

**UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

MENCIÓN EN PRIMER CICLO



**PROPUESTA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR LA CAPACIDAD CREADORA
DE ARTES VISUALES EN PRIMER CICLO
BÁSICO**

SEMINARIO PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA, MENCIÓN PRIMER CICLO BÁSICO

Prof. Guía: Dra. Norma Cárdenas Godoy

Seminaristas: Karina Acuña Céspedes
Roxana Becar Carrasco
Elizabeth Concha Fuentes
Olivia Lobos Valenzuela

CONCEPCIÓN, 2016

**UNIVERSIDAD DE CONCEPCIÓN
FACULTAD DE EDUCACIÓN
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**

MENCIÓN EN PRIMER CICLO



**PROPUESTA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR LA CAPACIDAD CREADORA
DE ARTES VISUALES EN PRIMER CICLO
BÁSICO**

SEMINARIO PARA OPTAR AL GRADO DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN
GENERAL BÁSICA, MENCIÓN PRIMER CICLO BÁSICO

Prof. Guía: Dra. Norma Cárdenas Godoy

Seminaristas: Karina Acuña Céspedes
Roxana Becar Carrasco
Elizabeth Concha Fuentes
Olivia Lobos Valenzuela

CONCEPCIÓN, 2016

AGRADECIMIENTOS

Somos cuatro integrantes en este seminario de título, todas con historias y vivencias distintas, sin embargo en lo que todas coincidimos es en nuestro amor y gratitud hacia Dios, en primer lugar, y a la vida, por darnos la oportunidad de estudiar en esta maravillosa universidad. Gracias a nuestros padres quienes nos han impulsado y apoyado emocional y económicamente durante todos estos años de estudio. Gracias también a nuestros maridos y pololos, quienes incansablemente nos han acompañado y muchas veces, hasta ayudado en muchos trabajos universitarios. Gracias también a nuestros hijos, las que los tenemos, porque ellos son el pequeño motor que nos impulsa a luchar hacia el progreso, para poder brindarles un futuro mejor y más feliz.

No podemos dejar de agradecer a nuestros profesores de la Universidad, que sin duda, son un pilar fundamental en nuestra formación como estudiantes, como personas y como futuras profesionales, gracias a sus exigencias estamos a punto de convertirnos en profesoras con una alta vocación, con una gran ética y espíritu de servicio. Es gracias a la formación que hemos recibido, que hemos logrado descubrir y conocer muchas de las carencias que presenta el sistema educacional chileno y, junto con eso, también han nacido los anhelos y sueños de aportar en la educación de muchos niños y niñas.

Por último, queremos agradecer a nuestra profesora Norma Cárdenas Godoy, por guiarnos en la elaboración de este seminario de título porque sin su ayuda, buena voluntad y paciencia, esto no habría sido posible.

(Karina Acuña Céspedes,

Roxana Becar Carrasco,

Elizabeth Concha Fuentes y

Olivia Lobos Valenzuela)

SÍNTESIS

La investigación para optar al grado de Licenciado En Educación General Básica, mención primer ciclo básico, presentarán diferentes aspectos en el cual se definirá el concepto de Creatividad, como una habilidad inherente al ser humano y que siempre ha existido. Además se presentarán diferentes definiciones de creatividad con sus respectivos autores, quienes postulan desarrollar la capacidad creadora de los niños, como un potencial que posee todo ser humano y es factible de estimular y desarrollar, para enfrentar desafíos y desenvolverse de forma exitosa en la sociedad.

Si bien la creatividad ha sido abordada en el sistema escolar chileno, la mayoría de los docentes ignoran la gran importancia que posee y cómo influye en la vida de los estudiantes, puesto que el arte involucra un proceso que ayuda al estudiante a desenvolverse de manera integral en otras áreas del conocimiento.

Los teóricos Torrance y Guilford, son los máximos exponentes de esta área, señalando que la creatividad es un proceso que vuelve sensibles a las personas frente a las problemáticas e invita a buscar soluciones a través de sus aptitudes y características propias como la fluidez, flexibilidad, originalidad y el pensamiento divergente.

También se menciona la relación entre creatividad e inteligencia, donde se caracteriza el proceso creativo que son las de creación divergente y de transformación y en cuanto a los tipos de pensamiento productivo tenemos el pensamiento convergente y el pensamiento lateral.

En lo que respecta a la relación entre creatividad y educación, señala que el desarrollo de la creatividad es un objetivo transversal en las asignaturas, enfatizando que los niños son creadores por naturaleza y que la función que deben cumplir las escuelas es potenciar esa facultad innata en todos sus estudiantes.

Asimismo, el currículum educacional chileno, en sus bases curriculares, establece la finalidad de llevar a cabo los Objetivos de Aprendizajes, considerando que:

- ✓ Las artes visuales, son una forma poderosa y de carácter único que posee el ser humano para expresar sus ideas.
- ✓ La educación artística y específicamente la educación en las artes visuales, tiene un papel de gran relevancia en la etapa de la enseñanza básica.
- ✓ Las artes visuales utilizan un lenguaje propio.

Durante esta investigación podemos mencionar los sustentos teóricos de las bases curriculares, siendo énfasis en el qué hacer y la creatividad, en ampliar el horizonte de los estudiantes, importancia de la respuesta, diseño en la educación básica, integración con otras áreas y el uso de las nuevas tecnologías.

En cuanto a la organización curricular, la asignatura de Artes Visuales gira en torno a los ejes de Expresar y crear visualmente y Apreciar y responder frente al arte, teniendo en cuenta que para llevar a cabo esto se debe promover y desarrollar las: habilidades y actitudes, para alcanzar los objetivos de todos los niveles de la educación. Para finalizar, se presenta una serie de actividades correspondientes a cada uno de los cuatro niveles que componen Primer Ciclo Básico, respecto al “Eje Expresar y crear visualmente” como una propuesta didáctica que permite potenciar a través de distintos procesos la creatividad en los estudiantes.

	<i>Páginas</i>
ÍNDICE GENERAL	
AGRADECIMIENTOS	
SINTESIS	
CAPITULO 1: DISEÑO DE LA INVESTIGACION	9
Presentación de la Investigación.....	9
Fundamentación.....	10
Metodología.....	11
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos.....	12
Preguntas de Investigación.....	12
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO	13
1. Definición de Creatividad.....	13
<i>Tabla 1: Definiciones de Creatividad.....</i>	<i>14</i>
2. Estudios y aportes de algunos Teóricos.....	20
CAPITULO 3. EL PROCESO DE LA CREATIVIDAD Y SU RELACIÓN CON LA INTELIGENCIA.	24
1. El proceso psicológico de la creatividad.....	24
2. Relación entre Creatividad e Inteligencia.....	24
2.1 Creatividad e Inteligencia.....	26
2.2 La inteligencia: Diferentes teorías y Definiciones.....	27
CAPÍTULO 4. CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.	30
<i>Esquema 1: Relación Creatividad y Educación.....</i>	<i>33</i>
<i>Tabla 2: Cómo formar personas más creativas.....</i>	<i>40</i>
1. La Creatividad en el Sistema Educativo Chileno.....	42
Análisis de resultados.....	46

CAPÍTULO 5: ANÁLISIS DEL MARCO CURRICULAR DE ARTES VISUALES	47
<i>Esquema 2: Sustentos teóricos de la asignatura de artes visuales</i>	49
1. Organización curricular	50
a) Expresar y crear visualmente:	50
<i>Esquema 3: Proceso creativo</i>	51
b) Eje Apreciar y responder frente al arte:	51
Habilidades	52
Actitudes	53
Tabla 3: Objetivos de Aprendizaje a trabajar en cada Nivel Escolar	56
1° Básico	56
Interpretación:	57
2° Básico	58
Interpretación:	59
3° Básico	60
Interpretación:	61
4° Básico	62
Interpretación:	63
2. Análisis de la coherencia y progresión de los Objetivos de Aprendizaje en cada Nivel escolar de Primero a Cuarto año Básico:	63
✓ Expresar y crear visualmente:	63
✓ Apreciar y responder frente al arte:	64
3. Progresión de las Unidades por Nivel Educativo, respecto al Eje de “Expresar y Crear Visualmente”	65
CAPÍTULO 6: PROPUESTA DIDÁCTICA.	68
Articulación de la clase	69
CURSO: 1º AÑO BÁSICO	69
<i>Guía de Reflexión Previa a la Creación</i>	73
RÚBRICA ANALÍTICA DE DESEMPEÑO	79
Articulación de la clase	80
CURSO: 2º AÑO BÁSICO	80
.....	84
<i>Guía de Reflexión Previa a la Creación</i>	85

RÚBRICA GLOBAL DE DESEMPEÑO	88
Articulación de la clase.	90
CURSO: 3º AÑO BÁSICO	90
<i>GUÍA DE REFLEXIÓN PREVIA A LA CREACIÓN</i>	95
Articulación de la clase	100
CURSO: 4º AÑO BÁSICO	100
<i>Guía de reflexión previa a la creación</i>	105
RÚBRICA GLOBAL DE DESEMPEÑO	109
CONCLUSIÓN	111
BIBLIOGRAFÍA	112



CAPITULO 1: DISEÑO DE LA INVESTIGACION

Presentación de la Investigación

La educación es una ciencia que contribuye al desarrollo de las personas, siendo concebida como un bien para la sociedad, por tanto es de suma importancia promover el desarrollo integral de los estudiantes desde los primeros niveles de escolaridad, para así potenciar las diferentes habilidades que ellos poseen y alcanzar mayores logros en sus distintas capacidades en todas las áreas de sus vidas. Torre (1984: 268) dice al respecto que: ***“La misión educativa comporta desarrollar de forma integral las potencialidades humanas, y una de ellas es el pensamiento creativo. Una pedagogía de la creatividad debe terminar en la realidad o aplicación educativa”***. Como expresa De La Torre, el desarrollo de la creatividad debe tener incidencia en la vida cotidiana de los estudiantes, creando ejemplos y espacios en donde ellos puedan aplicar esta capacidad, entregándole un significado y utilidad.

Justamente una de las habilidades que ha cobrado importancia en las últimas décadas es la creatividad. Esta entendida genéricamente como la capacidad de originar nuevas ideas o conceptos, o de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales, permite a las personas desenvolverse en la vida enfrentando diferentes situaciones con mayor fluidez. Puesto que la sociedad está cada vez más competitiva y con mayores exigencias por tanto se necesita preparar a los estudiantes para su vida adulta para poder ser un aporte dentro del ambiente en el que se desenvuelven, ya sea laboral, social y/o familiar, ser un ciudadano activo, crítico y creativo del mundo que lo rodea.

Como formadores de futuros ciudadanos es el deber de los docentes guiar a los estudiantes en este proceso complejo, proponiendo dentro de sus planificaciones, actividades que promuevan la creatividad desde la infancia, procurando no restringir al estudiante, promoviendo situaciones innovadoras al

momento de crear su propio arte basado en su contexto social y/o cultural, emociones e ideas. Desarrollar esta capacidad es un trabajo que no se enmarca solo en la asignatura de educación artística, sino que es necesario que se promueva en todas las asignaturas de manera transversal de modo que se obtengan mayores y mejores resultados en las distintas áreas del saber.

Fundamentación

La creatividad ha sido un tema poco abordado e incluso muchos docentes del sistema escolar Chileno ignoran la importancia y repercusiones de desarrollar esta cualidad en la vida de sus estudiantes, cualidad que debe ser trabajada desde la infancia para que pueda ser desarrollada y potenciada de la mejor forma posible. Pues esta es la etapa en la que se hacen más conexiones neuronales, en la que se potencian las capacidades de los niños, se apropian del lenguaje, entienden la cultura que los rodea y de la que son parte, descubren las posibilidades de su mente y su cuerpo, construyen su identidad y adquieren habilidades para convivir con otros.

Los docentes al ser parte fundamental en el desarrollo integral de los niños, tienen un rol privilegiado para ayudarlos a potenciar sus capacidades y así prepararlos para el futuro y ser parte de una sociedad que está en constante cambio e innovación.

Las alumnas que desarrollan el presente Seminario observaron durante las instancias de inserción en contextos educativos, tales como los tres años de Pasantía, en el semestre de pre- Práctica y durante la Práctica Profesional, que los docentes guía, no incluían dentro de sus planificaciones de clase actividades en donde se trabaja con la creatividad en la asignatura de educación artística, instancia educativa que impulsa el desarrollo de esta cualidad, se le resta importancia y no se le dedica el tiempo que requeriría para obtener resultados óptimos. Por este motivo surgió la inquietud de investigar sobre este tema y

realizar un Seminario, para que esta información no se pierda y pueda servir a otros docentes que deseen saber más sobre este tema. Más aún considerando que los docentes que imparten este subsector, no son especialistas en artes visuales.

En el presente trabajo se espera aclarar: que es la creatividad, para qué nos sirve desarrollar la creatividad, cómo influye el desarrollo de esta capacidad ya sea a nivel académico como en lo personal y social. Todo esto será enfocado en estudiantes de 1^{er} ciclo (de primero a cuarto año básico) de Educación General Básica, con la idea de ayudar y ser un apoyo para los docentes de este área disciplinar, no solo entregando esta información sino que además, se mostraran diferentes actividades que los docentes pueden emplear en sus clases, en las cuales se trabaja las diferentes propuestas sobre creatividad que estarán basadas en el marco curricular nacional.

Metodología

La presente investigación se basa en un enfoque cualitativo que estudia la realidad en su contexto natural como sucede en el aula escolar, la que pretende exponer y describir la realidad observada.

Metodología se basa en un modelo descriptivo teórico que sigue el enfoque cualitativo y busca describir situaciones y eventos recolectando información sin manipular el entorno.

Objetivo General

Proponer un modelo teórico- práctico que involucre el desarrollo de la creatividad en estudiantes de Primer Ciclo E.G.B. en el subsector de Artes Visuales.

Presentar una propuesta de Unidades de aprendizaje en Artes Visuales, que promuevan el desarrollo de la creatividad para los estudiantes de Primer Ciclo Básico de E.G.B.

Objetivos Específicos

- ✓ Investigar cómo influye y la importancia que tiene desarrollar la creatividad en la infancia.
- ✓ Planificar cuatro Unidades Didácticas, una Unidad por nivel escolar que contengan actividades que promuevan la creatividad en los estudiantes del Primer Ciclo Básico.

Preguntas de Investigación

¿Qué es creatividad?, ¿De qué manera influye la creatividad en la vida de los estudiantes?, ¿Es importante que los docentes promuevan la creatividad en los estudiantes de Primer Ciclo Básico?, ¿Cómo podemos potenciar la creatividad en nuestras clases de Arte Visuales? De acuerdo a los antecedentes teóricos ¿cómo influye abordar el desarrollo de la creatividad durante la infancia?

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

1. Definición de Creatividad.

La creatividad se entiende como una habilidad inherente al ser humano y que siempre ha existido. **“El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo.”** (Revista Digital Universitaria, pág. 3)

Sin embargo, por mucho tiempo, la creatividad como concepto fue un tema no abordado y por lo mismo poco estudiado, es durante el siglo XX donde surgen mayoritariamente teóricos que se dedican a profundizar sobre el tema y desarrollan trabajos y aportes a este campo. En este sentido, se han formulado diferentes definiciones del concepto de creatividad provenientes de psicólogos, pedagogos, científicos, artistas, comunicadores, políticos, empresarios, publicistas, docentes, etc.

Chile comenzó a tomar interés en este tema a partir de 1987, en jornadas y seminarios coordinados por la Corporación de Promoción Universitaria (CPU), en Santiago de Chile, los que estudiaron el interés por esta área y los puntos de vista sociológicos, psicológicos, neurológicos, filosóficos, ingenieros, profesores y autoridades educacionales, entre otros. Este programa se inició con el análisis del concepto de creatividad, la conclusión a la que llegaron fue que: La creatividad se entiende como la capacidad de enfrentar los desafíos o problemas haciendo uso de la unidad del propio individuo, en relación a la unidad del contexto, llegando así a una solución original y efectiva. La creatividad es un potencial de todo ser humano y es factible de estimular y desarrollar.

En la siguiente tabla se presenta una serie de definiciones de creatividad, junto con sus respectivos autores que construyen sus tesis respecto a la mirada que cada uno de ellos presenta respecto a este tema.

Tabla 1: Definiciones de Creatividad.

Año	Autor y Definición
1945	Weithermer: “El pensamiento productivo consiste en observar y tener en cuenta rasgos y exigencias estructurales. Es la visión de verdad estructural, no fragmentada”.
1952	Guilford: “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”. Thurstone: “Es un proceso para formar ideas o hipótesis, verificarlas y comunicar los resultados, suponiendo que el producto creado sea algo nuevo”.
1953	Osborn: “Aptitud para representar, prever y producir ideas. Conversión de elementos conocidos en algo nuevo, gracias a una imaginación poderosa”.
1955	Barron: “Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.
1958	Flanagan: “La creatividad se muestra al dar existencia a algo novedoso. Lo esencial aquí está en la novedad y la no existencia previa de la idea o producto. La creatividad es demostrada inventando o descubriendo una solución a un problema y en la demostración de cualidades excepcionales en la solución del mismo”.
1959	May: “El encuentro del hombre intensamente consciente con su mundo”. Fromm: “La creatividad no es una cualidad de la que estén dotados particularmente los artistas y otros individuos, sino una actitud que puede poseer cada persona”. Murray: “Proceso de realización cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización a la vez valiosa y nueva”. Rogers: “La creatividad es una emergencia en acción de un producto relacional nuevo, manifestándose por un lado la unicidad del individuo y por otro los materiales, hechos, gente o circunstancias de su vida”.
1960	Mac Kinnon: “La creatividad responde a la capacidad de actualización de las potencialidades creadoras del individuo a través de patrones únicos y originales”.
1962	Getzels y Jackson: “La creatividad es la habilidad de producir formas nuevas y reestructurar situaciones estereotipadas”. Parnes: “Capacidad para encontrar relaciones entre ideas antes no relacionadas, y que se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o productos nuevos”.
1963	Ausubel: “La personalidad creadora es aquella que distingue a un individuo por la calidad y originalidad fuera de lo común de sus aportaciones a la ciencia, al arte, a la política, etcétera”.

	<p>Freud: “La creatividad se origina en un conflicto inconsciente. La energía creativa es vista como una derivación de la sexualidad infantil sublimada, y que la expresión creativa resulta de la reducción de la tensión”.</p> <p>Bruner: “La creatividad es un acto que produce sorpresas al sujeto, en el sentido de que no lo reconoce como producción anterior”.</p>
1964	<p>Drevdahl: “La creatividad es la capacidad humana de producir contenidos mentales de cualquier tipo, que esencialmente puedan considerarse como nuevos y desconocidos para quienes los producen”.</p> <p>Stein: “La creatividad es la habilidad de relacionar y conectar ideas, el sustrato de uso creativo de la mente en cualquier disciplina”.</p> <p>Piaget: “La creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando éste es asimilado en su pensamiento”.</p> <p>Mednick “El pensamiento creativo consiste en la formación de nuevas combinaciones de elementos asociativos. Cuanto más remotas son dichas combinaciones más creativo es el proceso o la solución”.</p>
1965	<p>Torrance: “La creatividad es un proceso que vuelve a alguien sensible a los problemas, deficiencias, grietas o lagunas en los conocimientos y lo lleva a identificar dificultades, buscar soluciones, hacer especulaciones o formular hipótesis, aprobar y comprobar estas hipótesis, a modificarlas si es necesario además de comunicar los resultados”.</p>
1967	<p>Gutman: “El comportamiento creativo consiste en una actividad por la que el hombre crea un nuevo orden sobre el contorno”.</p>
1968	<p>Fernández: “La creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones”.</p>
1969	<p>Barron: “La creatividad es la habilidad del ser humano de traer algo nuevo a su existencia”.</p>
1971	<p>Oerter: “La creatividad representa el conjunto de condiciones que proceden a la realización de las producciones o de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad”.</p> <p>Guilford: “Capacidad o aptitud para generar alternativas a partir de una información dada, poniendo el énfasis en la variedad, cantidad y relevancia de los resultados”.</p>
1972	<p>Ulmann: “La creatividad es una especie de concepto de trabajo que reúne numerosos conceptos anteriores y que, gracias a la investigación experimental, adquiere una y otra vez un sentido nuevo”.</p>
1973	<p>Aznar: “La creatividad designa la aptitud para producir soluciones nuevas, sin seguir un proceso lógico, pero estableciendo relaciones lejanas entre los hechos”.</p> <p>Sillamy: “La disposición para crear que existe en estado potencial en todo individuo”.</p>

	y en todas las edades”.
1974	De Bono: “Es una aptitud mental y una técnica del pensamiento”.
	Dudek: “La creatividad en los niños, definida como apertura y espontaneidad, parece ser una actitud o rasgo de la personalidad más que una aptitud”.
1976	Wollschlager: “La creatividad es como la capacidad de alumbrar nuevas relaciones, de transformar las normas dadas de tal manera que sirvan para la solución general de los problemas dados en una realidad social”.
	Arieti: “Es uno de los medios principales que tiene el ser humano para ser libre de los grilletes, no sólo de sus respuestas condicionadas, sino también de sus decisiones habituales”.
	Torrance: “Creatividad es el proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas del conocimiento, a los elementos pasados por alto, a las faltas de armonía, etc.; de resumir una información válida; de definir las dificultades e identificar el elemento no válido; de buscar soluciones; de hacer suposiciones o formular hipótesis sobre las deficiencias; de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso, perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados”.
1980	Marín: “Innovación valiosa”.
1990	Pesut: “El pensamiento creativo puede ser definido como un proceso metacognitivo de autorregulación, en el sentido de la habilidad humana para modificar voluntariamente su actividad psicológica propia y su conducta o proceso de automonitoreo”.
1991	De la Torre: “Capacidad y actitud para generar ideas nuevas y comunicarlas”.
1992	Davis y Scott: “La creatividad es, el resultado de una combinación de procesos o atributos que son nuevos para el creador”.
	Gervilla: “Creatividad es la capacidad para generar algo nuevo, ya sea un producto, una técnica, un modo de enfocar la realidad”.
1995	Mitjás: “Creatividad es el proceso de descubrimiento o producción de algo nuevo que cumple exigencias de una determinadas situación social, proceso que, además tiene un carácter personalógico”.
1996	Csikszentmihalyi: “La creatividad es cualquier acto, idea o producto que cambia un campo ya existente, o que transforma un campo ya existente en uno nuevo”.
1997	Pereira: “Ser creador no es tanto un acto concreto en un momento determinado, sino un continuo ‘estar siendo creador’ de la propia existencia en respuesta original... Es esa capacidad de gestionar la propia existencia, tomar decisiones que vienen ‘de dentro’, quizá ayudadas de estímulos externos; de ahí su originalidad”.

