expresión y facilitador de experiencias creativas que den un sentido de vida al alumno.

“La creatividad sería el proceso de producción de algo nuevo, presentar un problema a la mente y luego originar una idea, concepto, acción o forma, según líneas nuevas. La cualidad más importante que señala un producto como creativo es que expresa la búsqueda y la necesidad del hombre de hallar un sentido. La actividad creativa forma parte del proceso de

crecimiento personal y es, a la vez, una expresión de dicho proceso”²⁴.

Dicho proceso es el que se busca a través de las experiencias educativas generadas durante las prácticas y talleres impartidos a jóvenes dentro del marco de potenciar la creatividad a través de experiencias significativas y contextualizadas.

Tanto el Taller Audiovisual y las Clases de Arte a alumnos de tercero medio, las maestras se posicionaron dentro del paradigma de una pedagogía crítica, autónoma que brinde a los alumnos la libertad necesaria para crear productos artísticos originales e identitarios acordes a su cultura visual.

“El término Cultura Visual describe una diversidad de prácticas e interpretaciones críticas en torno a las relaciones entre las posicionalidades subjetivas y las prácticas culturales y sociales de la mirada.”²⁵Nuestras miradas están construidas (“Todo ver es, entonces, el resultado de una construcción cultural.”²⁶) Las imágenes funcionan a la manera de aquello que Marx describiera como segunda naturaleza: productos humanos que cobran vida propia y se vuelven contra el hombre. Vivimos en una sociedad visual, en una cultura visual, no sólo en el sentido inmediato de la publicidad en las calles y el gusto por la apariencia. Bajo esas críticas, necesarias pero superficiales, subyace todo un aparataje simbólico en el cual la imagen juega un rol fundamental. Hoy no basta con saber explicarse, con tener algo que decir. Como ya hemos diagnosticado en las partes precedentes, la legitimidad de los hablantes se ha desplazado de lo meramente argumentativo al dominio de las representaciones. Se pueden tener muy pocos argumentos y aun así generar una coyuntura si se posee un manejo adecuado de las técnicas visuales (piénsese en ciertas campañas políticas, por ejemplo).

²⁴ “La Creatividad” La educación artística como comprensión de la cultura visual en *La educación artística desde el siglo XX hasta nuestros días*, Pilar Diez del Corral

²⁵ Espigador@s de la cultura visual, p. 20.

²⁶ José Luis Brea, *Los estudios visuales: por una epistemología de la visualidad*, p. 9.

Es por eso que este dominio de las representaciones y la lectura de ellas deben formar parte del proceso reflexivo tanto del estudiante como del profesor. Tomando referencia a lo que el teórico y pedagogo brasileño Paulo Freire²⁷ con su propuesta de una “Educación Problematizadora” que apunta claramente hacia la liberación y la independencia, destruyendo la pasividad del educando, incitándolo a la búsqueda de la transformación de la realidad, es que los alumnos y profesor pueden ir generando esto a través del diálogo, la horizontalidad y la concienciación de la condición social del individuo a través de estas representaciones, adquiriéndose mediante el análisis crítico y reflexivo del mundo que los rodea., componentes esenciales del acto creativo y la transformación de sus conciencias y personalidades.

Sin embargo, así como las imágenes determinan la formación subjetiva de los jóvenes, cualquier práctica de resistencia o cambio debe entablarse, aunque sea en principio, desde y en este lenguaje. La importancia de la Cultura Visual en educación del arte tiene esta doble vertiente: por un lado debe ser un diagnóstico crítico del entorno medial y visual en el que está inserto el alumno, pero por otro lado habría una labor más positiva²⁴ que tiene que ver ya no con el ánimo deconstruccionista sino con la donación de herramientas efectivas para erigirse como sujeto político, autónomo y capaz de relacionarse con los distintos medios de subjetivación o grupos de pertenencia, capaz de poseer los lenguajes pertinentes sin quedar por ello clavado a pertenencias o identidades construidas exteriormente o donadas, por ejemplo, desde la publicidad. En efecto, en este enfoque se debe reconocer que se produce una distancia entre cómo educa la Escuela y cómo educan los medios de la cultura visual popular (el cine, los videojuegos, la música popular, las teleseries, Internet, los dibujos en la

²⁷ Paulo Freire (1970) “La pedagogía del oprimido”, Siglo Veintiuno Editores, España (1995) Freire influyente pedagogo y teórico de la educación, se destaca por sus propuestas sobre “La pedagogía de la liberación” movimiento educativo del cuál es su principal representante, dentro de su filosofía se destaca el entender la educación en una horizontalidad de las relaciones humanas, y que, por tanto, implica el diálogo y la continua reflexión acerca de la propia realidad a lo largo del proceso educativo. Una de las principales obras de Freire es “La pedagogía del oprimido” (1970) en donde se profundiza en una pedagogía de liberación y problematizadora, que da el espacio a la horizontalidad de los contenidos y empoderamiento de los contenidos culturales de los individuos, presentando una nueva pedagogía donde los educadores y los educandos trabajen juntos para desarrollar una visión crítica del mundo en que viven.

televisión, la publicidad y las artes visuales.

A partir de la diversidad de información que nos está llegando diariamente el ser creativo se nutre y conecta de estos medios para dar inicio a una nueva representación, reflejo de su subjetividad.

Ralph Hallman (1976)²⁸ propone una serie de condiciones que él llama necesarias y suficientes de la creatividad como la Conectividad; planteando que la persona crea relacionando elementos ya existentes, fusionándolos dentro de estructuras nuevas que son originales para el espectador, quien a la vez conecta estos elementos con su propia experiencia. La Originalidad de estas representaciones estaría de la mano con la novedad y la sorpresa, efecto psicológico que producirían estas nuevas estructuras o combinaciones, esta actividad combinatoria inconsciente es a lo que Hallman llama el criterio de no racionalidad, procesos mentales inconscientes responsables de la función metafórica en el acto de fundir las imágenes dentro de los moldes de las creaciones nuevas.

Dentro de la corriente del pensamiento crítico y de las intenciones pedagógicas de los autores de esta tesis, la Autorealización a través de la autoformación de los alumnos debe ser facilitada por los docentes a través de la Apertura y libertad de la elección del discurso artístico, político, social, cultural o estético, convirtiéndose en una condición vital para desarrollar un cambio profundo en la estructura, pensamiento y personalidad creadora.

Lo que enriquece la personalidad y motivación creadora es la posibilidad de verse reflejado en la obra, en un grupo, en una idea, tener la posibilidad de expresar sus vivencias, intereses y gustos, para que así surja el deseo de plasmar y evidenciar su experiencia a través de la obra.

Como bien se relatará en otro capítulo de esta tesis, las autoras se plantean el desafío de

²⁸ HALLMAN, Ralph. (1976): "Condiciones necesarias y suficientes de la creatividad". En: *Implicaciones educativas de la creatividad*. CURTIS, J. (et al.). Salamanca, Editorial Anaya.

impartir sus clases inmersas plenamente en la cultura visual de los jóvenes, encontrando temáticas y fuentes artísticas relacionadas con las problemáticas y cotidianidad de ellos. Pasando por las etapas que incentivan la creatividad como; preparación, incubación, iluminación y verificación de las creaciones.

FUNDAMENTACIÓN DISCIPLINAR

La Disciplina de las artes inmersa en una era marcada por la globalización y políticas internacionales que potencian una homogenización de los discursos de los estados y por ende de las culturas, debe saber incorporar con fuerza en sus contenidos una amplia gama de experiencias que intenten rescatar la identidad propia de cada cultura, en un esfuerzo por sobresalir de las artes más tradicionales y elitistas que tienen ganado los espacios y el objeto de estudio por parte de los expertos e Instituciones que sobrevaloran este saber por sobre el de las minorías o nuevas tendencias.

Como relaté en la parte introductoria del texto, una de las problemáticas existentes en las prácticas docentes es el de imponer modelos tradicionales de arte, dejando la autoexpresión y la crítica de la obra en un segundo plano, sin expandir el objeto de estudio a otras manifestaciones artísticas ajenas al modelo de arte tradicional.

Notamos como en el siglo XXI las nuevas generaciones se identifican y se comunican a través de un lenguaje menos textual y más audiovisual, en donde la universalización de estos códigos marca la forma de comunicación y validación de los discursos.

La educación de las Artes debe reactivarse en miras de una sociedad que comprende la vida desde el bombardeo de información en el que a diario estamos enfrentados, en donde la línea entre lo real y el simulacro está a un paso. Mirzoeff define al mundo contemporáneo como un mundo hipervisual en el que *“el significado de ser ciudadano en el siglo XXI*

requerirá de una alfabetización visual que será tan fundamental como la lectura, la matemática y la ciencia²⁹”.

Es por eso que la educación de las artes visuales tiene un papel fundamental en la creación de conciencias y éste no es valorado como se debe dentro del currículo oficial del Ministerio de Educación, limitándose sus horas pedagógicas.

El conocimiento de los lenguajes audiovisuales y sus estrategias comunicacionales se han convertido en las herramientas más poderosas de los líderes mundiales y es por eso que el desconocimiento de ellas provocaran sujetos analfabetos incapaces de analizar, descubrir y comprender los mensajes que le entrega la cultura de masas, asintiendo y siguiendo sin discernir si lo que se les está entregando es lo que ellos realmente necesitan.

Barbero (2000:6)³⁰ reflexiona en su texto “La globalización en clave cultural: una mirada latinoamericana”, sobre el papel de los medios de comunicación y por ende el de las artes vinculadas a éstas; *“la hegemonía comunicacional del mercado en la sociedad: la comunicación convertida en el más eficaz motor del desenganche e inserción de las culturas – étnicas, nacionales o locales- en el espacio/tiempo del mercado y las tecnologías globales. Si la revolución tecnológica ha dejado de ser una cuestión de medios, para pasar a ser decididamente una cuestión de fines, es porque estamos ante la configuración de un ecosistema comunicativo conformado no sólo por nuevas máquinas o medios, sino por nuevos lenguajes, sensibilidades, saberes y escrituras, por la hegemonía de la experiencia audiovisual sobre la tipográfica, y por la reintegración de la imagen al campo de la producción del conocimiento. Todo lo cual está incidiendo tanto sobre lo que entendemos por comunicar como sobre las figuras del convivir y el sentido de lazo social”.*

²⁹ Mirzoeff, Nicholas (2003) Una introducción a la cultura visual, Paidós Ibérica, Barcelona. soygemela.files.wordpress.com/2009/.../que-es-la-cultura-visual.doc.

³⁰ Jesús Martín-Barbero (2000) “La globalización en clave cultural: una mirada latinoamericana” http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/martin_barbero3.pdf

En nuestra disciplina ya hace mucho tiempo que el objeto de estudio se ha ampliado y es inevitable no tomar en cuenta las imágenes que produce la cultura capitalista como parte influyente de las decisiones que tomamos a diario, tanto a nivel cotidiano como a nivel artístico. Es necesario el manejo de las múltiples lecturas y mensajes que nos entregan las mass media y la capacidad de incluir y comprender como esos medios las producen.

Vemos que el arte contemporáneo aún se mueve conservando elementos del arte tradicional pero cada vez con más fuerza utiliza otros soportes propios del siglo XXI (la multimedia, fotomontaje, instalaciones, video proyecciones, etc.) en donde la influencia innegable del lenguaje que nació del cine ha marcado la forma de las narrativas y discursos.

Mieke Bal, teórica y crítica cultural, ha profundizado en el manejo del lenguaje del cine en distintas obras y representaciones artísticas en el que el carácter multifacético; narrativo, poético y teatral del cine lo ve como el *“medio que proporciona los instrumentos metodológicos y conceptuales más adecuados”*³¹. El cual se ha ampliado de soporte, ya no solo utilizamos este lenguaje a través de la pantalla del cine o la Tv, si no que ha traspasado esa barrera colocándose en la manera de leer y entender múltiples formatos de representaciones visuales, artísticas y cotidianas.

Bal también lo traslada al ámbito de las exposiciones y como se puede jugar con la espacialidad y tiempo a través de planos cinematográficos que irían formando los espectadores a través de la experiencia artística.

La no arbitrariedad del recorrido de la exposición o puesta en escena; *“cada espectador es un “co-narrador” que va desarrollando su propio relato conforme recorre la muestra. De este modo, los espectadores se ven obligados a adoptar una posición activa, abandonando el rol de meros consumidores o receptores para constituirse en sujetos narrativos”*³².

³¹ Mike Bal (2003) conferenciasobrelibro *“Narratology: An Introduction to the Theory of Narrative”*http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=106

³² 10 Mike Bal (2000) conferenciasobrelibro *“Narratology: An Introduction to the Theory of Narrative”*http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=106

Esta posición de apreciar el arte por parte del espectador rompe con límites impuestos por el arte tradicional, en el que la obra no juega con la interacción del sujeto que observa o bien de una manera pasiva y más personal. La experiencia del arte, de las múltiples lecturas y de la retroalimentación con la obra toma un papel crucial cuando se conoce del uso de los nuevos lenguajes.

Existe una evolución en el mirar, en el que las nuevas generaciones exigen comprender y aproximarse a la realidad a través de soportes audiovisuales y virtuales, como lo son la Internet, la televisión y el cine.

En el libro Una introducción a la cultura visual de Nicholas Mirzoeff nos sentencia diciendo que “el siglo XXI se haya absolutamente invadida por lo virtual, es decir, por aquello que tiene existencia aparente y no real”. Se describe el cómo se ha ido sustituyendo la realidad; de cómo el hombre ha desarrollado nuevas formas de percepción y de comprensión insertas más en el ámbito visual que en el textual.

Entonces la disciplina amerita el buen uso de éstas, para lograr una formación de sujetos capaces de cuestionar y realizar obras artísticas con un carácter filosófico, humano y crítico frente a su medio socio-cultural, en donde la obra sea fiel reflejo de sus discursos.

Algunos aspectos de la Cultura Visual

Tomaremos algunos aspectos de la cultura visual como campo de estudio, vinculados a su visión teórica sobre la identidad y los medios visuales.

“El término Cultura Visual describe una diversidad de prácticas e interpretaciones críticas en torno a las relaciones entre las posicionalidades subjetivas y las prácticas culturales y

sociales de la mirada.”³³ Nuestras miradas están construidas (“Todo ver es, entonces, el resultado de una construcción cultural.”³⁴) Las imágenes funcionan a la manera de aquello que Marx describiera como segunda naturaleza: productos humanos que cobran vida propia y se vuelven contra el hombre. Vivimos en una sociedad visual, en una cultura visual, no sólo en el sentido inmediato de la publicidad en las calles y el gusto por la apariencia. Bajo esas críticas, necesarias pero superficiales, subyace todo un aparataje simbólico en el cual la imagen juega un rol fundamental. Hoy no basta con saber explicarse, con tener algo que decir. Como ya hemos diagnosticado en las partes precedentes, la legitimidad de los hablantes se ha desplazado de lo meramente argumentativo al dominio de las representaciones. Se pueden tener muy pocos argumentos y aun así generar una coyuntura si se posee un manejo adecuado de las técnicas visuales (piénsese en ciertas campañas políticas, por ejemplo).

Sin embargo, así como las imágenes determinan la formación subjetiva de los jóvenes, cualquier práctica de resistencia o cambio debe entablarse, aunque sea en principio, desde y en este lenguaje. La importancia de la Cultura Visual en educación del arte tiene esta doble vertiente: por un lado debe ser un diagnóstico crítico del entorno medial y visual en el que está inserto el alumno, pero por otro lado habría una labor más positiva³⁵ que tiene que ver ya no con el ánimo deconstruccionista sino con la donación de herramientas efectivas para erigirse como sujeto político, autónomo y capaz de relacionarse con los distintos medios de subjetivación o grupos de pertenencia, capaz de poseer los lenguajes pertinentes sin quedar por ello clavado a pertenencias o identidades construidas exteriormente o donadas, por ejemplo, desde la publicidad. En efecto, en este enfoque se debe “reconocer que se produce una distancia entre cómo educa la Escuela y cómo educan los medios de la cultura visual popular (el cine, los videojuegos, la música popular, las teleseries, Internet, los dibujos en la

³³ Espigador@s de la cultura visual, p. 20.

³⁴ José Luis Brea, *Los estudios visuales: por una epistemología de la visualidad*, p. 9.

³⁵ En el sentido ontológico, no valorativo de la palabra. Positivo de “puesto”, en contraste con la “negativa” labor deconstructiva.

televisión, la publicidad...) y las artes visuales.”³⁶. Debe hacerse esa distinción, pero no exteriormente: se debe habitar esa distinción y trabajarla al interior de las propias experiencias de la Escuela. Para ello, eso sí, debe cuidarse de no caer en la mera identificación o afirmación cultural, o contentarse sólo con empatizar con los alumnos dándoles una experiencia placentera por ejemplo mediante una película sin su análisis posterior, sin la contextualización necesaria que configure el ejercicio como algo más que una diversión. Hay que tener en cuenta que no se trata sólo de estar a la altura de la época, como si usar las tecnologías y entrar en los códigos de la cultura visual constituyeran por sí mismos un avance. Hay que encontrar cierta armonía en ese sentido. “Debemos aceptar el hecho de que aprender cómo comunicar con gráficos, música, cine, es tan importante como comunicar con palabras. Comprender sus reglas es tan importante como hacer que una frase funcione.”³⁷ Por ello es que, si consideramos que hoy el arte funciona como una serie de “espejos en los que se refleja la realidad cambiante en la que estamos viviendo y las formas de subjetividad que se producen en relación con ella”³⁸ no podemos sino tener en cuenta la importancia de reflexionar acerca de esa continua retroalimentación entre el individuo y la cultura visual. El arte, mirado ampliamente como estética, sería un excelente dispositivo desde el cual estudiar la historia y el sentido de esta serie de espejos. Un lugar privilegiado para dar cuenta de cómo el individuo es determinado por su entorno y viceversa.

Se trata entonces de “el amplio repertorio de modos de hacer relacionados con el ver y el ser visto”³⁹; no la esencialidad de lo visual sino su profunda superficialidad en la que se operan los distintos dispositivos de subjetivación, esto quiere decir que hay que enfocarse en las conexiones más rudimentarias que el alumno establece con su contexto medial y visual y a partir de ello, de sus propias vivencias, generar lazos con las experiencias estéticas más emblemáticas (historia del arte, historia del comic, publicidad, etc.) Se trata, en el fondo, de conectar los lenguajes que los medios de comunicación presentan como

³⁶ *Cambios que reclaman otra narrativa para la educación de las artes visuales* en Espigador@s de la cultura visual, p. 30

³⁷ *Ibíd*, p. 22.

