

MASA LATERAL
ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO LATERAL CREATIVO, POR MEDIO DE
PROCESOS PEDAGÓGICOS, ABORDADOS DESDE EL ARTE PLÁSTICO

JOSE DANIEL CHAPARRO MONTANEZ
LEIDY TATIANA FAJARDO TRASLAVIÑA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN
ARTÍSTICA
BOGOTÁ
2019

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Bogotá, D.C., mayo de 2019

Agradecimientos

Los realizadores expresan su agradecimiento a:

Nuestra tutora Gloria Patricia Zapata por su asesoría en el desarrollo de este trabajo investigativo, por su destacada responsabilidad social en acoger esta monografía, sus conocimientos y disponibilidad de tiempo.

Queremos agradecer a la profesora Ana Grace Jiménez Murcia quien gracias a ella se pudo aclarar las situaciones de crisis de este proyecto.

Por último agradecemos a todas las personas que participaron en esta investigación, a los estudiantes y profesores de la Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Artística (LBEA), y amigos.

R.A.E.

Título	Estimulación del pensamiento lateral creativo, por medio de procesos pedagógicos, abordados desde el arte plástico.
Autor (s)	José Daniel Chaparro Montañez, Leidy Tatiana Fajardo Traslaviña
Edición	Corporación Universitaria Minuto de Dios
Fecha	14/05/2019
Palabras Clave	Pensamiento lateral creativo, procesos, pedagógicos, expresión, artística, arte plástico, estimulación creativa.
Resumen	<p>Esta investigación es una propuesta pedagógica en el desarrollo del pensamiento lateral creativo en los adolescentes entre 14 y 15 años de la iglesia ministerio de restauración y conquista.</p> <p>En el Cual queremos desarrollar el pensamiento lateral y fomentar la estimulación creativa, por medio del arte plástico, así crear nuevas herramientas para la creación e innovación artística desde la reflexión crítica y la búsqueda de identidad asociada con los sentimientos y emociones de los estudiantes.</p>
Objetivo General	Analizar los procesos pedagógicos sobre el la estimulación del pensamiento lateral-creativo, entre 13 y 15 años, mediante el desarrollo de habilidades artísticas de Betty Edwards y Carmen Díaz, con el fin de crear una producción plástica que identifique los intereses, sentimientos y necesidades de cada adolescente
Metodología	La base investigativa a utilizar en esta monografía, se fundamentan en el método cualitativo con enfoque auto etnográfico que consiste en la interpretación de los resultados durante los procedimientos planteados en

	<p>las sesiones, donde los adolescentes de la Iglesia ministerio de restauración y conquista, generen expresiones y conclusiones artísticas independientes bajo el proceso de estimulación creativa.</p> <p>Las herramientas utilizadas en esta monografía son la autobiografía, diario de campo, registro audiovisual, siete sesiones teórico prácticas, basadas en Betty Edwards, Carmen Díaz, Decroly, Fustier y Mihaly Cziksentsmihaly y por último una obra artista plástica.</p> <p>La metodología de implementación de los talleres de indagación y expresión creativa tienen como eje fundamental la exploración del proceso creativo, donde la construcción de conociendo y de aprendizaje verá involucrado los conocimientos teóricos del docente y los medios prácticos de creación del estudiante, generando un aprendizaje colectivo, abordado en posturas teóricas de un “Modelo interestructurante, donde la base primordial es el concepto que la inteligencia es diversa y que ella es construida en un proceso colectivo”, según la Fuente: De Zubiría Samper, Julián; Los modelos pedagógicos, hacia una pedagogía dialogante; 2011.</p> <p>Dándole espacio de cierre a una evaluación de tipo autónomo cualitativo, que expone los puntos de vista en cuanto al agrado a la temática realizada y la reflexión en el proceso de aprendizaje, de marcando pilares esenciales como respeto y participación.</p>
<p>Objetivos Específicos</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los procesos pedagógicos que interfieren en la estimulación del proceso de pensamiento lateral-creativo. 2. Explorar el método de los centros de aprendizaje de Decroly en cuanto al interés de crear conocimiento. 3. Utilizar el enfoque del <i>fluir</i> de Cziksentsmihaly para el diseño de los talleres prácticos. 4. Utilizar en los talleres, herramientas artísticas de expresión plástica y de dibujo de Edwards y Díaz enfocado en la evolución del pensamiento divergente.

	5. Elaboración de una creación artística por medio de pintura, dibujo, cerámica, arte plástico.
Conclusiones	En el proceso de esta investigación se concluye que es necesario implementar en los procesos pedagógicos el desarrollo del pensamiento lateral creativo, y la importancia de la estimulación creativa, para el desarrollo del pensamiento divergente en el arte plástico, para la creación e innovación a partir de las emociones y sentimientos que se identifique con los estudiantes para involucrarse en la creación y expresión artística como medio de aprendizaje.

Contenido

Introducción.....	9
1. Contextualización	10
1.1 Macro Contexto	10
1.2 Micro Contexto	11
2. Problemática	13
2.1 Descripción del Problema	15
2.2 Formulación del Problema	16
2.3 Justificación	16
2.4. Objetivos	17
2.4.1 Objetivo General	17
2.4.2 Objetivos Específicos.....	17
3. Marco Referencial.....	18
3.1 Marco de antecedentes	18
3.1.1 Procesos pedagógicos en América latina y el Caribe	18
3.1.2 Gestación del proceso creativo en el aula.....	20
3.1.3 Colombia, la Escuela Nueva y el desarrollo creativo.....	21
3.1.4 La creatividad y las competencias laborales.....	22
3.1.5 Implementación y desarrollo del pensamiento Lateral Creativo.....	24
3.2 Comportamiento de los estudiantes de 14 y 15 años, mediante el desarrollo de habilidades artísticas.....	26
3.2.1 Exigencias en la función educativa, en la adolescencia	27
3.2.2 El interés de la pedagogía del arte en la adolescencia.....	28
3.2 Marco Teórico	31
3.2.1 El flujo personal, en el proceso creativo	32
3.2.2 concepto de creatividad	39
3.2.3 La complejidad vs la creatividad	42
3.2.4 criterios de evaluación en proceso creador	47
3.2.4 La exploración creativa.....	50
3.2.5 Divergente y convergente	52

3.2.6 Método de creatividad	54
3.2.7 El dibujo como habilidad explicativa.....	58
3.2.8 Inmersión en los centros de interés.....	64
4. Diseño Metodológico.....	67
4.1 Tipo de investigación	67
4.2 Método de investigación.....	68
4.3 Fases de la investigación	70
4.4 Población y Muestra	72
4.5 Instrumentos de recolección de datos.....	72
4.6.1 Autobiografía	72
4.6.2 Diseño de 5 talleres.....	73
4.6.3 Diarios de Campo.....	73
4.6.4 Registro audiovisual	74
4.6.5 Obra Artística Plástica	74
5. Resultados.....	74
5.1 Contención de análisis de resultados.....	74
5.2 Interpretación de resultados	79
6. Conclusiones.....	86
7. Prospectiva.....	90
Bibliografía	91
Anexos	94

Introducción

Este proyecto tiene como finalidad, el desarrollo del pensamiento lateral creativo inmerso en la expresión artística desarrollando habilidades y competencias laborales prácticas a través de la estimulación creativa, esta monografía se basa en la necesidad de diseñar nuevas formas y estrategias pedagógicas, que sean implementadas dentro de las situaciones cotidianas como herramienta positiva de liderazgo y de solución de problemas eventuales.

En primera instancia la investigación presente tiene como fin dar a conocer la posición de la creatividad dentro de las aulas educativas en Latinoamérica y cómo éstas han sido llevadas a las situaciones cotidianas. La importancia de analizar los referentes de Palacios (2000) da lugar a que los niños necesitan mejorar sus resultados académicos convivenciales y laborales dentro de

sus etapas. No sólo la creatividad hace parte de una estimulación en etapas tempranas, ellas también son meritorias en el proceso de interacción, relación y de vínculos profesionales.

La parte fundamental del proceso investigativo es estimular y analizar el pensamiento lateral creativo dentro de talleres de arte plástica en la pedagogía artística, dentro de la Comunidad Universitaria Minuto De Dios, ha sido implementado para desarrollar un punto expresivo y de dominio frente a temáticas de gusto y de comodidad, resaltando que la población que se aborda a través de la presente investigación es: jóvenes adolescentes entre los 14 y 15 años, se busca abordar perspectivas de transformación intelectual, que generan una estimulación con relación a la práctica de actividades artísticas, guiadas bajo el manifiesto vanguardistas.

1. Contextualización

1.1 Macro Contexto

La estimulación creativa dentro de los contextos de Latinoamérica y el Caribe. se ve inmersa en las políticas o planes de gobierno que se quieren llevar a cabo, muchas de ellas hacen parte de una política elitista de Educación; la cual nunca se ha llevado en su totalidad a la práctica.

Palacios, (2000) nos habla de las diversas relaciones que contiene la educación artística y su desarrollo creativo en los procesos pedagógicos, a través del tiempo la implementación de distintos recursos como libros, medios tecnológicos y exploración de nuevas aulas, han permitido generar nuevos roles de mediación entre el conocimiento y el estudiante.

Palacios (2000) dentro de sus investigaciones apoyadas por la UNICEF y la ONU resalta que muchos de los procesos pedagógicos de estimulación creativa se quedan simplemente en pequeñas acciones, la asesoría y el monitoreo hacen parte fundamental de los procesos de estimulación creativa, ya que por medio de ellos en Latinoamérica se puede llegar a obtener diversas relaciones educativas entre el maestro y el estudiante.

Para Palacios (2000) las diversas relaciones educativas que fomenta un proceso pedagógico “pueden hoy verse enriquecidas con nuevas tecnologías de la información, libros y otros recursos didácticos que permitan a los y las docentes ayudar a niñas, niños, jóvenes y personas adultas a aprender, desempeñando nuevos roles de mediación, monitoreo y asesoría” (p. 14).

1.2 Micro Contexto

La iglesia cristiana Ministerio de restauración y conquista ubicada en el barrio Quiroga, es un centro de estimulación espiritual especializado en la fortalecimiento de patrones y de conductas prácticas para la vida cotidiana, donde los estándares de comunión espiritual son de vital importancia.

Dentro del ministerio restauración y conquista la parte axiológica y de análisis personal es indispensable, ya que por medio de ella se fomenta y se fortalece la estimulación y la práctica de valores cotidianos que no sólo son puestos en práctica a nivel personal; también se ven reflejados y ejecutados en el sector social.

Al analizar la potencialidad que puede tener ese tipo de población, es evidente que el desarrollo creativo y la estimulación del ser mediante los centros de aprendizaje, permiten una mejor interacción para el desarrollo personal. Cuando la propuesta se expuso delante de las directivas pastorales de la congregación, una de las principales finalidades que ellos manifestaron era: la estimulación creativa, "que generará una sensibilización en sus aspectos de vida cotidiana".

Haciendo énfasis de que: "Muchas de las directrices sociales siempre están involucradas en placeres cotidianos y no espirituales". La estimulación del ser creativo o del pensamiento lateral del hemisferio derecho, tiene como finalidad crear herramientas, las cuales serán implementadas en la práctica; para el desarrollo de la comunión espiritual, del servicio en la congregación, y de las destrezas de acercamiento y consolidación de grupos juvenil, el cual es un enfoque del Ministerio restauración y conquista.

La población en potencia que contiene el Ministerio restauración y conquista son los adolescentes, comprendidos entre los 13 y 16 años, los cuales dentro de sus distintos espacios de formación académica se hacen partícipes en el servicio comunitario requerido por la orden religiosa ya mencionada.

Dicha población adolescente es un buen elemento de participación en el desarrollo de estrategias de consolidación religiosa. La estimulación creativa tiene un propósito: el fomentar y reestructurar el desarrollo creativo y permitir una manera más práctica y artística la pedagogía religiosa, y que ella contenga un sentido personal como social.

La implementación de los talleres de estimulación creativa permite obtener resultados para identificar el grado pensamiento creativo que contiene cada uno de ellos. La estimulación

creativa favorece el proceso de ejecución frente a la toma de decisiones, y de ejecución y reestructuración de las habilidades artísticas que cada adolescente pueda contener.

Los talleres para implementar contienen características expuestas por Edward de Bono, Mihaly Csikszentmihaly y Michel Fustier que proponen potencializar y replantear lo que ya está creado como primera etapa del desarrollo creativo, además la interacción con esta población y el entorno que permite en primera instancia una observación de los procesos de adquisición de aprendizaje, donde la estimulación, asociación y expresión de cada uno de los contenido hace referencia a los centros de interés de Decroly (1988).

La finalidad de analizar los anteriores criterios permite en esta investigación, fundamentar el momento de exploración en la ejecución del desarrollo creativo, cabe recalcar que la exploración de este mismo no está inmersa en dictar la cátedra de artes plásticas, por el contrario, se utilizará el lenguaje artístico a las artes plásticas para generar una transformación de la materia y adaptar técnicas de expresión manual, que generen un pensamiento creativo innovador en el joven adolescente.

2. Problemática

La naturaleza del ser humano está en constante formación, muchas de las pautas que se enseñan a través de los distintos discursos o etapas de formación educativa se enfocan en el desarrollo de habilidades laborales. El trabajo personal en la exploración de su conocimiento; clasifica patrones, conductas, decisiones y directrices en la implementación de la educación artística, a través de los estímulos de aprendizaje.

Un desenvolvimiento que traspasa los ámbitos pedagógicos tradicionales es el proceso de búsqueda de nuevas ideas y de estimulación creativa. De Bono (1988), padre del método del pensamiento lateral expone que:

Muchas de las conductas de formación dentro del aula y a nivel social, se generan a través de la denominación del pensamiento vertical; éste contiene énfasis de análisis selectivo y convergente donde el proceso es finito, las categorías son clasificadas, donde se excluye lo que no parece relacionado con el tema y el pensamiento vertical es muy determinista y selectivo, ya que parte únicamente de los conceptos e ideas que solamente se limitan a una dirección o a una decisión (p.37).

De Bono (1988), analizando la inducción académica a la que se acerca al estudiante, fomenta un nuevo mecanismo que plantea la reestructuración de lo que se llama pensamiento y estaría inmerso en la estimulación del ser, el cual es denominado como pensamiento lateral. “El pensamiento lateral tiene directrices de creatividad, es de forma divergente y provocativa; en este no se rechaza ningún camino o ningún medio de solución al problema, puede dar pasos en falso, pero muchos de ellos arrojaran distintas soluciones a las convencionales”.

En éste se explora el tema a profundidad, generando lazos de fortalecimiento en el proceso de interacciones y de nuevas ideas en la solución de problemas.

La educación artística en el ámbito plástico permite desarrollar sensaciones, estas generan habilidades para desenvolverse en contextos limitados, potencializan la percepción analítica, desarrolla habilidades que inducen a lo estético, estimula la imaginación frente a los contenidos la visualización y las situaciones están inmersas dentro del trabajo manual. Además, contribuye a las capacidades cognitivas y sociales.

La implementación de los talleres dentro de la Iglesia Ministerio de restauración y conquista busca estimular en el adolescente mecanismos artísticos que sugieren un nuevo punto de vista estético en el desarrollo de sus habilidades, generando así empatía con los nuevos cambios sociales que se pueden llegar a generar, estos están acompañados de la transformación creativa.

2.1 Descripción del Problema

La educación artística es una herramienta que reconstruye los pilares del conocimiento, específicamente el área de las artes plásticas potencializa distintas formas de adaptación al entorno, de percepción de relaciones y de atención al detalle, esta investigación quiere inducir al adolescente en mecanismos distintos a los convencionales, donde se generen la necesidad de transformación de sociedad y su pensamiento lateral creativo, que muchas veces es fundamentado en las instituciones de rigor público.

El desarrollo de la alternativa pedagógica propone la estimulación del pensamiento creativo a través de teorías direccionando por Carmen Díaz y Betty Edwards, con el fin de desarrollar pensamiento creativo a través de las artes plásticas, en manera de formación de carácter y autonomía en el desarrollo artístico plástico dentro del aula y fuera del aula.

Si se analiza el macro contexto donde Palacios (2000) hace referencia, es claro evidenciar “la ausencia de didácticas multidisciplinares que permitan la estimulación creativa; donde los conceptos de nuevo creativo, espacio visual y espacio artístico no convencional, no son usadas”. Acaso (2009) dentro de uno de sus discursos hace alusión que “la educación artística no son manualidades”, es aquí que la transformación del trabajo explicativo toma una conciencia pedagógica y crítica en los adolescentes.

2.2 Formulación del Problema

¿Qué alternativa pedagógica, puede proponer la expresión artística plástica como medio de desarrollo del pensamiento lateral creativo, y como formulara en el adolescente pautas de formación y autonomía en la toma de decisiones y en la práctica de las competencias laborales?

2.3 Justificación

La formación humana está basada en distintos contenidos entre los cuales se forman, perfeccionan y se aprenden a utilizar los sentidos, ellos en los primeros años de vida están en constante estructuración, durante la vida intrauterina (dentro del útero) de cualquier ser humano y en sus próximos primeros años de vida; se forman, perfeccionan y se aprenden a utilizar los sentidos. Con los cuales el cuerpo estará en constante interacción con el entorno y las situaciones personales a que cada ser humano se enfrenta día a día, a lo largo de toda su existencia; son estas sensaciones las que permiten hacer una lectura específica de lugares, objetos, situaciones, y otras personas, sin embargo su uso se ha venido poco a poco disminuyendo dando espacio a que solo se estimulan dos o tres, dependiendo de las circunstancias y muchas veces en el contexto que se encuentre la persona, pues sabemos que entre el mundo occidental y oriental hay una vasta diferencias de culturas que permite el desarrollo de unos más que otros.

Según Restrepo (2017),

Dentro del contexto educativo en el que nos encontramos, vemos claramente que el Sistema intuye que los niños y niñas no necesitan más que los sentidos que le permitirán aprender ciertas habilidades como las lecto-escriturales y lógico-matemáticas, olvidando la razón de ser de los demás sentidos diferentes a los visuales y auditivos, que muy

posiblemente sería la solución a los pésimos resultados de enseñanza y aprendizaje que tanto aquejan la sociedad (p. 16).

2.4. Objetivos

2.4.1 Objetivo General

Analizar los procesos pedagógicos sobre el la estimulación del pensamiento lateral-creativo, entre 13 y 15 años, mediante el desarrollo de habilidades artísticas de Betty Edwards y Carmen Díaz, con el fin de crear una producción plástica que identifique los intereses, sentimientos y necesidades de cada adolescente.

2.4.2 Objetivos Específicos

1. Identificar los procesos pedagógicos que interfieren en la estimulación del proceso de pensamiento lateral-creativo.
2. Explorar el método de los centros de aprendizaje de Decroly en cuanto al interés de crear conocimiento.
3. Utilizar el enfoque del flujo de Csikszentmihaly para el diseño de los talleres prácticos.
4. Utilizar en los talleres, herramientas artísticas de expresión plástica y de dibujo de Edwards y Díaz enfocado en la evolución del pensamiento divergente.
5. Elaboración de una creación artística por medio de pintura, dibujo, cerámica, arte plástico.

3. Marco Referencial

3.1 Marco de antecedentes

3.1.1 Procesos pedagógicos en América latina y el Caribe

Para identificar que son los procesos pedagógicos y como ellos interfieren en el pensamiento lateral-creativo, es importante dirigirnos a las referencias expuestas por la UNESCO, donde puntualiza de la siguiente manera en término a los procesos pedagógicos.

El concepto que le da Palacios (2000) a los procesos pedagógicos, es:

Entenderemos los procesos pedagógicos como el conjunto de prácticas, relaciones intersubjetivas y saberes que acontecen entre los que participan en procesos educativos, escolarizados y no escolarizados, con la finalidad de construir conocimientos, clarificar valores y desarrollar competencias para la vida en común, cambiar estas prácticas, relaciones y saberes implica por tanto influir sobre la cultura de los diversos agentes que intervienen en los procesos de enseñar y aprender” (p. 1).

Esta descripción no se debe eludir tan fácilmente, el análisis que presenta y hace relación a agentes, procesos y contextos en su mayoría externos, exponen que la práctica y el que hacer pedagógico está ligado a un condicionamiento en la calidad de la labor educativa. Es debido aclarar de calidad educativa no depende únicamente de la presencia de recursos tecnológicos y estrategias estrictas en el proceso pedagógico donde se enfoque material didáctico, tenga una incidencia en la cantidad de estudiantes o en la cantidad de textos suministrados.

Las miradas de calidad enfocadas a la enseñanza se enfocan en un aprendizaje abordado desde los contextos, socioeconómicos, prácticas y sucesiones educativas y políticas públicas que hacen seguimiento de cada una de las normativas necesarias para la formación educativa de cada individuo en formación.

Las distintas miradas que se deben hacer no solo se enfocan en un parte local, ellas deben ir dirigidas a planteamientos de conductas y políticas educativas a nivel nacional e internacional, en este caso podemos ver las directrices que han impactado en la franja Latinoamérica.

La experiencia de América Latina y El Caribe según Palacios (2000) muestra que, Unos son los efectos pedagógicos de una política elitista en educación y, otros, los de una política democratizadora. Las diversas relaciones educativas que fomenta un proceso pedagógico pueden hoy verse enriquecidas con nuevas tecnologías de la información,

libros y otros recursos didácticos que permitan a los y las docentes ayudar a niñas, niños, jóvenes y personas adultas a aprender, desempeñando nuevos roles de mediación, monitoreo y asesoría” (p. 2).

3.1.2 Gestación del proceso creativo en el aula

¿Pero dónde queda el interés de seguimiento, regulación y pensamiento crítico en el aula, por parte del docente? En relación con ello, podemos abordar el estudio de Wolff, Schiefelbein y Valenzuela (2000), quienes abordan las políticas de financiamiento, dan una definición clara del rol de los sectores público y privado en la elaboración del material educativo, con la finalidad de gestar y proporcionar espacios acordes a los intereses de la población educativa, generando mecanismos propios y de acoplamiento que se relaciona de manera natural al contexto del estudiante y del docente, exponiendo lineamientos de interés en el proceso de calidad de la enseñanza, como pilar principal de la buena gestión, que vela por el enriquecimiento pedagógico de los estudiantes.

En la recolección y estructuración de los medios educativos en Latinoamérica, se pueden apreciar mediante la generación de nuevos espacios, que garanticen experiencias, reflexiones y medios de acompañamiento de gran impacto, una mirada internacional sería la citada por Palacios en Perú:

Experiencias como las de los epicentros promovida por la ONG EDUCA en el Perú, que establece y gestiona cooperativamente centros de préstamo de recursos (libros, videos educativos, computadoras, herramientas para elaborar materiales didácticos) y prestación de servicios (asesoría, capacitación docente, intercambio entre pares, turismo educativo) para una red de escuelas públicas en un distrito popular de Lima, demuestran que “pueden encontrarse

formas de atender las enormes necesidades materiales y de formación profesional del profesorado que trabaja en áreas de pobreza” (Placios, 2000, pág. 14).

La finalidad de los nuevos espacios se consolida en la producción y mantenimiento de locaciones distintas a las convencionales (colegios), que abarcan las temáticas curriculares que gestan un concepto de aprendizaje basado en los lineamientos y políticas educativas, necesarias para la competencia laboral. Cabe resaltar que el acompañamiento del cuerpo docente dentro de este proceso requiere una sobrecarga de tiempo, interés y de seguimiento por parte del mismo, brindando un concepto de aprendizaje autónomo y significativo para el estudiante.