	Esquivias: “La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”.
1998	López y Recio: “Creatividad es un estilo que tiene la mente para procesar la información, manifestándose mediante la producción y generación de situaciones, ideas u objetos con cierto grado de originalidad; dicho estilo de la mente pretende de alguna manera impactar o transformar la realidad presente del individuo”.
1999	Rodríguez: “La creatividad es la capacidad de producir cosas nuevas y valiosas”.
	Togno: “La creatividad es la facultad humana de observar y conocer un sinnúmero de hechos dispersos y relacionados generalizándolos por analogía y luego sintetizarlos en una ley, sistema, modelo o producto; es también hacer lo mismo pero de una mejor forma”.
	De la Torre: “Si definir es rodear un campo de ideas con una valla de palabras, creatividad sería como un océano de ideas desbordado por un continente de palabras”.
	Gardner: “La creatividad no es una especie de fluido que pueda manar en cualquier dirección. La vida de la mente se divide en diferentes regiones, que yo denomino ‘inteligencias’, como la matemática, el lenguaje o la música. Y una determinada persona puede ser muy original e inventiva, incluso iconoclasticamente imaginativa, en una de esas áreas sin ser particularmente creativa en ninguna de las demás”.
2000	Goleman, Kaufman y Ray: “...contacto con el espíritu creativo, esa musa esquiva de las buenas –y a veces geniales- ideas.”
s. f.	Matisse: “Crear es expresar lo que se tiene dentro de sí”.
	Gagné: “La creatividad puede ser considerada una forma de solucionar problemas, mediante intuiciones o una combinación de ideas de campos muy diferentes de conocimientos”.
	Acuña: “La creatividad es una cualidad atribuida al comportamiento siempre y cuando éste o su producto presenten rasgos de originalidad”.
	Grinberg: “Capacidad del cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Se relaciona con la efectiva integración de ambos hemisferios cerebrales.”
	Bianchi: “Proceso que compromete la totalidad del comportamiento psicológico de un sujeto y su correlación con el mundo, para concluir en un cierto producto, que puede ser considerado nuevo, valioso y adecuado a un contexto de realidad, ficción o idealidad”.

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

La anterior es una recopilación cronológica de diferentes definiciones del concepto creatividad, las cuales pertenecen a diversos autores y a los enfoques que ellos representan. En ella se puede observar que las inquietudes sobre lo que se entiende por creatividad con sus definiciones más relevantes comienzan en 1945. En 1952, Guilford uno de los autores más destacados por sus investigaciones en este tema, definió por primera vez este concepto. En la tabla también se puede apreciar épocas de mayor investigación sobre el concepto creatividad, como por ejemplo en los años: 1959, 1963, 1964, 1976, 1999, donde se puede apreciar la aparición de hasta cuatro definiciones dentro de cada uno de estos años.

Si bien, todas son distintas tienen en común los factores novedad y aportación.

La noción del concepto de Creatividad como construcción cultural, ha estado en constante cambio a lo largo de la historia, se afirma tanto en el texto: “La evolución en el Área de Educación Visual y Plástica en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO)” Como en “Teorías y prácticas en educación artística” pues allí se explica que esta construcción va evolucionando junto con la sociedad.

Con el tiempo se ha generalizado el uso excesivo e indiscriminado del término, lo cual crea una confusión conceptual, pero de todas las definiciones que han existido de creatividad se distinguen dos grandes grupos complementarios, los que responden a las preguntas: ¿Qué es? Y ¿En qué consisten? Entre los cuales se deben definir sus límites.

R. K. Elliott (1971), propone dos conceptos, uno tradicional en donde crear es obtener algo de la nada (ex nihilo en Latín significa “de la nada”) y esta facultad sólo era atribuible a la divinidad y no al hombre, el segundo concepto, el cual relaciona el crear con las actividades mentales de resolución de problemas, este último enfoque tomó fuerza a fines de la Segunda Guerra Mundial el cual adquiere dos versiones:

- La primera versión, dice que creatividad es la capacidad de resolver nuevos problemas.
- La segunda, sitúa la creatividad como la invención
- de nuevas ideas y la obtención de algo a partir de ellas y que ambas son una capacidad humana.

Una vez que la creatividad se comienza a ver como una posible característica humana, la psicología se comenzó a encargar de su estudio y de cualquier implicación social, educativa o cultural que ésta tuviese. Fue entonces cuando se comenzó a relacionar y a estudiar la creatividad desde un ámbito mental. Tomando en cuenta lo anterior, E. Eisner (1972) identifica cuatro diferentes estratos en los cuales el pensamiento creativo puede desarrollarse:

- 1) La ampliación de límites: Capacidad de romper con los usos comunes de algo con el fin de darle nuevos usos.
- 2) La Inversión: Partir de lo conocido para producir algo esencialmente nuevo.
- 3) Ruptura de límites: Es el tipo de creatividad por excelencia en arte, en donde prima la originalidad.
- 4) Organización estética de los objetos: Aquí no se inventa nada, sólo se reordena estéticamente lo que ya se había creado.

Para Tatarkiewicz (1992) el elemento que caracteriza a la creatividad es la “novedad”, pero explica que, no siempre que aparece la novedad se está ante un fenómeno creativo. Considera creativa a la novedad que representa “nuevas concepciones y no cada nueva organización que surja; únicamente las creaciones de los talentos superiores; aquellas que tienen unas consecuencias de gran alcance” (Tatarkiewicz, W.; 1976: 292-3).

Y así varios teóricos sobre el tema consideran que a través de diferentes teorías pueden explicar este proceso mental tan complejo, tal como: Tejada (1989; 19), Marín Ibáñez, Juanola (1995) y Torres (1984; 271) centrándose, por un lado

en el diagnóstico y detección del grado de creatividad del individuo, y por otro lado, la implicación entre la actividad creativa y otros rasgos de la personalidad.

Según Marín Ibáñez y Torre (1991; 100- 109) dentro de las características de una persona con creatividad están: Originalidad, flexibilidad, productividad o fluidez, elaboración, análisis, síntesis, apertura mental, comunicación y sensibilidad para los problemas, redefinición, nivel de inventiva.

Torrance analizó diferentes formas de definir la creatividad y concluyó diciéndonos que existe un programa de investigación en el cual se presentan factores que afectan el crecimiento creativo y de ahí su definición de creatividad, como el proceso de volverse sensible a los problemas, deficiencias, vacío en el conocimiento, elementos ausentes, falta de armonía y así por el estilo; identificar la dificultad, buscar soluciones; hacer conjeturas o formular hipótesis acerca de la deficiencia; probar y volver a probar éstas hipótesis y posiblemente modificarlas y volverlas a probar; y finalmente comunicar los resultados. Esta definición describe un proceso natural humano, y en cada etapa están involucradas necesidades humanas potentes.

2. Estudios y aportes de algunos Teóricos.

- **Wallace** en 1926-1930, abordó la creatividad aplicada a las actividades comerciales, y estableció cuatro fases del proceso creativo, siendo éstos: preparación, incubación, iluminación y verificación. Paralelamente, demostró en uno de sus estudios, que las vendedoras de una empresa clasificadas en el tercio superior de las ventas, obtuvieron una calificación alta en las pruebas de habilidad creadora de la mente, que aquellas que no se consideraban buenas vendedoras. Patrick (1935, 1937, 1938 y 1941). Demostró que los pasos propuestos por Wallace, no requieren de un orden específico, es decir, pueden surgir en diferente secuencia.

(Revista Digital Universitaria, pág. 8)

- **Guilford** (1952), considerado como uno de los principales exponentes del tema, aproximadamente, a mediados del siglo XX propone el término de creatividad y postula que ésta y la inteligencia no son lo mismo, señalando que ambas son habilidades homólogas pero diferentes. Para éste teórico la *creatividad*, es entendida como una forma distinta de inteligencia, así, Guilford la denomina: “pensamiento divergente” en contraposición al “pensamiento convergente”, que tradicionalmente se media en los test más comunes de inteligencia. Espíndola (1996) marcó la distinción entre el pensamiento convergente y divergente. Desde entonces, la creatividad se ha considerado como un elemento esencial en cualquier estudio formal referido al intelecto humano.

(Revista Digital Universitaria, pág. 3)

Guilford (1950) y **Dedeboud** (1992), han sugerido ocho como las habilidades que componen a la creatividad: Guilford demostró además, que la creatividad y la inteligencia son cualidades diferentes. Estas habilidades son:

1. Sensibilidad para los problemas
2. Fluidez
3. Flexibilidad
4. Originalidad
5. Redefinición
6. Análisis
7. Síntesis
8. Penetración

(Revista Digital Universitaria, pág. 3)

- **Lowenfield**, (s.f) se centró en investigaciones que implican actividades pictórico-plásticas, para lo cual retomó las categorías de Guilford y propone cuatro tipos de factores: 1) sensibilidad para los problemas, 2) variabilidad, 3) movilidad y 4) originalidad, así como cuatro capacidades personales: 1) redefinición de los problemas, 2) análisis, 3) síntesis y 4) coherencia de la organización. Menciona que los niños creativos son más flexibles, asimismo, cambian constantemente los materiales con los que realizan una tarea.

(Revista Digital Universitaria, pág. 8)

- **Torrance** (s.f) se aboca a estudiar las causas del desarrollo de la creatividad en los niños, especialmente en los ambientes educativos, analizando las causas que reprimen la creatividad y buscando las características del niño creativo. En torno a lo anterior concluye que los niños creativos son vistos como 'atípicos', tanto por sus profesores, como por sus compañeros de clase, por lo que generalmente, tanto sus maestros como sus compañeros de una forma u otra, los reprimen. En este sentido, realizó un estudio de tipo longitudinal el cual duró 12 años, durante los cuales aplicó una prueba a 392 alumnos de nivel secundaria, logrando demostrar que los niños creativos son más exitosos profesionalmente y se desempeñan en mejores trabajos.

Torrance nuevamente en 1963, demuestra que el 70% de las personas considerados como creativos en una muestra, serían excluidos del grupo, si se tratara de seleccionar a los de C. I. más alto, sin importar el tipo de prueba de inteligencia aplicada. Luego Torrance (citado en Beaudot, 1980), se aboca al análisis del comportamiento social de los niños considerados como creativos. Este estudio fue realizado con 25 estudiantes participantes con edades de entre 7 y 11 años, conformado en cinco grupos colocando en cada uno de los grupos a un participante considerado como más creativo en comparación a los demás del equipo: les fue aplicada una prueba de usos diferentes para varios juguetes. El tiempo asignado para esta prueba fue de 25 minutos. Como resultado se obtuvo que en la mayoría de los grupos el niño considerado como más creativo, aportó ideas notables a pesar de la presión social ejercida contra él por el resto de sus

compañeros, utilizando inclusive técnicas de réplica para contrarrestar la oposición del grupo.

Torrance (1978), basándose en la educación escolar y familiar, sugiere como claves confiables de la creatividad:

- La curiosidad
- La flexibilidad
- La sensibilidad ante los problemas
- La redefinición
- La confianza en sí mismo
- La originalidad
- La capacidad de perfección

(Revista Digital Universitaria, pág. 9 - 10)



CAPITULO 3. EL PROCESO DE LA CREATIVIDAD Y SU RELACIÓN CON LA INTELIGENCIA.

1. El proceso psicológico de la creatividad.

Según Gardner (1995) y Csikszentmihalyi (1988) creen que a pesar de lo difícil que es obtener resultados concretos de los test que miden el nivel de creatividad, sí se puede sacar en limpio que es un proceso mental relacionado con otros procesos psicológicos superiores y recomiendan que en los siguientes estudios cognitivistas se centre la atención en los ejemplos más claros de procesos creativos. Con el tiempo, durante las investigaciones se busca describir y analizar cómo se produce el desarrollo y la transformación creativa en lo que Gruber denominó como “red de ideas”, observando las conexiones entre campos temáticos, las discontinuidades y los momentos críticos de vacilación, duda o toma de decisiones. Es decir, se sustituye el estudio centrado en la capacidad creativa de los individuos por la atención a los procesos inherentes al hecho creativo adentrándose en el propio fenómeno creativo propiamente tal, tratando de hallar el mecanismo que lo hace posible.

2. Relación entre Creatividad e Inteligencia.

Joy P. Guilford (1994), realizó una serie de pruebas con el propósito de medir las aptitudes que se creen que son fundamentales durante el proceso creativo, estas son: “producción divergente” (PD) y las de “transformación”. Características del “pensamiento divergente”:

- 1.- La producción Divergente no se dilucida por la Inteligencia de la forma en que se valora en los test de razonamiento abstracto.
- 2.- El pensamiento divergente se organiza en factores distintos en relación con los contenidos figurativos, y según los productos con que opera, lo que conduce a señalar el *Pensamiento Divergente factorial*.

3.- El pensamiento divergente está condicionado por las variables madurativas y ambientales.

En cuanto a la relación que se produce entre la inteligencia y la creatividad, Tejada (1989: 24) explica dos enfoques importantes:

a) Burt (1962), Shouksmitz (1970) y principalmente Guilford (1959) estudiaron esta relación y consideraron que la creatividad es una dimensión más de la inteligencia general.

b) Getzels y Jackson (1962), Wallach y Kogan (1965), Yamamoto (1965), González Garzón (1979), Echevarría (1980), etc., que sostienen que creatividad e inteligencia son variables independientes y distintas, si es que llega a generar alguna relación es sólo en edades determinadas o entre CI (Coeficiente Intelectual) concretos. En este sentido, Jackson también analizan el desempeño de estudiantes con un C. I. alto y los de alumnos con alta creatividad. En su investigación encontró que ambos grupos pueden alcanzar altos logros académicos, coincidiendo que los estudiantes creativos tienen métodos distintos para alcanzar sus metas y además los estudiantes con un C. I. alto no son necesariamente creativos.

Para el psicólogo H. Gardner (1995: 39) el que una persona consiga una alta puntuación en un test de creatividad no indica que esa persona sea necesariamente creativa en su profesión o vocación y aunque lo fuese en alguna área, eso no significa que tenga necesariamente el tipo de destreza de pensamiento divergente (aptitud que caracteriza los test de creatividad). Pero lo que realmente cree que se ocupa como objetivo prioritario que orienta la investigación y educación de la creatividad artística es lo que Clark y Zimmerman (1997) aconsejan que en la investigación del talento artístico hay que *“abandonar los modelos de inteligencia general”* y hasta la presentación de la *“inteligencia artística”* por el estudio de la manera en que los talentos o inteligencias múltiples (visuo- espaciales y cinéticos) actúan durante el proceso de creación artística.

2.1 Creatividad e Inteligencia

Al hablar de convergencia, tenemos dos tipos de pensamiento. Guilford, en 1951, clasificó el pensamiento productivo en dos clases: el pensamiento convergente y el pensamiento lateral.

El pensamiento convergente se enfoca en solucionar los problemas a través de lo ya conocido, algunos pensadores lo llaman lógico racional. En cambio el pensamiento divergente se mueve en varias direcciones en busca de la mejor solución para resolver los problemas a los que siempre enfrenta como nuevos, dando alternativas para una gran cantidad de soluciones. Este tipo de pensamiento tiende más al concepto de creatividad.

Jans Smuts, acuñó el término holístico como la palabra que describe la tendencia a crear conjuntos mediante la ordenación o agrupación de muchas unidades. El pensamiento Holístico percibe las cosas en su conjunto y no analiza sus partes. Ve el bosque más que los árboles, este pensamiento es muy importante para el desarrollo de la creatividad, puesto que permite a los directivos, artistas, o científicos crear y considerar las distintas situaciones y oportunidades como un “todo”, como el trabajo en equipo, que es mayor a las partes.

Pensamiento lateral y vertical: El pensamiento lateral, según Edward de Bono (1970), actúa liberando la mente del efecto polarizador de las viejas ideas estimulando las nuevas y lo hace a través de la perspicacia, la creatividad y el ingenio, que son procesos mentales que están íntimamente unidos. En lugar de esperar que estas tres características se manifiesten de manera espontánea, de Bono propone el uso del pensamiento lateral, como una técnica.

El pensamiento vertical o lógico: Se caracteriza por el análisis y el razonamiento.

El pensamiento lateral es libre y asociativo. El pensamiento lateral es creador, lo esencial es la efectividad en el resultado, no en el proceso, se mueve para crear una dirección, todas las ideas son válidas, no es preciso; en cambio el

pensamiento vertical es selectivo, importa la corrección lógica de las ideas, es analítico, explicativo, sigue una secuencia de ideas, cada paso ha de ser correcto.

El cambio de esquemas: El principal objetivo del cerebro es ser “brillante” no creativos. La mayoría de los grandes descubrimientos se han producido mediante la observación casual, el accidente o el error. En términos mentales los mecanismos para el cambio de esquemas son el error, el accidente y el humor. El humor implica escapar de un esquema para adaptarse a otro. El humor es sin duda una de las características de las personas creativas.

2.2 La inteligencia: Diferentes teorías y Definiciones

El estudio de la Inteligencia en la educación, nace de la necesidad de poder determinar cuáles alumnos de E.G.B podrían fracasar, para que éstos pudieran recibir una educación compensatoria.

Desde entonces, la “Inteligencia” se logró medir objetivamente al reducirse a un número o porcentaje llamado CI o IQ.

Gracias a los estudios de un Psicólogo de Harvard llamado Howard Gardner, quien propuso la existencia de a lo menos siete Inteligencias Básicas.

- Inteligencia Lingüística: como la capacidad de utilizar el lenguaje de manera efectiva.
- Inteligencia Lógico-Matemática: Capacidad de Usar Números, y razonar adecuadamente (Pensamiento Vertical)
- Inteligencia Espacial: Capacidad de percibir de manera exacta el mundo visual-espacial y poder realizar transformaciones sobre lo mismo (Diseñador, artistas, entre otros.).
- Inteligencia Corporal-Kinestésica: Facilidad de Uso del cuerpo y las manos, para expresar ideas o producir o transformar cosas.
- Inteligencia Musical: Poder percibir, transformar y expresar las formas musicales.

- Inteligencia Interpersonal: Poder percibir y entender los estados de ánimo, intenciones, motivaciones y sentimientos de otras personas.
- Inteligencia Intrapersonal: Comprensión de sí mismo y la habilidad de adaptarse y actuar a partir de ese conocimiento.

Otros autores mencionan más inteligencias elevando su número a 8,9 o más; más allá de la descripción de inteligencias, existen ciertos aspectos generales que se deben considerar.

- 1) Cada persona posee varios tipos de inteligencias.
- 2) La mayoría de las personas puede desarrollar su inteligencia hasta un nivel competitivo.
- 3) Las inteligencias por lo general trabajan juntas, de esta manera se pueden realizar tareas complejas.
- 4) Existen muchas formas de ser inteligente en cada categoría.