³⁸ *Ibíd*, p. 33.

³⁹ José Luis Brea, *Los estudios visuales: por una epistemología de la visualidad*, p. 9.

separados y trastocar completamente el sentido de la individualidad que acomoda a las prácticas dominantes y conservadoras de la educación.

Ya que “el concepto de arte visual ha sido lo suficientemente flexible como para abarcar una enorme variedad de objetos que no se relacionaban entre sí en absoluto”⁴⁰, debe aprovecharse esa flexibilidad para generar ahí un campo de batalla permanente contra la naturalización del entorno visual en el que las generaciones actuales crecen. Un campo de batalla que tome en cuenta que “el mundo-imagen es la superficie de la globalización. Es nuestro mundo compartido. Empobrecida, oscura, superficial, esta imagen-superficie es toda nuestra experiencia compartida.”⁴¹ Aunque las calles se llenen de manifestantes, tenemos la intuición de que la verdadera batalla –menos efectista y más a largo plazo- es justamente la que se da en nuestras narices mientras vamos caminando por la calle y mirando la publicidad, mientras comemos y el tema de sobremesa es dirigido en los códigos establecidos desde los medios de comunicación.

Se trataría entonces de establecer “una comprensión crítica del papel de las prácticas sociales de la mirada y la representación visual, de sus funciones sociales y de las relaciones de poder a las que se vincula, más allá de su mera aparición o de las experiencias de placer estético y de consumo que proporcionan.”⁴², esto es, y como decíamos anteriormente, se debe asumir la condición de orfandad estética en la que se construyen los sujetos actualmente. La undireccionalidad es casi total. El individuo es construido desde los distintos dispositivos de subjetivación como un receptáculo de normas y conductas que debe ser capaz de insertarse en el mundo. A veces con suerte, se le ponen a su alcance los medios tecnológicos necesarios para incorporarse de lleno en el mundo visual, sin embargo, esto va acompañado de una actitud natural y cómplice ante las implicancias políticas económicas y

⁴⁰ Keith Moxey, *Estética de la cultura visual en el momento de la globalización*, en José Luis Brea, *Los estudios visuales: por una epistemología de la visualidad*, p. 27.

⁴¹ SusanBuck-Morss, *Estudios visuales e imaginación global*, en José Luis Brea, *Los estudios visuales: por una epistemología de la visualidad*, p. 149.

⁴² Los estudios de cultura visual como marco para pensar otra narrativa para la Educación de las artes visuales en Espigador@s de la cultura visual, p. 39.

culturales que guardan relación con esos medios.

En resumen, “lo que se persigue no es realizar análisis de la cultura visual dentro del aula, sino proporcionar oportunidades a los aprendices para explorar cómo las manifestaciones de la cultura visual están situadas dentro de las relaciones de poder, en la medida en que contribuyen a conformar las dimensiones emocionales, políticas, sociales y materiales de sus vidas y también de las nuestras.”⁴³. Es importante hacer de la cotidianidad una cuestión política que pueda ser puesta en juego con las experiencias estéticas históricas. Descubrir y despejar los condicionamientos que el alumno como sujeto independiente considere innecesarios y construir una subjetividad crítica desde ahí. Quizá haya algo muy familiar entre la lógica de la cultura visual y la que Johan Huizinga ha descrito en su *Homo Ludens*⁴⁴. Familiar en el sentido de que, pese a que lo visual es este mundo-imagen que es pura superficie y no un simulacro como el juego, sigue habiendo una suerte de enajenación. Una enajenación que en el juego es libremente escogida y que en el ámbito visual (específicamente en el concerniente a cómo son modelados colateralmente los sujetos desde los medios de comunicación, la publicidad y la cultura light) es complejamente impuesta. Distinguir estas imposiciones de las imprescindibles socializaciones primarias y secundarias es una labor fundamental para el docente que pretenda trabajar dentro de este modelo. Para ello, y aquí finalizamos este punto, estimamos que debe actuarse teniendo en mente todo el recorrido que hemos proyectado hasta aquí, cuidando de no repetir errores aparentemente superados y de no caer en los vicios ya más o menos anticipados que son propios de la posmodernidad.

⁴³ Para llevar la cultura visual a la educación en Espigador@s de la cultura visual, p. 68.

⁴⁴ “El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.” (Johan Huizinga, *Homo Ludens*, Alianza Editorial/Emecé Editores, Buenos Aires, 2008, p. 27.)

Creatividad y su aplicación a la educación

La creatividad se trata de poder encontrar elementos o procedimientos para realizar trabajos o labores de manera distinta a lo que ha sido tradicional, esto con el fin de satisfacer de mejor manera a un propósito determinado.⁴⁵

La capacidad de un individuo para generar ideas que sean provechosas para el desarrollo, hace que se generen ideas y propuestas novedosas, originales y constructivas.

Con la creatividad se buscan soluciones, respuestas y se pretende lograr procesos más sencillos a lo que se requiere.

Según lo indica Alfonso Paredes, en su definición de creatividad, está es un proceso que va desde presentar un problema a la mente con claridad, y esta claridad se puede presentar con la imaginación, la visualización, la meditación y otros, para luego originar una idea, un concepto o un esquema fuera de lo convencional, por lo tanto, la creatividad lleva más estudio y reflexión que acción.⁴⁶

La creatividad es un acto latente en cada persona y muchas de las grandes ideas surgidas en el mundo, nacen cuando el pensante menos se lo espera, cuando va caminando, cuando está al volante, cuando está en una comida familiar, y en otras diversas ocasiones y vienen a la mente como una ráfaga de recuerdos y llega la solución, eso es simple y pura creatividad.

La creatividad es la energía interior que todos tenemos, especialmente cuando somos niños y jóvenes, entonces es ahí donde se debe hacer más presente un incentivo a despertarla, a que esa energía brote y se manifieste.

⁴⁵Definición de, definición general, definición de creatividad, <http://definicion.de/creatividad/>

⁴⁶Blog Creatividad, Alfonso Paredes Aguirre, 2005 –
2012, <http://petra.upeu.edu.pe/creatividad/creatividad.htm>

En la educación la creatividad se debe aprovechar al máximo, para ello el educador debe saber manejar de manera adecuada estímulos que abran paso a la creatividad, lograr que los alumnos manifiesten nuevas ideas y que generen nuevos procesos a favor del aprendizaje.

El profesor es quien debe despertar ese potencial e invitar a su alumno a dar rienda suelta a su creatividad. Educar en la creatividad da un paso a la educación para el cambio, para formar personas ricas en iniciativa, confianza, flexibilidad, originalidad y tantos otros términos que pueden revelarnos el cómo afrontar los problemas y obstáculos en la escolaridad diaria y que serán las herramientas para la innovación presente y futura.

El proceso educativo debe favorecer las potencialidades y aprovechar mejor los recursos tanto individuales como grupales, la atmósfera creativa es muy importante para lograr el pensar y el actuar en clases.⁴⁷

Entonces será la motivación un factor fundamental para dar rienda suelta a la creatividad y esto se plantea en todo nivel de enseñanza, ya que los nuevos escenarios, tan cambiantes y dinámicos a que se enfrentan los hoy en día, demandan cada vez más, nuevas ideas, nuevos desafíos, que deben verse reflejados en la educación y el aprendizaje.

Finalmente, los conocimientos, la afectividad, la inteligencia, atmósfera y el potencial humano formarán al ser creativo, que generará ideas y productos novedosos y valiosos, que podrán trascender en el tiempo y ser de utilidad a otros.

Educar en la creatividad es apostar por el cambio, entregar una atmósfera libre psicológicamente hablando y dar una relevancia profunda al humanismo, el alumno debe manifestarse, sin temor al cambio y disfrutar de esto. Un buen maestro, será un generador de este cambio, beneficiando grandemente al alumno y al medio.

⁴⁷ Gestipolis.com, La creatividad en la Educación, Ingeniero Carlos Mora Venegas, 2006, La creatividad en la educación, <http://www.gestipolis.com/canales7/emp/como-desarrollar-la-creatividad-para-la-competitividad.htm>

La educación creativa es desarrolladora de talentos increíbles y autorrealizadora, ya que el aprendizaje será para todos y de todos.

En base a todo esto, se hace necesario que el profesor sea comprometido, que entregue conocimientos y logre que sus alumnos desarrollen habilidades sobre la creatividad y lo que esta proyecta en la educación. Así mismo, el profesor debe confiar en los alumnos ya que con su apoyo construirán un futuro innovador.⁴⁸

Actividades significativas y contextualizadas en la educación

Es el maestro el que enseña, el que facilita, exige y orienta al alumno, el maestro es el pilar del aprendizaje, el que ayuda al alumno a descubrir sus valores y virtudes, la educación creativa es el motor de la motivación. Fomentar la creatividad es lograr que el alumno actúe con diversos materiales y técnicas en torno a todas las formas artísticas existentes.⁴⁹

Mauro Rodríguez en su libro “Manual de Creatividad”, señala que la pobreza de estímulos crea reacciones de rutina, flojas, que pone obstáculos e impide a las personas ser creativas.

⁴⁸ Gestipolis.com, La creatividad en la Educación, Ingeniero Carlos Mora Venegas, 2006, La creatividad en la educación, <http://www.gestipolis.com/canales7/emp/como-desarrollar-la-creatividad-para-la-competitividad.htm>

⁴⁹ Educarchile (2005) Arte en la Sala de Clases. Escritorio docentes. <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=93621>

Estimular la creatividad según Nuria Georgis:

DURACIÓN	ESTRUCTURA	OBSERVACIONES	MATERIAL
15 min	Ejercicio 1: Fluidez	Tormenta de ideas: Hacer una lista, enumerar, proponer muchos, encontrar muchos, combinar. Ejemplo: Encuentre muchos usos aparte del uso convencional para: pelotas de tenis, llantas viejas, libros deteriorados, clips, cartón de <i>tetrabrick</i> , etc. Resolver el problema en forma creativa, ofrecer varias soluciones: Se rompe el traje, etc. Ideas para promover el uso de biblioteca en sus alumnos. Uso de hojas de trabajo y tareas calificadas	Papel bond
15 min	Ejercicio 2: Percepción mental	Percepción mental: Se dice la oración y se pide a los participantes que cierren los ojos. Se les pregunta su percepción acerca de lo que se dijo. Mostrar un cartel o cuadro. Lo observan por tres minutos. Luego escriban: Ideas que le sugirió, sentimientos despertó, título que le pondrían	PPT: Ejercicio percepción
15 min	Ejercicio 3: Expresión verbal	Expresión verbal: Ejemplos: Tomar palabras al azar y formar un cuento, noticia, etc. Inventar nombres para nuevo reloj inventado en Guatemala, inspiración por música y paisaje, escribir sobre temas relacionados. Hacer el ejercicio: Escribir un poema al ver ppt de padres	PPT: Ejercicio expresión verbal con estímulos sensoriales
15 min	Ejercicio 4: Expresión Gráfica	Expresión gráfica. En 5 minutos convierta los círculos en otras cosas usando pluma o lápiz	Formato de círculos: ejercicios expresión grafica círculos
25 min	Pregunto-me responden-cambio roles	3 participantes preguntan y 1 responde Profesiones: Diseñador de moda para gatos, vendedor de equipos de buceo para perros, entrenador paracaidista de elefantes, dentista de gusanos, reparador eléctrico de luciérnagas	

Fuente: Resumen de ejercicios publicados en el Taller. Giorgis, N⁵⁰

Por lo tanto es fundamental para una educación creativa, lograr en la organización escolar, objetivos acertados, conocer las aptitudes de los alumnos y sus actitudes frente a la clase de arte y luego educar. Para esto el maestro debe tener asimilados los conocimientos fundamentales de la estimulación para la creatividad motivacional y así con ellos llegar al alumno, para un buen desarrollo futuro.⁵¹

Hemos tomado varios autores y ejemplos de distintas ideologías y lugares, situándonos en una apropiación ecléctica, conformando el concepto de creatividad a través de una búsqueda, más que la de una definición limitada en su significado.

⁵⁰ Nidia Giorgis de Orozco, LA CREATIVIDAD EN EL AULA Facultad de Ingeniería - Universidad Rafael Landívar Boletín Electrónico No. 07 http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL_07_BAS02.pdf

⁵¹ Matos, D. (2009) Como desarrollar la creatividad artística. <http://www.monografias.com/trabajos55/creatividad-en-arte/creatividad-en-arte3.shtml>

Intervención en el aula

Dado el contexto y el diagnóstico previamente desarrollados llegamos a un punto en el que hablaremos de la relación entre nuestra propuesta de intervención y cómo ésta responde no solo al contexto del aula cerrado en sí mismo sino también abierta e inscrita en una situación estética y social específica, a saber, nuestra época dominada por las tecnologías, las comunicaciones, las representaciones y lo visual.

Primero que nada, debemos estar al tanto de la amplitud de la cultura visual y, en consecuencia, de todos los puntos de intersección con la cotidianidad de los alumnos, desde los cuales podemos abordar la enseñanza. Como ya decíamos, los jóvenes se encuentran insertos en un orden estético del mundo que, aunque parezca cercano producto de la televisión, la publicidad, y los medios masivos de comunicación, también es a la vez una cuestión lejana en tanto estas cuestiones operan implícitamente, como orden estético del mundo al cual la gente común y corriente no tiene acceso. Abrir y despejar este acceso mediante temas relativamente fáciles de polemizar es lo que aquí proponemos. De ese modo, a la vez que incentivamos la reflexividad acerca de los soportes mediales y virtuales que usan tanto el arte como los medios de comunicación, nos acercamos mediante temáticas que pongan en jaque el uso neutral de esos soportes.

Tanto el eventual desinterés de los alumnos por el ramo de artes en los Liceos, la descontextualización de los contenidos, las pocas horas pedagógicas, una política curricular tecnicista y los efectos desalentadores que podrían tener en los profesores son todas cuestiones que no pueden constituir nunca un impedimento para la pedagogía. Todos ellos son factores a partir de los cuales debe construirse. Son el material para la construcción. Sin embargo, y pensando en nuestra intervención, hay elecciones que tomar. En este caso nuestra elección va por el lado de ajustarse a la cultura visual, sí, pero dentro de eso, hemos escogido problemáticas que replantean la visión y subjetividad ante el entorno y los medios a partir de temas cercanos para ellos como son la familia y la masculinidad.

Consideramos, a fin de cuentas, que gran parte de la falta de creatividad e interés podría tener que ver con la lejanía que se siente, ya no con el arte en tanto soporte (pues constatamos que profesores y alumnos coinciden en la necesidad de incorporar las nuevas tecnologías) sino más bien con la relación siempre implícita entre arte y vida. Los contenidos, a nuestro juicio, no pueden seguir siendo neutrales y ajenos a las problemáticas de los alumnos; por ello escogimos temas tan contingentes, cercano y polémicamente abordable como el de la familia y masculinidad en el cual, además de conseguir mayor cercanía con los alumnos, abordamos múltiples discusiones importantes (estereotipos, género, sexualidad, machismo, socialización, patriarcado, etc.), transformando la experiencia pedagógica en una experiencia de socialización colectiva, inclusiva, influenciada por modelos de reflexión crítica en el que se desarrolla una producción artística contemporánea, con técnicas, elementos y medios usados hoy en día como el cine y los medios audiovisuales, la fotografía y nuevas técnicas pictóricas, entre otros.

Material didáctico

Disponemos de este material didáctico para ambas clases (PPT, data, dvds, televisión, etc.) pensando en el tedio que implica para un alumno estar escuchando un monólogo de media hora, sin ninguna representación común a la que asirse. Si bien es importante la parte expositiva, ésta será reducida al mínimo privilegiando el intercambio de opiniones guiado por la profesora y teniendo como eje siempre algún material visual llamativo que permita que, incluso si se va a bromear o “tirar la talla”, sea a partir de lo que se tiene delante. Decimos esto pues, como veremos luego en las evidencias de la práctica pedagógica, gran parte de los materiales presentados al curso causaron cierta sensación de identificación. Finalmente, se ha decidido que realicen un proyecto visual (o audiovisual) relacionado con los contenidos y soportes mostrados en clases. En el caso del Taller audiovisual se potencia el uso de soportes tecnológicos como la cámara de video convertida en el dispositivo comunicacional y de expresión, el trabajo además se plantea colectivo y grupal potenciando el diálogo y la concesión de ideas.

Material Didáctico en la práctica pedagógica, según la propuesta de creatividad motivacional.

a) Material didáctico clase de Artes Visuales, Tercero medio Liceo de Ñuñoa

Primera clase

Presentación powerpoint: Distintas miradas sobre la Familia.

Se elaboró un tema universal que fuera compartido por la experiencia de todos los estudiantes, pero mostrando perspectivas muy variadas para que cada cual se identificará según su propia mirada, para esto se tomó en cuenta tanto los gustos de los jóvenes, como referencias a la cultura, la historia, el arte, la música, etc. La idea principal de esta primera presentación es construir un punto de partida por medio de un tema bastante abierto, que encause un objetivo en los estudiantes, pero que deje abierto el proceso creativo y crítico.

