

El dibujo y el relato fantástico como medio para fortalecer los procesos creativos

Paula Andrea Bermúdez Orozco

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Visuales

Trabajo de grado

Bogotá 2018

Dedicado a


A mi mamá y mi abuela por ser grandes ejemplos a seguir, gracias a ellas, sus consejos y su amor inmenso voy cumpliendo mis sueños.

A mi papá, que a pesar de no estar con nosotros nos dejó sus grandes enseñanzas.

A mi compañero por su apoyo incondicional, por su paciencia y por ser mi guía durante este proceso.

Agradecimientos

Agradezco a los docentes de la Licenciatura en Artes Visuales, compañeros y amigos que me acompañaron durante mi formación como docente, aprendí de todos y cada uno de ellos.

 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <small>Escuela de Pedagogía</small>	FORMATO	
	RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE	
Código: FOR020GIB	Versión: 01	
Fecha de Aprobación: 10-10-2012	Página 3 de 3	

1. Información General	
Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional
Título del documento	El dibujo y el relato fantástico como medio para fortalecer los procesos creativos
Autor(es)	Bermúdez Orozco, Paula Andrea
Director	Rodríguez, Laura; Romero, Diego
Publicación	Bogotá, Universidad Pedagógica Nacional, 2018. 83 p.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	DIBUJO, RELATO FANTÁSTICO, CREATIVIDAD, IMAGINACIÓN, FANTASÍA, INTERDISCIPLINARIEDAD
2. Descripción	
<p>El presente trabajo de grado da cuenta de la investigación realizada en el colegio Distrital Rodolfo Llinás con los 61 estudiantes de los grados 502 y 503, tiene como objetivo fortalecer el proceso creativo de los estudiantes a través de una secuencia didáctica cuyas actividades están enfocadas en el dibujo, el relato fantástico, la imaginación y la fantasía con el propósito formativo de desarrollar la creatividad, lo anterior teniendo como estrategia la investigación acción educativa. A la hora de hablar de los procesos creativos, son fundamentales la imaginación y la fantasía. La imaginación apoyada en experiencias y recuerdos previos es la base de dichos procesos, por su parte, la fantasía rompe las fronteras de la imaginación yendo más allá de dichas experiencias dando paso a la actividad creadora. A partir de la aplicación de la secuencia didáctica en efecto se pudo observar por medio de los resultados que los estudiantes lograron avances significativos a la hora de dibujar y escribir, obteniendo resultados más detallados, mejor elaborados y coherentes.</p>	

3. Fuentes

- Bachelard, G. (1994). *El aire y los sueños. Ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica
- Barco, J.; Carrillo, M.; Carrillo, M. A. (2015). *Entre líneas, trazos y visiones: modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional
- Cuadros, R. (2016). *La impureza: destino del arte contemporáneo y fuente de la interdisciplinariedad en su praxis y en su enseñanza*. Inédito
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Argentina: Paidós
- Guevara, C. (2015). La realidad a la fantasía: apuntes para una poética de la enseñanza de la literatura. En: *Enseñanza de la literatura: Perspectivas contemporáneas*. Colombia. Fondo Editorial Universidad Distrital Francisco José De Caldas
- Martínez, M. (1998). *La investigación cualitativa etnográfica en educación: manual teórico-práctico*. México D.F., México: Editorial Trillas S.A.
- [Rodari, G. \(1983\). *Gramática de la fantasía*. Barcelona, España: Editorial Argos Vergara, S. A.](#)
- Rodríguez, M. (2006). *Manual de creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo*. México D.F., México: Editorial Trillas, S. A.
- [Todorov, T. \(1981\). *Introducción a la literatura Fantástica*. México, México D.F.: Premia editora de libros s.a.](#)
- [Vygotsky, L. \(1982\). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid, España: Akal](#)

4. Contenidos

En el presente trabajo se abordan la imaginación y la fantasía como capacidades fundamentales en el fortalecimiento de los procesos creativos que, a menudo, se ven afectados por diversos factores, como por ejemplo la influencia de los medios masivos de comunicación que a diario proporcionan un sin número de imágenes e información en general, que en muchos casos, no tenemos el tiempo ni el espacio adecuado de analizar y así, poder realizar diferentes lecturas de la misma. Se busca que a través de una propuesta interdisciplinar y de una secuencia didáctica enfocada en el dibujo, la escritura y la lectura los estudiantes puedan fortalecer sus procesos creativos y así desenvolverse mejor en el ámbito laboral y académico.

5. Metodología

La metodología empleada en el presente trabajo es la investigación cualitativa, así mismo, su enfoque es Investigación Acción Educativa es un área presente en el desarrollo de este proyecto, ya que ésta se propone investigar acerca de un problema previamente identificado dentro del aula y de tal manera darle una solución al mismo proponiendo una serie de estrategias que permitan que el proceso tenga un carácter crítico y pueda ayudar a la formación de quienes hacen parte de él, y para esto es necesario que todas las partes involucradas (el investigador tanto como el sujeto investigado) participen activamente desde el planteamiento del problema, la recolección de los datos y el análisis de los mismos. Para la recolección de los datos se dio uso al diario de campo, y para el análisis de lo realizado por los estudiantes se tuvieron presentes las categorías de la creatividad y mediaciones pedagógicas, donde además pude analizar mi práctica como docente y los aciertos y desaciertos que iban surgiendo.

6. Conclusiones

Del presente trabajo de investigación se puede concluir que, como futuros licenciados en artes visuales, podemos proponer desde nuestros saberes proyectos interdisciplinarios en las aulas que permitan que las artes dejen de ser vistas solamente como una herramienta de enseñanza de otros saberes y en cambio, se las vea como una disciplina más, que pueda trabajar de la mano con otras, a partir de enfoques en común.

Factores como: un espacio adecuado, el tiempo suficiente, la adecuada planeación de las sesiones y los materiales utilizados durante ésta, son primordiales en el desarrollo de los procesos creativos.

Además, la creatividad, la imaginación y la fantasía son capacidades importantes para el ser humano porque a pesar de estar casi siempre asociadas con las artes, éstas son fundamentales en muchos campos como lo profesional o social, donde la creatividad permite que el ser humano se desenvuelva más fácilmente y por consiguiente tengan una satisfacción personal al tener la capacidad de proponer desde la creatividad, bien sea una solución a un problema, la generación de una idea o producto original.


Elaborado por:	Bermúdez Orozco, Paula Andrea		
Revisado por:	Rodríguez, Laura; Romero, Diego 		
Fecha de elaboración del Resumen:	23	04	2018

Tabla de contenido

Introducción.....	7
Problema	9
Pregunta problema	10
Objetivos	11
Objetivo general.....	11
Objetivos específicos	11
Justificación	11
Estado del arte.....	13
Marco teórico	16
La creatividad.....	16
La educación artística.....	18
La creatividad en la educación.	20
Interdisciplinariedad.....	21
Imaginación.....	23
La fantasía.....	27
Lo fantástico en la literatura.	28
Diseño metodológico	33
Estrategias para la recolección de datos.....	35
Resultados de investigación.....	38
Creatividad	38
Lo visual y lo literario.	39
Mediaciones Pedagógicas	74
Matriz categorial.....	77
Conclusiones	93
Bibliografía	100
Anexos.....	101

Introducción

El presente trabajo de grado da cuenta de la investigación realizada en el colegio Distrital Rodolfo Llinás con los 61 estudiantes de los grados 502 y 503 los cuales se encontraban entre los 9 y 11 años de edad, tiene como objetivo fortalecer el proceso creativo¹ de los estudiantes a través de una secuencia didáctica cuyas actividades están enfocadas en el dibujo, el relato fantástico, la imaginación y la fantasía con el propósito formativo de desarrollar la creatividad, lo anterior teniendo como estrategia la investigación acción educativa. Este proyecto surge a partir de la práctica pedagógica iniciada en el año 2016 en la Escuela Normal Superior Distrital María Montessori (ENSDMM) con estudiantes de grado tercero, cuarto y quinto, es allí donde surge mi interés por realizar una propuesta interdisciplinar en torno al dibujo desde lo visual, a la escritura y la lectura desde lo literario. En estos primeros encuentros tanto en la ENSDMM como en el Colegio Rodolfo Llinás, pude evidenciar que lo planeado en la clase de artes por los docentes de las instituciones no fortalecía los procesos creativos de los estudiantes, generando que, muchas veces, al desarrollar las actividades propuestas el resultado final fueran copias simplistas de lo visto por los estudiantes en diferentes medios masivos de comunicación. Con la implementación de la secuencia didáctica se pudieron ver reflejados avances notorios en cuanto a un aumento de interés por parte de los estudiantes hacia las artes visuales y literarias que se reflejaba a la hora de llevar a cabo las actividades no solo por una calificación, la realización de dibujos más detallados, escritos más coherentes, extensos y alejados de una copia simple de cosas que han conocido previamente, la generación de

¹ Entiéndase *proceso creativo* como una serie de factores, bien sea pensamientos o acciones que permiten y favorecen en el ser humano la generación de nuevas ideas.

relaciones entre diferentes elementos y la vinculación de componentes de sus contextos con sus creaciones.

A la hora de hablar de los procesos creativos son fundamentales la imaginación y la fantasía, es por esto que son los dos elementos esenciales de este proyecto, debido a que, a grandes rasgos, la imaginación apoyada en experiencias y recuerdos previos es la base de dichos procesos, por su parte, la fantasía rompe las fronteras de la imaginación yendo más allá de dichas experiencias dando paso a la actividad creadora. Los límites de la imaginación están dados por la recreación de situaciones ya existentes o vividas al igual que el uso de elementos reales, mientras que la fantasía se sirve de estos elementos con los que trabaja la imaginación pero hace posible que el ser humano pueda crear cosas y situaciones que van más allá de lo real o lo lógico.

Ahora bien, la creatividad es un tema primordial en la educación artística visual porque el desarrollo de esta capacidad —aunque puede definirse desde otras perspectivas²— posibilita que los estudiantes y, el ser humano en general, se desenvuelvan con mayor facilidad en diferentes ámbitos de la vida cotidiana, es por esto que como docentes debemos apoyar la formación de los estudiantes y generar oportunidades que fortalezcan los procesos que permiten que el ser humano piense más allá de una representación simplista y se sienta con la capacidad de innovar, proponer, solucionar, transformar, etc., generando en él una satisfacción personal. De igual manera, me parece primordial que las artes visuales dejen de ser vistas como una herramienta usada para la enseñanza de diferentes conocimientos, es por esto que hago una propuesta interdisciplinar que da cuenta

² Véase capítulo sobre creatividad.

que las artes visuales, que también son una disciplina, pueden trabajar de la mano con diferentes áreas del conocimiento.

Problema

Para este proyecto de grado, el problema reside en la poca creatividad que se presenta en muchos de los estudiantes de quinto de primaria del Colegio Rodolfo Llinás de la jornada mañana, generando dificultades en el momento de proponer ideas originales, que permitan procesos de creación auténticos en la elaboración de relato fantástico y dibujo que, además de ayudar en su formación académica, brinde nuevas y diferentes formas de expresión.

De acuerdo con lo anterior, y teniendo en cuenta las actividades que he propuesto, se puede percibir que en muchas ocasiones los estudiantes, presentan dificultad a la hora de escribir o realizar una obra plástica desde cero, y cuando lo hacen realizan copias de imágenes o escritos ya existentes, esto demuestra la influencia que ejercen sobre sus procesos de creación los medios masivos de comunicación y, en muchas ocasiones, un indebido o escaso acompañamiento por parte de padres de familia y profesores, lo que a su vez impide que puedan realizar diferentes lecturas o análisis, generando dificultades en sus procesos. Además, las clases de artes plásticas en el colegio³ han estado dedicadas al dibujo de modelos dados previamente por el profesor que buscan el desarrollo de la motricidad fina y, además, la realización de manualidades, dejando de lado la posibilidad de realizar actividades que fomenten la imaginación y la fantasía para fortalecer la creatividad en dichos procesos.

³ Colegio Rodolfo Llinás Institución Educativa Distrital, ubicado en Bogotá en la localidad de Engativá.

A este problema se pueden atribuir inconvenientes que podrían ir creciendo y afectarán, no solo su formación académica, sino su adecuado desenvolvimiento laboral y su proceso personal porque la creatividad es una facultad que en dichos ámbitos es de gran utilidad para la proposición de ideas, la resolución de problemas y un mejor desenvolvimiento en diferentes contextos y situaciones que se puedan presentar en la vida, por ello no se trata sólo de la realización de un producto final, sino de promover que los estudiantes desarrollen proyectos donde la fantasía, la imaginación y por consiguiente la creatividad estén en constante exploración. Por lo tanto, es necesario tener en cuenta algunos aspectos importantes de la imaginación, ésta posibilita al ser humano prever los medios para lograr algo que se proponga, y así mismo le da al sujeto la sensación de poder lograrlo, el convencimiento de estar en la capacidad de hacerlo si así lo desea, como lo menciona

Ricoeur:

[...] en lo imaginario ensayo mi poder de hacer, tomo la medida del *yo puedo*. Solo me imputo a mí mismo mi propio poder, en tanto soy el agente de mi propia acción, al describírmela con los rasgos de variaciones imaginativas sobre el tema del *yo podría*, incluso de *yo hubiera podido de otra manera, si hubiera querido*.

(2010, p. 207)

Pregunta problema

¿Cómo fomentar la imaginación y la fantasía para el proceso de creación de relato fantástico y dibujo en los niños de 502 y 503 del colegio Rodolfo Llinás I.E.D de la jornada mañana?

Objetivos

Objetivo general

Fomentar la imaginación y la fantasía para el proceso de creación de relato fantástico y dibujo en los niños de 502 y 503 del Colegio Rodolfo Linás I.E.D de la jornada mañana.

Objetivos específicos

- Identificar qué factores contribuyen o no al desarrollo creativo de los estudiantes.
- Diseñar una secuencia didáctica en torno a la escritura y el dibujo para fomentar la fantasía y la imaginación y, así mismo, fortalecer el proceso creativo.
- Evaluar los resultados obtenidos durante el proceso de creación textual y de dibujo en relación a la creatividad.

Justificación

La creatividad es una facultad natural en el ser humano, que es importante estimular en los estudiantes, porque a través de ésta, los procesos cognitivos se integran para lograr la generación de una idea o un pensamiento nuevo que pueden ayudar no sólo a la solución de problemas personales, sino también a generar resultados innovadores para la resolución de inconvenientes que afectan a la sociedad en general, ya que es gracias a las soluciones, propuestas e ideas creativas que a lo largo de la historia, la humanidad ha logrado sortear

distintos obstáculos teniendo como resultado los avances que existen hoy en día, que van de la rueda y los vehículos modernos, a la imprenta y los medios digitales de comunicación.

Por otro lado, los procesos creativos artísticos —en este caso, literarios y plásticos—, pueden lograr que el estudiante indague en nuevos campos que le permitan salir de su zona de confort generando una liberación emocional que contribuya a un bienestar personal.

En la actualidad, vivimos en una sociedad donde las nuevas tecnologías llegan a nosotros apresuradamente, sin darnos, muchas veces, el tiempo y el espacio de analizar críticamente todo tipo de información, sea visual, escrita o sonora, llega a través de medios masivos de comunicación que están presentes con gran facilidad en nuestro día a día gracias a estas tecnologías. Debido a esto, en muchos casos, el desarrollo de los procesos creativos se ve afectado ya que la saturación de información a la que estamos expuestos hace que se presente una limitación de la imaginación y a su vez de la fantasía, que hace pensar que todo está creado y que nuestras ideas no son originales.

De acuerdo con lo anterior, lo ideal sería que en la escuela se propicien experiencias significativas, ya que es por la acumulación de experiencias que comienza la imaginación, y de acuerdo a qué tan enriquecedora sea la experiencia, así mismo será la imaginación (Vygotsky, 1982). Del mismo modo es importante tener presente que la fantasía al igual que los sentidos como, el pensamiento crítico, la ciencia, entre otros, son medios para conocer la realidad, (Rodari, 1983) y que ésta implica la superación de los referentes cotidianos y, a su vez, la superación de la imaginación.

En el caso particular de los estudiantes de 502 y 503 del Colegio Rodolfo Linás I.E.D, este proyecto se relaciona con los conocimientos previos adquiridos por los estudiantes acerca de la literatura y de las artes visuales, y pretende a partir de éstos, proponer una serie de

actividades relacionadas con la creación, que pretenden fomentar el interés por la creación artística plástica, la escritura y la lectura, el desarrollo de la imaginación, la fantasía y la creatividad, que le serán útiles al estudiante no sólo en los ámbitos académicos y laborales sino también en el ámbito personal.

Estado del arte

El presente trabajo de investigación se desarrolló en torno a la Creatividad y la importancia de fomentar dicha capacidad a través de la Fantasía y la Imaginación, por tal motivo, teniendo estos conceptos como eje de la investigación, consulté investigaciones previas relacionadas con estos temas. De acuerdo a la pertinencia se referencian los siguientes documentos:

En su tesis de pregrado, *El cuento como acto creativo*, Yeraldin Natalia Quijano Granados (2013), propone que una compilación de cuentos de su autoría, producto de su práctica pedagógica, funcione como una herramienta para que sus compañeros de la Licenciatura en Recreación de la Universidad Pedagógica Nacional, tengan en cuenta la creatividad en su quehacer docente y se sirvan de los sueños, la imaginación y la fantasía para desarrollar su propia capacidad creativa. Su objetivo final además de contribuir a la ruptura de paradigmas culturales, es lograr que se tenga en cuenta la creatividad en los diferentes espacios académicos de su facultad.

Con respecto a la tesis de pregrado de Luisa María Rojas Orozco (2017) pude identificar que su interés por la creatividad apuntaba a desarrollar la creatividad literaria en las

estudiantes de 307 de la I.E.D. Mercedes Nariño, en vista de que al realizar una prueba diagnóstica identificó falencias en los procesos escriturales y creativos. Por este motivo, recurrió a la implementación de una revista literaria que permitía despertar el interés de dichas estudiantes por la escritura y el proceso creativo.

Por otra parte, en su tesis de especialización en educación, Laura Viviana Lancheros Isaza (2013) propone un proyecto de aula titulado *La exploración en las artes plásticas como medio para motivar el desarrollo de la creatividad*, con el que busca, a partir de la enseñanza de diferentes técnicas y teorías artísticas, “generar espacios de observación, percepción y reconocimiento de los individuos” (p. 5) a partir de los cuales se logre plasmar plásticamente y de forma creativa lo percibido e interpretado.

En el artículo titulado *En busca de las nuevas ideas: mediación de la creatividad desde la perspectiva cognitiva* (2014) escrito por Joselín Acosta Gutiérrez, Julia Margarita Barco Rodríguez, Rosa Tulia Castañeda Rodríguez, los autores reflexionan acerca de la creatividad y como ésta, siendo una capacidad humana, puede desarrollarse si hay un entorno adecuado para este propósito, todo esto teniendo en cuenta la cognición creativa la cual comprende la creatividad más allá de la genialidad o la inspiración.