Al asumir esta perspectiva más amplia del concepto de inteligencia, se convirtió en un concepto funcional que podía evaluarse y medirse en las personas.

- Inteligencia Emocional: De acuerdo con Gardner el papel de las emociones pone énfasis en describir más que en experimentar. Lo que origina estudios de Psicólogos (Conductistas) y aquellos que ponen énfasis en “sentir” como la Gestalt.

Daniel Coleman, toma esta información y lleva el desarrollo de Gardner a un plano más Pragmático y Centrado en las emociones como foco de la inteligencia.

Salovey lleva esta postura e incluye Inteligencias personales planteadas por Gardner en su definición básica de inteligencia emocional. Y amplía estas capacidades a cinco principales. Estas son:

- 1) Conocer las propias emociones
- 2) Manejar las emociones
- 3) Conocer y manejar la propia motivación
- 4) Reconocer las emociones de los demás
- 5) Manejar las relaciones, que es, en gran medida, entender las emociones de los demás.

Define que en realidad quien posea inteligencia emocional, puede lograr que los demás suplan sus características carentes en otras ramas de la inteligencia.

Dado que cada vez más niños, no reciben el apoyo de la vida familiar, es la escuela una de las comunidades donde pueden desenvolverse en busca de correctivos para las deficiencias, de los niños en la aptitud emocional y social la que luego determinará en gran parte el éxito en la vida. El desarrollo de las inteligencias es un paso adelante en la creatividad porque permite eliminar bloqueos de pensamiento.

CAPÍTULO 4. CREATIVIDAD EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA.

Una vez que Tatariewicz (1976: 288) cambió la perspectiva de la creatividad como algo religioso al término de creación como una capacidad humana, se le otorgó un sentido estético de lo artístico por lo tanto, este cambio de noción sobre la creatividad generó fuertes efectos en la Educación Artística. Aunque se debe dejar en claro que la creatividad no es una capacidad exclusiva de la Educación Artística si no que se debe trabajar en todas las asignaturas, así lo menciona Torre (1984: 268) en donde dice que: ***“La misión educativa comporta desarrollar de forma integral las potencialidades humanas, y una de ellas es el pensamiento creativo. Una pedagogía de la creatividad debe terminar en la realidad o aplicación educativa”***

Por lo tanto, se recomienda que el desarrollo de la creatividad sea un objetivo transversal en las asignaturas.

En relación a este tema, Tejada (1989: 39) desde el enfoque educativo en la creatividad distingue que:

- 1) Se universaliza la aptitud creativa; es decir la creatividad ya no es privativa de unos pocos sino un rasgo universal.
- 2) Se acentúa la creatividad como una actitud activa, no pasiva ante la vida social y la cultural.

Y más aún menciona que: *“ La educación entraña un perfeccionamiento, un desarrollo o realización de las potencialidades, que es medio imprescindible para que el hombre se realice en su plenitud y alcance su fin último, que se entiende como un medio individual y social de realización, y que arranca de la aceptación consciente y creadora de los individuos.”* (Tejada, 1989; 41)

Durante la renovación de la “Escuela Nueva” o “Pedagogía Progresista” surgida a finales del siglo XIX (movimiento o grupo de movimientos pedagógicos de carácter progresista, críticos de la pedagogía tradicional), la Educación Artística

pasa a una fase en la que rechaza la copia y la repetición de modelos como la tarea principal en el aula, y a considerar en los trabajos infantiles la presencia de un mayor dominio gestual y cromático dando importancia a la originalidad y la expresión personal. Este cambio en el enfoque dentro de la asignatura de Artes lleva a la recalificación del trabajo infantil como “arte infantil” lo que permite considerar como relevante y artístico representaciones infantiles antes ignoradas. El profesor que más influyó en el cambio de la orientación pedagógica artística fue Lowenfeld (Lowenfeld y Brittain, 1947).

La idea principal de Lowenfeld es que los niños son creadores por naturaleza y que la función que deben cumplir las escuelas es potenciar esa facultad innata.

“El arte puede considerarse un proceso continuo de desenvolvimiento de la capacidad creadora, puesto que todo niño trabaja- en su nivel propio- para producir nuevas formas con una organización única (...) Es posible lograr el máximo de oportunidades para desarrollar el pensamiento creador en una actividad artística” (Lowenfeld y Brittain, 1947: 52).

Desde ahí una de las labores de la educación fue el desarrollar el pensamiento divergente (el pensamiento divergente se mueve en varias direcciones en busca de la mejor solución para resolver los problemas a los que siempre enfrenta como nuevos, dando alternativas para una gran cantidad de soluciones) por lo que se necesitaban educadores abiertos y flexibles, al igual que medios escolares que permitan la práctica de la independencia de pensamiento. Es así como a comienzos de los años sesenta la Educación Artística empieza a adquirir un mayor prestigio como disciplina.

La importancia del desarrollo de la creatividad es reforzada también por Guidano y Quiñones (2001) ellos afirman que la creatividad no puede ser vista como una potencialidad para y por el individuo sino que como los seres humanos somos seres sociales, estamos en constante interacción con el entorno, la realidad, el contexto, demandas sociales, empresariales, laborales, etc. por tanto,

desarrollar la creatividad no solo favorece la realización personal del individuo sino que también los prepara para que se adecuen a las nuevas exigencias sociales que hacen que la creatividad sea vista como un valor cada vez más en alza. De la Torre (1998) dice que: *“Estamos a punto de estrenar el tercer milenio. Una palabra mágica cargada de retos e ilusiones, de sorpresas y de cambios, de avances científicos y de temores a ser deshumanizados por la tecnología. En esta situación sólo es posible hacer frente a los nuevos problemas con ese potencial humano inagotable que denominamos “creatividad””*.

Un ejemplo de esta exigencia social es la importancia que le da el plan nacional de “Investigación, Desarrollo e Innovación” (I+D+I), en el que la creatividad es vista como un requisito ante demandas sociales y empresariales, y por ende es un instrumento para la potenciación de una economía globalizada.

La Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) de España plantea, en dos de sus puntos que:

“A. El pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos”

“F. La preparación para participar activamente en la vida social y cultural”

Además, en el artículo segundo (19) se plantea:

“Desarrollar las capacidades creativas y el espíritu crítico”

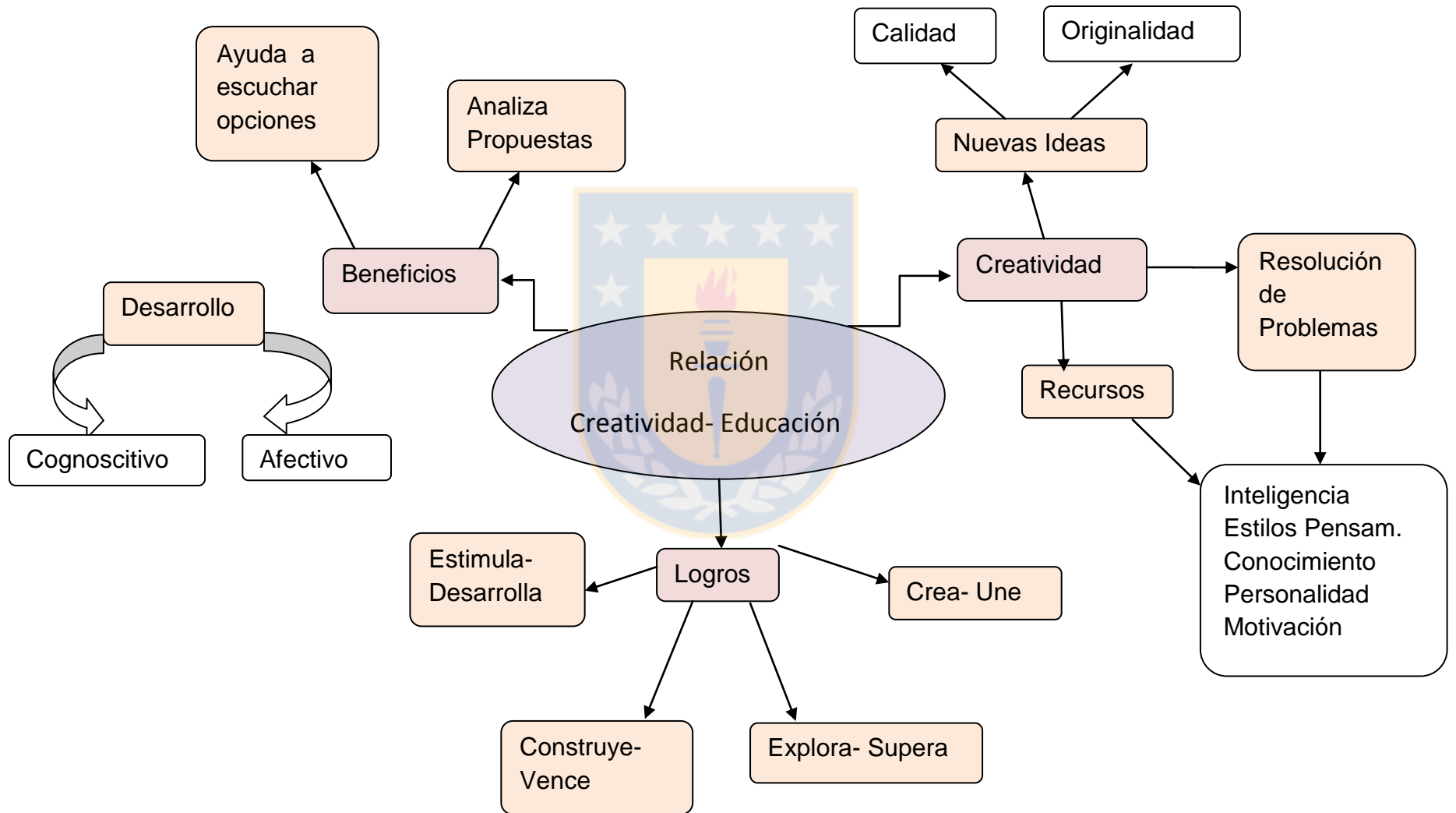
En consecuencia, el sistema escolar también muestra su preocupación en cuanto al desarrollo de la creatividad y consideran que debe ser atendido desde los primeros niveles instruccionales. Lo que se espera es que la escuela se preocupe por el desarrollo integral de cada niño y niña para potenciarlos hacia una sociedad en continuo cambio, donde deberán desarrollar estrategias de afrontamiento ante retos y posibles dificultades y así prepararlos para vivir en sociedad. Según Ricardo Marín dominar y utilizar los diferentes lenguajes visuales, procesos de construcción y creatividad requiere de un trabajo sistemático que debe proporcionar la escuela. Con todo lo expuesto anteriormente, es imprescindible que la escuela se preocupe por potenciar las habilidades y

actitudes que se establecen en la asignatura de Artes Visuales, pues ésto les permitirá a los estudiantes ser personas con mayores herramientas para enfrentarse a la sociedad, no solo en lo laboral, sino también, para relacionarse con las demás personas.

Aquí, en el siguiente esquema, se muestra la relación existente entre Creatividad y Educación, en que se describe las características de la creatividad, los beneficios que obtienen los niños al desarrollar este potencial y los logros posibles.



Esquema 1: Relación Creatividad y Educación.



En cuanto a la Creatividad expuesta en el esquema anterior, es el desarrollar ideas nuevas (ya sean inspiradas en la realidad o imaginadas totalmente por el sujeto), esta nos ayudará en la resolución de problemas, pues les ayuda a las personas a crear nuevas e innovadoras posibles soluciones, y los recursos son aquellos factores que ayudan a potenciar el desarrollo de esta cualidad tan intrínseca y a la vez olvidada por las personas.

Como podemos apreciar, al existir una relación entre la educación y la creatividad, en que la primera se encarga de desarrollar y potenciar la segunda, los beneficios que esto conlleva son:

- ✓ **Analiza propuestas:** Es decir, es examinar cuidadosamente una serie de propuestas o ideas, desglosándolas por partes para conocer sus características o cualidades y así sacar una conclusión.
- ✓ **Ayuda a escuchar opciones:** Las personas se vuelven más flexibles, considerando una gama más amplia de posibilidades y opciones.
- ✓ **Desarrollo Afectivo - Cognoscitivo:** En cuanto al desarrollo afectivo, el aumentar la creatividad ayuda a construir la autoestima ya que estimula la individualidad y el conocimiento de uno mismo. Además la creatividad implica un proceso cognitivo que ayuda a que las personas se desarrollen de forma integral.

Por otra parte, los logros a los que los estudiantes pueden aspirar al desarrollar su creatividad en este ámbito son:

- ✓ **Estimula - Desarrolla:** La creación de nuevas ideas y posibles soluciones a problemas, ya sean del entorno o creadas hipotéticamente en la sala de clases.
- ✓ **Construye - Vence:** Es capaz de construir ideas nuevas ya sea que sean totalmente originales o basadas desde algo ya existente *venciendo* las

barreras de lo ya conocido por las personas, yendo más allá de lo real para construir cosas nuevas.

- ✓ **Explora- Supera:** Al desarrollar la creatividad las personas *exploran* el mundo que los rodea y las nuevas posibilidades, con las cuales puede experimentar y *superar* diferentes dificultades de forma creativa.
- ✓ **Crea- Une:** Desarrolla la capacidad para imaginar y *crear* cosas nuevas enlazando y *uniendo* ideas.

Además MacDonald y Rath, por su parte, utilizaron tres componentes de la creatividad, basándose en las pruebas de pensamiento creativo de Torrance (conformado por material verbal y no verbal), asignándoles tres tareas escolares a los participantes, se trabajó con 72 niños de edades que fluctúan entre 9 y 12 años. Se demostró que los creativos eran más productivos en las tareas que implicaban frustración, a diferencia de los menos creativos.

Llevar a la práctica este cambio en la visión de cómo y qué enseñar en las Artes Visuales es la tarea que deben realizar los profesores, pero de ellos surgen diferentes interrogantes: ¿El docente tiene que saber crear?, ¿Ha de ser el docente creativo para poder enseñar creatividad?, ¿Qué papel juega en este contexto?, ¿Dónde radica su formación?, ¿Puede ejercer de modelo de la creatividad, igualmente que puede serlo de conducta o de pensamiento?

Torrance y Hansen (1965), gracias a su investigación sobre el comportamiento de los docentes, es que podemos obtener información sobre la creatividad de los docentes y de cómo esta influye en sus clases. Analizaron las preguntas que los profesores planteaban a sus alumnos, clasificándolos en más o menos creativos. Los profesores realizaron las pruebas de pensamiento creativo de Torrance las cuales consistían en plantear preguntas, adivinar las causas de la situación, adivinar consecuencias, usos poco habituales, mejorar un producto, figura a completar y la de los círculos, seleccionando de los 29 participantes, a los seis docentes menos creativos. Los profesores seleccionados fueron sometidos a

una observación minuciosa en su forma de comportarse en clase, así cada uno fue observado durante cuatro meses, a lo largo de cinco cursos diferentes. Fueron registradas las preguntas emitidas por los docentes durante este tiempo y les fue asignada una calificación establecida según la escala de Burkhart-Bernheim de poder divergente, después clasificadas como divergentes-estimulantes o factuales-reproductivas. Por otra parte, las preguntas emitidas por los profesores considerados creativos, al ser comparadas con las de los no considerados así, obtuvieron puntajes más elevados en lo que se refiere a la capacidad divergente. Posteriormente Hansen utilizó un procedimiento de observación adaptado de Flanders para estudiar el comportamiento de los dos grupos de profesores mencionados. Se encontró que los docentes creativos aceptan de buena forma las ideas de sus alumnos y suelen incorporar esas ideas en la estructura o secuencia del tema a tratar, asimismo, utilizan más ejemplos estimulantes para sus estudiantes, por lo que los profesores menos creativos eran más directos y toleraban mayor número de períodos de silencio y de confusión.

Posteriormente, se realizó una investigación sobre el éxito de los profesores en clase. Strom y Larimore utilizaron diferentes elementos de evaluación en un estudio sobre el éxito de los profesores en el marco de un proyecto que evalúa la creatividad en la enseñanza. Entre las medidas de predicción se encontraba la batería de pensamiento creativo de Torrance (pruebas verbales y no verbales). Los resultados de esta investigación son extensos, sin embargo se encontró que algunas medidas del pensamiento creativo se consideran muy buenas en la predicción del éxito de los profesores. De este modo, la medida de fluidez verbal ha presentado una correlación de 0.60 con la estimación del valor pedagógico de un profesor; así los resultados de las pruebas no verbales presentan una correlación de 0.49. Wodtke aplicó la batería de pruebas de pensamiento creativo de Torrance a un grupo de 100 a 150 niños de 8 a 12 años. La prueba consistía en: planear preguntas, adivinar las causas, adivinar las consecuencias, la construcción de imágenes, las figuras a completar y la de los círculos. De este modo la hipótesis consistía en, encontrar una diferencia significativa en la distracción, las charlas, la vivacidad de estos niños. Las medidas en torno a la

distracción no apuntan ninguna diferencia significativa, sin embargo, en lo referente a las charlas y a la vivacidad resultó diferente. Por otra parte, los niños creativos manifestaron problemas de disciplina, especialmente en las clases en las que no se les deja ninguna o poca posibilidad de ejercer este potencial siendo vistos como 'atípicos', tanto por sus profesores como por sus compañeros de clase, por lo que generalmente, tanto sus maestros como sus compañeros de una forma u otra, los reprimen. En este sentido, Torrance realizó un estudio de tipo longitudinal para saber si esta dinámica se sigue replicando en los siguientes años escolares, investigación que duró 12 años, durante los cuales aplicó una prueba a 392 alumnos de nivel secundaria, logrando demostrar que los niños creativos son más exitosos profesionalmente y se desempeñan en mejores trabajos.

En lo referente a los estudios de tipo predictivo, se llevó a cabo una investigación con una muestra de 325 estudiantes de pedagogía de la Universidad de Minnesota, (1958). Las pruebas utilizadas fueron: los usos inhabituales, las imposibilidades, las consecuencias, la percepción de problemas, la mejora de un producto. Este estudio se complementó por Torrance, Tan y Llamán (1966), con datos de 114 participantes. Para este trabajo la medida de originalidad verbal diferenciaba a los sujetos en un total de 69 comportamientos creativos y se obtuvo una probabilidad menor o igual a 0.05. Un índice de comportamiento pedagógico creativo, obtuvo una correlación de 0.62 con la nota de originalidad y de 0.57 con la nota global de creatividad. Así, se puede mencionar que los futuros docentes, reconocidos como muy originales durante su primer año de estudios, parecen llevar una vida más animada y más intensa, se interesan más en su trabajo de enseñanza y tienen ejecuciones más creativas en sus clases que sus homólogos menos creativos.

En esto nos puede ayudar una Taxonomía de la creatividad que realizó De Prado (2001) en la que el autor distingue tres tipos de creatividad:

1) Creatividad objetiva o realista: Tipo de creatividad relacionada con lo exterior, con lo que ya sabe y ha vivido la persona. Además de las ideas creativas que emergen al intentar solucionar problemas.

2) Creatividad imaginativa y fantástica: El pensamiento emerge para sobrepasar los límites de la realidad, sin ningún control lógico- racional.

3) Creatividad innovadora e inventiva: Proviene del pensamiento innovador, volcado al cambio y mejora de lo real, no es fijo ni estático. Está relacionado con la invención o creación original de algo único e inexistente.

En base a esto, podemos citar el *Pensamiento Divergente* que plantea Guilford, que implica utilizar el conocimiento previo de formas nuevas para así crear variadas posibles soluciones a un problema, lo cual, es la base de la creatividad (Guilford, 1967). Esto hace que se considere la *Creatividad objetiva y realista* es más factible de estimular y desbloquear desde el contexto escolar pues esta parte desde la realidad, desde lo que el niño/a conoce.

Por otra parte, De Bono explica la necesidad de fomentar el *Pensamiento Lateral* (actúa liberando la mente del efecto polarizador de las viejas ideas estimulando las nuevas y lo hace a través de la perspicacia, la creatividad y el ingenio que son procesos mentales que están íntimamente unidos), el cual indica la divergencia, lo imprevisible, lo no racional, lo que puede llegar a “ser”; además, De Bono apoya la idea de estimular la creatividad en las escuelas, utilizando el Pensamiento Lateral como una técnica. (De Bono, 1996).

Así también encontramos el *Pensamiento Alternativo*, que es uno de los cinco tipos de pensamiento para la resolución de problemas que plantea Spinvack y Shure (1974), y también para la resolución de conflictos, según plantea Ross (1987).