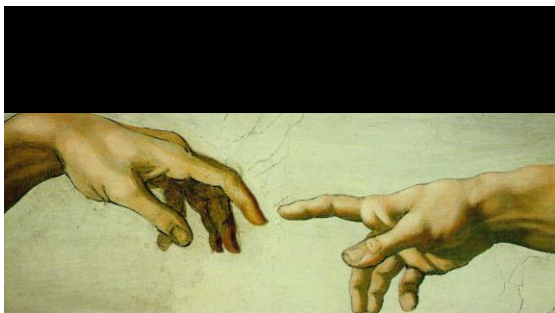


PATERNIDAD, FAMILIA, E INDIVIDUO

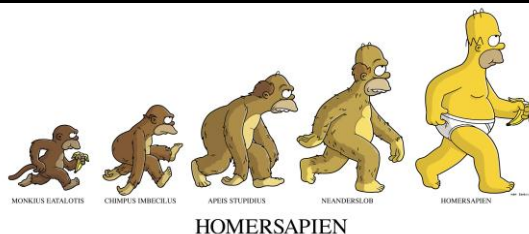
1



2

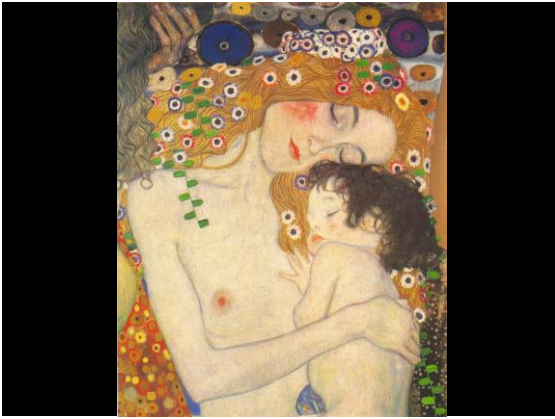


3



HOMERSAPIEN

4



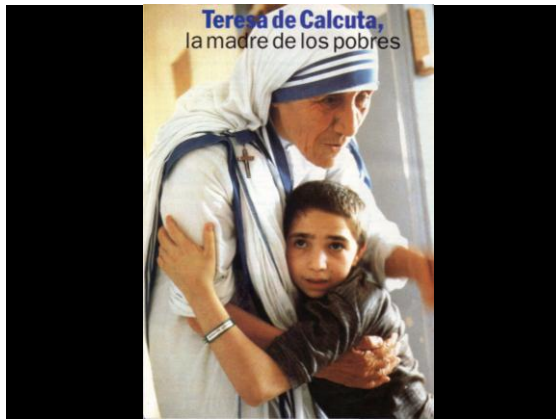
5



6



7



8



9



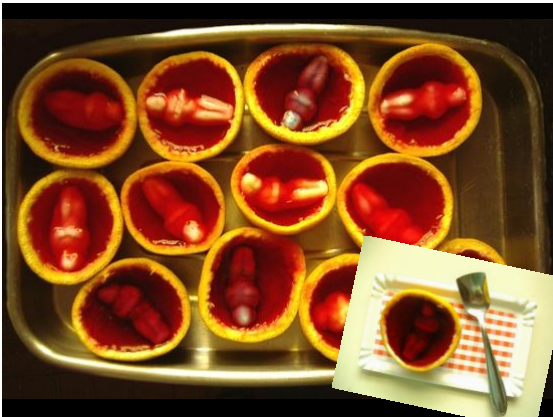
10

¿de que formas se puede representar la paternidad?

11



12



13



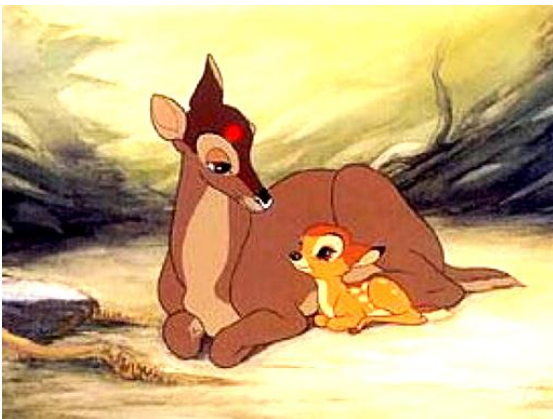
14



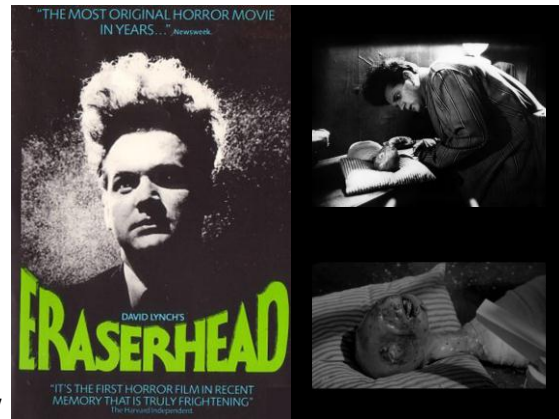
15



16



17



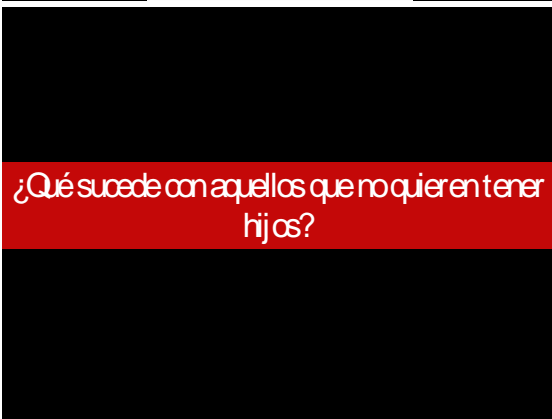
18



19



20



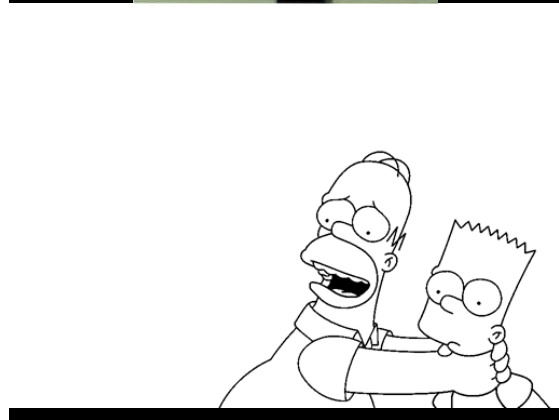
21



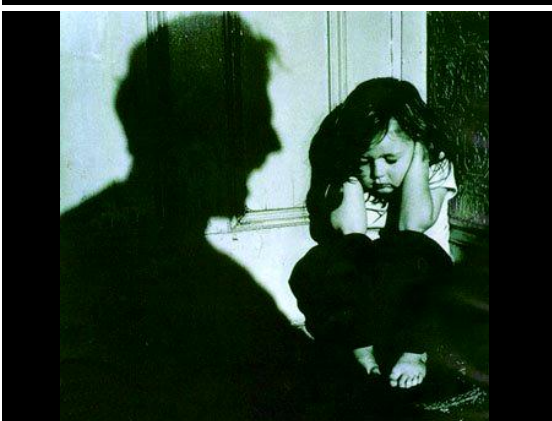
22



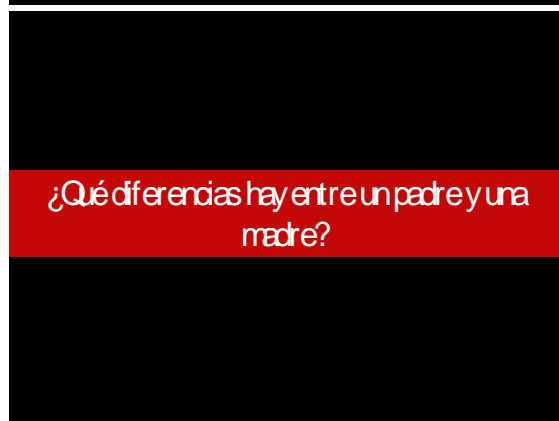
23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



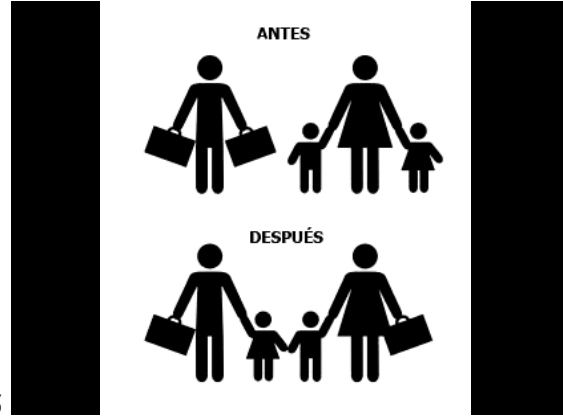
33



34



35



36



37



38



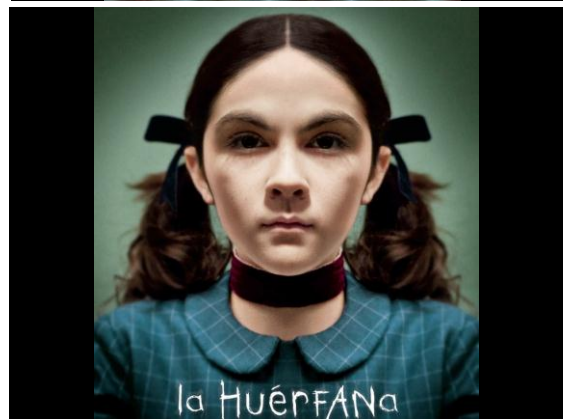
39



40



41



42



43

¿cuál es tu mirada?

44

Actividad:

-Realiza un proyecto crítico y reflexivo que recoja la temática propuesta, pero desarrollándolo libremente.

-Puede ser individual o grupal (máximo 4 integrantes)

-Ámbitos de realización:

dibujo, pintura, escultura, fotografía, diseño , o video.

45

46

Presentación de un fragmento del film: “Cabeza de borrador” de David Lynch.



Film Cabeza de borrador de David Lynch

Segunda clase

Presentación power point. Miradas desde la creatividad.

En esta clase se elaboró un material didáctico enfocado en la creatividad más allá del arte tradicional. Los estudiantes podrán reconocer distintas formas de mirar, plantear y elaborar proyectos creativos, con soluciones innovadoras en todos los ámbitos de la creación (composición, materiales, temáticas, etc.) Este material es relevante para que puedan enfrentar el proyecto con herramientas visuales y reflexivas.



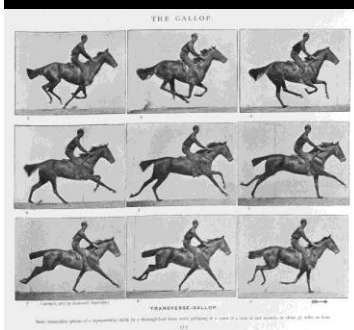
Maneras de mirar y producir miradas

1

Distintas formas de representaciones para inspirar narrativas visuales

2

•Imagen en movimiento: imágenes en secuencias repetidas en disco giratorio



3



4



4

5

-cuaderno con dibujos en secuencia, repetido en todas las paginas



6

-camisa pintada o estampada que causa la ilusión de cambiar de rostro por medio del movimiento



7

-Sombras chinas, proyecciones del cuerpo y de objetos.



8



9



10



11



12

•Puesta en escena: construcción de un espacio o escenario con elementos variados, trazado de tiza, objetos, etc. Ejemplo: film "Dogville"



13

Composiciones con elementos variados

•Dibujos en ventanas sucias de autos: Scott Wade



14

15

•Escenas con dibujos de tiza, fotografías con distintas perspectivas



16

•Componer con la imagen: dibujos, fotografías, u otros, presentados en series.



1

•Imagen y serie: la mirada se descentraliza en la multitud de objetos semejantes entre sí.



18

•Imagen, secuencia y orden: objetos cotidianos que adquieren un sentido estético distinto.



1

•Retrato fotográfico creativo: Retrato de familiares, que completan un "nuevo rostro"



20

•Escenas de ilusión óptica con photoshop: por medio de la manipulación del color y el tamaño de un cuerpo femenino en distintas posturas, se crea una nueva composición realista, que simula formas de la naturaleza.



2

Reciclaje creativo con sentido

•Arte en cilindro de cartón: Anastassia Elías



22

2

•Arte en papel y cartón: Yuken Teruya



24

•... Mas arte con cilindros de cartón



2

•Figuras con alambre. Los objetos reciclados y el uso de materiales variados o poco comunes no con la finalidad de reciclar por reciclar, sino para ayudarnos en nuestras creaciones e ideas, con el fin de utilizar aquellos elementos que disponemos.



26

Arte corporal a partir de una temática (ej. dolor y herida)

2



28



2



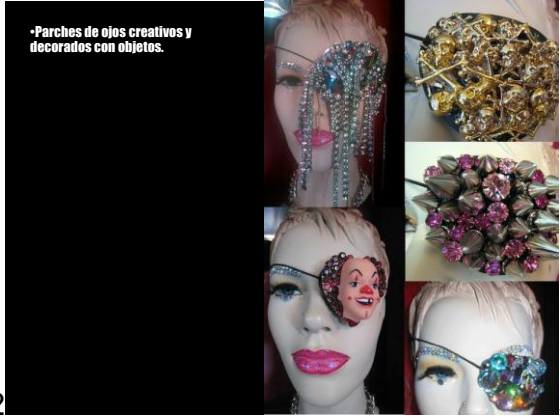
30

A.J

3



32



33

Presentación de un breve video del artista Theo Jansen, que ejemplifica una mirada creativa de innovación en la escultura.

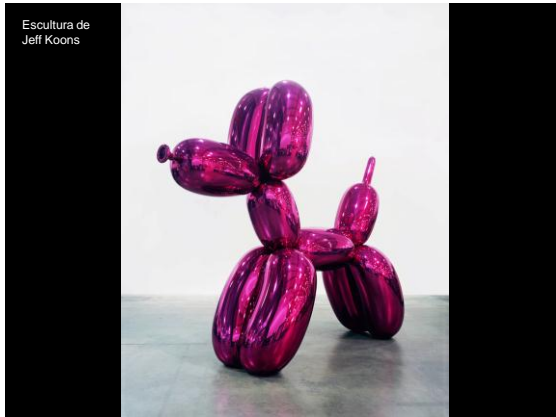


Theo Cansen

Tercera clase

Presentación power point. Distintos posicionamientos estéticos desde la cultura visual. Este material didáctico permite a los estudiantes reconocer algunos posicionamientos presentes en la cultura visual, distintos tipos de movimientos, tendencias de estética popular en la sociedad y los medios de consumo, Y también reconocer la influencia de estos posicionamientos en sus propias miradas, elecciones y creaciones.





Gótico y demoníaco: predomina el negro, la melancolía, el terror ...

Pintura de Mark Ryden



11

Matrimonio gótico



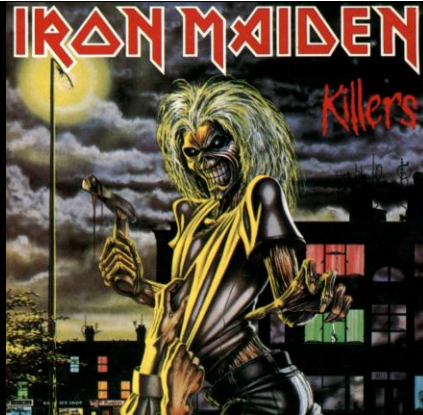
12

Habitación con estética gótica



13

Grupo de música heavy metal Iron Maiden



14

Pintura de Giger



15

Tatuajes de terror y de estilo demoniacos



16

Vintage: diseños antiguos, coleccionismo, colores desgastados ...

17

Publicidad de la década de los 60'



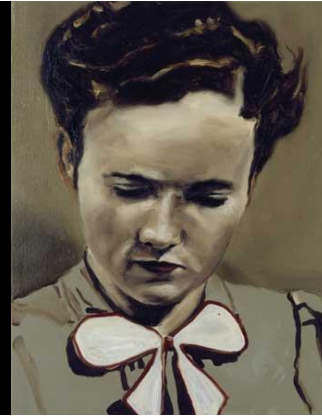
18

Video juego Fallout 3



19

Pintura de Michael Borremans



20

Pintura de Gottfried Helnwein



21

Arquitecto y personaje de televisión: Federico Sánchez



22

Televisor de los años 70'



23

Oriental: presente en la moda, objetos, disciplinas ...

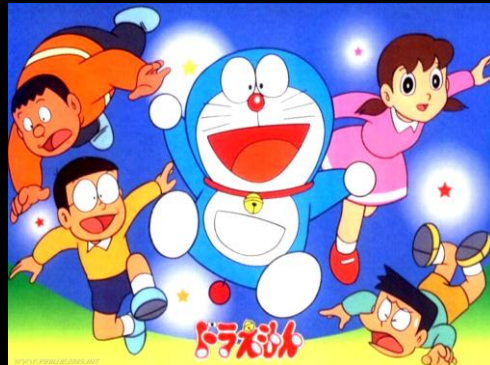
24

Estética Visual-Japonesa



25

Dibujo animado y de productos Gato Cósmico



26

Artes marciales



27

Muñecas japonesas Kokeshis



28

Decoración japonesa



29

Futurista: busca romper con el presente y el pasado, colores metalizados ...

30

Film Avatar



31

Cantante Lady Ga-Ga



32

Dibujos animados Futurama

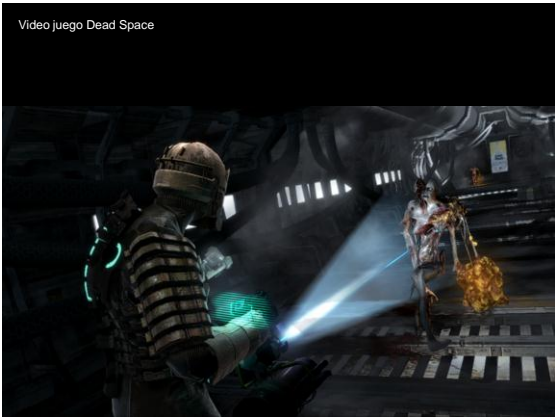


33

Automóvil con estética futurista



34



35

Presentación de un conjunto de videos “Alicia a través del tiempo y la cultura” (fragmentos de videos del relato Alicia en el país de las maravillas representado por distintos creadores: Disney, Jan Svankmajer, Tim Burton, video juego Alice, etc.)
 Con este material se pretende que los estudiantes asocien algunos de los posicionamientos vistos anteriormente según las diferentes miradas de cada realizador.



“Alicia a través del tiempo y la cultura” distintas versiones de la historia de Alicia en el país de las maravillas representada por algunos creadores y en diferentes formatos.

* n1 Film "Alice" de 1903; n2. stop motion "Alicia" de Jan Svankmajer; n3. "Alice" de Disney; n4. Alice video juego; n5. "Alice" de Tim Burton.

Presentación de una cartera intervenida con la temática de la familia. La cartera permite a los estudiantes observar, reconocer, analizar y explorar por medio del tacto y la vista una idea de objeto artístico que rompe con los límites tradicionales de arte, y también reconocer la tendencia estética cercana a la obra.



Quinta Clase

Presentación power point. Composición fotográfica.

Este material didáctico complementario responde a la inquietud de muchos estudiantes y entrega las herramientas fotográficas compositivas necesarias para gran parte del curso interesado en desarrollar sus proyectos desde la fotografía o con aportes de ésta.



Maneras de mirar y producir miradas
desde la composición fotográfica en la figura humana



El encuadre: en la cámara esta limitado por cuatro lados

• Hay que saber elegir lo que se quiere incluir y excluir de la escena (marco fotográfico). Es el poder que tiene el fotógrafo en sus manos.
• La elección que realicemos determinará el centro de interés de nuestra fotografía.

Nada es casual en una imagen: depende de la mirada de quien realiza y de quien observa



¿De qué otras maneras podemos darle una intención determinada a nuestra fotografía?