Por último, con respecto al artículo *Educación y entorno en la infancia. Ingredientes clave en el desarrollo del pensamiento creativo* (2016), escrito por Cecilia Serrano Martínez parte de reconocer la importancia que tiene el desarrollo de la creatividad desde la infancia y las implicaciones de esta en el futuro profesional de los niños, teniendo en cuenta los factores por los que se vieron influenciados en su niñez como el entorno en el que se desarrollaron, las relaciones con su familia, amigos, compañeros, etcétera.

De lo anterior se concluye que se han realizado procesos que buscan fomentar la creatividad en diferentes disciplinas o áreas del conocimiento no solo para las artes visuales, además se busca reconocer el valor que tiene la creatividad, los procesos creativos en el ser humano, así como la importancia que tiene el acompañamiento de la escuela desde la primera infancia en dichos procesos. Si bien se ha trabajado en torno a la creatividad desde diferentes áreas, como lo menciono anteriormente, en los proyectos realizados no ha sido muy recurrente que se piense de manera interdisciplinar, es decir, se busca fortalecer los procesos creativos desde y para un área específica, en esta medida mi trabajo de grado se justifica por la escasa investigación respecto a la posibilidad que hay de proponer proyectos donde trabajen disciplinas, áreas, o expresiones artísticas, no solo visuales o plásticas, de la mano, brindando un acompañamiento más completo a tan importantes procesos.

Marco teórico

La creatividad

A lo largo de los años, un gran número de autores han estudiado e incluido en sus trabajos investigativos el término de *creatividad*, proporcionando diferentes definiciones de dicho vocablo. Debido a esto, se ha entendido la creatividad como aptitud, cualidad, capacidad, habilidad, facultad, proceso, entre otros. Teniendo en cuenta esto y la complejidad del concepto es difícil tener una única explicación para éste.

Partiendo de lo dicho anteriormente tuve en cuenta lo propuesto por algunos autores para realizar una aproximación a la creatividad. Vygotsky, por ejemplo, plantea que el cerebro es capaz de combinar diferentes aspectos de la realidad para posteriormente crear nuevos conceptos, ideas, objetos, etcétera, que ayudarán a la construcción de la fantasía. Propuso como elementos importantes para el proceso creativo que se desarrolla posteriormente en los sujetos la asociación y disociación; la primera entendida como la conformación de un “todo” por parte de las impresiones percibidas, y por otro lado, la disociación es el momento en el que se dividen las partes de ese “todo” mediante la comparación; algunas partes se conservan y otras son olvidadas. (Vygotsky, 1982).

Anteriormente, a las personas creativas se les llamaba genios, sabios, inventores e incluso los consideraban hombres inspirados por los dioses. Hoy en día, el término creatividad es muy conocido y lo relacionamos con originalidad, novedad, transformación e ingenio.

Entendiendo la creatividad como una cualidad y capacidad humana de producir cosas (en su sentido más amplio) nuevas y valiosas y al ser ésta un fenómeno psicológico, se debe

estudiar desde los sujetos y desde sus ideas, concepciones e individualidades, entendiendo cada proceso y su resultado como único así se asemeje al de otro sujeto (Rodríguez Estrada, 2006).

La creatividad no sólo se ha relacionado con la creación artística, este proceso cognitivo es también muy importante en diferentes áreas, es por esto que el psicólogo Robert Sternberg realizó en 1985 una investigación para intentar determinar las teorías implícitas sobre creatividad, inteligencia y sabiduría, donde participaron personas del común, filósofos, físicos, artistas y empresarios y, a partir de allí, definió al creativo con ocho componentes: persona capaz de ver las cosas de manera nueva, integrado e intelectual, gusto estético e imaginación, habilidad para tomar decisiones, perspicacia (agudeza de percepción y comprensión), fuerza para el logro, curiosidad e intuición.

A propósito de esto último y, en general, de lo postulado por los otros autores, considero que efectivamente la creatividad es una capacidad que se puede fortalecer desde el enfoque metodológico que se da en la escuela, el cual debe tener como interés formar sujetos con pensamientos divergentes, propositivos, críticos, curiosos etc., sin embargo, pienso que debido a la complejidad de esta capacidad, para lograr que los procesos creativos del sujeto se desarrollen satisfactoriamente y así pueda considerarse que una persona es creativa, se requiere de dedicación, paciencia e interés y, sobre todo, tener como ejes centrales de lo propuesto en el aula de clase, no sólo a la creatividad, sino también a la imaginación y a la fantasía. Por otro lado, concibo que a pesar de que se han propuesto ciertas características pertenecientes a las personas creativas, los sujetos no deben poseer en su totalidad dichas características para considerarse, en efecto, creativas, debido a que las capacidades e

intereses de los sujetos son diferentes y por ende los resultados de los procesos creativos siempre van a variar.

La educación artística

En lo que respecta al aspecto educativo, mencionaré la primera de tres definiciones presentes en el documento *Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*, en vista de que considero es pertinente para este proyecto:

La Educación Artística es el campo de conocimiento, prácticas y emprendimiento que busca potenciar y desarrollar la sensibilidad, la experiencia estética, el pensamiento creativo y la expresión simbólica, a partir de manifestaciones materiales e inmateriales en contextos interculturales que se expresan desde lo sonoro, lo visual, lo corporal y lo literario, teniendo presentes nuestros modos de relacionarnos con el arte, la cultura y el patrimonio. (Plan Nacional de educación artística, 2007) ⁴

Los principales elementos que considero relevantes, en vista de que se relacionan con los objetivos y los resultados obtenidos son los medios de expresión visual y literaria debido a la implementación de la lectura, la escritura y el dibujo como ejes de trabajo enfocados al fortalecimiento de los procesos creativos.

De igual manera, la segunda definición presentada en el mismo documento es pertinente, porque en los resultados obtenidos pude encontrar que los niños a través de sus dibujos y

⁴ Definición de Educación Artística y Cultural divulgada por el Plan Nacional de Educación Artística, en virtud del Convenio 455 celebrado entre los ministerios de Cultura y de Educación de Colombia, en el marco del Congreso Regional de Formación Artística y Cultural para la región de América Latina y el Caribe. Medellín, 9 de agosto de 2007.

escritos manifestaban implícitamente elementos de su vida personal (situaciones, personas, gustos, disgustos, anhelos, etc.) como lo propone el Ministerio de Educación Nacional (MEN)⁵ al plantear que la educación artística estudia la sensibilidad por medio de la experiencia de cada individuo la cual está vinculada a los aspectos sociales y culturales en los que el sujeto está inmerso. Así mismo, el MEN, al referirse a la educación artística en el ámbito escolar tiene en cuenta que los ya mencionados aspectos (social y cultural) influyen en el proceso formativo de los sujetos en donde se desarrollan sus habilidades artísticas apropiándose de elementos de la realidad para expresar creativamente su vida y lo que la caracteriza (MEN, 2000, p. 22), es decir, todas aquellas cosas que componen su subjetividad.

Sumado a esto, el hecho de que los estudiantes encuentren en el arte un medio para poder comunicarse es algo que considero muy valioso y enriquecedor para cada uno de ellos, ya que esto contribuye y ayuda a que pierdan el miedo a explorar diferentes lenguajes que les permitan y brinden la posibilidad de expresarse por medio de sus creaciones, y de igual manera comprendan que lo que ellos piensan y sienten es importante. Además, pienso que toda actividad artística siempre está permeada por diferentes aspectos personales de quien la realiza y esto es lo que hace a cada creación auténtica.

Por otra parte, aun cuando el MEN considera que los estudiantes en los dos últimos grados de básica primaria se interesan por realizar representaciones más fieles a la realidad, es decir, tratan de imitar lo mejor posible las cosas de su entorno, al poner en práctica las actividades propuestas en la secuencia didáctica pude darme cuenta que los niños y niñas también se interesan por actividades que vinculan la imaginación y la fantasía en el proceso

⁵ Ministerio de Educación Nacional. *Lineamientos curriculares de Educación Artística*, 2000, p.25.

creativo, no se trata solo de *mimesis* si no de *poiésis*; entiéndase *poiésis* como la creación de objetos estéticos, es decir, al «hacer» relacionado con una expresión artística y no al comportamiento u obrar.

La creatividad en la educación.

Considero que la creatividad en la educación se ve caracterizada por una actitud abierta y dispuesta del docente hacia sus estudiantes, que propende no por enseñarles a crear, sino más bien, por fortalecer esa capacidad creativa propia de cada quien y fomentar distintos espacios y actividades, que a través de la imaginación y la fantasía como capacidades humanas, posibiliten a los estudiantes tener resultados creativos, no sólo en la solución de problemas, sino también en el campo de enseñanza específico o de interés de cada individuo. En otras palabras, la creatividad no está presente únicamente en el campo de las artes, sino que es posible encontrarla y trabajar con ésta en distintos campos del saber, y es la educación el medio por el cual el docente promueve la creatividad en los estudiantes (Olivia López, 2008).

Por último, considero pertinente mencionar otro aspecto importante de la enseñanza creativa, aquel que hace referencia a sus elementos o características principales. Son varias las aproximaciones que hay al respecto y son muchos los elementos que se le atribuyen, sin embargo, mencionaré los que considero principales dentro de la visión de Logan y Logan (1980): debe adaptarse a los estudiantes y a sus capacidades, se sirve de la imaginación, sabe combinar materiales e ideas, contribuye a la relación estudiante – docente y los temas a tratar, y también afronta riesgos y aporta beneficios.

Interdisciplinariedad

En los últimos años el término *interdisciplinariedad* ha estado presente en el campo de las artes viéndose reflejado en el trabajo de diferentes artistas y en las investigaciones enfocadas en dicho campo. A pesar de que inicialmente se considera como un trabajo o procedimiento científico, es al ponerse en práctica en el campo pedagógico que entra en relación con la educación artística y con la educación en general, donde se han venido implementando currículos interdisciplinarios o integrales que tienen como centro varios campos de conocimiento que trabajan en torno a una problemática o temática específica.

En el campo artístico desde los años 60 han surgido diferentes manifestaciones artísticas como los *happenings*, *land art*, arte *povera*, espacios lúdicos, que entran en diálogo y reflexión sobre el espacio y el objeto artístico, que se ven reflejadas en el *body art* o el arte conceptual, que no sólo dejan de dar prioridad al objeto artístico sino que también permiten ampliar los territorios donde el arte suele desenvolverse, dando cabida a disciplinas como la antropología y la sociología entre otras. (Dalmau, J.; Górriz. L., 2013). Otro ejemplo se puede encontrar en el movimiento artístico Fluxus, cuyo auge se dio entre los años 1960 y 1970 y se desarrolló en Norteamérica y Europa. Este movimiento se sirve de medios y materiales que provienen de campos diversos, con miras a la *interdisciplinariedad*; de modo que no es posible definirlo o remitirlo a alguna categoría en específico (Vásquez, A., 2013).

Al entenderse la *interdisciplinariedad* como forma de cooperación y de intercambios entre dos o más ciencias que llevan a un enriquecimiento mutuo y entendiendo que ésta tiene como labor la búsqueda de estructuras en las fases del desarrollo cognoscitivo (Piaget,

1970), podemos encontrar la importancia que tiene en la educación artística a la hora de generar procesos que permitan la generación de ideas y el interés por realizar investigaciones y creaciones desde diferentes campos, es por esto que propiciar un proceso interdisciplinar en los estudiantes es de suma importancia para su desarrollo artístico y educativo. Todo esto, en vista de que las artes a través de los años han transformado su forma de darse en el mundo integrando diferentes elementos, al igual que se han presentado cambios en la manera en la que se entienden, comprenden y conocen las artes. En concordancia con esto la UNESCO (2001, p. 82) planteó lo siguiente:

En el mundo contemporáneo se observa una disolución de las fronteras entre Ciencia, Arte y Tecnología, así como entre los varios campos del conocimiento, entre los diferentes lenguajes artísticos y las producciones de distintos grupos culturales – Arte docto, Artes tradicionales, Artes de cultura de masa. Sin embargo, la educación artística actual no tiene en cuenta esta nueva configuración y, en consecuencia, no responde adecuadamente a las necesidades del mundo contemporáneo. Por ello, otro desafío para la enseñanza de las artes será promover la interdisciplinariedad entre los distintos lenguajes artísticos, las ciencias y las nuevas tecnologías.

Por otra parte, es importante tener en cuenta que los procesos educativos responden a un contexto social y cultural que influye en su desarrollo, por tal motivo es indispensable que desde mi posición como futura arte-educadora tenga en cuenta las condiciones de mi entorno y como estas afectan dichos procesos, pues no son los mismos en Colombia que en otros países, incluso estos presentan cambios significativos en los diferentes lugares o

comunidades del país. Sin embargo, se han presentado cambios a lo largo y ancho del país en cuanto a la articulación de diferentes ámbitos en el campo de las artes y de su enseñanza.

Por lo tanto:

[...] abrazar la interdisciplinariedad en la enseñanza de las artes en Colombia resulta, no sólo plausible, sino también deseable, en especial en lo que tiene que ver con la asunción de la *impureza social y cultural del arte*. En el mundo, y en especial en Colombia, el arte es cada vez más un lugar clave para pensar la dinámica de la sociedad, sus tensiones, crisis y posibles rutas de transformación. Muchos de los que investigan en otros campos apelan al arte para pensar sus propios problemas, pero también los mismos sujetos sociales están apelando al arte para encontrar caminos de comprensión a su propia existencia. (Cuadros, 2016, p.6)

De esta manera, al momento de plantear mi secuencia didáctica consideré que era posible relacionar el campo literario y el visual de forma que la enseñanza de las artes y el fortalecimiento de los procesos creativos, se vieran posibilitados al integrar dos disciplinas que pudieran trabajar de la mano y lograr un enfoque interdisciplinar de la clase. Esto surge a partir de mi afinidad por estas disciplinas y de mi interés por contribuir a una educación integral donde se dialogue entre disciplinas sin dar más importancia a una sobre la otra.

Imaginación

Como parte fundamental del proceso creativo en los niños y niñas, la imaginación fue uno de los conceptos en los cuales se basó la presente investigación. Entendiéndose imaginación como la actividad humana que basada en la combinación de elementos de experiencias pasadas, es capaz de crear nuevos planteamientos, nuevas normas, es decir, la

imaginación como base de toda actividad creadora (Vygotsky, 2003). Por otro lado, Bachelard (1994) propone que dicho concepto sea considerado como la facultad de deformar las imágenes que se perciben, la capacidad de cambiar las imágenes más que simplemente formar imágenes. Por lo tanto para el presente proyecto se dio importancia no sólo a la creación de imágenes, sino a los elementos que formaron parte del desarrollo de dicha creación.

Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario mencionar que la actividad creadora es un proceso complejo que no surge de repente, se va desarrollando a medida que la niña y el niño van creciendo, generando que todo periodo de la infancia tenga su propio nivel de creación. Dicha actividad creadora se desarrolla teniendo en cuenta la experiencia, es por esto que la imaginación y la realidad van siempre de la mano; para desarrollar lo anteriormente dicho Vygotsky propone leyes donde se relacionan dichos conceptos; a continuación mencionaré dichas leyes.

La primera ley propone que la actividad creadora de la imaginación está en relación directa con la diversidad y la riqueza de las experiencias que el ser humano tenga acumuladas, a partir de dichas experiencias se construye la imaginación.

La segunda ley habla sobre la relación entre los productos preparados en la imaginación y algunos fenómenos complejos de la realidad, es decir, no se limita a reproducir lo asimilado en experiencias pasadas sino que crea nuevas combinaciones a partir de allí.

La tercera ley es el enlace emocional entre la función imaginativa y la realidad, por un lado toda emoción se exhibe en imágenes que concuerdan con ella, y por otra parte todos los pensamientos suelen estar influenciados por sentimientos que los dominan.

La cuarta ley propone que la imaginación puede representar algo completamente nuevo que no exista en la experiencia del ser humano y que tampoco tenga semejanza con otro objeto real, pero al convertir dicha representación en un objeto real transformando la materia, ésta empieza a existir realmente en el mundo y a influir sobre otros objetos.

En resumen, elementos como la experiencia, lo emocional, la generación de relaciones, la realidad y la representación son fundamentales y están siempre presentes a la hora de hablar de imaginación y de las implicaciones de ésta en los procesos creativos, por esto considero que es de suma importancia generar espacios que posibiliten a los estudiantes adquirir nuevas experiencias enriquecedoras donde los otros elementos funjan como fundamento de la actividad imaginativa.

Por otra parte Gardner, en su libro *Arte, mente y cerebro* (1997) dedica un capítulo, titulado “El nacimiento de la imaginación literaria”, donde aborda el proceso de imaginación en los primeros años del ser humano. En dicho capítulo, se cuestiona si la imaginación creadora está presente en los niños o es algo que aparece después cuando tienen la capacidad de controlar y la intención de seleccionar entre diferentes alternativas, por lo tanto, las actividades imaginativas del niño serían “accidentes afortunados”. Para aclarar dicho cuestionamiento, Gardner analiza los comportamientos del ser humano en sus primeros años, encontrando que a los 2 años de edad el niño empieza a imitar acciones simples de los adultos, cosa que denomina imitación selectiva mas no imaginación creativa, pero esto no quiere decir que dichas imitaciones no sean importantes, ya que ingresa en la actividad simbólica que le permite empezar a utilizar otros objetos de su entorno para representar diferentes actividades, y dicha actividad simbólica, dice Gardner, es el salto imaginativo más grande de todos.

Durante los 3 y 4 años el niño necesita de objetos del mundo real para su juego de representaciones, y a partir de los 4 años el lenguaje se convierte en parte importante de sus juegos, ya no solo las personas o los objetos, sino que el lenguaje narrativo es primordial, aparece la imaginación literaria que hace que las palabras sean las protagonistas de las actividades imaginarias y las encargadas de que sucedan las cosas. La imaginación narrativa está acompañada por las estructuras narrativas, que es un proceso complejo para el niño ya que aún no tiene la facilidad de contar historias, o muchas veces omite una de las partes fundamentales del cuento: el problema, al cual debe plantear una solución, éste proceso es diferente en cada niño, y muchas veces esa dificultad que se presenta a la hora de crear historias realza las actividades imaginativas al generar narraciones fuera de lo común.

Gardner concluye diciendo que es complejo decir si el niño es un genio creativo o no y que a pesar de que hay muchos aspectos de la imaginación literaria que son universales como el juego, la personificación de personajes y escuchar historias no se sabe con certeza quienes en sus años venideros se sentirán impulsados por crear nuevos mundos que resulten llamativos para otros como lo han hecho grandes exponentes de la literatura.

Concluyendo, considero que para el presente proyecto de investigación lo primordial, teniendo en cuenta la importancia de la experiencia en el proceso imaginativo, es generar espacios donde dichas experiencias sean significativas para los estudiantes, teniendo en cuenta el aspecto emocional, vivencias previas y así fortalecer el proceso creativo que se da posteriormente, a pesar de que el grupo focal no hace parte de los primeros años de la infancia y son niños de 9 y 11 años, considero que es igualmente importante seguir

acompañando dichos procesos durante toda la edad escolar, teniendo en cuenta que cada etapa tiene sus especificidades y que todos los procesos son diferentes en cada ser humano.