Estos tres tipos de pensamientos confluyen en la divergencia, en la fluidez y en la capacidad de generar el mayor número de soluciones posibles. Dichas características hacen que estos pensamientos se encuentren dentro del desarrollo de la *Creatividad Objetiva y Realista* al tratar de fomentar un pensamiento fluido, problemático y heurístico. Pero no ocurre lo mismo con la *Creatividad imaginativa y fantástica* ni con la *Creatividad innovadora e inventiva* pues no tienen la misma llegada en el sistema escolar, en donde no se genera las

instancias ni condiciones para que los niños puedan alcanzar a desarrollar este tipo de creatividad.

Otra habilidad que puede ayudar a las personas a potenciar la creatividad es *El cambio de Esquemas*, la mayoría de los grandes descubrimientos se han producido mediante la observación casual, el accidente o el error. En términos mentales los mecanismos para el cambio de esquemas son el error, el accidente y el humor. El humor implica escapar de un esquema para adaptarse a otro. El humor es sin duda una de las características de las personas creativas.

Sobre la base de lo expresado anteriormente, a continuación se presenta una propuesta elaborada por el grupo de seminaristas la cual pretende sintetizar y contribuir con los docentes en el trabajo de aula orientado a formar estudiantes creativos:



Tabla 2: Cómo formar personas más creativas

¿Cómo formar personas más creativas?

¿Qué etapas cumplir?

Durante el proceso creativo se deben cumplir las siguientes etapas, las cuales son las más reconocidas y aceptadas en la actualidad:

1. **La preparación, o inmersión** corresponde al conjunto de temáticas que causan curiosidad y despiertan el interés de un sujeto.
2. **La incubación**, aquí es donde las ideas se instalan e interactúan bajo la conciencia. Se recurre a recuerdos, sentimientos, experiencias y se comienza a gestar una idea.
3. **La iluminación**, es cuando las ideas fluyen y aparece una posibilidad real a ejecutar.
4. **La evaluación**, aquí es cuando se debe decidir si vale la pena dedicarle atención a la idea obtenida durante la iluminación. Este es el momento donde existen

¿Qué evitar?

- **Limitar la expresión espontánea:** Es importante promover y estimular la expresión libre de los estudiantes sin imponerles marcos y estructuras que les impidan traducir sus ideas en creaciones concretas.
- **Una atmósfera coercitiva:** Un escenario represivo dentro del aula impedirá a los estudiantes sentirse en confianza para incubar y expresar ideas. El docente debe procurar crear y mantener un ambiente distendido que incite a los estudiantes a sentirse cómodos y capaces de desarrollar trabajos importantes.
- **Señalar los errores:** Se debe ser cuidadoso al señalar los errores, esto debe realizarse intentando no dañar susceptibilidades que pudieran cohibir a los estudiantes e impedir sus expresiones espontáneas.

Sugerencias

- **Proteger las producciones de la crítica destructiva y de las humillaciones de sus compañeros, al contar con la posibilidad de socializar sus resultados:** Es importante que los estudiantes se sientan confiados y seguros al presentar sus trabajos en público sin temor a sufrir críticas hirientes que los conduzcan a cohibirse y a limitar su creatividad. Se debe procurar que los estudiantes logren ***“Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos”***. Además es fundamental formar a los estudiantes para que sean capaces de ***“Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros”***. Manifestados en los resultados de sus trabajos (Bases Curriculares 2013, pág. 41).
- **Ayudar a los estudiantes a librarse del miedo a cometer equivocaciones:** Es

mayores inseguridades.

5. **La elaboración.** La etapa que lleva más tiempo y esfuerzo, aquí hay más trabajo que inspiración. Se debe incluir en esta fase a la verificación, es decir, ya elaborada la idea hay que probar que corresponde a lo que ha surgido en la etapa de iluminación.

- **El temor al ridículo, a ser víctima de sátiras y burlas:** se debe evitar exponer públicamente los errores de los estudiantes, ya que se corre el riesgo de despertar el temor al ridículo y a ser víctima de burlas por parte de los compañeros. Es importante promover el respeto dentro del aula y la creación de un ambiente de confianza entre los estudiantes que les permita expresarse, crear y compartir sus trabajos con el grupo, sintiéndose orgullosos.
- **Juzgar constantemente:** Se debe procurar evitar formular críticas negativas y, por el contrario, realizar críticas constructivas que contribuyan a mejorar el desempeño de los estudiantes, pues los juicios negativos constantes provocan el desánimo y desmotivación de toda persona.

preciso incentivar a los estudiantes a realizar trabajos siendo cada vez más confiados y libres para que puedan **“Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente”** sin temor a equivocarse. (Bases Curriculares 2013, pág. 41).

- **Diversificar las metodologías de enseñanza utilizadas en clases:** La utilización e implementación de metodologías de enseñanza variadas contribuirá a alcanzar el logro de los objetivos de aprendizaje.
- **Valorizar las ideas creativas:** Es necesario destacar las ideas creativas que demuestren los estudiantes para que así los demás también se sientan motivados a crear. Además es preciso educar la capacidad de **“Respetar el trabajo artístico de otros, valorando la originalidad”**. (Bases Curriculares 2013, pág. 41)

Bajo la concepción de que la escuela, tiene como intención última la formación de personas en futuros ciudadanos con capacidad de pensar y crear ante las cotidianidades que enfrenten, es necesario entonces, entender esta escuela como un espacio activo, lúdico, que promueva las situaciones de enseñanza-aprendizaje utilizando el pensamiento divergente, tanto del profesor como del alumno, ante esto (Ballerster 2002. p. 72) señala: “las situaciones abiertas de aprendizaje, a partir de experiencias y emociones personales, con estímulo del pensamiento divergente en que el alumnado proyecta sus ideas, potencian la diferencia individual y la originalidad y se convierten en hechos claves y decisivos para una enseñanza activa y creativa”

1. La Creatividad en el Sistema Educativo Chileno

La importancia de la creatividad es un tema relevante y central en los debates actuales sobre los cambios educativos. Se enfatiza que el desarrollo del pensamiento y actitud creadora en los estudiantes no debe continuar ausente de los objetivos educacionales, fomentando el mejoramiento de las prácticas educativas tradicionales. Para poder llevar esto a cabo, se reconoce la importancia del rol del profesor, las estrategias que utiliza pueden conducir al logro de aprendizajes memorísticos o significativos, a inhibir o facilitar el desarrollo del pensamiento creativo y desarrollar baja o alta autoestima en los alumnos.

La relevancia de este tema ha motivado el desarrollo de estudios sobre creatividad en la enseñanza básica y media.

Una investigación que se realizó fue:

a) Efectos de las estrategias docentes en el desarrollo del pensamiento creativo de los alumnos de 1° y 2° Ciclo Básico de la Comuna de Concepción (FONDECYT 241- 90).

Este estudio fue realizado por Solar, M.I. y Ségure, J.T.(Fondecyt 90- 0241), en una muestra de nueve colegios, 26 profesores y 762 estudiantes, permitió

comprobar que el tipo de estrategia que utiliza el profesor en el aula afecta el desarrollo de la creatividad en sus alumnos. Se obtuvo como resultado que:

- ✓ Si la conducta de los profesores evidenciaba sancionar las preguntas de los alumnos, reprimir la curiosidad y exploración, mantener pasivos a los alumnos, ofrecer un ambiente poco estimulante, es evidente que el diagnóstico del potencial creativo reflejará bajos puntajes en todos los rasgos medidos.
- ✓ Si se otorga al alumno un ambiente provocativo, estimulante, donde éste no sienta temor de preguntar, se le estimula la imaginación, se permita al alumno explorar, indagar, cuestionar, originar, inventar, estos alumnos mostrarán altos puntos cuando se mida su nivel de creatividad.

Estos resultados orientaron la segunda etapa del Proyecto Fondecyt 90.241, en donde se tomó como interrogante si los talleres de creatividad serían efectivos para mejorar los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación. Los aspectos más relevantes que se destacaron en el proyecto son:

- El trabajo en talleres con los docentes hizo que estos reflexionaran más sobre su quehacer pedagógico, utilizando una mayor cantidad de estrategias para estimular la creatividad. Por ejemplo, dando *importancia a la espontaneidad, imaginación y originalidad de los niños/as*.
- La aplicación y selección de técnicas creativas dependerán del nivel escolar y del tema en estudio, también se recomienda que las evaluaciones se hagan al final de proceso para así favorecer la espontaneidad y permitir los errores que inicialmente pueda cometer el alumno.
- Los alumnos perciben la experiencia como algo agradable, coincidente con sus intereses, expectativas y es significativo para su desarrollo personal.

- Los cuestionarios que diagnostican el talento creativo, antes y después del trabajo innovador, evidenciaron cambios significativos en el mejoramiento de rasgos como: imaginación, independencia, inventiva, además de un mejoramiento en el rendimiento de las asignaturas.
- La difusión de las técnicas creativas realizadas en este Proyecto pueden ser un aporte valioso para mejorar aspectos que inciden en la calidad de los aprendizajes de nuestros/as estudiantes.

Como podemos apreciar los profesores juegan un papel muy importante dentro de esta propuesta educativa, pues, dependerá de las estrategias que ellos utilicen en sus prácticas pedagógicas incidirán en la opción por un proceso educativo desarrolle el potencial creativo.

Aunque la investigación que llevamos a cabo en este trabajo se centra en los estudiantes que están cursando Primer Ciclo Básico (1° a 4° Básico), la información sobre la continuidad de esta investigación en niveles escolares superiores a este rango, puede ayudarnos a obtener más información sobre nuestra tema de interés, poder entender y recopilar diferentes estrategias que pueden ser aplicadas en los primeros cursos escolares.

b) Estimulación de la creatividad en la educación media científica humanista (investigación 94.61.20.12, dependiente de la Dirección de Investigación de la Unidad de Concepción).

Objetivos generales de la investigación:

1. Elaborar, aplicar y evaluar programas de estimulación del pensamiento creativo, tanto a los profesores, como a los alumnos, en asignaturas científicas y humanistas en la enseñanza media.
2. Establecer si los alumnos son capaces de usar las técnicas creativas luego de asistir a los talleres de entrenamiento.

3. Determinar si cambian las actitudes, tanto de profesores como de alumnos, al dar nuevas orientaciones a sus roles.

4. Establecer la relación existente entre el uso de técnicas de creatividad por parte del profesor en el aprendizaje de los alumnos, en asignaturas científicas y humanistas en la Enseñanza Media de la comuna de Concepción.

La muestra fue conformada de 333 alumnos, de primero a tercero, nivel medio, de tres liceos municipalizados y uno particular no subvencionado de la comuna de Concepción; 44 alumnos de historia, 77 de filosofía, 123 de biología y 89 de matemáticas.

Se aplicaron las siguientes técnicas creativas:

- *Torbellino de ideas:* Esta técnica consiste en dejar libre curso al pensamiento de todo el curso, con igualdad de oportunidades para expresarse a todos los estudiantes, creando un espíritu de camaradería, seguridad personal prohibiendo la crítica.
- *El pensamiento visual:* La observación es el medio básico para reunir e interpretar información.
- *Metáfora:* Capacidad para establecer conexiones entre dos cosas diferentes reconociendo que comparten un rasgo común, método que se puede utilizar para diferentes fines como dar un breve ejemplo o aclarar un hecho.
- *Resolución de problemas:* Permite ofrecer múltiples soluciones para su resolución. Se reconocen momentos como: planteamiento del problema, búsqueda de la información, momento de la incubación, iluminación (aparición de soluciones), análisis de las soluciones y comprobación de ellas.
- *Pregunta creativa:* Estimula la producción de ideas, las soluciones originales. Orientan a los estudiantes a implicarse en pensamientos originales e imaginativas, permitiéndoles gran libertad para buscar soluciones.

Análisis de resultados

Resultados en el Cuestionario de intereses y realizaciones creativas (CIRC): Confirman que con la aplicación de las técnicas creativas los alumnos mejoran significativamente los indicadores de desafío e inventiva, confianza e independencia, y el total del CIRC, a la vez que elevan el rendimiento en la asignatura.

Resultados en el rendimiento escolar: Las diferencias significativas se presentan a favor de los grupos experimentales, esto se traduce en un mejor rendimiento y actitudes respecto del grupo control.

Resultados en las actitudes: Los estudiantes perciben las clases y actividades como agradables, significativa para su desarrollo personal y coincidentes con sus intereses y motivaciones.

El proyecto creó un gran impacto a nivel escolar, los niños de los cursos que no estaban incluidos en la investigación pedían poder participar del proyecto, dejando ver, lo mucho que les atraía ese tipo de clases.

Puntos que se destacaron en el proyecto:

- ✓ Metodologías activo- participativas, las cuales dependerán del manejo del profesor y de su capacidad para crear un ambiente psicológico y físico favorecedor para aprendizajes significativos y activos.
- ✓ La capacitación que se les realiza a los docentes debe ir dirigida a vivenciar las técnicas creativas que se aplicarán.
- ✓ Los profesores deben conocer la forma en cómo estudian y aprenden sus estudiantes, cuál es su capacidad para cada asignatura, cuáles son sus conocimientos previos y cuáles son sus interés y motivaciones.
- ✓ Al utilizar metodologías de problematización, provocativas, interesantes, adecuadas a los intereses y expectativas de los estudiantes, hace que los niños mejoren su actitud hacia el estudio y realización de actividades.

CAPÍTULO 5: ANÁLISIS DEL MARCO CURRICULAR DE ARTES VISUALES

El currículum educacional chileno, establece las Bases Curriculares (2013) y los Programas de Estudio (pág. 1, Bases Curriculares 2012 Educación Básica) como instrumentos para regular los Objetivos de Aprendizaje (O.A.) que deben alcanzar los estudiantes, en todas y cada una de las asignatura, al finalizar el año académico. Cabe destacar que cada establecimiento educacional tiene la libertad de desarrollar y poner en práctica sus propios planes y programas de estudio, basándose en la realidad de su comunidad educativa.

En relación a la asignatura de Artes visuales, las Bases Curriculares (pág. 34) señalan que ***“Las artes visuales, son una forma poderosa y de carácter único que posee el ser humano para expresar sus ideas, pensamientos y emociones. El arte permite comunicar y comprender lo que el hombre piensa y siente sobre sí mismo”*** Sólo los seres humanos poseen la asombrosa capacidad de expresar lo que piensan, sienten o sueñan y, en definitiva de comunicar. La creación y expresión artística ha sido un importante instrumento de comunicación de información y tendencias culturales en el transcurso de la historia universal. En este sentido, se espera formar a los estudiantes en la apreciación y valoración del arte como un medio para expresar su interioridad e instarlo, además, a sentirse capaz de crear importantes obras artísticas, personales y/o grupales.

Asimismo, se indica que ***“La educación artística y específicamente la educación en las artes visuales, tiene un papel de gran relevancia en la etapa de la enseñanza básica, pues se espera que mediante ella los alumnos se inicien en la comprensión de este legado de la humanidad y que, al apreciarlo, enriquezcan sus posibilidades de imaginar, simbolizar y crear”*** (B. C. pág.34). Es durante la etapa de Educación Básica, en donde se debe potenciar el aprendizaje y valoración del arte, pues es en este período del desarrollo humano en la que se encuentran los niños, en donde es posible despertar la motivación para desarrollar la imaginación y creación. Asimismo, se debe inculcar en los estudiantes la importancia del arte

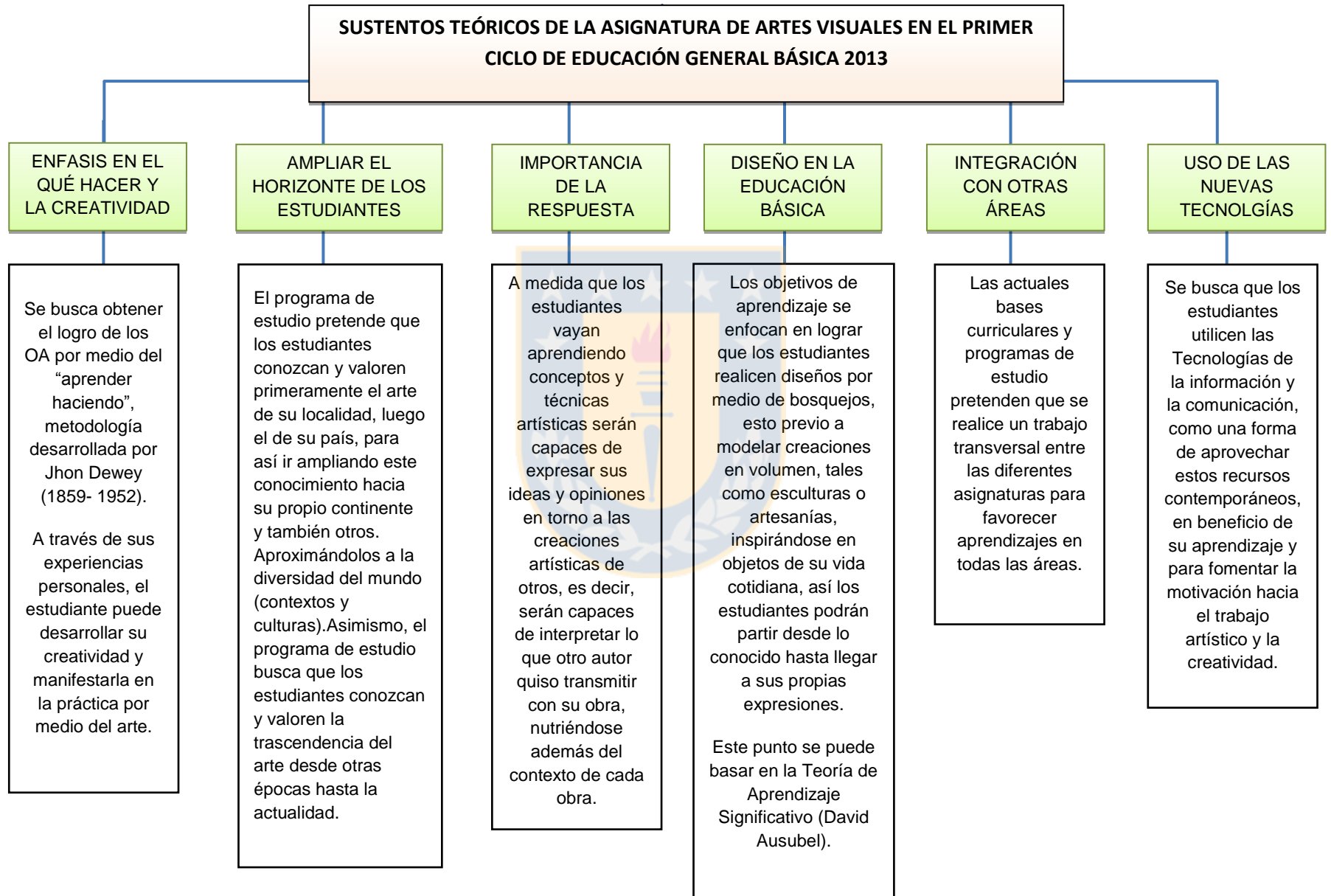
como un legado de la humanidad, deben comprender que el arte trasciende las épocas y que ellos pueden ser autores de importantes obras de arte.

Por otra parte, se señala que ***“Las artes visuales utilizan un lenguaje propio, constituido por diversos elementos y conceptos que es necesario comprender y aplicar tanto en la expresión y la creación visual como en la apreciación y la respuesta a la obra artística” (pág. 34).*** Las artes visuales se componen de elementos técnicos básicos para crear, tales como “la línea del horizonte”, “perspectiva”, “teoría del color”, entre otros. Conocer estos elementos les permitirá a los estudiantes desarrollar su propia capacidad creadora, aprender a manejar el lenguaje plástico visual y además les permitirán comprender y analizar las obras de otros autores.