3.1.3 Colombia, la Escuela Nueva y el desarrollo creativo

Existen nuevas convicciones y visiones de espacios distintos a los convencionales, desviando la mirada internacional y enfocando el abordaje de los nuevos espacios en Colombia, es debido hablar el surgimiento y fortalecimiento de la Escuela Nueva (EN).

El programa Escuela Nueva de Colombia se ha convertido en referente obligado de las publicaciones educativas de los organismos internacionales; “UNESCO, Banco Mundial y UNICEF, entre los principales organismos, han apoyado decididamente el programa, promoviendo y recomendándole como experiencia modelo”. La UNESCO ha dicho que “constituye una experiencia de valor internacional innegable”, mientras el Banco Mundial afirma que “sus elecciones merecen diseminarse ampliamente entre los planificadores de la educación y los encargados de la adopción de políticas en el mundo en desarrollo”. Misiones de estudio y observación han pasado por Colombia para conocer esta experiencia” (Torres, 1992, pág. 2).

La aplicación de las nuevas políticas de desarrollo busca aplicar pilares distintos a los convencionales, donde el escenario educativo se enfoque en la producción de mecanismos

simples pero de grueso contenido para el educando, que no genere condiciones o requerimiento al momento de fortalecer sus habilidades cognitivas. La EN a generado gran impacto en Colombia produciendo una experiencia destacada, tales como:

- 1) el propio hecho de ser en una innovación y una alternativa dentro del sistema educativo formal,
- 2) el proceso largo de maduración y desarrollo en el que ésta ha venido configurándose,
- 3) la visión sistémica de la propuesta,
- 4) el peso puesto sobre el componente curricular y pedagógico, como eje en torno al cual se articula el sistema, y
- 5) los resultados efectivos que viene mostrando el programa” (Torres, 1992, pág. 2).

La innovación, el desarrollo y la visión son los componentes curriculares y pedagógicos ejercidos en la EN, los mecanismos educativos y de acompañamiento por parte del docente garantizan que el interés de aprender genere una actitud distinta, la EN busca generar conocimiento por descubrimiento sin temor al error o prevención a los juicios cuantitativos y cualitativos que ella puede aportar.

Cada etapa de aprendizaje es una nueva experiencia que permite que el estudiante adopte una posición activa frente al aprendizaje, demarcada por el interés propio, con un sistema educativo flexible, enfatizada en una enseñanza socializada, en conjunto. Con miras a desarrollar soluciones de necesidad global a contextos, contextualizado el apoyo de la familia, como pilar esencial para el cumplimiento de cada una de las metas propuestas.

3.1.4 La creatividad y las competencias laborales

Siguiendo a Hernández y Alvarado (2015), en su publicación de la revista católica del norte, se puede evidenciar que:

La competencia se entiende como el encadenamiento de saberes, orientados y articulados a la concepción del ser, del saber, saber hacer y del saber convivir. Por tanto, es un proceso de formación integral y global del profesional, en sus dimensiones como persona, ciudadano y profesional a la hora de enfrentarse a problemas reales. Esta concepción implica cambios sustanciales en los procesos de formación profesional que lleva a cabo la universidad, de tipo curricular y didáctico, pero ante todo de tipo actitudinal, para asumir aprendizaje cooperativo, significativo y autónomo, orientado por el pensamiento complejo, crítico, creativo e innovador.

En este orden de ideas las competencias laborales que allí plantea el autor son de suma importancia para su desarrollo y desempeño tanto personal como profesional para poder llegar a asumir retos y nuevos aprendizajes, donde los entes formadores como las universidades, deben transformar dichas prácticas enfocados al desarrollo crítico, creativo e innovador para un mejor y mayor desempeño laboral.

Según la cita expuesta por Mon (2008),

La creatividad y la innovación no se consideran un hobby para el tiempo libre, son competencias imprescindibles para todo profesional; razón por la cual deben ser motivadas y desarrolladas por la educación superior en particular, al formar profesionales integrales con capacidad de generación de ideas y resolución de problemas; significando estudiantes creativos e innovadores; no aprendices, repetidores e imitadores. Citado por (Hernández & Alvarado, 2015, pág. 7)

Los procesos creativos y de innovación deberían ser indispensables y obligatorios en el desarrollo de destrezas de los estudiantes que luego se convertirán en profesionales, no solo verlos como un pasatiempo, sino como la oportunidad de propiciar el cambio y dar paso a nuevas

ideas transformadoras que permitan resolver dificultades de distintas formas, aplicándolas para convertirse en aprendizajes significativos.

Es necesario precisar que, en la formación profesional bajo el modelo de competencias, predominan tres enfoques según intereses, identificados por Achaerandio (2010), primero “el enfoque educativo, en el que se encuentran las universidades innovadoras responsables de formar los profesionales del siglo XXI, los centros de investigación en educación, con la intención de crear conocimiento que fortalezca el desempeño de los nuevos profesionales”. También están los Ministerios de Educación de países interesados en “transformar y reorientar sus procesos de desarrollo a partir de una educación de calidad”. Segundo, “el enfoque empresarial, con la finalidad de formar el capital humano para incentivar y generar productividad”. Tercero, “el enfoque humanista social, representado en pensadores de la educación, teóricos y prácticos comprometidos con el desarrollo humano sustentable, quienes marcan la tendencia de la formación por competencias e impactan desde el conocimiento al sector productivo” Citado por (Hernández & Alvarado, 2015, pág. 11)

Los tres enfoques que nos presentan anteriormente, precisan que los entes involucrados en formar estas competencias tan importantes, son principalmente las escuelas y universidades, sigue las empresas y por último el contexto social en el que estamos involucrados para así formar profesionales que sobresalen desde el conocimiento cambiando e innovando.

3.1.5 Implementación y desarrollo del pensamiento Lateral Creativo

La exploración de la creatividad expuesta por De Bono (1988), representa el pensamiento lateral, “como una conducta que abarca el arte pasando por la ciencia por los puntos éticos, la realización del ser y la necesidad Progreso”. La creatividad dentro de las organizaciones no sólo

expresa mecanismos de producción y formación de procesos industriales o tecnológicos, también es implementada como herramienta eficaz en la búsqueda de posibles soluciones a eventualidades no previstas.

En la modernidad, la palabra creatividad, está relacionada en la exploración de mecanismos de intervención, los cuales son integrales y primordiales en el proceso de desempeño dentro de una compañía; la creatividad también es integrada en sociedad, muchos de los mecanismos implementados por De Bono. Según De Bono (1988) “el pensamiento lateral realiza una mirada distinta a los momentos empáticos y de relación que puede llegar a tener un individuo que trabaja en colectivo”.

El experimentar por medio de talleres genera una descarga emocional en el individuo, una de las mayores teorías que se encuentran en referencia al pensamiento lateral es la técnica de los 6 sombreros, dónde es necesario tener un panorama global de la situación, donde se ven claramente evidenciadas las problemáticas y las fortalezas. Con el fin de elaborar herramientas creativas de solución donde son clasificadas para tener una mejor toma de decisiones y que permiten dar un mejor curso a la investigación, esta técnica parte de un grupo experimental.

Mihaly Csikszentmihalyi, se reflexiona sobre:

La creatividad está compuesta por tres elementos los cuales son 1 la cultura la cual involucra reglas simbólicas 2 el ámbito de expertos el cual hace relación a quién es válida en la innovación y reconocen las destrezas i3 a la persona la cual aporta desde la novedad en el campo simbólico y de acción que se quiere reconocer la integración de estas tres da lugar al producto o idea a través del ensayo del descubrimiento creativo

(Csikszentmihalyi, 1996)

3.2 Comportamiento de los estudiantes de 14 y 15 años, mediante el desarrollo de habilidades artísticas

Lo divergente se asocia a lo imaginativo, lo lúdico, lo emotivo, lo afectivo, lo sensitivo, lo fantasioso, hace referencia al pensamiento y al espíritu amplio, no conservador, amante del cambio y de lo audaz.

Cabe preguntarse si “el estudiante inquieto que insiste en estar por fuera de la norma o aquel “muchacho problema” no son individuos acuciosos, preocupados por el hacer distinto, y personas creativas que no han encontrado la forma de dar dirección a su potencial natural de originalidad” (Ospina, 2003).

Depende de los maestros sugerir los medios para descubrir métodos y prácticas nuevas en el desarrollo psicosocial de este tipo de estudiantes, la enseñanza que involucra de una manera significativa los sentidos como medios en el proceso de apropiación de conocimientos y generación de los mismos crea un ambiente propicio para que se expresan saberes acerca del mundo, sentimientos, dudas y preocupaciones a través de medios artísticos, científicos, verbales o de otra índole.

Lo convergente se relaciona con el ámbito del pensamiento y del espíritu conservador, lógico, analítico y sistemático. En la escuela tradicional, según Torrance (1969), estudioso de la creatividad escolar en Norteamérica, “las facultades convergentes, que por sí solas no producen creación alguna, son las más utilizadas en la enseñanza”. Para que la creatividad se genere es necesario estimular las dos facultades y aptitudes del espíritu en forma armónica. Significa que “se debe enseñar a estructurar y organizar, a desestructurar y desorganizar los mismos aspectos” (Fustier, 1987, pág. 27)

Esta idea aparece clara cuando se ensaya la interpretación de dos o tres versiones de una misma caricatura o la realización de dos formas enteramente distintas de resolver un mismo problema.

En otras palabras se debe enseñar a mirar desde diversas perspectivas de un hecho o un problema y cada una de dichas perspectivas deben argumentarse en forma lógica, dejando siempre la posibilidad de nuevas preguntas o inquietudes.

Tal es el caso de la sombra de un círculo que no es circular. "Si miran la sombra de una moneda, un plato, o cualquier otro objeto de forma Circular, verán que no siempre su sombra es redonda". "La sombra puede ser un óvalo, una línea gruesa o un rectángulo. Todo depende de la posición en que pongan al objeto frente a la fuente de luz" (Fustier, 1987).

3.2.1 Exigencias en la función educativa, en la adolescencia

En palabras de Marchesi (2011), secretario general de la Organización de Estados Iberoamericanos,

Las nuevas exigencias sociales y una visión renovada sobre la función de la educación escolar han puesto de manifiesto la importancia de lograr que los alumnos adquieran las competencias necesarias que les permitan aprender a aprender, aprender a convivir y aprender a ser. En este contexto, resurge con fuerza el papel de la educación artística para la formación integral de las personas y la construcción de ciudadanía (p. 2).

El nuevo milenio ante los retos educativos artísticos, contempla un nuevo contexto frente a la cultura contemporánea. Para ello se eligen los ejes temáticos los cuales se ven inmersos entre educación artística, educación con contenido y nuevos retos. Por lo cual es una investigación que Reflexiona en la educación artística del Siglo XXI.

Para Merchesi (2011), la cultura contemporánea inmersa en ella y atravesados por sus circunstancias,

Requiere de un tiempo reservado para la observación y de una distancia pertinente para visibilizarla, objetivarla y operar en ella... La educación, porque es un proceso experiencial y nutricional que articula lo individual y lo colectivo, lo cultural y lo social, en este contexto particular al que denominamos contemporaneidad en el que la revolución cognitiva crea nuevos ambientes de aprendizaje dentro y fuera de la escuela. La educación artística, porque en este tiempo está llamada a desempeñar un papel central tanto en la sociedad en general como en la formación sistemática de nuestros niños y jóvenes.

La implementación de los nuevos ambientes de aprendizaje dentro y fuera de la escuela causa que el proceso de aprendizaje se vea involucrado de manera social y cultural, generando un proceso de reproducción creativa tanto individual como colectiva. Las distintas visualizaciones dentro del aula pueden gestar que el desarrollo del proceso creativo no esté inmerso en el campo personal, muchos de estos procesos se ven reflejados en el ámbito social; que cumplen con metas y paradigmas condicionales para su desarrollo.

La teoría del fluir dentro y fuera del aula, genera en el estudiante una interacción e interés frente a los procesos de expresión personal, que permitan la integración objetiva de lo que se busca a través de su desarrollo en el motivo del diario vivir.

3.2.2 El interés de la pedagogía del arte en la adolescencia

El arte como campo de conocimiento desde su renovada epistemología viabiliza otros caminos para su construcción pedagógica. Según Fernández y otros, 1980 uno de los puntos de

partida fundamentales en las características propias de la adolescencia es que principalmente es una etapa sociológica más que una etapa psicológica.

La adolescencia no puede ser considerada “una etapa evolutiva cuyos cambios se deben en gran parte a causas endógenas - la pubertad -, sino que debemos adoptar un enfoque general que considere, al menos, los siguientes aspectos. La evolución del sistema nervioso y sus alteraciones debidas a cambios hormonales y anatómico-fisiológicos en general, estos cambios producen una evidente alteración y variación de la conducta del adolescente” (Fernandez, Funes, & Pellicer, 1980)

La adolescencia y los años que la preceden como un período de fuertes crisis en la estructura de la personalidad y en la que la búsqueda del reequilibrio actúa de motor evolutivo, se considera una etapa de construcción del yo en situación absolutamente nueva, biológica y socialmente.

Además de la adaptación a unas nuevas demandas del mundo exterior, cambiantes de un medio a otro, de un momento histórico a otro; como etapa en la que las demandas del mundo adulto condicionan, en su base, las respuestas evolutivas de adaptación.

Este período abarca diferentes etapas evolutivas, ya que “se supone el paso de la infancia a la madurez, pasando por la adolescencia. Esta transformación va a ser no solo física, sino también en cuanto a su capacidad mental y hormonal” (Fernández, et al., 1980).

El pensamiento, las emociones, el propio cuerpo tienen que adaptarse a situaciones nuevas, a veces insospechadas. Niño y niñas felices y sociables se convierten en jóvenes tímidos/as de aspecto serio que apenas se atreven a hablar, o al revés quieren avasallar a todo el mundo.

Las variaciones en la manera de pensar, el cambio cualitativo que se opera progresivamente en la inteligencia del preadolescente “no produce sólo efectos escolares o ideológicos, altera y varía radicalmente la esfera de la personalidad. Es más, según sea su nivel de desarrollo formal, el preadolescente y el adolescente se van a abordar a sí mismos de diferente manera. El análisis de sí mismos, el sentirse funcionando por dentro, no es un mero problema emotivo. Se trata de conceptualizar las sensaciones y las percepciones interiores y operar mentalmente con ellas. Bajo la introspección de esta etapa se esconde, en gran parte, una capacidad de conceptualizarse así mismo. Capacidad que no va a ser posible si, en su conjunto, el preadolescente no ha llegado a operar en el nivel formal de los conceptos” (Fernandez, Funes, & Pellicer, 1980).

En el desarrollo del pensamiento del adolescente es importante llegar a tener la capacidad de pensar de manera crítica y de hacerlo por sí mismo ya que en ocasiones los adolescentes llegan no tanto a un pensamiento crítico sino a un criticismo exagerado, creando el hábito, no sólo de pensar por sí mismo sino además de dudar de todo, de polemizar por polemizar, de defender posturas que ya “a priori” se pueden ver como erróneas.

La adolescencia es un período crucial, por lo que los talleres de arte terapia pueden ser de mucha utilidad. “Los adolescentes con frecuencia son dolorosamente conscientes de sí mismos, y casi siempre sufren de falta de auto-confianza, a pesar de su arrogancia personal”(Martinez, 2006, pág. 19).

Precisan de oportunidades para comprobar sus ideas y opiniones sin que se sientan juzgados con la creciente complejidad de la vida contemporánea el período de la adolescencia se ha convertido en una etapa mal definida entre infancia y madurez.

La integración en los grupos de pares tiene una función de aprendizaje, por medio de ensayos/errores, de la vida social y entran en una tendencia de repliegue sobre sí mismo: todo un mundo imaginario en el cual poderse aislar, ponerse al abrigo. Deben encontrar unos modelos o pautas que les sirvan de ejemplo humano, filosófico y práctico, para establecer su escala de valores e ideales.

Existe una cierta dualidad en el adolescente, que está entre la aceptación y la conformidad, el deshacerse de las hipocresía y una necesidad de originalidad. Al mismo tiempo “existe la búsqueda del sexo opuesto y el miedo del sexo opuesto por una cierta falta de confianza. El adolescente tiene necesidad de afirmarse, de buscar su lado narcisista, pero al mismo tiempo, presenta tendencias a la desvalorización y a la falta de confianza en sí mismo. La adolescencia es por excelencia el período de ambigüedad, de la elección a hacer, es ante todo una crisis de la identidad, es la etapa en que la persona necesita hacerse con una firme identidad” (Martinez, 2006, pág. 22).

3.2 Marco Teórico

El propósito de la presente monografía es expresar la importancia de la estimulación creativa en los adolescentes, para ello hemos derivado tres componentes esenciales que nos permitirán seguir una secuencia evolutiva, que tiene como finalidad una serie de talleres aplicados a los participantes, que generaran un resultado tangible con el fin de analizar si las experiencias artísticas están inmersas en el estímulo de desarrollo creativo.

Los componentes de la monografía están divididos en tres grupos, en primer lugar, se encuentra la estimulación creativa; en segundo lugar, la intervención del proceso creativo mediante las artes plásticas y; en tercer lugar los procesos pedagógicos, la articulación de estos conllevan a la evolución creativa de a los adolescentes. Las posturas reflejadas a continuación, están demarcadas por temáticas de investigación en el componente creativo de Fustier, Mihaly; en el componente plástico, investigaciones de Carmen Díaz y Betty Edwards; y en el componente pedagógico el modelo educativo de centros de interés de Ovide Decroly.

A continuación, se resaltan las características principales que contiene el marco teórico. Dentro de ellas está la teoría de Flujo, para que la conciencia, la personalidad y el placer, puedan tener un sentido auto térmico en cuanto a las emociones, sensaciones y percepciones, que producirán el primer escalón a la evolución creativa.

3.2.1 El flujo personal, en el proceso creativo

Con respecto al flujo, este contiene tres componentes principales los cuales involucran al individuo en un desempeño tanto social como personal, estos elementos son la cultura, la experiencia y la persona. La interacción de ellos permite que la estimulación creativa tenga un resultado gratificante para el participante, resaltando la importancia de la conciencia como fundamento esencial de lo que se “cree” saber.

La función de la conciencia es representar la información sobre lo que está sucediendo dentro y fuera del organismo de tal modo que el cuerpo pueda evaluarla y actuar en consecuencia. En este sentido “funciona como una central telefónica para las sensaciones, las percepciones, los sentimientos y las ideas, estableciendo prioridades entre toda esa información diversa” (Csikszentmihalyi, 1996, pág. 28).

La conciencia se expresa y se representa de acuerdo con el estímulo o al contexto, donde se encuentre inmerso el individuo, muchas de las situaciones que se ven involucradas en referencia a la función de la conciencia, contienen estados de acción, los cuales están inmersos en sensaciones, sentimientos, actitudes y responsabilidades, producidas por decisiones voluntarias o involuntarias, que el individuo ha generado.

Sin la conciencia seguiríamos “sabiendo” qué sucede, pero reaccionaríamos de manera refleja, instintiva. Con la conciencia podemos evaluar de forma deliberada lo que los sentidos nos dicen y responder según esta evaluación. Y también podemos inventar información que no existía antes: puesto que “tenemos conciencia podemos soñar despiertos, podemos mentir y también escribir bellos poemas o teorías científicas” (Csikszentmihalyi, 1996, pág. 28).

La conciencia cumple una función de canal de recepción mediante el estímulo, por medio de ella se evalúa el tipo de situación y se derivaban los distintos comportamientos del ser humano (estados anímicos: ira, rabia, felicidad, incertidumbre, etc.). La relación de los sentidos en cuanto a la conciencia da libertad al individuo de generar nuevas estrategias de crecimiento explicativo, es decir por medio de esta relación emocional-consciente, los desarrollos de soluciones e interacciones creativas son más notorios. Se puede dar lugar a que el ser humano experimenta la sensación de soñar despierto, generando cambios frente a su carácter y a su personalidad.

La personalidad hace referencia al sentido único y espontáneo del individuo, esta está compuesta por un conjunto de características de comportamiento (gusto, disgusto, goce, deleite, sobre exaltación) que contienen, emociones y Patrones de comportamiento. Ellas en trabajo unificado dan las bases primordiales de reacción y de criterio del individuo, frente a la toma de decisiones.

Tras una experiencia de flujo, “la organización de la personalidad es más compleja de lo que había sido antes. Y ¿cómo llega a ser cada vez más compleja?, podría decirse que la personalidad crece. La complejidad es el resultado de dos procesos psicológicos: la diferenciación y la integración. La diferenciación implica un movimiento hacia la originalidad, hacia separarse de los demás. La integración se refiere a lo opuesto: a la unión con otras personas, con ideas y entidades más allá de la personalidad. Una personalidad compleja es la que logra combinar estas tendencias opuestas” (Csikszentmihalyi, 1996, pág. 44).

Así mismo, el análisis de la diferenciación y la integración hacen parte del comportamiento del ser humano, muchos de estos estándares son manejados a través de las investigaciones de Daniel Goleman en su libro *La inteligencia emocional*, generando directrices en cuanto a los comportamientos personales, en relación a la integración, su característica primordial está ligada al trabajo y unión de varias ideas expuestas sobre una misma temática, pero la diferenciación, mantiene características más naturales del individuo, en si se encamina a la búsqueda de la estimulación creativa, los rasgos de personalidad, emisión y carácter, trabajan en común acuerdo para alcanzar el objetivo creativo.

Como se ha dicho, fluir ayuda al individuo a integrar la personalidad dentro de la estimulación creativa, ya que por medio de ella se profundiza y da paso a la concentración y la conciencia con el fin de que esta esté debidamente ordenada (los pensamientos, sentimientos, interacciones y sentidos, se encaminan a un mismo propósito). La experiencia de creación está en armonía. Y cuando el momento de flujo de desarrollo creativo ha pasado, el individuo se siente más “integrado” que antes.

Lo que hace que estas actividades produzcan flujo es que se diseñaron para hacer más fácil el logro la experiencia óptima, contiene unas reglas que requieren de un aprendizaje de

habilidades, además de establecer metas para alcanzar una finalidad y producir una retroalimentación entorno al trabajo creativo. Las actividades hacen posible que el control o el orden del pensamiento tenga una fácil concentración e involucración, haciendo que la actividad sea lo más distinta posible de la denominada “realidad primordial” de la existencia cotidiana, el propósito clave del sistema de Flujo creativo, es romper con el esquema de vida cotidiano.

Tales actividades de flujo tienen como función primaria ofrecer experiencias agradables: el juego, el arte, el ritual y los deportes son algunos ejemplos. Por la manera en que están contruidos, ayudan a los participantes y a los espectadores a lograr un estado mental ordenado, el cual es muy agradable. Conviene subrayar que el fin de la actividad sea juego, espacio creativo o deporte, debe conllevar a un estado armonioso, donde el entorno y las relaciones de interacción permiten tener una cercanía y una deliberación de ideas, muchos de los contenidos de las distintas actividades tienen como finalidad el gestar estrategias de participación conjunta de los individuos, generando así que el entorno sea placentero y especial para que la fluidez mental y emocional estén encaminadas a la innovación creativa.