La fantasía

Para el caso de la fantasía se tuvo en cuenta lo dicho por Carlos Guevara en su artículo *De la realidad a la fantasía: apuntes para una poética de la enseñanza de la literatura* (2015), donde postula la fantasía como “un nivel superior de la conciencia subjetiva; la superación misma de las fronteras de la imaginación” (Guevara, 2015), es decir, que difiere de la imaginación semántica y operativamente, en la medida en que se concibe la imaginación como base del proceso creativo —como se mencionó previamente—, la fantasía puede considerarse “la región última de las posibilidades de la imaginación, la superación de los umbrales del mundo empírico” (Guevara, 2015). En esta medida, puede decirse que la creatividad a veces trabaja con percepciones basadas en la realidad y con la memoria, pero no se limita a estos elementos; entra pues en juego la fantasía, porque supera los referentes cotidianos y se sirve de ellos para desarrollar la capacidad creativa.

Mientras que la imaginación puede recrear o inventar escenarios a partir de recuerdos o sensaciones previas (olores, sabores, sonidos, etc.), la fantasía va más allá. La fantasía es capaz de recurrir a esas percepciones y experiencias para crear nuevos mundos y personajes que no existen en la realidad concreta, sino que surgen a partir de los elementos de la imaginación y de distintas combinaciones de estos, es entonces cuando la fantasía crea, innova, posibilita la existencia de cosas que antes no se concebían.

Ahora bien, es preciso para los propósitos de esta investigación, enmarcar la fantasía en los campos de aplicación que se trabajaron, a saber, la escritura y el dibujo, pero

especialmente, referida a la literatura, en vista de que el tipo de textos que se trabajaron están enmarcados dentro de la categoría de relato fantástico.

Lo fantástico en la literatura.

Para este apartado en específico se empleara la propuesta de Tzvetan Todorov, en vista de que es uno de los más reconocidos teóricos de la literatura fantástica y porque además de dar su postura sobre el tema, logra integrar la de muchos otros autores, intentando generar una postura objetiva.

Lo fantástico se caracteriza por producir un acontecimiento que no se puede explicar por las leyes naturales, algo extraño. Dicho acontecimiento presenta dos variaciones que a su vez comprenden dos posibles soluciones. Uno de los casos se puede solucionar por la vía de lo real o de lo ilusorio, no se duda de que el acontecimiento haya sucedido, sino de que la manera en que se le comprendió haya sido exacta, mientras que el otro puede solucionarse escogiendo entre lo real o lo imaginario, se llega a creer que lo percibido pudo ser producto de la imaginación (Todorov, 1981); lo anterior muestra que hay dos tipos de acontecimientos, pero ligados a lo fantástico. A partir del momento en que se debe decidir entre una opción u otra para dar solución a uno u otro caso, quien percibe el acontecimiento, entra en un estado de incertidumbre o de vacilación. Sin embargo, en el momento en el que se decide por alguna posible solución, se sale del campo de lo fantástico, puesto que “tanto la incredulidad total como la fe absoluta nos llevarían fuera de lo fantástico: lo que le da vida es la vacilación. [...] la vacilación del lector es pues la primera condición de lo fantástico” (Todorov, 1981, p. 23). La vacilación a veces puede presentarse en un personaje del relato con el cual el lector se identifica, pero no se da en todos los casos.

Para Todorov lo fantástico debe cumplir tres condiciones:

1. El lector debe considerar el mundo de los personajes como un mundo de personas reales y vacilar entre las posibles explicaciones de los acontecimientos.
2. La vacilación puede estar representada por un personaje (con el que el lector se siente identificado) y ser uno de los temas de la obra.
3. Lo fantástico implica una manera de leer, que no debe ser ni poética (eliminar la ficción y hablar de combinación de palabras o cadenas verbales), ni alegórica (hacer referencia a cosas no explícitas).

Dicho esto, es necesario hacer unas aclaraciones con respecto a lo fantástico. En primer lugar, comúnmente se asocia lo fantástico con lo sobrenatural, pero esto último no es una condición necesaria de lo fantástico, en palabras de Todorov: “Lo sobrenatural no caracteriza las obras con suficiente precisión; su extensión es demasiado grande” (pág. 25). Es decir que, aunque los acontecimientos del relato fantástico pueden considerarse como sobrenaturales, lo sobrenatural es una categoría literaria muy amplia que abarca más cosas. En segundo lugar, a diferencia de lo que cree Lovecraft⁶, aunque el temor se relaciona con lo fantástico, no todas las obras fantásticas evocan temor en el lector, por lo tanto no debe considerarse el temor o el miedo como un elemento esencial de la literatura fantástica. Por último, aunque en casos como el de Caillois⁷ se cree que el criterio de lo fantástico está en el autor del relato, han sido ya bastantes los argumentos contra esta postura que incluso Todorov se niega a nombrarlos, por lo tanto no es causa manifiesta de lo fantástico.

⁶ Escritor Estadounidense, (1890-1937)

⁷ Escritor, sociólogo y crítico literario francés (1913-1978)

Concluyendo con este punto, y remitiéndose también a lo expuesto en relación a la fantasía, debe decirse que se escogen estas posturas, porque en el caso de Guevara, es pertinente la diferenciación que hace entre imaginación y fantasía, donde esta última va más allá de la imaginación, teniendo en cuenta que estos dos conceptos suelen considerarse, desde la perspectiva de Vygotsky como equiparables. Por otra parte se tiene en cuenta la teoría de Todorov por el enfoque que tiene hacia la literatura y por el diálogo que genera entre otros autores que se refieren a lo fantástico, y porque elabora una definición más objetiva.

El dibujo

En primer lugar, me parece importante presentar la concepción de dibujo que mejor se relaciona con esta investigación, debido a que no hay una única definición de esta práctica. Por ejemplo, para la Real Academia Española la primera definición de dibujo es “arte de dibujar”, y la definición de dibujar es “trazar en una superficie la imagen de algo”⁸; pienso que estas definiciones no abarcan muchos elementos importantes del dibujo, es por esto que tomo en consideración otras definiciones que me permitieron tener un panorama más amplio de dicha práctica.

De acuerdo con lo anterior, en el libro *Entre líneas, trazos y visiones: modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo*, las docentes Mayra Carrillo, María Angélica Carrillo y Julia Margarita Barco desarrollan sus propuestas en torno al artista y docente Juan José Gómez Molina⁹, quien aborda desde distintas perspectivas el dibujo. Entre dichas

⁸ Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=DgED6Zj> marzo de 2018.

⁹ En 1968 obtiene la licenciatura en la madrileña Escuela Superior de Bellas Artes de San Fernando y en 1984 el título de Doctor en Bellas Artes en la Universidad de Barcelona. Tras acabar sus estudios, fue profesor en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, siendo después catedrático en las facultades de Bellas Artes de Barcelona, Salamanca y Castilla-La Mancha (Cuenca), para ejercer finalmente como catedrático de Dibujo en la Universidad Complutense de Madrid.

perspectivas considero pertinentes para el presente trabajo investigativo, dos, la primera:

“Perseguir con la visión la continuidad lineal de un dibujo es un hecho fascinante, desde el que se comprenden las estructuras de reconocimiento que determinan las figuras que establece los límites de lo que podemos hablar” (Gómez, 2001, p.38). La segunda:

“vehículo imprescindible de la materialización de la idea” (Gómez, 2003, p.48); así mismo, las docentes, teniendo en cuenta éstas y otras dos perspectivas dadas por Gómez Molina, proponen lo siguiente:

Se entiende el dibujo como la huella que deja el gesto de la mano al realizar un trazo (incluso con las extensiones del cuerpo y los nuevos medios) como rastro de lo observado. Tal hecho gráfico debe escapar de la ambigüedad, de las apariencias y la mera expresión libre; ya que tiene que ver con la reflexión sobre los procesos que hacen surgir la imagen. Al hablar de dibujo se evoca el origen, el comienzo, la idea. Se recurre a ese primer momento de la creación. (2013, p. 146)

Las anteriores perspectivas se relacionan con la presente investigación debido a que, uno de los aspectos más relevantes de la misma, es la importancia que tiene el proceso de los estudiantes y los cambios que se presentaron durante la implementación de la secuencia didáctica (tanto en los procesos de dibujo como de escritura), donde lograr representar gráficamente la idea que surgía de cada uno de ellos, era uno de los objetivos.

Independientemente de tener o no un dominio técnico del dibujo, lo más relevante era que los estudiantes encontraran el dibujo como un medio para plasmar y para expresarse. Uno de los cambios más relevantes durante el proceso fue al momento de proponer un cambio en el lugar donde los estudiantes se ubicaban al momento de dibujar, es decir, pasar de dibujar sobre sus sillas y mesas a dibujar sobre el piso, este cambio, aparentemente simple,

influyó bastante en los resultados obtenidos, ya que además se pudo hacer un cambio en el formato que usaban normalmente logrando que en sus dibujos pudieran relacionar diferentes elementos y así agregar más detalles.

En segundo lugar, encuentro pertinente mencionar que, según los modos de enseñanza del dibujo señalados por las docentes en el libro mencionado anteriormente, a saber, modo académico y modo contemporáneo, tuve en cuenta algunas características especialmente del contemporáneo debido a que durante el proceso llevado a cabo con los estudiantes se buscaba que, más allá de realizar una representación gráfica de la realidad (modo académico), existieran “posibilidades de representación e interpretación visual del inconsciente humano y sus diversos estados de la percepción” (Barco, J. et al. 2013, p. 76). De igual manera, tuve presente otra característica muy importante para la investigación ya que ésta se enfoca en la relación entre la escritura, la cultura y sus formas visuales (Barco. et al. 2013, p.77), debido a que, aun cuando dentro del aula y el colegio el contexto es el mismo para los estudiantes, en sus dibujos y escritos muchas veces se evidenciaban elementos sobre el contexto particular de cada uno de ellos, es decir, los estudiantes a través del dibujo tuvieron la oportunidad de plasmar recuerdos, vivencias, gustos, disgustos, etc., que dan cuenta de su subjetividad.

Otro aspecto del modo de enseñanza contemporáneo que tuve en cuenta, fue el método de evaluación, el cual da gran importancia a la manera en la que el dibujante —en este caso los estudiantes—, propone soluciones imaginativas e innovadoras a los problemas propuestos y también al resultado final (Barco, J. et al. 2013, p. 82).

Por otra parte, a pesar de que para el modo contemporáneo el dominio de técnicas del dibujo es bastante importante ya que gracias a éste se logra llamar la atención del espectador, para el presente trabajo de grado dicho dominio no es fundamental debido a que la secuencia didáctica que propuse no tenía como objetivo guiar a los estudiantes para que el resultado final de sus creaciones fuera técnicamente perfecto, mi interés estaba enfocado en que sus dibujos estuvieran claramente relacionados con las actividades propuestas por lo tanto al momento de analizar los dibujos lo que tuve en cuenta fueron los indicadores que propuse para cada sesión en vista de que ellos responden a la implementación de la imaginación y la fantasía en las creaciones y no a la técnica¹⁰.

Diseño metodológico

La metodología empleada en el presente trabajo es la investigación cualitativa, que podría definirse, en este caso desde la perspectiva de Vasilachis (2006, p. 24), quien se sirve de lo dicho por Creswell para definirla como:

[...] un proceso interpretativo de indagación basado en distintas tradiciones metodológicas –la biografía, la fenomenología, la teoría fundamentada en los datos, la etnografía y el estudio de casos–que examina un problema humano o social. Quien investiga construye una imagen compleja y holística, analiza palabras, presenta detalladas perspectivas de los informantes y conduce el estudio en una situación natural.

¹⁰ Ver anexo 2 Matriz categorial.

Por otra parte, para complementar la descripción de la investigación cualitativa que caracteriza la que yo desarrollé, se tuvieron presentes los supuestos propuestos por Merriam (1998), a saber, el interés por parte del investigador por el proceso más que por los resultados o el producto, el interés por el sentido que las personas dan a sus vidas y a las percepciones que poseen del mundo, el investigador como recolector y analista de los datos, también el trabajo de campo, es decir, la presencia del investigador en el lugar donde se realiza la investigación, el carácter descriptivo de la investigación y, por último, la construcción de hipótesis y teorías a partir de los detalles.

Así mismo, la Investigación Acción Educativa es un área presente en el desarrollo de este proyecto, ya que ésta se propone investigar acerca de un problema previamente identificado dentro del aula y de tal manera darle una solución al mismo proponiendo una serie de estrategias que permitan que el proceso tenga un carácter crítico y pueda ayudar a la formación de quienes hacen parte de él, y para esto es necesario que todas las partes involucradas (el investigador tanto como el sujeto investigado) participen activamente desde el planteamiento del problema, la recolección de los datos y el análisis de los mismos (Martínez, 1998).

También considero importante mencionar la relevancia que tiene la Investigación Acción Educativa para el trabajo docente en general, debido a que ésta invita a realizar una crítica sobre la propia práctica por medio de una reflexión sobre el quehacer pedagógico y sus teorías, así como también el contexto de cada estudiante. Dichas reflexiones permiten un dialogo más amplio que contribuya a desarrollar de una manera más acertada la práctica y de esta manera enriquecerla.

Con referencia a lo anterior, se mencionarán a continuación las etapas del proceso de la Investigación Acción en el Aula que, según el caso, pueden presentar variaciones (Martínez, 1998). Para comenzar, se debe realizar el diseño general del proyecto, luego se debe identificar un problema para después analizarlo, se continúa con la formulación de hipótesis, se procede a recolectar la información necesaria para organizarla en categorías, se diseña y ejecuta un plan de acción y, finalmente, se analiza dicha acción.

Estrategias para la recolección de datos

Para la realización de este proyecto se tuvo en cuenta la implementación de los pasos para la recolección de datos planteados por Creswell (1994): “(a) marcar los límites del estudio, (b) recolectar la información a través de observaciones, entrevistas, documentos y materiales visuales y (c) establecer el protocolo de registro de la información.” Cabe hacer la aclaración de que no se realizaron las entrevistas, pero si se utilizó el diario de campo, donde registré los acontecimientos de las ocho sesiones realizadas como otra estrategia de apoyo. Los documentos a partir de los cuales se obtuvo la mayoría de la información fueron textos escritos y dibujos realizados por los estudiantes, que posteriormente se analizaron para verificar los cambios que surgieron durante el proceso.

Teniendo en cuenta lo anterior y buscando cómo fomentar la imaginación y la fantasía mediante el proceso de creación de relato fantástico y dibujo en los estudiantes de primaria del I.E.D. Colegio Rodolfo Llinás, se propuso una secuencia didáctica; entendiéndola como una serie de acciones relacionadas entre sí que buscan guiar un proceso para alcanzar un aprendizaje. Decido proponer una secuencia didáctica debido al poco tiempo con el que contaba para la aplicación de la propuesta, ya que ésta me permitía organizar y enfocar con

claridad los encuentros con los estudiantes. Inicialmente las planeaciones estuvieron diseñadas para que en cada encuentro se realizaran actividades de dibujo, escritura o lectura por lo tanto eran más complejas, pero después de los primeros dos encuentros pude notar, que además del corto tiempo que tenía para llevar a cabo la planeación (una hora con cada curso), los estudiantes no se interesaban mucho por las actividades y tardaban bastante en pensar y decidir qué hacer, por lo tanto decidí modificar las planeaciones; ya no se llevarían a cabo las tres actividades ya mencionadas en un sólo encuentro, en lugar de esto pensé en planeaciones que permitieran obtener resultados más concretos en torno al sujeto como creador e implementando como estrategias la lectura, el dibujo, la realización de relaciones poco usuales, la invención de situaciones no muy probables, la creación textual y gráfica a partir del trabajo en equipo. Los productos que resultaron de dichas actividades me permitieron reconocer los cambios que se presentaron durante el proceso de creación.

A continuación, describo la secuencia didáctica y la idea general de las planeaciones que hacen parte de ésta:

- Sesión 1. Lectura en voz alta del cuento “Camino al mar”¹¹ para que posteriormente los estudiantes dibujaran su parte favorita del cuento y escribieran por qué había escogido dicha parte. Además, podían proponer un nuevo final en caso tal de no haberles gustado el original.
- Sesión 2. Generar un nuevo final a partir de la combinación de dos cuentos que el estudiante recuerde, escribir y dibujar dicho final.

¹¹ Solanes, Susana (2016) *Camino al mar*. Recuperado de: <http://www.encuentos.com/cuentos-fantasticos/camino-al-mar/>

- Sesión 3. A partir de la relación de dos animales diferentes, se crea uno nuevo, se dibuja dicho animal fantástico y se describe detalladamente de manera escrita el hábitat de dicho animal.
- Sesión 4. A partir de la relación de un animal y una cosa crea un personaje para luego representarlo gráficamente.
- Sesión 5. Representar gráficamente el hábitat de los personajes creados en la sesión anterior.
- Sesión 6. Realiza una conversación coherente entre los personajes creados (animal fantástico, animal-cosa), donde dé a conocer información como: ¿qué comen?, ¿dónde viven?, ¿con quién viven?, ¿qué hacen en su tiempo libre?, ¿en que trabajan?
- Sesión 7. Realiza un relato detallado donde a sus personajes (animal fantástico, animal cosa) se les presenta un problema al cual deben darle una solución.
- Sesión 8. Realiza una portada para el relato escrito previamente donde refleje claramente la relación de la portada con el relato.

Una vez que se llevó a cabo la aplicación de la secuencia didáctica, se obtuvieron los datos resultantes, y así pude proceder a realizar la interpretación de los mismos, teniendo en cuenta como categorías de análisis la creatividad y las mediaciones pedagógicas las cuales a su vez están conformadas por subcategorías: los aspectos visual y literario conforman la primera de éstas categorías, y la participación, el interés y la didáctica hacen parte de la segunda. Así mismo planteé indicadores para lo visual y lo literario que sirvieron para poder identificar los factores que más me interesaban, debido a que esta categoría estaba enfocada en los dibujos y escritos realizados por los estudiantes, como puede observarse en

la Matriz categorial¹², en la cual se encuentra el análisis de lo realizado por los estudiantes en cada una de las sesiones y además mis percepciones como docente.

Resultados de investigación

Los resultados se obtuvieron a partir del análisis de los dibujos teniendo en cuenta dos categorías la primera la creatividad, a partir de la cual se derivan dos variables: lo visual y lo literario que me sirvieron como criterio evaluativo debido a los indicadores propuestos en torno a estos. A su vez, está la categoría de Mediaciones Pedagógicas de la que resultan como variables: la participación, el interés y la didáctica, esta categoría no solo está enfocada en lo realizado por los estudiantes sino también en las reflexiones, percepciones y aprendizajes que tuve como docente.

Creatividad

Desde la creatividad como eje investigativo del presente trabajo, se analizaron los datos obtenidos durante el proceso de aplicación de la propuesta didáctica, es decir, los dibujos y escritos de los estudiantes. A partir de allí surgieron dos variables: lo visual y lo literario. Estas variables posibilitaron realizar un análisis más concreto y enfocado en determinados aspectos esenciales para la investigación, en vista de que el cuento y el dibujo fueron los medios para identificar los factores favorables a la hora de fomentar la imaginación y la fantasía y así fortalecer el proceso creativo, llevando a cabo los objetivos propuestos.