En este contexto las Bases Curriculares de la Educación Básica, presentan los siguientes sustentos para la asignatura de Artes Visuales:



Esquema 2: Sustentos teóricos de la asignatura de artes visuales



1. Organización curricular

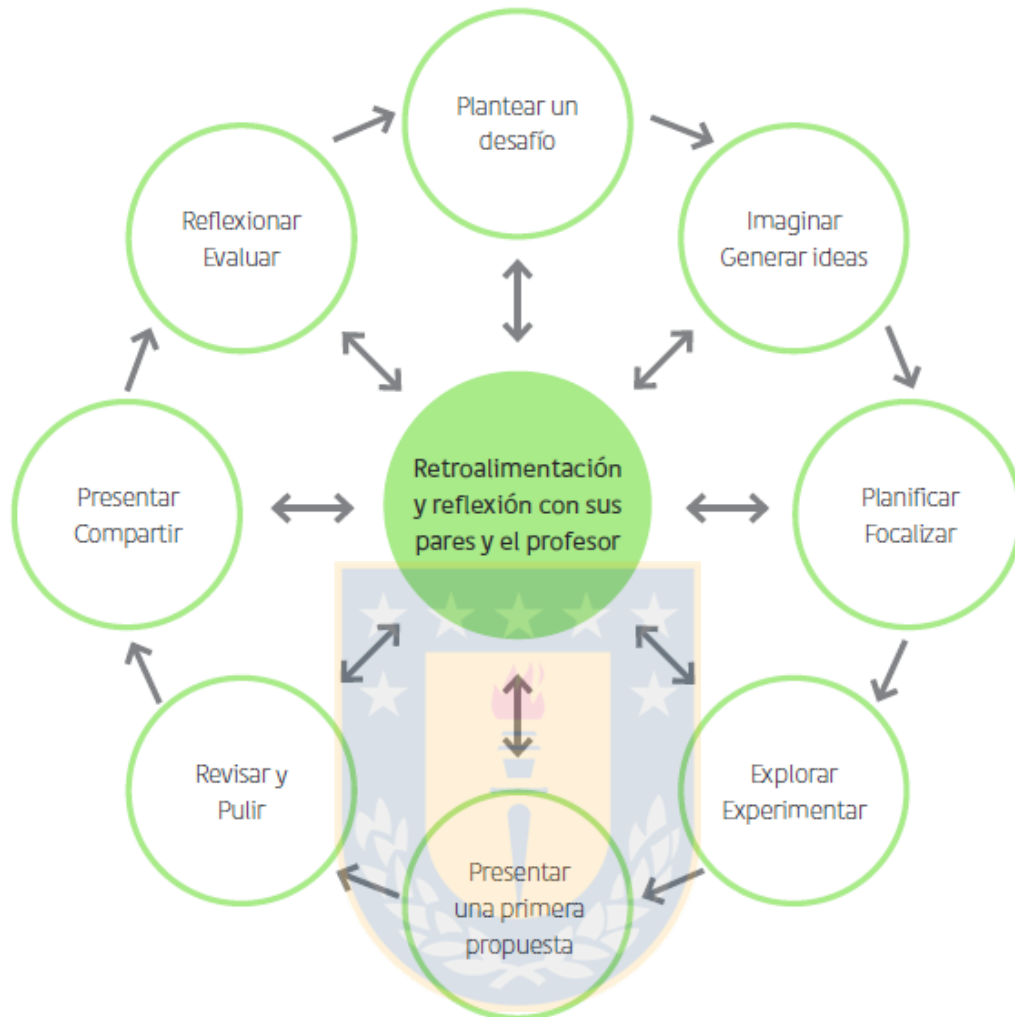
La asignatura de Artes Visuales se organiza en torno a dos ejes comunes a todos los niveles de la enseñanza básica. Estos son: **Expresar y crear visualmente y apreciar y responder frente al arte.**

a) **Expresar y crear visualmente:**

Alude a la capacidad natural que posee cada niño/a de crear, se espera que los estudiantes descubran esta capacidad y en conjunto con sus recuerdos, emociones, imaginación y, por supuesto, con el conocimiento de herramientas y técnicas, sean capaces de desarrollar sus propias creaciones; en un comienzo, de una manera un tanto intuitiva que más tarde vaya progresando hacia un trabajo más intencionado, con un propósito cada vez más claro. Se propone que los docentes trabajen con un modelo flexible en donde exista una retroalimentación de parte del profesor/a y entre pares.

“La creación es un proceso complejo que implica no solo generar ideas, sino también planificar un proceso y concretarlo en un producto, trabajo de arte u objeto de diseño” (Bases Curriculares, pág. 37). En esta línea, las bases curriculares proponen el siguiente esquema como forma de trabajo, el cual se puede abordar con todas sus partes en conjunto como también por separado.

Esquema 3: Proceso creativo



(Bases Curriculares, pág. 37).

b) Eje Apreciar y responder frente al arte:

Se pretende que los estudiantes desarrollen capacidades de descubrir y expresar emociones y opiniones generadas al presenciar una creación artística ajena como al percibir su entorno. Además se espera que se relacionen con materiales y técnicas que les permita apropiarse de un vocabulario que les ayude en este proceso. Este eje se enlaza con el primero, ya que ambos se potencian mutuamente y puesto que a medida que los estudiantes desarrollan y enriquecen su creatividad a través de obras

artísticas propias también van puliendo sus juicios críticos hacia las obras de los demás.

Para cumplir con el aprendizaje de los ejes recién descritos se deben promover y desarrollar las siguientes habilidades y actitudes que se definen y detallan a continuación:

Habilidades

Se entiende por ésta, a las capacidades para realizar tareas y para solucionar problemas con precisión y adaptabilidad. Una habilidad puede desarrollarse en el ámbito intelectual, psicomotriz, afectivo y /o social.

Estas habilidades en la asignatura de Artes Visuales son:

a. Expresión: Su objetivo esencial es que los estudiantes puedan manifestar una situación o circunstancia, plasmando de manera visual y simbólica sus pensamientos, reflejando ideas, su interioridad anímica, propio de su ser.

b. Creación: En cuanto a esta habilidad, los estudiantes deberán, mediante la práctica imaginar, generar ideas, planificar, experimentar y producir para la elaboración de trabajos de arte y objetos de diseño, reflexionando y evaluando sus propias creaciones y las obras de arte.

c. Manejo de materiales, herramientas y procedimientos: El estudiante será capaz de plasmar sus ideas y emociones en trabajos de arte y diseños concretos y concluidos, usando, aplicando, experimentando y combinando materiales, a través de procedimientos para la elaboración de estos trabajos, demostrando la expresividad y la creatividad, dominando las técnicas, ejercitando la destreza en la manipulación de los materiales, permitiéndole expresar sus intereses, motivaciones, necesidades y posibilidades.

d. Análisis crítico: A través de la percepción y el análisis, los estudiantes serán capaces de apreciar las obras de artes, mediante las etapas de: observación, describir y relacionar obras y trabajos de arte, aplicando el lenguaje visual y el de los sentidos. Por otra parte, les corresponderá comparar, analizar e interpretar lo

observado en obras y trabajos de arte, a través de su experiencia y sus conocimientos previos, por los materiales, procedimientos técnicos y el lenguaje visual por último, establecer juicios, explicar y apreciar, lo que incluye expresar una opinión informada.

e. Comunicación: Esta habilidad, privilegiada en las artes visuales, dado que su relevancia artística implica comunicar, exponer y presentar obras y trabajos de arte, propia o como de otros, se presenta de manera transversal en todas las asignaturas de las Bases Curriculares de Educación Básica, por lo tanto los estudiantes potenciarán la expresión, tanto en obras y trabajos de arte.

Actitudes

Las Bases Curriculares promueven una serie de actitudes las cuales constituyen los Objetivos de Aprendizaje Transversales (O.A.) estos deben trabajarse en conjunto con los O.A. y las habilidades para lograr una formación integral de los estudiantes.

Las actitudes que se esperan promover en la asignatura de Artes Visuales son las siguientes:

a. Disfrutar de múltiples expresiones artísticas.

Se espera que los estudiantes demuestren motivación hacia la realización de diversos trabajos artísticos, ya sea referidos a dibujos, pintura, escultura, películas o fotografía, entre otros. Esto a través del conocimiento de técnicas y herramientas que aprenderán mediante transcurrir el año académico.

Además de que en todos los niveles de escolaridad se espera que los estudiantes observen diferentes obras de artes tanto locales como nacionales e internacionales.

b. Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos.

Los estudiantes poseen vivencias personales y, por ende, ideas y también sentimientos. Ellos deben comprender que éstas pueden constituir un valioso recurso para desarrollar sus creaciones artísticas.

c. Valorar y cuidar el patrimonio artístico de su comunidad, región, país y de la humanidad.

Los estudiantes deben conocer y comprender el valor histórico y cultural que posee una obra de arte y, junto con esto, velar por su cuidado y conservación.

d. Demostrar disposición a desarrollar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente.

Se debe procurar entregar a los estudiantes la mayor cantidad de posibilidades para desarrollar su creatividad, a través de “aprender haciendo”, es decir, experimentando y junto con esto se les debe instar a formular opiniones y juicios acerca de sus propios trabajos o de otros, aunque sean diferentes u opuestas a las opiniones de los demás.

e. Demostrar disposición a trabajar en equipo, colaborar con otros y aceptar consejos y críticas.

Se espera que los estudiantes manifiesten entusiasmo hacia el trabajo con otros compañeros, colaborando con el trabajo de ellos, asimismo se espera que demuestren tolerancia al escuchar consejos y opiniones de otros, hacia sus propios trabajos.

f. Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros.

Los estudiantes deberán establecer relaciones interpersonales comprendiendo, mediante la observación, su propio trabajo y el de los demás compañeros, siendo positivos y empáticos en las distintas obras que realizan tanto ellos como sus pares. Esta actitud puede ser demostrada cuando a los

estudiantes se les pida entregar su opinión sobre sus propias obras artísticas y las de sus pares.

g. Respetar el trabajo artístico de otros, valorando la originalidad.

El estudiante deberá realizar sus propias obras de artes, desarrollando su creatividad, expresada en su nivel de comprensión y emocionalidad. De esta manera se manifiesta una particularidad que lo hace ser especial y diferente de los demás, la cual lo enorgullece y la acepta de manera positiva. Esto lo llevará también a reconocer las cualidades que tienen las otras creaciones y obras artísticas que no necesariamente son producto de su propio desarrollo creativo.

Sobre la base de lo expresado respecto del conjunto de actitudes que se esperan promover en Artes Visuales en el Primer Ciclo de la Educación General Básica, aparece desde el Primer año en el Eje: “Apreciar y responder frente al arte” dos O.A. que se vinculan directamente con la apreciación estética.

A continuación, se presenta en la tabla 3, una descripción de los Objetivos de Aprendizaje a trabajar en cada Nivel Escolar:

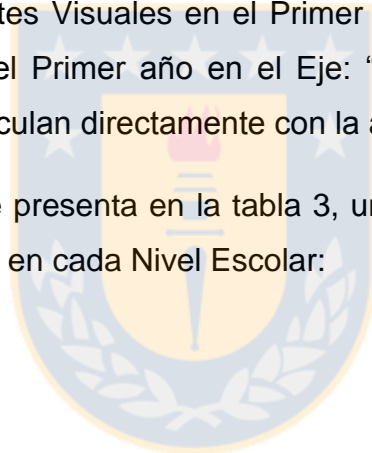


Tabla 3: Objetivos de Aprendizaje a trabajar en cada Nivel Escolar

1° Básico

Eje	Objetivos de Aprendizaje
Expresar y crear visualmente	<p>Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none"> › entorno natural: paisaje, animales y plantas › entorno cultural: vida cotidiana y familiar › entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.
	<p>Experimentar y aplicar elementos del lenguaje visual en sus trabajos de arte:</p> <ul style="list-style-type: none"> › línea (gruesa, delgada, recta, ondulada e irregular) › color (puro, mezclado, fríos y cálidos) › textura (visual y táctil)
	<p>Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte a partir de la experimentación con:</p> <ul style="list-style-type: none"> › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales › herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, esteca, computador, entre otras) › procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital y otros.
Apreciar y responder frente al arte	<p>Observar y comunicar oralmente sus primeras impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios. (Observar anualmente al menos 10 obras de arte local o chileno, 10 latinoamericanas y 10 de arte universal).</p>
	<p>Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.</p>

Interpretación:

Se presentan dos grandes ejes, respecto al primer eje: “Expresar y crear visualmente”, los estudiantes deberán observar su propio entorno, creando sus propias obras de arte, manipulando diferentes elementos como son las líneas, colores y formas, resultando obras plasmadas por ellos concretamente.

En relación al segundo eje de apreciar y responder frente al arte, los estudiantes deberán comparar y apreciar distintas obras de arte, que les permita diferenciar a éstas, desarrollando su propio estilo, reflejando sus gustos y preferencias.



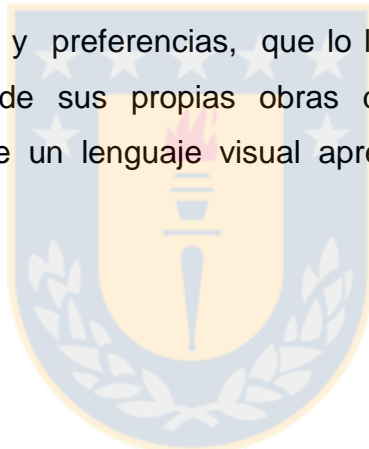
2° Básico

Eje	Objetivos de Aprendizaje
Expresar y crear visualmente	<p>Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none">› entorno natural: figura humana y paisajes chilenos› entorno cultural: personas y patrimonio cultural de Chile› entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.
	<p>Experimentar y aplicar elementos de lenguaje visual (incluidos los del nivel anterior) en sus trabajos de arte:</p> <ul style="list-style-type: none">› línea (vertical, horizontal, diagonal, espiral y quebrada)› color (primarios y secundarios)› formas (geométricas).
	<p>Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte, a partir de la experimentación con:</p> <ul style="list-style-type: none">› materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales› herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, entre otras)› procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital, entre otros.
Apreciar y responder frente al arte	<p>Comunicar y explicar sus impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios. (Observar anualmente al menos 10 obras de arte local o chileno, 10 latinoamericanas y 10 de arte universal).</p>
	<p>Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.</p>

Interpretación:

En cuanto al eje de *Expresar y crear visualmente*. Observan su propio entorno y desde ahí crean sus propias obras de arte utilizando diferentes elementos para realizar sus creaciones artísticas, por medio de líneas, colores y formas experimentan, crean obras con la manipulación de distintos elementos existentes que los llevarán a ir utilizando diferentes formas de aplicar la creación de sus obras.

En cuanto al eje de *Apreciar y responder frente al arte* se espera que los alumnos comparen y aprecien distintas obras de artes de tal manera que puedan ir diferenciando sus gustos y preferencias, que lo llevarán a desarrollar su propio estilo, en la creación de sus propias obras de arte, expresando ideas y sentimientos a través de un lenguaje visual aprendido en la observación de diferentes obras de arte.



3° Básico

Eje	Objetivos de Aprendizaje
Expresar y crear visualmente	<p>Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none"> › entorno natural: animales, plantas y fenómenos naturales › entorno cultural: creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros) › entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo, expresionismo y art nouveau.
	<p>Aplicar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en sus trabajos de arte, con diversos propósitos expresivos y creativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> › color (frío, cálido y expresivo) › textura (en plano y volumen) › forma (real y recreada).
	<p>Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de:</p> <ul style="list-style-type: none"> › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales › herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras) › procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.
Apreciar y responder frente al arte	<p>Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 latinoamericanas y 15 de arte universal).</p>
	<p>Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, usando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.</p>

Interpretación:

Con respecto al eje de *Expresar y crear visualmente*, el programa pretende que los estudiantes desarrollen creaciones artísticas personales, basándose en la observación de elementos del entorno natural, cultural y artístico. También se espera que sean capaces de aplicar elementos técnicos y demostrar manejo de diferentes materiales, herramientas y procedimientos aprendidos en niveles anteriores.

Para el eje *Apreciar y responder frente al arte*, se espera que los estudiantes observen obras de arte, propias y ajenas y expresen las sensaciones que les provocan usando el conocimiento adquirido en cursos anteriores en relación a materiales, técnicas y propósito expresivo.



4° Básico

Eje	Objetivos de Aprendizaje
Expresar y crear visualmente	<p>Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none"> › entorno natural: naturaleza y paisaje americano › entorno cultural: América y sus tradiciones (cultura precolombina, tradiciones y artesanía americana) › entorno artístico: arte precolombino y de movimientos artísticos como muralismo mexicano, naif y surrealismo en Chile, Latinoamérica y en el resto del mundo.
	<p>Aplicar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en sus trabajos de arte, con diversos propósitos expresivos y creativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> › líneas de contorno › color (tono y matiz) › forma (figurativa y no figurativa).
	<p>Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural, cultural y artístico, demostrando manejo de:</p> <ul style="list-style-type: none"> › materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales › herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras) › procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.
Apreciar y responder frente al arte	<p>Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 de arte latinoamericano y 15 de arte universal).</p>
	<p>Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, aplicando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.</p>

Interpretación:

En cuanto al *Eje Expresar y crear visualmente*, se espera que los estudiantes expresen sus emociones e ideas de una manera más intencionada inspirándose en su entorno y culturas vistas en clases (y los niveles escolares anteriores) aplicando el bagaje de elementos de lenguaje visual aprendido y apoyando su creación con el uso de los diferentes materiales ya conocidos por los estudiantes.

En el *Eje Apreciar y responder frente al arte*, se espera que los niños/as desarrollen una mirada más crítica hacia sus obras personales, obras de sus pares, arte latinoamericano y universal, considerando los materiales utilizados, técnicas y claridad en la transmisión de lo que quieren comunicar utilizando vocabulario del lenguaje visual para comunicar sus observaciones.

2. Análisis de la coherencia y progresión de los Objetivos de Aprendizaje en cada Nivel escolar de Primero a Cuarto año Básico:

✓ Expresar y crear visualmente:

En este Eje uno de los factores que se aborda es la adquisición progresiva del lenguaje visual el cual se trabaja a lo largo de todo el primer ciclo incluyendo nuevos conceptos cada año, lenguaje que va ayudando al estudiante a comunicarse de una forma adecuada a la asignatura y así mejorar en sus obras artísticas y poder describir de mejor forma sus propias obras y las de los demás.

Otro objetivo es el adecuado uso de diferentes materiales con los cuales los estudiantes pueden hacer sus obras artísticas, la experticia en el uso de estos materiales se desarrolla a través de la práctica y experimentación durante los

primeros dos niveles escolares en el que se alienta a los estudiantes a que expresen su interior, emociones e ideas. Luego en Tercero y Cuarto año Básico su manipulación debe ir siendo cada vez más prolija y con un propósito expresivo o comunicativo claro y personal, en donde se espera que con la acumulación de información artística tanto de la localidad como nacional y extranjera acumulada a lo largo de los años escolares, les sirva a los estudiantes como fuente de inspiración para sus propias creaciones.

✓ Apreciar y responder frente al arte:

El primer Objetivo de Aprendizaje que se persigue en este Eje es sobre comunicar y expresar lo que sienten y observan sobre diferentes obras de arte.

Durante los primeros años escolares (Primer y Segundo año Básico) describen su apreciación sobre sus propias obras artísticas o las de otros según lo que sienten y sus preferencias personales intentando incorporar el Lenguaje visual que hasta allí han aprendido. En los años siguientes, es decir, Tercer y Cuarto básico se espera que en cada nivel escolar los estudiantes adquieran y utilicen cada vez un mayor vocabulario en cuanto al Lenguaje visual, en el caso de este Eje los alumnos/as deberán incluir este Lenguaje cuando hagan observaciones o apreciaciones de las obras de arte y a la vez estas apreciaciones deben ser cada vez más minuciosas fijándose en las fortalezas y debilidades de cada obra basándose en los elementos aprendidos durante las clases de Artes Visuales como lo son: El uso de materiales, técnicas y claridad en el propósito artístico.

El análisis fue realizado creando sub-agrupaciones dentro de los cursos que componen primer ciclo Básico, esta decisión se basa en que al revisar los Objetivos de Aprendizaje propuestos para cada nivel escolar se puede observar que varían muy poco entre el Primer año y Segundo año Básico luego ocurre lo mismo con Tercer año y Cuarto año Básico.

3. Progresión de las Unidades por Nivel Educativo, respecto al Eje de “Expresar y Crear Visualmente”

En el proceso de enseñanza y aprendizaje, se evidencia una progresión de las competencias que los estudiantes deben ir adquiriendo con el transcurso del tiempo. Estas competencias se basan en las características de los niños(as) dependiendo de la etapa en la cual se encuentre, como también de sus intereses y conocimientos previos, es decir, los programas de estudio en artes visuales en primer ciclo buscan principalmente que los estudiantes puedan adquirir conocimientos, habilidades y actitudes a partir de lo conocido para luego ir agregando de manera sistemática nuevos conceptos que complementan lo ya adquirido. Lo señalado, se concreta a través de actividades que incluyen la experimentación y creación propia de cada niño(a).

En base a lo expuesto, a continuación se describe la progresión que existe en las unidades de aprendizaje de primero a cuarto año básico, en base al eje de “Expresar y crear visualmente”:

Primer año básico

El principal objetivo en primer año básico es introducir a los estudiantes en la asignatura de artes visuales, para que **“comiencen a desarrollar su expresión y creatividad visual por medio de la elaboración de diferentes trabajos de arte, a partir de temas relacionados con su identidad personal, su vida cotidiana, sus emociones y sus ideas personales”** (B.C. pág. 51), es decir las unidades de primero básico buscan utilizar las competencias de los niños(as) como base para edificar y adquirir nuevas competencias a partir de la experimentación y creación, que con el progreso de las unidades se amplía.