El placer es un sentimiento de satisfacción que se logra cuando la información en la conciencia nos dice que hemos conseguido cumplir con las expectativas, controladas por los programas biológicos o por el condicionamiento social. El sabor del alimento es agradable cuando tenemos hambre, porque reduce un desequilibrio fisiológico. Descansar por la noche, mientras estamos absorbiendo pasivamente información de los medios de comunicación, con alcohol o drogas para embotar la mente sobreexcitada por las exigencias del trabajo, es agradablemente relajante. (Csikszentmihalyi, 1996, pág. 48)

En definitiva, el conjunto de interacciones personales y sociales que se ven inmersas en el fluir, origina que la satisfacción personal sea uno de sus principales objetivos, siguiendo con el

requerimiento de bases para alcanzar el flujo es notorio evidenciar que el individuo tiene una cercanía con la realidad primordial y la realización personal. El trabajo ejercido realizado hace una división entre el cumplir por compromiso y el realizar la actividad por satisfacción personal. Lo que prima y busca las actividades de flujo es que el participante obtenga esa satisfacción personal, dando lugar a la experiencia autotélica.

En la experiencia autotélica, “es elemento clave de una experiencia óptima, es decir que tiene un fin en sí misma. Incluso si inicialmente la llevamos a cabo por otras razones, la actividad que nos ocupa se convierte en algo intrínsecamente gratifico y tangible” (Csikszentmihalyi, 1996, pág. 68).

Por medio de ella se debe generar el beneficio del placer, sin importar la actividad desempeñada, esto con el propósito de la integración de las condiciones personales (sensaciones, sentimientos, percepciones, etc.), para que el sistema de flujo tenga como muestra final el placer y el cumplimiento de las expectativas planteadas, antes de iniciar el trabajo o la actividad instaurada.

La palabra “autotélica” deriva de dos palabras griegas, auto, que significa en sí mismo, y telos, que significa finalidad. Se refiere a una actividad que se contiene en sí misma, que se realiza no por la esperanza de ningún beneficio futuro, sino simplemente porque hacerlo es en sí la recompensa... Dar clases a los niños para convertirlos en buenos ciudadanos no es autotélico, mientras que darles clase porque uno se divierte al interactuar con ellos, sí que lo es. Lo que ocurre en ambas situaciones es básicamente lo mismo; lo que las diferencia es que, cuando la experiencia es autotélica, la persona está prestando atención a la actividad por sí misma, y cuando no es así, la atención se centra en las consecuencias (Csikszentmihalyi, 1996, pág. 68).

La experiencia autotélica, debe estar encaminada en la satisfacción personal, es la ruptura del pensamiento por condición, hacia el placer, los momentos de flujo que se encaminan y dan como resultado a la satisfacción personal están enmarcados por la concentración y la atención sin ser impuesta, es decir el ambiente de flujo en la actividad, es tan preciso que este puede dar origen a la concentración, generando una interacción con sus necesidades e intereses personales.

Los factores externos que se ven reflejados en la vida cotidiana contiene distintas reacciones y satisfacciones personales, es decir las retribuciones emocionales que vemos al transcurso de cada actividad realizada no siempre están ligadas al placer por lo que Csikszentmihalyi (1996) afirma “la mayoría de cosas que hacemos en nuestra vida cotidiana no son puramente autotilia, ni puramente exotélicas (que es como denominaremos a las actividades llevadas a cabo sólo por razones externas), sino que son una combinación de las dos” (p.68). Un claro ejemplo son las actividades laborales , las cuales contiene parámetros impuestos, en las cuales se debe seguir un sistema estructurado para cumplir con los objetivos propuestos, en este momento el flujo pasa a un segundo plano, pero aun así al final del proceso, con una buena excelencia de desarrollo genera una retribución anímica por parte de los directivos, es decir la satisfacción encontrada por desempeñar la función, es estrictamente de la preparación del ambiente, es de la retribución de exaltación personal, efectuada por los entes externos.

En la vida cotidiana estamos prestos a cambios de interacción constante, pero en la mayoría de los ámbitos de desarrollo el placer cumple una función complementaria, cuando interactúa la conciencia frente al trabajo asignado los límites del placer están presentes, pero no denominan la decisión total de interacción. La conciencia es la habilidad de tener certeza y claridad de los procesos tangibles que estamos desempeñando, Es válido acotar que la

conciencia esta demarcada por impulsos, en otras palabras, se quiere decir que la conciencia contiene límites.

Si fuese posible expandir indefinidamente lo que la conciencia es capaz de abarcar, “uno de los sueños fundamentales de la humanidad se convertiría en realidad. Sería algo casi tan bueno como ser inmortal u omnipotente, en resumen, ser dios. Podríamos pensarlo todo, sentirlo todo, hacerlo todo, registrar tanta información que podríamos llenar cada fracción de segundo con un rico tapiz de experiencias” (Csikszentmihalyi, 1996, pág. 32).

A pesar de que estemos en una constante estimulación cerebral, la conciencia humana estará delimitada con algunos impedimentos. Si bien Csikszentmihalyi (1996) expone que “la capacidad de la conciencia fuese expandible, no abarcaría hacer tantas cosas al tiempo, en el siguiente enunciado, la postura anterior, es replanteada y aterrizada, dando un grado más racional al manejo de conciencia y dejando de lado las cualidades “omnipotentes”, que podríamos obtener, expresando que siempre se debe mantener un orden en la secuencia de pensamiento.

Los pensamientos deben ir uno tras otro o nos liamos. “Si estamos pensando sobre un problema no podemos experimentar realmente ni tristeza ni felicidad. No podemos correr, cantar y hacer el balance de nuestros gastos a la vez, porque cada una de estas actividades precisa de casi toda nuestra capacidad de atención” (Csikszentmihalyi, 1996, pág. 33).

La capacidad de atención en medio de la intervención de la conciencia y la satisfacción, deben estar contenidas en unos pasos básicos, un ejemplo común sería: debe tener un inicio o una gestión anticipada, un desarrollo o un proceso de ejecución y final o un resultado analizable. Esto con el fin de replantear una nueva meta de trabajo evolutiva, que genere en el trascurso de

su desarrollo una estimulación creativa e innovadora, mayor a la anterior, es decir un incremento de la función creativa para el desempeño del trabajo realizado.

En los enunciados anteriores, se hace la aproximación a la importancia del sistema de flujo que contiene características básicas del individuo (conciencia, placer, personalidad), para que la realización de cualquier ejercicio contenga una experiencia autotélica, con el fin de obtener una evolución creativa, Pero ¿qué es creatividad? A continuación las intervenciones de Tórrense y García, darán un avistamiento más cercano al concepto de creatividad.

3.2.2 concepto de creatividad

Algunas de las concepciones básicas que nos permiten hacer un abordaje en el concepto de creatividad, están ligadas a la capacidad de inventar, crear, reestructurar, plasmar y desarrollar ideas que están involucradas en nuestro diario vivir, un ejemplo es la innovación de productos para satisfacer una necesidad de una población, en este encontramos la creatividad de innovación, o por otra parte la invención de recursos que expresan los sentimientos o emisiones, bajo esta línea existen distintas posturas, entre ellas los celos del arte contenidos dentro de los Ismos, uno de ellos es la liberación de pensamiento frente a la opresión ejercida por el proletariado, evidenciada en el expresionismo del siglo XX.

Los conceptos de creación que se ven evidenciados en esta monografía están encaminados en el sentido de la creatividad, originalidad, entre otras. Dando alusión a que la inteligencia emocional, hace parte fundamental de la estimulación creativa. A continuación, se encontrarán algunas definiciones.

La creatividad significa, según Fustier (1975) en Pedagogía de la creatividad "adaptación, imaginación, construcción, originalidad, evolución, libertad interior, fuerza poética, poseyendo y

aplicando algunas de estas dotes, sobresaliendo con respecto a lo normal". Los indicios de investigación enfocada a la creatividad se direccionan en la transversalidad de creatividad e inteligencia, es decir necesariamente no se debe tener un criterio de una ciencia específica para desarrollar la creatividad como una excelente herramienta de trabajo, en función de interacción personal o social (Mineducación, s.f., pág. 31).

Así mismo, la investigación en el aspecto de la estimulación creativa está encaminada a la exploración personal, como lo dice el anterior enunciado, las características de la creatividad son la adaptación, la construcción entre otras, pero estas hacen parte del proceso de estimulación creativo, de la prospectiva de visión para alcanzar el objetivo infundado en la actividad. Por medio de la creatividad, se puede llegar al uso de herramientas y de recursos para transformarlos, en el ámbito de las artes plásticas, la creatividad da lugar a la transformación y moldeamiento de la materia.

En forma general, la creatividad es “un aspecto dentro de la vida de cada cual que afecta las facultades intelectuales y espirituales y exige, desde el punto de vista psicológico, continuos procesos de modificación y de adaptación de sí mismo y del entorno, comprometiendo en forma integral a un nuevo modo de ser y de pensar. Es dialéctica si para lograr un ideal se requiere modificar o romper con las estructuras más profundas que impiden el logro de su desarrollo y así La creatividad expresa el descubrimiento y la producción de algo original y novedoso, alejado de lo tradicional, en un individuo determinado y susceptible de ser considerado altamente creativo” (Mineducación, s.f., pág. 31).

Además, la base de la creatividad, es romper con las estructuras, para alcanzar el objetivo, si lo centralizamos en la expresión personal, la búsqueda de romper con las líneas o fundamentos

de la palabra y ser llevados a las propuestas plásticas como la pintura, exige una intención de interpretación personal, es estar inmerso en la conciencia del individuo gestado de la obra, sin que él genere alguna directriz del porque la realizo. Bases simples de estructuración creativa dan lugar a un concepto definido como “Pensamiento creativo”, el cual articula distintos requerimientos.

Un ejemplo claro es Torrance (1977), quien define la creatividad como “un proceso de descubrimiento, en el cual la información contiene probabilidades, modificaciones y lagunas que hacen parte de faltantes investigativos”. Comunicar los resultados asigna un carácter de interés por seguir indagando en aspectos determinados. Para Torrance los componentes primordiales de la exploración creativa son; la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la elaboración, expuestos en la siguiente cita.

En definitiva, se podrá ver a continuación cómo han sido definidos aquellos componentes que configuran el pensamiento creativo:

1. fluidez: es la característica de la creatividad o la facilidad para generar un número elevado de ideas. Esto es, se trata de una habilidad que consiste en producir un número elevado de respuestas en un campo determinado, a partir de estímulos verbales o figurativos;
2. flexibilidad: es la característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema o el planteamiento de éste. Comprende una transformación, un cambio, un replanteamiento o reinterpretación. En definitiva, es la capacidad consistente en producir diferentes ideas para cambiar de un enfoque de pensamiento a otro y para utilizar diferentes estrategias de resolución de problemas;

3. originalidad: es la característica que define a la idea, proceso o producto como algo único o diferente. Está referida a la habilidad para producir respuestas novedosas, poco convencionales, lejos de lo establecido y usual;
4. elaboración: es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Se trata de una capacidad para desarrollar, completar o embellecer una respuesta determinada (González & Hernández, 2007, pág. 8).

Es decir, el pensamiento creativo expuesto por Torrance (1977), marca cuatro componentes primordiales, la interacción de estos componentes dan lugar a “un excelente ambiente, que acompañado de una serie de estímulos da lugar a la solución de problemas, dando continuidad al proceso y enfocándose en embellecer el resultado obtenido”. Pero aun así existen una serie de factores externos que intervienen en el pensamiento creativo, uno de ellos es la complejidad, donde las características que pueden integrar un proceso estancan la evolución creativa voluntaria. Muchas veces los procesos complejos son esenciales en la práctica, un ejemplo es el uso de químicos, los cuales a través de sus especificaciones químicas de cargas positivas o negativas no permiten tener una buena interacción con otros elementos, generando problemas: la mezcla del bicarbonato de sodio con vinagre genera de acciones explosivas.

Eh aquí el uso primordial de la complejidad del proceso en la vida cotidiana, pero

3.2.3 La complejidad vs la creatividad

El mayor enemigo de la creatividad es la complejidad en el pensamiento siempre y cuando este interfiera en la evolución creativa de interés personal, la reestructuración de los planteamientos se debe de ejercer para que la estimulación de la creatividad sea mayor, ambos dependen de la naturaleza de las pautas que se determinen para que, por medio de ellas se pueda

dar el salto explicativo, Edward De Bono, busca a través de la implementación de los sombreros una serie de argumentos críticos creativos, que el desarrollo del hemisferio derecho (parte creativa del ser humano) contenga bases de análisis personal. Cuando el pensamiento es claro y sencillo resulta ser más fácil de asumir, con mejores resultados y con mayor eficacia al momento de ser aplicado.

El concepto de los seis sombreros para pensar es muy sencillo. Su utilización también es muy sencilla. El concepto de los seis sombreros para pensar tiene dos propósitos centrales. “El primero es simplificar el pensamiento, permitiendo que el pensador trate una cosa después de otra. En vez de hacerse cargo al mismo tiempo de las emociones, la lógica, la información, la esperanza y la creatividad, el pensador puede encararlas por separado” (Bono, 1985, pág. 98).

Se debe aclarar que no es necesario utilizar los sombreros físicos para el desarrollo de la actividad, la función de determinar los colores y el uso práctico de los sombreros es la que permite que en algunas ocasiones se pueda volver versátil el sentido crítico desde otro punto de vista. La creatividad a menudo se realiza a través de la exploración y esta debe contener unos criterios específicos ya mencionados, con el fin de generar un pensamiento central con características claras del ¿Por qué? y el ¿para qué?

Así mismo, se ve inmersa la parte positiva, la crítica, la exploración, la afloración de sentimientos, entre otras. Cuando el trabajo se hace con varios individuos, se puede manejar en grupos de trabajo, donde la rotación de los sombreros puede llegar a ser muy práctica. Sin embargo, cada individuo puede mantener un color determinado dentro del proceso evolutivo, sin afectar la exploración y formación del pensamiento lateral.

Es conveniente subrayar que la presente monografía no contiene el uso de los sombreros como medio de interacción, pero si contiene características críticas del ¿Por qué? y ¿para qué? es

necesaria la estimulación creativa desde los puntos críticos positivos, negativos, al realizar una muestra plástica tangible como resultado del proceso, y que estas este inmerso de una retroalimentación personal.

Es notorio que para generar un cierre siempre se haga una socialización, donde la charla o la discusión respetuosa maneje parámetros que aborden los sombreros, esta puede generar una retroalimentación clara y concreta de la evolución creativa, fin afectar el ambiente de trabajo, los talleres plásticos que se ven inversos en la ejecución del proceso investigativo, mantienen un preámbulo de flujo respetuoso y de armonía al tiempo de socializar cada trabajo. Esto desligado en la importancia de la retro alimentación educativa.

Los factores de la inteligencia son los más importantes desde el plano de la educación las operaciones mentales son las que configuran el tipo de mente o de mentalidad desde que el niño nace, en las que ponen funcionamiento progresivamente esto “según Piaget puesto que son la vía de penetración hacia el mundo que nos rodea” (Diaz, 1986, pág. 39).

Muchos de los parámetros pedagógicos que se ejercen hoy en día en las escuelas tradicionales, marcan la potencialización de los estándares de pensamientos convergente, generando recursos teóricos que encaminan a la formación sistematizada de los procesos educativos, el condicionamiento de estos procesos, disminuyen la formación del estímulo creativo. Es importante dar claridad que los estándares de formación convergente dan lugar a gran base de las competencias laborales requeridas hoy en día.

Una educación de fuerte contenido científico, que obliga a unas operaciones de pensamiento convergente encamina ineludiblemente a la fomentar la lógica racionalista, y con ella el materialismo y el sentido práctico inmediato que es el opuesto a la creatividad. La mente creadora busca la aventura y no le teme al riesgo a la libertad. Fomentar en la escuela un tipo de

pensamiento convergente o divergente da como resultado, individuos de uno o de otro tipo de mentalidad, ya que la vinculación entre el método y el objetivo es una realidad conocida (Díaz, 1986, pág. 39).

Habría que decir también, que las metas educativas deben contener estándares de formación personal y de interacción recreativa, la combinación del pensamiento divergente con el convergente expone nuevas maneras de asumir cambios positivos, que vinculan objetivos de progreso educativo, fomentando la educación artística como un componente transversal y divergente en la apreciación de métodos racionalistas.

Necesitamos profundizar en las operaciones de pensamiento convergente y divergente, puesto que en ellos tenemos la clave para un cambio real en el programa educativo... “El pensamiento divergente es como hemos dicho el de la creatividad, se denomina también pensamiento productivo o lateral puesto que no se sigue la línea convergente de la memoria, dando dictamen a que estos son algunos de los rasgos más distintivos del pensar (Díaz, 1986, pág. 40).

Las posturas racionales chocan en un gran porcentaje con la mentalidad de exploración divergente. El sentido de libertad creativa tiene como base la ausencia de juicios de realidades objetivas, de procesos analógicos y de ausencia del sentido inmediato. Generando el auge personal de la estimulación creativa se llega a la reinvención del ser, al expresar sus posturas sin temor a la reprensión.

Es debido traer a connotación, que el pensamiento convergente no consiente los juicios orales donde se permita una posición personal del resultado del efecto ejercido. Las fuentes de resultados de este pensamiento están encasilladas a la “ley” de causa y efecto. Apuntar a la vida

de modo creativo, tiene como principio dar solución a problemas quedando en medio del proceso, la adaptación a los factores expone que el comportamiento creativo, busca distintas herramientas que rompen con los juicios de valor.

La diferencia entre pensamiento convergente y divergente se aprecia con mayor claridad a través de un problema concreto. Un problema en cuestión es la célebre plantilla usada por Torrence desde creatividad, aquí lo encontramos como un problema de la educación visual, por tanto, el tiempo de realización será toda una clase no sólo 10 minutos, en el proceso la simulación del pensamiento divergente para desarrollar la creatividad de los educandos no puede hacerse en el período de tiempo mínimo, puesto que con ello lo que se provoca en la mente son los órdenes de órdenes pensamiento convergente, son órdenes de órdenes, lejanos del pensamiento divergente, por lo cual requieren más de tiempo y de funcionamiento (Diaz, 1986, pág. 42)

La plantilla enunciada anteriormente, tiene como principio la evolución creativa sin presión de tiempo, al generar una plantilla con condiciones visuales (plantilla con figuras, círculos, líneas ya establecida), se busca que el pensamiento divergente superare el estándar de condición, generando asuma composición que integra las condiciones determinadas, dando como resultado una muestra armoniosa que supero el carácter racional instaurado y desarrollo una obra estéticamente visible.

Las unidades y las clases se corresponden con la fluidez y con la flexibilidad respectivamente, la originalidad y la manipulación, con las transformaciones, la creatividad es precisamente eso, la capacidad de transformar los contextos con un sentido de respeto hacia lo que se modifica, por lo tanto, lo que mejor distingue el pensamiento convergente y el divergente

es un tipo de las operaciones mentales, de orden próximo para el primero y de orden lejano para el segundo. Lo que queremos expresar con el orden próximo queda reflejado en los ejercicios de los alumnos; precisamente el ser de este niño su respuesta es lo que lo hace tan igual a los otros. Por el contrario, las operaciones del orden lejano las distingue por su originalidad, siempre son respuestas insólitas en cuanto a la idea en sí y al modelo de realizarla. En creatividad el “qué” y el “cómo” son factores interrelacionados, conectándose a la importancia del “cómo”. En el pensamiento convergente lo fundamental es “qué”, el “cómo” no existe. (Díaz, 1986, pág. 44)

3.2.4 criterios de evaluación en proceso creador

La resignificación de procesos trae consigo la restructuración de los procesos evaluativos, los componentes prestos para que la evolución creativa sea perfecta, están encaminados bajo los estándares educativos, a pesar que el proceso de creación es libre y autónomo, existen previas cualidades que se deben de reconocer dentro de la formación creadora. Díaz (1986), da una breve resignificación de los estándares a la hora de tener en cuenta los procesos evaluativos, “el pensamiento creador se le reconoce muchas cualidades a las cuales se les dará una nueva resignificación, a través de los procesos evaluativos, los estándares educativos de evaluación que se tienen en cuenta a través de los procesos creativos son, de carácter creador y estético” (Díaz, 1986, pág. 61)

Los procesos de estimulación creativa, dan origen a sin fin de resultados divergentes, donde la composición está inmersa con varias características, como lo representa la cita anterior los dos componentes primordiales son el aspecto creador y el aspecto estético, de estos se

desligan una gran variedad de ítems a tener en cuenta. (Díaz, 1986). Acentuación encontraremos la clasificación de los ítems de evaluación, de acuerdo a la creación.

Creador:

1. **Fluidez:** expresa cantidad es un fenómeno cuantitativo, que se refiere a la cantidad de ideas o propuestas que se dan sobre el problema propuesto.
2. **Flexibilidad:** sería respuestas varias dentro de un mismo tema una misma idea representa de un modo diferente.
3. **Originalidad:** valor cualitativo sería lo opuesto a la fluidez, aquí lo que se valora son las respuestas insólitas y medidas dentro del grupo de la auténtica originalidad.
4. **Organización y manipulación:** capacidad de articular y organizar ideas de forma de un modo nuevo y original, se refiere a las nuevas concepciones y planteamientos consecutivos partiendo del concepto de ideas conocidas” (p. 61).

Es valioso aportar que el articulo de los cuatro factores presentados por Díaz, generan un amplio sentido creativo, estas pueden estar inversas en la construcción grupal de conocimiento creativo, a través de las citas se ve referenciado que el orden del pensamiento es necesario para la evolución creativa, generando así un proceso más fácil y sin distracciones. En lo que hace referencia al aspecto estético, encontramos los siguientes caracteres evaluativos:

Estético

1. **Espacio:** ser capaz de desenvolverse en cualquier espacio, dominar toda la superficie del papel donde se trabaja armonía y equilibradamente
2. **Línea:** dominar el trazo lineal con seguridad y precisión a no quedarse en "rayajos"

3. Forma: en consecuencia, de lo anterior que la forma que es suficientemente perfilada y definida, tanto si está resuelta con líneas como si lo estuviera con manchas o planos
4. Composición: tiene relación con el espacio, no podemos situar los elementos considerados en una zona determinada del papel y olvidar el resto como si no existiera, tiene el mismo efecto que puede dar una habitación cuando nos encontramos todos los muebles anclados en un rincón y el resto del espacio.
5. Color conocer la gama cromática
6. textura viene el tacto quiere decir que las superficies y las formas están dibujadas debe poseer grabados”. (Diaz, 1986, pág. 61)

Por otra parte, los componentes evaluativos que están sujetos al aspecto Estético, marcan la composición como un desarrollo creativo armonioso, este acompañamiento está ligado bajo las estructuras de color, línea, espacio, compasión y textura mencionada anterior mente. La planos y organización de los pensamientos creadores antes de dictaminar la obra creativa, direccionan al participante a tener una finalidad de que quiere hacer, al iniciar su proceso creativo la estimulación permitirá que los materiales con los medios que justificaron su composición artística.

Es importante determinar la exploración creativa como un proceso autónomo de cada participante, las finalidades pueden variar ya que en esta se encuentran inmersas sensaciones, percepciones y sentimientos, los cuales cumplen la función de placer en el ámbito de creación. La exploración creativa abarca nuevas concepciones de lo que se quiere y se espera. A continuación se dará un acercamiento al concepto de exploración creativa.