A continuación se realizará el análisis de las variables mencionadas anteriormente:

¹² Ver Anexos.

Lo visual y lo literario.

Estas variables surgieron debido a la implementación del cuento y el dibujo como uno de los recursos metodológicos centrales al llevar a cabo la ejecución de la propuesta didáctica. Sin embargo, el cuento y el dibujo no solo se implementaron como un recurso de caracterización y de evaluación, sino que potenciaron el desarrollo de los procesos de los niños y niñas participantes, además en vista de que este trabajo tiene un enfoque interdisciplinar, mi interés no se limitaba al campo de lo artístico visual, más bien, lo artístico visual se complementa con lo literario reconociendo la creatividad en diferentes formas de relacionamiento entre lenguajes. Además, otro propósito era despertar interés por la lectura, la escritura y el dibujo en los estudiantes, debido a que pude identificar que la mayoría de ellos no sienten una gran empatía por estos procesos. Otra finalidad de dar tanta importancia a lo literario es que los estudiantes tengan presente que la literatura también es una expresión artística importante como lo es el dibujo.

En el planteamiento y desarrollo del trabajo se establecieron indicadores que hacen referencia a:

El gusto o afinidad que presentaban los estudiantes por las diferentes temáticas tratadas durante los encuentros realizados. En el primer encuentro pedí a los estudiantes que teniendo en cuenta su parte favorita de un cuento llamado “Camino al mar”¹³ que leí previamente para ellos, dibujaran y escribieran por qué les había gustado dicha parte del cuento, además tenían la opción de cambiar el final en caso tal de que no les hubiera gustado. Al observar lo elaborado por los estudiantes encontré que a pesar de que la

¹³ Susana Solanes, <http://www.encuentos.com/cuentos-fantasticos/camino-al-mar/>

mayoría realizaron la actividad como lo solicité solo 7 estudiantes plantearon un final alternativo, en los cuales proponían por medio de la escritura elementos o situaciones que probablemente tenían que ver con su cotidianidad como cambiar el nombre de alguno de los personajes como podemos ver en la Imagen 1, en éstas acciones se reflejan componentes de la imaginación como el hecho de tener presentes referentes de su cotidianidad.

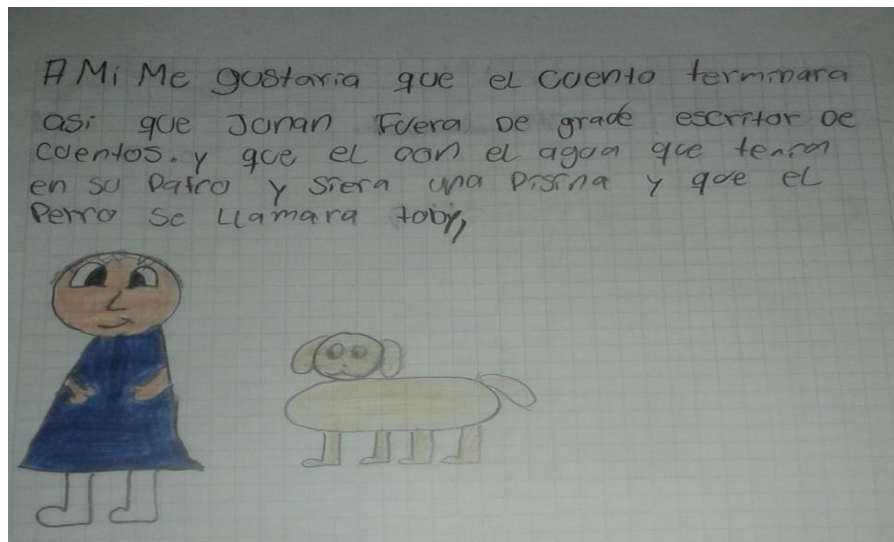


Imagen 1

O contar experiencias que en algunos casos están influenciadas por situaciones vistas en televisión o en internet específicamente en redes sociales como Facebook o YouTube como podemos ver en la Matriz categorial, así como también situaciones que les gustaría vivir en un futuro como viajes o aventuras (Imágenes 3,4 y 5).



Imagen 2

“Me parece un buen final en el que Juan hubiera tenido una aventura marítima como naufrago”

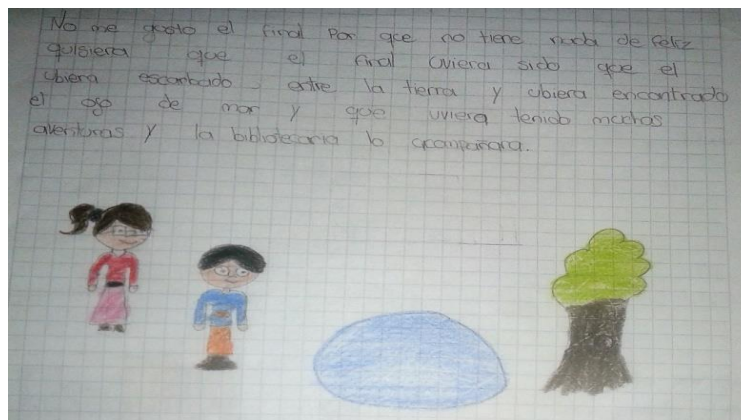


Imagen 3

“No me gusto el final porque no tiene nada de feliz, quisiera que el final hubiera sido que él hubiera escarbado entre la tierra y hubiera encontrado el ojo de mar y que hubiera tenido muchas aventuras y la bibliotecaria lo acompañara”

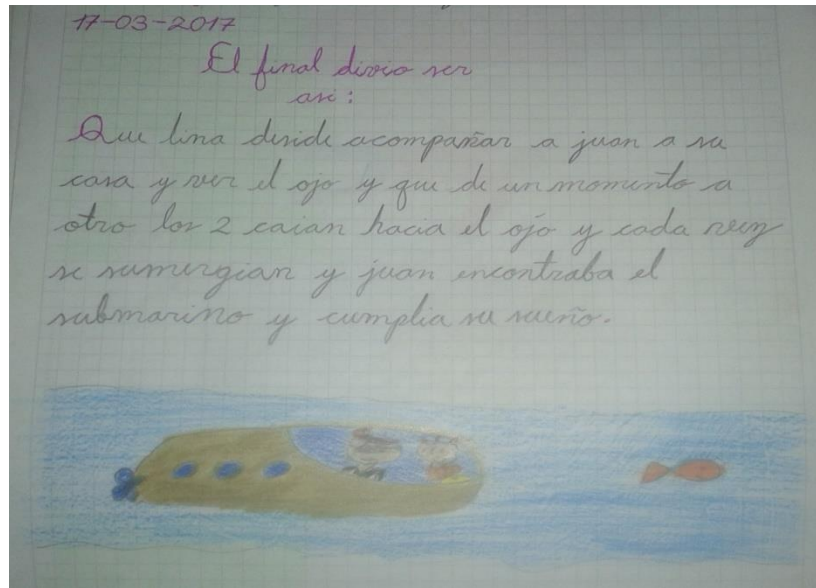


Imagen 4

“Que Lina decide acompañar a Juan a su casa y ver el ojo y que de un momento a otro los dos caían hacia el ojo y cada vez se sumergían y Juan encontraba el submarino y cumplía su sueño”

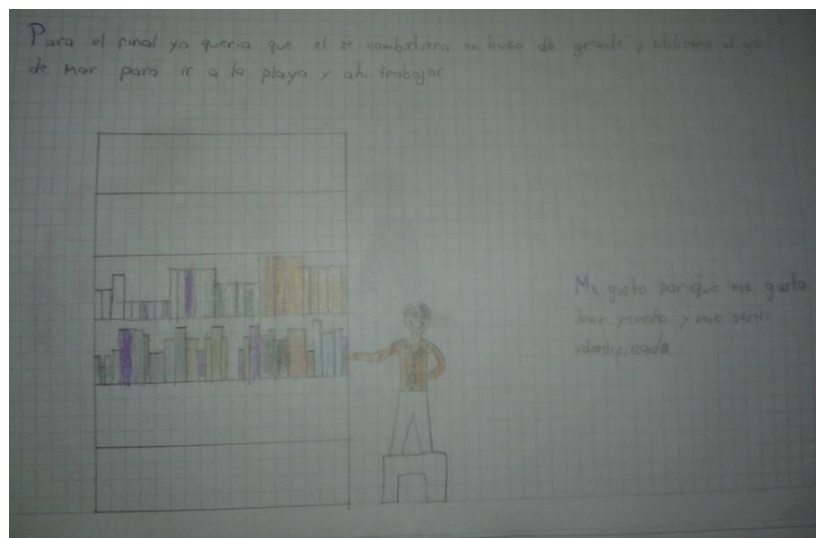


Imagen 5

“Para el final yo quisiera que él se convirtiera en buzo de grande y utilizara el ojo de mar para ir a la playa y ahí trabajar” “me gustó porque me gusta leer mucho y me sentí identificada”

Considero que, a la hora de representar gráficamente sus ideas, los estudiantes no lo lograban con tanta facilidad debido a que los dibujos en su gran mayoría incluían únicamente a los personajes del cuento y muy pocos elementos, como sillas, mesas, bibliotecas o casas que no describían detalladamente los lugares o situaciones que se presentaban (Imagen 6, 7 y 8), algunos de los estudiantes que dibujaron una situación diferente fueron aquellos que también propusieron un final distinto.



Imagen 6

“A mí me gusto en el momento en el que Juan iba a contarle lo que pasaba, lo del mar y que solo confiaba en ella para decírselo, y que creía que esa coincidencia lo que le estaba pasando, que era parecido a lo que Juan leyó en el libro”

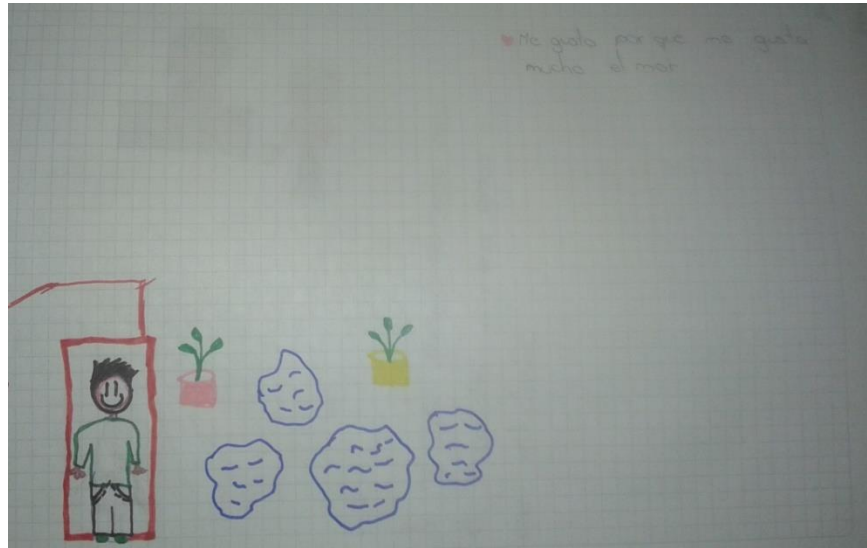


Imagen 7

“Me gusta porque me gusta mucho el mar”

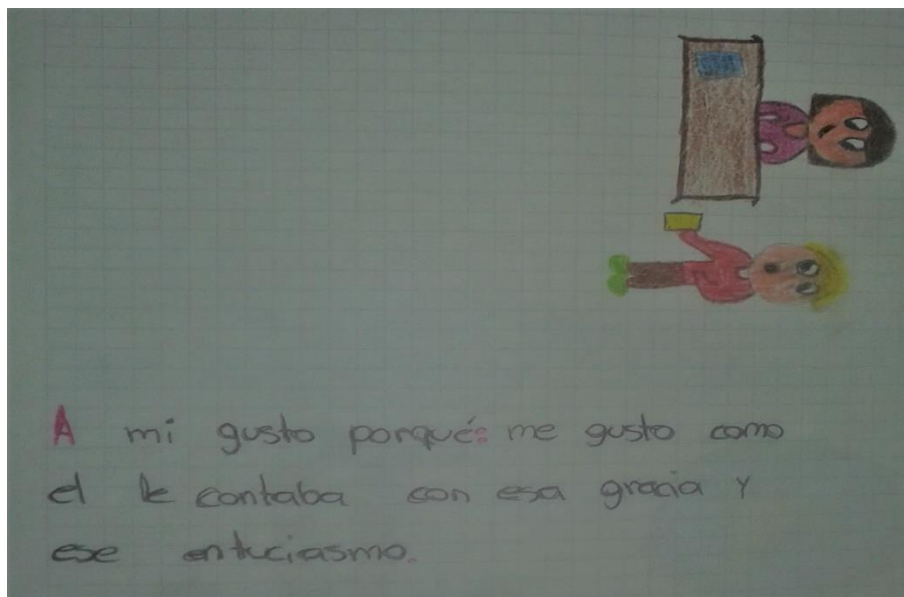


Imagen 8

“A mí me gusta porque me gustó como él le contaba con esa gracia y ese entusiasmo”

La poca motivación por parte de los estudiantes que se evidenciaba muchas veces cuando llevaban a cabo la actividad propuesta de manera muy rápida pero no le dedicaban el tiempo y el esmero necesarios, además casi siempre preguntaban por la calificación que obtendrían y esto me hacía pensar que solo lo hacían por dicha nota, y a pesar de realizar la actividad decían que no sabían dibujar o que sus dibujos no eran muy elaborados y que no les gustaba mucho escribir, por esto decidí tener en cuenta los trabajos que elaboraron ese día y preguntarme si era adecuado modificar las planeaciones pensadas hasta ese momento. Como se observa en la Imagen 9, los estudiantes al momento de querer argumentar sus ideas no lograban articularlas adecuadamente, ya sea por la falta de vocabulario o el desconocimiento de algunos significados. Sumado a lo anterior, los escritos elaborados eran muy breves y no lograban abarcar textualmente una adecuada justificación para la pregunta formulada inicialmente.

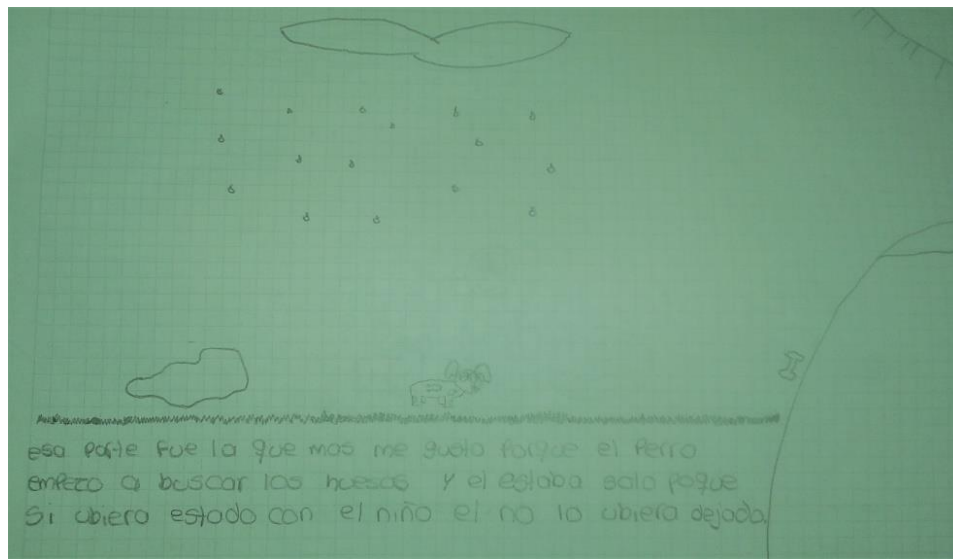


Imagen 9

“Esa parte fue la que más me gustó porque el perro empezó a buscar los huesos y él estaba solo porque si hubiera estado con el niño él no lo hubiera dejado”

Para que los estudiantes se relacionaran más con la lectura, y para que tuvieran un referente previo que facilitara el inicio de su proceso creativo, la planeación del segundo encuentro giró en torno a generar relaciones con cuentos que conocieran previamente, dicha actividad consistía en que los estudiantes recordaran con detalle dos cuentos de su preferencia para luego imaginar que pasaría si los personajes y las situaciones de los dos cuentos se mezclaran generando un final completamente diferente, el cual debían dibujar y escribir. Al obtener los resultados de esta actividad noté que los estudiantes no tenían presente una cantidad de cuentos considerable, y al preguntarles si ellos leían o si sus familiares cercanos les leían cuentos casi todos los estudiantes respondieron que no, esto me hizo pensar en la poca importancia que se le da actualmente a la lectura, no solo en la infancia si no en la vida en general, esto les dificultó significativamente el desarrollo adecuado de la actividad evidenciando lo anterior en sus escritos y dibujos donde los niños generaron relaciones con programas, series o películas animadas que generalmente veían en televisión (Imagen 10,11, 12 y 13).