Angulo de toma: Un motivo puede encuadrarse desde diversos ángulos y mostrarnos diferentes sensaciones

• **Toma a Nivel:** es cuando la fotografía se realiza desde el mismo nivel del objeto tomado, ni por encima ni por debajo de él. Sirve para mostrar o describir algo de manera "natural" u "objetiva" (o que parezca como tal)



7

• **Toma en Picado:** es cuando la imagen se toma desde una posición más alta que el objeto fotografiado, de arriba hacia abajo. Debido a la perspectiva que se produce el motivo, se ve disminuido en tamaño cuando se utilice sobre personas puede connotar en algunos casos poca importancia, debilidad o humillación.



8

• **Toma en Contrapicado:** Es cuando la fotografía se realiza desde un lugar más bajo que el motivo tomado, quedando este más alto que la cámara. Debido a la perspectiva que se genera, el objeto se aprecia engrandecido visualmente, puede en algunos casos connotar enaltecimiento, importancia o poder.



9

• **Toma en Cenital:** es cuando la imagen se toma en un ángulo totalmente de arriba hacia abajo, en posición perpendicular con respecto al suelo, es decir, lo más extremo posible de una toma en picado. Produce una gráfica sin perspectiva, que puede ser muy descriptiva si se aplica a objetos pequeños, e inusual e interesante si se usa con elementos grandes.



10



El Plano o Campo, es el espacio que abarca nuestro objetivo

11

En el caso de un plano a un cuerpo humano, nos revela el punto de atención sobre el sujeto

12

• **Plano general:** en retrato, éste es el plano en el que aparece todo el cuerpo. Por tanto, tendremos un plano entero si a quien o quienes estamos fotografiando aparecen completos, desde los pies a la cabeza, sin secciones, en nuestra foto.



13

• **Plano Medio Largo:** corta al retratado aproximadamente a la altura de la rodilla. Es ideal para encuadrar en la fotografía a varias personas interactuando.



14

• **Plano medio:** el plano medio cubre hasta la cintura. Este tipo de encuadre se suele utilizar para resaltar la parte superior del cuerpo humano, por lo que es un tipo de plano muy utilizado en fotografía de moda. También es adecuado para mostrar la realidad entre dos sujetos, como en el caso de las entrevistas.



15

• **Primer plano:** el Primer plano o de retrato, recoge el rostro y los hombros. Sirve para mostrar confianza e intimidad respecto al personaje.



16

• **Primerísimo primer plano:** capta el rostro desde la base del mentón hasta la punta de su cabeza. Con este tipo de encuadre, el primerísimo primer plano consigue también dotar de gran significado a la imagen.



17

• **Plano Detalle:** el Plano detalle en el retrato recoge una pequeña parte del cuerpo, que no necesariamente se tiene por qué corresponder con el rostro. En esta parte se concentra la máxima capacidad expresiva, y los gestos se intensifican por la distancia mínima que existe entre la cámara y el protagonista, permitiendo enfatizar el detalle que deseamos resaltar.



18

La Expresión en El Retrato Fotográfico

¿Qué aspectos debemos tener en cuenta al momento de retratar a una persona?

• **Al fotografiar a personas es muy importante que se les vea bien.** Hay muchas formas de resaltar la fisonomía del personaje jugando con la luz, el fondo, la perspectiva y la composición. Podemos acentuar o disminuir su atractivo según los elementos. En el caso de la luz, es importante que el sujeto tenga sombras en la cara que resalten sus facciones, si no es así, aparecerá una cara "plana" sin relieve.



21

• **No pueden hacerse retratos sin tener en cuenta el carácter ni el aspecto del individuo.** Un buen retrato debe transmitir el estado de ánimo del sujeto en el momento del disparo. Es importantísimo observar a la persona que se pretende retratar. También podemos manipular lo que nos expresa el sujeto.



20

• **El fondo del retrato:** es muy importante escoger y elegir con cuidado el fondo de la imagen. En el retrato no deben aparecer elementos que disturban o líneas que atraviesen el fotograma. El fondo debe ser neutro, para que no se confunda el motivo principal. El fondo también nos puede revelar un factor extra del individuo.

• **En las fotografías exteriores se recomienda, muros, el cielo o fondos monocromáticos.**



22

• **Iluminación Frontal:** cuando la persona u objeto están iluminados desde el frente. Podemos lograr que el sujeto salga retratado lo mas "natural" posible.



23

• **Iluminación Lateral:** cuando la luz proviene de uno de los dos lados. De esta forma podemos acentuar el dramatismo en una escena manipulando la intensidad del contraste.



24

• **Iluminación a contraluz:** cuando la luz proviene desde atrás de la persona u objeto. Podemos lograr un efecto velado, algo oculto o misterioso.



25

• **Iluminación Cenital:** cuando la luz proviene desde arriba de la persona u objeto. Podemos lograr un efecto de presión sobre el sujeto, una luz de interrogatorio, una atmósfera terrorífica, etc.



26

Programas de edición y retoque fotográfico, photoshop y otros: podemos manipular completamente la intención de una imagen

27

¿Qué es un fotomontaje?

El fotomontaje es el proceso, y también el resultado, de hacer una ilustración compuesta de otras, se trata de una especie de collage, y sirve para crear una ficción

28

• Tipos de fotomontajes: artísticos, humorísticos, verosímiles, irreales, etc.
 • ¿Cuál de los dos gatos es más real?
 • ¿La vista puede engañarnos?



29

• **Fotomontaje artístico:** quiere dar la idea de una imagen de ensueño, atractiva a la vista. Es muy usada en la publicidad



30

• Fotomontaje humorístico: Se cambio un detalle del libro, para dar la idea de que aquel hombre no sabe leer.
 • También encierra un discurso político opositor a USA.



31

• Una antigua fotografía tomada en los edificios de "Las torres gemelas", se le agrega con fotomontaje el avión y la fecha del atentado.

• Como resultado: La imagen da vuelta al mundo como aparente testimonio real.



32

• Repetición de la misma imagen en distintos fotomontajes para poner a aquel sujeto como testigo de otras catástrofes la historia

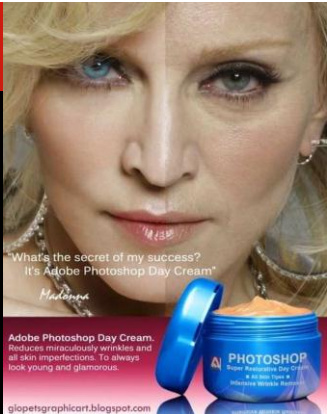


33

¿De qué forma las imágenes retocadas modifican nuestra percepción?

34

• Photoshop publicidad y cultura: efectos de iluminación, proporciones, colores, etc.
 ¿Cuál es el lado real de Madonna?



35

• ¿Qué se quiere lograr con la manipulación digital de estos rostros?

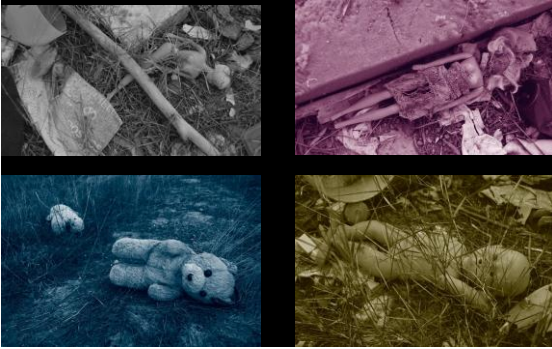
• ¿Los rostros retocados se ven reales?



Antes y Después de Photoshop

36

- Efectos de tono: gris neutro, gris morado, azulado, amarillo, entre otros.
- Los colores y tonos crean distintas sensaciones y atmósferas.



37

¿Las imágenes que vemos en los medios son casuales o construidas?

- Ejemplo de efecto: simulación de dibujo a lápiz para crear un comic fotográfico.



38

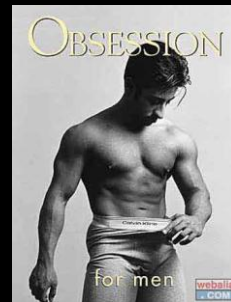
a) Material didáctico Taller de Audiovisual liceo de San Miguel

Clase 1.

Power Point “Masculinidad representación del hombre en la cultura visual”



Se entiende por **masculinidad** un conjunto de atributos asociados al rol tradicional de la categoría hombre. Algunos ejemplos de esos atributos son la fuerza, la valentía, la virilidad, el triunfo, la competición, la seguridad, el no mostrar afectividad, etc. De manera que a lo largo de la historia de (al menos) los países occidentales, y todavía hoy día, las personas consideradas hombres han sufrido una gran presión social para responder con comportamientos asociados a esos atributos.



Representación de lo masculino en el arte, cine y medios



El bueno, el malo y el feo(1966), Sergio Leone



"EL BUENO, EL MALO Y EL FE"

todo depende como se mire



Harry el sucio (1971), Don Siegel

Dexter (2006-2011), Showtime



Terminator (1984), James Cameron



Fragmento película “El sargento de Hierro” de Clint Eastwood



Fragmento película “El Gran Torino” de Clint Eastwood

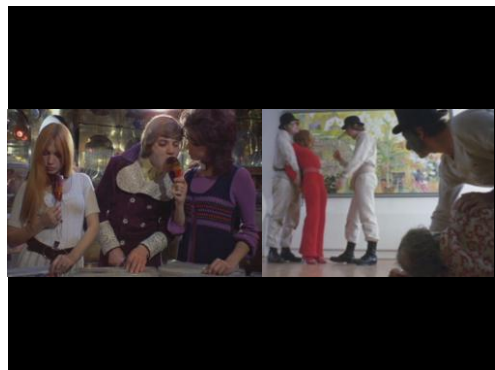
El gran Torino

- Escena 9 “Crazy old man”:
- (4 minutos)





La Naranja Mecánica (1971), Stanley Kubrick



América X (1998), Tony Kaye





Video publicidad en la Televisión



Para Freud, masculinidad y feminidad no son puntos de partida sino de llegada: ningún individuo está constituido de entrada como sujeto psíquico ni como sujeto sexuado. Tanto la subjetividad como la situación son productos de la historia de las relaciones que el niño establece con los otros desde su nacimiento y aún antes, en el deseo y en el proyecto de sus padres que resultan, a su vez, de una historia.

Teoría Queer

Es una hipótesis sobre el género que afirma que la orientación sexual y la identidad sexual o de género de las personas son el resultado de una construcción social y que, por lo tanto, no existen papeles sexuales esenciales o biológicamente inscritos en la naturaleza humana, sino formas socialmente variables de desempeñar uno o varios papeles sexuales



Manuel Albarán



Brothers (1986), Jan Saudek.



Sandro Boticelli

Marco Palmezzano

Jackson, San Sebastián.



Fragmento película “Los Muchachos no lloran”



' Educar a las mujeres como a los hombres ', dice Rousseau, ' y de este modo, cuanto más se nos parezcan, menos poder tendrán sobre nosotros'. Ese es exactamente el objetivo que propongo. No deseo que tengan poder sobre los hombres, sino sobre sí mismas ''.



Ya el Che Guevara había indicado que el guerrillero ideal es masculino: las mujeres pueden luchar con las armas en la mano, pero solamente cuando esto sea absolutamente necesario. Por lo demás, hay que confiarles otras tareas como las de la cocinera, maestra y enfermera. Porque las mujeres logran aligerar la vida de completos colectivos de guerrilla mediante ciertas comodidades (Guevara 1972).



Video Lady Gaga



Clase N°2 y N°3 Exhibición Película "El Club de la pelea" de David Fincher.



Resultados de los proyectos realizados por los estudiantes

Algunos trabajos realizados por los alumnos de Tercero medio del liceo de Ñuñoa en la asignatura de Artes Visuales, en el contexto de una práctica pedagógica diseñada y abordada desde la creatividad motivacional.



Título: "Familia moderna"

Técnica: Pintura mural.

Nombre integrante/s: Gabriel Castro, Bastián Ramírez, Juan Pablo Espinosa, Piero Sandoval.



Título: Ana María
Técnica: Serie de dibujos, lápiz sobre papel.
Nombre integrante/s: Macarena Valenzuela



Título: “Mensajes a través del tiempo”
Técnica: Instalación- objeto: Cartas entintadas con te, fotografías, pelo humano, figurita, flores.
Nombre integrante/s: Carolina Cid



Título: Habitantes inciertos

Técnica: Instalación- tendedero de ropa, fotografías, ropa y perritos de ropa en sala de clases.

Nombre integrante/s: Daniela Ramírez

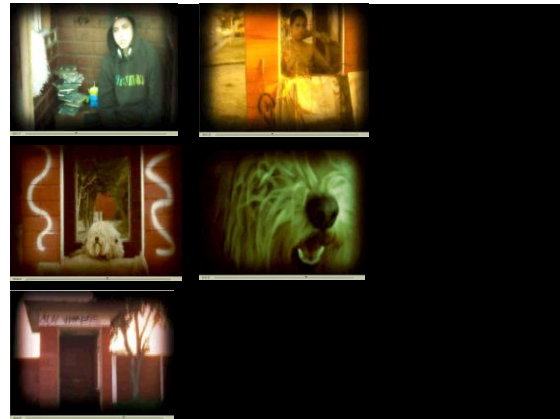


Título: “La contra evolución”

Técnica: Video

Nombre integrante/s: Diego Céspedes, Diego Haddad

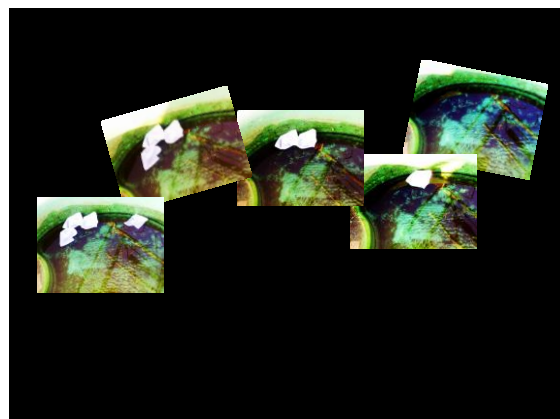
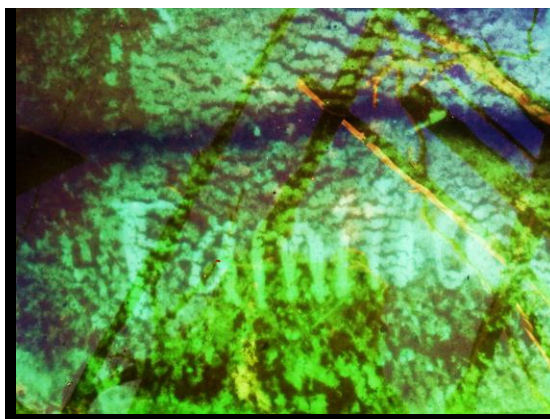




Título: Barquito de papel

Técnica: Video stop-motion

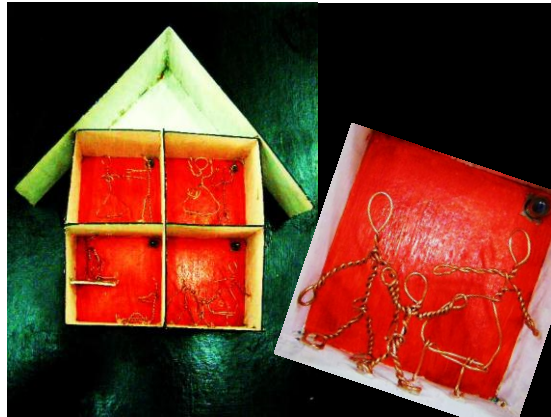
Nombre integrante/s: Catalina Guzmán, Valentina Pedemonte



Título: Luces en la casa

Técnica: Instalación- objeto con figuritas de alambre y ampolletas con electricidad.

Nombre integrante/s: Tamara Escobar



Título: "Así nos ven las mujeres"

Técnica: Pintura mural y dibujos en papel.

Nombre integrante/s: Andrés San Juan



Título: V/S: Padre e hijo
Técnica: Dibujo- Collage, técnica mixta.
Nombre integrante/s: Bastian Catillo, diego Vásquez



Título: "Mi familia gatuna"
Técnica: objeto-instalación, figuritas de plasticina y materiales varios.
Nombre integrante/s: Paulina Álvarez



Título: Adolescente y embarazada

Técnica: Dibujo y collage.

Nombre integrante/s: Camila Arriaza, Karina Sánchez



Título: "Tu cariño"

Técnica: Arte textil

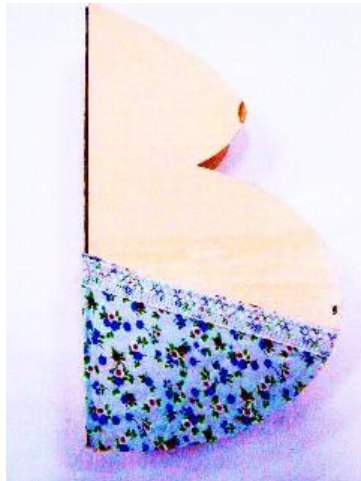
Nombre integrante/s: Daniela Fuentes, Almendra Guzmán



Título: "Mi pequeño universo"
Técnica: Instalación- objeto
Nombre integrante/s: Giulietta Moretto



Título: Panza Kitsh
Técnica: Instalación- objeto
Nombre integrante/s: Catalina Villalobos



Título: "Baúl de recuerdos"

Técnica: Instalación-objeto con fotografías antiguas, en el interior un corazón rojo de fieltro.

Nombre integrante/s: Laura Montero



Fotografías Taller Audiovisual del liceo de San Miguel







III. Metodología

3.1 Enfoque:

La presente investigación es de tipo exploratorio y de carácter mixto ,ya que contempla un análisis tanto cuantitativo como cualitativo, este último el cual se caracteriza por seleccionar datos que permiten obtener en forma general información de temas que han sido poco estudiados o que presentan escasa bibliografía.

La investigación pone énfasis sobre lo individual y la experiencia subjetiva de cada persona, buscando conocer los significados que los individuos dan a su experiencia.

Para ello se hace preciso interpretar como la gente define su mundo y actúa en consecuencia.

Además este proceso individual que surge de cada persona se traduce en experiencias grupales, integradoras y unificadoras de ideas y productos con un fin común.

3.2 Universo

La investigación se realiza en dos establecimientos y realidades educativas que se describen a continuación:

Universo 1: Liceo sector Ñuñoa

El lugar donde se ha llevado a cabo esta práctica de intervención es un Liceo municipal, ubicado en la comuna del sector Oriente de Santiago, Ñuñoa, que según el censo del 2007 posee alrededor de 180.000 habitantes.