3.2.4 La exploración creativa

La importancia de la innovación, las nuevas ideas y de las nuevas alternativas según el escritor y psicólogo Edward de Bono, están basadas la creatividad, la cual se ocupa de toda la transformación de lo que la mente contiene, es la integración mencionada anterior mente de personalidad, conciencia y placer.

Afirma De Bono (1985) que:

En 1967 inventé la expresión pensamiento lateral, y en la actualidad forma parte oficialmente del idioma inglés; el Oxford English Dictionary registra mi invención del término. Fue necesario inventar la expresión pensamiento lateral por dos razones. La primera razón es el muy amplio y de alguna manera vago significado de la palabra creativo, tal como lo señalé a propósito del pensamiento de sombrero amarillo. La palabra creatividad parece abarcar todo desde crear confusión hasta crear una sinfonía... La segunda razón es que el pensamiento lateral se basa directamente en sistemas activos de información que se organizan y consiste en cambiar de pautas en un sistema asimétrico de formación de pautas (p. 67).

Al analizar la primera y la segunda razón, se puede llegar a la conclusión de que son muy técnicas y no es necesario entender a cabalidad que las técnicas del pensamiento lateral son su base fundamental para su desarrollo y la exploración del pensamiento consiste en cambiar pautas, pero este cambio debe ser de marcado en el proceso de la búsqueda de lo creativo y de lo significativo, no generando más cuestiones ni incógnitas en el proceso de investigación. Por otra parte, la finalidad del pensamiento lateral se ocupa específicamente de percepciones cambiantes; estas son conceptos organizados de manera determinada que generan pautas hacia la obtención de una experiencia significativa, a través del proceso explicativo.

Según De Bono (1985) “el pensamiento lógico se basa en el comportamiento del lenguaje simbólico (un universo particular), el pensamiento lateral se basa en el comportamiento de los sistemas de formación de pautas (también un universo particular). Existe una relación muy estrecha, por cierto, entre los mecanismos del humor y los del pensamiento lateral (p. 68).

Esta relación permite la interacción del factor, el medio y el ambiente para que la evolución creativa sea satisfactoria para el participante. Crear e innovar con una muestra artística, tiene como finalidad la libertad del ser, dando lugar a la materialización de los sueños y de las condiciones no tangibles que experimentamos al dejar fluir la imaginación.

Las miradas externas que representan la creatividad se basan en componentes de creación, en el desarrollo de lo nuevo, de lo novedoso, de lo impactante y de lo llamativo. La relación de esos factores en la parte externa se dirige en la no repetición de algún patrón determinado, pero no en la expresión personal que el creador desea impartir. Atraves de los años pasaron creaciones artísticas que en su momento parecieron comunes o de poco impacto, pero al revisar su procedencia, contienen un abordaje y bagaje de expresión más complejo, que buscaba cumplir con un éxtasis emocional o de carácter de protesta, un ejemplo simple sería en el siglo XIX la pintura impresionista en Francia, la cual no tuvo ni acogida ni auge en su momento.

La originalidad y espontaneidad juegan un factor importante en el proceso de creación, si revisamos un poco más a fondo, las alternativas y miradas de expresión se enfocan en testimonios personales o en materializaciones de sentimientos y emociones efectuadas por un entorno.

Según el Ministerio de Educación (s.f.) la creatividad se produce en

La enseñanza a través de la debida articulación entre las facultades divergentes y convergentes del pensamiento y del espíritu. Por ejemplo, al iniciar el tema de

hidrostática en la clase de física, se puede inducir a los alumnos a que imaginen posibles situaciones y alternativas: los cuerpos más pesados se hunden y los más livianos flotan, o los cuerpos hechos de ciertos materiales flotan y otros hechos de materias distintas se hunden; en este caso se hace uso de la divergencia ... Los expertos en creatividad identifican la divergencia con el pensamiento lateral (hemisferio derecho) y la convergencia con el pensamiento vertical (hemisferio izquierdo). (p. 32).

La creatividad, como se ha establecido a través de los enunciados resalta que la existencia de los dos canales de flujo de pensamiento (convergente y divergente), marcan la finalidad del espacio creativo, es imitante darle connotación a la estimación de ambas partes para que los procesos de creación, sin importar la finalidad, cumplan con el objetivo situado antes de su elaboración.

3.2.5 Divergente y convergente

Como se ha expuesto la producción creativa contiene dos caracteres de flujo de razonamiento, ellos siguientes apartados encontraremos sus componentes y principales directrices de aplicación. Dentro de las referencias acentuadas se reconoce el sistema de flujo divergente como medio de creación primordial en la exploración creativa de la presente miografía. A continuación, se dará pauta al estatuto del recuerdo imaginativo en el sistema de flujo.

Lo divergente se asocia a lo imaginativo, lo lúdico, lo emotivo, lo afectivo, lo sensitivo, lo fantasioso, hace referencia al pensamiento y al espíritu amplio, no conservador, amante del cambio y de lo audaz.

Cabe preguntar si “el estudiante inquieto que insiste en estar por fuera de la norma o aquel “muchacho problema” no son individuos acuciosos, preocupados por el hacer distinto, y personas creativas que no han encontrado la forma de dar dirección a su potencial natural de originalidad.” (Mineducacion, s.f., pág. 32).

Depende de los maestros sugerir los medios para descubrir métodos y prácticas nuevas en el desarrollo psicosocial de este tipo de estudiantes, la enseñanza que involucra de una manera significativa los sentidos como medios en el proceso de apropiación de conocimientos y generación de estos crea un ambiente propicio para que se expresan saberes acerca del mundo, sentimientos, dudas y preocupaciones a través de medios artísticos, científicos, verbales o de otra índole.

Para el Ministerio de Educación (s.f.) “lo convergente se relaciona con el ámbito del pensamiento y del espíritu conservador, lógico, analítico y sistemático”. En la escuela tradicional, según Torrance (1969), estudioso de la creatividad escolar en Norteamérica, “las facultades convergentes, que por sí solas no producen creación alguna, son las más utilizadas en la enseñanza”. Para que la creatividad se genere es necesario estimular las dos facultades y aptitudes del espíritu en forma armónica. Significa que se debe enseñar a estructurar y organizar, a desestructurar y desorganizar los mismos aspectos (Mineducacion, s.f., pág. 32).

Esta idea aparece clara cuando se ensaya la interpretación de dos o tres versiones de una misma caricatura o la realización de dos formas enteramente distintas de resolver un mismo problema.

En otras palabras, se debe enseñar a mirar desde diversas perspectivas de un hecho o un problema y cada una de dichas perspectivas, debe argumentarse en forma lógica, dejando siempre la posibilidad de nuevas preguntas o inquietudes, los procesos que se deben adoptar el

sistema creativo están expuestos por Michael Fustier y recopilados a continuación por Diego García.

3.2.6 Método de creatividad

En los siguientes enunciados se desglosará la conformación de los métodos creativos, expuestos por Fustier; estos son métodos analógicos, métodos antitéticos, y métodos aleatorios.

Breve introducción de los métodos creativos.

Para García (2011), los métodos de creatividad son:

Como su propio nombre indica los procesos que tenemos que adoptar para generar nuevas ideas y superar los bloqueos creativos que tengamos, son procedimientos cognitivos conscientes, lo que significa que los realizamos de forma deliberada. Con estos métodos podemos cambiar nuestra visión permitiéndonos tener muchas una vista del objeto de estudio o trabajo mucho más amplia, con más opciones de resolver de forma creativa todos los obstáculos que nos encontremos (p. 1).

Las acciones concretas para la realización de los métodos, contienen una serie de pautas claras y precisas, para que el proceso sea exitoso. La finalidad de los estos métodos según García (2011) “está compuesta de la siguiente manera: desfigurar la idea con la analogía, elaborar una herramienta destruyente con la nueva antítesis o descomprimir el proceso metódicamente”. Estos métodos realizan comparaciones con entre los conceptos de estudio, a esto se le conoce como analogías, basándose en su semejanza, continuidad y contigüidad.

Existen diferentes tipos de analogías.

1. Analogías directas: Este sistema intenta establecer comparaciones entre hechos, objetos, productos o servicios que tengan algo en común

2. Analogías personales: Se pretende a través de este tipo de analogía que cada persona se identifique personalmente con un problema o con sus elementos para lograr entender mejor las futuras soluciones. Es muy útil si se utiliza la pregunta ¿Si yo fuera...? de esta manera se produce una fusión imaginaria entre una persona, un objeto o una situación.
3. Analogías simbólicas: Este sistema recibe también el nombre de “título de libro”; se trata de seleccionar una palabra clave relacionada con el problema y preguntarse cuál será su esencia, para luego intentar experimentar o sentir los significados descubiertos.
4. Analogía fantástica: Con este mecanismo se aísla toda forma de pensamiento lógico y racional, y se brinda libertad a la fantasía. Partiendo de un problema específico, esta libertad suele conducir a la expresión abierta de pensamientos desarticulados y muchas veces totalmente ajenos al sentido común (García, 2011/2012, pág. 2).

Las analogías que se encuentran a través de la investigación realizada por Fustier, exponen que las comparaciones y las similitudes son una herramienta práctica para el desarrollo creativo, ya que por medio de la asociación se puede llegar a un interés personal. Como dice la analogía personal, se construye a través de tipos de pregunta propias: ¿si yo fuera...? es un claro ejemplo. Las directrices que las analogías buscan, corresponden al sistema de apropiación para el flujo creativo sea más simple.

Por otra parte, encontramos los métodos antitéticos, estos métodos antitéticos relacionan a la creatividad e intentan liberar la mente con el fin de generar un espacio notable, donde se

gocen ejercicios que permitan la preparación de un ambiente social entre estos encontramos las siguientes herramientas de participación:

1. La inversión: Que como su propio nombre indica consiste en darle la vuelta a un concepto, para buscarle una nueva función completamente diferente a la que antes tenía.
2. •Tormenta de ideas: Es una técnica creada por Alex Faickney Osborn a finales de la década de 1930, cuando en su búsqueda de ideas creativas se dio cuenta que mejoraban sus resultados cuando trabajaba con un grupo no estructurado que debían generar un gran número de ideas.
3. La lista de atributos: La lista de atributos, técnica creado por Robert P. Crawford en 1954, busca la creación de nuevas ideas para mejorar o modificar cualquier producto servicio o proceso. Mediante este método se identifican los atributos de un producto, servicio o proceso, con la finalidad de considerarlos cada uno como una fuente de modificación y perfeccionamiento (Garcia, 2011/2012, pág. 3).

En la liberación de la mente, busca que la interacción social de los participantes genere nuevas herramientas participativas y de evolución creativa, cómo es notorio en la cita anterior, se encuentran distintos tipos de herramientas las cuales contienen una serie de atributos o de características que permiten el desprendimiento de las reglas. Tenemos atribuidas dentro de nosotros mismos, la deliberación de la mente gesta nuevas oportunidades de participación y de evolución creativa generando un concepto de aprendizaje grupal.

Por otra parte, los métodos aleatorios buscan que la combinación a través del azar, integre nuevas creaciones y soluciones: es decir un sistema fuera de control, que determine las

combinaciones libres de ideas y conexiones, existen algunos sistemas aleatorios los cuales han sido denominados por Fustier (1987), de la siguiente manera:

1. Ideogramación: No está tan orientada a la resolución de problemas como a la estimulación de la creatividad. Se trata de representar de forma gráfica las ideas que se te vienen a la cabeza, dando como resultado la visión global que se tiene sobre los conceptos tratados.
2. Superposiciones: Se trata de conectar de forma mental formas, objetos, servicio o conceptos que en principio no tienen nada en común pero cuyos atributos pueden aplicarse unos a otros. Puede que esos conceptos choquen, se fusionen o se confronten (Garcia, 2011/2012, pág. 4).

La contención de estos métodos aleatorios tiene una característica particular. A diferencia de los métodos antitéticos, este tiene como objetivo primordial plasmar de forma gráfica las ideas que se hacen visibles en la evolución creativa, además se trata de buscar atributos similares entre objetos o servicios que no tienen nada que ver, es decir los métodos aleatorios buscan la creación de nuevos productos servicios y procesos.

Si determinamos que el Conjunto de los métodos de la creatividad están asociados a las analogías y a las comparaciones, podemos obtener como resultado que los procesos creativos, para que tengan un fin deben de ser en parte replicados por una idea que haya llamado la atención del participante, cuando se habla de lo nuevo y de lo innato el proceso creativo está acercándose a una originalidad de creación. Por el contrario, dentro de la monografía se resalta que los medios de creación reflejan la participación y la estimulación creativa, con el fin de generar en el participante un medio de interacción y de realización personal.

Dentro de las directrices mencionadas de los procesos creativos, se debe resaltar que la participación de un ente externo juega un papel importante. La pedagogía de las artes plásticas en los lineamientos del dibujo expone que no es simplemente poseer una capacidad o una habilidad, sino que está a través de los estímulos creativos puede llegar a fortalecerse y desarrollarse para adquirir un resultado creativo notable.

A continuación, se dará un preámbulo a la habilidad del dibujo expuesta por Betty Edwards la cual contiene características básicas de que el saber dibujar, no hace parte de un conjunto de habilidades innatas, sino que es un proceso de formación que va creciendo en cuanto se ha impuesto en práctica.

3.2.7 El dibujo como habilidad explicativa

La exploración de actividades que competen la evolución creativa no se basa simplemente en el discurso de cómo hacerlo, las cuestiones de la capacidad de desarrollo se abarcan a través de la debida orientación y de la debida participación del docente o artista. Seguido, encontramos como Betty Edwards hace un acercamiento a la capacidad y la habilidad de dibujar haciendo una similitud entre el dibujar y el aprender a montar bicicleta

Afirma Edwards (1984) que,

Dado que sólo unos pocos parecen poseer la capacidad de ver y dibujar, muchas veces los artistas, por su parte, hacen poco por despejar el misterio. Pregúntenle a un artista En muchos aspectos, enseñar a dibujar es como enseñar a montar en bicicleta. Es muy difícil explicarlo con palabra Uno puede decir, por ejemplo, «No tienes más que subirte, da a los pedales, mantener el equilibrio, y ya está». Por supuesto, eso no es explicar nada y probablemente se acabe diciendo: «Déjame que yo lo haga para que veas como es.» La

mayoría de los profesores y los autores de textos exhortan al principiante a que «cambie su manera de ver las cosas» y «aprenda a mirar» (p. 5).

Si bien, en el anterior enunciado se hace la similitud entre el dibujo y la habilidad de equilibrio en la bicicleta, es pertinente traer a connotación que el proceso creativo es una práctica y es una estimulación constante en el individuo, el montar bicicleta conlleva a una constante práctica para que por sí solo el individuo pueda mantener el equilibrio, mantener los pies en los pedales, la vista al frente y las manos en el timón. Asimismo, el dibujo contiene características innatas que debe ser pertinente exponerlas en el aula de clase, el dibujo no hace parte de un talento propio del artista; el dibujo es un talento que se puede versificar para cualquier tipo de persona.

Para mucha gente, se trata de un talento misterioso y que está más allá de la comprensión humana. (Es decir, a una persona que dibuje bien, como resultado de un largo entrenamiento o por haber descubierto espontáneamente el modo de ver de los artistas) (Edwards, 1984, pág. 5).

En este último enunciado Edwards hace claridad de qué proceso de formación en el dibujo debe conllevar un entrenamiento basado en ciertas características que deben ser descubiertas de modo espontáneo. Es aquí donde se debe hacer la ruptura mental entre el término de complejidad vs creatividad. La postura principal de la evolución creativa, es el cambio de mentalidad, este se genera a través de una buena estimulación y un excelente medio que permita fluir al participante donde las interacciones externas se acomoden a las necesidades de lo que el educando quiere plasmar.

Dice Edwards (1984)

En mi opinión, si una persona sin preparación artística consigue aprender a cambiar su mente al modo de ver del artista -es decir, al modo del lado derecho- esa persona será capaz de dibujar sin necesidad de más aprendizaje. Dicho en otras palabras, usted ya sabe dibujar, pero los viejos hábitos de visión interfieren con esa capacidad, bloqueándola (p. 11).

Las connotaciones que expone Edwards frente a los cambios de mentalidad son la trascendencia de pensamiento convergente a divergente, esto quiere decir que se debe de hacer un traspaso de mentalidad al hemisferio derecho, el cual contienen las habilidades creativas. Esto, no con el fin de simplemente plasmar una obra, es con la determinación de que los hábitos de visión deben tener una capacidad distinta de percepción al mundo que lo rodea.

Para Edwards (1984) “lo principal para aprender a dibujar es preparar las condiciones que provoquen el cambio mental a un modo diferente de procesar la información, el estado de conciencia ligeramente alterada que permite ver bien”. En este estado, “uno es capaz de dibujar sus percepciones, aunque nunca haya estudiado dibujo. Una vez que uno se familiariza con este estado, puede controlar conscientemente el cambio mental” (p. 9).

La preparación mental es uno de los factores primordiales que se deben ejercer en el ámbito del desarrollo de la estimulación creativa, en este caso al hablar de dibujo se debe proveer que las condiciones estén prestas al cambio mental. No obstante, es necesario que la información se procese debidamente y que la percepción de lo nuevo que si quiere plasmar a través de la evolución creativa, contenga un estado consciente de que las habilidades son posibles para la persona que está presta a fluir y entender los cambios divergentes de exploración.

A su vez, Edwards demarca ciertos componentes primordiales, que están acompañados en la evolución creativa del dibujo. Estos son la composición los límites, la sensibilidad y la

experiencia. En los siguientes enunciados encontraremos la postura de Edwards frente a cada uno de ellos. Inicialmente hablaremos de la composición donde se abarca los espacios las figuras y los objetos.

El dibujo según Edwards (1984), se entiende “por composición el modo en que el artista ordena y distribuye los componentes de la imagen”. A su vez dice que los componentes fundamentales de su composición son “las composiciones son el espacio los he formas positivas (los objetos o figuras), los espacios negativos (zonas vacías) y el formato (la longitud y anchura relativas de los bordes de la superficie) (p. 107).

Mencionado anteriormente, la composición debe contener un formato que a simple vista por el espectador sea fácil de entender, este contiene zonas vacías y deberían estar llenas de objetos y de espacios en negativo. La composición en el medio del dibujo, contiene la integración de todo el sistema descriptivo e imaginativo, representado a través de líneas, cuerpos voluminosos y sombras que integrados entre sí hacen parte de la complejidad del dibujo. Por otra parte, encontramos los Límites en el papel.

Los artistas experimentados se dan perfecta cuenta de la importancia del formato (Edwards, 1984). Sin embargo, los estudiantes de dibujo parecen curiosamente indiferentes a los límites del papel. Como su atención está dirigida casi exclusivamente a los objetos o figuras que están dibujando, “parecen considerar que los bordes del papel no existen, así como no existen límites en el espacio real que rodea a los objetos”(Edwards, 1984, pág. 107).

Si bien, la construcción del dibujo en el ámbito de estimulación creativa contiene los límites como una manera estética de abarcar la composición, muchas veces se mal interpretan, ahí es llevado al plano convergente donde la instauración del límites imaginarios evita el

desborde imaginativo del estudiante. Los límites en el papel simplemente enmarcan un centro de atención más no el límite del desborde creativo del estudiante. A esto es vital ensamblar y articular, que la sensibilidad hace parte del proceso estético de formación de la obra, en este caso del dibujo que se quiere llegar a presentar.

Para Edwards (1984),

Muchos artistas contemporáneos opinan que saber dibujar realistamente no es importante. En términos generales es cierto que el arte contemporáneo no exige necesariamente ser buen dibujante, y que algunos artistas modernos que no saben dibujar han producido buenas -e incluso grandes- obras de arte. Sospecho que son capaces de producir buen arte porque su sensibilidad estética se ha cultivado por medios diferentes a los tradicionales de las escuelas de arte: dibujo del natural, con modelo, naturaleza muerta y paisaje, etc. (p. 198).

En el enunciado anterior, Edwards hace un hincapié en respecto a que deben existir ciertos estímulos visuales para que la sensibilidad estética se vea reflejada esta composición. La sensibilidad se ve notoria en el trazo y en la composición armoniosa del dibujo a desarrollar, muchos de los medios utilizados en el aprendizaje del dibujo que expone Edwards son: el modelo, la naturaleza, el paisaje y lo que se encuentra notorio en su vida cotidiana.

Por último, la experiencial debe ser uno de los dictámenes más esenciales en el proceso creativo y en la exploración artística, se ven inmersas infinidad de interacciones tanto emocionales, teóricas, prácticas, y de estímulos que generan que la composición sea armoniosa. La realidad de las experiencias debe conllevar a la gratificación personal.

El objetivo del dibujante para Edwards (1984) “es encontrar la realidad de la experiencia, ver más claramente, más profundamente”. Desde luego, “se puede agudizar la sensibilidad estética con otros métodos, como la meditación, la lectura o los viajes. Pero en mi opinión, para un artista estos otros métodos son menos seguros y eficaces. El artista emplea un medio visual de expresión, y el dibujo agudiza los sentidos visuales” (p. 198).

En resumen, las directrices que componen el desarrollo creativo del dibujo deben estar inmersas en un sentido basado en las experiencias, estas experiencias muchas veces deben de contener una evaluación crítica sobre su proceso y sobre los requerimientos a mejorar. En el proceso de calidad de formación de la obra, Edwards emite el método visual de la Expresión (colores y negativos), el cual es el encargado de agudizar los sentidos, en este caso primordial se debe tener una agudización del sentido visual y de tacto, ya que por medio de estos se ejecutan las muestras artísticas determinantes en la composición y la creación personal. Dentro de ella se ven inmersos: paisajes, autorretratos, cosmovisiones de lo positivo y lo negativo. En el objeto de agudizar la visión, los vacíos existentes en la composición, traen a experimentar que la versificación del dibujo es presta para cualquier tipo de persona y más si esta está dispuesta a desarrollar su pensamiento divergente.

Asimismo, es primordial resaltar que la práctica de la evolución creativa mediante la estimulación, debe estar contenida por centros de interés del participante. La postura expuesta de los centros de interés de Ovide Decroly, hace relación, qué en la interacción del proceso creativo, se deben de contener unos criterios específicos, los cuales serán mencionados con exactitud a continuación.

3.2.8 Inmersión en los centros de interés

El “interés” hace parte del conjunto de emociones, situaciones y sensaciones que se quieren alcanzar dentro de los componentes artísticos. El interés puede estar demarcado con el resultado de una muestra teatral o de una creación plástica a través de diferentes componentes y herramientas. El “interés” inmerso dentro de la escuela, implica métodos de trabajo que parten de lo simple a lo más complejo. La psicología globalista de Decroly aborda una investigación donde el maestro y las técnicas que se llevan al aula deben inducir de manera favorable el proceso de formación cognitivo del niño.

Dicen Dubreucq y Fortuny (1988) que,

Los centros de interés formulados por Decroly: alimentación, protección, defensa y producción, hay que entenderlos como “ideas-base” o “ideas-fuerza” que mueven y motivan a los alumnos al aprendizaje. Efectivamente, ellos exteriorizan muy pronto un interés creciente por las manifestaciones de la vida, tal como se producen en la realidad, y nunca en los cuatro muros de la escuela, aunque dependiendo también de ellos. (p. 4).