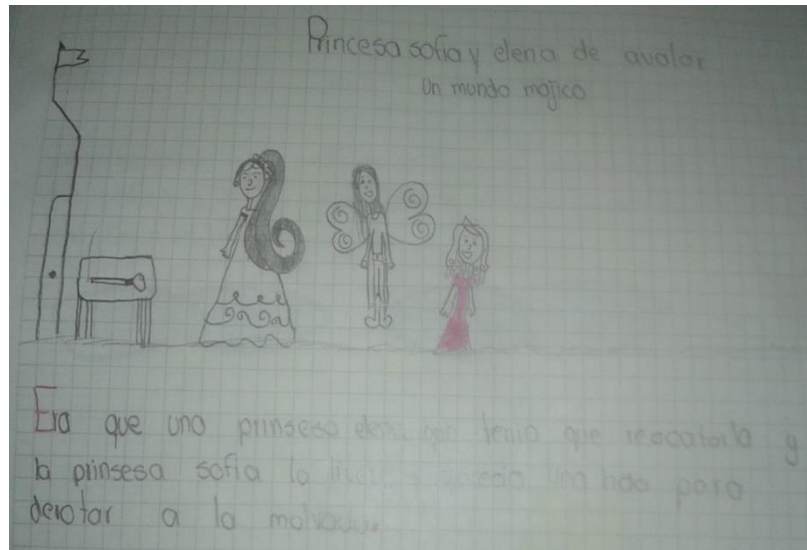


Imagen 10

“Era que una princesa Elena que tenía que rescatarla y la princesa Sofía la liberaba y aparecía un hada para derrotar a la malvada”



Imagen 11

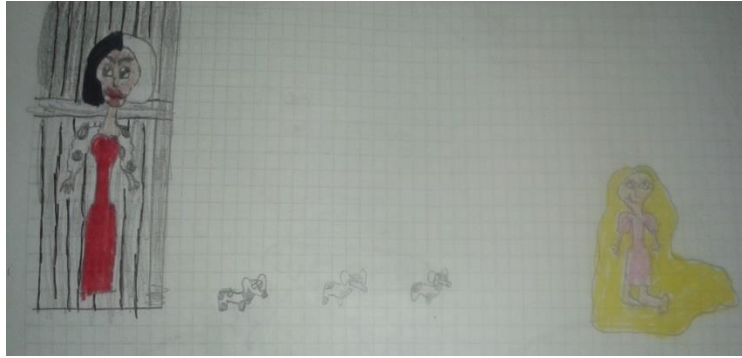


Imagen 12

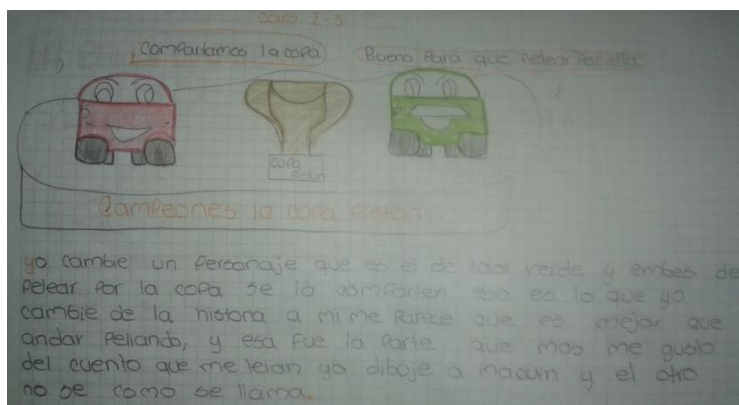


Imagen 13

“Yo cambie un personaje que es el de color verde y en vez de pelear por la copa se la comparten, eso es lo que yo cambié de la historia, a mí me parece que es mejor que andar peleando, y esa fue la parte que más me gusta del cuento que me leían yo dibujé a McQueen y el otro no sé cómo se llama”

Los finales propuestos por los estudiantes de manera escrita contaban a grandes rasgos la temática y quienes eran los personajes del nuevo final (Imagen 14), muchos únicamente decían qué personajes hacían parte de la historia (Imagen 15); de igual manera, al realizar el dibujo muy pocos agregaron otros elementos como el sol, nubes, rocas o casas, pero el

dibujo no representaba una situación donde se pudiera evidenciar que los personajes hacían parte del nuevo final que debían crear, por lo general están uno al lado del otro sin mayor interacción entre ellos (Imagen 16), a pesar de esto, los estudiantes que lograron integrar los dos cuentos y representarlo en sus dibujos y escritos muestran un elemento importante para la capacidad creadora como lo es la disociación ya que toman algunos elementos de algo ya concebido para dar paso a la generación de una nueva idea. De ahí confirmé la necesidad de replantear las planeaciones cuando se llevó a cabo este segundo encuentro ya que los estudiantes no mostraban un interés mayor al inicial y esto se veía reflejado en sus dibujos y escritos, los cuales podrían mejorar considerablemente si las actividades planeadas les resultaban más atractivas.

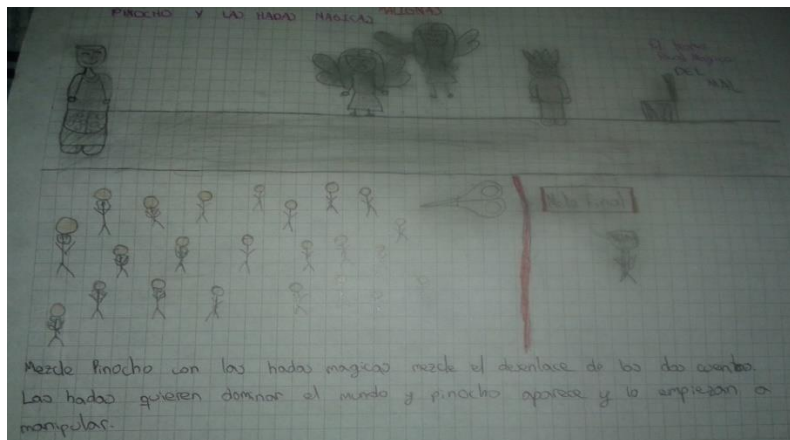


Imagen 14

“Mezclé Pinocho con las hadas mágicas, mezcle el desenlace de los dos cuentos. Las hadas quieren dominar el mundo y pinocho aparece y lo empiezan a manipular”



Imagen 15



Imagen 16

Al replantear las planeaciones para los encuentros siguientes pensé actividades que los estudiantes pudieran realizar con mayor agrado, así que le di una mayor importancia al dibujo y a darles la posibilidad de realizar actividades que les permitieran explorar con otros materiales distintos, un formato más grande y en un espacio diferente a su silla habitual, es por esto que las sesiones 3 y 4 consistieron en la creación de personajes

representados gráficamente y una descripción pequeña del hábitat de estos personajes. Inicialmente en el encuentro 3 les mostré a los estudiantes unas imágenes de una exposición realizada por el artista Joan Fontcuberta titulada Fauna¹⁴, la cual está conformada por una serie de fotografías editadas y esculturas que muestran los resultados de una supuesta expedición donde se encontraron animales muy extraños como por ejemplo, una serpiente con patas de pollo o un mico Tití con alas y un cuerno, luego de mostrar las imágenes los estudiantes debían crear su propio animal fantástico por medio del dibujo relacionando dos o más animales. Los resultados obtenidos en esta sesión evidenciaron un mayor interés por parte de los estudiantes, en su gran mayoría representaron gráficamente su propia idea de “animal fantástico”; ahí noté que los estudiantes participaron activamente en esta actividad, y el hecho de realizar el dibujo en un formato más grande que el habitual (una hoja de block) les permitió agregar más detalles a sus dibujos donde algunos añadieron elementos del hábitat del animal, como árboles, flores, nubes o montañas, poniendo en evidencia que los estudiantes empezaron a implementar más la imaginación y la fantasía, en este caso proponiendo un entorno para su animal (Imagen 17, 18 y 19).

¹⁴ Exposición realizada por Joan Fontcuberta del año 1985 al año 1989.
<http://proyectos.banrepcultural.org/joan-fontcuberta/es/exposicion/fauna-1985-1989>



Imagen 17

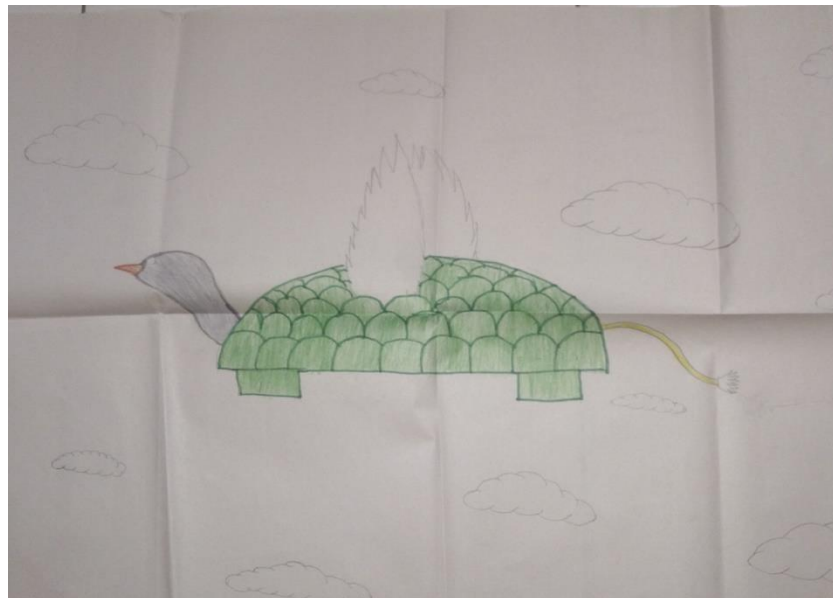


Imagen 18



Imagen 19

Otros estudiantes a pesar de no agregar detalles extra, realizaron dibujos de sus animales fantásticos muy bien elaborados, en la mayoría se podía identificar claramente qué partes de otros animales habían decidido utilizar en su trabajo, de esto se puede inferir que los estudiantes para crear algo nuevo en efecto tuvieron en cuenta elementos reales y conocidos por ellos previamente a esto se le conoce como asociación debido a que se tienen presentes elementos como percepciones o experiencias que han tenido los estudiantes para hacerlas parte del producto final, en este caso dibujando partes de animales e intentando hacerlas lo más parecidas posible a las reales. Y si bien se están sirviendo de las partes de estos animales el resultado no es una copia de una imagen dada u observada previamente, en vista de que son ellos quienes escogen las partes al momento de crear; además, casi en su totalidad se puede observar que relacionaron más de 3 animales. (Imagen 20, 21 y 22).

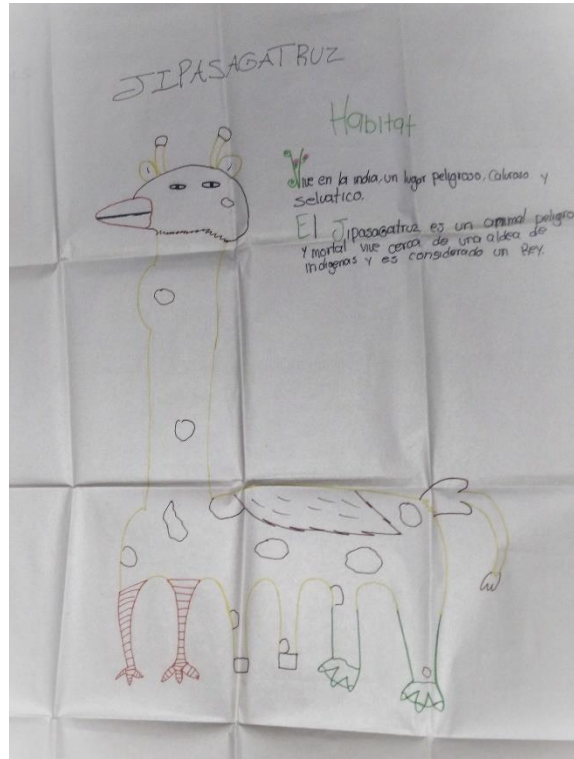


Imagen 20



Imagen 21



Imagen 22

Muy pocos estudiantes realizaron trabajos parecidos entre sí a pesar de la recomendación inicial donde les pedí que por favor no copiaran el trabajo de sus compañeros, esto puede deberse a que algunos estudiantes tienen un poco de miedo a arriesgarse y realizar sus propios dibujos o tal vez les da pereza pensar en algo hecho por ellos mismos y prefieren copiar el trabajo de algún compañero (Imagen 23, 24, 25 y 26), es por esto que considero muy importante motivar a cada uno de los estudiantes y no elogiar más a unos que a otros ya que esto puede generar que ellos se hagan una idea errónea sobre la importancia de sus trabajos o pensar que hay una correcta, incorrecta o única forma de realizar los mismos, teniendo en cuenta que ellos constantemente usan expresiones donde califican sus dibujos como “feos” o “bonitos” aunque en varias oportunidades les dije que el objetivo de las clases no era dibujar o escribir perfectamente.



Imagen 23



Imagen 24

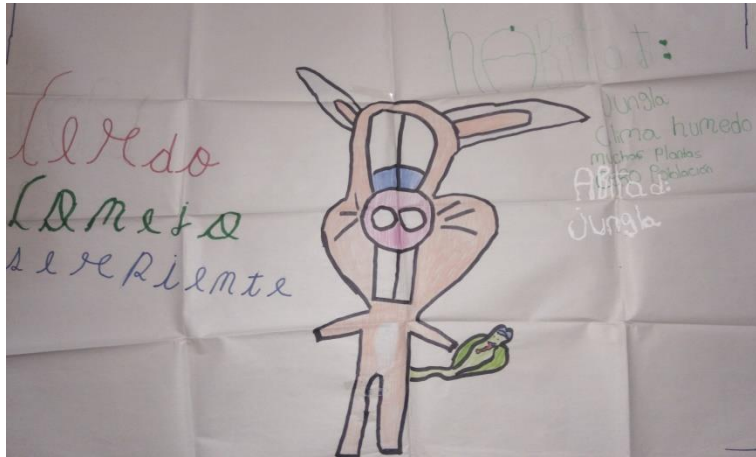


Imagen 25



Imagen 26

La actividad propuesta para el encuentro 4 consistió en la creación de un personaje a partir de la relación entre un animal y un objeto que los estudiantes escogieron al azar. Una de las indicaciones iniciales fue ir más allá de simplemente dibujar uno de los elementos encima del otro, el objetivo era que el personaje que surgiera de la relación fuera algo que los estudiantes no ven habitualmente debido a que muy pocas veces tienen la oportunidad de crear teniendo como referente previo un objeto y un animal que aparentemente no tienen

relación alguna. Para algunos de los estudiantes esta actividad resultó más compleja que otras debido a que era muy difícil para ellos encontrar una relación entre los elementos dados, por esto algunos de ellos decidieron simplemente dibujar el animal sobre el objeto o viceversa como se puede ver en la Imagen 27.

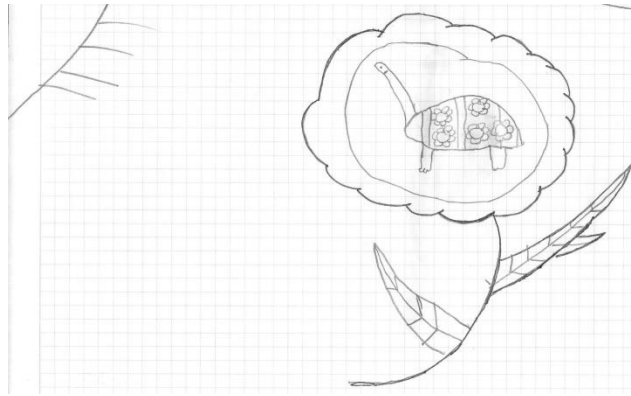


Imagen 27

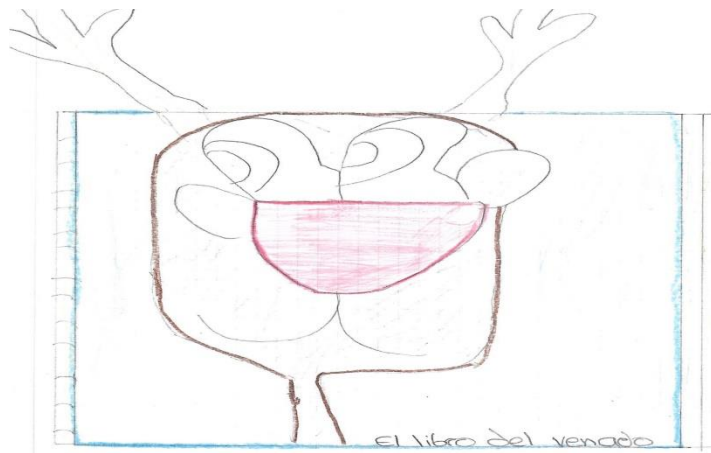


Imagen 28

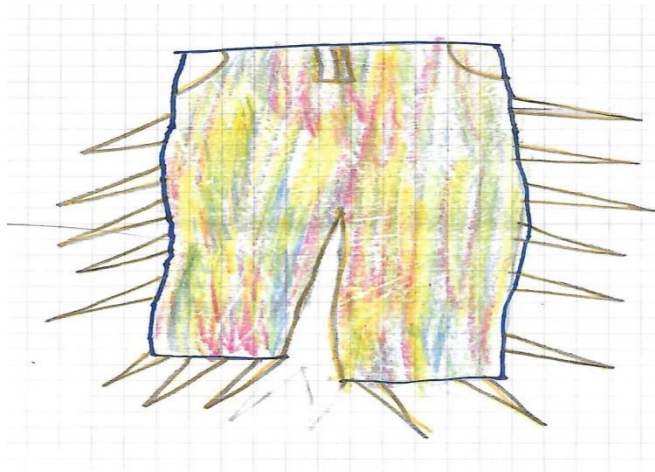


Imagen 29

Algunos estudiantes no hicieron dibujos tan elaborados como otros, sin embargo fueron más allá de sobreponer los elementos, como por ejemplo la relación creada entre un puercoespín y un pantalón, donde el estudiante solo le puso espinas alrededor del pantalón, Imagen 29. Otro estudiante cuyos elementos eran una cobija y un tigre, hizo una relación con un objeto que posiblemente ya conocía al dibujar una cobija con rayas de tigre, Imagen 30. La gran mayoría de los estudiantes lograron crear un personaje poco convencional debido a la relación que pudieron establecer (Imagen 31, 32, 33, 34 y 35).