Ahora, aunque la comuna de Ñuñoa está compuesta por grupos económicos medios y medio-altos, los del Liceo del sector Ñuñoa son en gran parte de un nivel socio-económico de clase media. En efecto, esta es una institución que acoge a alumnos de la comuna mencionada anteriormente, pero también de comunas situadas en sus alrededores.

El colegio se distingue por mantener buenos puntajes en las pruebas SIMCE y por ser considerado como un colegio de excelencia académica.

El universo está compuesto por 40 alumnos y 1 profesor de Artes Visuales.

Universo 2: Liceo sector San Miguel

La institución escolar donde se ha desarrollado la intervención pertenece a la Corporación Municipal de San Miguel, es un liceo exclusivo para hombres que cursan desde 7°básico a 4°medio, formación científico humanista.

El liceo ubicado en un barrio de clase media, cercano al centro cívico de la comuna, metro, parque y centro comercial, brinda la oportunidad y acceso a alumnos de distintas comunas de Santiago como La Cisterna, San Joaquín, San Miguel, Lo Espejo, PAC, Conchalí, Ñuñoa, Santiago Centro y el resto de comunas del área sur de la Región Metropolitana.

La reglamentación del Liceo exige a los alumnos una apariencia homogénea, uso exclusivo del uniforme completo. El liceo cuenta con buena infraestructura y espacios para realizar actividades extraprogramáticas como el Taller Audiovisual.

Las clases de Artes visuales las ejerce un docente de 70 años, con más de 15 años en el establecimiento, teniendo una empatía con todo el cuerpo docente y el alumnado.

Se realizan varios talleres extra programáticos como circo, música y ajedrez. El universo de la intervención es el Taller Audiovisual, compuesto por 15 alumnos de diferentes cursos de media y 2 profesores. Uno de ellos es el profesor titular del Taller hombre de 34 años, de profesión Realizador Audiovisual, quien desarrolla el Taller como un medio de comunicación con tintes periodísticos, este profesor además ejerce los ramos de computación y TICS del Liceo. El otro docente es Rosa Angelini, una de las autoras de esta tesis, quien realiza intervenciones dentro de este taller durante 3 meses, realizando clases vinculadas al cine, la crítica y el desarrollo de piezas audiovisuales de carácter identitario.

La elección de los dos universos tomados como muestra para esta investigación tienen como factor común un diagnóstico que nos revela la necesidad de incorporar contenidos identitarios significativos en las experiencias de aprendizaje y desarrollo integral, que involucren el bienestar personal y grupal de los estudiantes.

Escogimos dos contextos diferentes como pueden ser una clase tradicional de arte, y un taller audiovisual extraprogramático, en donde las expectativas de motivación son distintas, ya que es lo obligatorio versus la libre elección. Para comprobar que independiente del contexto y de las motivaciones y expectativas iniciales de un estudiante por un ramo o taller, el factor principal de transformación en el proceso y desarrollo creativo está sujeto a las herramientas, contenidos y metodologías que el profesor construye y entrega en las clases.

3.3 Muestra:

Las muestras han estado compuestas para el universo 1; de 36 alumnos pertenecientes al Tercero medio y 1 profesor del mismo establecimiento y para el universo 2; de 15 alumnos del Taller de Audiovisual y 1 profesor del mismo establecimiento.

Se han escogido estos como muestra, y se les aplicará una selección de preguntas previas a los de lo que entienden, reciben, esperan etc. de la creatividad o procesos creativos.

Por otra parte, la mirada de los profesores no podía dejarse de lado en tanto permite acceder al cruce entre la institucionalidad y el alumnado. Se le aplicará una selección de preguntas que den cuenta de cómo desarrolla la creatividad de los alumnos, cuál es su definición de creatividad, entre otras.

En cuanto a las preguntas, se han elaborado con el fin de indagar dentro del interés del

alumno, y también aquellas que indagan en la importancia que para éste tiene el arte, y la percepción de los profesores respecto a la enseñanza artística.

3.4 Técnica:

La presente investigación utilizará como técnicas las siguientes:

a) Entrevista semi-estructurada, mediante focusGroup.

La entrevista semiestructurada es una forma, es un dialogo en el que la persona (entrevistador), hace una serie de preguntas a otra persona (entrevistado), con el fin de conocer mejor, en este caso, sus problemas personales y el origen de ellos, desde sus propias motivaciones.

“En este caso el entrevistador dispone de un «guión», que recoge los temas que debe tratar a lo largo de la entrevista. Sin embargo, el orden en el que se abordan los diversos temas y el modo de formular las preguntas se dejan a la libre decisión y valoración del entrevistador”⁵²

Cada focusgroup estará compuesto por 12 alumnos.

b) Encuesta

Es un estudio en base a preguntas, en el cual se investiga y recauda datos e información necesaria para el desarrollo del mismo. Estas preguntas o cuestionamientos van dirigidas a una muestra representativa del o los casos que se desean estudiar y se seleccionan las preguntas más convenientes para desarrollar el proyecto de una manera satisfactoria y clara.

⁵²Sapereau, Blog de filosofía, 2008. <http://pochicasta.files.wordpress.com/2008/11/entrevista.pdf>

2.5 Instrumentos

A partir de las entrevistas y encuestas que se harán a modo de diagnóstico a los 36 alumnos y una profesora del Liceo de Ñuñoa y de los 15 alumnos y 1 profesor del Liceo de San Miguel, y el marco teórico del presente documento, se rescataran los elementos y estrategias que imprescindiblemente deben tener las clases dedicadas al desarrollo de la creatividad.

Luego de concluir cuales son los elementos y estrategias necesarias para desarrollar la creatividad en los estudiantes, se realizará la aplicación en clases de dichas estrategias.

Su utilidad para el propósito que persiguen será evaluada mediante un cuestionario de respuesta cerrada, aplicado a los 36 alumnos del liceo de Ñuñoa y a los 15 alumnos del liceo de San Miguel.

3.5. 1) Entrevista semiestructurada

UNIVERSO 1

Preguntas base para entrevista semi-estructurada a alumnos
1. ¿Qué es la creatividad?
2. ¿Cómo es una clase de arte?, ¿Qué actividades realizan?
3. ¿Crees que las clases de arte estimulan la creatividad?
4. ¿Qué esperas de una clase de arte?
5. ¿Qué actividades crees que debería tener una clase de arte?
6. ¿Cómo crees que se debe estimular la creatividad en los alumnos?

Preguntas base para entrevista semi-estructurada a profesora

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué es la creatividad para ti, basada en tus conocimientos y pensamientos?2. ¿Cómo es una de tus clase de arte?, ¿Qué actividades realizan los alumnos?3. ¿Crees que las clases de arte estimulan la creatividad?4. ¿Qué crees que esperan lo alumnos de una clase de arte?5. ¿Qué estrategias crees que deberían contemplarse para desarrollar la creatividad de los alumnos?6. ¿Cuál o cuáles es de esas estrategias contemplas en tus clases? |
|---|

UNIVERSO 2

Las preguntas realizadas a los alumnos se basan en cómo perciben el Taller audiovisual realizado en conjunto por el profesor estable y la autora de esta tesis y profesora que realizada el área del taller vinculado a la crítica y producción audiovisual.

Preguntas base para entrevista semi-estructurada a alumnos

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. ¿Qué es la creatividad?2. ¿Qué diferencias tiene la clase de arte con el Taller Audiovisual? Cuéntame cómo son las actividades.3. ¿Crees que las clases de arte estimulan la creatividad?4. ¿Crees que el Taller Audiovisual estimula la creatividad? Por qué?5. ¿Qué esperas del Taller Audiovisual?6. ¿Qué actividades crees que debería tener una Taller audiovisual?7. ¿Cómo crees que se debe estimular la creatividad en los alumnos? |
|--|

Preguntas base para entrevista semi-estructurada a profesora

1. ¿Qué es la creatividad para ti, basada en tus conocimientos y pensamientos?
2. ¿Cómo es una de tus clases del taller?, ¿Qué actividades realizan los alumnos?
3. ¿Crees que el taller estimula la creatividad?
4. ¿Qué crees que esperan lo alumnos del taller audiovisual?
5. ¿Qué estrategias crees que deberían contemplarse para desarrollar la creatividad de los alumnos?
6. ¿Cuál o cuáles es de esas estrategias contemplas en tus clases?

ENTREVISTAS

Dentro del universo entrevistado, hemos elegido 2 entrevistas representativas por clase

Universo 1 Clase de Artes Visuales, liceo de Ñuñoa

Alumno 1

1. ¿Qué es la creatividad?

R: No tengo muy claro que significa la creatividad, pero no debe ser fácil de definir porque es una sensación que se tiene en la mente y que luego se materializa en una idea o cosa, y creo que se extiende más allá del arte, abarcando todo ámbito del desarrollo humano. Según lo que he sabido está muy relacionada con la creación de nuevas soluciones a distinto tipo de problemas. Pero desde mi mirada cotidiana veo que la mayoría de la gente no es muy creativa, ya que generalmente copian ideas de otros.

2. ¿Cómo es una clase de arte?, ¿Qué actividades realizan?

R: La clase de arte si bien es agradable es un poco desordenada, pero no porque haya bulla o algo así, sino que en comparación con otros ramos no se entiende bien lo que la profesora quiere que aprendamos. Las actividades que realizamos son libres y de elección personal, pero muchas veces son repetitivas ya que se termina haciendo siempre lo que a uno le resulta más cómodo, en mi caso el dibujo.

3. ¿Crees que las clases de arte estimulan la creatividad?

R: Como dije antes, no tengo bien claro que es la creatividad. Pero creo que en la clase de arte deberían haber muchas posibilidades para estimular la creatividad.

4. ¿Qué esperas de una clase de arte?

R: Yo espero hartito, porque me gusta mucho el arte. Si bien yo me he preocupado por mi propia cuenta de conocer más sobre algunos artistas como Banksy, street art, Dalí, Miró, pienso que el profesor de arte al tener un conocimiento avanzado podría enseñarnos mucho más (de ahí para arriba) sobre artistas, explicarnos como se llega a pintar un cuadro hiperrealista, o como sacar una buena foto, por poner algunos ejemplos. En definitiva mostrarnos muchas cosas que son desconocidas para nosotros.

5. ¿Qué actividades crees que debería tener una clase de arte?

R: Mmm... no sé. Pienso que cualquiera que sean las actividades deberían tener un sentido que aporte en algo a nuestras vidas, ya sea un aporte de crecimiento personal, humano, grupal, motriz, de belleza, etc.

6. ¿Cómo crees que se debe estimular la creatividad en los alumnos?

R: Pienso que a través de desafíos mayores, que nos hagan pensar e idear trabajos más originales. En mi caso personal a mí me gusta el dibujo, pero me gustaría no solo copiar una imagen porque la encuentro bonita, sino que lo que estoy haciendo tenga algún significado y principalmente sentirlo más propio. También deberían mostrarnos

ejemplos reales de creaciones y artistas que se han planteados desafíos similares.

Alumno 2

1. ¿Qué es la creatividad?

R: La creatividad es hacer cosas originales, inventar algo nuevo que destaque sobre los otros.

2. ¿Cómo es una clase de arte?, ¿Qué actividades realizan?

R: Es súper relajada. Hacemos trabajos personales, cada cual elige lo que quiere hacer o trabajamos en grupo y nos ayudamos y nos prestamos los materiales.

3. ¿Crees que las clases de arte estimulan la creatividad?

R: Si, porque en la clase de arte podemos expresar lo que sentimos y nuestros gustos personales.

4. ¿Qué esperas de una clase de arte?

R: A mí me gustaría aprender hacer un trabajo bien hecho, que me guste el resultado y sentirme orgulloso, que no sea algo para luego tirar a la basura, quizás poder regalárselo a mi mamá.

5. ¿Qué actividades crees que debería tener una clase de arte?

R: Nos deberían enseñar a pintar, a dibujar, hacer esculturas. Porque mi problema es que no soy bueno para el dibujo y me da un poco de vergüenza como quedan mis trabajos, me quedo mirando la hoja y no se me ocurre que inventar. También deberíamos ver películas, ir al museo, cosas así.

6. ¿Cómo crees que se debe estimular la creatividad en los alumnos?

R: Con un ambiente agradable, que a uno lo haga inspirarse. Por ejemplo debería ser

una sala especial de arte con atriles y con cuadros en las paredes, con música para no desconcentrarse y con muchos materiales.

Entrevista profesora de Artes Visuales

1. ¿Qué es la creatividad para ti, basada en tus conocimientos y pensamientos?

R: Como punto de partida el arte yo lo considero un medio para formar la mente de las personas, potenciando el pensamiento divergente y la capacidad de resolución de problemáticas de distinta índole. Esencialmente la enseñanza del arte es un vehículo que da la apertura a la creatividad, despertando las emociones, los sentidos y pensamientos, logrando formar a una persona capacitada para desarrollarse en la incertidumbre, viendo ésta cómo una herramienta de creación de nuevos paradigmas para el ser humano, favoreciendo la resiliencia a través de la experiencia estética. Considero que es capaz de unificar las distintas áreas del currículo, integrando por ejemplo matemáticas y cultura, logrando acortar así la distancia entre asignaturas, generando motivación por el aprendizaje en los niños y adolescentes

2. ¿Cómo es una de tus clase de arte?, ¿Qué actividades realizan los alumnos?

R: He realizado inclusión de herramientas tecnológicas como la fotografía digital y el video con alumnos de segundo medio a cuarto medio, donde paso a paso y según su etapa de desarrollo, han logrado interesantes resultados, desde pequeñas situaciones con la técnica del stop motion, a video clips y documentales. El mayor interés se genera, yo creo, gracias a la importante influencia en que están inmersos los adolescentes, con una gran exposición a las herramientas de cultura visual, la televisión, el cine, el internet y a la vez a los objetos tecnológicos que manejan en lo cotidiano, como celulares y computadores. Generalmente estas herramientas producen rechazo en la mayoría de los docentes, pues se les considera focos de

distracción, pero al darles cierta libertad para utilizarlos, aunque con un fin concreto, los niños sienten identificación con su trabajo y transforman una herramienta de recreación en algo útil.

3. ¿Crees que las clases de arte estimulan la creatividad?

Totalmente, son completamente necesarias para el estímulo de la creatividad. Aunque me gustaría potenciar aún más las habilidades de los estudiantes. Me gustaría desarrollar muchas más actividades para fomentar la creatividad como: salidas pedagógicas, investigaciones (Fodas) a instituciones culturales, clases de herramientas tecnológicas de creación de imágenes (Photoshop, Sony Vegas, etc.), uso de materiales de mejor calidad.

Estas y otras acciones no se han podido realizar porque el colegio prioriza otras actividades por sobre las relacionadas con el arte, además un valor mínimo para los materiales que se les solicita a los alumnos, ya que las familias no cuentan con grandes recursos, lo que de todas maneras no ha sido impedimento para lograr buenos resultados con materiales básicos

4. ¿Qué crees que esperan lo alumnos de una clase de arte?

R: Por lo que he observado en mis años de docencia veo que los estudiantes tienen muy buena disposición al arte y grandes deseos de expresarse de forma autónoma, quieren expresar sus sentimientos y pensamientos a través de una creación que ellos mismo realicen. Aunque algunos se frustran cuando no alcanzan las expectativas que se han planteado.

5. ¿Qué estrategias crees que deberían contemplarse para desarrollar la creatividad de los alumnos?

R: La creatividad, más que cualquier habilidad de motricidad fina, que en general son las habilidades más valoradas en la enseñanza del arte en los colegios, lo que yo considero importante, es la capacidad del alumno de entregar distintas soluciones a

un problema planteado, por ejemplo desarrollar un tema a través de distintas técnicas, ya sea de las artes visuales, la tecnología o la investigación.

6. ¿Cuál o cuáles es de esas estrategias contemplas en tus clases?

En lo posible transmito a los alumnos que todas las habilidades pueden llegar a ser desarrolladas por una persona, por ejemplo, trato de romper con el concepto del “buen dibujante, bueno para el arte” y les muestro diferentes tipos de dibujos, que van desde el realismo a la síntesis, y también la amplia gama de pintores y dibujantes con estilos abstractos y otros figurativos, finalmente los alumnos realizan variados ejercicios de dibujo encontrando las metodologías que se adaptan más a su forma de ser.

En general muestro muchos ejemplos de llegar a distintos resultados con temáticas similares.

Universo 2: Liceo de San Miguel

Entrevista a Alumno Jorge, 17 años.

¿Qué es la creatividad?

R: Imaginar algo nuevo, algo que yo me imagine y pueda hacer sin preguntarle a nadie, sintiendo feliz, que los otros vean y digan que es mío, que se parece a mí, que tiene mi personalidad. Hacer algo “con onda”.

¿Qué diferencias tiene la clase de arte con el Taller Audiovisual? Cuéntame cómo son las actividades

R: Las clases son súper distintas, el profe Jorge nunca nos ha hecho ocupar una cámara o preguntarnos qué es lo que queremos hacer hoy. Acá en el taller somos todos amigos, salimos a grabar, a preguntar a la gente y a los compañeros sobre lo que están haciendo, o mostramos lo que pasa en el Liceo a los demás, como las actividades que ocurren. En la clase de arte no salimos a ningún lado, el profe nos habla del "Pop Art" y nos hace hacer dibujos de pinturas que nos muestra desde primero (en tono de risa)

Ahora con las clases suyas llego a mi casa contándole a mi hermana que estudia para ser actriz la historia que estamos armando para el corto, la quiero invitar para que actúe con nosotros, pero no me pesca mucho...

También es distinta porque no estamos mucho tiempo sentado solamente, además vemos hartas películas con las que aprendo algo nuevo.

¿Crees que las clases de arte estimulan la creatividad?

R: mmm a veces, no sé bien, creo que sí. A veces uno como que se relaja dibujando y salen cosas bien entretenidas, como de otro mundo. Pero no me gustan mucho ya que casi siempre el profe nos hace hacer lo mismo, como ver pinturas y dibujarlas parecido.

¿Crees que el Taller Audiovisual estimula la creatividad? ¿Por qué?

R: Si, porque he aprendido a hacer muchas cosas que antes no sabía.

Hemos creado historias con los compañeros, nos reímos mucho de eso, la pasamos bien y el profe David siempre nos dice que somos súper creativos y prendidos. Además que cuando estoy, acá me siento libre, es como nuestro centro de operaciones de acá salen todos nuestras ideas.