De forma constante en los planes de trabajo propuestos por los escolares, se ven inmersas las siguientes temáticas: culturas, sociedades, civilizaciones y entornos, con la finalidad de replantear la indagación del ¿por qué los individuos tienen que estar en constante progresión? Desde pequeños, los niños son invitados a la indagación, para que por medio de ella puedan obtener un descubrimiento y un aprendizaje significativo a través de sus propias investigaciones como resultado del interés generado en el aula de clase.

Igualmente Dubreucq y Fortuny (1988) dicen que,

El ciclo completo de los centros de interés termina con una síntesis científica dominada por cuatro grandes funciones. Toda especie, en efecto, se define por sus fuentes alimentarias (supervivencia), su condición ecológica (adaptación), su lucha contra los depredadores (selección natural); algunas, y sobre todo la especie humana, han inventado el útil (como el lenguaje), de ahí la capitalización de sus huellas en la historia de las culturas (p. 4).

La adaptación a la cual hace mención Decroly, tiene un principio que supervisa toda la evolución del centro de interés. La observación está basada en la sensación y la percepción, en donde los alumnos adquieren un reconocimiento de las cualidades sensoriales de los objetos, mediante la asociación en la comparación específica de los objetos, acompañada de un establecimiento de semejanzas y diferencias entre lo que se quiere alcanzar y lo que no se desea obtener.

La observación y la asociación están estrechamente relacionadas, éstas trabajan de manera conjunta para que la armonía y el sistema de los centros de interés estén encaminados a la política infundada por Decroly, “la vida para la vida”. Este contiene ejercicios prácticos que se pueden implementar dentro y fuera de las aulas, como componentes adicionales a la ejecución y a la participación ciudadana.

Los centros de interés tienen 4 pilares fundamentales, estos son la observación, la asociación, la expresión concreta y la expresión abstracta. La intención de los centros de interés es que a través de ellos se puedan manifestar las motivaciones esenciales de la estimulación creativa para llegar a una finalidad objetiva. Es decir, a través de los procesos del Centro de interés se quiere explorar la estimulación creativa, y que en ella interfieran en los componentes

de la conciencia y la experiencia, los cuales ya han sido mencionados anteriormente por Mihalyi y que hacen connotación al sentimiento, la emoción, la sensación y la percepción. Los centros de interés basados en estos 4 pilares, permiten tener una coordinación de ideas y una traducción del pensamiento que identifica sus gustos, en los cuales coloca a los participantes en un lugar presto para su debida interacción.

A continuación, se desglosan los 4 pilares mencionados por Choprix y Fortuny (1988) y sus respectivas características:

1. Observación: Ejercicios que tienen como finalidad poner al niño en contacto directo con las cosas, los seres, los hechos, los sucesos... En la observación es fundamental el trabajo de los sentidos. Constituye el paso de todo método científico y, como tal, ayuda al alumno al conocimiento profundo y riguroso de los hechos o seres estudiados. Con la observación se estructura su pensamiento racional.
2. Asociación: Es un proceso de coordinación de ideas, de relacionar los conocimientos adquiridos en la observación, añadiendo materiales más abstractos: recuerdos, constataciones de otros comunicados por medio de la palabra, la imagen, el texto... para llegar a ideas más generales, complicadas o abstractas.
3. Expresión concreta: Expresión de los conocimientos de los niños o materialización de sus observaciones y creaciones personales. Se traduce, entre otros, en trabajos manuales, modelado, carpintería, impresión, cerámica, dibujo e incluso la música en los primeros niveles.

4. Expresión abstracta: Traducción del pensamiento con la ayuda de símbolos y códigos convencionales (letras, números, fórmulas, signos musicales,...) se identifica con el lenguaje escrito, la ortografía, la matemática o la música en los grados superiores (p. 4).

Al analizar los 4 pilares Decroly dentro de la presente monografía, lo que se busca es: que el trato directo entre los individuos, permita generar un trabajo más amplio con los sentidos y la disposición de participación; Es decir crear dentro de los mismos participantes un ámbito de conocimiento profundo y riguroso. Si analizamos los componentes de la asociación, se pretende, que a través de los ejercicios básicos se exploren ideas más profundas y concretas. Es debido traerá connotación, que esa expresión concreta se va a ver inmersa en trabajos manuales, de modelado, de dibujo y pintura. Aun así muchos de los caracteres que se buscan a través de los distintos ejercicios que se van a aplicar, están basados en las investigaciones de Días y de Edwards, pretenden obtener una expresión abstracta, donde los signos, el lenguaje no conocido y lo simbólico, den como resultado una obra integral que contenga sus características personales.

4. Diseño Metodológico

4.1 Tipo de investigación

La base investigativa a utilizada en esta investigación, se fundamentan en el método cualitativo que consiste en la interpretación de los resultados durante los procedimientos planteados en las sesiones, donde los adolescentes de 14 y 15 años de la Iglesia Ministerio

Restauración y conquista, generen expresiones y conclusiones artísticas independientes bajo los parámetros pedagógicos de Edwards y Díaz en el pensamiento lateral creativo, ahora bien a continuación se relacionan algunos conceptos sobre esta metodología:

Según Sampieri (1997) en su libro “metodología de la investigación”, la metodología cualitativa puede definirse como:

Un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo, visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos y estos estudios pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos esta utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación.

4.2 Método de investigación

El enfoque utilizado en esta investigación es el auto etnográfico ya que esta nos llevará a indagar sobre la vida de los participantes a través de la autobiografía y así poder captar las experiencias significativas de su presente y lo que esperan del futuro, de una forma más creativa y diferente.

La auto etnografía es un enfoque de investigación y escritura que busca describir y analizar sistemáticamente la experiencia personal con el fin de comprender la experiencia cultural, esta aproximación desafía las formas canónicas de hacer investigación y de representar a los otros, a la vez que considera a la investigación como un acto político, socialmente justo y socialmente consciente. Para hacer y escribir autoetnografía, el investigador aplica los principios

de la autobiografía y de la etnografía. Así, como método, la autoetnografía es, a la vez, proceso y producto.

La etnografía estudia las prácticas relacionales de una cultura, los valores y creencias comunes, y las experiencias compartidas con el propósito de ayudar tanto a los insiders (pertenecientes al mismo grupo cultural) como a los outsiders (ajenos al grupo) a comprender mejor esa cultura (Mason, 2001, p. 7). Se convierten en observadores participantes de la cultura; es decir, toman notas de campo de los acontecimientos, así como de su participación y la de los demás.

La etnografía es uno de los métodos más relevantes que se vienen utilizando en investigación cualitativa consiste en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos que son observables. Incorpora lo que los participantes dicen, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal como son expresadas por ellos mismos y no como uno los describe (González y Hernández, 2003).

Una de las características más importantes de las técnicas cualitativas de investigación es que procuran captar el sentido que las personas dan a sus actos, a sus ideas, y al mundo que les rodea. Un criterio importante a tener en cuenta es la credibilidad, criterio de rigor que toda investigación cualitativa debe tener. Equivale al concepto de validez interna.

Existen unas estrategias para asegurar la credibilidad:

1. La triangulación, que es la observación permanente de espacio, tiempo y métodos.
2. Recogida de material para contrastar información.
3. Coherencia interna del informe de investigación.
4. Comprobaciones de los participantes.

Esta forma de investigar es la más apropiada para la aplicación de los talleres creando así una alternativa pedagógica de expresión artística plástica para el desarrollo del pensamiento lateral creativo, el cual se quiere explorar en las cualidades de los adolescentes, los comportamientos, sus forma de relacionarse en los contextos sociales, los procesos de expresión, la utilización de colores y materiales, las imágenes, por último la forma de afinidad y tolerancia de la alternativa pedagógica propuesta.

4.3 Fases de la investigación

1 Fase

Planteamientos iniciales sobre la investigación.

La primera fase de esta investigación nace a partir de la identificación de lo que se quiere investigar, las posibles problemáticas, desde un punto de vista de hipótesis, de conceptos preconcebidos y afirmaciones sobre la estimulación del pensamiento creativo y arte plástico. En el momento en el que se detecta una necesidad o situación para mejorar en cuento a la educación artística, se evalúa sus posibles soluciones o alternativas para su mejoramiento, se dimensiona sus alcances y su impacto social y personal.

Ya definidas las ideas, se realiza una indagación más apropiada y con fuentes académicas de apoyo; en el caso de esta investigación su base teórica se trataba sobre la relación entre la estimulación creativa, mediante la pedagogía de los centros de interés, encaminada en las artes plásticas. Se delimita y se define a los posibles participantes o la población a investigar.

2 Fase

Diseño y planificación.

En este momento de la investigación se forma las ideas iniciales del formato de la monografía, de los procedimientos en el manejo de la información, del manejo y planeación de

los tiempos de desarrollo el cual consiste en 7 sesiones de 35 a 40 minutos, los presupuestos, los espacios (Iglesia Ministerio Restauración y Conquista), de la calidad del abordaje de la temática, del engranaje del diseño general de la investigación sobre la alternativa pedagógica para el desarrollo de la estimulación creativa en el arte plástico.

3 Fase

Ejecución de las sesiones de la investigación.

Esta fase es en donde se realiza la aplicabilidad de la alternativa pedagógica planteada, donde se materializa los conceptos recogidos a lo largo de las fases 1 y fase 2, y de acuerdo a estas informaciones, se identifica los detalles de método de evolución creativa, método de aplicación artística y método pedagógico, las especificaciones y temas del desarrollo de las 7 sesiones de arte plástico planteadas por los investigadores de este proyecto, las mejoras y los aportes de los participantes de la Iglesia.

4 Fase

Conclusión y recolección de resultados.

En esta parte de la tesis se evalúa de forma tangible los alcances, el recibimiento, los resultados recolectados de cada uno de las participantes por medio de una matriz de recolección, que permitirá contener las experiencias; donde también se analiza los datos registrados por medio de fotografías y los diarios de campo de cada una de las sesiones. Cada una de estas informaciones será analizada para identificar su significancia y su futuro en el desarrollo de los objetivos registrados en este documento. Con esta comparación se concluye la viabilidad de la investigación.

5 Fase

Documentación general de la investigación.

Esta fase final en donde se sintetiza en caracteres todas las teorías, resultados, conclusiones e impactos recogidos en el proceso del proyecto investigativo. Este componente de la monografía es muy importante porque se documenta y se redacta de forma clara cada uno de las evoluciones y momentos de la investigación, donde se deja un precedente escrito y documentado sobre las indagaciones y experiencias realizadas. El cual permite a futuras investigaciones obtener referentes y resultados del contexto acogido en esta exploración formal investigativa.

4.4 Población y Muestra

La población a intervenir en esta investigación son adolescentes entre los 14 y 15 años de la Iglesia Ministerio restauración y conquista, los cuales son idóneos para generar los resultados de aplicación sobre la propuesta de alternativa pedagógica de expresión artística para el desarrollo del pensamiento lateral creativo a través del arte plástico.

4.5 Instrumentos de recolección de datos

Los instrumentos y herramientas de recolección de datos, es una parte primordial para un proceso investigativo, ya que a través de esta organización se analiza un poco más a fondo la viabilidad y los conceptos consultados sobre lo investigado, estos instrumentos de recolección de información que se implementan en este trabajo investigativo son los siguientes:

4.6.1 Autobiografía

La autobiografía será enfocada en las vivencias significativas del presente y el futuro de los participantes plasmando sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones más relevantes, de una forma diferente a la escritura enfocada a la creatividad.

4.6.2 Diseño de 5 talleres

El diseño de los 5 talleres se realizan para lograr desarrollar el pensamiento lateral creativo a partir de las concepciones de distintos autores en el arte plástico, su implementación serán de 1 hora y 30 minutos cada taller, donde se diseñan 5 sesiones para los participantes adolescentes de la Iglesia Ministerio restauración y conquista, en las siguientes fechas:

Sesión 1: 31 de Mayo

Sesión 2: 7 de Abril

Sesión 3: 14 de Abril

Sesión 4: 18 de Abril

Sesión 5: 19 de Abril

En cada una de las sesiones los participantes se involucran, de acuerdo a la propuesta alternativa de pedagógica.

4.6.3 Diarios de Campo

Esta herramienta de trabajo se maneja para el registro de la información escrita sobre los acontecimientos, experiencias, comportamientos, tendencias, mejoras de desarrollo de la sesión aplicada, este documento es de suma importancia ya que permite generar datos de resultados en tiempo real, permite realizar un análisis consciente, donde las teorías mencionadas en la investigación toman viabilidad y se destaca los procedimiento tanto de ejecución de los participante como la del investigador.

4.6.4 Registro audiovisual

Cada una de las sesiones se documenta por medio de audios y videos, para llevar un registro visual de los acontecimientos de una forma más general y detallada, capturando momentos claves de la investigación.

4.6.5 Obra Artística Plástica

Al final de los talleres los participantes elaborarán una obra plástica, la cual será el resultado de las sesiones teórico prácticas, en la cual será plasmado el proceso de estimulación del pensamiento lateral creativo, estas expuestas en una galería ubicada en la Iglesia Ministerio de restauración y conquista.

5. Resultados

5.1 Contención de análisis de resultados

CRITERIOS			EVIDENCIA DE LAS SESIONES
COMPONENTES	ESTIMULACION CREATIVA	FUSTIER	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes, se identificaron con un elemento, animal, fruta, color y palabra, realizando una apropiación de las habilidades imaginativas en la elaboración de su autobiografía. Sesión 1 • Cada participante empezó a ver distintas formas y figuras asociadas a algo que habían visto, su experiencia de vida, sus gustos y aficiones dando nombre a su imagen. Sesión 2 • Los participantes crearon diversas figuras y formas dando como resultado una serie de mándalas con diferentes colores y formas que evocan la naturaleza. Sesión 5 • Los participantes asociaron su última obra con sus gustos, aficiones y sentimientos Sesión 7 • Los participantes mostraron placer y goce en las experiencias adquiridas en estas 7 sesiones de trabajo. Sesión 7
		MIHALY	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de lo realizado en la cuadrícula varios participantes tiene en común dibujos agradables y palabras de aliento, positivismo. Sesión 4 • Asociaron las respuestas a sus sentimientos, emociones y personalidad. Sesión 1,2,3,4,5,6 • Los participantes se sintieron cómodos y gratos con la actividad realizada ya que manifestaban que era un espacio diferente al común donde dibujaron de una forma distinta y al final todos crearon, compartieron colectivamente sin ningún tipo de discriminación ni burla. Sesión 2,3,7 • Cada participante manipulo e interactúo con el material de foamy liquido por varios minutos manifestando que se sentían relajados y tranquilos con ella, Sesión 3 • Todos los participantes interactuaron con el material de arena, bolitas liquidas, dieron a conocer sus sensaciones y cómo se sentían, Sesión 1 • Los participantes manipulando diversos materiales, experimentando con la mezcla de varios para realizar su obra, Sesión 7 • Mostrando atención, concentración en la elaboración de su obra, Sesión 7
		EXPERIENCIA	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes lograron sentir goce en la actividad con el otro estableciendo un contacto de cercanía. Sesión 2 • Los participantes estuvieron cómodos, concentrados y perceptivos en la elaboración del dibujos de la cuadrilla desde el uso de diversas figuras y formas, Sesión 4,5 • Sesión 7

			<ul style="list-style-type: none"> Los participantes mostraron placer y goce en las experiencias adquiridas en estas 7 sesiones de trabajo. Sesión 7
		FLUIR	<ul style="list-style-type: none"> Los participantes estuvieron con una buena atención y concentración hasta terminar su obra. Sesión 2,3,4,5,6,7 Los participantes socializaron los dibujos de la cuadrículas elaboradas. Sesión 4 Los participantes manifestaron lo que más les llamo la atención que fue la libertad y la oportunidad de realizar actividades diferentes sin restricción del tiempo, Sesión 2,3,4,5,6,7 Los participantes mostraron placer y goce en las experiencias adquiridas en estas 7 sesiones de trabajo. Sesión 7
ARTE PLASTICO	BETTY	formas libres, Percepción, Sensibilidad, Composición	<ul style="list-style-type: none"> La mayoría de los participantes manifestaron durante la actividad que se les dificultaba el dibujar de esa forma porque no veían sus trazos, pero aun así lo intentaron manteniendo atención y concentración hasta terminar su obra, Sesión 2 la utilizaron el foamy liquido y transformándola en diversos objetos con distintas caras, formas geométricas y letras, Sesión 3 Los participantes realizaron figuras geométricas con los pompones de colores manifestando que se sentían suaves y agradables, Sesión 5 se incito a los participantes a que vieran las manchas con una mirada distinta o con una percepción diferente donde los colores las manchas hablan y esconden secretos, Sesión 3 se evidencio que los participantes estuvieron más pendientes y perceptivos en la forma de composición que de interpretación, Sesión 3,6 los colores vivos, formas, letras y símbolos que representan la naturaleza y los gustos y emociones, Sesión 5 cada participante empezó a ver distintas formas y figuras dando nombre a su imagen, Sesión 2,3,6 Los participantes tuvieron una visión más clara de la creación de la imagen y texto. Sesión 3,6 interactuaron por medio de la unión de los chelines transformándolos en diferentes objetos, figuras, formas

		<p>según sus preferencias y algunos por la facilidad de la figura como por ejemplo manillas, círculos de figuras, gafas, flor, trenz. Sesión 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los participantes mostraron gran fluidez, percepción, buena utilización del espacio y originalidad en su última obra plástica. Sesión 7
	<p style="text-align: center;">CARMEN</p> <p style="text-align: center;">CREADOR</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En esta oportunidad todos los participantes compartieron sus obras realizadas ya que se podían veían una distinta percepción de una forma original, Sesión 3,7 • En el cual al ir socializando los demás compañeros aportaban a sus obras diferentes percepciones donde se evidencio fluidez, flexibilidad dando otro sentido a sus obras Sesión 2,3,5,6 • los participantes manipulaban el material para posteriormente transformar el material con un sentido diferente, Sesión 3,4 • participantes dispusieron de la cuadrícula para la creación de distintos trazos, formas, símbolos dando como resultado una buena composición, tranquila y armónica, Sesión 4,5,6 • la utilizaron del foamy líquido transformándola en diversos objetos con distintas caras, formas geométricas y letras evidenciando originalidad y fluidez. Sesión 3 • a partir de la forma creada elaboraran una historia, en la cual los participantes crearon una pequeña narrativa desde las distintas formas creadas dentro de lo que veo, Sesión 3,6 • se les facilito realizarlas ya que al tener la imagen delimitada podían expresarse desde un solo tema de en específico de sus interés, Sesión3 • El 60% de los participantes demuestro gran fluidez y creatividad al elaborar la obra plástica, eligieron su material sin dudar y no pidieron ayuda para ello siendo similar al boceto que realizo la sesión anterior. Sesión 7 • El 40% de los participantes necesito ayuda en la elaboración de su obra plástica. Sesión 7 • logró evidenciar el avance en el proceso de creación ya que los participantes no se cohibían de lo que querían llegar a plasmar, Sesión 7
	<p style="text-align: center;">ESTETICO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • al observar la utilización del espacio de la hoja de trabajo, el 50% de los participantes utilizo una hoja, el 30 % 2 hojas y el 20% 1 página. Sesión 1 • ubicarse en su espacio asertivamente según sus habilidades motrices. Sesión 1,2,3,4,5,6,7

PEDAGÓGICO DECROLY			<ul style="list-style-type: none"> • buena elaboración, dominio del espacio, detalle en la composición en la utilización de toda la plantilla, Sesión 4,5 • los participantes consideraron el espacio de manera asertiva como un todo, Sesión 5 • utilizando colores tranquilos, armónicos y estéticamente con buena composición. Sesión 5
		TORRANCE	<ul style="list-style-type: none"> • transformaron en imágenes, los dibujos que realizaron los participante lo representaron en todos los círculos que se les dio y así dieron una nueva imagen perdiendo la identidad de forma geométrica e integrándola con otras figuras dando como resultado una serie de mándalas con diversos colores y formas que evocan la naturaleza. Sesión 4,5 • participantes dispusieron de la cuadrícula para la creación de distintos trazos, formas, símbolos dando como resultado una buena composición, tranquila y armonía, Sesión 4,5,6
		OBSERVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Entre los participantes se preguntaban que elemento hacer y cómo hacerlo, dando como resultado diversas figuras, Sesión 2,3 • Observando el ejercicio se evidencia que los participantes consideraron el espacio de manera asertiva como un todo, Sesión 3,4,5,6,7 • algunos participantes se ve la repetición, no se difiera en la utilización del detalle y la composición. • Los participantes mostraron placer y goce en las experiencias adquiridas en estas 7 sesiones de trabajo. Sesión 7
		ASOCIACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Lograron realizar lo asociaban con la naturaleza, tranquilidad y felicidad, Sesión 5
	EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Algunos de los participantes dieron a conocer su autobiografía, Sesión 1 • Los participantes socializaron sus dibujo y que veían allí, Sesión 2,3,4,7 • en esta oportunidad por ser un grupo más pequeño socializaron sus imágenes elaboradas pero no el texto elaborado. Sesión 3,4,5,6,7 • Transformación de los chelines o limpiapipas dieron a conocer a sus compañeros lo realizado y algunas de las creaciones fueron repetitivas o similares. Sesión 4 • lo que menos les agrado fue el hablar para mostrar sus dibujos realizados. Sesión 1,2 	

5.2 Interpretación de resultados

Los resultados obtenidos en la anterior matriz de análisis, están subdivididos en tres componentes principales, los cuales son el componente de estimulación creativa, el componente de arte plástico y el componente pedagógico dentro de estos componentes principales se encuentran subdivididos por unos autores y sus teorías en primera instancia encontramos dentro del componente de estimulación creativa.

El primer componente que se encuentra bajo el modelo de Michel Fustier (1987), resalta que a través de los modelos analógicos los participantes se identificaron con un elemento animal, fruta, color y palabra resaltando qué estas comparaciones llevan a una connotación personal de asimilación por sus características y sus atribuciones esto se vio evidenciado en la sesión, en conjunto también se evidencia qué el método aleatorio implementado por Michel Fustier (1987), sobre las superposiciones que se ven identificadas cuándo a través de la obra artística se reflejan distintos colores, matices y evocación de la naturaleza, esto se ve reflejado en la sesión 5, además dentro de los métodos aleatorios se encuentra la forma de expresión de ideogramación esta es la encargada de representar figuras y formas con las perspectivas cotidianas esta es asumida y analizada en la sesión 2.

Por último, dentro del modelo antitético se ve resaltada la invención donde se obtiene una retroalimentación y se comparte el trabajo realizado esto permite que los participantes muestren

placer y una sensación de transmitir su actividad con sus compañeros éstas se ven desarrolladas en la sesión 1, 2, 5, 7.