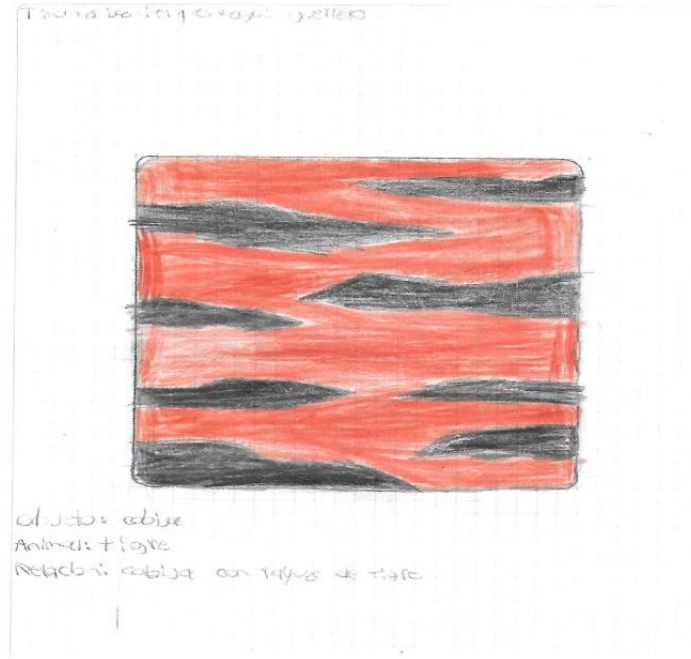


Imagen 30

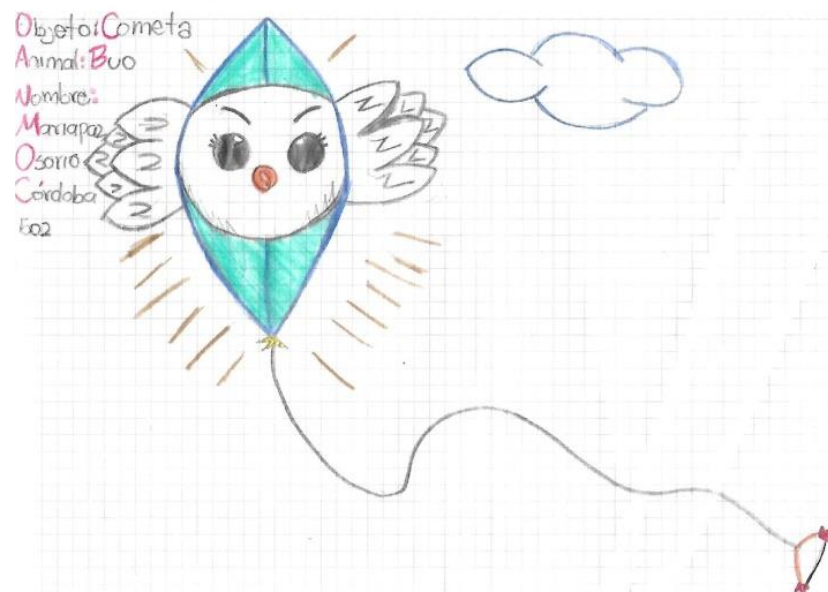


Imagen 31

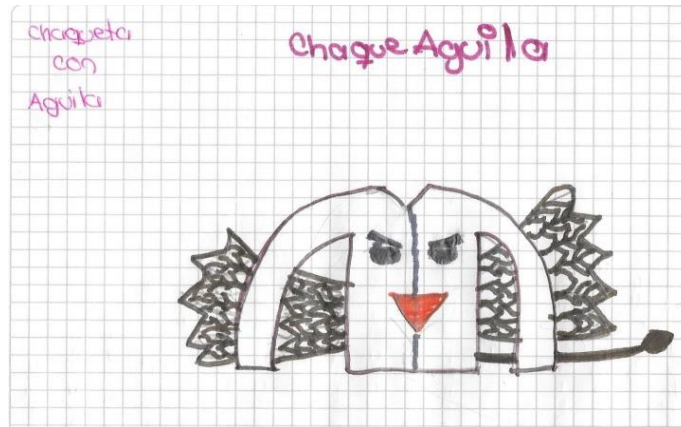


Imagen 32

objeto: Cama
Animal: puevco espin

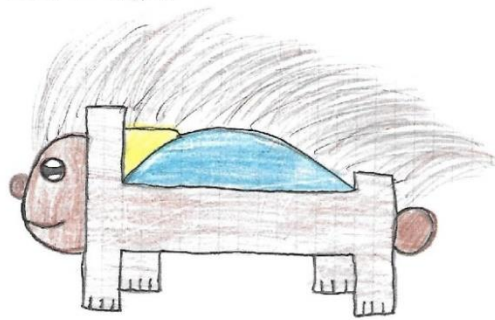


Imagen 33



Imagen 34

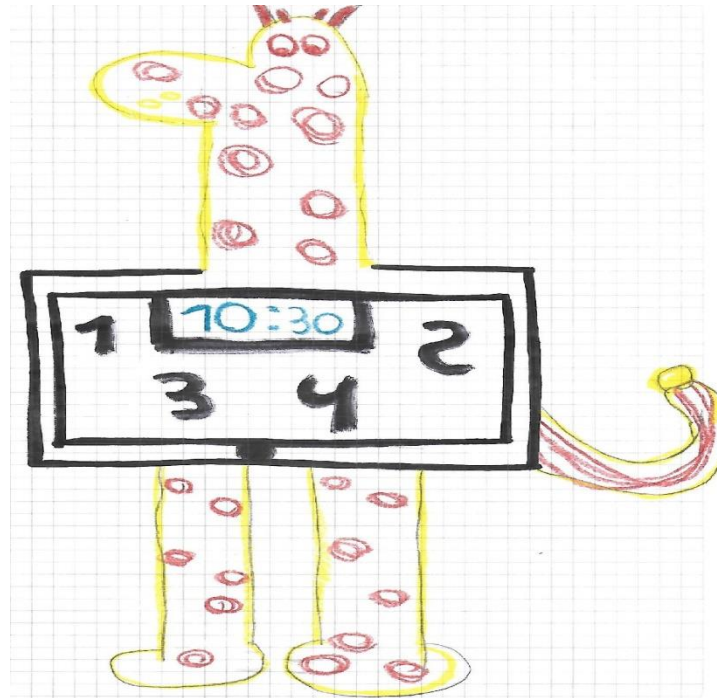


Imagen 35

Algunos estudiantes agregaron más detalles como por ejemplo otros personajes adicionales, mesas o sofás que creaban un contexto alrededor del personaje principal, lo cual implica que empezaron a ver una necesidad de no poner al personaje en un espacio vacío, sino complementarlo con estos otros elementos que pueden ampliar la concepción del personaje. Por otra parte, en este punto de la implementación, luego de haber avanzado en la secuencia didáctica y al no ser su primer ejercicio, puede verse que en efecto los estudiantes han fortalecido sus procesos creativos, debido a que, sin sugerencia o petición mía, agregaron dichos elementos. Imagen 36 y 37.



Imagen 36



Imagen 37

Para el quinto encuentro propuse a los estudiantes dibujar el hábitat de los personajes creados anteriormente, el animal fantástico y el animal cosa. Dichas representaciones graficas debían relacionarse con los personajes, por lo tanto estos personajes debían aparecer en el dibujo y tener diferentes elementos representativos que permitieran una mayor descripción de los lugares, esto con el fin de que los estudiantes tuvieran presentes más detalles a la hora de escribir el relato final. Algunos estudiantes hicieron representaciones más sencillas y usuales, donde agregaban pocos elementos como por ejemplo si el cielo era el entorno donde vivía algún personaje solo dibujaban un sol, nubes y pájaros, Imagen 38.

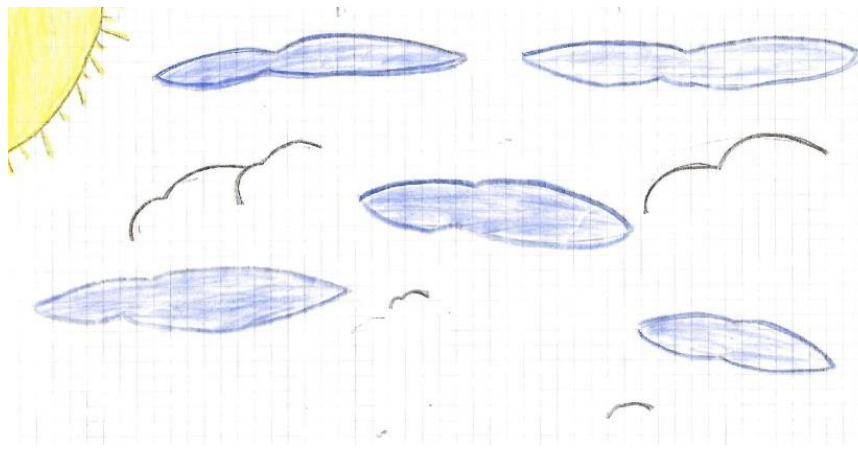


Imagen 38

Un dibujo menos usual en este caso específico pudo tener elementos como por ejemplo una nube en forma de casa o de árbol, u otros elementos fantásticos que evidenciaran que su personaje sí vivía ahí, esto puede deberse a que los estudiantes ya tienen unas imágenes establecidas que se han reproducido durante mucho tiempo, ya sea en el hogar o en la escuela. Por ejemplo, si se pide a los estudiantes que dibujen un paisaje la representación

más común son las montañas acompañadas por un río que termina en un lago, el sol en una esquina, una casa, las nubes azules y pájaros formados por dos líneas curvas, (Imagen 39 y 40).

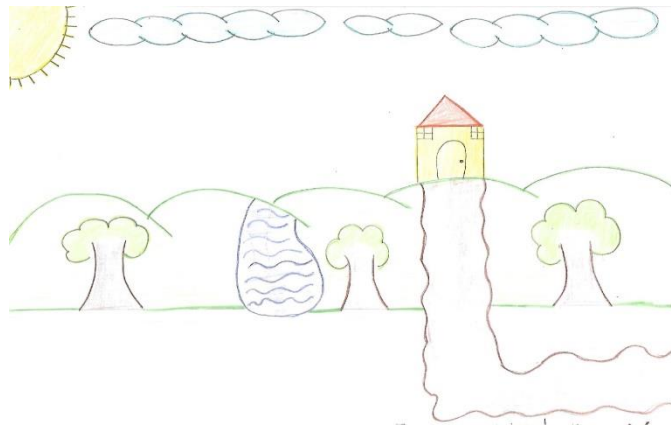


Imagen 39

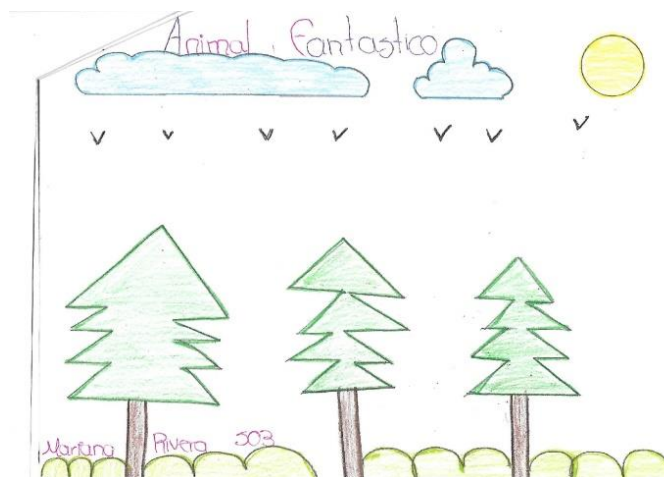


Imagen 40

Además, en varios casos los personajes no aparecían en dicho dibujo por lo tanto era más complejo hacerse una idea de cómo se relacionaría con su ambiente. Aun cuando se lograron grandes avances, para algunos estudiantes fue difícil desligarse de imágenes, que

como se mencionó previamente, corresponden a un esquema establecido y por lo tanto es más difícil para ellos generar nuevas relaciones, Imagen 41.

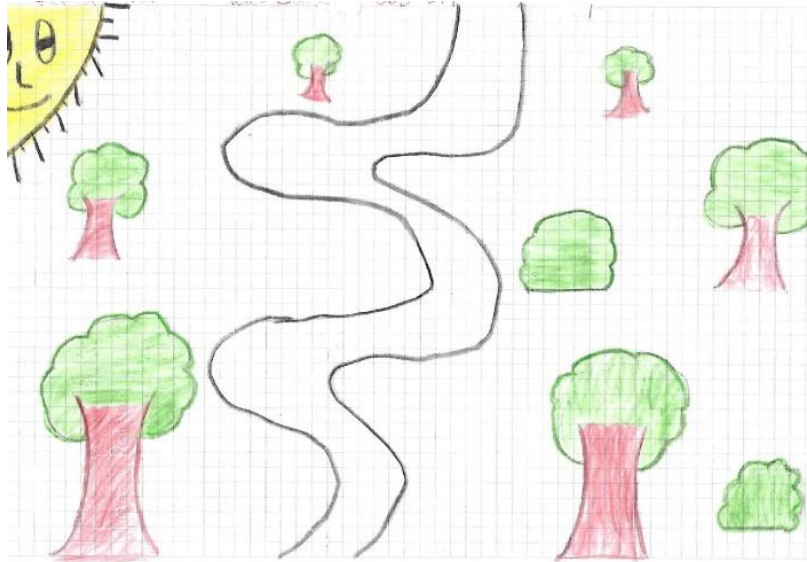


Imagen 41

Otros estudiantes realizaron representaciones donde estaba presente su personaje y agregaron más elementos que permitían hacerse una idea más completa del hábitat como pirámides y un suelo amarillo que remiten a la idea de un desierto (Imagen 42). También se puede observar que algunos estudiantes a pesar de tener muy presentes imágenes o esquemas ya establecidos, buscaron la manera de relacionar su personaje con el hábitat. (Imagen 43 y 44).



Imagen 42



Imagen 43



Imagen 44

Para los encuentros seis y siete los indicadores a tener en cuenta fueron la coherencia y la capacidad propositiva a la hora de escribir el relato final. Inicialmente para facilitar el proceso de escritura, solicité a los estudiantes que escribieran una conversación donde los dos personajes creados previamente se conocieran y respondieran preguntas como: ¿qué comen?, ¿dónde viven? , ¿Con quiénes viven?, ¿qué hacen en su tiempo libre?, ¿en qué trabajan? El interés de los estudiantes por las actividades propuestas aumentó considerablemente y esto se vio reflejado en sus escritos finales. Una parte de los estudiantes respondió algunas de las preguntas sin tantos detalles y de manera concreta como se puede ver en las Imágenes 45 y 46.

Una vez en la selva estaba un Monopión cazando animales en el lago cuando de pronto se encontró un animal muy raro azul cuando de pronto saltó del agua y le mordió la oreja y el monopión lo agarró y le dijo que haces porque me muerdes y el teléfono tiburón le dijo hola quiero ser tu amigo ese día fue cuando se hicieron los más inusuales amigos fueron a trepar un árbol y cuando llegó la noche dijeron mañana nos vemos bueno en ese mismo árbol nos vemos. Al día siguiente no se vieron en el punto de encuentro se quedó esperando el monopión al otro día, el monopión fue al lago donde lo encontró y ahí estaba ahí y el monopión le dijo me quede esperando en el árbol y no te encontré que pasa contigo ya no vas a ser mi amigo y el teléfono tiburón dijo bueno pues ya no soy tu amigo y el monopión le dijo bueno eso se sabía no me hables más ten cuidado por que alguien puede llegar a comerte y el teléfono tiburón le dijo bueno no te tengo miedo ya chao no más ya voy a seguir mi vida normal.

Imagen 45

“Una vez en la selva estaba un Monopión cazando animales en el lago cuando de pronto se encontró un animal muy raro azul cuando de pronto saltó del agua y le mordió la oreja y el monopión lo agarró y le dijo ¿qué haces, por qué me muerdes? y el teléfono tiburón le dijo hola quiero ser tu amigo ese día fue cuando se hicieron los más inusuales amigos fueron a trepar un árbol y cuando llegó la noche dijeron mañana nos vemos bueno en ese mismo árbol nos vemos.

Al día siguiente no se vieron en el punto de encuentro se quedó esperando el monopión al otro día, el monopión fue al lago donde lo encontró y ahí estaba ahí y el monopión le dijo me quede esperando en el árbol y no te encontré que pasa contigo ya no vas a ser mi amigo

y el teléfono tiburón dijo bueno pues ya no soy tu amigo y el monopiñón le dijo bueno esto se acabó no me hables más ten cuidado porque alguien puede llegar a comerte y el teléfono tiburón le dijo bueno no te tengo miedo ya chao no mas ya voy a seguir mi vida normal.”

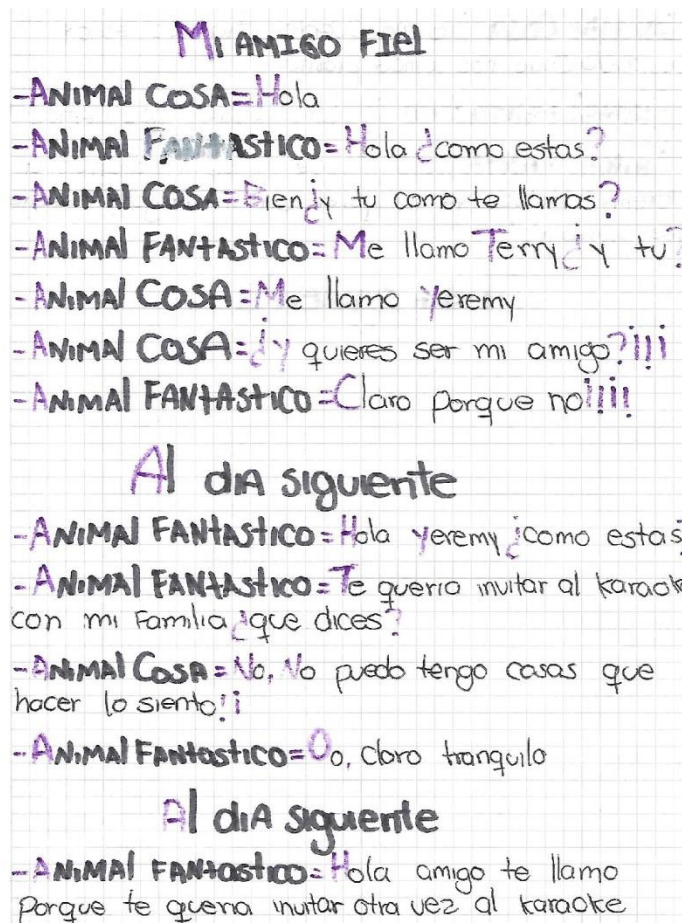


Imagen 46

A pesar de los pocos detalles, la conversación entre los personajes era coherente y se puede ver un avance en comparación a los primeros escritos de los estudiantes que eran mucho más cortos y a veces no se lograba entender la idea de los mismos. En algunos escritos pude observar que los estudiantes agregaban elementos o lugares que, (al igual que en otros

ejercicios), probablemente hagan parte de su vida, pueden ser deseos o sueños futuros como nombrar un país o lugar específico, por ejemplo un viaje a otro país existente o el poseer un objeto que quizá deseen como un carro (Imagen 47).

Había una vez un carro que se llamaba Carrón y estaba solo tenía familia pero la familia había comprado una camioneta y lo dejaron solo y apartado quena mucho la familia por que le daba de comer zanahoria vivia en Estados unidos y en una casa inmensa con un garaje pero el solo solo conoce a la familia el en el dia sale a pasear solo pero un dia el se fue por una carretera y se encontro una laguna chiquita y hay vivia un perro que se llamaba Perrón y solo conocia sob los peces que vivian hay no tenia familia como huesos y comida de sal y el por la tarde no hacia nada y bueno pasando haci el Carrón se paro al frente y comenzo a mirar la laguna y pues Perrón no lo conocia y el comenzo a hablarle a Carrón y pues se contaron todo lo que habia pasado y se hicieron muy buenos amigos listo se hizo de noche y Carrón se fue para su casa y Perrón tambien y al otro dia ellos se volvieron a encontrar y comenzaban hablar de nuevo pero esta vez de donde les gustaria vivir a ellos y como y Perrón le gustaria tener familia y en una casa, y a Carrón le gustaria estar libre ni triste solo feliz y despues Carrón le dijo a Perrón que si le gustaria que el lo metiera en una pecera y que vivieran los dos y Perrón le dijo que lo iba a pensar y que viviera al otro dia y despues al tercer dia Carrón fue a la laguna y Perrón estaba todo emocionado por irse y explorar y Carrón trajo una pecera con el y llevo a Perrón a irse a vivir los dos y vivieron feliz pero siempre los dos amigos felices y Perrón juro que nunca se iria a se triste y Carrón juro que no se iba a poner nunca nunca triste solo feliz.

Imagen 47

Esto demuestra que, en muchas ocasiones, los estudiantes tengan una dificultad para desligarse de diferentes, situaciones, objetos, personas o canales específicos de televisión (Imagen 48) a la hora de escribir o dibujar. Algunos relatos evidenciaron un avance significativo no solo en su extensión sino también en el contenido del mismo, y a pesar de

que tenían elementos o lugares que han escuchado o visto en diferentes medios lograron integrarlos con los personajes y lugares creados previamente como podemos observar en las Imágenes 51 y 52, donde la estudiante nombra el Amazonas y plantea una situación donde propone un pequeño problema, en este caso es rescatar a uno de los personajes y además una posible solución.