¿Qué actividades crees que debería tener un Taller audiovisual?

R: Como las que tiene, me gusta porque todo el tiempo tengamos la cámara ahí y la usemos, vemos lo que grabamos y elegimos lo mejor, empezamos a contar cosas, nos hace pensar que es lo que queremos dejar de esas imágenes. También me gusta ver películas y que usted nos muestre como nos tratan de decir más cosas en ellas.

Lo otro que me gusta es armar las historias y que los compañeros actúen, que ensayemos y probemos de que mejor manera se ve.

¿Cómo crees que se debe estimular la creatividad en los alumnos?

R: Creo que dejando que hagamos lo que queremos, que nos dejen elegir, que no nos reten por todo.

Alumno Matías, 15 años.

¿Qué es la creatividad?

R: Para mí es como aprender no como lo que te dicen que debes hacer, es hacer las cosas de una manera más personal, de las ideas, lo que yo creo que es o como se hace, según mi cabeza me lo diga.

¿Qué diferencias tiene la clase de arte con el Taller Audiovisual? Cuéntame cómo son las actividades.

R: Es como estar en 2 y 3 dimensiones, por un lado me enfrento de cara con el papel y por la otra tengo una realidad de lo que quiera crear con algo o alguien frente a una cámara, así igual dentro de todo una y la otra se complementan, en la clase me imagino en película lo que quiero en el papel o textura, y en la otra tengo que escribir en un papel, hoja, boleto, o lo que tenga.

¿Crees que las clases de arte estimulan la creatividad?

R: Si, tengo un papel o lienzo vacío, ya teniendo eso frente, esa parte creativa sale sola, como que algo te dice que hacer y cómo hacerlo. Igual me influye el ver otras pinturas, uno igual juega con eso y lo aplica.

¿Crees que el Taller Audiovisual estimula la creatividad? ¿Por qué?

R: Si, la cabeza comienza a ver imágenes tratando de unir algo, y va saliendo la historia, y

cuando hablo con mis compañeros más cosas van pegándose a lo primero que salió, entonces ya no es lo que me imagine el primer día, ya es algo que hasta podría tener un nombre.

¿Qué esperas del Taller Audiovisual?

R: Que lo que cree, que no tiene nombre aun, pueda verlo armado y que los demás que lo vean, piensen parecido a lo que se me ocurrió de un principio. Hacer películas propias con lo que uno quiere decir, trabajar con compañeros que son tus amigos y aprender a usar todas las técnicas del cine y la televisión.

¿Qué actividades crees que debería tener una Taller audiovisual?

R: Mmm, ejercicio de error , yo creo q me serviría un como no se debe hacer , tutoriales de como colocar diferentes historias en video , diferentes temas para aprender cómo hacer que se entiendan cosas como , ficción , realidad , presente, es igual que aprender a escribir si es con acento o si no.

¿Cómo crees que se debe estimular la creatividad en los alumnos?

R: El saber de todo, si yo sé de todo tengo más donde poder crear, tengo más historias para imaginar, al final si leo también estoy creando lo que leo me lo imagino y si me lo imagino por que no puedo hacerlo a mi idea, tomando como patada primera lo que leo.

Entrevista a Profesor David, Taller Audiovisual. (Profesor estable del Liceo)

¿Qué es la creatividad para ti, basada en tus conocimientos y pensamientos?

R: La creatividad para mi es la fuente de la imaginación, es la posibilidad que tenemos para imaginar y crear cosas verdaderamente impresionantes que en algún momento creímos imposibles. A base de la creatividad potenciamos las habilidades y actitudes de las personas, dando la posibilidad de convertir las ideas en proyectos realizables.

¿Cómo es una de tus clases del taller?, ¿Qué actividades realizan los alumnos?

R: Mis clases se basan en el periodismo audiovisual, registramos las actividades y sucesos que ocurren en el Liceo, las autoridades que nos visitan y a toda la comunidad cultural y escolar. Los chicos ya han asumido roles dentro del taller, armando equipos de grabación en donde uno de ellos se desempeña como camarógrafo y periodista quien entrevista a las personas:

En algunas clases les paso contenidos que tienen que ver con el encuadre, la edición y el sonido, incorporando el uso básico de programas de edición de imagen y sonido como "MovieMaker" o "Adobe Premiere".

El taller en sus primeras clases se basó en la teoría, en donde pase conceptos básicos del lenguaje audiovisual y el uso de la cámara de video.

Luego nos hemos dedicado a crear contenidos televisivos para el Liceo, ya que queremos tener una señal on line de TV del Liceo, para así informar a todos los estudiantes, profesores, apoderados y toda la comunidad escolar sobre las actividades, reuniones, noticias y temas de interés que surjan.

También las clases se desarrollan en espacios del liceo como el patio en donde hacemos pruebas de cámara y en nuestra sala audiovisual que es en donde tenemos el computador para editar y revisar el material grabado por los alumnos tanto durante las clases como en horarios fuera de clase. Por ejemplo los chicos registraron gran parte de la toma del 2011 del Liceo, todo este material lo estamos revisando en el taller, eligiendo el mejor material y tratando de darle una unidad narrativa.

¿Crees que el taller estimula la creatividad?

R: Si claro, el taller busca que los chicos se las ingenien en relatar los temas de su interés, se busca que a través de la cámara por ejemplo que se juegue con la creatividad en la imagen y el contenido.

Ponemos en juego la creatividad cuando imaginamos lo que saldremos a editar y como ese material tomara forma.

¿Qué crees que esperan lo alumnos del taller audiovisual?

R: Esperan poder comunicarse a través de un lenguaje que les sea propia, quieren mostrar a sus compañeros lo que sucede en su entorno, estar capacitados en el uso de las Tics que usamos.

Me imagino que también esperan estar en un espacio educativo en donde puedan expresarse más libremente, armar equipos y divertirse a través del uso de la cámara, jugar a ser periodistas o estrellas de la televisión. Se sienten más seguros consigo mismo y despiertan la personalidad.

¿Qué estrategias crees que deberían contemplarse para desarrollar la creatividad de los alumnos?

R: Creo que deberían ser estrategias vinculadas a la comunicación y al desarrollo de estas, aprender a expresarse y traducir su imagen mental en algo palpable, ya sea a través de un audiovisual como de un relato.

El juego también es una buena estrategia, ya que quita el miedo a expresarse, pone a todas las personas en una misma situación e incentiva a experimentar.

¿Cuál o cuáles de esas estrategias contemplas en tus clases?

R: Las que te hable antes, trato de que se estén comunicando a diario, conversando con sus compañeros sobre las ideas que tienen en mente, les facilito materiales como la cámara y los computadores para que puedan dar vida a sus ideas traducidas en audiovisuales.

Trato de no limitar los temas que ellos quieren tratar, les doy el espacio para que usen la cámara fuera del liceo, que experimenten en su cotidiano.

Conclusión análisis entrevistas

Notamos por los relatos de la entrevista tanto al profesor del Taller Audiovisual como a los estudiantes, que los que buscan es expresar su creatividad a través de una comunicación

libre que los identifique.

La creatividad se plantea como una actividad que surge de nuestros imaginarios, de una forma libre, espontánea y necesaria para desenvolvernos en el medio.

Se nota por los relatos un interés por manifestar los pensamientos a través de una comunicación que integre los elementos con los cuales nos conectamos a diario, el audiovisual es una herramienta próxima para los jóvenes y su lenguaje.

Las comparaciones entre una clase más convencional de arte y un taller más innovador en su forma y contenido denotan una motivación mayor en los estudiantes, quienes cuentan que esos aprendizajes además son trasladados a instancias extra escolares, formando parte de su vida diaria, en la búsqueda de una comunicación audiovisual que los identifique.

Las estrategias mencionadas por el profesor giran en torno a una comunicación directa entre profesor y alumnos, entonces vemos que existe de ambas parte una necesidad ilimitada por comunicar sus discursos que surgen de manera espontánea, inédita mediante una relación entre pares y también por un proceso interno de cada persona que se enfrentan a diario a un amplio abanico de estímulos mediáticos, sociales y artísticos.

3.5.2) Cuestionario o encuesta estructurada de respuestas cerradas bajo la modalidad de la Escala de Likert.

Por su calidad de estructurado, permite obtener respuestas cerradas y claras, fáciles de analizar y exponer.

Se ha escogido la encuesta de respuestas cerradas por las siguientes razones:

La principal razón de la elección es porque buscábamos encontrar respuestas espontaneas

que reflejaran de forma inmediata la percepción y sensación que ellos tienen del ramo.

También otras razones secundarias:

- Las preguntas “cerradas” son fáciles de codificar
- Las preguntas cerradas son sencillas de preparar para su análisis
- Las preguntas cerradas requieren de un menor esfuerzo por los encuestados.
- Las preguntas cerradas toman poco tiempo en ser respondidas.

Se ha escogido la Escala de Likert para la elaboración de la encuesta. Esta escala está compuesta de ítems que se presentan como afirmaciones, y se proponen cinco respuestas en escala, de las cuales la persona que responde debe marcar la que represente su reacción ante el enunciado del ítem. A cada una de las opciones se les ha asignado una nota.

La escala que forma parte de todos los ítems de la encuesta y sus correspondientes valores numéricos son:

Opciones	Valor numérico
Muy de acuerdo	Nota 5
De acuerdo	Nota 4
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	Nota 3
En desacuerdo	Nota 2
Muy en desacuerdo	Nota 1

Encuesta Relativa a la clase de arte

Esta encuesta se realiza a 36 alumnos y se les pide que respondan de manera sincera y tranquila ya que la encuesta es de carácter anónimo.

Indique de que nota pondría a las siguientes preguntas, marcando con una X la casilla correspondiente a ella, la escala va de 1 a 5.

Encuesta Relativa a la clase de arte

Esta encuesta se realiza a 36 alumnos y se les pide que respondan de manera sincera y tranquila ya que la encuesta es de carácter anónimo.

Indique de que nota pondría a las siguientes preguntas, marcando con una X la casilla correspondiente a ella, la escala va de 1 a 5.

1.- ¿Cómo calificarías la clase de arte?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2.- ¿Qué nota le pondrías a los trabajos que se hacen en clase?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

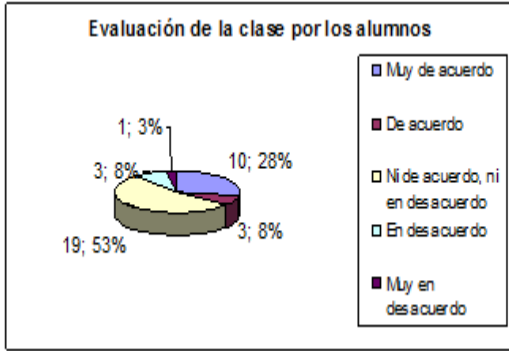
3.- ¿Qué nota le darías al profesor cuando da las instrucciones en la clase?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4.- ¿Qué calificación le darías a los trabajos que se piden como tarea?

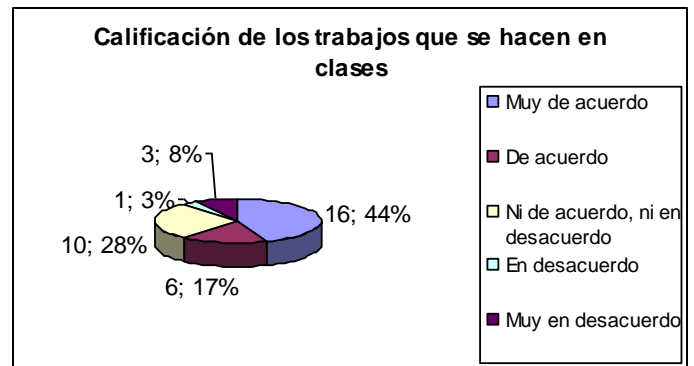
1	2	3	4	5
5.- ¿Qué nota le pondrías al interés que despierta la clase de arte?				
1	2	3	4	5
6.- ¿Qué calificación merece el profesor de arte en general?				
1	2	3	4	5
Muchas gracias				

Pregunta 1	Cantidad de niños	Cantidad
Muy de acuerdo	10	50
De acuerdo	3	12
Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	19	57
En desacuerdo	3	6
Muy en desacuerdo	1	1
Total	36	126



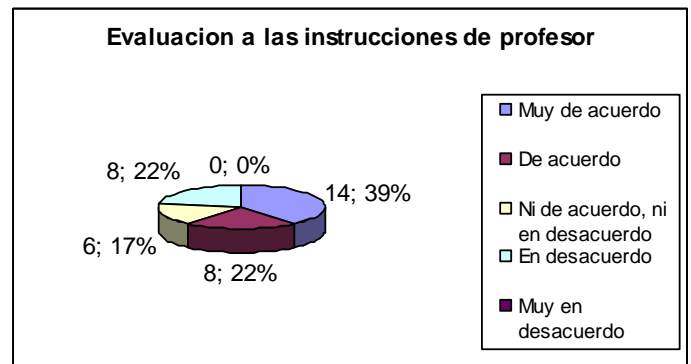
El porcentaje de alumnos que evalúa la clase de manera negativa corresponde al 53% de ellos, y de manera positiva solo el 28%, notándose de esta manera que la moda de los alumnos se encuentra en muy desacuerdo con ella.

Pregunta 2		Cantidad de niños	Cantidad
Nota 5	Muy de acuerdo	16	80
Nota 4	De acuerdo	6	24
Nota 3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	10	30
Nota 2	En desacuerdo	1	2
Nota 1	Muy en desacuerdo	3	3
Total		36	139



La moda, correspondiente en su total a muy de acuerdo y de acuerdo, corresponde al 61% en su conjunto, dejando claro que los alumnos están conformes con los trabajos realizados en clases.

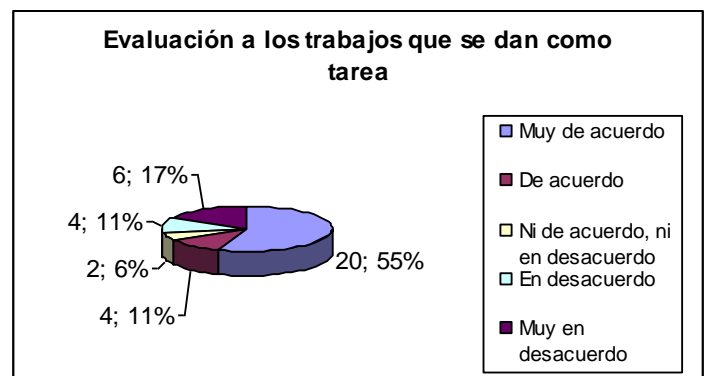
Pregunta 3		Cantidad de niños	Cantidad
Nota 5	Muy de acuerdo	14	70



Nota 4	De acuerdo	8	32
Nota 3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	6	18
Nota 2	En desacuerdo	8	16
Nota 1	Muy en desacuerdo	0	0
	Total	36	136

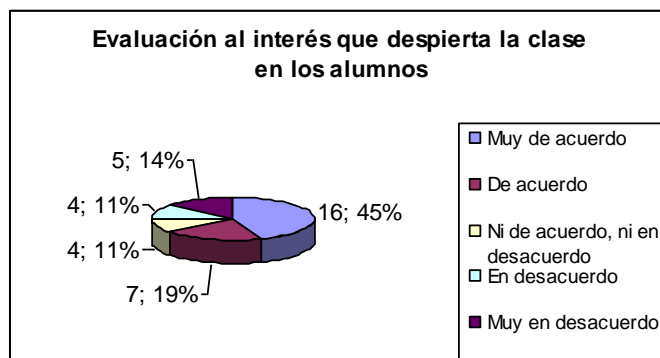
Las primeras mayorías entregan un porcentaje positivo al profesor en la entrega de instrucciones, dejando claro que la moda de los alumnos comprende las indicaciones entregadas en clase.

Pregunta 4		Cantidad de niños	Cantidad
Nota 5	Muy de acuerdo	20	100
Nota 4	De acuerdo	4	16
Nota 3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	2	3
Nota 2	En desacuerdo	4	8
Nota 1	Muy en desacuerdo	6	6
	Total	36	133



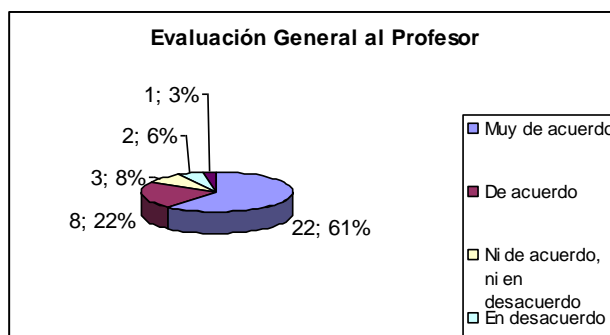
A la moda de los alumnos les agrada en general que se le den trabajos como tarea para hacer en la casa, aunque los que están en desacuerdo y muy en desacuerdo son un porcentaje alto, sumando el 28% de ellos

Pregunta 5		Cantidad de niños	Cantidad
Nota 5	Muy de acuerdo	16	75
Nota 4	De acuerdo	7	28
Nota 3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	4	12
Nota 2	En desacuerdo	4	8
Nota 1	Muy en desacuerdo	5	5
Total		36	128



La moda de los alumnos están interesados en la clase, sumando un 35% de aprobación, frente al 22% que se encuentra entre el desacuerdo y muy desacuerdo con ello.

Pregunta 6		Cantidad de niños	Cantidad
Nota 5	Muy de acuerdo	22	110
Nota 4	De acuerdo	8	32
Nota 3	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	3	9
Nota 2	En desacuerdo	2	4



Nota 1	Muy en desacuerdo	1	1
	Total	36	156

La evolución general al profesor, está cercana al 50%, lo que demuestra que si bien en un momento la clase en si fue mal evaluada, no es el profesor quién provoca esta mala evaluación, sino, algunos métodos que en ella podrían ser algo aburridos para los alumnos.

Pregunta 1	Promedio: 3.5
Pregunta 2	Promedio: 3.8
Pregunta 3	Promedio: 3.7
Pregunta 4	Promedio: 3.7
Pregunta 5	Promedio: 3.6
Pregunta 6	Promedio: 4.3

Análisis de las encuestas

En la pregunta número uno, la moda de los alumnos es que califican la clase con nota tres, lo que la deja en medio de la tabla con un desempeño regular.

La segunda pregunta, la moda es que califican con nota cinco, demostrando que les son agradables las actividades que se realizan en clase.

La moda de los alumnos, en la pregunta tres, califica las instrucciones del profesor con un cinco, lo que significa que son mayoritariamente comprensibles.