Segundo año básico

El eje de expresar y crear visualmente, en segundo básico tiene como propósito que los **“estudiantes expresen creativamente sus intereses e ideas, por medio de la realización de trabajos de arte acerca de la figura humana,**

las personas que los rodean y de otros ámbitos y de paisajes chilenos” (pág. 51). A diferencia de primer año básico, aquí se amplía el ámbito pasando de lo más cotidiano a crear a partir de lo observado en el entorno natural, incorporando nuevos conceptos y habilidades.

Tercer año básico

Las unidades de tercer año básico buscan desarrollar la expresión y creación visual a través de la producción de diferentes trabajos de arte, relacionados en una primera instancia con el entorno natural, los animales, las plantas y los fenómenos naturales, a partir de la utilización de diversos medios de expresión visual como pintura, escultura y técnicas mixtas.

En el transcurso de las unidades, el enfoque se amplía hacia temas relacionados con creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas, tradiciones, otros), para que ya al finalizar el año los estudiantes puedan ***“expresarse creativamente, ya sea de modo individual o colectivo, de acuerdo a sus intereses, ideas y basados en la observación de pinturas y objetos artesanales del entorno artístico”*** (B. C. pág.111).

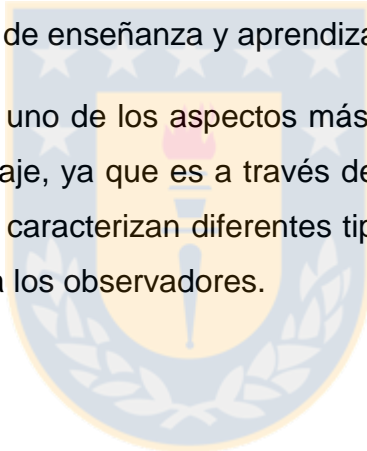
Cuarto año básico

Ya en cuarto año básico, la expresión y creación visual se enfatiza a través de la elaboración de diversos trabajos de arte con el tema del entorno natural y el paisaje americano, utilizando diferentes medios de expresión visual, especialmente pintura, y escultura. Para esto, observan fotografías, videos y obras de arte acerca del entorno natural. Consecutivamente en las unidades varía la temática, viendo el arte centrado en las culturas precolombinas y artesanías americanas para poder crear nuevas expresiones de arte.

Por último, la expresión y creación visual se desarrolla **“elaborando diversos trabajos de arte inspirados en movimientos artísticos como muralismo mexicano, naif y surrealismo en Chile, Latinoamérica y el resto del mundo”** (B. C. pág.107).

En base a lo descrito en este apartado, es posible establecer que el eje de expresión y creación visual, se emancipa sistemáticamente a lo largo de las unidades y niveles de primero a cuarto año básico. Destacando principalmente que se introduce a los estudiantes (primer año básico) desde lo conocido y cotidiano a ámbitos cada vez más desconocidos. Esta situación, se aborda de manera progresiva y en conjunto a la experimentación de materiales, colores y texturas, además de la implementación de diversas técnicas que van enriqueciendo el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La observación es uno de los aspectos más reforzados a lo largo de todas las unidades de aprendizaje, ya que es a través de ésta que los alumnos pueden identificar elementos que caracterizan diferentes tipos de artes y que además son fuente de inspiración para los observadores.



CAPÍTULO 6: PROPUESTA DIDÁCTICA.

Como hemos visto, potenciar la creatividad es un trabajo complejo y transversal en todas las asignaturas, por tanto, todos los docentes del establecimiento deben preocuparse de incluir en sus actividades de clase elementos que potencien y desarrollen esta cualidad, ya que como se demostró en capítulos anteriores, poseer una gran creatividad ayuda a las personas a ampliar sus horizontes al momento de solucionar problemas, ir más allá de lo conocido, creado y real.

En este Capítulo se presentarán unas propuestas destinadas a potenciar el desarrollo de la creatividad con diferentes tipos de actividades para el logro de los aprendizajes.

En primer lugar se organizan a partir de las planificaciones denominadas “*Articulaciones de clases*” en donde se exponen los objetivos de aprendizaje tanto a nivel de conocimientos como de habilidades y actitudes, los principios teóricos que sustentan el trabajo de la Unidad y que en este caso se mostrarán en forma de ejemplo una o dos clases por nivel educativo, los indicadores de logros de cada aprendizaje y finalmente el contenido de significancia cultural.

En segundo lugar se presentan “*Planificaciones de clase*” las que consideran el objetivo de la clase y se describen los tres momentos de la misma que son: inicio, desarrollo y cierre dentro de los cuales se señalan “*Notas para el docente*”. Por último, en este acápite se presentan las guías con un propósito inductor al proceso creativo para los estudiantes “*Guías de reflexión previas a la creación*” y materiales didácticos que se puedan utilizar durante la actividad, además de presentar la articulación de éstas.

Articulación de la clase

CURSO: 1º AÑO BÁSICO

ASIGNATURA: Artes Visuales

Profesor/a

Nivel: NB1

Eje y Habilidades: Expresar y crear visualmente

Unidad N° 1

Nombre de la Unidad: Pensar, imaginar y crear.

Principios teóricos Que orientarán el trabajo de la Unidad	OBJETIVO APRENDIZAJE CONOCIMIENTO	INDICADORES	OBJETIVO APRENDIZAJE HABILIDAD	OBJETIVO APRENDIZAJE ACTITUD	CONTENIDO SIGNIFICANCIA CULTURAL
Teoría del aprendizaje constructivista. (Lev Vigotsky). Aprender Haciendo, (Jhon Dewey). Teoría del aprendizaje significativo	Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del entorno: paisajes, animales y plantas; entorno cultural: vida cotidiana y familiar; entorno artístico; obras de arte local. Chileno,	Desarrollan ideas para sus trabajos de arte, basándose en sus experiencias e imaginación. Identifican características personales y las expresan en trabajos de arte (aspecto físico, rasgos de carácter). > Describen lo que observan en su vida cotidiana y en fotografías de ellos mismos,	Expresar: Trasmitir a otros emociones e ideas por medio de sus propios trabajos, de acuerdo a lo observado en su entorno familiar y social. Creación: Desarrollan dibujos	Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos. Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros.	Apreciar el arte del entorno cercano, conociendo su uso y cuidarlo, considerando el cuidado del parque para el beneficio del bien común.

David Ausubel	latinoamericano y el resto del mundo.	<p>de sus familias, de sus pares y de su entorno.</p> <p>Expresan emociones e ideas en dibujos y pinturas acerca de sí mismos, experiencias familiares y cotidianas (por ejemplo: comidas familiares, paseos, cumpleaños, visitas, entre otros).</p> <p>Crean dibujos y pinturas sobre experiencias de la vida cotidiana (por ejemplo: salidas a la plaza, a comprar, al doctor, vida, escolar, entre otros).</p>	sobre experiencias vividas en su propio entorno Escuela, familia y amigos.		
---------------	---------------------------------------	---	--	--	--

Planificación clase a clase

Actividad 1	
Objetivo de la clase:	Observar esculturas de dinosaurio, crear e imaginar uno propio.
Momentos de la clase	<p>Inicio</p> <p>Los alumnos visitarán el parque Jurásico de la plaza Acevedo ubicado en la ciudad de Concepción. Luego se realizarán preguntas para activar conocimientos previos ¿Han ido al parque Jurásico? ¿Se acuerdan cómo es?</p> <p>A continuación los estudiantes observaran distintos dinosaurios del parque, escuchan a la profesora acerca del cuidado del parque para el uso del bien común, luego, la profesora les pregunta a los estudiantes ¿Cómo se ve el parque? ¿Sucio o limpio?, ¿De qué manera se puede cuidar el parque? ¿Cómo se puede cuidar la limpieza del parque?</p> <p>*Los estudiantes socializarán sus respuestas ante el curso.</p> <p>Nota para el docente:</p> <p><i>*El profesor debe promover las ideas de los niños las cuales se instalarán e interactuaran bajo la conciencia. Se recurre a recuerdos, sentimientos, experiencias y se comienza a gestar una idea. Este postulado se enfoca en la teoría de Jeans Piaget, la cual menciona que la creatividad constituye la forma final del juego simbólico de los niños, cuando este es asimilado en su pensamiento.</i></p>
	<p>Desarrollo</p> <p>Observan y leen la guía, luego observan esculturas de dinosaurio, describen el que más le gusta, luego mencionan la edad que podría tener, el lugar donde podría vivir el dinosaurio, entre otros.</p> <p>A partir de lo visto imaginan un nuevo dinosaurio lo transforman, luego lo dibujan y pintan.</p> <p>La profesora supervisará y retroalimentará a sus estudiantes, en sus puestos, durante todo el transcurso de la clase.</p> <p>Nota para la docente:</p> <p><i>*El docente ayudará a los estudiantes a librarse del miedo a cometer equivocaciones, es preciso que el docente incentive a sus estudiantes a realizar trabajos siendo cada vez más confiados y libres para que así puedan demostrar su creatividad, experimentando, imaginando y pensando divergentemente sin temor a equivocarse. (Bases Curriculares, 2013)</i></p> <p><i>En esta etapa de la clase se podría observar la presencia del aprendizaje constructivista social de Lev Vigotsky, con su teoría de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) la cual se refiere a la distancia del nivel afectivo del alumno, aquello que es capaz de hacer por sí solos y el nivel de desarrollo potencial que menciona la</i></p>

		capacidad del niño de hacer algo con ayuda de un adulto o un compañero más capaz.
	Cierre	<p>Comentan los trabajos realizados, luego mencionan ¿Cómo hicieron la actividad? ¿Qué es lo que más le gustó? Y ¿Qué es lo más le dificultó?</p> <p>Nota para el docente:</p> <p><i>*La profesora debe señalar cuidadosamente los errores de los estudiantes para no dañar o cohibir a los estudiantes en sus expresiones y creaciones.</i></p> <p><i>* En este momento de la clase es necesario considerar los postulados de David Ausubel, sobre aprendizaje significativo, pues la enseñanza se basa en relacionar la información nueva del estudiante con la que ya posee”</i></p>
	Materiales	Arcilla, Témpera, papel de diario, pincel, pegamento, mezclador, vaso plástico, lápiz.



Guía de Reflexión Previa a la Creación

Unidad: "Pensar, imaginar y crear"

Objetivo: Observar esculturas de dinosaurios, imaginar y crear uno propio.

Nombre: _____ **Ubicación:** _____

Curso: _____ **Fecha:** _____

¡Amiguitos! Hoy junto con tu profesora asistirán al parque Jurásico.

¡Ahora Observarás distintos Dinosaurios del parque Jurásico!



Observa las siguientes imágenes



1.- ¿Cuál es el que más te gustó y por qué?

Completa las siguientes oraciones.

La edad que podría tener el dinosaurio que más te gustó _____ si tuviera que cambiarle la edad sería _____ si tuviera que ponerle un nombre sería _____.

Imagina tu dinosaurio y crea uno propio.

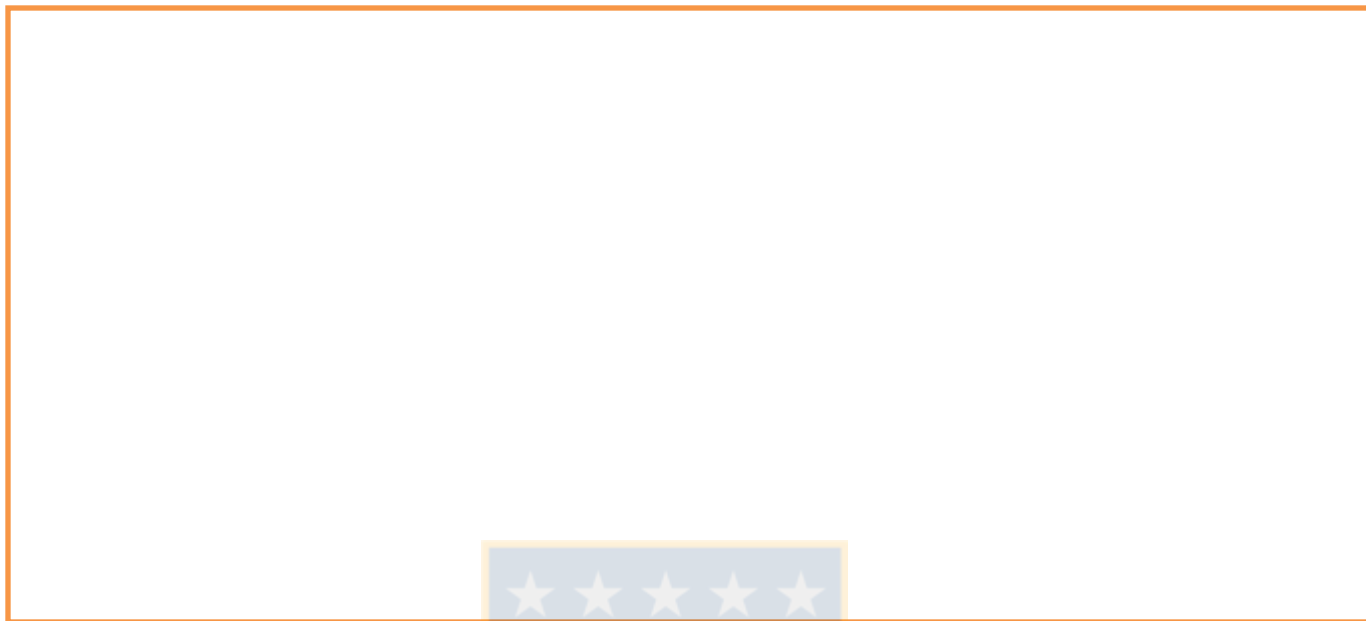


Subraya de color rojo

- 1.- ¿Cómo te imaginarias a tu dinosaurio: ? Recién nacido, pequeño, adulto, joven, anciano.
- 2.- ¿De qué contextura te lo imaginas? Grande o pequeño, robusto o delgado, otra.
- 3.- ¿En qué tipo de paisajes te lo imaginas viviendo: ? Selva, bosque, playa, cordillera u otra.

¿Cuál sería? _____

A partir de lo visto imagina y transforma tu nuevo dinosaurio, Dibújalo y píntalo.



¿Qué es lo que más te gustó del trabajo? Explica ¿Por qué?

¿Cómo se llama tu nueva Creación?

*¡¡Todos hicieron un muy
buen trabajo y son
creativos!!*



Lograste Transformar un nuevo
Dinosaurio (Pinta la carita)

Si 😊

No ☹️

Planificación clase a clase

Actividad 2	
Objetivo de la clase:	Construir un dinosaurio utilizando arcilla y t�mpera.
Momentos de la clase	<p style="text-align: center;">Inicio</p> <p>Activaci�n de conocimientos previos a trav�s de preguntas �Qu� palabras est�n asociadas con Dinosaurio? huevo, peligroso, grande, reptil. �Creen que los dinosaurios son peligrosos? �Qu� com�an los dinosaurios? �En qu� �poca creen que existieron? , Realiza preguntas de acuerdo a lo realizado la clase anterior �C�mo se imaginaron su propio dinosaurio?</p> <p>La profesora les menciona a los estudiantes la actividad a realizar, los estudiantes escuchan las instrucciones en la cual tendr�n que crear un dinosaurio utilizando arcilla y t�mpera.</p> <p>Nota para el docente:</p> <p><i>La profesora debe despertar el inter�s del estudiante, a trav�s de la curiosidad, por ejemplo, activar conocimientos por medio de la imaginaci�n del alumno. La profesora debe promover el respeto dentro del aula y la creaci�n de un ambiente de confianza entre los estudiantes que les permite expresarse: en un clima de respeto, seguridad y confianza. Los objetivos de aprendizaje: Este punto se basa en la teor�a de David Ausubel, que se enfoca en lograr que los estudiantes realicen dise�os por medio de bosquejos, previamente a modelar creaciones en volumen, tales como esculturas, juguetes, fotograf�as, artesan�as, pel�culas inspir�ndose en objetos de su vida cotidiana, as� los estudiantes podr�n partir desde lo conocido para luego expresar sus propias ideas.</i></p>
	<p style="text-align: center;">Desarrollo</p> <p>Observan un molde de un dinosaurio realizado por la profesora con arcilla y pintado con t�mpera.</p> <p>Los estudiantes sacan sus materiales, organizando su puesto de trabajo.</p> <p>Crean un dinosaurio utilizando arcilla, empezando por la cabeza, el cuerpo y luego las patas, y finalmente los detalles como ojos, boca, nariz, etc.</p> <p>Una vez formado este dinosaurio, lo pintan utilizando tempera de colores, y mezclando los mismos para formar nuevos colores.</p> <p>Nota para el docente:</p> <p><i>*El docente debe crear y mantener un ambiente distendido que incite a los estudiantes a sentirse c�modos y capaces de desarrollar el trabajo, es necesario destacar las ideas creativas que demuestren los estudiantes para que as� los dem�s tambi�n se sientan motivados a crea, para ello debe guiar el proceso en el dise�o de la creaci�n.</i></p> <p><i>*Esta teor�a est� basada por el Aprender Haciendo, metodolog�a desarrollada por Jhon Dewey en la cual menciona que los ni�os a trav�s de sus experiencias personales, pueden desarrollar su creatividad y manifestarla en la pr�ctica por medio del arte.</i></p>

	<p>Cierre</p>	<p>Se realiza proceso de Metacognición ¿Cómo realizaron su dinosaurio? ¿Qué es lo que más les costó? ¿Por qué eligieron ese dinosaurio? ¿Qué es lo que más le llamó la atención?</p> <p>Nota para el docente:</p> <p><i>La profesora debe conocer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, para reflexionar en su actuar pedagógico, es importante que el profesor cree un clima para que los estudiantes se sientan confiados y seguros de presentar sus trabajos en público sin temor a sufrir críticas.</i></p>
	<p>Materiales</p>	<p>Arcilla, Témpera, papel de diario, pincel, pegamento, mezclador, vaso plástico, lápiz.</p>

Imagen N°1 observada durante el inicio de la clase.



<p style="text-align: center;"><u>Paso 1</u></p> 	<p style="text-align: center;"><u>Paso 2</u></p> 
<p style="text-align: center;"><u>Paso 3</u></p> 	<p style="text-align: center;"><u>Paso 4</u></p> 
<p style="text-align: center;"><u>Paso 5</u></p> 	<p style="text-align: center;"><u>Paso 6</u></p> 
<p style="text-align: center;"><u>Paso 7</u></p> 	<p style="text-align: center;"><u>Paso 8</u></p> 

Lista de Cotejo

RÚBRICA ANALÍTICA DE DESEMPEÑO

Nombre:.....

Curso: Fecha:Puntaje Total: puntos

Situación Evaluativa: Crear y modelar un dinosaurio propio utilizando arcilla y t mpera.