Pero luego de 5 años la familia de Carron se dio cuenta que carron tenía a alguien de mascota pero después ya habían vendido la camioneta pero carron no se había dado cuenta y la familia fue al garaje y vio a Carron hablando con alguien y entraron sospechosamente y carron se asusto y se puso nervioso y le dijo a perigat que se rescatara rapido rapido y la familia le pregunto que con quien habbba y Carron no les respondió nada después de un largo rato volvieron y le preguntaron y no les dijo nada y se hizo de noche y Carron decidióirse con perigat para otra ciudad, otra casa que si lo querian y llego a una finca grande grande con perigat dijeron que ojala vivieran hoy y salio un viejo granjero y los vio a los dos pero mientras tanto la familia de carron lo iba a buscar y buscar y no lo encontraban pero el granjero les dijo que que hacian hoy pero el si entendia lo que ellos decian y perigat respondió es que nos fuimos de una familia que no nos querian y el granjero les dijo bueno yo me llamo simon y les quiero ayudar pero díganme como les ayudo y ellos le dijeron que el simon los adoptaba y simon dijo que si y los dejo entrar y después a el siempre lo visitaban los periodistas de RCN y lo publicaron y hoy cuando el los adopto llegaron los de RCN y presio la familia de ellos antes

Imagen 48

Erase una vez un leónconejo que lo trasladaron a una feria en la Amazonas donde todas eran felices y amistosas, un día el señor de la feria dijo: -¡Miren el animal más raro del planeta!- Todas las personas miraron y les pareció una ternura, una señora miró que el animal estaba triste entonces pensó en un plan para sacarlo.

El plan era robarle las llaves al señor y sacarlo de la jaula pero intentó y intentó y no pudo, se arrepintió y pensó en otro plan, al día siguiente un niño llevo una cobyja en forma de pato a la feria el señor

Imagen 49

Danna
 maestra otra cosa que volaba, el niño sin querer fue a ver el animal raro su mamá lo llamo y le dijo: -Donde estabas, te estoy buscando por todas lados- el niño le dijo: -estaba donde el animal raro- le susurro a la mamá, el niño y la mamá se fueron a casa. El animal raro cogió la cobyja del niño porque la había dejado, cuando el niño se dio cuenta de que había dejado la cobyja la fue a buscar sin que su mamá se diera cuenta. No la encontró, el animal no se lo quiso entregar por que tenía mucho frío. El niño se fue triste para su casa, se acostó y su mamá fue y le preguntó: -Que tienes hijo- El niño le respondió: -Nada mamá, solo estoy cansado- la

Imagen 50

Mediaciones Pedagógicas

Participación, interés y didáctica son las tres variables que surgieron del otro eje investigativo Mediaciones Pedagógicas. En torno a este eje se analizaron los datos obtenidos a través de la matriz categorial donde organicé lo realizado por los estudiantes y lo mis percepciones como docentes durante los encuentros con los estudiantes, decidí tener en cuenta estas variables debido a que me permitieron analizar y reflexionar sobre mi quehacer docente y, así mismo, identificar los factores que favorecían al desarrollo de la propuesta didáctica.

A continuación realizaré el análisis de los factores influyentes encontrado en la matriz categorial:

Al momento de realizar las planeaciones consideré importante tener en cuenta hacia quien iba dirigida, pero al empezar a llevarlas a cabo, los estudiantes no mostraron el interés esperado, por eso decido modificarlas. Inicialmente los encuentros planeados estaban enfocados en desarrollar en un mismo encuentro la lectura, la escritura y el dibujo. Luego de los dos primeros encuentros me di cuenta que resultaba muy extenuante y poco interesante para los estudiantes, por esto decidí enfocarme un poco más en el dibujo que era un tema que les llamaba más la atención y en torno a esto desarrollar la escritura y el dibujo. Como un factor muy importante me parece conveniente estar dispuesto a cambiar lo planeado inicialmente y arriesgarse y así poder observar los avances durante el proceso.

La generación de relaciones es un factor que puede potenciar el proceso creativo de los estudiantes en la medida en la que ellos por medio de las actividades propuestas puedan empezar a crear a partir de vincular elementos que tengan presentes o conozcan

previamente, como su entorno, las cosas que les gustan o no, pasatiempos, familia o amigos y esto se ve reflejado en sus dibujos y escritos. A pesar de que en algunas ocasiones los estudiantes no logren relaciones significativas y entiendan por “relacionar” poner elementos uno al lado o encima de otro, es importante seguir fortaleciendo este factor debido a que considero que facilita la producción de ideas iniciales que permitan comenzar a crear, que muchas veces es el momento en el que se presenta mayor libertad durante el proceso creativo. Teniendo en cuenta lo anterior hay que tener presente la importancia de los referentes previos que se llevan como referencias a los estudiantes, no solo los que están vinculados con su cotidianidad sino también referentes artísticos o literarios que estimulen y fortalezcan sus procesos.

Los materiales empleados por los estudiantes durante el proceso fueron también otro factor influyente en los resultados del mismo. Noté esto debido a que al proponer algo que puede parecer simple como un cambio de formato en el soporte donde se iba a realizar la actividad pude observar avances en los resultados obtenidos, quizá porque dibujar en un formato en el que no dibujan habitualmente les permite experimentar con trazos, diferentes formas y tamaños, además en este caso les permitió agregar más detalles. Así mismo los resultados también variaban si utilizaban únicamente lápiz o si empleaban marcadores o colores, ya que se entusiasmaban más si tenían libertad de escoger y así realizaban las actividades con mayor agrado y empeño. De acuerdo con lo anterior considero importante permitir a los estudiantes experimentar con los materiales de su preferencia brindando una orientación adecuada.

Otro factor influyente en los procesos de los estudiantes es el espacio donde se lleven a cabo las actividades propuestas, ya que hay que tener en cuenta que es posible generar

nuevos espacios, incluso dentro del aula misma, que pueden resultar más cómodos y favorables para ellos y sus creaciones, como por ejemplo apoyar los soportes en el piso o las paredes e invitarlos a que salgan de las sillas a las que están acostumbrados y en las que pasan la mayor parte del tiempo mientras están en el colegio. Así como también tener en cuenta espacios fuera del aula como las canchas, bibliotecas o los corredores, donde se pueden realizar otro tipo de intervenciones además del dibujo.

Un aspecto importante del cual dependen en gran medida los factores mencionados anteriormente, tanto en lo relacionado con la creatividad como con las mediaciones pedagógicas, es la institución y, en general, el contexto donde se desarrollan las prácticas debido a que aspectos como el estrato socioeconómico, el apoyo de los padres de familia, de los docentes y tener acceso a las adecuadas instalaciones del colegio donde se puedan desarrollar diferentes tipos de actividades cómodamente son algunos elementos que influyen positiva o negativamente en el desarrollo de los procesos.

Matriz categorial

Creatividad

Es importante aclarar que la creatividad será entendida como un proceso, por lo tanto el resultado final no será algo determinante que pueda decir simplemente si el estudiante es creativo o no, sin embargo hay diferentes elementos que nos permitirán ver el desarrollo de dicho proceso. Uno de esos elementos es la capacidad de los estudiantes para desarrollar las actividades propuestas de una manera poco común, es decir, hacer evidente a través de los dibujos y escritos un pensamiento divergente. Además la facultad creativa de los estudiantes podrá ser visible al realizar sus propias creaciones sin la necesidad de copiar referentes que han conocido previamente o copiar el trabajo de sus compañeros, así como también se verá reflejada en la habilidad de crear a partir de las relaciones generadas entre elementos que usualmente no estarían relacionados.

Mediaciones pedagógicas

En el presente apartado las mediaciones pedagógicas son comprendidas como aquellas acciones que permiten y facilitan los procesos de aprendizaje de quienes participan en el proceso, para esto se debe tener en cuenta el contexto donde se llevara a cabo el proyecto. Además la participación y el interés de sus integrantes determinaran los factores que influyen positiva o negativamente en dicho proyecto, que también se verá fortalecido por los recursos didácticos que se utilizarán para facilitar la comprensión de los temas a

trabajar durante el proceso, en este caso, creativo de los estudiantes. Este apartado está enfocado no solo en las apreciaciones de los estudiantes, también se enfoca en lo aprendido por la docente durante el proceso y en las cosas significativas de cada encuentro con los estudiantes.

Variable:

Creación con diferentes lenguajes

Generación de relaciones innovadoras

Clase 1

Creatividad		Mediaciones Pedagógicas		
<p>Literario</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumenta su respuesta a la pregunta ¿qué parte te gustó del cuento? ¿Por qué? • Propone un final alternativo para la historia, en caso tal de que no le haya gustado el final original 	<p>Visual</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa por medio del dibujo su parte favorita del cuento • Relaciona claramente el dibujo con la historia • Va más allá de representar únicamente los personajes elaborando escenas más detalladas 	<p>Participación</p> <p>Todos los estudiantes de los dos cursos participaron de la actividad y entregaron el resultado al finalizar la clase. Algunos participaron más activamente que otros.</p>	<p>Interés</p> <p>A pesar de que todos los estudiantes participan de la actividad y les gustó el cuento, no siento que todos muestren mucho interés, dicen frases como “yo no sé dibujar” o “yo dibujo muy feo” aunque desde el comienzo se dijo que no se valoraría más un trabajo por su elaboración perfecta del dibujo.</p>	<p>Didáctica</p> <p>La lectura en voz alta del cuento “camino al mar” se hace para que los estudiantes tengan un referente previo que facilite sus creaciones, ya que es muy difícil crear sin algún detonante previo. Esta actividad la realizaron en el salón de clases donde normalmente tienen clase, dibujaron sobre hojas de bock cuadriculadas y ubicados en sus sillas de siempre. Debido a que los estudiantes no mostraron mucho</p>

				interés en la actividad me surge una pregunta: ¿será conveniente modificar las planeaciones?
<p>502 Para un total de 29 estudiantes: 24 niños respondieron de manera escrita a cerca de la parte que más les gusto del cuento, sólo 3 estudiantes no escribieron el por qué, 6 de los niños propusieron un final diferente para el cuento. 5 niños no escribieron lo que se propuso, aun así hicieron el dibujo del momento que les gustó.</p> <p>503 Para un total de 31 estudiantes 18 respondieron de manera escrita al ejercicio propuesto, tampoco fueron respuestas muy elaboradas, solo una estudiante propuso un final alternativo. 13 estudiantes no</p>	<p>502 Para un total de 29 estudiantes: 10 estudiantes elaboraron una escena del cuento más elaborada integrando lugares y personajes del cuento, 11 estudiantes agregaron algunos elementos a la representación de los personajes pero no fue tan elaborado, 8 estudiantes únicamente realizaron la representación de los personajes. Todos los dibujos pueden relacionarse claramente con la historia.</p> <p>503 12 niños representaron una escena elaborada del cuento, 11 estudiantes acompañaron los personajes con algunos elementos y 9 estudiantes representaron únicamente a los personajes del cuento. Igualmente todos los dibujos se relacionan con la historia.</p>			

<p>escribieron, pero realizaron el dibujo. No fueron relatos complejos pero se tiene en cuenta el hecho de proponer algo nuevo. Las argumentaciones tampoco son muy elaboradas pero se tiene en cuenta la intención de realizar la actividad completa.</p>				
--	--	--	--	--

Clase 2

Creatividad	Mediaciones Pedagógicas
-------------	-------------------------

Indicadores	Indicadores	Participación	Interés	Didáctica
<ul style="list-style-type: none"> • Escribe detallada y coherentemente el final que resultó de la mezcla de los cuentos • Crea una relación innovadora u original entre los cuentos más allá de la mezcla de 	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona claramente el dibujo con la nueva historia creada • Va más allá de representar únicamente los personajes elaborando escenas más detalladas <p>502</p>	<p>A pesar de que únicamente un estudiante no realizó la actividad, daba la impresión de que los demás lo hicieron solo por obligación, debido a la actitud que mostraban frente a la actividad.</p>	<p>Los estudiantes mostraron poco interés por la actividad y además de esto decían no conocer cuentos lo cual no permitía que el ejercicio se realizara de manera adecuada. A lo anterior se debe agregar que los estudiantes no están muy familiarizados con los cuentos por lo</p>	<p>Como referente previo acudí a cuentos conocidos anteriormente por los estudiantes, para recordarlos les solicité que cerraran los ojos y recordaran un cuento con todos sus detalles (personajes, lugares, inicio, final, etc.) luego de tenerlo presente debían</p>

<p>personajes</p> <p>502 26 estudiantes en total realizaron la actividad. 19 dibujaron y escribieron, de los cuales 9 niños no expresaron su idea con claridad o la relación que hicieron de los cuentos no fue muy novedosa o elaborada mezclando solo los personajes. 5 estudiantes sólo dibujaron y 2 solo escribieron.</p> <p>503 26 estudiantes en total. 12 estudiantes no escribieron, un solo estudiante no realizó la actividad y los estudiantes restantes escribieron y dibujaron. Del grupo de estudiantes que escribió algo, la gran mayoría sólo escribieron oraciones cortas, y no hubo una propuesta muy novedosa. Muchos simplemente agregaron</p>	<p>26 estudiantes en total. Sólo dos estudiantes no dibujaron. 10 estudiantes agregaron otros elementos a los personajes de las historias pero no son muy elaborados y los demás estudiantes solo representaron los personajes.</p> <p>503 26 estudiantes en total 12 estudiantes agregaron más elementos a las escenas, los demás sólo dibujaron los personajes. Los dibujos no están muy elaborados pero se relacionan con las historias contadas.</p>		<p>tanto no han desarrollado un gusto por ellos.</p>	<p>recordar un cuento diferente con los mismos detalles y después debían imaginar que los personajes de los dos cuentos se mezclaban para originar un final diferente el cual debían dibujar. Al encontrar que los estudiantes no conocen muchos cuentos y no muestran mayor interés por la clase reafirmo que debo cambiar las planeaciones y si vuelvo a trabajar con cuentos o historias debo ser yo quien se los de a conocer.</p>
---	---	--	--	--

un personaje de otro cuento al otro cuento escogido.				
--	--	--	--	--

Clase 3

Creatividad		Mediaciones Pedagógicas		
<p>literario</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> Escribe detalladamente el hábitat de su animal fantástico <p>502 28 estudiantes en total 21 estudiantes no escribieron el hábitat de su animal, unos más de tallados que otros, pero la mayoría describió lugares comunes como selvas o bosques.</p> <p>503</p>	<p>visual</p> <p>Indicadores</p> <ul style="list-style-type: none"> Relaciona dos o más animales para crear uno nuevo Realiza su propia creación sin copiar a sus compañeros <p>502 29 estudiantes en total. Sólo 5 estudiantes se copiaron de sus ideas entre sí, ya que dibujaron diferentes animales y le agregaron un cuerno de unicornio. 24 estudiantes hicieron su dibujo sin copiar el de sus compañeros.</p>	<p>Participación</p> <p>Todos los estudiantes participaron activamente durante los momentos de la clase y entregaron el ejercicio propuesto.</p>	<p>Interés</p> <p>Los estudiantes mostraron un interés mucho mayor que en las anteriores clases. Así mismo elaboraron la actividad propuesta con más entusiasmo y solicitaron que dedicáramos una clase más a terminar el animal fantástico.</p>	<p>Didáctica</p> <p>Cito directamente del diario de campo : “...les mostré imágenes del que el artista Joan Fontcuberta editó para su trabajo titulado Fauna, les dije que navegando por internet había encontrado que un explorador y científico había realizado una expedición por varias partes del mundo y había encontrado diferentes animales fantásticos ... para esta actividad organizamos el salón de manera diferente dejando un gran espacio en la parte</p>

<p>27 estudiantes en total. 18 estudiantes escribieron el hábitat de su animal, realizaron una descripción de algún lugar de la naturaleza común, sólo 4 estudiantes describieron un mundo que no exista en realidad.</p>	<p>503 Sólo 2 estudiantes se copiaron entre sí. Los demás hicieron diferentes animales fantásticos.</p>			<p>de adelante para que pudieran dibujar ubicados en el piso, esto me pareció que los hizo sentir más cómodos, salir de sus sillas habituales los hace tener una actitud diferente y una mejor disposición frente a la clase...”</p>
---	--	--	--	--

Clase 4

Creatividad		Mediaciones Pedagógicas	
<p>Literario</p>	<p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crea un nuevo personaje a partir de relacionar un animal con una cosa • Representa gráficamente dicho personaje • Logra representar gráficamente la combinación de ambos elementos más allá de una simple superposición <p>502 Para un total de 27 estudiantes, 20 estudiantes lograron realizar una relación más allá de poner un elemento al lado o</p>	<p>Participación e interés</p> <p>Inicialmente algunos estudiantes decían que no encontraban relación alguna entre los elementos dados, pero lo pensaron con calma y de a poco fueron surgiendo ideas. Todos estuvieron dispuestos a realizar el ejercicio y lo hicieron motivados, unos más que otros, pero al final todos entregaron su dibujo.</p>	<p>Didáctica</p> <p>Como un ejemplo del ejercicio que realizarían les lleve un dibujo de una maleta con cara de perro. Cito desde el diario de campo “Esto lo realice con el fin de que los estudiantes creen a partir de nuevas relaciones, para salir de su zona de confort, esto les permite imaginar nuevas creaciones fuera de lo</p>

	<p>encima del otro, por ejemplo un avión cuyo frente en la cabeza de un león y las ventanas tienen alrededor melenas de león. 7 estudiantes únicamente pusieron un elemento encima de otro sin lograr una relación más compleja por ejemplo dos de los elementos eran libro y venado, el estudiante solo dibujo el venado sobre el libro.</p> <p>503</p> <p>Para un total de 31 estudiantes, 29 lograron relacionar el animal y el objeto de una manera más elaborada, por ejemplo al ser los elementos casa y abeja dibujo una casa con elementos de la abeja en donde viven las abejas. Los otros 2 estudiantes pusieron un elemento al lado o encima del otro, por ejemplo los dos elementos eran bufanda y paloma y solo dibujo la bufanda y encima la paloma.</p>		<p>común. Además confirmo una vez más que para facilitar el proceso creativo de los estudiantes, se debe partir de referentes previos que permitan desarrollar esa nueva creación, crear sin algo previo que propicie ese proceso es muy difícil.”</p>
--	---	--	---

Clase 5

Creatividad		Mediaciones pedagógicas	
<p>Literario</p>	<p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa gráficamente el hábitat de los personajes creados (animal-cosa, animal fantástico) • Agrega diferentes elementos representativos del hábitat correspondiente • Relaciona claramente el hábitat con los personajes <p>502 Para un total de 14 estudiantes, solo un estudiante hizo un hábitat que no se relacionaba con sus personajes ya que para los dos personajes dibujo nubes, sol y árboles y sus personajes no tienen que ver con dicho hábitat. Los demás estudiantes realizaron dibujos elaborados, con elementos que se relacionaban con sus personajes, por ejemplo una estudiante creo una “ballenabotella” y la dibujo</p>	<p>Participación e interés</p> <p>Esta actividad no todos la realizaron debido a que era una tarea en casa, ya que no pudimos realizarla en el colegio. Muchos hicieron trabajos con dedicación, tal vez por tener más tiempo de realizarla o quizá porque en sus casas reciben ayuda de otras personas, es por esto que no me parece conveniente dejar tarea para la casa, ya que lo que me interesa es ver el proceso en clase.</p>	<p>Didáctica</p> <p>Cito desde el diario de campo “Decidí dejar la actividad como una tarea para hacer en casa y debían entregarla en la clase siguiente a pesar de haberles dicho que no les dejaría tarea para la casa al iniciar las clases. Me vi en la obligación de hacerlo ya que solo me quedan 4 clases con ellos y falta realizar actividades que permitirán acercarnos a un cierre y conclusión de todo el proceso. Aun así en actividades futuras no me gustaría recurrir de nuevo a dejar tareas ya que al hacerlas en casa probablemente reciban ayuda de otras personas, además pueden recurrir a buscar en la internet diferentes imágenes que pueden copiar fácilmente” Esta actividad la propuse con el fin de que imaginaran</p>