Los alumnos califican en su mayor parte con nota cinco a los trabajos que van como tarea, en la pregunta cuatro, entendiéndose que se les hace más fácil el realizarlos en casa.

La moda de los alumnos, entrega la más alta calificación a la pregunta cinco, demostrando interés por la clase.

La moda evalúa con nota mayor al profesor de arte, en la pregunta seis, demostrando que la clase les parece buena en su mayoría.

Se concluye por lo tanto, que la clase de arte les parece relativamente buena, destacándose la mayor parte de las notas sobre el promedio tres. En lo relativo a las actividades que se realizan en clases, ocurre prácticamente lo mismo, a los alumnos le parecen agradables de realizar, las instrucciones dadas por el profesor también son bien calificadas.

Ocurre un pequeño cambio, subiendo algo las notas más negativas en la pregunta relacionada a los trabajos para la casa, pero mantiene una buena calificación de manera mayoritaria.

El profesor es bien evaluado en su función general.

Encuesta Relativa al Taller Audiovisual

Esta encuesta se realiza a 15 alumnos y se les pide que respondan de manera sincera y tranquila ya que la encuesta es de carácter anónimo.

Indique de que nota pondría a las siguientes preguntas, marcando con una X la casilla correspondiente a ella, la escala va de 1 a 5.

1.- ¿Cómo calificarías el Taller Audiovisual?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2.- ¿Qué nota le pondrías a los trabajos que se hacen en clase?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3.- ¿Qué nota le darías al profesor cuando da las instrucciones en la clase?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4.- ¿Qué calificación le darías a los trabajos que se piden como tarea?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

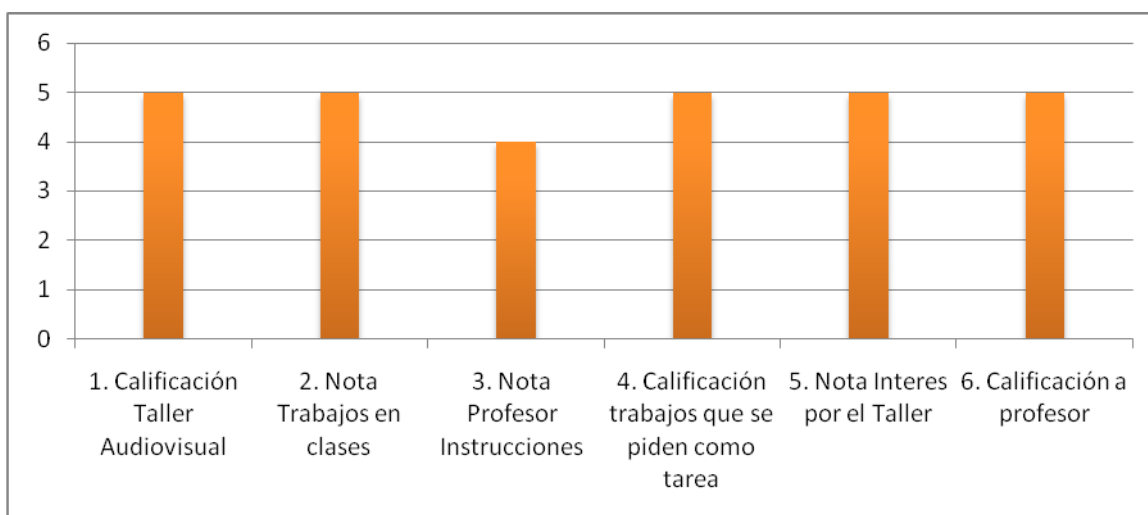
5.- ¿Qué nota le pondrías al interés que despierta el taller audiovisual?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6.- ¿Qué calificación merece el profesor en general?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Tabla Calificación Taller Audiovisual



3.6 Vaciado y análisis

Las entrevistas semiestructuradas serán expuestas en mapas de categorías, en el cuál se ubicarán en una tabla de dos columnas las categorías, en la columna izquierda, que indican la temática que define la principal información que busca dicha categoría y en la columna derecha, lo primordial de las respuestas de los informantes clave que corresponden a cada categoría.

Se indica a continuación un ejemplo muy sencillo, sin relación alguna con el tema y solo con el fin de explicar, de la presentación a través del mapa de categorías y su forma de análisis:

Si la pregunta fuese: ¿Te agrada caminar?

Persona 1: Y la respuesta fuese: ¿Caminar? Uf, yo camino en la mañana solamente, pero a veces voy a dejar a mis hijos al colegio caminando. En general mi familia camina mucho. EEEE, bueno, en realidad si me gusta caminar y si tuviese tiempo caminaría mucho. Creo que caminar es beneficioso para la salud, pero duelen los pies sin el calzado adecuado. Eso pienso

Persona 2: Caminar es desagradable, duelen los pies y agrava el asma.

Entonces, el mapa se presentaría:

Categoría	Respuesta
Gusto por caminar	... si me gusta caminar y si tuviese tiempo caminaría mucho... ... Caminar es desagradable...
Beneficios que causa caminar	...caminar es beneficioso para la salud... ...agrava el asma...
Problemas que causa caminar	...duelen los pies sin el calzado adecuado... duelen los pies...

Suponiendo que los entrevistados del ejemplo son más y las respuestas se dan en la misma cantidad de agrado y desagrado, de beneficios y problemas, un posible análisis sería: “Según la mitad de los entrevistados caminar es agradable y según la otra mitad no lo es para nada. Los entrevistados postulan que si bien posee beneficios para la salud, también causa problemas como el incremento del asma. Por otra parte el total de los entrevistados afirma que caminar provoca dolor a los pies, agregando algunos, que ello puede evitarse utilizando un calzado adecuado”

El mapa que se presentará en este caso en particular, (Uno para los alumnos y uno para la

profesora) será el siguiente:

Para la clase de arte:

CATEGORIAS	ENUNCIADOS
Definición de creatividad	
Clase de arte actual	
Estrategias para la creatividad	
Clase de arte ideal	

Para el Taller Audiovisual:

CATEGORIAS	ENUNCIADOS
Definición de creatividad	
Taller Audiovisual actual	
Estrategias para la creatividad	
Taller Audiovisual ideal	

En cuanto a la encuesta, el instrumento fue completado por el encuestado, y posterior a ello, se multiplicarán las notas puestas por la cantidad de niños que las pusieron se sacara un promedio pregunta. Se graficarán las notas por la cantidad de niños que las ponen.

Los resultados de las encuestas arrojan que las actividades desarrolladas en las clases de arte en general, se alejan de los intereses de los estudiantes y de contenidos actualizados a la cultura visual, las actividades que se realizan no son significativas a nivel pedagógico, por estas razones no se generan procesos creativos motivacionales.

a) Mapa de categorías alumnos y análisis

CATEGORIAS	ENUNCIADOS
Definición de creatividad	Inventar cosas Ser inteligente para crear
Clase de arte actual	Fome Se dibuja todo el tiempo Todo es igual
Estrategias para la creatividad	Que el profesor no diga exactamente lo que hay que hacer Que nos dejen expresarnos libremente

	Que no todo sea obligatorio
Clase de arte ideal	<p>Que los profesores den solo la idea principal</p> <p>Que podamos hacer las cosas que sentimos</p> <p>Que no sea calificada por que no todos tenemos habilidad para el arte</p>

Análisis

Según la encuesta, que forma parte del diagnóstico sobre la creatividad en los centros elegidos, podemos observar que los alumnos en general describen la clase de arte con una sola palabra, FOME, piensan que el hecho de ser clase de arte, debería implicar cosas más entretenidas que solo dibujar lo que les dicen, de la manera que se lo indican y en base a obligación más que sugerencias de técnicas.

Declaran que la creatividad es ser inteligentes para crear, es decir, que piensan que sólo siendo “inteligente” hay creación y piensan que crear es sinónimo de inventar.

Al enfrentar la pregunta de si los profesores ayudan a la creatividad, señalan que los profesores sólo les dan órdenes de cómo hacer lo que se debe, todos igual, sin distinción, la misma técnica, los mismos materiales y que esto es aburrido y nada creativo.

La moda de los alumnos quisieran que la clase sea entretenida y que les dieran mayor oportunidad de expresarse de la manera que cada uno de ellos siente.

También los alumnos piensan que la clase de arte no debería ser un ramo evaluado, ya que no se consideran todos artistas o capaces de realizar lo que se les exige en esta asignatura.

b) Mapa de categorías profesora y análisis

CATEGORIAS	ENUNCIADOS
Definición de creatividad	Expresión libre Acción de crear Experimentar con cosas o métodos nuevos
Clase de arte actual	Basada en el currículum actual Bien encaminada a cambios estructurales Falta motivación en los alumnos

Estrategias para la creatividad	<p>Se les entregan las herramientas para crear en base a un tema determinado</p> <p>Se pide opinión</p> <p>Se aceptan cambios en la medida que no distorsione lo propuesto</p>
Clase de arte ideal	<p>Plena libertad de acción</p> <p>Todos los materiales se pueden incluir</p> <p>Mas cultura para los jóvenes dentro de la clase</p>

Análisis

La profesora señala como creatividad, la expresión libre del pensamiento, piensa que se puede crear libremente experimentando métodos nuevos o combinando aquellos existentes.

En términos generales define su clase como buena, apegada al currículum actual, indica dar opciones a los jóvenes , cree que las clases actuales están incluyendo motivación para un cambio, pero acusa poco interés de los , principalmente poco respeto por el ramo, ya que lo ven como materia de segundo orden.

En cuanto a las estrategias de creatividad, ella indica que pide opinión a sus alumnos y que entrega herramientas, como técnicas distintas, disposición del trabajo u otras y que acepta cambios en los trabajos realizados por los alumnos, siempre y cuando no saquen de contexto el trabajo o la idea inicial.

Al consultarle sobre cómo sería una clase de arte ideal, indica que los alumnos deben ser más culturizados en arte durante toda la vida escolar y que así podrían apreciar más la estructura de los trabajos a realizar, también señala que idealmente enseñar arte es dejar en plena libertad la imaginación, sólo dando técnicas y entregando herramientas de valor, para la realización personal de cada alumno, lo que más le gustaría es poner a su ramo en un mayor nivel en la mente de sus alumnos, que lo tomen como parte fundamental de su desarrollo ya que ofrece técnicas que no sólo se usarán para un dibujo o una maqueta, sino para enfrentar diversos problemas de la vida cotidiana.

c) Análisis general de las entrevistas

El alumnado en general no conoce mucho lo que significa el arte, por lo tanto, esta clase se les hace aburrida, muchos de ellos declararon no ser artistas y no comprender por qué son calificados por un trabajo que a ellos no les interesa aprender o no pueden realizar como lo pide el profesor, no relacionan la clase de arte con la vida cotidiana, en su mayoría cree que arte es dibujo y creatividad es invención, no logran unir muy bien los conceptos, esto principalmente muestra poca motivación de los alumnos por esta clase. Ellos piensan que debe ser algo más ameno, lleno de colores y formas y sin restricciones, creen que los profesores los deben dejar hacer libremente, según lo que ellos estén sintiendo.

La profesora indica en este sentido que sería una clase ideal aquella que permitiera la libre expresión, pero que no se puede lograr si no hay una real cultura del arte, desde el comienzo del alumno en el colegio, cree que los jóvenes no conocen prácticamente nada del arte, las herramientas, las técnicas y todo aquello que la rodea e indica que no es la clase la que es aburrida, sino que los jóvenes están desmotivados por que no han alcanzado esta cultura.

Todos coinciden en que creatividad es hacer algo diferente, la mayoría de los alumnos lo asoció a inventar, mientras que la profesora indicó el concepto con experimentación y cambio.

d) Resultados de las encuestas / entrevistas

Análisis cuestionario bajo la de la Escala de Likert.

Clase de Tercero Medio liceo de Ñuñoa

En la pregunta número uno, la moda de los alumnos califica la clase con nota tres, lo que la deja en medio de la tabla con un desempeño regular.

La segunda pregunta, la moda de los alumnos la califican con nota cinco, demostrando que les son agradables las actividades que se realizan en clase.

La moda de los alumnos, en la pregunta tres, califica las instrucciones del profesor con un cinco, lo que significa que son mayoritariamente comprensibles.

Los alumnos califican en su mayor parte con nota cinco a los trabajos que van como tarea, en la pregunta cuatro, entendiéndose que se les hace más fácil el realizarlos en casa.

La moda de los alumnos, entrega la más alta calificación a la pregunta cinco, demostrando interés por la clase.

La mayor parte de los alumnos evalúa con la nota mayor al profesor de arte, en la pregunta seis, demostrando que la clase les parece buena en su mayoría.

Se concluye por lo tanto, que la clase de arte les parece relativamente buena, destacándose la mayor parte de las notas sobre el promedio tres. En lo relativo a las actividades que se realizan en clases, ocurre prácticamente lo mismo, a los alumnos le parecen agradables de realizar, las instrucciones dadas por el profesor también son bien calificadas.

Ocurre un pequeño cambio, subiendo algo las notas más negativas en la pregunta relacionada a los trabajos para la casa, pero mantiene una buena calificación de manera mayoritaria.

El profesor es bien evaluado en su función general.

Taller de Audiovisual liceo de San Miguel

En la pregunta número uno, la moda de los alumnos coloca una nota 5, lo que demuestra que el taller entrega conocimientos y técnicas que son verosímil con el gusto, lenguaje audiovisual y tecnológico con el que buscan comunicarse los jóvenes.

En la pregunta dos, los alumnos evidencian a través de la nota 5 que los trabajos hechos en clases son de su gusto, aprobados en su generalidad.

En la pregunta tres, los alumnos dan una nota 4 a las instrucciones que da el profesor, reflejando que son entendidas por los alumnos, al no poner la nota máxima notamos que las instrucciones dadas dejan espacios a la experimentación y libertad siendo tal vez ambiguas, ya que no son dirigidas ni limitadas bajo parámetros para una nota como son exigidas en los ramos convencionales.

En la pregunta cuatro, cinco y seis, la moda de los alumnos da una nota 5, reflejando una alta aprobación por el Taller Audiovisual, las tareas dadas para la casa o bien puedan realizar fuera del liceo son del agrado de todos y evidencian que a los jóvenes les gusta trabajar grabando o editando fuera del horario del taller, brindando espacio para una creación sin supervisión del profesor.

El taller despierta un alto interés para los alumnos donde se pueden expresar libremente, la aprobación del profesor y su afinidad son demostradas además en la relación que ellos tienen.

A modo de conclusión:

Proposición de estrategias para realizar en la sala de clases en base a las conclusiones obtenidas del estudio.

Si bien los resultados demostraron que si es posible potenciar la creatividad en contextos limitados, estas limitaciones se potencian por el tiempo que se da en clases para obtener estos procesos creativos en los alumnos.

Nos damos cuenta que todas las personas tenemos diferentes técnicas y tiempos para desarrollar un producto artístico “creativo” y “único”. Los tiempos impuestos por la Institución escolar limitan este espacio de creación espontánea y libre, la creatividad no tiene un tiempo definido, es parte de un fluir de ideas, motivaciones y estados de ánimos. Los tiempos para desarrollar proyectos artísticos en los liceos, en espacios de aula convencionales de 2 horas pedagógicas como máximo a la semana, impiden a algunos alumnos alcanzar a desarrollar su creatividad.

Se pueden comenzar a desarrollar proyectos artísticos en el ramo de artes y complementarlos con un Taller Audiovisual u otro de otra rama del arte, así los proyectos que se comienzan en clases se pueden desarrollar y profundizar en un taller luego del horario de clases o bien durante éste. Además los proyectos se pueden plantear a largo plazo en un trabajo realizado durante todo el año.

Otra de las conclusiones del presente estudio, es que la moda de los alumnos apuntan a que la clase de arte y los contenidos les parecen un poco tediosos, ya que no pueden aportar mucho, siendo estas bastantes estructuradas en sus contenidos e instrucciones, es por eso que se deben plantear estrategias que despierten la motivación y el interés de los alumnos por estos ramos artísticos incorporando contenidos y técnicas contemporáneas a ellos, como los nuevos medios de comunicación, el arte actual rupturista y no convencional con nuevas técnicas de la plástica y un amplio referente que brinden la oportunidad de dobles lecturas y

un análisis crítico de la obra. Los contenidos para no hacerlos tediosos deben ser buscados y focalizados por el profesor, investigando e intentando de estar informado de lo que está ocurriendo con los movimientos culturales nacionales e internacionales y también de los que los alumnos puedan pertenecer.

Las clases no deben ser mera reproducciones de obras o estilos, sino que deben tomar estos solo como referentes, para así dar al joven la oportunidad de sumergirse en su universo creativo y poder desarrollar sus capacidades expresivas ilimitadamente y libremente.

Los profesores deben incorporar estrategias expresivas e histriónicas para que sus clases no solo sean un relato expositivo de la historia o de la obra de arte, si no que se envuelva a los jóvenes en un viaje hacia el análisis de la obra, sus detalles y vinculaciones con subtextos que no se limitan meramente a la forma.

También pudimos ver que en el caso del Taller Audiovisual se parte con una mejor predisposición de los alumnos, ya que ellos eligen libremente participar de él, existe motivación e interés previo por este tema en específico, al verse como algo no obligatorio y contemporáneo a ellos. Es por eso que creemos que otra alternativa y estrategia sería que en cada clase de arte o taller se dé la oportunidad al alumno de elegir el producto artístico que quiera crear, eligiendo el soporte que pueden ser audiovisual, fotográfico, plástico, comic, artes escénicas, etc.

Como bien debemos regirnos por el currículum actual que se ha formulado para el ramo de arte, se recomienda lo siguiente:

- Idear un espacio para alentar la producción o creación artística de los alumnos, que incluya técnicas libres y diferentes a las utilizadas comúnmente, puede tratarse de un diario mural donde expresen por medio de pinturas, fotografías, grabados, dibujos u otras formas, o bien blog o soportes web donde se integren los productos audiovisuales subiendo los videos hechos en clases, los reportajes y documentales de

los estudiantes en donde se plasme su pensamiento, descontento o informaciones que deseen hacer llegar a otros miembros de su comunidad, también disertaciones de temas que les sean de interés y que cubran las necesidades artísticas del ramo, ejemplo de ello puede ser comparaciones con obras de arte de todos los tiempos, artistas que les sean llamativos o técnicas que desearan probar, composición de collages que interpreten sentimientos u otros.