En la segunda subdivisión, hace referencia a la estimulación creativa que contiene el método del flujo de Mihaly Csikszentmihaly (1996), su principal categoría es la conciencia, a partir de esta las evidencias de las sesiones que se pueden recolectar son las siguientes: Se encontró la subcategoría del orden de información en las actividades de la cuarta sesión, donde los criterios de la cuadrícula que contienen la información predeterminada, permiten una organización del flujo de pensamiento, para ser plasmada de una forma organizada y armónica. También encontramos la asociación de sentimientos, mediante la asociación de respuestas emocionales de carácter emotivo y personal, éstas se encuentran evidenciadas en la sesión 1, sesión 2, sesión 3, sesión 4, sesión 5 y sesión 6. Adicional a esto, se evidencia el sentido de pensamiento autotelico, que trabaja el placer sin esperar ningún tipo de recompensa, en esta se evidencia en la sesión 2, 3 y 7, donde los participantes desarrollaron y manifestaron un dibujo el cual debía contener ciertas características personales.

También encontramos la categoría del sensaciones éstas están enunciadas en la sección 31 y 7 donde los participantes interactúan con distintos materiales y diferentes formas que se pueden producir generando un gusto o un rechazo en la mayoría de los participantes, este gusto que se encontró al trabajar con los distintos materiales fue notable. Por último, encontramos la atención y la concentración las cuales se observaron en la sesión número 7, ya que en ella se ve implícita la creación de la obra artística. De hecho, cada participante tenía sus ideas plasmadas en el boceto, ninguna de las actividades creativas desarrolladas tenían similitud alguna, la concentración dentro de este proceso permitió que la estimulación creativa desarrollara una obra

personal que representó e involucró sus principales intenciones en el momento de participar en los talleres.

Asimismo, uno de los componentes que estuvieron inmersos en el componente de la conciencia es la atención, esta subcategoría trabajó y fue representada a través de la estimulación creativa en la agudización de los sentidos y se enfocó en el cumplimiento de una tarea determinada. La atención se vio evidenciada en la participación de los estudiantes, mediante la cercanía y la interacción con los distintos materiales que se les ofrecía, esto es evidenciado en la sesión 2 y sesión 7.

También, se evidencia la subcategoría de la atención, reflejada en las retroalimentaciones, cuando los participantes estuvieron prestos a la socialización de sus distintas actividades, dentro de las cuales se ven reflejados conceptos de libertad y de oportunidad al realizar las actividades diferentes que captaron su atención. Este contenido de expresión enfocado en los métodos de argumentación que contenían cada uno de los talleres, se ven inmersos en la sesión 2, 3, 4, 5, 6 y 7, evidenciando que la atención cumple un papel primordial en el sentido argumentativo que se contiene al exponer y defender su intereses.

Dentro del componente de arte plástica, se encuentran dos posturas las cuales son realizadas por Betty Edwards (1984) y por Carmen Díaz (1986), inicialmente hablaremos de las subcategorías expuestas por Edward (1984) donde encontramos los contenidos de formas libres, percepción, sensibilidad y composición, las cuales están distribuidas en el desarrollo de las sesiones de la siguiente manera. Encontramos la subcategoría de la sensibilidad, ejecutada en la sesión 2, donde los participantes manifestaron en el desarrollo de la actividad, que contenían ciertas dificultades a la hora de plasmar el dibujo que se les era requerido, es oportuno tener en

cuenta que esta sesión era el segundo acercamiento con los participantes; es debido manifestar qué al ser la segunda sesión ese tipo de retroalimentación fue fundamental para que las interacciones entre participantes y talleristas se vieran más cercana. Así mismo, se encuentra el contenido de las formas libres como evidencia el desarrollo creativo, este se ve explorado en los trabajos manuales que requirieron un contacto con la transformación de la materia, podemos nombrar algunos de los materiales característicos como el foamy, los chelines, la arcilla y la pintura, estas formas libres están evidenciadas en la sesión 3, sesión 5 y sesión 6.

Además, una de las subcategorías que presenta Edwards (1984) frente al desarrollo creativo del dibujo es la percepción, en ella se busca que el objeto de estudio o de estímulo creativo contenga una asimilación y comparación dentro de las características cotidianas, esta categoría fue trabajada en la sesión 5 sesión 3 y sesión 6, las cuales están evidenciadas en la matriz de análisis. Por último hay que mencionar que es la investigación de Edwards (1984) en el sentido de la composición y de su importancia, fueron asumidas por los participantes mediante la exploración de ensamblar e interactuar con distintos materiales. Las composiciones de los participantes, contenían la relación de figuras geométricas, de detalles en los trazos y en el seguimiento armonioso de las muestras representativas de cada sesión, esta categoría se encuentra representada en las sesiones 5, 3, 6 y 7.

El siguiente punto de análisis, contiene las categorías expuestas por Díaz (1986), las cuales son la creación y el sentido estético, en la parte inicial hablaremos del sentido creador inmerso se encontrara las subcategorías de la fluidez, la flexibilidad y la originalidad, éstas están representadas y evidencias en las siguientes sesiones.

Originalidad: expuesta en la sesión 3, 7 y 6, donde los participantes tenían una concepción de creación única, donde prima va su sentido personal frente al trabajo realizado, ésta se ve notoria en el momento de la socialización que pretendía demostrar que el pensamiento divergente requerido para las actividades, contenían características personales. También es evidente encontrar en las subcategorías de análisis la flexibilidad dentro de las sesiones 2, 3, 5, 6 y 4. La flexibilidad está representada en maneras distintas, frente a la temática realizada la flexibilidad se hace notoria en el momento de asumir una adaptación frente a los estímulos predeterminados y en la interacción de trabajo de los distintos materiales. Por último el contenido de la fluidez en la categoría de creación, está evidenciado en la sesión 7, no como un aspecto a mejorar, pero si con una característica distinta dónde los participantes necesitaron un acompañamiento en la elaboración y reproducción de su obra plástica. No obstante, la fluidez tiene otros componentes que permitieron que la sesión 2, 3, 5 y 6 y la misma 7, pudieran desarrollarse. Esta fluidez está manifestada en el sentido de interacción de las emociones, sensaciones y pensamientos a la hora de realizar las actividades requeridas.

Por otra parte, Díaz (1986) hace referencia al punto estético dentro de la composición y el desarrollo creativo, este se ve explorado mediante un buen manejo del espacio por parte de los participantes, estos espacios están demarcados en el uso de los medios de trabajo y de la contención de la exploración realizadas en la sesión 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7. Además, dentro de la sesión número 5 y 4 se encuentra la subcategoría de la forma, que también hace parte del criterio estético. En ella se vio reflejado, que la composición tiene detalles, características y formas particulares, que representan distintas maneras de expresión. Por último, se debe resaltar que en la subcategoría del trazo, especificada en el ámbito estético no fue tan evidente, ya que muchos de los trabajos de elaboración comprendían el conjunto de ensamble y la armonía. La

identificación del trazo dentro de la ejecución de las sesiones fue en la sesión 1, donde el dibujo experimental contenía trazos suaves por temor a fallar en el dibujo.

El último componente de criterio de Díaz (1986), era la transformación de los estímulos basados en la cuadrícula Torrence, en este encontramos dos subcategorías las cuales hablan respecto al comportamiento del participante frente al estímulo y la transformación del mismo. Frente a la actividad ejercida, estas transformaciones de los estímulos predeterminados se evidenciaron en la sesión 4, 5 y 6, donde los requerimientos aplicados en las cuadrículas, simetrías y planos con determinaciones preestablecidas, fueron adquiriendo una transformación por parte de los participantes, asimismo integraron sus características y la hicieron una composición armoniosa.

Ahora veamos el último componente principal, enfocado en el aspecto pedagógico, éste está inmerso dentro de las investigaciones de Ovide Decroly (1999). En este se centran tres categorías principales, las cuales son la observación, la asociación y la expresión.

Inicialmente, en la categoría de observación evidenciamos criterios como: el ¿Cómo lo vamos a hacer?, ¿cómo lo vamos a exponer?, evidenciado en la sesión 2 y 3, además se recopilan datos que permiten obtener una proyección de lo que se quiere alcanzar mediante la observación. Dentro de las sesiones se solicitó muchas veces, hacer un ejemplo, para ellos poder desarrollar su sentido creativo, sustentado en la sesión 3, 4, 5, 6 y 7. Además hay que traer a colación, que en la composición de algunas sesiones como la 3, 5 y 6, se ve evidenciado que el motivo de expresión creativa, varía en cuanto al entorno y las materias prestos para su desarrollo. También, la observación era una herramienta de recolección de información, al explorar y divisar las composiciones ajenas, por medio de ellas adquiría herramientas o ideas, para ser plasmadas a su

gusto personal. Así mismo, la observación se puede llegar a involucrar con la retroalimentación, este proceso fue de vital importancia. Estas permitieron que el sentido de observación alcanzará una visión desde el punto de inicio hasta el punto de culminación de los talleres.

Otra de las categorías mencionadas por Decroly (1999) es la asociación, está se ve reflejada en la sesión número 5. Cuando los participantes empezaban a hacer analogías frente a lo que querían crear, tomando muchos objetos representativos y transformándolos en objetos de magnitud similar, en ellos se encontraron comparaciones con la naturaleza, con figuras geométricas momentos cotidianos, entre otros.

Por último, la categoría de expresión que está contenida dentro de los centros de interés, es reflejada en los inicios de la sesión 1 y 2. Cuando se requería la socialización, se encontraron distintas posturas al momento de hacerlo, la participación era un momento incomodo, donde sus emociones y sentimientos se veían reflejados en las actividades. Cabe resaltar, que a través de los talleres la evolución de expresión fue notoria, esta evolución se llevaba contenida por medio de la estimulación creativa, ella era esperada a través de los talleres. Las evidencias de exposición de la autobiografía, de la socialización de dibujos, imágenes elaboradas por condición y la transformación de los materiales, contenían la técnica del fluir, permitiendo que la evolución de participación en cada sesión fuera mayor, esto lo encontramos evidenciado en la sesión 2, 3, 4, 5, 6 y 7. Por último, hay que traer a colación que los centros de interés que manejan la observación, asociación y expresión, están emitidos dentro de las sesiones de evolución creativa, dando cumplimiento con el objetivo de la participación de todos los participantes.

6. Conclusiones

Partiendo desde el análisis del objetivo principal en el cual es abordado los procesos pedagógicos de Decroly y los centros de interés, los cuales están compuestos por la observación, asociación y expresión, en el cual podemos resaltar que los aspectos de este componente pedagógico fue llevado a cabalidad, ya que a través de la implementación de las 7 sesiones de talleres y las distintas características de la observación, asociación y la expresión se vieron envueltas dentro del desempeño pedagógico que se requería dentro de este motivo principal.

También, encontramos inmersos el método del Fluir, donde el acondicionamiento del espacio de retroalimentación, permitió que la afloración de experiencias por parte de los participantes fuera notoria, en ello se vio evidenció emociones, sensaciones y sentimientos, este fue un detonante esencial, para que la participación de los involucrados en los talleres alcanzarán el placer que se requería.

Además, es debido mencionar la articulación del estímulo del pensamiento creativo, encaminada a través de las posturas del Michael Fustier en sus métodos Analógicos, antitético y aleatorios. Un ejemplo a traer a colación es su postura aleatoria, donde la ideogramación y las superposiciones complementaron las técnicas del fluir, en la parte de la memoria emotiva. Así mismo, un componente inmerso entre este objetivo principal, hacía mención de la población a trabajar, la cual estaba definida entre un rango de 13 a 15 años, destacando que era una población adolescente. En la implementación de los talleres los rangos de edad que se vieron inmersos, estaban entre los 10 y 19 años. Un resultado evidente, dentro del proceso estimulación

creativa fue el siguiente: entre mayor edad, menor es el sentido creativo del individuo y entre menor edad, las evoluciones creativas son más evidentes.

Las actividades dentro del arte plástico expuestas por Edwards y Díaz, cumplieron el objetivo de la estimulación creativa, a través de los componentes artísticos: estos componentes están representados a través de la diversidad de materiales, formas y texturas, contenidas dentro de las tres categorías esenciales, las cuales eran la creación, el sentido estético y la formación de estímulos a través de condicionamientos.

Muchas de las habilidades descritas a través de los diarios de campo, contienen la formación de texturas libres, visiones y percepciones, que eran agradables al espectador, estos contenidos de formas de composición y de sensibilidad ejercían su función de inspección personal, para que este contuviera sus características personales.

Para finalizar con el objetivo principal, la presente monografía se puede evidenciar el resultado de creación de las obras plásticas, las cuales tenían como interés primordial que los participantes se identificarán a plenitud con ella y destacaran a través de su proceso sensaciones, sentimientos y pensamientos que les permitieran tener una mejor disposición frente a los componentes artísticos.

Entrando, a concluir en los objetivos específicos, es evidente resaltar que estos cumplen el desglose del objetivo principal. El primer aspecto que se veía inmerso en el objetivo específico contenía los procesos pedagógicos de Decroly, en mención a los centros de interés, las estimulaciones que se vieron involucradas para alcanzar este objetivo contienen temas de interés para el tipo de población adolescente incluyendo materiales poco convencionales. En el trabajo, se ven inmersas asociaciones que permitieron hacer paralelos de su vida personal, del factor

cotidiano y la asociación sentidos estéticos y de expresión. Es bueno traer a colación, que los intereses de reconocimiento personal a través de sus pilares pedagógicos, fueron de vital importancia, esto generando que la estimulación creativa conllevara a un proceso de aprendizaje en los participantes.

El segundo objetivo específico, contenía el enfoque del *fluir* para el diseño los talleres prácticos, estos diseños deberían tener una intervención en: emociones, sensaciones, percepciones, sentimientos y órdenes de información, para que esté fuera viable. El conjunto de todos estos intereses, encamino al participante a una evolución autotélica, permitiendo tener placer en la ejecución de cada uno de los momentos de expresión. Recordemos que el proceso de autotélica, tiene inmerso es el cambio evolución de pensamiento convergente y divergente, exponiendo que los ejercicios se hacen por interés del participante y no por exposición o requerimiento del docente.

En tercer lugar, encontramos el objetivo específico número 3, contenía que los talleres y herramientas artísticas de expresión estaban bajo los criterios pedagógicos de Edward y de Díaz, la evolución de esta exploración pedagógica surgió desde la actividad 1 a las 7 de manera evolutiva, generando principalmente técnicas básicas como las de dibujos reconocimiento personal hasta llegar en un punto medio de transformación de la materia para concluir con una realización de un trabajo representativo plástico, que contuviera características de personalidad, reconocimiento social y de percepción de la vida, encaminada en una forma no común, es decir de una manera única, en el sentido de originalidad y fluidez que le permitiera al participante ser único al desarrollar si construcción artística, Es pertinente traer a colación que dentro de los

caracteres expuestos de Díaz se encontraba la plantilla de Torrance, este es contemplado en la sesión número 5 y 6.

Por último, concluiremos sobre la presentación y elaboración de la obra artística, esa tenía como finalidad la integración de distintos materiales que permitieran evidenciar sus emociones, sensaciones y percepciones de vida. Es claro apreciar que la elaboración contenía una serie de características vistas a través de las sesiones, las cuales comprendían la pintura, el dibujo el trabajo de modelado a través de distintas texturas.

saliendo un poco de las características de los objetivos, es bueno concluir que dentro del proceso de formación pedagógica de la estimulación creativa, iniciamos con un grupo de 11 participantes, dentro de los cuales contenían las características de 13 a 19 años de los cuales se concluye en la última sesión con 7 participantes es debido aclarar que las poblaciones en las cuales se implementaron las posturas, no eran netamente adolescentes, también se encontraban inmersos dentro del desarrollo de las actividades, los tutores de la iglesia, los cuales fueron asignados.

Algunas de las dificultades que se evidenciaron dentro del proceso de elaboración de la presente monografía, están enfocadas en la recolección de información; las fuentes textuales, los libros tangibles o virtuales de Decroly y Foster fueron escasos de conseguir, para realizar el trabajo de citas, se parte de la vista de terceros que mantienen la exploración

En última instancia, los términos investigativos que hacen referencia a la monografía deben estar enmarcados con las características primordiales, las cuales están basadas en la cercanía y las formas de asimilación de los roles académicos. Para nosotros como gestores de esta

monografía fue necesario preparar un espacio en el cual nuestras formaciones personales y sociales se vieran inmersas, con el fin de generar un aprendizaje significativo para ambas partes.

7. Prospectiva

La investigación de la presente monografía, nos aportó un aprendizaje frente a los nuevos métodos de enseñanza, esto se encuentran contenidos a través de las nuevas pedagogías que surgen como un estándar de formación, no por criterios si no para desenvolvimiento en la vida cotidiana. La preparación de los estímulos de creación y de participación, estaban inmersos dentro de los distintos factores de formación.

De igual modo, esta investigación ayuda a las futuras indagaciones que hacen referencia en la enseñanza, en base a la educación artística, resaltando que los procesos de estimulación creativa deben ser previos a la interacción de las emociones y sentimientos, que las muestras artísticas deben contener criterios personales de una posición autotélica para desempeñarlo.

Muchos de los nuevos componentes pedagógicos artísticos, como lo fueron Edward y Díaz, contienen características distintas en el aprendizaje, por mencionar una de ellas en el dibujo de los vacíos dentro de nuestras realidades, causa cierta intriga en el momento de desarrollar la creatividad.

Por otro lado, Cuando el proceso investigativo se está planteando es debido realizar un cronograma de actividades que contenga más de 7 sesiones, para tener como resultado una buena profundización en los temas pedagógicos que éste requieran. Las planeaciones y diarios de campo de los contenidos, pueden tener un uso práctico dentro de un aula de clase, en las temáticas desarrolladas de arte plástico.

Esta investigación permite relacionar las percepciones sensoriales y emocionales que se expresan a través de las obras artísticas, la preparación de los ambientes de aprendizaje cumple un papel determinante en el cumplimiento de muchos de los objetivos que los docentes se puedan plantear. Los puentes de comunicación que se deben crear entre los participantes y los docentes son de vital importancia, generando empatía que permitan la indagación de los participantes, de una manera conjunta en la búsqueda de la construcción de conocimiento.

Es así que, los procesos planteados dentro de la monografía se cumplieron a cabalidad según lo establecido y lo planeado, estos requerimientos estaban sujetos a las variaciones de un tutor especializado en el área, el debido acompañamiento de los procesos de búsqueda de información y de aplicación de los distintos talleres es una herramienta fundamental para que muchos de los conceptos se queden materializados y apreciados por los participantes.

Bibliografía

Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata org.

Achaerandio, L. (2010). *Competencias fundamentales para la vida*. Guatemala: Universidad

Rafael Landivar.

Choprix, F., & Fortuny, M. (1988). *Pedagogos Decroly*. Obtenido de Medull.webs.ull.es:

<https://medull.webs.ull.es/pedagogos/DECROLY/decroly.pdf>

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Dónde está la creatividad? Fluir*. Barcelona: Kairos, S.A.

Recuperado de: <https://creatividadinnovacion.wordpress.com/2012/09/20/donde-esta-la-creatividad-el-modelo-de-csikszentmihalyi/>

De Bono, E. d. (1985). *Seis sombreros para pensar*. Barcelona: Granicica, S.A.

Diaz, C. (1986). *La creatividad en la expresion plastica*. Madrid: Narcea, S.A.

Dubreucq-Choprix, F., & Fortuny, M. (1988). *La escuela Decroly de Bruselas*. Obtenido de Universidad de granada, España: <https://www.ugr.es/~fjjrios/pce/media/7-LaEscuelaDECROLY.pdf>

Edwards, B. (1984). *Aprender a Dibujar*. Madrid: LAVEL.

Fernandez, Funes, & Pellicer. (1980). *Psicologia del preadolescente*. Madrid: Nuestra cultura.

Fustier, M. (1987). *Pedagogia de la creatividad*. Madrid: INDEX. Recuperado de: <https://latam.casadellibro.com/libro-pedagogia-de-la-creatividad/.../458183>

Garcia, D. (2011/2012). *Métodos de Creatividad*. Obtenido de es.slideshare.net: <https://es.slideshare.net/diegoXH/metodo-de-creatividad-1>

González, J. E., & Hernández, C. A. (2007). *Adaptación y baremación del test de pensamiento creativo de Torrance*. Canarias: Producciones Gráficas S.L.

Hernández, I., & Alvarado, J. C. (2015). *Creatividad e innovación*. Obtenido de universidad catolica del norte: <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/620/1155>

Martinez, D. (2006). *Ambitos del arteterapia*. Madrid: tomares.

Mason, B. (2001). Estudio de la etnografía. Recuperado de:

<https://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n3/15788946n3a5.pdf>

Merchesi, A. (2011). *Educacion artistica, cultura y ciudadania*. Obtenido de rieoei.org:

<https://rieoei.org/historico/documentos/rie52a00.pdf>

Mineducacion. (s.f.). *Ministerio de educacion*. Obtenido de articles-89869_archivo_pdf:

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf2.pdf

Mon, F. (2008). Análisis del estado de la creatividad de los estudiantes universitarios. Universitat

de Girona. Recuperado de <http://www.increa.uji.es/arxiu/publicacionesincrea/124.pdf>

Montserrat F. & Dubreucq-Choprix, F. (1988). La escuela Decroly de Bruselas. *Cuadernos de pedagogía*, 13 - 18.

Ospina, E. (2003). *Estrategia ludica de expresion literaria y plastica*. Chia: Uni Sabana.

Placios, M. (2000). *La educacion en america Latina y el caribe*. Santiago de Chile: UNESCO.

Restrepo, L. M. (2017). *La influencia del arte en el desarrollo del pensamiento creativo en la primera infancia una mirada desde las prácticas artísticas*. Bogotá DC: UPB.

Torrance, P. (1977). Educación y capacidad creativa. Madrid: Ediciones Marova.

Torres, R. (1992). *Alternativas Dentro De La Educacion Formal*. Quito: UNESCO. Recuperado de:

<https://www.oei.es/historico/equidad/esnueva.PDF>

Universidad de Granada España. (s.f.). *La Escuela DECROLY*. Obtenido de www.ugr.es:

<https://www.ugr.es/~fjrrios/pce/media/7-LaEscuelaDECROLY.pdf>

Wolff, L. & Schiefelbein, E. (2000). ¿Hacia dónde va el gasto público en educación? Políticas sociales. Recuperado de:

https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/5977/S00100843_es.pdf?sequence=1

Anexos

Anexo 1.

ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO LATERAL CREATIVO A PARTIR DEL ARTE
PLASTICO.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS FACULTAD EDUCACIÓN
SESION #1

FECHA: 31/03/2019	HORA: 3:00pm	LUGAR: Iglesia Ministerio de restauración y conquista	POBLACIÓN ATENDIDA: Adolescentes 10 a 19 años	ENTIDAD: Privada
TALLER: <i>Dibuja tu Autobiografía</i>		RESPONSABLES: Daniel Chaparro Tatiana Fajardo		

OBJETIVO GENERAL: Elaborar una autobiografía de cada uno de los participantes del taller, a partir del dibujo con el fin de conocer a los participantes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Estimular el pensamiento lateral creativo por medio de una serie de preguntas.
- Fomentar la creatividad por medio de la elaboración de dibujos asociados con su autobiografía.
- Estimulación sensoriomotriz con materiales como arena de colores, agua y bolitas.