	Aspectos a evaluar	Excelente (5 pts)	Muy Bueno (3 pts)	Bueno (3puntos)	Regular (2 punto)	Deficiente (1 punto)
CONOCIMIENTOS	Define �Qu� es un dinosaurio?					
	Nombra las caracter�sticas de su propio Dinosaurio					
	Nombra las partes de su dinosaurio					
	Relaciona ideas para el dise�o de su dinosaurio					
HABILIDADES	Dise�a su propio dinosaurio, utilizando arcilla					
	Moldea su dinosaurio d�ndole forma.					
	Pinta su dinosaurio utilizando diferentes colores					
ACTITUDES	Demuestra disposici�n a expresar art�sticamente las propias ideas					
	Respeto el trabajo riguroso esfuerzo propio y de otros					
	Termina en el tiempo asignado.					
	Cumple con sus materiales					
	Puntaje Total					
	Nota Final					

Comentarios:

Articulación de la clase

CURSO: 2º AÑO BÁSICO

Asignatura: Artes Visuales

Profesor/a:

Nivel: NB1

Número de la Unidad: Unidad N° 1

Nombre de la Actividad: “Jugar y pensar para poder crear”

Principios teóricos Que orientarán el trabajo de la Unidad	<u>OBJETIVO APRENDIZAJE CONOCIMIENTO</u>	INDICADORES DE LOGROS	<u>OBJETIVO APRENDIZAJE HABILIDAD</u>	<u>OBJETIVO APRENDIZAJE ACTITUD</u>	CONTENIDO SIGNIFICANCIA CULTURAL
Aprendizaje Constructivista (Lev Vigotsky) Aprendizaje Significativo (David Ausubel)	.-Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del: › entorno natural: figura humana y paisajes chilenos › entorno cultural: personas y patrimonio cultural de Chile › entorno artístico: obras de	.-Desarrollan ideas para sus trabajos personales basados en la observación de imágenes, obras de arte, experiencias personales e imaginación. ›Identifican características personales y aspectos de su propia identidad y las expresan en pinturas y esculturas. › Describen observaciones	Creación: Incluyen el imaginar, generar ideas, planificar, experimentar y producir para la elaboración de trabajos de arte y objetos de diseño, para posteriormente reflexionar y evaluar sus propias creaciones y las obras de arte.	b. Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos d. Demostrar disposición a desarrollar su creatividad,	*Desarrollar la creatividad y expresar sus ideas le permite a los estudiantes desenvolverse de mejor forma en la sociedad, al tener una mente más abierta y flexible, creadora de ideas e innovación,

	<p>arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo (O.A. 1)</p>	<p>de imágenes y de obras de arte con temas patrimoniales, y de figura humana.</p> <ul style="list-style-type: none"> › Seleccionan entre materiales dados por el profesor para desarrollar sus trabajos de arte. › Expresan emociones e ideas en pinturas y collages con el tema del retrato (persona, familiar y colectivo). › Crean pinturas, esculturas y collages con el tema de: - retrato y autorretrato - patrimonio cultural de Chile. (O.A.1) 	<p>Expresar: Trasmitir a otros las ideas y emociones por medio de obras y trabajos de arte. Ya sea que provengan del interior como por la observación.</p>	<p>experimentando, imaginando y pensando divergentemente.</p>	<p>a la hora de resolver un problema o dificultad.</p>
--	--	--	--	---	--

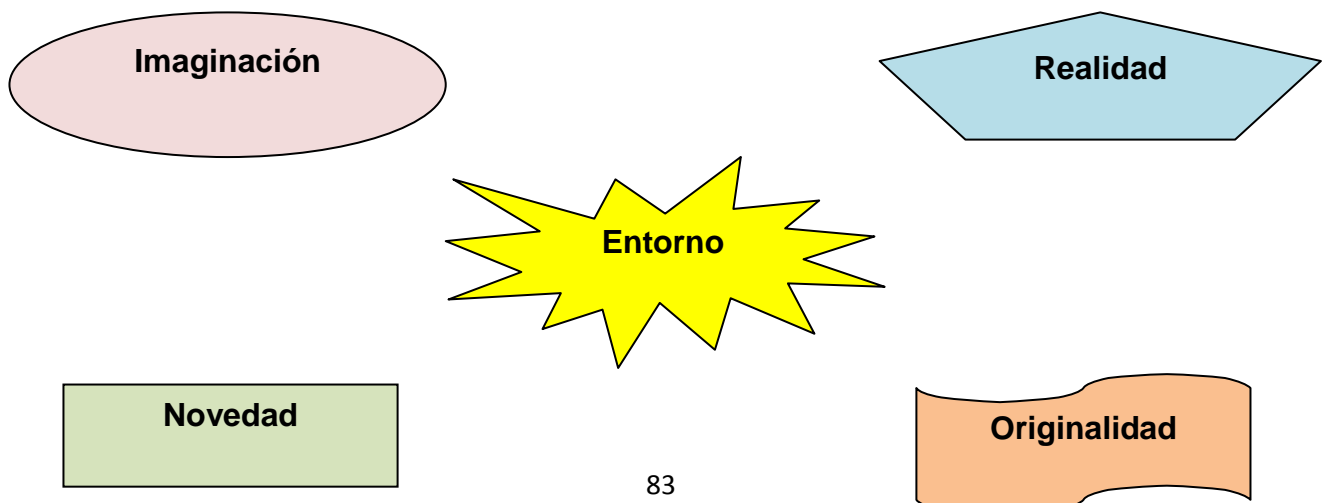
Planificación clase a clase

Actividad 1	
Objetivo de la clase:	Imaginar y crear un ambiente en donde se relacionen dos imágenes.
Momentos de la clase	<p>Inicio</p> <p>Comienza la clase con la lectura del Objetivo de Aprendizaje. Se activan conocimientos previos a través de la imagen n°1 proyectada en el pizarrón, en donde hay escritas varias palabras de las cuales algunas tienen que ver con el concepto de creatividad y otras no. La docente le pregunta a los estudiantes: ¿Sabes lo que es la creatividad? ¿Qué creen que podría ser? ¿Cuál de los conceptos que aquí aparecen tienen que ver con creatividad? Los estudiantes responden y comentan estas interrogantes, actividad que es guiada por la docente.</p> <p>Nota para el docente:</p> <p><i>*Al momento de escuchar las ideas previas y conocimientos de los estudiantes la docente debe tener cuidado al señalar posibles errores, para no cohibir al estudiante y que luego tenga miedo de participar durante la clase.</i></p> <p><i>*La actividad de aflorar los conocimientos previos durante el inicio de la clase se basa en la Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel, en donde recomienda realizar esta actividad para que los estudiantes puedan enlazar sus conocimientos previos con los nuevos conocimientos.</i></p> <p><i>*El inicio como primera instancia, se utilizará como una etapa de preparación en donde se espera inducir a los estudiantes en la actividad y llamar su atención.</i></p>
	<p>Desarrollo</p> <p>Una vez que todos llegan a un consenso y aclaran la noción de creatividad, los estudiantes se reúnen en grupos de cuatro integrantes.</p> <p>La docente entrega a cada grupo de niños: Una guía de reflexión previa a la creación, hojas de block, lápices de colores, crayones, pegamento, tijeras y diferentes imágenes impresas de personas y animales.</p> <p>Cada estudiante debe elegir dos imágenes y crear dos dibujos originales en donde ambas imágenes se relacionen. Para ello, primero responden una Guía de reflexión previa a la creación, una vez completada es socializada por los estudiantes, proceso que es guiado por la docente.</p> <p>Luego comienzan la actividad pegando en la hoja de block las imágenes y con los materiales que ellos quieran desarrollan la actividad. Mientras los estudiantes trabajan la docente pasa por los puestos monitoreando la actividad y respondiendo dudas por parte de los estudiantes.</p> <p>Nota para el docente:</p> <p><i>*Se entrega una Guía de reflexión previa a la creación para ayudar a que las ideas de los estudiantes fluyan y aparezcan posibilidades reales a ejecutar.</i></p> <p><i>*Es importante que en este punto el docente deje claro que no hay límites en cuanto a lo que ellos quieran crear.</i></p> <p><i>Durante el proceso de creación la docente debe preocuparse de mantener un ambiente adecuado para la actividad, es decir:</i></p> <p><i>*Ayudar a los estudiantes a que no tengan miedo a equivocarse o cometer errores en el</i></p>

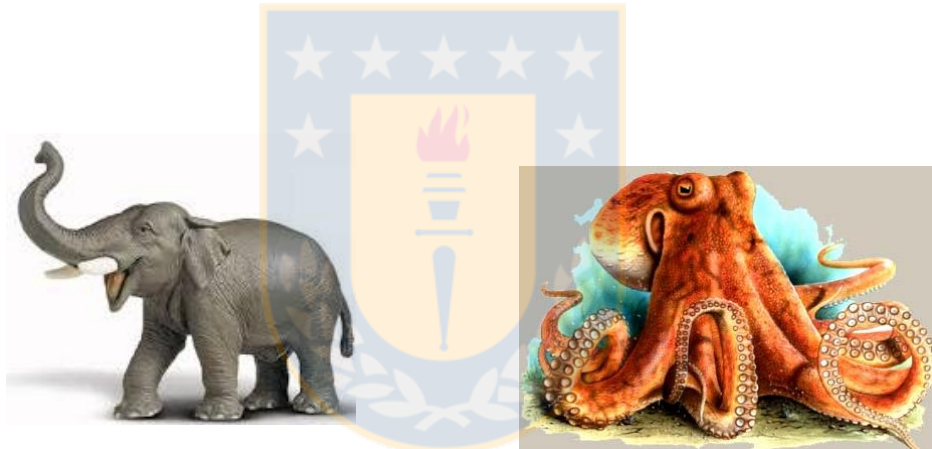
	<p>trabajo, sino que lo vean como una posibilidad más para aprender.</p> <p><i>*Valorar las ideas creativas de los estudiantes, resaltando su trabajo para que el alumno se sienta impulsado a seguir trabajando de esa forma y para que sus compañeros se guíen y se motiven a realizar la actividad.</i></p> <p><i>*En esta etapa de la clase se podría observar la presencia del aprendizaje constructivista social de Lev Vigotsky, en donde la docente es un guía durante el proceso de aprendizaje, pero es el estudiante quien se hace cargo de su propio aprendizaje.</i></p>
Cierre	<p>Los estudiantes comparten en la clase sus creaciones artísticas y responden a preguntas como: ¿Por qué elegiste esas imágenes? ¿Te gusto la actividad? ¿Cómo llegaste a esos resultados? ¿Te gusto cómo quedo tu trabajo?</p> <p>Todos los trabajos son pegados en las paredes de la sala.</p> <p>Nota para el docente:</p> <p><i>*Es importante que al momento en que los estudiantes muestren y expliquen sus trabajos la docente rescate y destaque los aspectos logrados por los estudiantes, todas aquellas muestras de creatividad que se expongan. Con esto los estudiantes se van a sentir validados por la docente.</i></p> <p><i>*A través de la presentación de sus trabajos y al responder las interrogantes los estudiantes pensaran y reflexionarán sobre sus creaciones haciendo así una meta-cognición al final de la clase. Entendiéndose el proceso de meta-cognición como:</i></p> <p><i>“las estrategias que nos permiten aprender algo, procesar ideas, conocer e identificar el estilo de aprendizaje con el cual nos permitimos aprender algo” Díaz Berdiales.</i></p>
Materiales	<p>Imagen n°1, guía de reflexión previa a la creación, imágenes de personas y animales, hojas de block, lápices de colores, crayones.</p>

Imagen n°1

¿Cuál de estas palabras tienen que ver con creatividad?



Recortes a elegir de personas o animales



Guía de Reflexión Previa a la Creación

Unidad: "Jugar y pensar para poder crear"

Objetivo: Imaginar y crear un ambiente en donde se relacionen dos imágenes.

Nombre: _____

Curso: _____ **Fecha:** _____



*¡Hola amiguitos! antes de
comenzar con la actividad,
responde esta pregunta.*

¿Qué es creatividad?



Preguntas que debes responder para llevar a cabo la actividad.

1) ¿Cuáles imágenes elegirás? Encierra en un círculo.



2) ¿Cuál es el ambiente que más te gusta? Enciérralo en un círculo o dibuja el ambiente que tú quieras.

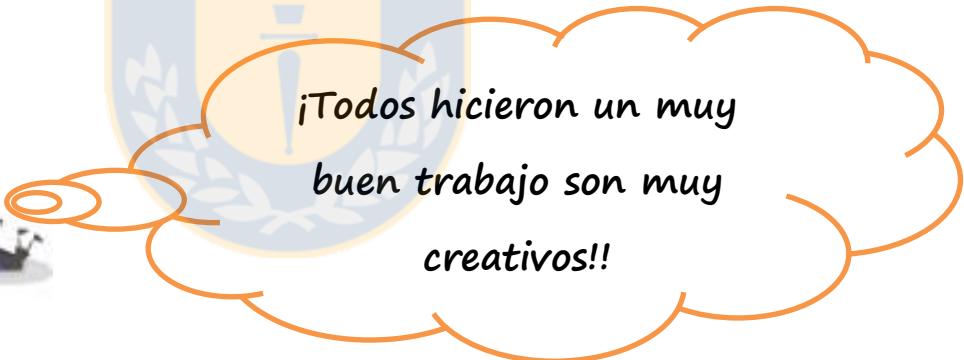
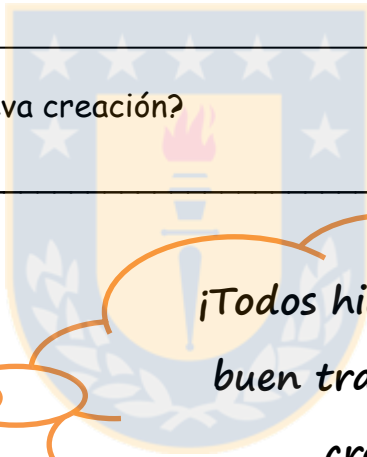


3) ¿Cuál ambiente elegirás para tu creación y por qué?

4) ¿Cómo se relacionarán las imágenes con el entorno?

5) ¿Cómo se relacionarán las imágenes entre sí?

6) ¿Cómo se llama tú nueva creación?



Lograste imaginar un ambiente en donde se relacionaron las dos imágenes. (Pinta la carita)

Si 

No 

RÚBRICA GLOBAL DE DESEMPEÑO

Nombre:

Curso: Fecha: Puntaje Total: puntos

Situación Evaluativa: Preparación y creación de un ambiente en donde interactúen dos imágenes.

Nivel de Desempeño	Descripción
Excelente: 3 puntos	Cumple en su totalidad con el aspecto a evaluar mostrando un buen desempeño acorde a su edad y a lo que se espera de su participación
Bueno: 2 puntos	Si bien cumple con el aspecto a evaluar, falta mayor dedicación y esfuerzo para realizar un excelente trabajo.
Deficiente: 1 punto	No cumple con el aspecto a evaluar, su trabajo es deficiente y no cumple con lo establecido en clase.

	Aspectos a evaluar	Nivel de Desempeño
CONOCIMIENTOS	Tiene una idea clara sobre el concepto de creatividad.	
	Utiliza la información facilitada sobre el entorno natural (imágenes del entorno natural).	
HABILIDADES	Expresa sus ideas y sentimientos claramente demostrándolo en las actividades realizadas.	
	Demuestra originalidad a la hora de desarrollar las actividades.	
	Maneja adecuadamente los materiales que se le entregan para realizar la actividad práctica de la clase.	
ACTITUDES	Muestran interés y entusiasmo por el trabajo que deben realizar, por lo que tienen una participación activa y positiva dentro del grupo.	
	Demuestra su compromiso y disposición para desarrollar su	

	creatividad, imaginando y experimentando.	
	Demuestra disposición y esfuerzo por expresar sus propias ideas o sentimientos, mostrado originalidad.	
PUNTAJE OBTENIDO		
CALIFICACIÓN		

Comentarios:

.....



Articulación de la clase.

CURSO: 3º AÑO BÁSICO

Asignatura: Artes Visuales

Profesor/a:

Nivel: NB2

Número de la Unidad: Unidad N°1

Nombre de la Actividad: “Imaginación sin Límites”.

Principios teóricos Que orientarán el trabajo de la Unidad	<u>OBJETIVO APRENDIZAJE CONOCIMIENTO</u>	INDICADORES DE LOGROS	<u>OBJETIVO APRENDIZAJE HABILIDAD</u>	<u>OBJETIVO APRENDIZAJE ACTITUD</u>	CONTENIDO SIGNIFICANCIA CULTURAL
Aprendizaje Constructivista (Lev Vigotsky)	-Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del: › entorno natural: animales, plantas y fenómenos Naturales.› entorno cultural: creencias de distintas culturas (mitos, seres imaginarios, dioses, fiestas,	(OA1): ›Describen observaciones de animales, plantas, flores, árboles, insectos, paisajes del entorno natural y fenómenos naturales. ›Elaboran bocetos para desarrollar ideas para sus trabajos de arte, basados en su imaginación y la	Creación: Incluyen el imaginar, generar ideas, planificar, experimentar y producir para la elaboración de trabajos de arte y objetos de diseño, para posteriormente reflexionar y evaluar sus propias creaciones y las obras de arte.	b. Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos. f. Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros.	Los estudiantes deberán expresar sus ideas a través de la creación, instancia que permitirá interactuar con su entorno, teniendo una mirada más global, innovadora, permitiendo formular ideas y a su vez resolver problemáticas.

	<p>tradiciones, otros)</p> <p>› entorno artístico: arte de la Antigüedad y movimientos artísticos como fauvismo, expresionismo y art nouveau. (OA1)</p>	<p>observación de animales, plantas y fenómenos naturales.</p> <p>› Seleccionan materiales para la creación de sus trabajos de arte en relación con el propósito expresivo.</p> <p>› Registran observaciones directas de animales, plantas y de la naturaleza por medio del dibujo o la fotografía.</p> <p>› Realizan trabajos de arte creativos</p>			
--	---	--	--	--	--

Planificación clase a clase

Actividad 1	
Objetivo de la clase:	Crear un animal imaginario con plasticina.
Momentos de la clase	<p>Inicio</p> <p>Se presenta el objetivo de la clase: “Crear un animal imaginario con plasticina” y se socializa a partir de la siguiente pregunta: ¿Qué entienden por crear? Se establece que para crear algo nuevo, independiente lo que sea, se debe seguir algunos pasos como; planificar, diseñar, modificar, transformar y ejecutar. Se analiza en conjunto cada uno de los conceptos.</p> <p>Luego se activan los conocimientos previos a través de la observación de un video o álbum de fotos realizado por la docente, donde se evidencia algunos animales (domésticos y no domésticos originales) que se pueden encontrar habitualmente en su entorno.</p> <p>Se comenta lo observado y se socializa con las experiencias de los estudiantes: ¿Cuál de estos animales puedes observar habitualmente? ¿Cuál es o son tus animales favoritos? ¿Por qué? ¿Qué características te gustan de ellos? ¿Que los diferencia de los demás?</p> <p>Notas para el docente: <i>Al momento de escuchar las ideas y conocimientos previos de los estudiantes, la docente debe tener cuidado al señalar posibles errores, para no cohibir al estudiante ya que luego podría tener miedo a expresar sus ideas durante la clase.</i> <i>Es importante que el material utilizado (video y/o álbum fotográfico) sea llamativo y definido, con el propósito de que los estudiantes puedan observar al detalle cada una de las imágenes y así se centren en las características particulares de cada animal.</i></p>
	<p>Desarrollo</p> <p>A continuación se invita a los estudiantes a nombrar algunos animales que ellos puedan observar habitualmente, como por ejemplo su mascota. Se incita a que se concentren para recordar las características generales y específicas (apariencia física, formas, colores y dimensión afectiva) de alguno de los animales. Lo registran en sus cuadernos.</p> <p>Foto 1 Lista de características</p> <p>Luego, realizan el diseño de un animal (imaginario), creado a partir de las características que los estudiantes elijan de aquellos animales que llaman su atención, para su respectivo modelamiento en plasticina. Se enfatiza en los pasos que deben seguir los niños(as) para la ejecución (definir características, diseño y modelado).</p> <p>Los estudiantes trabajan en el diseño (dibujo) de su animal.</p> <p>Foto 2 Diseño previo</p> <p>El docente presenta a los alumnos una creación propia (animal imaginario) modelado en plasticina, con el propósito de explicar el procedimiento desde el diseño a la ejecución y que herramientas utilizó. Se comenta.</p> <p>Foto 3 Creación propia</p> <p>A continuación, se hace entrega de los materiales necesarios para la ejecución del animal (plasticina, palitos de brocheta, cartón, entre otros).</p>

		<p>Foto 4 Materiales Los estudiantes comienzan a trabajar en el modelado de la plastilina sobre el cartón, de tal manera de moldear la figura y que los palos de brocheta sean quienes den la firmeza y estructura.</p> <p>Foto 5 Una vez que el animal imaginario tenga forma, se pide a los estudiantes que vayan comparando su diseño previo con lo que ya tienen. Se enfatiza en que los estudiantes observen y fijen su atención en los detalles, con el objetivo de que la creación con plastilina sea como ellos lo imaginaron.</p> <p>Foto 6 Comparación Para finalizar se realizar los rasgos y detalles con la punta de un palo de brocheta y se monta sobre el cartón.</p> <p>Foto 7 Finalizado</p> <p>Notas para el docente: <i>*Se entrega una Guía de reflexión previa a la creación para ayudar a que las ideas de los estudiantes fluyan y aparezcan posibilidades reales a ejecutar.</i> <i>*Es importante que en este punto el docente deje claro que no hay límites en cuanto a lo que ellos quieran crear.</i> <i>Durante el proceso de creación la docente debe preocuparse de mantener un ambiente adecuado para la actividad, es decir:</i> <i>*Ayudar a los estudiantes a que no tengan miedo a equivocarse o cometer errores en el trabajo, si no que lo vean como una posibilidad más para aprender.</i> <i>*Valorar las ideas creativas de los estudiantes, resaltando su trabajo para que el alumno se sienta impulsado a seguir trabajando de esa forma y para que sus compañeros se guíen y se motiven a realizar la actividad</i> <i>* Para Vygotsky, considera que en cualquier punto del desarrollo hay problemas que el niño está a punto de resolver, y para lograrlo, sólo necesita cierta estructura, claves, ayuda con los detalles o pasos, para seguir esforzándose.</i></p>
	<p>Cierre</p>	<p>Los estudiantes finalizan sus creaciones para luego realizar una presentación de su animal imaginario y describiendo sus principales características. Se exponen las creaciones en un plinkton o vitrina dentro de la sala de clases, donde puedan ser observados por otros estudiantes.</p> <p>Notas para el docente: <i>Es importante que el docente promueva un ambiente grato para realizar las presentaciones, además de siempre resaltar el buen trabajo realizado por todos los estudiantes, independientemente de los resultados, con el objetivo de incrementar su autoconfianza.</i></p>

		<i>Además el docente validará las creaciones de sus estudiantes durante las clases a través de refuerzos positivos y a su vez felicitándolos por dichos diseños.</i>
	Materiales	Proyector Data, plasticina, palos de brocheta, cartón, tijeras, lápiz, goma, plinkton o soporte tridimensional.