	<p>como un objeto que se podía encontrar en un centro comercial y podía ser comprada, otros agregaron ríos, palmeras, volcanes etcétera</p> <p>503</p> <p>De 20 estudiantes en total, 6 estudiantes no agregaron muchos elementos a sus creaciones y algunos de los que agregaron no están relacionados con sus personajes, los demás estudiantes hicieron dibujos más elaborados, relacionándolo con sus personajes, agregaron arcoíris, cuevas, escenas marítimas entre otros.</p>		<p>diferentes escenarios que pueden ser útiles a la hora de escribir, puede ayudar a mejorar sus capacidades descriptivas.</p>
--	---	--	--

Clase 6

Creatividad		Mediaciones pedagógicas	
<p>Literario</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza una conversación escrita y coherente entre los personajes creados Da a conocer información de los personajes como: ¿que comen?, ¿dónde viven? , 	<p>Visual</p>	<p>Participación e interés</p> <p>Algunos estudiantes tenían un poco de pereza de escribir, noto que se motivan más cuando dibujan, aun así todos realizaron la actividad. Algunos entregaron el trabajo muy rápido, no lo hicieron con</p>	<p>Didáctica</p> <p>Cito desde el diario de campo: “ la actividad propuesta consistía en imaginar que los personajes que crearon anteriormente, se conocen y entablan una conversación donde se cuentan cosas como</p>

<p>¿con quién viven?, ¿Qué hacen en su tiempo libre?, ¿en que trabajan?</p> <p>503</p> <p>Para un total de 24 estudiantes, la gran mayoría respondió las preguntas con la información de los personajes. 10 estudiantes hicieron un escrito más complejo y largo, donde no solo respondieron las preguntas, también agregaron descripciones de los hábitats y les pusieron nombres. Muchos escribieron a manera de cuento otros con un esquema de dialogo, los dos eran válidos aunque inicialmente les sugerí que fuera como un dialogo.</p>		<p>muchos detalles ni muy elaborado, es muy importante seguir reforzando la lectura y la escritura para que dejen de verlas como tareas aburridas y tediosas.</p> <p>Cito desde el diario de campo: “a los estudiantes les empezaron a surgir preguntas como: ¿profé como hago para que se conozcan si uno vive en otro planeta y el otro en un bosque acá en la tierra? o ¿Cómo hago si uno es acuático y el otro es terrestre?, a lo que les respondí que era parte del ejercicio resolver esos problemas como ellos consideraran conveniente y que no se pusieran límites al pensar que eso no pasaría en la vida real, ya que esto siempre es un impedimento que ellos mismos se imponen al momento de crear ...”</p>	<p>que comen, donde vive, en que trabajan y con quien viven... cuando ellos se ponen impedimentos a la hora de crear, y se preguntan cosas como ¿ cómo hago para dibujar o escribir algo que no pasaría en la vida real? Es cuando les hablo de lo fantástico y les digo que no necesitamos que algo sea “real” en la vida para poder crearlo y que podemos hacer que exista o se vuelva real gracias a nuestra imaginación.</p> <p>Para mi sorpresa la gran mayoría escribieron a manera de cuento sin haberlo propuesto previamente, lo cual me alegro bastante ya que ellos ahora proponen y buscan diferentes maneras para llevar a cabo lo que se proponen”</p>
--	--	---	--

Clase 7

Creatividad		Mediaciones Pedagógicas	
<p>Literario</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza un relato detallado donde a sus personajes (animal fantástico, animal cosa) se les presenta un problema al cual deben darle una solución • Pone a los personajes a interactuar entre sí <p>502 Para un total de 22 estudiantes, 14 estudiantes realizaron escritos detallados en donde sus personajes interactuaban y solucionaban el problema que se les presentaba, además los problemas que planteaban eran ingeniosos y tenían en cuenta las capacidades de los personajes que crearon. 8 estudiantes realizaron relatos menos complejos, algunos a manera de dialogo y el problema al igual</p>	<p>Visual</p>	<p>Participación e interés</p> <p>A los estudiantes ya no se les dificulta tanto realizar escritos más elaborados, e imaginar lugares con los que no están muy familiarizados. Proponen problemas que de alguna manera están basados en su entorno o en cosas que ven o vivencian a diario, aun así se esfuerzan por realizar las actividades y muestran respeto e interés por la clase.</p>	<p>Didáctica</p> <p>Cito desde el diario de campo: “la actividad consistió en plantear un problema que se les presenta a los dos personajes creados y debían dar una solución a dicho problema. A los estudiantes de 502 les solicite que hicieran el encuentro con la conversación donde los personajes se conocían y también el problema.” Esta actividad se realizó con el fin de que los estudiantes pudieran realizar un relato mejor estructura teniendo en cuenta todo lo que se hizo durante el semestre, desde el acercamiento a los cuentos, la creación de personajes y la escritura de relatos.</p>

<p>que la solución eran muy sencillos, no tuvieron en cuenta las habilidades o capacidades de sus personajes limitando sus posibilidades.</p> <p>503</p> <p>Para un total de 17 estudiantes, 8 estudiantes realizaron un escrito más complejo y detallado, algunos agregaron más personajes además de los dos principales, los problemas y soluciones fueron ingeniosas. 9 estudiantes hicieron relatos más cortos y menos detallados, no agregaron otros personajes.</p>			
--	--	--	--

Clase 8

Creatividad		Mediaciones pedagógicas	
Literario	<p>Visual</p> <ul style="list-style-type: none"> Realiza una portada para el relato escrito previamente Refleja claramente la relación de la portada con el relato Agrega elementos a la portada como: título del relato, nombre del autor y un dibujo relacionado <p>502 Para un total de 24 estudiantes.9 estudiantes hicieron su portada sin los elementos completos que se propusieron al iniciar la clase, algunos solo escribieron el título o el dibujo que realizaron no está relacionado con su relato. 15 estudiantes agregaron a su portada los elementos que se propusieron y aunque muchos de los títulos se parecen la gran</p>	<p>Participación e interés</p> <p>Los estudiantes se interesaron mucho por esta actividad y todos participaron activamente, considero que fue por la libertad que tenían al usar los materiales de su preferencia, todos se divirtieron bastante así no cumplieran con todo lo propuesto siento que lo más importante fue la actitud frente a la clase</p>	<p>Didáctica</p> <p>Para esta última actividad les solicite que imaginaran que una editorial publicaría su relato y ellos debían hacer la portada del mismo, decidí que ellos escogieran los materiales para hacer la portada del relato que habían escrito, muchos utilizaron escarcha, y a pesar de no ser un material que se use con frecuencia en las artes disfrutaban bastante al usarlo y no me pareció un inconveniente. Me parece que es bueno que ellos vayan experimentando con los materiales que prefieran y así puedan encontrar los de su preferencia para futuras exploraciones artísticas, además volvieron a trabajar fuera de las sillas a las que están acostumbrados , ya que era mucho más cómodo para utilizar los materiales que llevaban.</p>

	<p>mayoría realizo su creación teniendo en cuenta las indicaciones previas, casi todos agregaron elementos del hábitat que habían realizado previamente.</p> <p>503 Para un total de 25 estudiantes. 6 estudiantes no agregaron todos los elementos que se acordaron al iniciar la clase, algunos realizaron imágenes que no tenían que ver con el relato. 15 estudiantes realizaron la portada con los elementos que se indicaron y agregaron los personajes o el hábitat de alguno de ellos.</p>		
--	---	--	--

Conclusiones

El objetivo principal del presente trabajo de investigación fue fomentar la imaginación y la fantasía para el proceso de creación de relato fantástico y dibujo, buscando que los estudiantes se interesaran más por la lectura, la escritura y el dibujo y así identificar las relaciones existentes entre estas prácticas. Además, con la finalidad de que también comprendieran la importancia de la enseñanza, no solo del dibujo sino de las artes visuales en general desde los primeros grados de escolaridad. De acuerdo a lo anterior a continuación se presentan las siguientes conclusiones habiendo cumplido con dicho objetivo.

El presente trabajo de investigación demuestra que, como futuros licenciados en artes visuales, podemos proponer desde nuestros saberes proyectos interdisciplinarios en las aulas que permitan que las artes dejen de ser vistas solamente como una herramienta de enseñanza de otros saberes y en cambio, se las vea como una disciplina más, que pueda trabajar de la mano con otras, a partir de enfoques en común. Además, esto puede lograr que los estudiantes se interesen por diferentes prácticas artísticas y comprendan que estas requieren que en sus procesos se tengan en cuenta elementos como experiencias, sentimientos, exploraciones, la posibilidad de cometer errores y aprender de los mismos, entre otros que van más allá de la elaboración de manualidades que en muchos casos es a lo que están dedicados los espacios destinados a las artes en los colegios, donde, muchas veces, ni los estudiantes ni los docentes tienen claridad de lo que significa la creatividad y por esto se dice erróneamente que algo es “creativo” cuando está bien elaborado o cuando se agrega algún elemento que lo hace diferente sin tener en cuenta la posibilidad de generar relaciones o significados distintos a los convencionales, dejando de lado a la imaginación

y a la fantasía las cuales son la esencia y son primordiales para que puedan desarrollarse los procesos de creación adecuadamente.

Además y con respecto a lo anterior, la creatividad, la imaginación y la fantasía son capacidades importantes para el ser humano porque a pesar de estar casi siempre asociadas con las artes, éstas son fundamentales en muchos campos como lo profesional o social, donde la creatividad permite que el ser humano se desenvuelva más fácilmente y por consiguiente tengan una satisfacción personal al tener la capacidad de proponer desde la creatividad, bien sea una solución a un problema, la generación de una idea o producto original; es por esto que es fundamental que desde la primera infancia se empiece a desarrollar la creatividad, sacando provecho de que para los niños es más fácil apartarse de la realidad imaginando y fantaseando sobre infinidad de posibilidades, es allí donde los docentes, no solo de artes, debemos proponer desde la escuela actividades que apoyen y fortalezcan el desarrollo de la creatividad, arriesgándonos a dejar de lado las prácticas que desde siempre se han venido llevando a cabo de manera tradicional, generando nuevas posibilidades que permitan potenciar las diferentes capacidades de los estudiantes y de nosotros como docentes.

Teniendo en cuenta que las artes no se limitan a ser una herramienta didáctica, se deben abordar como una disciplina que requiere el manejo de diferentes técnicas, materiales e instrumentos que permitan que quien se aproxime al arte lo haga de una manera adecuada, porque al ver las artes como una herramienta se limita su campo de acción al ámbito de una representación simplista que deja de lado la posibilidad que éstas brindan de expresar, sentir, pensar, explorar y crear, siendo esta última la más importante y en la cual el docente debe ser quien guíe estos procesos de creación; es por esto que éste proyecto es importante

para la educación artística visual ya que buscó fortalecer el proceso creativo de los estudiantes que invita a proponer y a llevar a cabo actividades interdisciplinarias que posibilite que los estudiantes y los docentes comprendan que las artes visuales dialogan y pueden vincularse con otros lenguajes para dar paso a una educación integral.

Por consiguiente, diseñé una secuencia didáctica, con algunas modificaciones durante el proceso, que permitió mediante actividades en torno a la fantasía, la imaginación, el dibujo, el cuento y el relato fantástico los estudiantes encontraran el vínculo entre la literatura y las artes visuales; además comprendieran que no hay una única manera establecida de escribir o dibujar, hay muchas posibilidades que pueden desarrollarse fuera de lo que están acostumbrados a ver o a leer, ya sea en televisión, internet o diferentes medios masivos de comunicación e información los cuales son de gran influencia para ellos, no solo en sus procesos creativos si no en sus vidas cotidianas. También pudieron comprender que se puede crear a partir de la generación de relaciones entre elementos poco convencionales o que aparentemente no tengan relación alguna o elementos de su contexto, posibilitando que se pudieran sentir identificados con sus creaciones, debido a que en ellas estaban presentes factores de sus vidas personales, que considero, son muy significativos y enriquecedores en cualquier proceso creativo.

Con relación a lo anterior se pudo demostrar que a través de la secuencia didáctica el presente proyecto posibilitó el fomento de la fantasía y la imaginación el cual contribuyó a los procesos creativos de los estudiantes, quienes a medida que avanzaban en las actividades propuestas mostraban mayor interés y participación, y al finalizar lograron avances significativos que dieron cuenta de la importancia de generar espacios que permitan el desarrollo de la creatividad. Entre dichos avances, pude encontrar que a medida

de que las sesiones iban avanzando, los estudiantes empezaron a agregar más detalles a lo que realizaban (dibujos y escritos), es decir eran más descriptivos y añadían elementos que permitían obtener resultados más elaborados, los estudiantes también empezaron a generar relaciones de diferentes elementos más fácilmente y empezaron a dejar de lado el hecho de complicarse porque algunas actividades llevaban a crear cosas o situaciones que no existían en realidad, (el animal fantástico, el animal cosa, etc.). Al momento de escribir los relatos fantásticos, los avances también fueron de gran notoriedad, los estudiantes empezaron a realizar escritos más extensos, coherentes, logrando integrar los personajes y lugares creados por ellos, además vinculando con cosas de su vida personal haciendo que se sintieran identificados con los resultados obtenidos y no fueran simples actividades hechas por obtener una calificación.

Además, la implementación y el diseño de ésta propuesta me dejaron muchos aprendizajes que me servirán en mi quehacer docente y ayudan a que los estudiantes tengan mayor disposición frente a las clases, como la importancia de tener un espacio adecuando con buena iluminación, cómodo y agradable donde se lleve a cabo la aplicación, el tiempo destinado a cada encuentro con los estudiantes debe ser suficiente para que ellos puedan realizar las actividades propuestas con dedicación y sin afanes. Otro factor muy importante, es siempre tener en cuenta las edades de los estudiantes ya que esto permitirá que las actividades y los materiales escogidos sean adecuadas para ellos, así como también tener presente el papel que tienen los referentes previos que sirven como detonante para la generación de relaciones y de re significaciones, todos estos factores pueden influir positiva o negativamente en los resultados obtenidos. Un momento importante durante estos procesos con los estudiantes es dejar claro que no hay una sola manera de hacer las cosas o

que simplemente los resultados están bien o mal, lo importante es identificar qué aciertos se tuvieron o que aspectos pueden mejorar y sobre todo disfrutar de lo que se está haciendo. Finalmente, algo muy importante para mí fue el hecho de encontrar otras concepciones sobre creatividad que me permitieron comprender que esta capacidad no es algo que se tiene o no, sino que ésta se puede desarrollar y fortalecer. Como uno de los mayores aprendizajes está el dejar de lado el miedo a arriesgarse, a cuestionar y reflexionar sobre nuestras prácticas docentes porque, considero, que es allí donde se pueden identificar muchos factores tanto positivos como negativos y así aprender de los aciertos y desaciertos.

Bibliografía

- Acosta, J.; Barco, J.; Castañeda, T. (2014) *En busca de las nuevas ideas: mediación de la creatividad desde la perspectiva cognitiva*. Pensamiento, palabra y obra, volumen 12, 64 - 73 Recuperado de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/revistafba/article/view/2814>
- Bachelard, G. (1994). *El aire y los sueños. Ensayo sobre la imaginación del movimiento*. Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica
- Barco, J.; Carrillo, M.; Carrillo, M. A. (2015). *Entre líneas, trazos y visiones: modos de pensar y realizar la enseñanza del dibujo*. Colombia: Universidad Pedagógica Nacional
- Creswell, J. (1994). *Diseño de investigación. Aproximaciones cualitativas y cuantitativas*. Recuperado de <http://www.catedras.fsoc.uba.ar/ginfestad/biblio/1.2.%20Creswell.%20A%20qualit...pdf>
- Cuadros, R. (2016). *La impureza: destino del arte contemporáneo y fuente de la interdisciplinariedad en su praxis y en su enseñanza*. Inédito
- Dalmau, J.; Górriz, L. (2013). *La problemática interdisciplinar en las artes. ¿Son disciplinas los distintos modos de hacer?* En: On the wáter front, No.27, octubre. Disponible en: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/110190/1/631616.pdf>
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Argentina: Paidós
- Guevara, C. (2015). *La realidad a la fantasía: apuntes para una poética de la enseñanza de la literatura*. En: Enseñanza de la literatura: Perspectivas

contemporáneas. Colombia. Fondo Editorial Universidad Distrital Francisco José De Caldas

- Logan, L.M. y Logan, V.G. (1980). *Estrategias para una enseñanza creativa*. Barcelona: Oikos-Tau
- López M., Olivia. (2008). *Enseñar creatividad. El espacio educativo*. En: Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy, núm. 35, noviembre, pp. 61-75. Jujuy, Argentina.
- Martínez, M. (1998). *La investigación cualitativa etnográfica en educación: manual teórico- práctico*. México D.F, México: Editorial Trillas S.A.
- Merriam, S. B. (1998). *Qualitative research and case study applications in education*. San Francisco, Jossey-Bass.
- Ministerio de Educación Nacional (2000). *Lineamientos curriculares de Educación Artística*.
- Ministerio de Educación Nacional (2010). *¿Qué es la Educación Artística?* En: Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media.
- Ricoeur, P. (2010). *Del texto a la acción, ensayos de hermenéutica II*. Buenos Aires, Argentina : Fondo de cultura económica
- Rodari, G. (1983). *Gramática de la fantasía*. Barcelona, España: Editorial Argos Vergara, S. A.
- Rodríguez, M. (2006). *Manual de creatividad: los procesos psíquicos y el desarrollo*. México D.F., México: Editorial Trillas, S. A.
- Solanes, S. (2016). *Camino al mar*. Recuperado de:
<http://www.encuentos.com/cuentos-fantasticos/camino-al-mar/>

- Todorov, T. (1981). *Introducción a la literatura Fantástica*. México, México D.F.: Premia editora de libros s.a.
- Torredebabel.com. *Saber (Tipos)*. Disponible en: [http://www.torredebabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofia-griega/Aristoteles/Saber\(tipos\).htm](http://www.torredebabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofia-griega/Aristoteles/Saber(tipos).htm)
- UNESCO (2001). *Métodos, contenidos y enseñanza de las artes en américa latina y el caribe*. Uberaba, Brasil
- Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación educativa*. Barcelona, España: Editorial Gedisa, S.A.
- Vásquez, A. (2013). *Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus*. En: *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*. Madrid: Universidad Andrés Bello – Universidad Complutense de Madrid.
- Vygotsky, L. (1982). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid, España: Akal

Anexos

Mapa de anexos documento

Imágenes

Mapa de anexos CD

Carpeta 1: Cuadro estado del arte

Carpeta 2: Matriz categorial

Carpeta 3: Secuencia didáctica

Carpeta 4: Dibujos y escritos de todos los estudiantes

Carpeta 5: Diario de campo