FASE O MOMENTOS	TIE MP O	ACTIVIDADES	MATERIAL ES	LIBROS O ARTÍCULO S	PILARES Y DIMENSION ES ABORDADO S EN EL TALLER
Iniciación	5 min	<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los estudiantes. • Explicación de los 3 momentos básicos de un clase(introducción, desarrollo y cierre) 			Comunicación Cognitiva
Sensibilización	15 min	<ul style="list-style-type: none"> • organizar a los estudiantes en forma circular 	Arena de colores, bolitas de colores en agua	Fustier, M, (1997). <i>Pedagogía de la creatividad:</i>	Comunicación Artística

		<ul style="list-style-type: none"> • Manipula los materiales uno por uno y luego mezclarlo utilizando solo nuestras manos. 		<i>ejercicios prácticos de creatividad.</i> Index.	
Desarrollo del tema central	35 min	<ul style="list-style-type: none"> • A partir de las siguientes preguntas dibuja y explica él porque. <p>¿Si fueras un animal cual animal serias y porque?</p> <p>¿Si fueras un personaje de cuento cual serias y porque?</p> <p>¿Si fueras una fruta cual serias y porque?</p> <p>¿Si fueras una palabra cuál serías y porque?</p> <p>¿Si fueras un animal cual serias y porque?</p> <p>¿Qué suceso de tu vida recuerdas y porque?</p>	Hojas de papel, colores, marcadores y lápices.	Edwards, B. (1994). <i>Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro: curso para aumentar la creatividad artística.</i> Ediciones Urano.	Comunicación Artística Plástica
Evaluación	5'	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer cada autobiografía elaborada. 			Comunicación Artística Corporal Integración

Marco teórico

Esta sesión de taller está basada en el método de creatividad de Michel Fustier el cual se basa en los siguientes métodos analógico que se refiere a aquellos que emplean relaciones de

semejanza entre objetos diferentes para encontrar soluciones, antitéticos que persiguen la liberación mental, despegarse de las reglas establecidas mediante la combinación de elementos opuestos y el aleatorio que consiste en la asociación de dos conceptos, sin relación, aparente para generar otro nuevo.

Además se basa en Betty Edwards como lo muestra en su libro Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro: curso para aumentar la creatividad artística.

En el componente pedagógico está respaldado desde Ovide Declory con los centros de interés del método pedagógico basado en la observación, asociación, Expresión concreta y abstracta de los estudiantes y en su aprendizaje, Así, al vincular el aprendizaje a los intereses, garantizamos la motivación y la curiosidad de los participantes.

ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO LATERAL CREATIVO A PARTIR DEL ARTE PLASTICO.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS FACULTAD EDUCACIÓN
SESION #2

FECHA: 07/04/2019	HORA: 3:00pm	LUGAR: Iglesia Ministerio de restauración y conquista	POBLACIÓN ATENDIDA: Adolescentes 10 a 19 años	ENTIDAD: Privada
TALLER: <i>Dibujando lo que ve, sin ver lo que dibujo</i>		RESPONSABLES: Daniel Chaparro Tatiana Fajardo		

OBJETIVO GENERAL: Elaboración de dibujos a partir de una obra de referencia sin ver lo que se está trazando

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Estimular el pensamiento creativo
- Desarrollar en los participantes la creación de formas libre, percepción, sensibilidad y composición basados en el dibujo.

	TIEMPO	ACTIVIDADES	MATERIALES		

FASE O MOMENTOS				LIBROS O ARTÍCULOS	PILARES Y DIMENSIONES ABORDADOS EN EL TALLER
Iniciación	5 min	<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los participantes • Explicación de los 3 momentos básicos de un clase(introducción, desarrollo y cierre) 			Comunicación Cognitiva
Sensibilización	15 min	Se dispone el espacio para que cada participante se ubique uno detrás del otro formando un tren según su destreza motriz fina, como veo al otro, su contacto cercano ubicación del espacio según mis habilidades	Cojines para sentarse en el suelo en el tren de cercanía	Csikszentmihalyi, M. (2012). <i>Fluir: una psicología de la felicidad</i> . Editorial Kairós.	Comunicación Artística
Desarrollo del tema central	35 min	<ul style="list-style-type: none"> • En la posición que se encuentran después de la actividad del tren los participantes giraran hacia donde se encuentra la obra de referencia y sin ver la hoja 	Obra de pintura de referencia “paisaje”, hojas de papel de colores, lápices y colores.	Edwards, B. (1994). <i>Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro: curso para aumentar la</i>	Comunicación Artística plástica

		dibujaran solo sintiendo como se pueden ubicar en el espacio, solo verán la obra de referencia		<i>creatividad artística.</i> Ediciones Urano.	
Evaluación	5 Min	Cada uno de los participantes socializara su dibujo realizado, y manifestara como se sintió en el taller.			Comunicación Artística Corporal Integración

Marco teórico

Desde el cómo Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro y aumentar la creatividad artística de Betty Edwards se dispuso la actividad de esta sesión en el cual los participantes desarrollaran la creación de formas libre, percepción, sensibilidad y composición basados en el dibujo.

Así mismo con la disposición del espacio basados en el método del *fluir* de Mihaly Csikszentmihalyi, *Fluir: una psicología de la felicidad*, en el cual rescatamos que los participantes se sientan cómodos con las actividades donde allá mayor atención, concentración, sentimientos, emociones y sensaciones brindadas en la sesión.

En el componente pedagógico está respaldado desde Ovide Declory con los centros de interés del método pedagógico basado en la observación, asociación, Expresión concreta y abstracta de los estudiantes y en su aprendizaje, Así, al vincular el aprendizaje a los intereses, garantizamos la motivación y la curiosidad de los participantes.

ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO LATERAL CREATIVO A PARTIR DEL ARTE PLASTICO.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS FACULTAD EDUCACIÓN
SESION #3

FECHA: 14/04/2019	HORA: 3:00pm	LUGAR: Iglesia Ministerio de restauración y conquista	POBLACIÓN ATENDIDA: Adolescentes 10 a 19 años	ENTIDAD: Privada
TALLER: <i>Manchas Mágicas en mi Vida</i>		RESPONSABLES: Daniel Chaparro Tatiana Fajardo		

OBJETIVO GENERAL: Creación de diferentes formas y figuras desde las manchas de colores.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Estimular el pensamiento lateral creativo en la invención original de figuras, formas y símbolos.
- Creación de narrativas cortas a partir de la creación de las manchas de colores.
- Estimulación táctil con foamy líquido.

FASE O MOMENT OS	TIEM PO	ACTIVIDADE S	MATERIA LES	LIBROS O ARTÍCULOS	PILARES Y DIMENSION ES ABORDADO S EN EL TALLER
Iniciación	5 min	<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los estudiantes. • Explicación de los 3 momentos básicos de un clase(introducción, desarrollo y cierre) 			Comunicación Cognitiva

Sensibilización	15 min	Estimulación a partir de material creación de formas según los gustos y aficiones de los participantes	Foamy líquido	Csikszentmihalyi, M. (2012). <i>Fluir: una psicología de la felicidad</i> . Editorial Kairós.	Comunicación Artística
Desarrollo del tema central	35 min	Los participantes elegirán una hoja y ecolines los cuales los utilizaran como ellos quieran posteriormente doblaran la hoja en la mitad, la cual mostrara una figura, cada uno de los participantes dará un nombre a su mancha mágica y elaborara una narrativa a partir de ella.	Hojas de papel, ecolines de colores, colore, marcadores y lápices	Fustier, M, (1997). <i>Pedagogía de la creatividad: ejercicios prácticos de creatividad</i> . Index. Jiménez, C. D. (1986). <i>La creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas</i> (Vol. 99). Narcea Ediciones.	Comunicación Artística Plástica
Evaluación	5 Min.	Cada uno de los participantes socializara obra realizada y manifestara como se sintió en el taller.			Comunicación Artística Corporal Integración

Marco teórico

Esta sesión se basada en el método del Fluir de Mihaly Csikszentmihalyi en el cual se dispone el espacio para dar paso a una experiencia autotilia de goce y disfrute del taller propuesto, también con Michel Fustier en la Pedagogía de la creatividad: ejercicios prácticos de creatividad, el cual se basa en los siguientes métodos analógico que se refiere a aquellos que emplean relaciones de semejanza entre objetos diferentes para encontrar soluciones, antitéticos que persiguen la liberación mental, despegarse de las reglas establecidas mediante la combinación de elementos opuestos y el aleatorio que consiste en la asociación de dos conceptos, sin relación, aparente para generar otro nuevo.

Y en la creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas de Carmen Díaz Jiménez con el componente creador que enmarca la fluidez, flexibilidad y originalidad en el momento de la elaboración de cualquier obra plástica.

En el componente pedagógico está respaldado desde Ovide Declory con los centros de interés del método pedagógico basado en la observación, asociación, Expresión concreta y abstracta de los estudiantes y en su aprendizaje, Así, al vincular el aprendizaje a los intereses, garantizamos la motivación y la curiosidad de los participantes.

ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO LATERAL CREATIVO A PARTIR DEL ARTE PLASTICO.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS FACULTAD EDUCACIÓN SESION #4

FECHA: 18/04/2019	HORA: 3:00pm	LUGAR: Iglesia Ministerio de restauración y conquista	POBLACIÓN ATENDIDA: Adolescentes 10 a 19 años	ENTIDAD: Privada
TALLER: <i>Creando elementos</i>		RESPONSABLES: Daniel Chaparro Tatiana Fajardo		

OBJETIVO GENERAL: Estimular el pensamiento lateral creativo con el fin de innovar desde una plantilla, brindando originalidad.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Crear por medio de una plantilla, dibujos originales de intereses de los participantes

- Realizar distintas, formas, figuras, símbolos que formen una figura o mensaje.

FASE O MOMENTOS	TIEMPO	ACTIVIDADES	MATERIALES	LIBROS O ARTÍCULOS	PILARES Y DIMENSIONES ABORDADOS EN EL TALLER
Iniciación	5 min	<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los estudiantes. • Explicación de los 3 momentos básicos de un clase(introducción, desarrollo y cierre) 			Comunicación Cognitiva
Sensibilización	15 min	Con el material brindado los participantes elaboraran distintas formas, figuras, elementos, símbolos según les llame la atención, logrando transformar la materia	Limpiapipas o chelines	Jiménez, C. D. (1986). <i>La creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas</i> (Vol. 99). Narcea Ediciones.	Comunicación Artística
Desarrollo del tema central	35 min	Los participantes realizaran a partir de una	Plantilla, colores marcadores, temperas	Fustier, M, (1997). <i>Pedagogía de la creatividad:</i>	Comunicación Artística plastica

		plantilla con una serie de cuadros, formas, elementos figuras o símbolos que formen una imagen o algún mensaje que quieran compartir, los pueden asociar con experiencias de vida o con sus gustos y preferencias		<i>ejercicios prácticos de creatividad.</i> Index.	
Evaluación	15	Los participantes socializaran los elementos creados con la plantilla y manifestaran si le agrado o no el taller.			Comunicación Artística Corporal Integración

Marco teórico

Este taller es basado en Michel Fustier en la Pedagogía de la creatividad: ejercicios prácticos de creatividad, el cual se basa en los siguientes métodos analógico que se refiere a aquellos que emplean relaciones de semejanza entre objetos diferentes para encontrar soluciones, antitéticos que persiguen la liberación mental, despegarse de las reglas establecidas mediante la combinación de elementos opuestos y el aleatorio que consiste en la asociación de dos conceptos, sin relación, aparente para generar otro nuevo.

Y en la creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas de Carmen Díaz Jiménez con el componente creador que enmarca la fluidez, flexibilidad y originalidad en el momento de la elaboración de cualquier obra plástica.

En el componente pedagógico está respaldado desde Ovide Declory con los centros de interés del método pedagógico basado en la observación, asociación, Expresión concreta y abstracta de los estudiantes y en su aprendizaje, Así, al vincular el aprendizaje a los intereses, garantizamos la motivación y la curiosidad de los participantes.

ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO LATERAL CREATIVO A PARTIR DEL ARTE PLASTICO.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS FACULTAD EDUCACIÓN
SESION #5

FECHA: 19/04/2019	HORA: 3:00pm	LUGAR: Iglesia Ministerio de restauración y conquista	POBLACIÓN ATENDIDA: Adolescentes 10 a 19 años	ENTIDAD: Privada
TALLER: <i>Transformación de mándalas</i>		RESPONSABLES: Daniel Chaparro Tatiana Fajardo		

OBJETIVO GENERAL: Estimular el pensamiento creador a partir de una secuencia de círculos en imágenes distintas con sentido original.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Desarrollar elementos originales formando mándalas desde la serie de círculos
- Utilizar diversos materiales, colores y recursos para dar un sentido transformador a su obra.

FASE O MOMENT OS	TIEMP O	ACTIVIDAD ES	MATERIAL ES	LIBROS O ARTÍCULOS	PILARES Y DIMENSION ES ABORDADO S EN EL TALLER
Iniciación	5 min	<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los estudiantes 			Comunicación Cognitiva

		<ul style="list-style-type: none"> • Explicación de los 3 momentos básicos de un clase(introducción, desarrollo y cierre) 			
Sensibilización	15 min	Se les facilitara a los participantes pompones de diferentes tamaños y colores, en el cual elaboraran lo que deseen.	Pompones de algodón, silicona, pegante	<p>Jiménez, C. D. (1986). <i>La creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas</i> (Vol. 99). Narcea Ediciones.</p> <p>Fustier, M, (1997). <i>Pedagogía de la creatividad: ejercicios prácticos de creatividad.</i> Index.</p> <p>Dubreucq-Choprix, F., & Fortuny, M. (1999). Ovide Decroly. <i>Correo pedagógico,</i></p>	Comunicación Artística
Desarrollo del tema central	35 min	Se les facilitara a los participantes una hoja con una serie de círculos los cuales transformaran a modo de mándalas a partir de figuras, elementos, formas y símbolos el cual tendrá que representar en todos los círculos para que se vuelvan uno solo.			Comunicación Artística plastica
Evaluación	15 min	Los participantes			Comunicación Artística

		socializaran las mándalas creadas con la secuencia de círculos, así mismo manifestaran si le agrado o no el taller.			Corporal Integración
--	--	---	--	--	----------------------

Marco teórico

Este taller es basado en Michel Fustier en la Pedagogía de la creatividad: ejercicios prácticos de creatividad, el cual se basa en los siguientes métodos analógico que se refiere a aquellos que emplean relaciones de semejanza entre objetos diferentes para encontrar soluciones, antitéticos que persiguen la liberación mental, despegarse de las reglas establecidas mediante la combinación de elementos opuestos y el aleatorio que consiste en la asociación de dos conceptos, sin relación, aparente para generar otro nuevo.

Y en la creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas de Carmen Díaz Jiménez con el componente creador que enmarca la fluidez, flexibilidad y originalidad en el momento de la elaboración de cualquier obra plástica.

En el componente pedagógico está respaldado desde Ovide Declory con los centros de interés del método pedagógico basado en la observación, asociación, Expresión concreta y abstracta de los estudiantes y en su aprendizaje, Así, al vincular el aprendizaje a los intereses, garantizamos la motivación y la curiosidad de los participantes.

ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO LATERAL CREATIVO A PARTIR DEL ARTE PLASTICO.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS FACULTAD EDUCACIÓN
SESION # 6

FECHA: 20/04/2019	HORA: 3:00pm	LUGAR: Iglesia Ministerio de restauración y conquista	POBLACIÓN ATENDIDA: Adolescentes 12 a 19 años	ENTIDAD: Privada
--------------------------	------------------------	--	--	----------------------------

TALLER: <i>Bocetos memoria natural</i>	RESPONSABLES: Daniel Chaparro Tatiana Fajardo
--	--

OBJETIVO GENERAL: Estimular el sentido retrospectivo personal que genere una visión distinta por medio del dibujo

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Elaborar distintos dibujos en una plantilla dispuesta
- Crear un fragmento a partir de los dibujos generando una metáfora en dos puntos de vista de proyección a futuro

FASE O MOMENTOS	TIEMPO	ACTIVIDADES	MATERIALES	LIBROS O ARTÍCULOS	PILARES Y DIMENSIONES ABORDADOS EN EL TALLER
Iniciación	5 min	<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los estudiantes • Explicación de los 3 momentos básicos de un clase(introducción, desarrollo y cierre) 		Jiménez, C. D. (1986). <i>La creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas</i> (Vol. 99). Narcea Ediciones.	Comunicación Cognitiva
Sensibilización	30 min	Se le facilitara a los participante un boceto con una serie de cuadro en los cuales representaran lo que ellos les	Hojas con boceto cuadricula, colores, marcador, lápices, acuarelas	Edwards, B. (1994). <i>Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro: curso para aumentar</i>	Comunicación Artística

		guste o se identifiquen con ello y hallan recogido de las demás sesiones, posteriormente realizaran un fragmento con lo realizado anteriormente y proyectándolo a futuro.		<p><i>la creatividad artística.</i> Ediciones Urano</p> <p>Csikszentmihalyi, M. (2012). <i>Fluir: una psicología de la felicidad.</i> Editorial Kairós.</p>	
Desarrollo del tema central	30 min	Cada participante realizara un boceto de la obra plástica que quiere elaborar en la siguiente sesión, recolectando información de lo vivido en los anteriores talleres	Hojas de papel.	Dubreucq-Choprix, F., & Fortuny, M. (1999). Ovide Decroly. <i>Correo pedagógico</i> , 5, 4-8.	Comunicación Artística plástica
Evaluación	15 min	Los participantes socializaran las mándalas creadas con la secuencia de círculos, así mismo manifestaran si le agrado o no el taller.		Fustier, M, (1997). <i>Pedagogía de la creatividad: ejercicios prácticos de creatividad.</i> Index.	Comunicación Artística Corporal Integración

Marco teórico

Este taller es basado en Michel Fustier en la Pedagogía de la creatividad: ejercicios prácticos de creatividad, el cual se basa en los siguientes métodos analógico que se refiere a aquellos que emplean relaciones de semejanza entre objetos diferentes para encontrar soluciones, antitéticos que persiguen la liberación mental, despegarse de las reglas establecidas mediante la combinación de elementos opuestos y el aleatorio que consiste en la asociación de dos conceptos, sin relación, aparente para generar otro nuevo.

Y en la creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas de Carmen Díaz Jiménez con el componente creador que enmarca la fluidez, flexibilidad y originalidad en el momento de la elaboración de cualquier obra plástica.

En el componente pedagógico está respaldado desde Ovide Declory con los centros de interés del método pedagógico basado en la observación, asociación, Expresión concreta y abstracta de los estudiantes y en su aprendizaje, Así, al vincular el aprendizaje a los intereses, garantizamos la motivación y la curiosidad de los participantes.

ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO LATERAL CREATIVO A PARTIR DEL ARTE PLASTICO.

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS FACULTAD EDUCACIÓN SESION # 7

FECHA: 21/04/2019	HORA: 3:00pm	LUGAR: Iglesia Ministerio de restauración y conquista	POBLACIÓN ATENDIDA: Adolescentes 12 a 19 años	ENTIDAD: Privada
TALLER: <i>Elaboración Obra Plástica</i>		RESPONSABLES: Daniel Chaparro Tatiana Fajardo		

OBJETIVO GENERAL: Elaborar una obra plástica a través del pensamiento divergente y de los intereses de los participantes

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Realizar una obra plástica con los elementos acumulados en las sesiones de los talleres
-

--

FASE O MOMENTOS	TIEMPO	ACTIVIDADES	MATERIALES	LIBROS O ARTÍCULOS	PILARES Y DIMENSIONES ABORDADOS EN EL TALLER
Iniciación	5 min	<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a los estudiantes • Explicación de los 2 momentos básicos de un clase (introducción, desarrollo y cierre) 		Jiménez, C. D. (1986). <i>La creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas</i> (Vol. 99). Narcea Ediciones.	Comunicación Cognitiva
Desarrollo del tema central	3 horas	Los participantes a partir del boceto creado en la sesión pasada empezaran a crear su obra plástica con una variedad de materiales que podrán utilizar para su elaboración y que podrán escoger según sus gustos e intereses, la obra estará guiada siempre y cuando los	arcilla, yeso en tiras, papel de colores, chumis o limpia pipas, hojas secas, bolitas de algodón de colores, piedras de colores, paisajes, icopor, palitos de diferentes tamaños, ojos de plástico, foamy, plumas, escarcha, hilos, encajes,	Edwards, B. (1994). <i>Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro: curso para aumentar la creatividad artística</i> . Ediciones Urano Csikszentmihalyi, M. (2012). <i>Fluir: una psicología de la felicidad</i> . Editorial Kairós.	Comunicación Artística

		participantes lo pidan.	temperas, acuarelas, colores, pegante, silicona y cartón	Dubreucq-Choprix, F., & Fortuny, M. (1999). Ovide Decroly. <i>Corre o pedagógico</i> , 5, 4-8.	
Evaluación	15 min	Los participantes socializaran las obras creadas con los materiales utilizados y manifestaran si le agrado o no el taller de cierre.		Fustier, M, (1997). <i>Pedagogía de la creatividad: ejercicios prácticos de creatividad</i> . Index. Edwards, B. (1994). <i>Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro: curso para aumentar la creatividad artística</i> . Ediciones Urano.	Comunicación Artística plástica

Marco teórico

Este taller es basado en Michel Fustier en la Pedagogía de la creatividad: ejercicios prácticos de creatividad, el cual se basa en los siguientes métodos analógico que se refiere a aquellos que emplean relaciones de semejanza entre objetos diferentes para encontrar soluciones, antitéticos que persiguen la liberación mental, despegarse de las reglas establecidas mediante la combinación de elementos opuestos y el aleatorio que consiste en la asociación de dos conceptos, sin relación, aparente para generar otro nuevo.

Y en la creatividad en la expresión plástica: propuestas didácticas y metodológicas de Carmen Díaz Jiménez con el componente creador que enmarca la fluidez, flexibilidad y originalidad en el momento de la elaboración de cualquier obra plástica.

En el componente pedagógico está respaldado desde Ovide Declory con los centros de interés del método pedagógico basado en la observación, asociación, Expresión concreta y abstracta de los estudiantes y en su aprendizaje, Así, al vincular el aprendizaje a los intereses, garantizamos la motivación y la curiosidad de los participantes.

**Facultad De Educación-Sede Principal
Diario De Campo**

Nº. 1

Institución / Organización: **Iglesia Ministerio de restauración y conquista**

Fecha: **31/03/2019**

Se realizó la primera sesión de la investigación en las instalaciones de la Iglesia Ministerio de restauración y conquista con fecha del domingo 31 día Domingo 31 de marzo, con un grupo mixto de 11 participantes entre ellos adolescentes, pre adolescentes y unos niños acompañantes.

Se empezó con la estimulación táctil en la utilización de arena y círculos de goma, en el cual todos los participantes interactuaron con ella, donde dieron a conocer sus sensaciones y cómo se sentían, posteriormente se realizó la elaboración de la autobiografía con una serie de preguntas en las cuales ellos iban respondiendo a partir del dibujo, las preguntas planteadas fueron las siguientes:

¿Si fueras un animal cual animal serías y porque?

En esta pregunta se pudo evidenciar que el 40 % de los participantes se asocia con un animal aéreo porque refleja la libertad, el otro 40% se asocia con un animal líder y fuerte como el león o lobo, el otro 20% se asocia con un animal tierno como el oso y el elefante.

¿Si fueras un personaje de cuento cual serías y porque?

En esta pregunta muchos de los participante los de mayor edad daban a conocer que no sabían que personaje tenían la posibilidad de ser, los más pequeños si dieron rápidamente su respuesta y lo dibujar teniendo mayor fluidez, el 60 % de los participantes lo asocio con un personaje de cuento clásico y el otro 40% lo hizo con un personaje de televisión.