GUÍA DE REFLEXIÓN PREVIA A LA CREACIÓN

Unidad: "Imaginación sin límites"

Objetivo: Crear un animal imaginario con plasticina.

Nombre: _____

Curso: _____ Fecha: _____



Hola soy Pepito y te pido que observes las siguientes imágenes y encierra en un círculo la de tu preferencia.

1



2



3



4



5



6





En base a las imágenes
contesta las siguientes
preguntas.

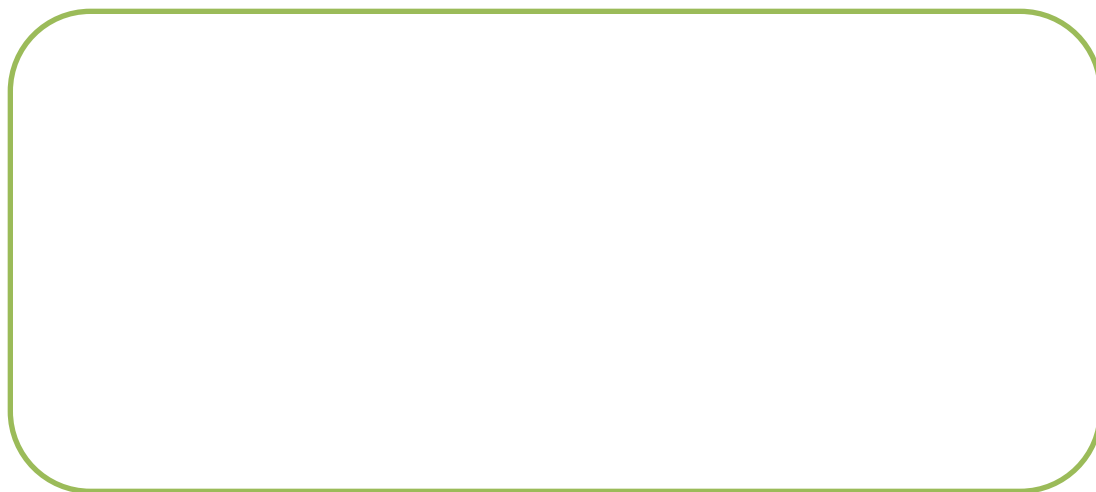
a.-¿Cuál de estas reproducciones de animales puedes observar habitualmente?

b.-¿Cuál es o son tus animales favoritos? ¿Por qué?

c.-¿Qué características te gustan de ellos?

d.-¿Que los diferencia de los demás?

2.-Elige un animal de tu agrado y recrea sus características físicas, generando una nueva especie



Anota sus características

¿Qué nombre le pondrías a tu nueva creación?

¡Todos hicieron un muy buen trabajo son muy creativos!







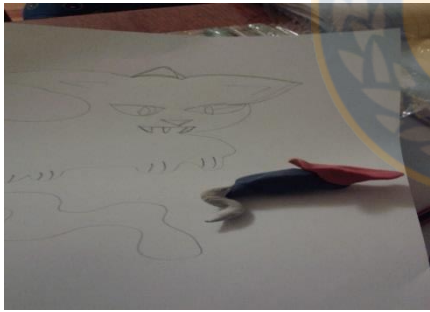


Lograste imaginar un ambiente en donde se relacionaron las dos imágenes. (Pinta la carita)

Si



No



FOTO 1	FOTO 2
	
FOTO 3	FOTO 4
	
FOTO 5	FOTO 6
	
FOTO 7	
	

Lista de Cotejo

RÚBRICA ANALÍTICA DE DESEMPEÑO

Nombre:.....

Curso: Fecha:Puntaje Total: puntos

Situación Evaluativa: Creación de un animal imaginario en plasticina

	Aspectos a evaluar	E (5)	MB (4)	B (3)	R (2)	D (1)
CONOCIMIENTOS	Menciona qué es su creación.					
	Nombra las características propias de su creación					
	Nombra las partes de su creación					
	Relaciona ideas para el diseño de su creación					
HABILIDADES	Diseña su propio animal imaginario dentro de su propio modelo establecido utilizando la plasticina					
	Moldea su animal imaginario dándole forma.					
	Utiliza en el modelado diferentes colores de la plasticina					
ACTITUDES	Demuestra disposición a expresar artísticamente las propias ideas					
	Utiliza el tiempo entregado, lo aprovecha					
	Respeto el trabajo riguroso, presentando un trabajo limpio y ordenado					
	Cumple con sus materiales					
	Puntaje Total					

5= Excelente 4= Muy Bueno 3= Bueno 2= Regular 1= Deficiente

Comentarios: _____

Articulación de la clase

CURSO: 4º AÑO BÁSICO

Asignatura: Artes Visuales

Profesor/a:

Nivel: NB1

Nombre de la Actividad: “Pensando voy creando”

Principios teóricos Que orientarán el trabajo de la Unidad	OBJETIVO APRENDIZAJE <u>CONOCIMIENTO</u>	INDICADORES	OBJETIVO APRENDIZAJE <u>HABILIDAD</u>	OBJETIVO APRENDIZAJE <u>ACTITUD</u>	CONTENIDO SIGNIFICANCIA CULTURAL
<p>Postulados de David Ausubel, sobre aprendizaje significativo.</p> <p>Aprendizaje constructivista social de Lev Vigotsky, con su teoría de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP).</p> <p>Guilford sostiene que: “La</p>	<p>Crear trabajos de arte con un propósito expresivo personal y basados en la observación del:</p> <ul style="list-style-type: none"> › entorno natural: naturaleza y paisaje americano › entorno cultural: América y sus tradiciones (cultura precolombina, tradiciones y 	<ul style="list-style-type: none"> › Describen y participan en discusiones acerca de imágenes y obras de arte naif, surrealistas y muralismo mexicano. › Desarrollan ideas por medio de bocetos para elaborar trabajos de arte de dibujo, pintura y escultura, basados en el arte naif, surrealistas y muralismo mexicano. › Seleccionan adecuadamente materiales para la creación personal en relación con el propósito expresivo. 	<ul style="list-style-type: none"> › Observar y describir obras de arte rupestre, precolombino y artesanía americana, usando elementos del lenguaje visual. › Comunicar lo que sienten y piensan acerca de obras de arte rupestre, precolombino y artesanía americana. › Crear trabajos de arte basados en la observación de obras y 	<ul style="list-style-type: none"> › Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos. › Respetar y valorar el trabajo riguroso y el esfuerzo propio y de otros. 	<p>Los estudiantes desde el principio de sus vidas han estado vinculados, en alguna medida, al arte. El tratamiento de estos contenidos pretende entregarle las pautas al estudiante para descubrir la existencia de un arte que, sin duda, han utilizado</p>

<p>creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”.</p>	<p>artesanía americana) › entorno artístico: arte precolombino y de movimientos artísticos como muralismo mexicano, naif y surrealismo en Chile, Latinoamérica y en el resto del mundo (OA 1)</p>	<p>› Crean trabajos de arte basados en la selección de obras de arte de los movimientos naif, surrealismo y muralismo mexicano como referentes para la creación personal. › Crean trabajos de arte basados en temas contingentes o de interés personal. › Crean dibujos, pinturas y murales, usando diferentes materiales, herramientas y procedimientos..</p>	<p>objetos de arte rupestre, precolombino y de artesanía americana. › Aplicar elementos del lenguaje visual en sus trabajos de arte y artesanía. › Demostrar manejo de materiales, herramientas y procedimientos de las artes visuales en sus pinturas y objetos de artesanía.</p>		<p>muchas veces sin conocer aspectos más formales como su nombre. Este tipo y arte es el Arte Naif, el cual se caracteriza por ser una expresión artística posible de realizar por cualquier aficionado.</p>
--	--	--	--	--	--

Planificación clase a clase

Actividad 1	
Objetivo de la clase:	› Crear pinturas basadas en la expresión de emociones, experiencias e ideas acerca del entorno artístico inspirados en el Arte Naif.
Momentos de la clase	<p>Inicio</p> <p>Un estudiante lee el objetivo de la clase presente en la guía: Crear pinturas basadas en la expresión de emociones, experiencias e ideas acerca del entorno artístico, inspirados en el Arte Naif.</p> <p>Desarrollan guía de reflexión previa a la creación. En el inicio realizan actividades desde la n°1 hasta la n°6:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Responde: ¿Te gusta dibujar y pintar, si, no, por qué? 2. Observa las siguientes imágenes (observan set de imágenes de Arte Naif, presentes en sus guías de reflexión). 3. ¿Qué características presentan las imágenes que observaste? 4. ¿Cuál te gustó más? ¿Por qué? 5. ¿Qué temas representan? 6. ¿Han escuchado hablar sobre el Arte Naif? ¿De qué crees que se trata? <p>*Socializan sus respuestas ante el curso.</p> <p>Nota para el docente:</p> <p><i>*Al momento de escuchar las ideas y conocimientos previos de los estudiantes, la docente debe tener cuidado al señalar posibles errores, para no cohibir al estudiante ya que luego podría tener miedo a expresar sus ideas durante la clase.</i></p> <p><i>En este momento de la clase es necesario considerar los postulados de David Ausubel, sobre aprendizaje significativo, pues la enseñanza debe partir del conocimiento de los conceptos que manejan los estudiantes y del estimativo de las habilidades que estos poseen en el momento de ejecutar estas actividades.</i></p>
	<p>Desarrollo</p> <p>Los estudiantes desarrollan actividades n° 6 y n° 7 presentes en la guía de reflexión:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Ahora que ya sabes de qué se trata el Arte Naif, haz un bosquejo para luego crear tu obra definitiva. Básate en la o las imágenes que más te gustaron, de las que observaste anteriormente. Para que sea más fácil tu trabajo, completa la siguiente ficha (Completan "ficha de la obra" antes de crearla) <p>Realizan bosquejo de la obra de Arte Naif.</p> <p>Los estudiantes, de forma individual, crean un dibujo sobre hojas de block y lo pintan, basándose en sus propios intereses y en la observación de imágenes del movimiento artístico Arte Naif.</p> <p>*Finalizado el bosquejo de sus obras, crearán pinturas definitivas, de Arte Naif en hojas de block, pintándolas posteriormente con materiales de su elección.</p> <p>*Las hojas de block para el desarrollo de creación de obras de Arte Naif deberán ser</p>

	<p>marcadas con un margen que delimite el espacio en que los estudiantes trabajarán, esto será realizado por ellos mismos. Además incluirán un membrete en la parte superior de la hoja donde escribirán datos como su nombre, curso y fecha.</p> <p>La profesora supervisará y retroalimentará a sus estudiantes, en sus puestos, durante todo el transcurso de la clase.</p> <p>Nota para el docente: <i>*Es importante que en este punto el docente deje claro que no hay límites en cuanto a lo que ellos quieran crear.</i> <i>*Durante el proceso de creación la docente debe preocuparse de mantener un ambiente adecuado para la actividad, es decir:</i> <i>*Ayudar a los estudiantes a que no tengan miedo a equivocarse o cometer errores en el trabajo, sino que lo vean como una posibilidad más para aprender a crear.</i> <i>*Valorar las ideas creativas de los estudiantes, resaltando su trabajo para que el alumno se sienta impulsado a seguir realizándolo de esa forma y para que sus pares se guíen y motiven a realizar la actividad.</i></p> <p><i>En esta etapa de la clase se podría observar la presencia del aprendizaje constructivista social de Lev Vigotsky, con su teoría de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP). Esta se refiere a la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el Nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto (docente) o en colaboración con un compañero más capaz.</i></p>
<p>Cierre</p>	<p>Desarrollan actividades n° 8, 9 y 10 presentes en la guía de reflexión:</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. ¿Qué les pareció esta actividad? 9. Explica, con tus palabras, en qué consiste el Arte Naif. 10. ¿Creen que cualquier persona puede realizar este tipo de arte? (En la pregunta n° 10 de la guía, la profesora guiará a los estudiantes a reflexionar en torno a que con este tipo de arte cualquier persona puede ser un artista, sin necesidad de ser tan hábil para dibujar y/o pintar). <p>Exponen sus pinturas en las paredes de la sala de clases.</p> <p>*Socializan sus respuestas ante el curso.</p> <p>Nota para el docente: <i>*Se validan sus creaciones a través de la oportunidad de exponer sus obras en las paredes de la sala, a través de refuerzos positivos durante el transcurso del trabajo en clases y felicitándoles por sus creaciones al finalizar la actividad.</i></p> <p><i>Guilford dice: “La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente”. Durante todo el transcurso de la clase, pero más aún en la etapa de cierre se les debe dar a los estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre el trabajo realizado y los aprendizajes que han alcanzado. La etapa de cierre de una clase de Artes</i></p>

		<i>Visuales es una buena instancia para comprobar el desarrollo de la creatividad en los estudiantes.</i>
	Materiales	Guía de reflexión previa a la creación, archivo de imágenes digitales con obras del movimiento Arte Naif, hojas de block, témperas, pinceles.



Guía de reflexión previa a la creación

Unidad: "Pensando voy creando"

Objetivo: Crear pinturas basadas en la expresión de emociones, experiencias e ideas acerca del entorno artístico inspirados en el Arte Naif.

Nombre del estudiante: _____

Curso: _____ Fecha: _____

1. Responde: ¿Te gusta dibujar y pintar, si, no, por qué?



2. Observa las siguientes imágenes:



3. ¿Qué características presentan las imágenes que observaste?

4. ¿Cuál te gustó más? ¿Por qué?

5. ¿Qué temas representan?

6. ¿Has escuchado hablar sobre el Arte Naif? ¿De qué crees que se trata?

El arte Naif es aquel que desarrollaron un grupo de artistas al que denominaron naifs o aficionados por el hecho de no dedicarse a la pintura como actividad principal, sino al margen de sus respectivas ocupaciones.



7. Ahora que ya sabes de qué se trata el Arte Naif, haz un **bosquejo** para luego crear tu obra definitiva. Bázate en la o las imágenes que más te gustaron, de las que observaste anteriormente. Para que sea más fácil tu trabajo, completa la siguiente ficha:

Ficha de la obra

Tema: _____

Título: _____

Materiales: _____

Colores principales: _____



Large empty rectangular box for drawing the sketch.

Título de la obra: _____

8. ¿Qué les pareció esta actividad?

9. Explica, con tus palabras, en qué consiste el Arte Naif.

10. ¿Creen que cualquier persona puede realizar este tipo de arte?

11. ¿Qué nombre le pondrías a tu nueva creación?

¡Ahora crea tu obra de arte Naif en hojas de block y muéstrasela a tus compañeros!

¡¡Todos hicieron un muy buen son muy creativos!!

Lograste imaginar un ambiente en donde se relacionaron las dos imágenes. (Pinta la carita)

Si 

No 



RÚBRICA GLOBAL DE DESEMPEÑO

Nombre:

Curso: Fecha: Puntaje Total: puntos

Situación Evaluativa: Creación de pinturas de Arte Naif.

Nivel de Desempeño	Descripción
Excelente: 3 puntos	Cumple en su totalidad con el aspecto a evaluar mostrando un buen desempeño acorde a su edad y a lo que se espera de su participación
Bueno: 2 puntos	Si bien cumple con el aspecto a evaluar, falta mayor dedicación y esfuerzo para realizar un excelente trabajo.
Deficiente: 1 punto	No cumple con el aspecto a evaluar, su trabajo es deficiente y no cumple con lo establecido en clase.

	Aspectos a evaluar	Nivel de Desempeño
CONOCIMIENTOS	Conoce el concepto de Arte Naif.	
	Utiliza información facilitada (imágenes de Arte Naif).	
HABILIDADES	Analiza pinturas observadas.	
	Maneja adecuadamente los materiales que se le entregan para realizar la actividad práctica de la clase.	
	Demuestran originalidad a la hora de desarrollar las actividades	
ACTITUDES	Muestran interés y entusiasmo por el trabajo que deben realizar, por lo que tienen una participación activa y positiva dentro del grupo.	
	Demuestra disposición y esfuerzo por expresar sus propias ideas o sentimientos, mostrando originalidad.	
PUNTAJE OBTENIDO		
CALIFICACIÓN		

Comentarios:

CONCLUSIÓN

La presente investigación permite concluir respecto a la importancia que tiene desarrollar la creatividad en la infancia en el sistema escolar.

Debido a la carencia que se evidenció durante las diversas pasantías realizadas a lo largo de nuestra formación profesional en el medio escolar local, se pudo constatar que a nivel de aula no se aborda el desarrollo de la creatividad, no obstante el marco curricular nacional lo explicita de manera importante en cada uno de los niveles de educación básica. Razón que nos orientó para apoyar y reforzar esta dimensión del aprendizaje artístico visual, lo que dio origen al primer objetivo general de la presente investigación.

Inicialmente se propone un modelo teórico de estilo pedagógico que involucra el desarrollo de la creatividad en estudiantes de primer ciclo básico. Posteriormente se elabora una propuesta de Unidades de Aprendizaje, para que los docentes promuevan el desarrollo de la actividad creadora en sus estudiantes.

Es así, como se desarrollan cuatro unidades didácticas, una unidad por nivel escolar, que contienen diversas actividades orientadas a promover la creatividad en los niños/as de los niveles anteriormente mencionados.

De este modo se da cumplimiento a los dos objetivos generales y dos específicos que plantea la presente investigación.

Es por ello, que se logra contribuir en la propuesta de un modelo teórico de estilo docente, que involucre el desarrollo de la creatividad en el trabajo de aula.

Finalmente cabe destacar, que la propuesta es posible de aplicar en cualquier contexto educativo y por cualquier docente e incluso, por un grupo de Seminaristas que deseen utilizar la metodología desarrollada y medir cuantitativamente sus resultados.

BIBLIOGRAFÍA

- Imanol Aguirre. (2000). Teorías y Prácticas en educación Artística. Ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética. Universidad pública de Navarra. Pamplona.
- José Gómez Cumpa (Noviembre 2015). *Desarrollo de la Creatividad*. Editorial Universitaria. Compilado Materiales de la Maestría Lambayeque. De: http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Juan José Morales Artero. (2001). La evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la E.S.O. (Educación Secundaria Obligatoria). Editorial Fachse.
- Ricardo Marín Viadel. (2003). Didáctica de la Educación Artística. Editorial: Person. Prentice Hall. Madrid España.
- Bases Curriculares de la Educación Básica, en la Asignatura de Artes Visuales Primer Ciclo Básico. Gobierno de Chile. (2013). Se puede encontrar en: http://curriculumlinea.mineduc.cl/sphider/search.php?query&t_busca=1&results&search=1&dis=0&category=1
- Programas de Estudio de Educación Básica, en la asignatura de Artes Visuales Primer Ciclo Básico. Gobierno de Chile. (2013). Se puede encontrar en: http://curriculumlinea.mineduc.cl/sphider/search.php?query=&t_busca=1&results=&search=1&dis=0&category=10
- Ellis Paul Torrance. Teoría de la Creatividad de Torres. Perspectiva Sociológica. : <http://berpenachi.blogspot.cl/2010/07/teoria-de-la-creatividad-de-torrance.html>
- Revista Digital Universitaria Volumen 5 Número 1, María Teresa Esquivias Serrano Mtra. en Educación, Universidad Anáhuac, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (31 de enero 2004): http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- David Ausubel. (1983). Teoría del Aprendizaje Significativo. Se puede encontrar en: http://delegacion233.bligoo.com.mx/media/users/20/1002571/files/240726/Aprendizaje_significativo.pdf

- Gobierno de España. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Educación Secundaria Obligatoria. (2013). Se encuentra en: <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/i.html>
- MINEDUC. (2008). Marco para la buena enseñanza. CPEP. Séptima edición. Chile.
- GUILFORD, J. P. (1976). Factores que favorecen y factores que obstaculizan la creatividad. Anaya. Salamanca.
- GUILFORD, J. P. (1980). La creatividad. Narcea. Madrid. 1980. Original: Guilford, J.P. (1950): —Creativity.
- GUILFORD, J. P. y otros. (1981). Creatividad y educación. Paidós. Barcelona.
- TORRANCE, E. P. (1972). ¿Podemos enseñar a los niños a pensar creativamente? II. Diario de Comportamiento Creativo.
- Slideplayer. El proceso Creativo. Se encuentra en: <http://slideplayer.es/slide/2749895/#.VmQ-LBLkIUA.facebook>