- Sería ideal concertar sesiones donde el estudiante pueda apreciar desde un punto de vista personal, una obra de arte y dedicarle a ella el tiempo suficiente para lograr expresar mediante métodos tradicionales como investigación, escritura o pintura sobre la obra vista, sus apreciaciones, para que pueda internarse del mundo artístico y consiga con ello culturizarse al respecto.
- Incentivar en los alumnos el pensamiento crítico que les permita opinar de manera autónoma y reflexiva sobre diferentes temas.

Es importante lograr estimular al alumnado, sin importar el nivel en el que se encuentren, la clase de arte debe ser un momento de alegría e inspiración para cada alumno, incentivar un cambio en ellos, una nueva mirada a la clase, sería el ideal para lograr en ellos una apreciación clara de la importancia de esta.

La sala de clases y los talleres pueden convertirse en iluminación, creatividad y una buena fuente de curiosidad para ellos, que puede ser satisfecha por ellos mismos, siendo bien motivados, capturar su atención entonces será prioridad para lograr una clase llena de alumnos aportando talentos.

Los alumnos deben sentirse importantes dentro del espacio educativo llamado “sala de clases”, ésta debe reestructurarse, tomar una nueva forma, de pertenencia en donde todos puedan participar. Pequeños cambios como ubicar los asientos en forma circular o bien

quitándolos para poder realizar actividades más lúdicas, difuminaran la barrera impuesta por siglos en la educación más tradicional y conservadora, que distancia al alumno del profesor y de entablar relaciones más cercanas entre pares y docentes.

Notamos por las conversaciones con los alumnos y al poner en práctica este tipo de clases más parecidas a los talleres, en que cada alumno toma un rol, trabaja a partir de su gusto, discute, se pone de pie, recoge materiales, prueba y se equivoca al elegirlos, poniendo a prueba su experimentación, dándose las instancias para indagar y buscar el medio de expresión que más le acomode a su voz interna y artística, es que creemos con más convicción que las clases de arte deben ser a partir del goce de la experiencia y la socialización en grupo.

Resultados obtenidos:

Mediante esta investigación hemos encontrado y conceptualizado una idea relacionada con la creatividad motivacional, que reúne una serie de búsquedas y perspectivas ligadas a los procesos educativos. Nos hemos dado cuenta que el factor “motivacional” es relevante y trascendental en la generación de la creatividad, sobre todo en entornos educativos como la sala de clases, en donde se convertiría en la génesis vital del entusiasmo e interés del estudiante por un ramo, materia o contenido pedagógico. Es por esto que pensamos que el material didáctico y los contenidos que el docente debe preparar y entregar a los estudiantes debe satisfacer las necesidades del estudiante, logrando hacerlo participante activo del proceso de enseñanza-aprendizaje y su creación.

A través de aprendizajes significativos para los estudiantes se logró valorar lo motivacional y emocional en la experiencias creativas, que se reflejó en los productos artísticos creados y el ánimo activo de los participantes en la clase (estudiantes-profesor)

Pudimos establecer experiencias creativas y antecedentes cercanos a ciertos aspectos del enfoque de cultura visual, pero no tomado en su totalidad, sino como referencias de aprendizajes significativos e identitarios de los estudiantes y su cultura popular cercana en que se les entregó material didáctico contextualizado, actualizado e innovador, contenidos audiovisuales como un lenguaje de recepción inmediata para los estudiantes, lecturas críticas ante las imágenes, los medios existentes y el discurso sociocultural de éstos y de sus propios trabajos creativos.

En las actividades se profundizaron aspectos sociales, políticos, culturales, éticos y de género, tanto en los medios analizados y usados por el profesor como por los estudiantes, los cuales influenciaron la forma de expresividad utilizada por los alumnos, incorporando aspectos subjetivos y propios en la obra y discurso trabajado, tanto en las clases de arte, como en el taller audiovisual.

Las actividades planteadas para desarrollar los procesos de creación fueron abordadas desde temáticas en común, pero con desarrollo de libre creación poniendo énfasis en la búsqueda personal de significantes y en las propias expectativas a sus proyectos. Estas actividades, desglosadas en las planificaciones y material didáctico, estar determinadas e impulsadas desde la utilización y apropiación de un tema universal como parte de la identidad de los estudiantes y de su entorno.

Al partir de un tema como fue el caso de la Masculinidad y la Familia, predisponemos al estudiante a una experiencia cercana y conocida que es nutrida por elementos nuevos que generan sorpresa y curiosidad, brindando una nueva concepción del tema que es profundizado desde diferentes aristas a las que el estudiante no está acostumbrado o bien no ha reflexionado.

Otra manera que propició el aprendizaje creativo y motivacional estuvo de la mano con la libertad que tuvieron para la elección de los medios para abordar sus proyectos, de esta forma sintieron que estaban creando una obra propia, parte de su discurso identitario,

personal y grupal. El hacerse responsables del contenido y la forma de la obra, transformo la experiencia educativa en clases en una experiencia fuera de ésta, propia y de carácter autoral.

Estas actividades concluyeron con la reflexión y critica sobre la propia obra, trascendiendo así el objetivo de crear simplemente un producto artístico, llevando el resultado a la creación de ideas dentro de un proceso integral.

Ejemplos de experiencias creativas motivacionales en los resultados de los estudiantes:

Dentro del contexto de la clase de Artes Visuales de Tercero medio, se destacan dos casos en donde el proceso creativo fue llevado a la práctica por los estudiantes e impulsado pedagógicamente por medio de una cuidadosa planificación y por la creación de un sólido material didáctico entre otras cosas, por parte de la profesora practicante.

Alumna1: como antecedente a este caso pudimos observar en clases anteriores la dificultad de esta alumna para desenvolverse en el área del dibujo, expresando su dificultad e insatisfacción al momento de plasmar sus ideas por medio de ese lenguaje visual. Por el contrario en la unidad realizada dentro de la práctica pedagógica, esta alumna pudo sacar al máximo su potencial, sorprendiéndose ella misma de sus logros. Por medio de ejemplos visuales precisos, del planteamiento de un tema común para toda la clase (“Familia, paternidad e individuo”) y de la posibilidad abordar la actividad desde el medio visual a elección personal. Esta alumna decide elaborar una “Capsula del tiempo” asumiendo la misión de recolectar fotografías y objetos pertenecientes a la historia familiar de su familia (cartas, mechón de cabello, figurita de juguete, etc.) con una estética vinculada a lo “vintage” (en el material didáctico se les enseñó a los estudiantes algunas de las estéticas más fácilmente reconocibles dentro de la sociedad) dentro de una caja forrada con la estética ya mencionada, con cartas entintas de té y escritas caligráficamente por ella misma.

Alumno2: dentro de las observaciones previas a la unidad elaborada, pudimos testimoniar que la profesora de la clase de Artes Visuales señala a uno de los alumnos como flojo, dando a entender que no es muy participativo ni interesado en el ramo. Luego de eso se realizó un acercamiento al estudiante por parte de la profesora practicante, constatando que si bien el alumno no ponía mucha atención a las indicaciones de la clase, él se encontraba realizando un dibujo tipo grafiti (y hasta consulto acerca de cómo mejorar sus dibujos) por lo que era muy probable que el medio de las artes visuales le generara un gran interés. Sin cohibir ni

reprender su actividad, se le corrigió su trabajo para que mejorara ciertas fallas, también se le prestó material relacionado al grafiti, autores, técnicas, etc. Luego este mismo alumno se unió con otros compañeros más para realizar un gran proyecto que consistía en un mural y grafiti, que planteaba su mirada sobre el tema dado. El estudiante participó activamente en la idea del proyecto, la creación del boceto, las correcciones y el desarrollo del mural lo que se evidenció en las fotografías del proceso de creación y pintura presentadas como material anexo a su proyecto.

En el contexto del Taller audiovisual pudimos observar distintas instancias en donde se desarrollaron procesos creativos, integradores y significativos para los estudiantes; tomamos como ejemplo el día de presentación de los trabajos audiovisuales en el auditorium del Liceo, en donde los jóvenes previa presentación y exhibición de sus trabajos manifestaron apoyo entre ellos, felicitándose, dándose las manos y brindándose energías para tener éxito en la exhibición de su obra. Los compañeros y comunidad del liceo fueron respetuosos con el trabajo de los jóvenes, realizando preguntas y demostrando interés por los cortometrajes y el proceso creativo, aplaudieron al finalizar la exhibición y luego del diálogo con los autores y el público.

Luego de finalizar el taller y ya no tener un relación laboral y presencial en el Liceo, se ha mantenido el contacto con algunos alumnos del taller, manifestándose por uno de ellos el interés de seguir estudios universitarios en la carrera de Comunicación Audiovisual y el resto de los alumnos continúan con un interés por el cine y su análisis crítico. Como vemos el proceso pedagógico fue transversal y extraescolar, incorporándose los conocimientos adquiridos en clases en la manera de disfrutar el arte y su comportamiento sociocultural.

Tabla de estrategias, soluciones y resultados a problemáticas del proceso creativo en el aula:

Problematización	Generar Soluciones	Resultados obtenidos
Detectar problemas y fallos en el conocimiento	Adoptar una actitud Lúdica, receptiva y abierta incorporando nuevo conocimiento y material visual	Incorporación de nuevos conocimientos y experiencias pedagógicas actualizadas
Cuestionarse las normas, los contenidos de la cultura y los supuestos básicos entregados por los medios socioculturales.	Buscar soluciones al Problema mediante un vínculo entre el banco de datos visuales que cada cual posee, el entorno entrega (cultura visual, popular, historia de arte, historia personal) y los conocimientos que son entregados por el profesor	Apropiación de los conocimientos adquiridos en clases con la propia experiencia personal.
Forma de los contenidos desactualizados, sin identidad. Problemas al percibir nuevas formas	Entregar variedad en las formas de arte y cultura visual, contextualizadas, actuales, evidenciar variedad de puntos de vistas del artista y su libertar creadora.	Crecimiento en el espectro de la cultura visual, desarrollo de nuevos lenguajes y punto de vista del autor.
Proyectos creativos sin vinculación personal y desmotivación por los procesos y resultados	Apertura a diferentes soportes y medios de creación a elección personal, pero vinculados por una temática común	Valoración de la propia obra motivación y compromiso en el desarrollo del proyecto. Materialización de una obra significativa para el alumno.
Falta de reflexión, comunicación y análisis crítico de la propia obra	Crear instancias de diálogo durante el proceso creativo,	Creación de ideas propias y colectivas que dieron por

y el proceso creativo	instar, no obligar a expresar en público (a sus compañeros) sus ideas, dudas e imaginarios. Criticar constantemente la obra, respetar los procesos creativos propios y del otro. Reinterpretar los códigos y la obra.	resultado, además de productos artísticos creativos e identitarios, experiencias de vida y desarrollo integral del individuo.
-----------------------	---	---

RESULTADOS

Encuesta final: Clase de Artes Visuales – Taller Audiovisual

Encuesta Relativa a la clase de Artes Visuales/ Taller Audiovisual				
Esta encuesta se realiza a 36 alumnos y se les pide que respondan de manera sincera y tranquila ya que la encuesta es de carácter anónimo.				
Indique que nota pondría a las siguientes preguntas, marcando con una X la casilla correspondiente a ella, la escala va de 1 a 5.				
1.- ¿Mediante la unidad pudiste comprender de que se trata la creatividad y como se puede acceder a esta?				
1	2	3	4	5
2.- ¿Consideras que lo visto durante la unidad apporto significativamente a				

tu desarrollo creativo?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3.- ¿El material visual y didáctico entregado en esta unidad fue innovador e interesante?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4.- ¿Crees que las actividades realizadas en las clases ayudaron a desarrollar tu creatividad?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

5.- ¿Consideras que tu trabajo realizado en esta unidad te dejó satisfecho a nivel de creatividad y resultados?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6.- ¿Consideras que el trabajo de tus compañeros realizado en esta unidad tuvo un buen nivel creativo y de resultados?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7.- ¿Consideras que todo lo visto durante la unidad fue esencial y determinante para motivarte creativamente?

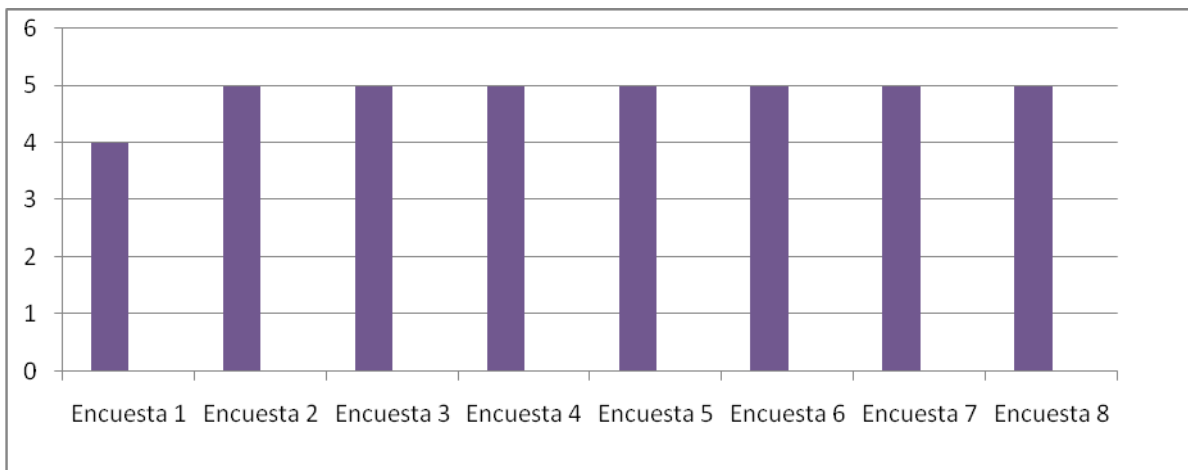
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8.- ¿Crees que mediante el proceso de esta unidad hubo un aporte en tu capacidad de reflexionar e incorporar ideas innovadoras?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Muchas gracias

Gráfico de análisis (Encuesta final: Clase de Artes Visuales – Taller Audiovisual)



Conclusiones de las últimas encuestas

Vemos reflejado por las puntuaciones de los alumnos, de las clases de Artes Visuales y Taller Audiovisual, una fuerte aprobación por el contenido y desarrollo creativo de las clases.

Se evidencia en los resultados que entregan los alumnos que el proceso educativo se convirtió en una experiencia artística que innovo en sus metodologías, incorporando elementos innovadores e inclusivos, aportando en el desarrollo y las potencialidades creativas de estos jóvenes.

La comprensión de la creatividad, implícita en los contenidos pedagógicos, fue adquirida de una manera natural por los alumnos, quienes creaban obras artísticas sin estar conscientes del proceso creativo, ya que fluía de una manera autentica e inconsciente por parte de ellos. Jamás se preguntaron si lo que estaban realizando era creativo o no, lo que se ve reflejado en las respuestas que entregaron en la pregunta N° 1, que se refiere a la comprensión que de la creatividad y su manera de acceder a ella. Ellos piensan que se accedió de forma natural, ya que el espacio para crear se dio más libre, lo cual los motivo para confeccionar y dar forma a una obra propia.

BIBLIOGRAFÍA

ART NOW.Editorial Taschen

ART TO DAY.Editorial Paidon

Espigadoras de la cultura visual: otra narrativa para la educación de las artes visuales.

Fernando Hernández, Barcelona 2007

Educación Artística en la Modernidad en *La educación artística desde el siglo XX hasta nuestros días*, Pilar Diez del Corral

José Luis Brea, *Los estudios visuales: por una epistemología de la visualidad*

Henry A. Giroux, *Jóvenes, diferencia y educación postmoderna*, en *Nuevas perspectivas críticas en educación*, Paidós Educador, 1994, Barcelona.

Fernando Hernández (2007) "Espigadores de la cultura visual", Octaedro

Paulo Freire (1970)"La pedagogía del oprimido", Siglo Veintiuno Editores, España (1995)

A 1 |HALLMAN, Ralph. (1976): "Condiciones necesarias y suficientes de la creatividad".
En: Implicaciones educativas de la creatividad. CURTIS, J. (et al.). Salamanca, Editorial Anaya.

Matilde Obradores Barba. *Creatividad y generación de ideas, estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*.Valencia, 2007.

Linkografía

Revista Digital Universitaria, Creatividad: definiciones, antecedentes y aportaciones. María Teresa Esquivias Serrano (http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)

MikeBal (2000) conferencia sobre libro “Narratology: An Introduction to the Theory of Narrative”

http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=106

Jesús Martín-Barbero (2000) “La globalización en clave cultural: una mirada latinoamericana”

http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/martin_barbero3.pdf

Mike Bal (2003) conferencia sobre libro “Narratology: An Introduction to the Theory of Narrative”

http://ayp.unia.es/index.php?option=com_content&task=view&id=106

Mirzoeff, Nicholas (2003) Una introducción a la cultura visual, Paidós Ibérica, Barcelona.
soygemela.files.wordpress.com/2009/.../que-es-la-cultura-visual.doc

Blog Creatividad, Alfonso Paredes Aguirre, 2005 –

2012, <http://petra.upeu.edu.pe/creatividad/creatividad.htm>

Definición de, definición de creatividad, <http://definicion.de/creatividad/>

DIEZ, P. Educación del Arte en la Posmodernidad en La educación artística desde el siglo XX hasta nuestros días., Educación Artística, lugar de vecindad para el desarrollo humano,
http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/7195/Educaci%C3%B3n_D%C3%ADez

[_PULSO_2009.pdf?sequence=1](#)

DIAZ, M.D. et alt. (1980): *La creatividad en la EGB*. Madrid, Marova. Extraído de DIEZ, P., Educación artística, lugar de vecindad para el desarrollo humano,

http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/7195/Educaci%C3%B3n_D%C3%A9z_PULSO_2009.pdf?sequence=1

Educarchile (2005) Arte en la Sala de Clases. Escritorio docentes.

<http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=93621>

Gestiopolis.com, La creatividad en la Educación, Ingeniero Carlos Mora Venegas, 2006, La creatividad en la educación, <http://www.gestiopolis.com/canales7/emp/como-desarrollar-la-creatividad-para-la-competitividad.htm>

Nidia Giorgis de Orozco, LA CREATIVIDAD EN EL AULA Facultad de Ingeniería - Universidad Rafael Landívar Boletín Electrónico No. 07

http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL_07_BAS02.pdf

Matos, D. (2009) Como desarrollar la creatividad artística.

<http://www.monografias.com/trabajos55/creatividad-en-arte/creatividad-en-arte3.shtml>

Sapere aude, blog de filosofía 2008,

<http://pochicasta.files.wordpress.com/2008/11/entrevista.pdf>