¿Si fueras una fruta cual serías y porque?

A partir de esta pregunta el 60% de los participantes eligieron una fruta dulce como la manzana y la piña, el 30% con una fruta acida y dulce y el 10% con una fruta pequeña lo asociaron con sus emociones y sentimientos.

¿Si fueras una palabra cuál serías y porque?

En esta pregunta todos los participantes eligieron palabras confortables y positivas con un buen sentido y lo asociaban con su personalidad.

¿Si fueras un color cual serias y porque?

La mitad de los participantes acogió el color azul porque le evoca recuerdos gratos como el mar, tranquilidad y a Dios, los demás escogieron colores oscuros sin dar razón de ello.

¿Qué suceso de tu vida recuerdas y porque?

En esta pregunta el 60 % de los participantes compartieron un suceso feliz en sus vidas con dibujos muy expresivos, el 20% realizo un dibujo de un suceso triste y no lo compartió y el 30 % no realizó ningún dibujo.

Se pudo evidenciar que los participantes asociaron las respuestas a sus sentimiento, emociones, personalidad, identificándose con un elemento, animal, fruta, color y palabra, realizando una apropiación de las habilidades imaginativas en la elaboración de su autobiografía, al observar la utilización del espacio de la hoja de trabajo, el 50% de los participantes utilizo una hoja, el 30 % 2 hojas y el 20% 1 página.

Participante 1, Adolescente de 10 años quien dibujó un león que muestra liderazgo, la bestia de las nieves por su color, una patilla por lo dulce, palabra TIERNO, verde claro, suceso alegre pijamada, utilizó 1 hoja, evidenciando buena ubicación en su espacio y solo lápiz sin color.

Participante 2, Adolescente de 12 años, quien dibujó un lobo por le gusta ser solitario y líder, personaje vegeta solitario y fuerte, manzana dulce y sentimiento, palabra HOLA le gusta saludar, color azul de soledad, suceso feliz por un partido ganado, utilizo 2 hojas evidenciando creatividad y organización y el color verde.

Participante 3, Adolescente de 13 años quien dibujó a un elefante porque es tierna, cariñosa, chistosa y activa, seria caperucita roja por desobediente, manzana por ser dulce y las semillas son heridas, palabra AMOR se enamora muy fácil, color morado representa la pena y sentimientos a otros, suceso cuando sus padres se divorciaron, utilizo 2 hojas evidenciando organización dividiendo las hojas y usando 3 colores azul, naranja y morado.

Participante 4, Adolescente de 13 años quien dibujó un oso panda porque es tierna, seria la bella durmiente le encanta dormir, fruta Naranja a veces es seria y dulce con los demás, palabra RESPONSABLE, color azul del cielo y el mar, suceso viaje al mar en familia, utilizó 1 hoja evidenciando el uso de un solo color azul.

Participante 5, Adolescente de 15 años, quien dibujó un águila porque es quien vuela mas alto, fuerte, valiente, sería Cenicienta por valiente, fuerte, humilde, juiciosa, fruta Maracuyá por ser ácida, dulce, amarga, áspera, palabra VALIENTE fuerte ante los problemas de la vida, color azul el color del mar, suceso no lo evidencio, utilizó 1 página se evidencio espontaneidad y muchos dibujos formando una especie de collage y color negro y un poco de azul.

Participante 6, Adolescente de 15 años, quien dibujó un pájaro por ser libre y soñador, sería la princesa Valiente, la fruta Fresa por pequeña y tierna, palabra SOÑADORA, color azul a hace más femenina, suceso cantando a Dios por primera vez, utilizó 1 hoja con color negro y un poco de azul, se evidencia organización en sus dibujos, fluidez y espontaneidad

Participante 7, Adolescente de 16 años, dibujó un león por ser líder, sería Nautsu, la fruta una Manzana verde dulce y ácida, palabra AMOR/FRÍO puede ser amorosa pero también frialdad, color rosado oscuro, suceso fue cuando nació su hermanito, ella utilizó una hoja y solo realizo 2 dibujos uso 3 colores rojo amarillo, y morado, sus dibujos no son claros.

Participante 8, Adolescente de 17 años, dibujó un oso perezoso porque vive relajado sin mala vida, sería sportacus porque es enérgico, activo y fuerza, fruta una piña por que no es como es por fuera, palabra ENERGÍA, color Azul por ambientalismo, en el suceso solo dibujo un corazón roto, él utilizó 1 hoja con color café y morado los dibujos no se entienden del todo.

Participante 9, Adolescente de 19 años realizó los siguientes dibujos muy pequeños sin socializarlos utilizando $\frac{1}{4}$ de hoja de color negro, ave, enano, uva, AMOR, negro, una media y una persona.

Participante 10, Adolescente de 18 años, realizo una mariposa y elefante por su longevidad, fortaleza y libertad, sería el principito porque es reflexivo, palabra FUERZA porque es muy débil sentimentalmente, sería un aguacate porque es blandito y tiene una fortaleza por dentro, color rosa no es reconocido como color principal pero de él se desprenden una gama de colores, no quiso compartir el suceso de su vida importante, ella utilizo una página en forma de collage.

Participante 11, Niña de 6 años, dibujo gato, fresa, peppa pig, TE AMO, 6 colores esto en $\frac{1}{4}$ de hoja y el resto dibujo el suceso importante que es su familia cuando van a patinar al parque

Se finalizó la sesión con la socialización de algunos de los participantes con sus autobiografías realizadas.



Nº. 2

Institución / Organización: **Iglesia Ministerio de restauración y conquista**

Fecha: **7/04/2019**

Se realizó la segunda sesión de la investigación en otro espacio diferente a las instalaciones de la Iglesia Ministerio de restauración y conquista en esta oportunidad fue en la casa de uno de los tutores espirituales el día Domingo 7 de Abril, con un grupo mixto de 11 participantes entre ellos adolescentes, pre adolescentes y unos niños acompañantes.

Se dispuso la sesión con la actividad de un calentamiento previo llamado *tren de cercanía* en el cual los participantes se sentaron uno seguido del otro en dos filas según su destreza motriz, con el fin de no chocaran y se sintieran cómodos, los participantes lograron sentir goce en la actividad con el otro estableciendo un contacto de cercanía y así ubicarse en su espacio asertivamente según sus habilidades motrices.

Posteriormente en la ubicación donde quedaron en el tren de cercanía se realizó la actividad de dibujar lo que veo, sin ver lo que dibujo teniendo un ejemplo de referencia de un paisaje con una niña y de allí partieron para realizar un dibujo el cual la mayoría de los participantes manifestaron durante la actividad que se les dificultaba el dibujar de esa forma porque no veían sus trazos, pero aun así lo intentaron manteniendo atención y concentración hasta terminar su obra

En esta oportunidad todos los participantes compartieron sus obras realizadas ya que se podían ver en sus trazos una distinta percepción de una forma original

Los participantes compartieron sus dibujos realizados a partir del paisaje inicial salieron las siguientes obras:

- Pájaro en un paisaje
- Muñeca dañada
- Árbol
- Enano
- Duende con flores
- Casa al lado del árbol
- Cara en nubes
- Paisaje
- Collage
- Niña

En el cual al ir socializando los demás compañeros aportaban a sus obras diferentes percepciones donde se evidencio fluidez, flexibilidad dando otro sentido a sus obras, se sintieron cómodos y gratos con la actividad realizada ya que manifestaban que era un espacio diferente al común donde

dibujaron de una forma distinta y al final todos crearon y compartieron colectivamente sin ningún tipo de discriminación ni burla.

}



Imágenes de algunos participante sesión #2

Nº. 3

Institución / Organización: **Iglesia Ministerio de restauración y conquista**

Fecha: **14/04/2019**

Se realizó la tercera sesión de la investigación en otro espacio diferente a las instalaciones de la Iglesia Ministerio de restauración y conquista en esta oportunidad fue en la casa de uno de los tutores espirituales el día Domingo 14 de Abril, con un grupo mixto de 7 participantes entre ellos adolescentes y pre adolescentes.

Se dio inicio a la estimulación inicial en este caso en el área táctil, utilizando materiales como foamy liquido en la cual cada participante amaso el material por varios minutos manifestando que se sentían relajados y tranquilos con ella, la utilizaron transformándola en diversos objetos con distintas caras, formas geométricas y letras, evidenciando originalidad y fluidez.

Posteriormente se realizó la actividad principal en la cual cada participante utilizó ecolines de colores como el azul, naranja y rojo, encima de cartulinas aplicándola como lo dispusieran donde después unieron la cartulina formando así una mancha, en el cual manifestaron que no veían nada

y simplemente eran manchas de distintas formas, se incitaron a que vieran las manchas con una mirada distinta o con una percepción diferente donde los colores y las manchas hablan y esconden secretos, en seguida cada participante empezó a ver distintas formas y figuras asociadas a algo que habían visto, su experiencia de vida, sus gustos y aficiones dando nombre a su imagen como lo muestra a continuación:

- Rana naranja
- Mundo físico y emocional
- Explosión emocional
- Póngale el nombre
- Iron Man
- La perrita feliz
- El cangrejo feliz

En donde para finalizar se les propuso que a partir de la forma creada elaboraran una historia, en la cual los participantes crearon una pequeña narrativa desde las distintas formas creadas dentro de lo que veo, a partir de lo que hablaba su imagen se les facilito realizarlas ya que al tener la imagen delimitada podían expresarse desde un solo tema de en específico de sus interés teniendo una visión mas clara de la creación de la imagen y texto, se evidencio que los participantes estuvieron más pendientes y perceptivos en la forma de composición que de interpretación, en esta oportunidad por ser un grupo más pequeño socializaron sus imágenes elaboradas pero no el texto elaborado.



Imágenes de algunos participante sesión #3

Nº. 4

Institución / Organización: **Iglesia Ministerio de restauración y conquista**

Fecha: **18/04/2019**

Se realizó la cuarta sesión de la investigación en otro espacio diferente a las instalaciones de la Iglesia Ministerio de restauración y conquista en esta oportunidad fue en la casa de uno de los tutores espirituales el día jueves 18 de Abril, con un grupo mixto de 7 participantes entre ellos adolescentes y pre adolescentes.

Se dio inicio a la sesión con la estimulación llamada ya no eres un limpiapipas en esta oportunidad se les brindo a los participantes el siguiente material chelines o limpiapipas de colores, para que lo transformaran como más les llamara la atención, algunos de los participantes manifestaron que no sabían que hacer y se les oriento en cómo podrían volver el limpiapipas en un elemento o forma funcional y/o original que les pudiera servir a partir de esto e interactuaron por medio de la unión de los chelines transformándolos en diferentes objetos, figuras, formas según sus preferencias y algunos por la facilidad de la figura como por ejemplo manillas, círculos de figuras, gafas, flor, trenza, luego dieron a conocer a sus compañeros lo realizado y algunas de las creaciones fueron repetitivas o similares.

Posteriormente se dispuso el espacio para construcción de formas y figuras a partir de una cuadrícula en la cual los participantes estuvieron cómodos, concentrados y perceptivos en la elaboración del dibujos de la cuadrilla desde el uso de diversas figuras y formas asociándolas con elementos que les gustan y otros con objetos de su alrededor evidenciando en ello una buena elaboración, dominio del espacio, detalle en la composición en la utilización de toda la plantilla, en algunos reiteración de símbolos, así mismo le dieron un nombre a cada dibujo en la cuadrícula como lo muestra a continuación:

- Electro medusa
- Perro feliz
- 35 nubes. 4 aves y 1 sol
- Figuras geométricas
- Temas
- Carros
- Dios protector de mis emociones

Para finalizar esta sesión se socializo las dibujos cuadrículas elaboradas y así mismo los participantes manifestaron lo que más les llamo la atención que fue la libertad y la oportunidad de

realizar actividades diferentes sin restricción del tiempo, elementos a utilizar y el buen trato, lo que menos les agrado fue el hablar para mostrar sus dibujos realizados.



Imágenes de algunos participante sesión #4

Nº. 5

Institución / Organización: **Iglesia Ministerio de restauración y conquista**

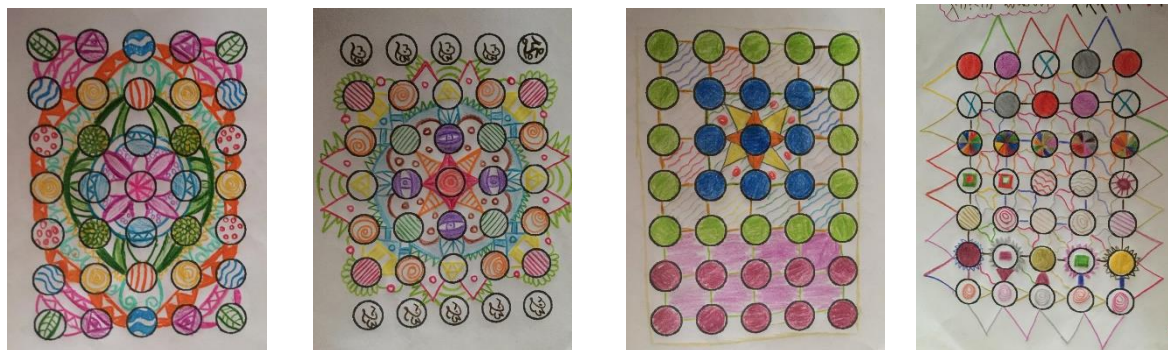
Fecha: **19/04/2019**

Se realizó la quinta sesión de la investigación en otro espacio diferente a las instalaciones de la Iglesia Ministerio de restauración y conquista en esta oportunidad fue en la casa de uno de los tutores espirituales el día viernes 19 de Abril, con el mismo grupo mixto de 7 participantes entre ellos adolescentes y pre adolescentes.

Esta sesión se inició con la estimulación táctil con pompones de algodón de colores en el cual los participantes manipulaban el material para posteriormente transformar el material con un sentido diferente, en este caso los participantes realizaron figuras geométricas con los pompones de colores manifestando que se sentían suaves y agradables, entre ellos se preguntaban que elemento hacer y cómo hacerlo, dando como resultado diversas figuras.

Posteriormente a cada participante se le suministro una hoja la cual estaba conformada por 35 círculos los cuales se transformaron en imágenes, los dibujos que realizaron los participante lo representaron en todos los círculos que se les dio y así dieron una nueva imagen perdiendo la identidad de forma geométrica e integrándola con otras figuras dando como resultado una serie de mándalas con diversos colores y formas que evocan la naturaleza.

Observando el ejercicio se evidencia que los participantes consideraron el espacio de manera asertiva como el un todo, perteneciendo a la misma idea y creando libremente, en algunos participantes se ve la repetición y no se difiera en la utilización del detalle y la composición, como lo muestra en las siguientes imágenes:



Para finalizar se realizó la socialización a partir de las mándalas realizadas con los círculos de cómo lo asociaban con sentirse libres o que sentimiento les hizo evocar a esto los participantes dieron respuestas de las imágenes que lograron realizar lo asociaban con la naturaleza, tranquilidad y felicidad.

Nº. 6

Institución / Organización: **Iglesia Ministerio de restauración y conquista**

Fecha: **20/04/2019**

Se realizó la sexta sesión de la investigación en otro espacio diferente a las instalaciones de la Iglesia Ministerio de restauración y conquista en esta oportunidad fue en la casa de uno de los tutores espirituales el día sábado 20 de Abril, con un grupo mixto de 7 participantes entre ellos adolescentes y pre adolescentes.

Se empezó la actividad con la distribución de las hojas de trabajo la cual se componía de una cuadrícula de 25 cuadrados y diversos colores, marcadores para utilizar, los participantes dispusieron de la cuadrícula para la creación de distintos trazos, formas, símbolos dando como resultado una buena composición, tranquila y armónica en los colores vivos, formas, letras y

símbolos que representan la naturaleza y los gustos y emociones en algunos, en seguida con una serie de preguntas de si fueras y si murieras los participantes respondieron lo siguiente:

1. Si fuera un carro viajaría mucho y si muriera sería una flor para observar el paisaje
2. Si fuera un ave conocería bellos paisajes y si muriera sería una estrella para observar el firmamento
3. Si fuera una niña sería muy feliz y si muriera sería una flor porque sería feliz
4. Si fuera una espiral daría vueltas en los lugares más lindos y si muriera sería un pez navegando el océano
5. Si fuera una carita feliz pondría bien a todos y si muriera sería una X para poner mal a los estudiantes y mejoren
6. Si fuera una A aprobaría todos y si muriera un dulce dándole sabor a la vida de todo el que me quiere
7. No respondió

Se logró evidenciar en los participantes que a partir de lo realizado en la cuadrícula varios tienen en común dibujos agradables y palabras de aliento, positivismo, utilizando colores tranquilos, armónicos y estéticamente con buena composición.

Luego se realizó la elaboración de bocetos de la obra plástica para la elaboración en la siguiente sesión, una obra plástica la cual hizo referencia a lo visto en las anteriores sesiones y a la preferencia de cada uno:

Participante 1. Realizo el boceto de un carro

Participante 2, Realizo el boceto de un lobo

Participante 3, Realizo el boceto mariposa

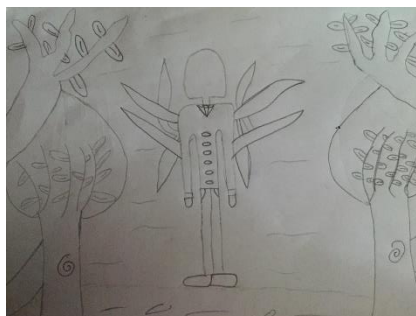
Participante 4, Realizo el boceto un Gato

Participante 5, Realizo el boceto un collage de animal

Participante 6, Realizo el boceto personaje

Participante 7, Realizo el boceto hombrecito

Participante 8, Realizo el boceto pájaro.



Imágenes de algunos participante sesión # 6 “Bocetos”

Nº. 7

Institución / Organización: **Iglesia Ministerio de restauración y conquista**

Fecha: **21/04/2019**

Elaboración de obra plástica

Se realizó la última sesión de la investigación en otro espacio diferente a las instalaciones de la Iglesia Ministerio de restauración y conquista en esta oportunidad fue en la casa de uno de los tutores espirituales el día Domingo 21 de Abril, con un grupo mixto de 7 participantes entre ellos adolescentes y pre adolescentes.

Con un boceto previamente elaborado y así contando con un tiempo de sesión de 3 horas, los participantes dieron paso a la elaboración de su obra en el cual se les facilito materiales como: arcilla, yeso en tiras, papel de colores, chumis o limpia pipas, hojas secas, bolitas de algodón de colores, piedras de colores, paisajes, icopor, palitos de diferentes tamaños, ojos de plástico, foamy, plumas, escarcha, hilos, encajes, temperas, acuarelas, colores, pegante, silicona y cartón con el cual cada uno trabajo dando como resultado la siguiente obra:

Participante 1, Adolescente de 10 años elaboro un Carro con los siguientes materiales arcilla, tempera roja, cartón y piedras de colores, en el cual se evidencio gran fluidez al elaborar su obra plástica, eligió su material sin dudar y no pidió ayuda no colaboración para ello, fue similar al boceto que realizo la sesión anterior.

Participante 2, Adolescente de 12 años, elaboro un Ciclope con los siguientes materiales como arcilla, plumas, ojos de plástico, cartón, piedras, acuarelas y paisaje, experimento varios materiales hasta que pudo elegir los correctos, al principio su boceto era un lobo pero al ir trabajando en ello dio como resultado un ciclope, en ciertas ocasiones pidió colaboración para hacer el fondo de su obra y la utilización de algunos materiales, se concentró siempre estuvo atento y termino su obra.

Participante 3, Adolescente de 15 años, elaboro una Mariposa con los siguientes materiales foamy, escarcha, limpia pipas, temperas y silicona, ella siguió con el concepto de elaborar la mariposa, trabajo diferentes materiales y se le dificulto realizarlo sola por tal motivo pidió la

colaboración para poder realizarlo a cabalidad, ya estando casi terminado empezó a realizar por si sola y sin opinión detalles con escarcha y tempera, se pudo evidenciar que se cohibía de realizar la obra sola.

Participante 4, Adolescente de 15 años, Personaje con los siguientes materiales, limpiapipas, temperas, piedras, plumas y cartón, realizándolo en toda la sesión, ella cambio un poco el concepto del boceto realizado anteriormente y trato de hacerlo con los materiales escogidos, manifestaba que no le había gustado su obra, pero para los ojos de los demás es una obra para apreciar.

Participante 5, Adolescente de 16 años, Collage con los siguientes materiales, carton, cintas, piedras, encaje, ojos plásticos, hojas secas, plumas, cambio un poco el concepto del boceto de una forma abstracta, ella en varias oportunidades pidió ayuda ya que manifestaba que se le dificultaba y no sabía que materiales utilizar al transcurso de la clase fue independiente en la creación

Participante 6, Adolescente de 18 años, Hombrecito con los siguientes materiales, icopor, palitos de pincho, papel crepe, plastilina, este participante tomo más tiempo que los otros para realizar su obra, él manifestó que quisiera haber tenido más tiempo para realizar la obra ya que según su boceto faltaban ciertas figuras

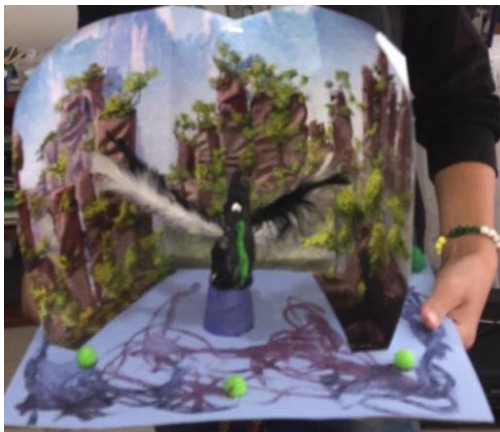
Participante 7, Adolescente de 19 años, Conejo con los siguientes materiales, limpiapipas, plumas, cartón, hoja seca, plastilina, arena de color, ojos de plástico y lana. Ella manifestaba que lo que había realizado no estaba agradable estéticamente y

Participante 8, Adolescente de 18 años, Águila con los siguientes materiales, arcilla, vasos, plastilina, cartón, temperas. La obra realizada fue totalmente diferente al boceto entregado de la sesión pasada, pero realizó una obra espectacular con trabajo solamente de él participante se guió muy pocas veces.

Participante 9, Niña de 6 años, Gato con los siguientes materiales, pompones de colores, ojos de plástico, tempera y foamy, ella realizó varias obras se le facilitó en el momento de la creación individual pero el que quiso mostrar y socializar fue el gato, realizó la obra sin pedir ayuda.

En esta última sesión se logró evidenciar el avance en el proceso de creación ya que los participantes no se cohibían de lo que querían llegar a plasmar sino que simplemente lo hacían y si por alguna causa se equivocaban lo volvían a intentar, manipulando diversos materiales, experimentando con la mezcla de varios, solicitando asistencia en algunos momentos y así mostrando atención, concentración, fluidez, percepción, buena utilización del espacio, originalidad en los trazos y formas, transformación en los estímulos, placer y goce en las experiencias adquiridas en estas 7 sesiones de trabajo.





Imágenes de los participante sesión # 7 “obra plástica”